



Handleiding voor een open kamp

vzw Rodekruisvakanties ism Jeugd Rode Kruis



INHOUDSOPGAVE

I.	Wat is armoede?.....	3
II.	Met kinderen die in armoede leven op kamp	5
III.	Leefwereld van het kind.....	8
1.	6 – 7 jarigen	9
2.	8 – 9 jarigen	10
3.	10 – 12 jarigen	11
4.	12-14 jarigen	12
IV.	Begeleidershouding.....	14
1.	Omgaan met de kinderen	14
2.	Kinderen stimuleren.....	14
V.	Omgaan met moeilijke situaties	16
1.	Extreme heimwee	16
2.	Problemen thuis	17
3.	Kind met een handicap in de groep	19
4.	Agressief gedrag	20
5.	Pesten	22
6.	Diefstal.....	26
7.	Belonen en straffen	27
8.	Weglopers	34
9.	ADHD en overbeweeglijkheid.....	37
10.	Bedplassers in de groep	39
11.	Kindermishandeling.....	40
12.	Houding tegenover andere begeleiders	41
13.	houding tegenover de kampleiding.....	43
14.	Houding tegenover ouders en andere betrokkenen.....	43
15.	Drankgebruik	43
16.	Roken.....	44
VI.	Spelen maken	45
1.	Waar de mosterd halen?.....	45
2.	Creatieve technieken.....	46
3.	Hoe bouw je een spel op?	49
VII.	Evaluatie.....	51
1.	Het nut van een evaluatie.....	51

I. Wat is armoede?

Je bent pas arm wanneer je als arme niet op eigen kracht je situatie kan verbeteren en wanneer je je uit de maatschappij gestoten voelt.

Armoede betekent o.a. uitgesloten worden op verschillende gebieden. Onthouden worden van een menswaardig inkomen, van een leefbare woning, van vormingsmogelijkheden, van cultuur, van gezondheidszorgen... Kortom op elk gebied achtergesteld worden. In armoede leven betekent niet enkel 'minder geld hebben'. Het betekent ook leven aan de rand van de samenleving. Veel mensen die in armoede leven voelen zich minderwaardig en zijn bang om anders te zijn. Ze hebben bijvoorbeeld minder mooie kleren, kunnen niet naar de film gaan, kunnen over een aantal zaken niet meepraten, enz. Dat maakt hen onzeker. In armoede leven betekent dan ook een zoeken naar respect en een zoeken naar erbij horen.

Je bent pas arm wanneer je als persoon die in armoede leeft niet op eigen kracht je situatie kan verbeteren en je uitgestoten voelt.

Het is niet eenvoudig de verschillende uitsluitingen te doorbreken. Daarom is hulp van mensen die niet in armoede leven nodig. Wanneer je hulp biedt, is het belangrijk na te gaan wat mensen die in armoede leven als 'echte hulp' ervaren. Wat zouden zij graag veranderd zien.

"Wat moet er veranderen?" en "Waarom moet juist dat veranderen?": het zijn vragen die je samen moet beantwoorden. Je kan als persoon die niet in armoede leeft niet zomaar bepalen wat armoede is en je kan ook niet zomaar vastleggen hoe een armoedesituatie kan verbeterd/opgelost worden. Meestal is er ook niet één oplossing nodig, maar moeten er op verschillende domeinen dingen veranderen. Sommige keuzes die mensen die in armoede leven maken, zijn voor buitenstaanders onbegrijpelijk of zelfs onaanvaardbaar. Zo is voor veel mensen het aankopen van een i-pod door een persoon die in armoede leeft niet te rechtvaardigen.

Wat mensen zich vaak niet realiseren is dat niet zozeer die i-pod belangrijk is, maar wel het gevoel dat de aanschaf van die i-pod met zich meebrengt. Het geeft mensen die in armoede leven het gevoel van respect en het gevoel van "erbij te horen".

Begrijpen waarom je als persoon die in armoede leeft een bepaalde keuze maakt, vraagt meestal heel wat inlevingsvermogen van buitenstaanders.

Je kan niet tegen iemand anders zeggen: 'jij bent arm'. Je kan wel praten over een laag inkomen, een slechte huisvesting, enz. **Armoede is niet enkel een materiële kwestie.** Het heeft ook te maken met hoe je als persoon armoede aanvoelt. Het hebben van een bepaald inkomen is bijvoorbeeld een onvoldoende aanwijzing voor het al dan niet in armoede leven. Het is goed mogelijk dat mensen met een laag inkomen zich niet arm voelen, omdat ze het gevoel hebben dat ze rond kunnen komen en bij de maatschappijn horen. Mensen met een hoog inkomen kunnen daarentegen zoveel schulden hebben, dat voor hen hun situatie uitzichtloos is. Het gebrek aan vrienden of familie waar iemand kan op terug vallen, kan mensen ook arm doen voelen.

Sommige mensen die in armoede leven, kennen al heel hun leven niets anders. Armoede kan van generatie tot generatie overgedragen worden, maar ook een plotse gebeurtenis kan uitmonden in armoede. Vb. het krijgen van een chronische ziekte, echtscheiding, vluchten uit het eigen land, drugs en alcohol, enz.

'Armoede doorbreken' is vaak een proces van lange adem en gebeurt stapsgewijs.



II. Met kinderen die in armoede leven op kamp

Met kinderen die in armoede leven op kamp gaan is nauwelijks te vergelijken met een Scouts- of Chirokamp. Voor de meeste onder hen is het Rode Kruiskamp de enige vakantie die ze meemaken. De kinderen bevinden zich in een nieuwe omgeving en worden geconfronteerd met een mentaliteit die kan verschillen van de mentaliteit die ze bij hen thuis kennen.

Omdat de kinderen elkaar nog nooit ontmoet hebben, kunnen er al spanningen ontstaan tijdens de eerste dag. Alle kinderen willen hun plaatsje in de groep verwerven. Sommige kinderen manifesteren heviger gedrag dan andere kinderen, om zich zo een (stoer) imago aan te meten. Daarbij is het belangrijk als begeleider paal en perk te stellen aan buitensporig gedrag en voldoende voorbereid te zijn op deze situatie. Door voldoende uitleefmogelijkheden, groepsspelletjes waar de verliezende partij tot het laatste moment nog de winnende partij kan worden enz. te organiseren, vinden al heel wat kinderen hun plaats in de groep. Mocht je toch geen vat krijgen op een aantal kinderen dan is het belangrijk om op een positieve manier contact met hen te houden. Wanneer al van de eerste dag op een voornamelijk negatieve, conflicterende manier met de kinderen wordt omgegaan, kan er een patroon ontstaan dat gedurende het hele kamp blijft voortduren. Uiteindelijk is **vertrouwen tussen de kinderen en de begeleiders** héél belangrijk en daarvoor is een veilige sfeer nodig.

Doorheen het kamp zal je merken dat **sommige kinderen hevig emotioneel reageren op zaken die voor anderen onbelangrijk lijken.** Tijdens een vorig kamp wou een meisje haar kleren niet aantrekken omdat ze zich schaamde voor de kleren die ze had meegebracht. Het kan zijn dat zij vroeger van mensen negatieve reacties heeft gekregen op haar kleren en zich daarom zo gedraagt.

Een jongetje kan panikereren omdat hij een stuk worst moet eten. Het staat niet op zijn fiche aangeduid, maar deze jongen is moslim en hij vreest dat er varkensvlees in het eten zit. Omdat hij het allemaal niet kan uitleggen, begint hij zich heel vreemd te gedragen. Wanneer zo'n situatie zich

voortdoet, probeer dan te achterhalen waarom deze kinderen zich vreemd gedragen zonder hevig te reageren.

Op sommige momenten is het erg druk (bijv: 's morgens in de badkamer, tijdens de maaltijden...). Je wil als monitor dat iedereen snel klaar is. Toch is het zinvol om ook dan tijd te maken voor kinderen als dit nodig blijkt. Op deze momenten kan je een goed en diepgaand contact met de kinderen opbouwen.

De kinderen die meegaan op het rodekruiskamp zijn meestal heel actief: een hele namiddag knutselen met je volledig groepje zal daarom moeilijk gaan. Ze hebben nood aan een **grote variatie in activiteiten** omdat ze dingen snel beu kunnen zijn. Dit wil niet zeggen dat je niet één groot spel kan spelen, maar wel dat je de kinderen de mogelijkheid moet bieden om op een bepaald moment uit het spel te stappen. Om die reden is een **flexibel programma** zeker nodig. Je kan vooraf niet weten welke activiteit de kinderen lange tijd kan boeien en welke activiteit dit niet kan doen. Het **voortdurend aanmoedigen** van ieder kind geeft de beste resultaten.

De kinderen kunnen op verschillende manieren om **aandacht** vragen. Sommige kinderen vertonen aanhankelijk gedrag, andere kinderen verzetten zich voortdurend tegen alles wat een monitor zegt of doet, maar beiden zijn een vorm van aandacht vragen.

Wanneer een kind niet luistert of expres regels overtreedt, is het moeilijk om daar als monitor rustig bij te blijven. Je vindt het kind dan al snel een lastig kind of een probleemkind. Soms helpt het om na te denken **over de reden waarom een kind zich zo gedraagt**. Sommige kinderen krijgen in hun dagelijks leven vaak negatieve aandacht van volwassenen (uitvliegen of straffen). Voor hen is deze vorm van aandacht niet altijd zo negatief als die voor ons lijkt. Vaak is het een bevestiging van 'ik ben er en jij hebt mij gezien'. Soms stelt een kind moeilijk gedrag omdat het een bepaald probleem niet kan verwoorden of omdat het een plaats in de groep wil verwerven (zie boven). Het is belangrijk om als monitor ook positieve aandacht te geven aan kinderen die vaak de regels niet volgen. Geef ze een complimentje als je vindt dat ze iets goed gedaan hebben.

Het moeilijkste aan het begeleiden van kinderen die in armoede leven is tenslotte **het stellen van grenzen**. Dit is niet eenvoudig omwille van twee verschillende redenen:

1. De meeste kinderen die meegaan op kamp testen de grenzen die de monitoren stellen heel sterk uit. Een aantal kinderen willen in het begin de kamp- en spelregels niet volgen.

Wanneer je in deze situatie terechtkomt, is het heel belangrijk **consequent** te zijn. Vooraf kan je best als ploeg afspreken wat de regels zijn en wat er moet gebeuren indien die niet nageleefd worden. Op die manier kunnen de kinderen de monitoren niet tegen elkaar uitspelen. De regels die je voorop stelt, moeten **zinvol** zijn en het mogen er ook niet teveel zijn. Alle monitoren moeten er achterstaan en ze naleven.

2. Het is moeilijk om als monitor te weten of alle kinderen zich volledig kunnen aanpassen aan onze opvattingen over wat wij 'normaal gedrag' noemen. Hier gaat het dan vooral over de kleine eisen die je voortdurend aan kinderen stelt: 'je mag niet zo hard roepen', 'je moet je bord leegeten', 'je moet je tanden grondig poetsen'. Misschien hebben deze kinderen een andere opvoeding gekregen dan wij en mogen ze thuis wel roepen of moeten ze hun bord niet leegeten of moeten ze hun tanden niet poetsen.

Je bent maar één week op kamp en in die week kan je een kind een bepaald gedrag niet afleren. Uiteindelijk is het kind op kamp en moet het zich kunnen amuseren. Wat je wel kan doen op kamp is tonen hoe het anders kan en al **te extreem gedrag afkeuren**.

III. Leefwereld van het kind

Elk kind ontwikkelt zich ongeveer op dezelfde manier. Maar niet elk kind maakt op hetzelfde moment dezelfde ontwikkeling door... Aanleg, karakter, gezondheid, milieu, onderwijs, vrije tijd... en vooral het contact met andere mensen maakt kinderen tot wat ze zijn.

Binnen het Jeugdwerk kiest men toch voor enkele belangrijke momenten in de ontwikkeling en gebruikt men "de gemiddelde kenmerken" van alle kinderen van dezelfde leeftijdsgroep.

Een kind ontwikkelt zich op verschillende domeinen, wij volgen de volgende indeling:

- Lichaam en beweging
- Denken en voelen
- Omgaan met mensen



1. 6 - 7 JARIGEN

Lichaam en beweging

Bewegen graag, maar dit loopt nog niet zo vlot, nog niet zoals zij het zelf willen;

Ze zijn soms nog wat onhandig;

Kennen hun eigen krachten en vooral hun eigen grenzen niet;

Zijn nog snel moe.

Denken en voelen

Kunnen zich beperkt concentreren, maar zijn snel afgeleid;

Zijn erg leergierig, maar kunnen niet altijd de gevaren inschatten van hetgeen ze willen ontdekken (denk aan een uitstapje naar de kinderboerderij);

Kunnen niet abstract denken;

Kennen steeds meer gevoelens, maar vinden het moeilijk die te benoemen.

Omgaan met mensen

Hebben veel nood aan vertrouwde zaken en willen zich veilig voelen (knuffelbeest);

Zijn sterk gericht op mama en papa, juf of meester;

Kopiëren wat grotere broer (playstation...) of leider doet;

Hebben verschillende vriendjes en vriendinnetjes van hun eigen leeftijd.

Begeleidingstips:

Laat hen vooral spelen, zorg voor levendige activiteiten;

Wees duidelijk met je spelregels, want deze kinderen kunnen er nog niet zo flexibel mee omgaan;

Speel mee;

Zorg voor een sterke inkleding, zodat ze zich helemaal kunnen inleven (sommige kinderen hebben zelfs moeite om er zich van los te maken);

Geef hen voldoende persoonlijke aandacht (schouderklopje, knuffel, aanmoediging...);

Bepaal hun grenzen in hun plaats (zij lopen zich letterlijk de longen uit het lijf!);

Als ze moe zijn, zijn ze vaak "lastig", een uurtje platte rust kan dan wonderen doen;

Eigen ervaringen: ...

2. 8 - 9 JARIGEN

Lichaam en beweging

Hebben veel energie, zijn erg actief en speels, maar zijn ook nog snel moe;
Hebben hun bewegingen goed onder controle: ze zijn soepeler en krachtiger;
Kunnen fijnere bewegingen maken, bv. bij knutselactiviteiten;
Worden steeds zelfstandiger.

Denken en voelen

Hun eigen IK blijft centraal staan;
Hebben nog veel fantasie en kunnen deze verwoorden;
Hun kennis vergroot omdat ze hun leefwereld steeds ruimer leren ontdekken;
Kennen steeds meer gevaren.

Omgaan met mensen

Hebben nood aan veel vriendjes, vooral om mee te spelen en om hun eigen IK te bevestigen (niet zozeer om een geheim te delen,...);
Laten graag hun mogelijkheden zien, willen zich meten met leeftijdsgenootjes;
Willen veel aandacht;
Kunnen samenspelen;
Jongens vinden meisjes jakkes en meisjes vinden jongens oh zo vies.

Begeleidingstips:

Neem het spel zelf stevig in handen: leg het goed uit (a.d.h.v. voorbeelden) en stuur het ook bij indien nodig;
Competitie mag, maar hou er rekening mee dat omgaan met verlies nog niet tot hun sociale vaardigheden behoort (laat hen eens tegen de leiding spelen);
Ga niet te licht over hun ruzies heen, maar help hen zelf hun conflicten op te lossen;
Blijf hun fantasie stimuleren (spelinkleding...);
Het ene kind heeft nood aan een stevige knuffel, het andere juist niet...;
Eigen ervaringen: ...

3. 10 - 12 JARIGEN

Lichaam en beweging

Hebben een groter uithoudingsvermogen en coördinatie;

Vooral bij de meisjes begint de puberteit met een sterke lichamelijke groei, dit maakt hen vaak onzeker;

Uiterlijk wordt belangrijk;

Zijn soms zeer actief en enthousiast, maar dan weer op andere momenten moeilijk te motiveren;

Hebben vaak een hevige en avontuurlijke aanleg (tweedaagse...).

Denken en voelen

Zijn sterk beïnvloedbaar door rages en tv-programma's;

Vinden het boeiend om een verzameling aan te leggen;

Hebben een groot rechtvaardigheidsgevoel (zwart-wit denken, sterk ongenueanceerd);

Hou rekening met wisselende stemmingen;

Hebben veel vragen en eisen een duidelijke uitleg.

Omgaan met mensen

Hebben enkele echte boezemvrienden of -vriendinnen;

Praten vaak over de andere sekse, de eerste tekenen van verliefdheid steken de kop op;

Hebben vaak geheimen;

Kliekvorming (de vedetten en de satellieten die er proberen "bij te horen");

Opschepperij;

Hebben hulp nodig bij het oplossen van hun sociale conflicten.

Begeleidingstips:

Vermijd erg competitieve spelen;

Stuur het spel sterk van binnenuit (je kan zelf meespelen);

Geef hen soms wat meer verantwoordelijkheid, maar bepaal zelf de krijtlijnen;

Keuzeactiviteiten, hou een evenwicht tussen actief en passief;

Respecteer hun privacy;

Stel je meer op de achtergrond, maar blijf beschikbaar;

Maak eens tijd voor een stevige babbel, ze willen graag "au sérieux" genomen worden;

Wees consequent (hou je zelf ook aan de afspraken);

Reageer op kliekvorming (probeer ze soms te doorbreken, gebruik originele groepsverdelende methodieken);

Hou rekening met hun lichamelijke veranderingen (douchemoment, zwemactiviteiten,...).

Eigen ervaringen...

4. 12-14 JARIGEN

Lichaam en beweging

Jonge pubers hebben het geweldig druk met rijpen en groeien, ze maakt ingrijpende lichamelijke veranderingen door.

Pubers voelen zich onwennig in dat snel veranderende lichaam. Het is raar en soms ook eng voor jezelf dat je lichaam zo verandert.

Allebei experimenteren ze met hun lichaam, met masturberen, met hun uiterlijk. Ze zijn er veel mee bezig, tot ergernis toe wanneer gillende pubermeiden niet willen deelnemen aan activiteit waar je vuil van wordt!

Volwassenen en leeftijdsgenoten gaan de jonge puber door al die lichamelijke veranderingen ook anders zien. Een 13-jarige van 1,80m wordt eerder aangesproken met 'doe eens een beetje volwassen' dan een 12-jarige van 1,40m. Meisjes van 13 worden ineens door volwassen mannen behandeld als vrouw, omdat ze er soms al heel vrouwelijk uitzien in de ogen van die mannen. Dit kan voor de jonge puber erg verwarrend zijn.

Denken en voelen

Naast al deze lichamelijke veranderingen laat de invloed van de hormonen zich ook andere manieren gelden, bijvoorbeeld in stemmingswisselingen of prikkelbaarheid. Een puber voelt zich niet alleen instabieler, maar is het ook!

In de eerste fase van de puberteit liggen meisjes 1 à 2 jaar voorop. Psychisch, intellectueel en sociaal staan ze al dicht bij de volwassenen.

Jongens kunnen hier in deze fase niet tegenop. Ze proberen dit, verlegen en onhandig als ze zijn, te compenseren door extra stoer te doen, onecht volwassen. Ze hebben niet in de gaten dat de meisjes hun gedrag vaak belachelijk vinden of hen stiekem uitlachten.

Omgaan met mensen

Jongens en meisjes van dezelfde leeftijd zijn in deze periode totaal verschillend. Vandaar dat ze liever met vrienden van hetzelfde geslacht optrekken.

De horizon van de jonge puber wordt tevens wijder. Hij gaat vergelijken en gaat op zoek naar andere mensen buiten het gezin om zich mee te identificeren. Vanaf een jaar of 12 worden leeftijdgenoten heel belangrijk en ze beïnvloeden elkaar in gedrag, kleding, stijl en belangstelling. Er ontstaan hechte vriendschappen. Het houdt ook in dat pubers zich tegen sommige dingen gaan afzetten: rekening houden met anderen wordt moeilijk, roken, drinken, hasj en agressie zijn normale experimenten. Het is pas abnormaal als je het als volwassene allemaal pikt!

Begeleidingstips

- Hou rekening met de onzekerheid van de puber.
- Als spelleider moet je zaken ter discussie durven stellen: de puber is daar erg gevoelig voor. Het is belangrijk voor hem als volwassene, gelijkwaardig, behandeld te worden.
- Kritischer willen en durven zijn betekent ook dat de puber veel meer inbreng kan hebben in het gehele spelgebeuren. Hem zelf eens een voetbalwedstrijd laten fluiten, hem inspraak geven als het gaat om de spelkeuze, spelgedrag ter discussie stellen.
- Gebruik je gezond verstand!
- Zit je ergens mee?! Je kan altijd terecht bij de hoofdleiding!!!
Aarzel niet!

De jonge puber ontdekt dat je als volwassene niet ideaal bent, hij ziet je fouten en tegenstrijdigheden (die iedereen heeft!!) en wrijft ze onder je neus.

In deze fase moet je de jongere van heel nabij volgen en begeleiden! Maar vergeet hen hierbij niet zelf verantwoordelijkheid te geven.

Het stellen van regels en grenzen waar niet over gediscussieerd kan worden is heel belangrijk. Bvb.: slapen gaan, tafelmoment, GSM-gebruik... Eens ze vastliggen, wijk er dan ook niet meer vanaf!

IV. Begeleidershouding

1. OMGAAN MET DE KINDEREN

Jij moet leiding geven aan een groep kinderen. We kunnen hier hoogdravende theorieën uit de doeken doen. Dit is echter niet opportuun. Het modewoord in het jeugdwerk tegenwoordig is "situationeel leiderschap": een situationeel leider laat zijn stijl afhangen van de persoon die hij leidt en van de situatie.

We geven eerst een aantal aandachtspunten en gaan daarna concreet een aantal probleemsituaties onder de loep nemen. Het is belangrijk dat je nu al eens nadenkt over hoe jij in die concrete situatie zou handelen, dan ben je voorbereid, mocht je er effectief mee geconfronteerd worden op kamp.

2. KINDEREN STIMULEREN

- ✓ Het belangrijkste is je eigen **enthousiasme**. Als je zelf enthousiast bent, heeft dat een impact op de groep. Probeer verwachtingen te scheppen.
- ✓ Let op je **présence**: dit is niet alleen weten hoe je voor een groep moet staan; het is ook de aandacht van je toehoorders trekken en vasthouden. Let op:
 - je stem (intonatie, articulatie, luid genoeg, pauzes...);
 - je taal (aangepast aan het publiek en de situatie);
 - je houding (zorg dat iedereen je kan zien, blijf rustig, beweeg, kijk je publiek aan...).



- ✓ Besteed aandacht aan de **inkleding** van de activiteit: verkleedkledij, een verhaaltje of toneeltje dat de bedoeling van de activiteit uitlegt, een decor, enz. Probeer haast elke activiteit te kaderen in het kamphema (ook een tocht naar het zwembad, een douchemoment, de opruim...)!
 - ✓ **Verrassing** schept verwachting bij kinderen en trekt bijgevolg de aandacht.
 - Voorbeelden van verrassingseffecten: gekke beweging maken, iets geks zeggen, opvallend liedje beginnen zingen, ballon laten springen...
 - ✓ Als je je groep stil wil krijgen, moet je ervan overtuigd zijn dat je de groep ook effectief stil zal krijgen.
 - De **non-verbale methoden** werken doorgaans het meest efficiënt: in de handen klappen, fluiten, op het bord/tafel tikken, op een trommel slaan, hand hoog in de lucht...
 - Verbale methoden: een liedje, Krakke-boem roepen, "En... Zap" (met bijhorende beweging en op "Zap" moet het stil zijn) ...
 - ✓ **Duidelijke afspraken** zijn vanzelfsprekend ontzettend belangrijk.
 - ✓ Werkt het niet, probeer dan een zwijgende, afwachtende houding aan te nemen tot iedereen zijn mond houdt. Vooral je houding is hier belangrijk. Je moet duidelijk tonen dat je aan het wachten bent tot iedereen zwijgt, omdat je aan je uitleg wil beginnen. De hardnekkige babbelaar kan je bij de voornaam noemen, doordringend aankijken of laten herhalen wat je net gezegd hebt.

V. Omgaan met moeilijke situaties

1. EXTREME HEIMWEE

- ✓ Zoek naar een eventuele oorzaak (bv: soms denken kinderen dat hun ouders hen niet meer zullen komen ophalen; de ouders gingen zelf op vakantie en het kind is ongerust, de ouders dreigden ermee het kind niet te komen halen als het "niet" braaf was, het kind is ziek...).
- ✓ Hoe peil je naar de oorzaak?
Techniek: Actief luisteren
 1. *Vragen stellen die belangstelling verraden:*
Luister aandachtig naar wat het kind kwijt wil over zijn probleem. ("Stefan, vertel eens, wat scheelt er?")
 2. *Gevoelsreacties:*
Terwijl het kind vertelt, geef je korte reacties, uitnodigend om verder te vertellen ("Waarom?", "Ach zo", "Dat wist ik niet" ...).
 3. *Samenvatten:*
Je herhaalt de boodschap (beschrijving van de feiten en weerspiegeling van de gevoelens van het kind) om duidelijk te laten zien dat je 't probleem begrepen hebt ("Dus je mist je mama en papa, en daarom ben je triest?")
- ✓ Verder tijdens het kamp:
 - Laat het kind niet alleen zitten, betrek het zoveel mogelijk bij de activiteiten, zorg ervoor dat het in dode momenten in gezelschap is van andere kinderen, geef het kleine taken om zich bezig te houden tussen de activiteiten door, laat het jou helpen bij het klaarzetten van materiaal...
 - Voorzie desgevallend een aantal extra vertrouwens- en kennismakingsspelletjes.
 - Je kunt eventueel de ouders laten opbellen door de kampeiding, zonder dat het kind het weet, om te vragen of er bepaalde zaken zijn waar het kind erg van houdt of erg in opgaat zodat je deze tijdens het kamp kan inbouwen.
 - Laat het kind vooral niet zelf bellen. Zo scherp je het gevoel bij het kind alleen maar aan en maak je de ouders onnodig ongerust.

2. PROBLEMEN THUIS

Onze kinderen worden geselecteerd op grond van bepaalde criteria. Je kan er van op aan dat onze gastjes elk hun portie problemen al hebben gekend. Sommige kinderen hebben er nood aan hun verhaal op kamp kwijt te kunnen. Dit is echter niet evident:

- Je voelt je als monitor vaak machteloos: na het kamp gaan de kinderen soms terug naar een moeilijke situatie;
- Niet elke monitor kan overweg met zulke verhalen (kunnen best traumatiserend zijn);
- Je moet alles in een realistisch perspectief plaatsen, het is duidelijk dat sommige kinderen hun verhalen overdrijven.

Daarom: als de kinderen zelf met hun verhaal afkomen, bieden we ze een luisterend oor (actief luisteren - zie boven); **we gaan niet zelf graven om zo hun problemen te weten te komen!**

Als je vragen stelt tijdens een gesprek met de kinderen zijn er een aantal puntjes waar je moet op letten:

✓ Er zijn twee soorten vragen:

Een ja-nee of gesloten vraag:

- is heel concreet;
- kan helpen om een kind aan het praten te krijgen;
- er zit een interpretatie in van de vraagsteller: het is je eigen 'idee' dat het kind nog niet uitgesproken heeft en daardoor zit je misschien op een verkeerd spoor te denken (vb. Ben je gepest? Heeft iemand je pijn gedaan? Heb je ruzie gemaakt thuis? De lijst met vragen kan helemaal de verkeerde richting uit gaan, als je een bepaald idee hebt van wat er aan de hand is. Een ja- of een nee-antwoord geeft maar een beetje info. De rest denk je er vaak bij zonder te checken.).

Een open vraag:

- zijn te herkennen aan een vragend voornaamwoord (wat, waarom, hoe, enz.);
- kan heel veel info geven;
- is soms te moeilijk ;
- je krijgt er soms geen antwoord op.

- ✓ Stel geen **suggestieve vragen**: suggestieve vragen leggen de geïnterviewde het antwoord in de mond. Ze zijn niet geschikt om informatie te vergaren.
- ✓ En wat als je de waarheid niet te weten komt?
 - Geef kinderen geen schuldgevoel! (vb. Kom nu, de anderen wachten al 15 minuten!).
 - Geef hen de tijd die ze nodig hebben. Laat hen desnoods een tijdje alleen aan de kant zitten.
 - Soms heeft zwijgen meer succes dan 1000 vragen. (Je kan meegaan in non-verbaal gedrag).
- ✓ Wat als het kind zijn probleem uit de doeken heeft gedaan?
 - Overleg met de kampleiding. Zij bepalen welke stappen verder moeten genomen worden: overleg met de andere monitoren, melding bij de coördinator van de hoofdzetel, ondersteuning van het kind...
 - Ook als je zelf nood hebt aan een stevige babbel of als je even wil bekomen, is de kampleiding er om je verder te helpen. Zij zijn er voor jou.



3. KIND MET EEN HANDICAP IN DE GROEP



Hiermee moet je rekening houden bij het bepalen van je activiteiten aanbod. In overleg met de kampleiding en je medemonitoren vind je ongetwijfeld een oplossing. Volgende puntjes kunnen je reeds aardig op weg helpen:

- ✓ Zorg ervoor dat het kind ook een rol krijgt in het spel en zich niet uitgesloten voelt, (bv: scheidsrechters, de wacht houden bij de 'schat' die moet worden gezocht,...).
- ✓ Bepaalde activiteiten zijn eveneens geschikt voor kinderen met een handicap.
- ✓ De kampleiding/coördinator vraagt aan de ouders waar je eventueel rekening mee moet houden.
- ✓ Zorg steeds dat je **goed geïnformeerd** bent over de mogelijkheden en de beperkingen die de handicap van het kind met zich meebrengen (informatie kan worden verkregen via de hoofdzetel).
- ✓ Wanneer het kind goed op de hoogte is van zijn/haar handicap, laat hem of haar dan zelf aan de andere kinderen uitleggen wat er precies aan de hand is (en waarom hij of zij gekozen heeft om toch op kamp te gaan). Let wel: niet alle kinderen weten zelf dat er iets met hen aan de hand is (vb: autisme); dan kan je uiteraard niet zomaar over de handicap van het kind in de groep gaan praten.
- ✓ Deel ervaringen met andere monitoren.

4. AGRRESSIEF GEDRAG

Soms kunnen onze gastjes agressief uit de hoek komen. Uit onmacht, uit gewoonte, als vorm van communicatie... Agressie kan gericht zijn tegen voorwerpen, andere kinderen of de begeleiding en uit zich meestal in scheldpartijen, spuwen, bijten, schoppen, trappen... Het is belangrijk dat je weet dat dit kan voorkomen.

We geven je een aantal tips:

Preventief:

- ✓ Duidelijke regels;
- ✓ Uitlokkende factoren beperken;
- ✓ Nabijheid: de aanwezigheid van de leiding is een belangrijke factor bij het voorkomen van agressief gedrag;
- ✓ **Beperk dode momenten** tot een uiterst minimum : verveling is een voedingsbodem voor agressie (platte rust voor de gasten = niet platte rust voor de monitoren; jullie moeten net dan het meest uit jullie schelp komen!);
- ✓ **Alle spelen moeten goed voorbereid zijn.** Het materiaal moet klaarliggen zodat je snel van de ene activiteit naar de andere kan overstappen. De problemen ontstaan meestal tijdens de dode momenten.

Interventies:

- ✓ Vlug reageren: vermijd dat de reactie van het kind escaleert;
- ✓ Bewaar je kalmte;
- ✓ Een fysieke interventie (NOODREM= het toepassen van immobilisatietechnieken) kan alleen om erger te voorkomen: het kind put zichzelf uit en komt uiteindelijk tot rust.
 - Als je - in uitzonderlijke gevallen - deze techniek toepast, vraag je best de assistentie van een tweede monitor: jij houdt het kind stevig vast en laat de andere op het kind inpraten;
 - Probeer achter het kind te blijven: zo vermijd je zelf slachtoffer te worden van schoppen en slagen...

- ✓ Maak oogcontact;
- ✓ Respecteer het kind;
- ✓ Proportionaliteit: de interventie moet in verhouding staan tot de agressie die zich voordoet;
- ✓ Nadien de plooiën glad strijken (onmiddellijk of na verloop van tijd); bespreek achteraf, wanneer je een goed contact hebt met het kind, wat er aan de hand was.
- ✓ Bekomen (de kampeiding staat voor je klaar).



5. PESTEN

Er is een verschil tussen pesten en plagen! Plagen is onschuldig, pesten is gemeen.

- Door elkaar te plagen, leren kinderen met conflicten omgaan. Het hoort bij het groot worden.
- Pesten is bedreigend en kwetsend. Pesten heeft veel te maken met de verhoudingen binnen een groep. Daarom is het niet eenvoudig om er een eind aan te maken.

✓ **Techniek:** Actief luisteren (zie boven)

✓ Aanpakken van het pestprobleem betekent meer dan alleen het pestgedrag te verbieden. Kinderen moeten leren met elkaar om te gaan zonder de andere wezenlijk te kwetsen. Volwassenen (leerkrachten, begeleiders, ouders) kunnen hen daarbij helpen door samen met de kinderen naar oplossingen te zoeken en door duidelijke grenzen te trekken. Pesten is geen eenvoudig probleem en daarom lijkt het vaak onoplosbaar. Toch is pesten wel te bestrijden als het serieus wordt genomen.

Kinderen moeten leren hoe te reageren op pesterijen en volwassenen moeten leren de signalen van kinderen op te vangen.

✓ **Techniek:** Pestgedrag aanpakken

HET KIND DAT GEPEST WORDT:

✓ Als je pestgedrag vastgesteld hebt:

- let dan op de reactie van het kind: deze is fout (anders zou de pester er geen plezier in scheppen);
- spreek onder 4 ogen met het kind, en vertel hoe het kan reageren op pesterijen:
 1. **NIET** reageren op pestgedrag helpt (behandel de pester als lucht en hij is het snel beu)
 2. **ANDERSOM** reageren op pestgedrag helpt (zo krijgt de pester een onverwachte reactie: in plaats van te wenen lach je, in plaats van

kwaad te worden, zeg je "En wat dan nog? Ik heb rood haar, en dan?").

HET KIND DAT PEST:

- ✓ kan je niet rechtstreeks aanpakken, zeker niet als de rest van de groep er bij is.
- ✓ als je de pester betrapt, kan je hem (onder vier ogen) vragen waarom hij dat doet. Meestal antwoorden kinderen dan "Zomaar" of "Omdat hij begon". Vraag door: je wil de échte reden horen. Desnoods haal je er de andere bij, zodat die de pester kan antwoorden. Laat ze dan **elk om beurt hun verhaal vertellen**. Waar de verhalen van elkaar afwijken, negeer je ze, maar van de stukken die overlappen, kan je vrij zeker zijn dat ze kloppen. Vaak kan je de rest dan afleiden, of ligt die ergens tussen de beide versies.
- ✓ **Je mag NOOIT de pester direct aanpakken**. Maak duidelijk dat je de pester niets verwijt, maar dat je het niet leuk vindt dat hij een ander kind pest. Probeer er voor te zorgen dat hij zich inleeft in de situatie van de andere.
- ✓ Pesters zijn vaak kinderen die op de voorgrond willen treden. Door hem een of andere verantwoordelijke taak te geven, komt hij in het middelpunt van de belangstelling op een positieve manier, en hoeft hij niet meer te pesten. Vraag vb. of hij wil helpen zorgen dat het lokaal gezellig is of materiaal dragen of...

DE REST VAN DE GROEP:

- ✓ Maak duidelijk dat **JIJ pesten niet tof vindt**. Zeg dat regelmatig, maar noem geen namen (noch de pester, noch de gepeste);
- ✓ Leg voor **IEDEREEN duidelijke regels** op rond pesten: als je het ziet, krijgen ze een kleine straf (en dat doe je dan ook altijd = consequent zijn);
- ✓ **Speel een spel** waarin je duidelijk maakt dat de gepeste pijn heeft, dat die dat niet leuk vindt. Speel bijvoorbeeld berenbrak (zie verder) en hou een nabespreking.
- ✓ Stel de groep "moreel verantwoordelijk". Leg hen uit dat, als er iemand uitgesloten wordt, je hen daar **allemaal verantwoordelijk** voor acht. Je wil dat ze één groep vormen, zonder uitzondering.
- ✓ Leg hen uit dat ze pas echt stoer en sterk zijn als ze **DURVEN** partij kiezen voor de gepeste. Daag hen uit om dit te doen.

- ✓ Goeie werkvormen zijn: pest-pictionary (laat je leden "een schele kikker" tekenen, terwijl de rest moet raden wat het is), citroen-citroen (zie verder), situatie-spelen ...

DE LEIDING:

- ✓ Licht ook de rest van de leiding in wat er gaande is in de groep: soms hebben zij hetzelfde probleem, soms zien ze dingen gebeuren in jouw groep die jij niet ziet ...

ANTI-PEST BELEID:

- ✓ Het is belangrijk dat de leden in de groep zichzelf mogen zijn.
- ✓ Toon in je spelen dat iedereen "sterk" is in iets. Pas desnoods je programma zo aan dat iedereen minstens één keer kan winnen met een spel;
- ✓ Laat de leden af en toe eens TEGEN DE LEIDING spelen: een gemeenschappelijke vijand stimuleert de groepsbinding
- ✓ Hou het onderwerp bespreekbaar door:

Praktische werkvormen:

(een goeie nabespreking is onontbeerlijk!)

1. Pest-pictionary: elk om beurt moeten ze een scheldnaam of scheldwoord op het bord tekenen, zonder te spreken (Schele Schelvis, Vuurtoren, Flapoor, Zeurkous, ...). De anderen moeten raden wat het is. (Uitbeelden kan ook.)

2. Maak het toneeltje af:

We zien een school. De meester is even weg, en heeft aan Saartje gevraagd om intussen het bord af te vegen. Saartje is de beste van de klas, en wordt daarmee gepest. Terwijl ze het bord afveegt, begint Joris al achter haar rug: "Kijk, het lievelingetje van de meester mag het bord afvegen!". Even later is heel de klas haar aan het uitlachen. Saartje is gestopt met vegen, en staart naar de klas. Wendy, de beste vriendin van Saartje, heeft een hand voor haar mond geslagen en kijkt naar Saartje... Hier stopt het toneeltje. De kinderen breien in groepjes een vervolg aan het verhaal.

Nadien bespreken we: hoe voelde Saartje zich? Wat kon de leraar doen, als hij terug binnenkomt en merkt wat er gaande is? Is Joris "een toffe"? ...

3. Samen tekenen we ons eigen kom-op-tegen-pesten contract en beloven we dat we niet zullen pesten.

4. Citroen-Citroen:

Iedereen zit in een kring. Iemand staat in het midden en roept 2 namen. Deze 2 personen proberen dan van plaats te wisselen, zonder dat de persoon in het midden op hun plaats kan komen zitten. Als het de persoon in het midden toch lukt om een plaats in te nemen, dan moet de persoon die daar wou gaan zitten in het midden gaan staan. Als de persoon in het midden "Citroen-Citroen" roept, moet iedereen van plaats verwisselen.

Variant: geef iedereen een andere naam, bijvoorbeeld een vrucht.

Nabespreking: hoe was het om in het midden te staan? Is het fijn om alleen te staan... Hier kon je nog Citroen-Citroen roepen, maar bij pesten is er geen kant-en-klare oplossing zodat het allemaal stopt.



6. DIEFSTAL

Net zoals pestgedrag is dit een probleem dat de hele groep aanbelangt. Je kan onmiddellijk van wal steken en hen met een preek om de oren slaan. Dit is meestal niet de meest geschikte manier.

Je aanpak hier zal sterk lijken op die bij punt 5 (pesten).

- ✓ Licht de andere leiding in: soms hebben zij hetzelfde probleem, soms zien ze dingen gebeuren in jouw groep die jij niet ziet...;
- ✓ Bespreek de situatie met de kampleiding;
- ✓ Maak duidelijk dat jij stelen helemaal niet leuk vindt.
- ✓ Speel een spel waarin je het onderwerp stelen aansnijdt en zorg dat duidelijk overkomt dat bestolen worden niet fijn is. Op die manier maak je het onderwerp bespreekbaar en kan je een degelijke nabespreking houden.
- ✓ Creëer een mogelijkheid om het geld 'ongezien' terug te bezorgen;
- ✓ Beter preventief optreden: alle zakgeld verzamelen aan het begin van het kamp (op onze kampen zal dit waarschijnlijk geen probleem zijn, aangezien er uitdrukkelijk wordt gevraagd om **geen zakgeld** mee te brengen)



7. BELONEN EN STRAFFEN

A. BELONEN: "Aandacht voor wat goed gaat"

WAT?

- Belonen is positief reageren op positief gedrag. Het is opmerken dat het **goed** gaat, dat er geen fouten worden gemaakt.
- Vaak stoppen we veel energie in het gepast reageren op wat fout gaat. Er is geen reden waarom we niet evenveel energie zouden besteden aan wat goed gaat. Wie vertrekt vanuit een positieve opstelling tegenover de kinderen, krijgt respect. Dat bevordert het klimaat op kamp. Aandacht voor het goede heeft trouwens meer **succes** dan correctie van het negatieve.
- Belonen is iets anders dan *verwennen*. Dan volgt men altijd de wensen van het kind, ongeacht het gedrag van het kind.

HOUDING?

- Op kamp gaan is reuze en daar hoort **een prettige sfeer** bij. Ga uit van eenvoudige principes. Waardeer het kind. Accepteer wat het kind zegt en hoe het het zegt. Geef wat extra aandacht als het moeilijk loopt. Spreek een kind persoonlijk aan.
- Dingen die verkeerd gaan, vallen meer op dan dingen die goed gaan. Wat goed gaat, is vlug normaal: "*Het hoort zo*". Daardoor **wordt belonen vaak vergeten**. Bij kinderen die onrustig zijn of doorgaans de sfeer negatief beïnvloeden, valt gewenst gedrag soms niet op. Het kind krijgt een etiket. Vooroordelen hebben vaak een negatieve invloed.

SOORTEN?

1. **Materiële beloningen** zijn tastbare dingen (snoep of een ijsje).
2. **Activiteitsbeloningen** zijn dingen die het kind graag doet (een extra tochtje naar het strand, nog een rondje potteke-stamp, langer opblijven, griezelverhalen bij het kampvuur, slapen in de tent, ...). Het

hoeft niet altijd spectaculair te zijn. Activiteitsbeloningen versterken vaak het samen-gevoel. Ze zorgen voor een prettige sfeer.

3. **Sociale beloningen** ("*aandacht via positieve feedback*") hebben te maken met lof, aandacht, vriendelijk zijn, aanmoediging (een knuffel, schouderklop, knipoog, 'goed gedaan',...). Zij vormen de belangrijkste beloningen. Waardering van de leider zorgt voor een gevoel van eigenwaarde. Het kind glundert. Zo moedig je het kind aan en schep je bovendien duidelijkheid over de onderlinge relatie, de regels en afspraken.

GOEDE BELONING?

Waar houd je rekening mee als je beloont?

1. **Wat je belooft, moet je doen.** Afspraken over belonen moet je ook **nakomen**: als na een bepaald gewenst gedrag een beloning werd beloofd, dan moet die er ook komen.
2. Een beloning (bv. aandacht) werkt het best als ze zowel in tijd als plaats **nauw aansluit** bij het gedrag.
3. Een **verrassende** beloning heeft grotere waarde dan een voorspelbare. Zorg voor voldoende afwisseling.
4. Beloon ook **niet altijd** na **é**lk gewenst gedrag. (Sociale beloningen kunnen vaker gegeven worden). Wie altijd beloont, leert het kind dat het nooit iets gratis moet doen, dat niets kan of moet zonder beloning. Belonen wordt niet meer interessant, of kinderen gaan een steeds grotere beloning eisen.
5. Een beloning moet voor het kind de **betekenis** van een beloning hebben. Ze kan bijvoorbeeld samen met hen worden gekozen.
6. Het is beter **vaak** te belonen dan groots te belonen.
7. Ook het **wegvallen of verminderen** van een straf is een beloning. Als dit echter vaak gebeurt, kan de straf haar invloed verliezen.

B. STRAFFEN: "gedrag veranderen"

Straffen zijn niet de regel, maar vormen veeleer een uitzondering.

WAT?

- Wie op kamp is, moet regels stellen en afspraken maken. Het is de taak van de leider om grenzen duidelijk te maken en ze consequent te bewaken. Kinderen zullen die grenzen overschrijden. Dat gebeurt om de eenvoudige reden dat niet alle grenzen duidelijk kunnen (en moeten) zijn, omdat niet alle grenzen even aangenaam zijn en omdat kinderen nu eenmaal kinderen zijn.
- Met straf probeert de leider de kinderen aan te zetten om hun gedrag te veranderen, aan te passen aan de normen en regels die aanvaard zijn. Straffen kunnen succes hebben, maar ze kunnen ook een sfeer van **angst en agressie** creëren. Vooral als ze bedoeld zijn als vergelding of afschrikking.

HOUDING?

Als kinderen regels overtreden, kan je:

- Duidelijk stellen dat je iets wil of niet wil en **waarom** je dat wil. Daarmee maak je duidelijk dat je je verantwoordelijkheid hebt en die wil opnemen, dat je verwachtingen hebt ten aanzien van het kind en dat er met jou te praten valt;
- De regel in **herinnering** brengen. Je gaat ervan uit dat het kind de regels wel kent en aanvaardt, maar wegens omstandigheden even uit het oog is verloren. Dat gebeurt ons allemaal;
- Aantonen welk **belang** je hecht aan de regel. Niet alle regels zijn even belangrijk. De sanctie hangt ervan af. Zo toon je je redelijkheid ("*Er valt mee te praten*").

SOORTEN?

1. **Fysieke straffen** (een tik, slaan, op de blote knieën op de harde asfalt,...) zijn uiteraard uitgesloten. Niemand (ouder, begeleider,...) mag ooit een kind pijn doen.
2. **Activiteitsstraffen** verbieden aangename bezigheden (niet mee gaan zwemmen) of leggen onaangename bezigheden op (de zaal vegen, papiertjes rapen,...).
3. **Sociale en psychologische straffen** als iemand bespotten, verwijten maken, uitsluiten, schelden, bekritisieren,... Ze doen het kind vaak véél meer pijn dan fysieke straffen. Wie respect heeft voor kinderen, doet dat niet.

Mocht het nog niet duidelijk zijn: **enkel activiteitsstraffen** zijn toegestaan!

GOEDE STRAF?

Monitoren straffen soms om te tonen dat ze boos of ontgoocheld zijn, of zelfs om wraak te nemen. Daar dient straf niet voor. Goede straf wil ongewenst gedrag afleren, fouten herstellen. Straffen zijn hulpmiddelen. Ze helpen de kinderen aan motivatie om zich medeverantwoordelijk te voelen voor eigen gedrag. Dertien aandachtspunten voor een goede straf:

1. Begrijpt het kind voldoende wat van hem verwacht wordt? Als een kind iets verkeerd doet uit **onwetendheid**, is er geen sprake van ongewenst gedrag. Vertel dus ook waarom zijn gedrag niet gepast is.
2. Om een kind van gedrag te veranderen, kan straf niet de eerste strategie zijn. Met **aanmoedigen** (belonen) kan je ook resultaat bereiken.
3. De straf moet ook de **betekenis van een straf** hebben bij het betrokken kind (als het kind gisteren stelde dat het eens graag zou meehelpen in de keuken, moet je dat vandaag niet als straf opleggen).

4. Ongewenst gedrag neemt toe als je nu eens niet en dan weer wel straft. **Wees consequent**. Kinderen weten anders niet waaraan ze zich moeten houden.
 - "*Een nee is een nee (nu en morgen ook)!*";
 - "*Hetzelfde feit moet je steeds op dezelfde manier bestraffen!*";
 - "*Alle monitoren zijn solidair!*";
 - "*Ik kom zelf ook mijn regels na!*".
5. Kinderen worden gestraft om hun **fout gedrag**, niet om hun persoon. Zeg dat ook. M.a.w. je keurt het gedrag af ("*dat had je beter niet gedaan*"), niet de persoon ("*Je deugt niet*"). Een boze blik of een opmerking over het ongewenst gedrag van het kind kunnen dit duidelijk maken. Dit is de enige uitzondering op de regel dat psychologische/sociale straffen niet toegelaten zijn.
6. Een straf moet **voorspelbaar** zijn. De afspraken daarover zijn duidelijk.
7. Een straf moet **zinnig** zijn. Ze moet iets te maken hebben met het foute gedrag. De straf als logisch gevolg van het ongewenste gedrag: iets breken = iets herstellen, knoeien met eten = opkuisen of helpen in de keuken,... Zorg dat dit voor het kind ook duidelijk is.
8. Een aangekondigde of afgesproken straf moet ook **worden uitgevoerd**. Anders heeft straf geen effect.
9. Dreig niet met straffen die **onuitvoerbaar** zijn ("*Ik laat je nog eens opsluiten*").
10. Wees **mild**. Een straf moet niet erger zijn dan nodig (proportionaliteitsvereiste). Buitenissige straffen zorgen voor agressie.
11. De straf moet **snel** volgen op het ongewenste gedrag. Hoe sneller, hoe groter het effect.
12. Toch: geef **geen straf** op het moment dat je erg boos bent. Zeg dat je erg boos bent en dat de straf nog volgt. Bedenk een straf als je wat rustiger bent.
13. Elke straf heeft ook **een einde**. Je moet niet terugkomen op de fout. Rond de straf ook af, d.w.z. praat met het kind, leg de straf uit, geef het kind de kans om het bij te leggen,...

INGRIJPEN?

Dreigementen, waarschuwingen, bevelen, kleineren, belachelijk maken,...
Ze verbeteren niet echt de sfeer of de relatie tussen jou en het kind.
Hoe grijp je correct in?

1. Blijf **rustig en beleefd**. Beledig of kleiner niet.
2. **Benoem** het ongepaste gedrag (wees specifiek), beschrijf wat de bijhorende gevoelens zijn (IK-boodschap), herinner aan de afspraak en de concrete gevolgen. Dus niet: "*Och jonge, doe zo niet!*", maar "*Bram, ik vind het niet fijn als je zo brutaal en kort antwoordt ...*"
3. Vraag aan het kind waarom het afwijkt van de afspraak. **Luister** naar wat hij zegt. Misschien heeft zijn gedrag een oorzaak, betekenis of doel.
4. Ga in op wat het kind zegt, vertrek vanuit **uw standpunt** en ga niet in de verdediging.
5. **Overleg** over wat nu moet gebeuren (waarschuwing, de zaal vegen, niet mee gaan zwemmen,...). Wees daarbij consequent.
6. "***We straffen niet met voeding en met liefde***":
 - Je ontzegt een kind nooit zijn of haar maaltijd. Hoogstens geen dessert kan een gepaste sanctie zijn.
 - Je keurt nooit de persoon af, steeds het gedrag.
7. Vaak is het ook nuttig jezelf de vraag te stellen of er aan jouw kant ook geen tekortkomingen waren.
 - Geef ik voldoende aanwijzingen i.v.m. wat mag of niet mag?
 - Geef ik de groep de kans om mee te bepalen wat de regels en afspraken zijn?
 - Reageer ik genoeg met **humor** en zin voor **relativeren**?
 - Vertrek ik vanuit een positieve opstelling en respect voor de gasten?
 - Liep ik niet te hard van stapel?
 - ...

STRAFFEN EN DE GROEP?

Straffen gebeurt meestal tegenover één kind, maar dat kind beoordeelt die straf ook door de ogen van de anderen. Een straf kan daardoor een onbedoeld effect hebben. Zo kan een bepaalde straf voor het kind veel erger zijn dan jij bedoelde. Een andere maatregel kan dan weer een statussymbool worden (bijv: 's nachts uit de groep gehaald worden omdat je de boel op stelten zet).

Soms weet je ook niet wie precies ongewenst gedrag heeft vertoond. De verdeel-en-heers-techniek (kinderen apart ondervragen en hopen dat een zwakke schakel zal praten) kan dan grote risico's inhouden voor de groepsgeest. De groep vaart er beter bij als ze zelf de **verantwoordelijkheid** krijgt om uit de situatie te raken (zie bijv. puntje 6 Diefstal).

Hou ook rekening met de **dynamiek van de groep**: er zijn voortrekkers (zij geven het voorbeeld, trekken de groep in positieve of negatieve zin), steunverleners (zij bedenken niets zelf, maar doen wel mee), toekijkers (zij onthouden zich) en gefrustreerden (zij gaan niet akkoord met het gedrag van de voortrekkers). Elke groep pak je best anders aan.

"Beloon regelmatig en straf zelden"; het recept voor een prettig kamp!

BRON:

www.klasse.be



8. WEGLOPERS

Er is ruzie in de groep, we hebben verloren met het spel door mij... ik loop weg.

Ik ben dat hier beu, ik wil mijn mama... ik loop weg.

Ik verveel mij, kattenkwaad uitsteken is veel leuker... ik loop weg.

Ik ben moni, ik ben verantwoordelijk... ik heb ze altijd in de gaten en probeer de situatie juist in te schatten.

Wat gedaan en waarom?

✓ **Stoomtreinen:**

Oorzaak:

Het kind voelt zich slechts tijdelijk niet goed in de groep. Het wil even alleen zijn om stoom af te blazen en zichzelf weer onder controle te krijgen.

Iedereen heeft dat gevoel van 'even met rust gelaten worden' wel eens. Ook kinderen kunnen dat hebben.

Symptomen:

Het kind loopt weg, maar slechts uit het zicht.

Van zodra het uit het zicht verdwenen is en er zeker van is dat niemand hem/haar volgt, zal het blijven staan.

Het kind zal ook uit zichzelf na enige tijd terugkeren.

Aanpak:

Laat het kind de groep verlaten en even stoom uitblazen.

Om zeker te zijn dat het hier gaat over iemand die enkel stoom wil aflaten en niet echt wil weglopen, volg je het kind. Zorg ervoor dat het kind jou niet ziet, het wil tenslotte even met rust gelaten worden.

Na vijf minuten kan je het benaderen en vragen wat er scheelde. Je kan het dan ook proberen te overtuigen om terug te keren. Forceer het kind echter niet want anders kan het zijn dat het pas echt zal willen weglopen.

✓ **Nachtmerries:**

Oorzaak:

Het kind voelt zich permanent niet meer thuis. De andere kinderen maken

het hem/haar onmogelijk; hij/zij heeft extreme heimwee of wil kattenkwaad uitsteken en weglopen is veel leuker.

Symptomen:

Het kind kan razend zijn omwille van wat er gebeurd is, maar anderzijds kan het juist niets laten merken en alles vooraf beramen.

Indien het kind wegloopt om kattenkwaad uit te steken dan zijn er meestal meerdere kinderen bij betrokken. "Iemand moet jouw spannende avonturen toch kunnen bevestigen?"

Het kind zal hoe dan ook weglopen en blijven lopen. De kans om het kwijt te raken is erg groot.

Aanpak:

Volg het kind zonder dat het jou ziet. Je weet tenslotte nog niet of het gewoon stoom wil aflaten of echt wil weglopen. Als je merkt dat het kind niet stopt, maar blijft verder lopen, dan ga je er achteraan en dan is het de wet van de sterkste die zal bepalen wie er wint.

Probeer te achterhalen wat het kind als het probleem ervaart (actief luisteren - zie boven) en zoek samen naar een mogelijke oplossing.

Als je het kind de weg belemmert, kan het agressief reageren (zie boven).

✓ **Uitdaggers:**

Oorzaak:

Het kind verveelt zich of voelt zich te kort gedaan en wil aandacht. Soms doet een kind alles om jouw aandacht te krijgen en negatieve aandacht is tenslotte ook aandacht.

Symptomen:

Het kind loopt weg totdat het uit jouw gezichtsveld is verdwenen.

Het kind zal regelmatig achterom kijken en zijn/haar pas af en toe inhouden om jou de kans te geven hem/haar te volgen.

Krijgt het kind de indruk dat je hem/haar volgt, dan zal het verder lopen.

Merkt het dat je hem/haar niet volgt, dan zal het automatisch terugkomen totdat het merkt dat je het weer gade slaagt. Krijgt het kind jouw aandacht, dan loopt het weer weg in de hoop dat je het alsnog achterna gaat.

Dit kat en muisspelletje kan lang duren en zal pas ophouden als het kind er genoeg van heeft. En dat kan zeer lang duren.

Aanpak:

Volg het kind ongemerkt om uiteindelijk te weten te komen waarom hij/zij wegloopt.

Merk je dat het kind wacht op een achtervolger, dan laat je hem/haar merken dat je er niet om geeft dat het wegloopt.

Keer gewoon naar de groep terug en negeer het kind. Of beter : doe alsof je het negeert. Het kan best zijn dat wanneer het kind zijn gehoopte aandacht niet krijgt, het zich diep ongelukkig gaat voelen en uiteindelijk echt zal willen weglopen.

Hou het kind daarom onopvallend in het oog en geef het af en toe aandacht, maar begin zeker niet aan het kat en muisspel.

✓ Wat moet je steeds doen?

- Wanneer een kind wegloopt, houdt één monitor zich met het kind bezig. De rest doet gewoon verder met de groep.
- Als een monitor een kind volgt dat weggelopen is, **dan keert die monitor steeds na 15 minuten terug naar de groep**. Ook als het kind dan al 2 kilometer ver gelopen is en je vreest het definitief kwijt te geraken als je stopt met de achtervolging. Je mag de andere monitoren niet langer laten wachten, zij weten tenslotte niet welke kant je uitgelopen bent. Dit is voor hen ook het teken dat wanneer een monitor meer dan 15 minuten weg is, er iets fout gelopen is. Ook een monitor kan in de problemen komen! Heb je een GSM bij, dan gebruik je die om je medemonitoren in te lichten.
- Wanneer een kind of monitor langer dan 20 minuten weg is, wordt de hoofdbegeleiding op de hoogte gebracht.
- Gaat er een tweede kind lopen, dan breng je de hoofdbegeleiding meteen op de hoogte.
- Heb je twijfels, weet je niet wat te doen, dan mag je steeds de hoofdbegeleiding opbellen. Je hoeft hiervoor geen 20 minuten te wachten!

9. ADHD EN OVERBEWEEGLIJKHEID

Wat ?

AD(H)D staat voor Attention Deficit Hyperactivity Disorder. Kinderen met ADHD kunnen last hebben van ofwel overbeweeglijkheid, ofwel aandachtsstoornissen ofwel beide. We moeten wel opletten. Tegenwoordig krijgen héél veel kinderen de stempel van ADHD. Stil zitten, opletten, luisteren en nadenken vooraleer iets te zeggen of te doen zijn hun grootste probleem. Tracht hen zoveel mogelijk opdrachten te geven en laat hen dingen uitleggen. Baken duidelijke grenzen af.

Wees zelf creatief en vooral flexibel! Behoud je gevoel voor humor!

Dit zijn 10 tips om met ADHD om te gaan:

1) Eenvoud en structuur:

Maak op voorhand duidelijke en eenvoudige regels over wat kan en wat niet kan en houd je daaraan. Je stelt duidelijke grenzen waar ze niet over mogen.

2) Niet te veel ineens:

Geef niet te veel opdrachten ineens, dan weten ze niet waaraan te beginnen en dan lopen ze vast. Denk hieraan bij je speluitleg.

3) Niet te lang:

Zorg voor afwisseling, anders gaan ze zich vervelen en dan zoeken ze zelf iets om hun mee bezig te houden en dat is niet altijd positief (Bv. andere lastig vallen). Breng variatie in je spel!

4) Stop-Denk-Doe:

Spreek een geheim teken af (bv. een fietsrem) om duidelijk te maken wanneer het kind over een bepaalde grens gaat. Wanneer een monitor dat teken gebruikt, weet het kind dat het iets fout doet. Dat het moet stoppen, even moet nadenken en dan pas verder doen. Het feit dat het geheim is, kan al een aanmoediging zijn.

5) Pas op met andere kinderen:

Ze kunnen een ADHD-kind als "anders" aanschouwen en hem pesten (opzettelijk situaties uitlokken), maar omgekeerd kan je hen ook laten inzien dat hij/zij "anders" is en daardoor hulp kan gebruiken.

Vermijd een overdosis positieve discriminatie, dit kan anderen jaloers maken, zelfs benadelen en legt nog eens de nadruk op het "anders" zijn.

6) Vluchtheuvel:

Voorzie een plaats waar het kind naartoe kan vluchten om zo tot rust te komen. Dit is een persoonlijke plek, laat het kind daar dan ook alleen zijn. Maak vooraf wel duidelijke afspraken, dit mag geen hoekje worden voor het ontlopen van taken.

7) Uitraasmomenten:

Voorzie voldoende tijd en ruimte om stoom af te laten. Een actief spel kan ook al helpen!

8) Contact met de ouders:

Zij kunnen je tips geven over de aanpak en zullen waarschijnlijk willen weten hoe hun kind zich gedraagt in deze nieuwe situatie. Deze taak zal vooral voor de kampeiding weggelegd zijn.

9) Respect behouden:

Een ADHD-kind moet je anders aanpakken dan andere kinderen en je moet veel meer relativeren dan in andere situaties, je moet je gezag duidelijk laten gelden, want anders helpt er geen enkele aanpak meer.

10) Belonen, aanmoedigen:

Doe dit op regelmatige basis en consequent, alleen zo zal je aanpak op langere termijn succes kennen.

Medicatie:

Vaak krijgen de kinderen medicatie voorgeschreven: Rilatine. We stellen als moni de medicatie niet in vraag.

Het toedienen van medicatie is een taak van de (groeps/EHBO)verantwoordelijken. De kampeiding brengt alle medicatie die moet worden toegediend in kaart op voorkamp.

Vergeet medicatie niet mee te nemen als je op uitstap vertrekt!

10. BEDPLASSERS IN DE GROEP

Elk jaar zijn er wel een aantal kinderen die 's nachts bedplassen.

Wat te doen indien dit zich voortdoet?

- ✓ Deze kinderen leg je het best zo dicht mogelijk aan de uitgang van de kamer of tent;
- ✓ Na het avondeten geen drinken meer geven (bv: geen watercantus 's avonds);
- ✓ Wanneer de monitoren gaan slapen, maken we deze kinderen nog eens wakker om hun plasje te doen of vraag je aan hen wanneer ze thuis uit hun bedje worden gehaald. (rond 12u30 → probeer hier enige regelmaat in te houden). Zorg dat je deze halfslapende kinderen voldoende begeleidt!



- ✓ Het spreekt vanzelf dat je dit probleem met de nodige discretie behandelt. Ongelukjes kunnen voorkomen.
- ✓ 's Morgens als de kinderen zich gaan wassen, controleert een monitor de bedden. De bedjes worden vervangen en de slaapzakken gewassen of de lakens worden vervangen. Bezorg het kind geen schuldgevoel. Doe de controle onopvallend.
- ✓ Denk je dat er een dieperliggend probleem kan zijn (heimwee, angst...), ga dan een gesprek aan met het kind en zoek samen naar een mogelijke oplossing. Raadpleeg je medemonitoren en kampeiding.

11. KINDERMISHANDELING

Je bent ongerust over een kind

En denkt aan mishandeling of misbruik.

Laat dat kind niet aan zijn lot over.

Durf je gevoel vertrouwen.

Bezorgdheid is altijd terecht.

Wanneer je een vermoeden hebt van kindermishandeling, deel je dit steeds aan de hoofdbegeleiding mee. Je kan eventueel eens bij de andere monitoren polsen of zij ook dat gevoel hebben. Je spreekt het kind hier nooit rechtstreeks over aan.

De hoofdbegeleiding deelt deze informatie mee aan de hoofdzetel waar dit verder afgehandeld wordt.

Er zijn twee aanpakken mogelijk:

- *Gerechtelijke aanpak*: er wordt klacht neergelegd met de bedoeling de dader op te sporen en te straffen.
- *Sociale aanpak*: er wordt een vertrouwenscentrum ingelicht. Dit kan anoniem gebeuren. Dit centrum zal de situatie nagaan en proberen met het gezin (en eventueel de dader) de veiligheid van het kind te herstellen. Dit gebeurt door gezinsbegeleiding en niet door gerechtelijke stappen te ondernemen. Vaak werden de ouders van misbruikte kinderen zelf misbruikt en vinden ze dus dat dit kan. Het is maar via therapie dat hieraan kan gewerkt worden.

Het is een uitdaging voor het Rode Kruis om als organisatie een juiste nazorg te voorzien. We willen kinderen die mishandeld worden niet aan hun lot overlaten; anderzijds willen we ouders niet afschrikken om hun kind met ons mee te geven ('Die van dat Rode Kruis sturen direct een maatschappelijk assistent op je dak!'). In dat laatste geval kunnen we onze doelstellingen helemaal niet meer realiseren.

Als we besluiten stappen te ondernemen, zullen we steeds voor de tweede aanpak kiezen. Het vertrouwenscentrum kan dan nog altijd beslissen - wanneer een sociale aanpak het kind niet kan beschermen - om gerechtelijke stappen te ondernemen.

12. HOUDING TEGENOVER ANDERE BEGELEIDERS

Je vormt een team. Dat wil zeggen dat je naar de kinderen toe allemaal hetzelfde vertelt. Maak duidelijke afspraken. Meningsverschillen worden nooit naar voren gebracht waar de kinderen bij zijn. Een goede samenwerking tussen de monitoren en de kampeiding is onontbeerlijk. Om spanningen te voorkomen, is een goede communicatie belangrijk. Een open sfeer waarin alles bespreekbaar is, helpt ons al een hele stap vooruit. Het modewoordje hier is FEEDBACK! Achterklap (roddelen) is de dooddoener!

HET BELANG VAN FEEDBACK:

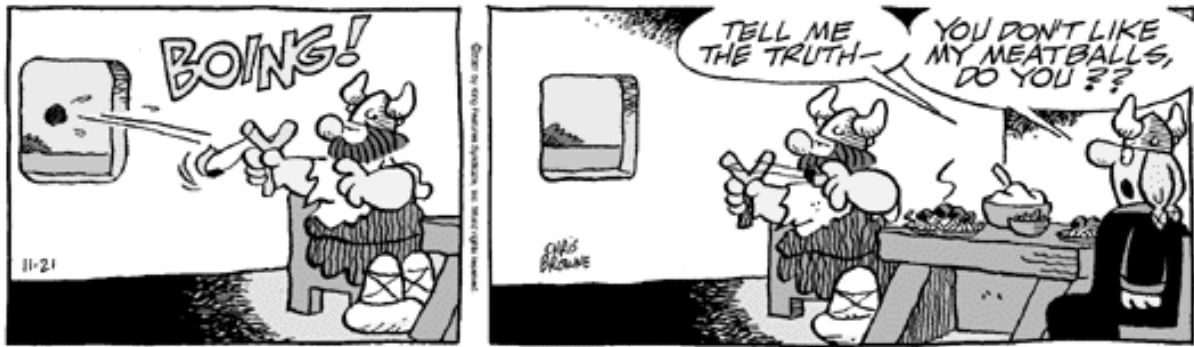
Feedback vertelt je hoe je overkomt bij anderen.

Zo kom je tot de ontdekking dat de indruk die je soms op anderen maakt, kan verschillen van wat je eigenlijk bedoelt of wat je van jezelf denkt. Je krijgt inzicht in het effect van je gedrag op anderen.

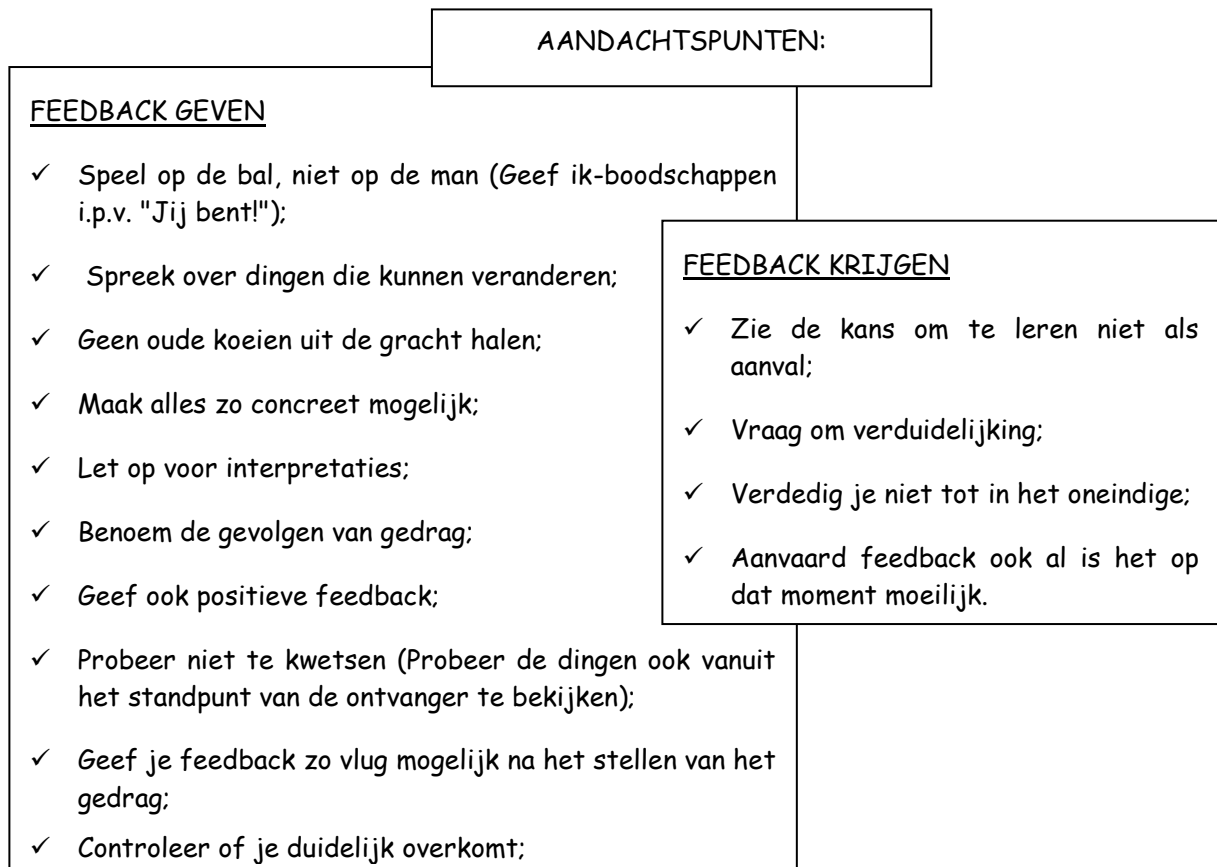
Feedback is in de eerste plaats bedoeld om iemand te helpen zichzelf en vooral de effecten van zijn gedrag op anderen in te schatten en te begrijpen. Dit is een zeer belangrijk aspect bij het begeleiden van kinderen. Een goede begeleider dient immers te weten hoe hij overkomt bij de groep en tot welke (re)acties dit kan leiden. Dit vermijdt misverstanden en negatieve reacties tussen begeleider en groep, maar vooral tussen begeleiders onderling!

Ga er steeds vanuit dat diegene die jou feedback geeft, dit met goede bedoelingen doet. Ga dus niet meteen in de verdediging, dat is echt niet nodig. Luister naar wat gezegd wordt en stel vragen wanneer jou iets niet duidelijk is. Vraag ook naar de precieze interpretatie wanneer je het gevoel hebt dat er dingen gezegd worden die je niet zo gemeend of bedoeld hebt. De hulp is des te doeltreffender naarmate je er meer voor open staat.

Feedback kan op verschillende manieren gegeven worden: verbaal of non-verbaal, bewust of onbewust, formeel of informeel, ...



Feedback kan enkel positief werken in een sfeer van vertrouwen en veiligheid. Het correct omgaan met feedback kan een teken zijn van volwassenheid van de groep.



13. HOUDING TEGENOVER DE KAMPLEIDING

Het is vanzelfsprekend dat het hoofdmonitorenteam de uiteindelijke leiding van het kamp heeft. Dit betekent dat je het niet altijd eens bent met de hoofdmonitoren, maar dat je hun visie wel volgt. Tijdens de activiteiten is er geen ruimte om in discussie te gaan. Op de avondvergaderingen kan je je zegje wel doen. Van iedere monitor wordt verwacht dat hij/zij loyaal is naar de kampleiding toe.

Als de hoofdmonitoren een opdracht geven (kinderen samenroepen, deel van de spelleiding op jou nemen, je groep stil krijgen...) wordt die door de monitoren zo nauwgezet mogelijk ingevuld.

14. HOUDING TEGENOVER OUDERS EN ANDERE BETROKKENEN

- ✓ Wees steeds beleefd en correct, ook al heb je eens bedenkingen bij de manier waarop ouders (of begeleiders van het Rode Kruis) het kind behandelen.
- ✓ Zorg dat je tijdens het afhalen van de kinderen beschikbaar bent voor ouders en begeleiders. Zij willen vaak ook de monitoren eens zien of jullie een aantal vragen stellen.
- ✓ Respecteer de andere betrokkenen (kookploeg, opstellers...). Ook deze mensen zetten zich vrijwillig in. Hou rekening met wat zij vragen.

15. DRANKGEBRUIK

Hier worden duidelijke afspraken rond gemaakt voor het kamp van start gaat! De hoofdmonitoren en de monitoren bespreken in groep of drank al dan niet mogelijk is tijdens het kamp. Indien zij in groep beslissen dat dit wel het geval is, wordt ook duidelijk vastgelegd HOEVEEL drank toegelaten wordt en WANNEER er kan gedronken worden. Hou voor ogen dat het kamp in het teken staat van de kinderen en dat ten allen tijde "nuchter" op situaties moet kunnen gereageerd worden!! Een aantal moni's zijn in ieder geval BOB.

16. ROKEN

Ook hier geldt de regel: duidelijke afspraken maken in de groep vooraleer het kamp start. WAAR en WANNEER kan er gerookt worden?

Let wel: er wordt NOOIT gerookt in het bijzijn van de kinderen en roken is geen reden om de kinderen even alleen te laten!



VI. Spelen maken

1. WAAR DE MOSTERD HALEN?

STAP 1: BESTAANDE SPELEN

Spel en spelletjes bestaan al zolang er mensen zijn. Je vindt er dus duizenden. Meestal zijn er ook reeds een heleboel variaties op hetzelfde spel.

Wie het echt moeilijk heeft bij het bedenken van een spel, kan te rade gaan in de plaatselijke bibliotheek of op het internet (<http://www.jeugdwerknet.be/spelen/index.htm>). Een bron van inspiratie en creativiteit vind je uiteraard steeds bij je hoofdmonitoren.

STAP 2: VARIATIES OP BESTAANDE SPELEN

Een echt nieuw spel maken is moeilijk, dat geven we toe. We willen jullie zeker niet ontmoedigen. Vele spelen zijn echter enkel maar een variatie op een bestaand spel.

VARIATIES OP SPELELEMENTEN VAN BESTAANDE SPELEN:

- ✓ Variaties op het materiaal: tikkertje met een natte spons, tikkertje op de fiets, voetbal met je handen in je schoenen, voetbal met een strandbal, voetbal op de fiets, een muzikaal pakket met een begeleider-of-kind-of-pop met heel wat kleren aan die beetje bij beetje wordt uitgekleeed...
- ✓ Variaties op het terrein: voetbal in een bos, Chinese voetbal op een helling met een ronddraaiende kring...
- ✓ Variaties op ploegindeling: wie scoort verandert van ploeg, keepers wisselen van goal in het midden van het spel, vier ploegen met elk een eigen doel...
- ✓ Variaties op de spelregels: vlaggenstok met andere opdrachten (onder de benen kruipen, knuffeltje...), de tikker mag enkel tikken als die aan het zingen is,...
- ✓ ...

COMBINEER VERSCHILLENDE SPELEN MET ELKAAR:

- ✓ Combinatie van klassieke spelen (vooral oudere kinderen, kan nodig zijn je spelregels aan te passen): Chinese voetbal en zakdoekleggen, kat en muis en moordenaartje, voetbal en tikkertje...
- ✓ Vertrek van gezelschapspelletjes: ganzenbord als avondspel, stratego als stadsspel, mastermind, trivial pursuit, twister ...
- ✓ Vul bestaande methodieken opnieuw in: één-tegen-allen, laddercompetitie, casinoavond, estafette...

STAP 3: EEN ORIGINEEL, NIEUW SPEL

Hoe begin je er eigenlijk aan? Er bestaan allerhande creatieve technieken die je in de goede richting sturen (zie verder). Zo kom je aan tal van ideeën die je op een leuke manier kan gaan combineren.

- ✓ Ideeën vanuit materiaal: piepschuim, deeg, wc-papier, blikken...
- ✓ Ideeën vanuit de bewegingen: klimmen, slingeren, zweven, draaien...
- ✓ Ideeën vanuit de omgeving: trap, sporen in het zand, bijzondere straatnamen...
- ✓ Ideeën vanuit gedichten, boeken, sprookjes, films...

2. CREATIEVE TECHNIKEN

Waarom creatieve technieken? Je gaat steeds op dezelfde manier te werk als je een spel moet bedenken. Brainstormtechnieken laten je toe om van je traditionele gedachtepatroon af te wijken. Zo slaag je erin om originele, creatieve en unieke spelen ineen te boksen.

Enkele plezierige technieken:

Komkommerdrinken Eén iemand gaat buiten, de rest van de groep schrijft tientallen zelfstandige naamwoorden op een blad. Dit gebeurt willekeurig en zonder regels. De groep kiest (blind) een zelfstandig naamwoord om mee verder te werken. De persoon die buiten stond, geeft een werkwoord en dit vormt dan het begin van een spel. Bv. komkommer en drinken ----> geeft komkommerdrinken.

Kikkerverhaal Schrijf allemaal een woord op een blad papier. Vervolgens maak je een verhaal van al deze woorden. Aan dat verhaal koppel je dan achteraf een aantal opdrachten en jouw stadspel/doorschuifspel/ganzenbord/... is gemaakt. Bv. als er een kikker tussen een van de woorden staat, krijg je de dolle avonturen van Plons de gekke sticker of Plons de gekke flikker of Plons de gekke klikker of

STAMP-truuk Elke letter staat voor een woord.

Spelvorm: kies een spelvorm (opdrachten, doorschuifstelsysteem, ganzenbord, een tegen allen, bordspel, stadspel, bosspel, nachtspel, ...)

Terrein: kies een terrein (binnen, buiten, stad, bos, ...)

Actie: kies een actie (die je altijd al hebt willen doen - bv: swingen, vallen, slingeren, ...).

Materiaal: kies een voorwerp dat je altijd al hebt willen hanteren (Bv: een hamer), zorg ervoor dat dit voorwerp niets met de actie te maken heeft. Anders hervul je in clichés.

Personen: bepaal je doelgroep.

Betonmolen U neemt een blad. Tevens grijpt u naar een balpen. Met de combinatie van deze twee vult u een bladzijde met de meest domme en banale spelletjes die in je opkomen. Neem uw wijsvinger, knijp de ogen dicht en werp met een olympische zwaai uw vinger op het blad. U voert deze actie een tweede keer uit en maakt met de combinatie van de twee bekomen spelletjes een nieuw betonmolenspelletje.

Bloemassociatie Je tekent een bloem (hartje en blaadjes). In het hartje schrijf je je kernwoord (bv: liefde). In de bloemblaadjes komen dan de woorden *die met de kern geassocieerd kunnen worden* (bv.: hart, haat, kriebels,...). Met al deze woorden maak je nu een verhaal; dit wordt het vertrekpunt voor je spel.

Veldassociatie of kettingassociatie Door aan een woord te denken, komt er spontaan een ander woord in je op. Dat andere woord geeft weer inspiratie voor het volgende woord, en zo ga je verder (*m.a.w. je maakt associaties op het laatste woord*). Al die woorden hebben een onrechtstreekse link (bv: liefde, hart, bloed, moord, pistool,...). Met deze woorden maak je een verhaal: het vertrekpunt voor je spel!

Brainstormspel Twee groepjes: het eerste groepje somt tien woorden op over het onderwerp. Het volgende groepje moet nu proberen te raden welke tien woorden de anderen opgaven (binnen één minuut/tot er acht geraden zijn). Zo kom je tot een massa originele woorden. Uit al die woorden kiezen ze er vijf of tien (of de woorden die beide groepen hadden) en met die woorden wordt een verhaaltje gemaakt. Opnieuw het vertrekpunt van je origineel spel.

Werpen Iedereen heeft een aantal strookjes. Je schrijft een woord dat verband houdt met het thema op. Je maakt er een prop van en lanceert die richting emmer. Als er tien papiertjes in de emmer liggen (of na één minuut), worden ze gelezen. Hierrond bouw je opnieuw een verhaaltje op of per strookje dat er in de emmer ligt, verzin je een opdracht!



3. HOE BOUW JE EEN SPEL OP?

In elk spel dat je speelt kan je een aantal "bouwstenen" herkennen. Het zijn 5 herkenbare onderdelen die je in elk spel vindt. Als je alle onderdeeljes op een flap schrijft kan je er spelfiches mee maken die je later nog kan gebruiken of uitlenen.

De beginletters van deze kenmerken vormen samen MORIS:

✓ MATERIAAL:

- Gebruik je materiaal op een verantwoorde wijze
- Zorg dat je materiaal veilig is.
- Pas je materiaalkeuze aan aan de doelgroep (base-ball bat of tennisracket)
- Varieer het materiaal of speel eens zonder materiaal.

✓ OMGEVING:

- Een terrein moet veilig zijn
- Verandering van terrein brengt variatie in het spel (bosspel in de duinen, stratego in het zwembad, chinese voetbal op een helling,...)
- Hou rekening met het weer

✓ REGELS:

- Formuleer je regels kort en krachtig.
- Gebruik "als...,dan..." of "mag niet" regels. Bijv. "Als je getikt bent, dan ga je naar de hulppost" en "je mag niet lopen met de bal"

✓ INKLEDING:

- Werk rond een thema of actieterrein. Inkleding motiveert: de Ridder zoeken een schat,...
- Besteed aandacht aan de inkleding van de activiteit: verkleedkledij, een verhaaltje of toneeltje dat het spel uitlegt, een decor,...(vul je materiaallijst aan)
- Hou je inkleding aan gedurende het ganse spel. Beperk je niet tot de speluitleg. De WC-eend blijft WC-eend en niet plots monitor Jef in de loop van het spel. Hou hiermee rekening tijdens je voorbereiding (jef in een kippenpak loopt moeilijk als Jef tikker is)
- Pas je inkleding aan aan je doelgroep en hun leefwereld. Hou ouder je deelnemers zijn, hoe meer moeite je moet doen om ze te overtuigen. 6jarigen kan je laten zoeken naar kabouters in het bos. 12jarige daarentegen vereisen een sluitend en logisch verhaal.
- Durf en experimenteer!
- Een inkleding waar je tijd insteekt loont!

✓ SPELERS:

Indeling

- Maak gebruik van een originele groepsverdelingsmethodiek. Zo vermijd je dat dezelfde deelnemers steeds samen klikken en bevorder je de groeps sfeer.
- Wissel af en laat de kinderen af en toe zelf kiezen met wie ze in de groep zitten.
- Kleed je methodiek in in je thema.

Doelgroepen

- Elk kind ontwikkelt zich ongeveer op dezelfde manier. Maar niet elk kind maakt op hetzelfde moment dezelfde ontwikkeling door... Aanleg, karakter, gezondheid, milieu, onderwijs, vrije tijd, ... en vooral het contact met andere mensen maakt kinderen tot wat ze zijn.
- Het is belangrijk dat je spel(materiaal, omgeving, regels, inkleding) steeds aanpast aan de leefwereld van je doelgroep.

VII. Evaluatie

1. HET NUT VAN EEN EVALUATIE

"Evalueren om te evolueren."

Iedereen kan groeien, je hebt enkel de juiste meststoffen nodig! Evalueren helpt je ook al een eind op weg. Je leert je mogelijkheden en je beperkingen realistisch inschatten. Dit is een vaardigheid die je als begeleider zeker nog ten goede zal komen.

Het geregeld evalueren van de kampactiviteiten zorgt ervoor dat alle verwachtingen en resultaten op elkaar kunnen afgestemd worden. Spanningen worden in de kiem gesmoord. Problemen kunnen in groep worden aangepakt. De sfeer op het kampterrein blijft geweldig dankzij evaluatie en het correct omspringen met de verworven informatie.

Omwille van het belang van (zelf)evaluatie zorgt het hoofdmonitorenteam dat er voldoende gelegenheden zijn om suggesties en grieven in de groep te gooien. Uiteraard zijn de avondvergaderingen uitermate geschikt. Tussentijdse gesprekken met de hoofdbegeleiding behoren ook tot de mogelijkheden.



2. Instrumenten

1) KaBe (Kampbeoordeling)

Helpt ons een afgelopen kamp te evalueren met het oog op de verbetering van toekomstige kampen.

2) Evaluatie van de monitoren

Tijdens het kamp worden de monitoren door de kampleiding begeleid. Zij geven ten gepaste tijden een aantal tips en adviezen mee. Indien nodig (problemen tijdens het kamp, gevraagd door de monitoren...) wordt er op het einde van het kamp een globale evaluatie per monitor georganiseerd.

3) Evaluatie van het kamp

Het kamp is afgelopen. We laten er nog wat tijd overheen gaan en spreken dan nog eens af met alle monitoren om het kamp te evalueren. Opmerkingen uit de KABE kunnen van dichterbij worden bekeken; vragen van de kampleiding worden extra in de verf gezet of problemen van de monitoren krijgen een oplossing mee naar volgend jaar toe. Wij leren bij uit wat jullie ons zeggen. Zo wordt het kamp naar volgend jaar toe nog fantastischer...



XVI. Al doende leert men...

Hopelijk zet deze handleiding je op weg. We hebben geprobeerd om tips te geven die je in tal van kampsituaties zou kunnen gebruiken. We willen je geen verkeerd beeld geven. Een kamp met kinderen die in armoede leven is geweldig, maar af en toe word je met een conflict geconfronteerd. In die gevallen is het belangrijk dat je correct optreedt. Het is onnodig dat jullie steeds opnieuw het warm water gaan uitvinden, vandaar dit werkje. Iedereen maakt wel eens een fout en dan is het belangrijk dat je dat kan erkennen en dat je bereid bent de situatie recht te zetten.

We zijn ons ook ten volle bewust van de beperkingen van wat er nu voor jou ligt. Elke situatie is anders en elk kind reageert anders. Het meeste zullen jullie leren uit jullie eigen ervaringen. Veel succes!

Maak er een bangelijk kamp van!





Colofon

Redactie:

Annelies Van den Vonder
Dieter Probst
Katleen Kayaert
Nicky Burette

Eindredactie:

Astrid De Backer
Lut Aelvoet
Livina Van Opstal
Emelie Carpentier

V.u.:

Phillippe Vandekerckhove
Motstraat 40
2800 Mechelen

