

Module 4: Leeftijdseigene

Kenmerken

Reader

Datum: 04/04/2022

Voor deze reader is ook een **e-learning** gemaakt. Deze is te vinden via [deze link](#). In beide staat dezelfde informatie dus je kan kiezen wat het beste bij je past. We horen graag je feedback tijdens de training

In deze reader wordt de achtergrond informatie besproken, zodat we de praktijk kunnen behandelen bij het trainingsweekend.

Inleiding

Ieder mens maakt een ontwikkeling door. Dat begint al voor je geboorte, en gaat ook door als je volwassen bent. Binnen scouting hebben we gekozen voor een eindleeftijd (voor jeugdleden) van 21 jaar, omdat daarna de leercurve afvlakt en mensen meer onafhankelijk zijn. In deze reader bespreken we eerste de ontwikkelingsgebieden, vervolgens de ontwikkelingsgebieden en spelleiding per leeftijdscategorie. Als laatste zijn er nog wat tips hoe om te gaan met kinderen.

Ontwikkelingsgebieden

Om de ontwikkeling van kinderen goed te kunnen beschrijven, maken we gebruik van **ontwikkelingsgebieden**. Deze ontwikkelingsgebieden kunnen we van elkaar onderscheiden, maar zijn natuurlijk wel sterk onderling verbonden. De ontwikkelingsgebieden zijn:

Lichamelijk	Grove motoriek: lopen, springen, klimmen Fijne motoriek: schrijven, voelen
Verstandelijk/cognitief	Taal, fantasie, puzzels oplossen
Sociaal	Hoe ga je met anderen om, en wat vinden anderen van mij?
Emotioneel	Basis emoties: bang, boos, blij, bedroeft, walging, verbazing Complexere emoties: verliefd, schaamte, frustratie, teleurstelling, etc.
Moreel	Normen en waarden, omgaan met regels, religie

Belangrijk is om te beseffen dat niet iedereen in hetzelfde tempo ontwikkeld. Het ene kind is heel snel, het andere kind wat langzamer en bij weer een ander kind zien we grote sprongen.

Peuters of jonge kleuters (2-4 jaar)

Het is goed om te weten dat een kind wat bij de scouting komt al een deel van de ontwikkeling heeft gemaakt. Omdat deze groep net voor de bevers zit, behandelen we die ook.

Ontwikkelingsgebieden

Lichamelijk	Verstandelijk	Sociaal	Emotioneel	Moreel
<ul style="list-style-type: none"> - Van rondkruipen naar lopen, springen en klimmen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ontwikkeling spraak. - Ze leren, proefondervindelijk en door het imiteren van anderen 	<ul style="list-style-type: none"> - Ze leren, proefondervindelijk en door het imiteren van anderen - Behoeft aan lichamelijk contact - Kinderen gaan ervanuit dat anderen zo denken/voelen als zij 	<ul style="list-style-type: none"> - Basis emoties - Fantasie en werkelijkheid lopen door elkaar - Moeilijk emoties bij zichzelf te herkennen 	<ul style="list-style-type: none"> - Straf en beloning maken duidelijk wat wel en niet mag - Zijn erg zwart-wit, de regel geldt voor iedereen

Spelinteresse

Kenmerken	Type Spel	Spelbegeleiding
<ul style="list-style-type: none"> - Ontdekken - Onderzoeken - Eigen wil - Spontaan - Fantasie 	<ul style="list-style-type: none"> - Spel is leren - Eerste spelregels - Weinig doelgericht - Individueel - Allerlei materialen - Begin rollenspellen 	<ul style="list-style-type: none"> - Kind volgen en meespelen - Individueel - Dingen herhalen - Niet te veel prikkels - Eerste kringspelletjes

Bevers (5-7)

Lichamelijk	Verstandelijk	Sociaal	Emotioneel	Moreel
<ul style="list-style-type: none"> - Hand-oog coördinatie sterk in ontwikkeling (veterstrikken) - Erg beweeglijk - Zintuigelijk ingesteld - Ongelukjes gebeuren 	<ul style="list-style-type: none"> - Zwart-wit denken - Magisch denken (fantasie) - Korte spanningsboog - Beginnen zich te vergelijken met anderen - Zelf aankleden en tandenpoetsen 	<ul style="list-style-type: none"> - Spelen naast elkaar i.p.v. met elkaar - Egocentrisch - Experimenteren met gedrag (ruzie) - Eerste vriendjes 	<ul style="list-style-type: none"> - Omgaan met verlies is moeilijk - Herkennen van emoties is lastig - Emoties onder controle houden is lastig 	<ul style="list-style-type: none"> - Regels gelden voor iedereen - Maken keuzes op basis van directe oorzaak-gevolg (ik sla jou niet, want dan sla jij mij)

Spelleiding

Kenmerken	Type Spel	Spelbegeleiding
<ul style="list-style-type: none"> - Ontdekken - Onderzoeken - Karakters worden duidelijker - Eerste vriendjes ontstaan - Fantasie 	<ul style="list-style-type: none"> - Rollenspel - Spontaan en orgineel - Beweeglijk - Fantasiespel 	<ul style="list-style-type: none"> - Niet te lange spellen (spanningsboog) - Geef duidelijke voorbeelden - Gebruik fantasie - Gebruik thema's en verhalen - Eenvoudige regels - Veel variatie

Welpen (7-11)

Lichamelijk	Verstandelijk	Sociaal	Emotioneel	Moreel
<ul style="list-style-type: none"> - Toename lichaamskracht (en energie) - Actieradius wordt groter (fietsen) - Fijne motoriek breidt zich uit - Lichaamsdelen zijn in verhouding 	<ul style="list-style-type: none"> - Langere spanningsboog - Magisch denken wordt minder - Lezen, schrijven - Simpele taken kunnen ze zelf doen 	<ul style="list-style-type: none"> - Meer inzicht in anderen - Winnen en verliezen moet je leren - Erbij willen horen 	<ul style="list-style-type: none"> - Persoonlijke interesses worden zichtbaar - Kunnen emoties onderscheiden - Kunnen nog steeds erg schommelen in emoties 	<ul style="list-style-type: none"> - Houden zich aan regels om problemen te voorkomen - Kunnen wat verder vooruit kijken - Meer begrip waarom er regels zijn

Spelleiding

Kenmerken	Type Spel	Spelbegeleiding
<ul style="list-style-type: none"> - Vriendjes - Groepsrollen vormen zich - Zelfstandiger - Ontdekken woonomgeving - Veel willen weten (waarom?) - Fantasie - Creatief - Actief 	<ul style="list-style-type: none"> - Breng fantasie in het spel - Spelregels van te voren duidelijk maken - Bewegen - Coördinatie is verfijnder - Gezelschapsspellen - Competitie in teams - De basis leggen voor technieken en vaardigheden (al een keer de leiding helpen met de tent) 	<ul style="list-style-type: none"> - Veel variatie bieden - Veel beweging - Duidelijke leiding nodig - Voorbeelden geven - Fantasie en thema's gebruiken - Houd je als leiding ook aan de regels!

Scouts (11-15)

Lichamelijk	Verstandelijk	Sociaal	Emotioneel	Moreel
<ul style="list-style-type: none"> - Ledermaten uit verhouding (slungelig) - Begin puberteit (meiden zijn eerder) - Motoriek is goed. Spierkracht neemt verder toe 	<ul style="list-style-type: none"> - Kunnen meer abstract denken - Eigen 'ik' is in ontwikkeling - Plannen gaat niet zo goed. - Kunnen gevaarlijke situaties onderschatten 	<ul style="list-style-type: none"> - Vrienden worden steeds belangrijker (sociale status). - Losmaken van ouders - Privacy is erg belangrijk - Groter verschil tussen jongens en meiden 	<ul style="list-style-type: none"> - Emoties zijn meer ontregeld. - Eerste verliefdheid - Kunnen zich beter inleven in een ander - Bang om buiten de groep te vallen - Impulsief 	<ul style="list-style-type: none"> - Kunnen oorzaak en gevolg overzien - Regels moeten een doel/rede hebben - Spelen vals - Gevoelig voor groepsdruk

Spelleiding

Kenmerken	Type Spel	Spelbegeleiding
<ul style="list-style-type: none"> - Vriendengroep - Erbij horen - Prestatiegericht - Veel interesses - Sportief - Rechtvaardig - Ontdekken, veel weten, willen en kunnen 	<ul style="list-style-type: none"> - Buiten spelen met de groep - Doelgericht bewegen - Samenspelen (teamgeest en tactiek) - Veel verschillende activiteiten naast elkaar - Doelgericht (op bijv. insigne) 	<ul style="list-style-type: none"> - Samenwerkingsspelen en activiteiten aanbieden - Taken verdelen - Mondelinge instructie is mogelijk, ook zonder voorbeelden - Presteren als een groep

Explorers (15 – 18)

Lichamelijk	Verstandelijk	Sociaal	Emotioneel	Moreel
<ul style="list-style-type: none"> - Dag- en nachtritme verschuift - Geslachtsrijp - Volwassen lichaam (nog niet van geest) 	<ul style="list-style-type: none"> - Korte termijn visie - Meer impulsbeheersing - Eigen visie en identiteit - Abstract denken 	<ul style="list-style-type: none"> - Meer eigen identiteit binnen een groep - Politiek bewust - Verschillende omgevingen geven verschillend gedrag (school, thuis, scouting) - Kritische houding (op alles en iedereen) 	<ul style="list-style-type: none"> - Emotioneel stabiel - 'echte' relaties vormen - Herkennen van emoties bij anderen (en wat daar mee te doen) 	<ul style="list-style-type: none"> - Respect voor elkanders levensbeschouwingen - Begrijpen ongeschreven regels

Basis omgaan met kinderen

Hiervoor is informatie gegeven over de leeftijden en de ontwikkelingsfasen van bevers, welpen en scouts. In deze paragraaf worden wat tips gegeven over hoe je het beste met kinderen kunt omgaan.

Complimentjes geven	Hiermee stimuleer je ze op een positieve manier en draag je bij aan hun zelfvertrouwen. <ul style="list-style-type: none"> - Prijs de inspanning, niet her resultaat - Wees concreet - Vergelijk geen jeugdleden
Onverwachts belangstelling tonen	Hiermee besteed je positieve aandacht aan jeugdleden. Vraag een geïnteresseerd waar een jeugdlid mee bezig is.
Grenzen stellen	Grenzen stellen bevordert de sfeer, bied veiligheid en houvast en leert jeugdleden rekening met elkaar te houden <ul style="list-style-type: none"> - Handhaaf de regels ook! - Wees consequent
Negeren	Soms kan het helpen om negatief gedrag te negeren. Je kunt niet op alle slakken zout leggen. Vraag je wel af waarom een lid dit gedrag vertoont. <ul style="list-style-type: none"> - Negeren doe je niet door weg te kijken, maar door te blijven kijken en het signaal uit te stralen dat je er niets mee doet. - Het mag niet gevaarlijk worden
Structuur	Bied structuur in de opkomsten. Dat geeft jeugdleden houvast
Rust	Zorg voor voldoende rust in de activiteit. Jeugdleden zijn niet altijd in staat zelf aan te geven wanneer ze rust nodig hebben. Je kunt ook een rustplek inrichten op je scoutingterrein
Afwisseling bieden	Onderbreek lange, rustige activiteiten met bijvoorbeeld een drinkpauze of een kort renspeel. Hiermee voorkom je onrust.
Verantwoordelijkheid geven	Maak de jeugdleden medeverantwoordelijk voor het programma. Laat ervaren jeugdleden anderen begeleiden.
Herhalen	Herhaal regelmatig en geef uitleg in kleine stapjes. Bouw een nieuw spel geleidelijk op door eerst een paar basis regels uit te leggen, en als dat begrepen is, de regels uit te breiden
Verduidelijken	Orden een onoverzichtelijke situatie door te verduidelijken wat er gebeurd. Je kunt een situatie overzichtelijker maken door bijvoorbeeld de groepjes kleiner te maken.

! Opdracht als voorbereiding voor de training:

- Heb jij een situatie die je lastig vond, of een situatie waarbij je niet wist wat je moest doen? Neem deze mee naar de training, dan kunnen we het daar over hebben