

SPEELPLAATSANIMATIE EN VOETEN (VAKOVERSCHRIJDENDE EINDTERMEN)

Het project speelplaatsanimatie biedt concrete mogelijkheden om de vakoverschrijdende eindtermen in een school te realiseren. We haalden al aan dat een spelende speelplaats mee instaat voor de totale persoonlijkheidsontwikkeling van de jongeren. Dat die bewering niet uit de lucht gegrepen is, kunnen we aantonen door een concretisering en invulling van de vakoverschrijdende eindtermen. Door op een aangename, niet-dwingende manier deel te nemen aan actieve ontspanningsvormen, komen er voor de jongeren heel wat aspecten aan bod die slechts in mindere mate aan bod kunnen komen tijdens de lessen.

Bij de concretisering van de vakoverschrijdende eindtermen willen we de nadruk leggen op twee actoren: de spelende leerlingen van de eerste graad en de begeleidende leerlingen van de derde graad. Beide doelgroepen leren vaardigheden aan, waarbij heel wat eindtermen bereikt worden.

In wat volgt, koppelen we concrete acties en voorbeelden aan de gemeenschappelijke stam van de vakoverschrijdende eindtermen. Vanuit die voorbeelden wordt duidelijk waarom speelplaatsanimatie een beduidende rol kan spelen in het leerproces van jongeren, en dat zowel op sociaal vlak als op het vlak van kennis, houding en concentratievermogen.

Communicatief vermogen

De leerlingen brengen belangrijke elementen van communicatief handelen in praktijk.

Communicatieve vaardigheden zitten overal vervat in het concept van speelplaatsanimatie. Enerzijds moeten de speelplaatsanimatoren een activiteit degelijk kunnen inleiden bij de spelende jongeren, anderzijds moeten ze onderling regelmatig overleggen over de gang van zaken. Op die manier leren ze rekening houden met de mening van anderen, voornamelijk tijdens vergaderingen en overlegmomenten.

Daarnaast is het een goede leerschool in het verduidelijken, verklaren en verdedigen van hun eigen standpunten en meningen over de besproken onderwerpen. Via tal van animatievormen op de speelplaats kunnen jongeren trainen in hun spreek- en luistervaardigheden. Tijdens evaluatiemomenten leren de jongeren om open en eerlijk hun mening te formuleren zonder anderen te kwetsen. Het komt er op neer dat ze leren door de praktijkervaring die ze opdoen tijdens de speelplaatsanimatie.

Ook de spelende jongeren leren hun communicatieve vaardigheden te ontwikkelen. Wanneer er tijdens de middag bijvoorbeeld een sessie verbale expressie georganiseerd wordt, leren ze hoe ze zich nog beter kunnen uitdrukken.

Tijdens dagdagelijkse spelen leren ze hoe ze kunnen communiceren via het interactief omgaan met elkaar. Pas wanneer er sprake is van dezelfde soort communicatievorm, op hetzelfde niveau, kan het gemeenschappelijke doel van het spel bereikt worden.

Creativiteit

De leerlingen kunnen originele ideeën en oplossingen ontwikkelen en uitvoeren.

De speelplaatsanimatoren krijgen de kans om hun creativiteit bot te vieren tijdens het bedenken van originele spelen voor de spelende jongeren. Het getuigt ook van creativiteit wanneer ze bestaande zaken vernieuwen en aanpassen opdat ze toegepast kunnen worden op hun doelgroep. Bovendien kunnen ze dat wederom omzetten in de praktijk van het middagspel.

Bij de spelende jongeren biedt deelname aan spelen, sessies en workshops in het kader van speelplaatsanimatie kansen om hun creativiteit verder aan te scherpen. Ze komen in contact met nieuwe zaken en leren hoe ze hier hun eigen inbreng in kunnen hebben. Hun creativiteit wordt gestimuleerd via de creativiteit van anderen.

De leerlingen ondernemen zelf stappen om vernieuwingen te realiseren.

De begeleidende jongeren ondernemen zelf stappen om vernieuwingen te realiseren tijdens de evaluatiemomenten van de speelplaatsanimatie. Dat is de geijkte plaats om vernieuwingen voor te stellen en die later te realiseren. Hier kan met andere woorden een idee beginnen te broeden dat later verder uitgewerkt kan worden door een aantal leerlingen.

Het is belangrijk dat er gezorgd wordt voor een open, gemoedelijke sfeer, zodat er open gecommuniceerd kan worden. Alleen op die manier kunnen de jongeren samen met hun team van animatoren vernieuwingen realiseren.

De spelende jongeren kunnen ook stappen ondernemen om vernieuwingen te lanceren bij speelplaatsanimatie op hun school. Zo kunnen ze zelf activiteiten aanreiken die ze tijdens de middag willen spelen. De speelplaatsanimatoren kunnen daarnaast bijvoorbeeld een ideeënbus op een centrale plaats plaatsen, zodat de spelende jongeren zelf ideeën kunnen aanreiken.

Doorzettingsvermogen

De leerlingen blijven, ondanks moeilijkheden, een doel nastreven.

Ook wanneer het even moeilijk gaat, zetten de jongeren door en krijgen ze een duwtje in de rug van de leerkracht-begeleiders of van een andere animatoren.

Ze blijven het doel van de speelplaatsanimatie nastreven. Het is evident dat de leerkracht-begeleider er met ondersteuning van de directie voor moet zorgen dat het doel en de visie van speelplaatsanimatie voldoende gekend

is bij alle deelnemende jongeren.

De spelende jongeren kunnen tijdens de speelplaatsanimatie te kampen krijgen met moeilijkheden tijdens hun spel. Zo leren ze bijvoorbeeld omgaan met winst en verlies. De speelplaatsanimatoren proberen hier steeds op in te spelen zodat de boodschap begrepen wordt en de jongeren in de toekomst zelf leren omgaan met de uitkomsten van een spel.

De spelende jongeren kunnen op een gegeven moment ook de moed verliezen om door te gaan, of de motivatie missen om te beginnen aan een spel. Dankzij de aanmoedigen van mede spelende jongeren, de speelplaatsanimatoren en de leerkracht-begeleiders worden zij steeds gestimuleerd tot actief meespelen.

Empathie

De leerlingen houden rekening met de situatie, opvattingen en emoties van anderen.

Zowel de spelende jongeren als de speelplaatsanimatoren leren empathisch te reageren tijdens bepaalde situaties van verdriet, pech of teleurstelling. Ze leren zich in te leven in de positie van de andere (de spelende jongeren, de andere animator, enz.). Wanneer er 'zwakkere' jongeren meedoen aan het spel leren animatoren daar ook rekening mee houden en kunnen ze inspelen op de behoeften van deze jongeren.

Er kunnen kansen liggen in het feit dat de speelplaatsanimatoren een vertrouwensrelatie opbouwen met enkele leerlingen en dat ze op die manier voor hen een eerste aanspreekpunt worden. Op die manier kan er preventief worden ingespeeld op opduikende problemen.

Exploreren

De leerlingen benutten leerkansen in diverse situaties.

Zoals we al aangaven bij de visie4 draagt speelplaatsanimatie bij tot een gehele ontwikkeling van de persoonlijkheid van zowel de begeleidende als de spelende jongeren. Jongeren krijgen enorm veel kansen om zich te verrijken op persoonlijk, sociaal, fysiek en intellectueel vlak. Ze benutten veel leerkansen tijdens het middagspel om nieuwe zaken te ontdekken en zichzelf verder te ontplooiën. Bovendien is speelplaatsanimatie een kweekvijver van talent, net omdat het andere elementen van de persoonlijkheid aanboort. Het is de taak van de leerkracht-begeleider om die talenten te (h)erkennen en te laten open bloeien.

Flexibiliteit

De leerlingen zijn bereid zich aan te passen aan wisselende eisen en omstandigheden.

Tijdens de speelplaatsanimatie leren de animatoren om zich flexibel op te stellen wanneer er zich wisselende omstandigheden voordoen: wanneer er bijvoorbeeld geen materiaal voorhanden is, wanneer het plots regent,

wanneer er geen leerkracht-begeleider in de buurt is bij een conflictsituatie, enz. Al doende leren ze omgaan met deze situaties. Wanneer ze bijvoorbeeld één keer geen rekening hebben gehouden met het slechte weer, zullen ze dit in de toekomst sneller doen om hun spel te 'redden'.

Initiatief

De leerlingen engageren zich spontaan.

Voor jongeren die zich actief engageren voor de speelplaatsanimatie zal de stap vermoedelijk kleiner worden om zich in te zetten voor andere schoolse en buitenschoolse activiteiten. Ze zullen ook ervaren dat initiatief en engagement lonen en dat het bovendien erg leuk is. Vaak sporen ze ook hun vrienden aan om zich samen te kunnen inzetten voor een bezigheid.

De spelende jongeren worden uitgenodigd om zelf een invulling te geven aan de activiteiten die de begeleidende jongeren uitwerken. De speelplaatsanimatoren werken een spel uit, maar de spelende jongeren mogen altijd bijdragen leveren en hun eigenheid in het spel proberen te verwerken.

Voor leerkrachten-begeleiders is het een uitdaging om een omgeving te creëren waarin jongeren de kans krijgen om initiatief te nemen en deel te nemen aan het middagspel en andere activiteiten.

Kritisch denken

De leerlingen kunnen gegevens, handelwijzen en redeneringen ter discussie stellen aan de hand van relevante criteria.

De speelplaatsanimatoren krijgen enerzijds de kans om (bepaalde aspecten van) het concept speelplaatsanimatie in vraag te stellen tijdens evaluatiemomenten. Dat opent perspectieven voor vernieuwende initiatieven van de animatie. Ieder zijn creativiteit en mening wordt geapprecieerd en iedereen wordt gehoord. Anderzijds kunnen de leerkracht-begeleiders samen met de speelplaatsanimatoren de deelnemende jongeren betrekken in het proces door een ideeënbus te plaatsen, waar zij eventuele aanpassingen of nieuwigheden kunnen deponeren. Het is voor leerkrachten-begeleiders wederom een uitdaging om met die informatie zinvol om te springen en het concept ook te durven heroriënteren.

Respect

De leerlingen gedragen zich respectvol.

Respect is voor de jongeren die deelnemen een basishouding. De jongeren tonen respect voor de andere speelplaatsanimatoren, voor de spelende jongeren, voor de leerkracht-begeleider en voor de directie. Bovendien hebben alle deelnemende actoren respect voor de locatie, het materiaal, de

aanpak en de overtuigingen van de anderen.

Samenwerken

De leerlingen dragen actief bij tot het realiseren van gemeenschappelijke doelen.

Zowel de begeleidende als de spelende jongeren willen dat elke activiteit tot een goed eind wordt gebracht. Ze zullen moeten communiceren en samenwerken om het gemeenschappelijke doel te bereiken. Een spel kan maar worden gewonnen wanneer de hele groep zich hier voor inzet.

Speelplaatsanimatie maakt bovendien deel uit van een groter schoolgebeuren en staat niet alleen op een eiland. Het draagt op die manier bij tot de vakoverschrijdende eindtermen, een positief schoolklimaat en participatief denken. Coöpereren is een middel om dat gemeenschappelijke doel te bereiken.

Verantwoordelijkheid

De leerlingen nemen verantwoordelijkheid op voor het eigen handelen, in relaties met anderen en in de samenleving.

De leerlingen leren omgaan met elkaar, en in dit interageren, worden ze verplicht om zich verantwoordelijk te gedragen. Wanneer ze dit niet doen, loopt de hele speelplaatsanimatie in het honderd en moeten ze de negatieve gevolgen hier van dragen.

Mee doen aan een spel of een spel creëren betekent automatisch dat de jongeren zich gedragen zoals verwacht wordt. Verantwoordelijkheid opnemen is één van de waarden en normen die buiten de schoolmuren ook van de jongeren verwacht worden. Wanneer ze dit al leren bij de speelplaatsanimatie, vergemakkelijkt het de weg naar verantwoord gedrag buiten de schoolmuren.

Voor leerkrachten-begeleiders is het een uitdaging om de jongeren de kansen te geven om zelf verantwoordelijkheden op te nemen binnen het project.

Zelfbeeld

De leerlingen verwerven inzicht in de eigen sterke en zwakke punten.

Leerlingen leren zichzelf beter kennen door ervaringen in de praktijk. Ze ontdekken of ze de leiding op zich kunnen nemen, hoe ze in groep functioneren, hoe ze omgaan met verlies, of ze van expressievormen houden, enz. Ze leren zichzelf kennen, met andere woorden.

De leerkracht-begeleider speelt hier een erg belangrijke rol. Hij of zij moet erop toezien dat de jongeren niet voor de leeuwen geworpen worden, maar dat er een positieve aanwezigheid is wanneer ze voor uitdagingen gesteld worden. Er moet een veilige omgeving bestaan waarin jongeren zichzelf

kunnen zijn en hun eigen grenzen kunnen aftasten.

Wanneer jongeren elkaar moeten evalueren, leren ze hun eigen sterke en zwakke kanten kennen en leren ze hier bewust mee om te gaan. Ook kunnen ze op die manier van elkaars sterke en zwakke punten leren door ermee in contact te komen. De ene is beter in het ene, en de ander in iets ander, maar doordat er bij speelplaatsanimatie steeds sprake is van een groep, moeten de leerlingen hier op leren inspelen.

Zelfredzaamheid

De leerlingen maken gebruik van gepaste kanalen om hun vragen, problemen, ideeën of meningen kenbaar te maken.

Spelende en begeleidende jongeren kunnen via verschillende kanalen problemen, vragen, ideeën of meningen bespreekbaar maken met elkaar of met de leerkracht-begeleider. Onder andere tijdens informele of formelere overlegmomenten, tijdens de spelen/activiteiten, via persoonlijke gesprekken, via spontane interacties, via de schoolkrant, de schoolwebsite, de ideeënbus, enz. Jongeren hebben verschillende manieren om zich te uiten en ze leren al doende hiermee om te gaan en het gepaste kanaal ervoor uit te kiezen. Ze kiezen voor een kanaal waar ze zich goed bij voelen en weten dat ze zo verder worden geholpen.

Zorgvuldigheid

De leerlingen stellen kwaliteitseisen aan hun eigen werk en aan dat van anderen.

Een degelijke spelvoorbereiding is essentieel voor het welslagen van een originele animatievorm tijdens de speeltijd. Jongeren worden uitgedaagd om een goede voorbereiding – en achteraf een evaluatie – te voorzien. Ze zijn ook maar tevreden wanneer alles naar wens loopt. Wanneer ze nadenken over het doel van de activiteit en het resultaat dat ze ermee willen bereiken, gaan ze grondig te werk. Jongeren leren op een workshop/cursus van Jeugddienst Don Bosco bijvoorbeeld ook hoe ze aan een degelijke spelvoorbereiding moeten beginnen en wat er allemaal nodig is om een activiteit te doen slaan. Wanneer ze de methodes hanteren die ze daar geleerd hebben, kunnen ze de spelende jongeren een kwaliteitsactiviteit garanderen.

De leerkracht-begeleider kan optreden als kwaliteitsbewaker en de nodige tips meegeven. Wanneer hij of zij de jongeren ondersteunt en stuurt in hun voorbereiding, kunnen ze er nog meer uit leren en zo hun kwaliteitseisen nog hoger leggen.

Zorgzaamheid

De leerlingen gaan om met verscheidenheid.

Begeleidende jongeren worden uitgenodigd om interessegebieden van de spelende jongeren te ontdekken en hierop in te spelen met hun activiteiten. Bovendien leren zowel de begeleidende als spelende jongeren

bij het samenwerken in groep hoe ze kunnen omgaan met verschillende aanpakken, meningen en ideeën.

Bij speelplaatsanimatie wordt er ook niemand uitgesloten van de groep. Alle jongeren van de eerste graad doen mee met de activiteit en iedereen is vrij om een speelplaatsanimator te worden. Culturele, sociale en persoonlijke verschillen worden op die manier geïntegreerd in één en dezelfde groep met een verscheidenheid aan deelnemers.

Plezierig geëngageerd!



JEUGDDIENST DON BOSCO vzw

Naamsesteenweg 37 | 3001 Heverlee | jeugddienst@donbosco.be | T +32 16 24 16 20

www.jeugddienstdonbosco.be | [facebook.com/jddonbosco](https://www.facebook.com/jddonbosco)

JEUGDDIENST



DON BOSCO vzw