

whoznext

Gamebook

Wat is het gamebook?

Het gamebook bevat diverse leuke, inspirerende en activerende werkvormen die je als coach van het whoZnext-team kunt inzetten als je de jongeren van het whoZnext-team aan het begeleiden bent. Het zijn manieren om jongeren letterlijk en figuurlijk in beweging te krijgen.

De werkvormen zijn geordend langs de levensloop van het project whoZnext. Van start tot finish. We hopen dat deze ordening je helpt om een geschikte werkvorm te selecteren. Mocht je een werkvorm beter vinden passen in een andere projectfase dan is dat helemaal prima. Voel je vrij om dat gewoon te doen.

Voorkomen moet worden dat jongeren whoZnext gaan associëren met het doen van 'oefeningen' en dat ze zeggen dat 'ze hier niet voor komen'. Het is dan ook de kunst om als coach de werkvormen met mate in te zetten en op goed te bepalen wat een geschikt moment is om de werkvorm in te zetten.

Voor wie is de gamebook?

Het gamebook is bedoeld voor de coach van het whoZnext-team. Dit kan een sportbuurtwerker, docent lichamelijke opvoeding, trainer of andere enthousiaste persoon die de begeleiding van het whoZnext-team op zich neemt.

Vragen en opmerkingen

Heb je nog aanvullingen, opmerkingen of adviezen? We zijn erg benieuwd. Stuur een mail naar mail@whoznex.nl

Succes!!!

Inhoud

Hoofdstuk 1: Klaar voor de start

- 1.1 Welkom en introductie
- 1.2 Doel van het project whoZnext
- 1.3 Verwachtingen
- 1.4 Huisregels
- 1.5 Advertentiespel

Hoofdstuk 2: Kennismaken

- 2.1 Op zoek naar
- 2.2 Fotospel
- 2.3 Diepte interview
- 2.4 Zelfportretten
- 2.5 Levensloop

Hoofdstuk 3: Communiceren

- 3.1 Zoek je kleur
- 3.2 Line-up
- 3.3 Drie-Stappen-Interview
- 3.4 Kaartjes
- 3.5 Vragenvuur

Hoofdstuk 4: Vertrouwen krijgen

- 4.1 Blindemannetje
- 4.2 Stage diving
- 4.3 Bloopers en blunders
- 4.4 Zekeren
- 4.5 Acrogym

Hoofdstuk 5: Uitvoerbare plannen maken

- 5.1 De 5 W's
- 5.2 Mindmap
- 5.3 Tijdlijn
- 5.4 Achteruit voorspellen
- 5.5 Meervoudige belichting

Hoofdstuk 6: Met elkaar komen tot besluiten

- 6.1 Stickeren
- 6.2 Ronde Tafel
- 6.3 Besluiten nemen
- 6.4 Jubelmuur en klaagmuur
- 6.5 De luis in de pels en de enthousiasteling

Hoofdstuk 7: Een goede taakverdeling

- 7.1 Things to do
- 7.2 Sollicitatiegesprek
- 7.3 High five
- 7.4 Takenformulier
- 7.5 Positieve feedback

Hoofdstuk 8: De samenwerking verbeteren

- 8.1 Brug van stoelen
- 8.2 Tandentoker
- 8.3 Knie-zitter
- 8.4 Over de hoge bergen
- 8.5 Piramide

Hoofdstuk 9: Ijsbrekers en energizers

- 9.1 Als ik een dag.....was, dan zou ik.....
- 9.2 Verandering vinden
- 9.3 Fruitsalade
- 9.4 Beweegbreak
- 9.5 De knoop

Hoofdstuk 10: Evalueren

- 10.1 De busreis
- 10.2 Evaluatiewiel
- 10.3 Doelpunt
- 10.4 Thermometer
- 10.5 Stoplicht

Hoofdstuk 11: Beëindigen

- 11.1 Afscheidsfoto's
- 11.2 Ik vertrek en neem mee
- 11.3 Symbool
- 11.4 De reünie
- 11.5 Een toast op whoZnext

1. Klaar voor de start

In dit hoofdstuk vind je werkvormen die handig zijn wanneer je net start met een whoZnext-team. Ze hebben het doel om de sfeer in de groep positief te beïnvloeden en kunnen ook gebruikt worden als warming up. Vooral bij de start van een whoZnext-team is het van belang om verwachtingen en doelen naar elkaar uit te spreken. Er is daarom ook een aantal werkvormen toegevoegd die ingaan op deze onderwerpen.

1.1 Welkom en introductie

Doel:

Het doel van deze vorm is om jongeren zich welkom te laten voelen en te checken of ze voldoende gemotiveerd zijn om te starten met whoZnext.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

5-10 minuten

Benodigheden

n.v.t.

Stappen

- Heet iedereen persoonlijk welkom en geef het whoZnext-team nog wat achtergrondinformatie over de opzet en inhoud van het project whoZnext. Om de sfeer niet te zwaar te maken kun je het wat luchtiger maken door iedereen eerst wat drinken aan te bieden, een leuk verhaal te vertellen of iets anders te bedenken waarmee het ijs wordt gebroken.

Tips

- Het is van belang dat je weet wie de jongeren zijn. Kennen ze elkaar al? Mocht dat niet zo zijn, dan kun je starten met een kennismakingsspel (zie hoofdstuk 2).

1.2 Doel van het project whoZnext

Doel:

Het is van belang dat jongeren weten wat het doel is van het project whoZnext ('Jongeren regelen samen met andere jongeren hun eigen sport. Dat is whoZnext. Je kunt hierbij denken aan het zelf organiseren, scheidsrechteren, coachen, besturen, trainen, maar ook het meedenken over sport en speelvoorzieningen in de wijk') en te checken of dit in overeenstemming is met hun eigen (leer)doelen.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

5 minuten

Benodigdheden

- Flip-over

Stappen

- Heet iedereen persoonlijk welkom en geef het whoZnext-team nog wat achtergrondinformatie over de opzet en inhoud van het project whoZnext.

Tips

- Houd het kort en bondig en biedt veel gelegenheid tot het stellen van vragen.

1.3 Verwachtingen

Doel:

Het doel van deze werkvorm is om de verwachtingen van de jongeren boven de tafel te krijgen. Het komt vaak voor dat jongeren dit een lastige vraag vinden en dat je hen extra moet helpen.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

10-15 minuten

Benodigdheden

- Flip-over
- Stiften

Stappen

- Vraag de jongeren wat ze verwachten van het project whoZnext en wat ze verwachten te leren. 'Wat verwacht je van whoZnext en wat zou je willen leren?'
- Elke jongere noteert zijn antwoorden op papier (2 min) en deelt dan in tweetallen de antwoorden met elkaar (5 min).
- Iedereen deelt zijn of haar verwachtingen met de groep en deze worden opgeschreven op een flip-over.
- Doe aan verwachtingsmanagement. Kan whoZnext alle verwachtingen waarmaken?

Tips

- Gooi de flip-over niet weg. Gebruik hem later in het traject nog een keer om te checken of je met elkaar op het goede spoor zit.

1.4 Huisregels

Doel:

Het doel van deze werkvorm is om samen met elkaar de 'huisregels' te bepalen.

Deelnemers

De gehele groep

Ruimte

n.v.t.

Tijd

15-45 minuten

Benodigdheden

- Flip-over
- Stiften

Stappen

- Vraag de jongeren wat ze aan regels (niet roken, respect voor elkaar, elkaar uit laten praten, op tijd komen...) met elkaar zouden willen afspreken. Elke jongere noteert zijn antwoorden op papier (2 min).
- Alle regels worden opgeschreven op een flip-over (tot er geen nieuwe regels meer genoemd worden) en vervolgens krijgen de jongeren de taak om met een stift elk 5 streepjes te zetten bij de regels die zij belangrijk vinden. De regels met de meeste streepjes vormen de huisregels en daar moet iedereen zich aan houden.
- Bepaal met elkaar wat er gedaan moet worden als iemand zich niet aan de huisregels houdt? Het elkaar aanspreken is hierbij een heel belangrijke

Tips

- Wanneer een jongere meerdere keren de regels overtreed, dan is het verstandig om als coach een één op één gesprek met de jongere te voeren. Vindt hij of zij het nog wel leuk? Wat zijn de redenen om zich niet aan de regels te houden? Kortom: ga het gesprek aan.

1.5 Advertentiespel

Doel:

Het doel van deze werkvorm is om duidelijk te krijgen wat de jongeren van elkaar verwachten als persoon en als team.

Deelnemers

De gehele groep

Ruimte

n.v.t.

Tijd

15-45 minuten

Benodigdheden

- Flip-over
- Post-its
- Stiften

Stappen

- Hang twee flappen op. Op de ene flap staat : Gevraagd: Ik ben op zoek naar een groep die...? En op de tweede flap staat bijvoorbeeld: Aangeboden: Ik ben een jongere die...?
- Laat vervolgens de jongeren de flappen aanvullen met korte zinnen of trefwoorden. Vul de flappen ook zelf in als coach.

Gevraagd: Ik ben op zoek naar een groep die 'Naar elkaar luistert', 'respect heeft voor elkaar'...

Aangeboden: Ik ben een jongere die 'enthousiast is', 'bereid is om te leren'...

- Bespreek de trefwoorden met de groep en laat de jongeren hun bijdrage toelichten.

Tips

- Vraag door op onduidelijkheden.

2. Kennismaken

In dit hoofdstuk vind je werkvormen die gaan over het onderwerp kennis maken met elkaar. De jongeren van het whoZnext-team kennen elkaar vaak al. Toch is het vaak zinvol om te doen omdat het maar de vraag is wat ze nu echt van elkaar weten. Het mag best een laagje dieper gaan dan alleen een namenspel.

2.1 Op zoek naar

Doel:

Kennis maken met elkaar.

Deelnemers

De gehele groep

Ruimte

n.v.t.

Tijd

30 minuten

Benodigheden

- Kaartjes met vragen

Voorbereiding

- Bedenk vragen van te voren en maak er losse kaartjes van.

Stappen

- Geef aan de groep evenveel vragen als de groep groot is. Elke jongere heeft nu één vraag waarop hij van zoveel mogelijk jongeren van zijn groep het antwoord moet zien te krijgen. Vragen kunnen zijn: Wat is je huisnummer? In welke plaats ben je geboren? Wat heb je gekregen met je verjaardag? Hoe heet je favoriete band?...
- Hierna worden de antwoorden van één jongere voorgelezen en moet de rest raden over wie het gaat.

Tips

- Doe zelf ook lekker mee als coach.
- Hou bij de samenstelling van de vragen rekening met de onzekerheid van de jongeren. Je moet elkaar wel beter leren kennen, maar het moet wel veilig zijn. Dus hou de vragen algemeen.

2.2 Fotospel

Doel:

Jongeren kennis laten maken met elkaar.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

30 minuten

Benodigheden

- 15 foto's

Vorbereiding

- Verzamel foto's uit een tijdschrift en knip deze uit.

Stappen

- Een tafel ligt vol met foto's. Elke jongere kiest er één uit die hem of haar het meest aanspreekt en legt uit waarom hij die foto gekozen heeft.

Tips

- Doe zelf ook lekker mee als coach.
- Neem een aantal tijdschriften mee voor jongeren en laat ze daar een foto uit kiezen.
- Gebruik sportfoto's en algemene foto's door elkaar.

2.3 Diepte interview

Doel

Een diepte interview is een vraaggesprek tussen twee personen, waarbij de vragensteller dieper ingaat op een onderwerp. Van tevoren is een aantal vragen opgesteld, waar de vragensteller echt antwoord op wil; maar tijdens het gesprek mogen ook extra (verdiepende) vragen worden gesteld. Als coach voer je het gesprek met de jongere.

Deelnemers

Eén op één.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

30 minuten

Benodigheden

- Lijst met vragen

Vorbereiding

- Schrijf de interview vragen op papier

Stappen

- Als coach schrijf je een aantal vragen op die je van de jongere wil weten. Waarom wil je met whoZnext meedoen? Wat zou je leuk vinden om te gaan doen? Wat zijn jouw sterke punten? Wat zijn jouw minder sterke punten?
- Nodig de jongere uit voor een één op één gesprek en geef hierbij kort aan waarom je een gesprek wilt.
- Plan een afspraak met de jongere
- Start het interview.

Tips

- Creëer een veilige sfeer.
- Voorkom dat het een verkapt sollicitatiegesprek wordt.
- Kap als vraagsteller de antwoorden nooit af, ook niet als het een hele andere richting op gaat dan de bedoeling is. Neem er ruim de tijd voor, want deze manier van interviewen kost nu eenmaal veel tijd.
- Deze vorm kun je ook gebruiken om na afloop van de activiteit de bijdrage van de jongere te evalueren.

2.4 Zelfportretten

Doel

Kennis maken met elkaar.

Deelnemers

Eén op één.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

15-20 minuten

Benodigdheden

- Papier
- Potloden / stiften
- Plakband

Stappen

- Vraag de deelnemers een zelfportret te tekenen op een stuk papier. Ze mogen zelf kiezen hoe ze het aan gaan pakken (artistiek, strip, landschap etc.). Vraag ze hun naam op het papier te schrijven.
- Vraag de deelnemers ook om onder aan het papier drie punten te schrijven waaraan ze willen werken (of wat hun verwachtingen zijn van deze groep).
- Verzamel de portretten en plak ze bij elkaar op een muur.
- Laat iedereen de collage van zelfportretten bekijken, en bespreek dit met de groep.

Tips

- Wanneer de doelgroep elkaar al beter kent, kan men ook de zelfportretten zonder naam ophangen. De doelgroep moet dan raden wie wat heeft getekend. Aan de hand van een briefje waarop men opschrijft wie bij welk plaatje hoort, kan de hoogste score door de coach worden uitgerekend. Het is in dit geval handig om de zelfportretten te nummeren.

2.5 Levensloop

Doel

Het doel van de werkvorm 'levensloop' is om net iets meer te weten te komen van de andere jongeren waar je mee samenwerkt.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

15-20 minuten

Benodigdheden

- Papier
- Potloden / stiften
- Plakband

Stappen

- Vraag de jongere om een (levens) lijn te tekenen en daarbij aan te geven wat er van 0 tot nu is gebeurd op het pad. Wat zijn mijlpalen in je leven geweest.
- Laat iedereen zijn levenslijn toelichten.

Tips

- Teken zelf ook een levenslijn.
- Schat van te voren goed in of de sfeer veilig genoeg is om deze privé informatie met elkaar te delen.

3. Communiceren

In dit hoofdstuk vind je werkvormen die gaan over het onderwerp communiceren met elkaar. Als het gaat over werken in een team dan is communicatie erg belangrijk.

3.1 Zoek je kleur

Doel

Non verbale Communicatie is communicatie zonder gesproken taal. Deze communicatie vindt voortdurend plaats middels lichaamstaal, lichamelijk contact, mimiek, houdingsexpressie, gebaren, bewegingsexpressie, oogbewegingen, zintuigen, geuren, intonatie en meer. Met deze werkvorm kun je jongeren duidelijk maken hoe belangrijk non-verbale communicatie is.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

10 minuten

Benodigheden

- 3 stickers blauw, rood en geel

Stappen

- Elke jongere krijgt een gekleurde sticker op zijn of haar hoofd en krijgen de opdracht om de andere teamgenoten te zoeken met dezelfde kleur stip. Er mag niet gesproken worden
- Nabespreking: hoe heb je elkaar gevonden? Heb je andere geholpen om zijn/haar groep te vinden?

Tips

- Doe zelf ook lekker mee als coach.

3.2 Line-up

Doel

Jongeren duidelijk maken hoe belangrijk non-verbale communicatie is.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

5-10 minuten

Benodigdheden

n.v.t.

Stappen

- Er mag niet gesproken worden.
- Opdracht aan de groep: formeel gezamenlijk, zonder te spreken, een rij die op voornaam in alfabetische orde gerangschikt is.

Tips

- Laat in de korte nabespreking nabespreken welke kwaliteiten ze ingezet.

Variaties

- Op leeftijd.
- Sterrenbeeld.
- Kaartjes uitdelen met getallen, daarbij ook getallen onder nul. Opdracht: zorg dat de nummers op volgorde staan.
- Ogen dicht: van klein naar groot.

3.3 Drie-Stappen-Interview

Doel

Jongeren praten bij samenwerkingsopdrachten veel met elkaar maar wordt er ook geluisterd? De werkvorm Drie-Stappen-Interview koppelt op een functionele wijze luisteren en terug vertellen aan elkaar.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

5-10 minuten

Benodigheden

n.v.t.

Stappen

- Formuleer vooraf de interview vraag: 'Kun je uitleggen waarom je actief bent geworden bij whoZnext?'; 'Wat vind je de voor- en nadelen van deze activiteit?' Let erop dat de vraag zo is dat verwacht mag worden dat elke jongere een bijdrage kan leveren.
- Deel binnen de groepen de leerlingen in in groep A en groep B.
- De A's stellen de vraag aan B en vragen door tot zij een goed beeld van het antwoord hebben. Vervolgens stellen de B's de vraag aan A's.
- In de groep vertelt vervolgens iedereen kort wat hij van de ander gehoord heeft. Er mag niet gesproken worden.

Tips

- Kies een interview vraag die aansluit bij de jongeren.

3.4 Kaartjes

Doel

Problemen bespreekbaar maken.

Deelnemers

Alle jongeren zitten in een kring bij elkaar.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

30 minuten

Benodigdheden

- Losse kaartjes met vragen

Stappen

- Maak een stapel met kaartjes waar vragen op staan met het thema 'communiceren'. Vragen als: Wat doe je als er niet naar je wordt geluisterd? Wat vind je lastig aan communiceren? Kun je een voorbeeld geven van miscommunicatie? Wat is non-verbale communicatie? ...
- Iedereen pakt om de beurt een kaartje en beantwoordt deze. De anderen kunnen eventueel dingen toevoegen.
- Het spel is voorbij als alle kaartjes op zijn of de tijd op is.

Tips

- Een jongere kan een bepaalde vraag overslaan als hij deze niet wil of kan beantwoorden.

3.5 Vragenvuur

Doel

Door open vragen te stellen nodig je je gesprekspartner uit veel informatie te geven. Dit in tegenstelling tot gesloten vragen waarop de ander alleen "ja" of "nee" kan antwoorden. Open vragen stellen is een basisvaardigheid voor het voeren van goede gesprekken en daar gaan we met deze oefening mee aan de slag.

Deelnemers

Alle jongeren zitten in een kring bij elkaar.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

30 minuten

Benodigdheden

- Lucifers

Stappen

- De jongeren zitten in een kring. Alle jongeren krijgen de opdracht alleen maar open vragen te stellen aan jou als coach. Elke deelnemer krijgt 3 lucifers. Wanneer de jongere een gesloten vraag stelt (vraag waar je ja of nee op kunt antwoorden) dan moet hij of zij een lucifer inleveren. Wie blijft als laatste over?

Tips

- Geef zelf een voorbeeld van een open en gesloten vraag.

4. Vertrouwen krijgen

In dit hoofdstuk vind je werkvormen die gaan over het onderwerp vertrouwen krijgen in elkaar.

4.1 Blindemannetje

Doel

Leren vertrouwen op elkaar.

Deelnemers

De gehele groep – verdeelt in tweetallen.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

30 minuten

Benodigheden

- blinddoeken

Stappen

- Maak tweetallen en één van de twee doet een blinddoek om. De ander heeft de opdracht om de ander naar het andere eind van de zaal te leiden. Er mag niet gesproken worden.
- Na 10 minuten wordt er gewisseld.
- Plenair bespreken: 'hoe was het?', 'vertrouwen'...

Tips

- Maak het moeilijker door stoelen of andere obstakels in de ruimte te plaatsen en de snelheid op te voeren.

4.2 Stage diving

Doel

Leren vertrouwen op elkaar.

Deelnemers

De gehele groep

Ruimte

n.v.t.

Tijd

30 minuten

Benodigheden

- tafel

Stappen

- Maak tweetallen en ga met elkaar schouder aan schouder staan. Eén iemand klimt op de tafel en springt in de 'hangmat'. Iedereen komt aan de beurt
- Plenair bespreken: 'hoe was het?', 'vertrouwen'...

Tips

- Hoe verder weg de sprong hoe moeilijker.

4.3 Bloopers en blunders

Doel

Gedrag bespreekbaar maken.

Deelnemers

De gehele groep zit in een kring rond de flap.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

- 30 minuten

Benodigdheden

- Flap-overl

Stappen

- Introduceer het thema door aan te geven dat het leren regelen en organiseren centraal staat in whoZnext. Je leert dingen met vallen en opstaan. Juist van blunders kun je heel veel leren als je je daarvoor openstelt. Blunders zijn (achteraf) meestal ook nog eens grappig en ze leren je te relativeren. Vertel als coach een eigen blunder en geef daarbij aan wat je van elkaar hebt geleerd.
- Laat alle jongeren een eigen blunder opschrijven.
- Vertel als coach een eigen blunder.
- Laat de jongeren om de beurt hun blunder vertellen en nodig de rest uit om vragen te stellen (wie, wat, waar, wanneer, hoe, waarom enzovoort. Empatische reacties zoals 'wat vreselijk voor je' zijn ook welkom).
- Bespreek de werkvorm na: 'Wat vond je moeilijk/ makkelijk aan het uitwisselen van blunders?'

Tips

- Start de werkvorm met wat Engelse humor van John Cleese en Rowan Atkinson of met voorbeelden die de jongeren zelf op YouTube hebben gevonden. Stel vervolgens de vraag wat zij daar zelf zo pijnlijk aan zouden vinden.

4.4 Zekeren

Doel

Elkaar leren vertrouwen.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

- 60 minuten

Benodigheden

n.v.t.

Stappen

- Ga met het team naar een klimhal en leer de jongeren om elkaar te zekeren.
- Benadruk de veiligheid.
- Bespreek de ervaring in een volgend overleg.

Tips

- Leuk als teamuitje.

4.5 Acrogym

Doel

Elkaar leren vertrouwen.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

- 30 minuten

Benodigheden

n.v.t.

Stappen

- Ga met een tweetal tegenover elkaar staan en hou de schouders van elkaar vast. Een derde jongere klimt (op zijn/haar sokken) op de schouders van het tweetal. Elke voet staat op de schouder van een andere persoon. Durf je los te laten? Kan het tweetal zich verplaatsen?
- Benadruk de veiligheid.
- Bespreek de ervaringen.

Tips

- Veel plezier!

5. Met elkaar komen tot uitvoerbare plannen

In dit hoofdstuk vind je werkvormen die het team kunnen helpen om te komen tot uitvoerbare plannen.

5.1 De 5 W's

Doel

Uitwerken van ideeën.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

30 minuten

Benodigheden

- Flip-over

Stappen

- Maak groepjes. Elk groepje krijgt de opdracht om hun idee uit te werken aan de hand van de 5 W's: Voor Wie ga je het organiseren? Waar? Wanneer? Welke wijze? Waarom?
- Elk groep licht kort het idee toe.
- De andere groep geeft feedback door een tip en een top te noemen.

Tips

- Geef het goede voorbeeld in de feedback. Let erop dat jongeren elkaar niet aanvallen.

5.2 Mindmap

Doel

Jongeren werken hun idee verder uit in een mindmap.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

30 minuten

Benodigdheden

- Flip-over
- Verschillende kleuren stiften

Stappen

- De jongeren pakken een flip-over en schrijven in het midden de naam van hun activiteit.
- Vervolgens wordt elke associatie opgeschreven en krijgt het een verbindingsstreepje met de naam van de activiteit. Wanneer de volgende associatie past bij de vorige plaats je daar het verbindingsstreepje. Op deze manier krijg je een heel spinnenweb van ideeën en ga je de verbanden zien

Tips

- Gebruik per type associatie / taak (financiën, pers en publiciteit...) een andere kleur.

5.3 Tijdlijn

Doel

Jongeren leren een tijdlijn te maken.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

30 minuten

Benodigdheden

- Flip-over
- Verschillende kleuren stiften

Stappen

- Plak een flip-over op de wand en zet over de lange zijde een streep. De streep is de tijdlijn. De ene kant is waar we nu staan en de andere kant is de dag dat de activiteit gaat plaatsvinden. Jongeren geven op de tijdlijn aan wat wanneer klaar moet zijn. Aan de bovenkant staat het wat en aan de onderkant wordt de tijd in beeld gebracht.
- Bespreek de tijdlijn. Is deze haalbaar?

Tips

- Je kunt ook meerdere flip-overs naast elkaar op de muur plakken. Voordeel is dat je er dan makkelijk zaken aan toekunt voegen.

5.4 Achteruit voorspellen

Doel

Een gezamenlijk en wenselijk toekomstbeeld creëren en bepalen welke stappen nodig zijn om daar te komen.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

30 minuten

Benodigdheden

- Flip-over

Stappen

- Verzin een gezamenlijk toekomst- of droombeeld, niet gehinderd door hedendaagse belemmeringen als financiën, infrastructuur, cultuur, enz.
- Zet vanuit het toekomstbeeld één stapje terug. Wat is de laatste stap voordat het ideaalbeeld gerealiseerd kan worden?
- Kom zo stap voor stap vanuit de toekomst dichterbij het heden. Tenslotte wordt de stap geformuleerd die nu gezet moet worden. Centrale vraag: Wie kan welke bijdrage leveren om ervoor te zorgen dat die stap werkelijkheid wordt?
- Zet bij elke stap een tijd.

Tips

- Bij het creëren van het ideaalbeeld kun je gebruik maken van creatieve technieken zoals tekenen/schilderen, visualiseren.

5.5 Meervoudige belichting

Doel

De deelnemers leren om zich te verplaatsen in de ander waardoor je beter in staat bent om rekening te houden met de wensen en behoeften van de ander.

Deelnemers

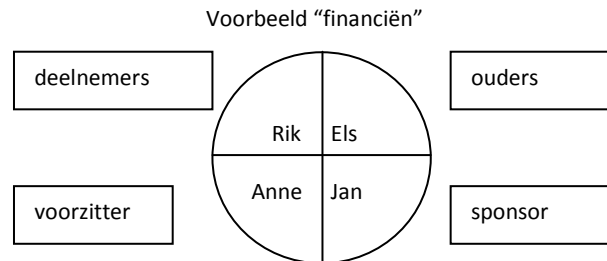
De gehele groep verdeelt in 4 groepjes.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

30 minuten



Benodigdheden

- Flip-over, groot stuk karton (50 bij 50 cm), zwarte en blauwe stiften.

Stappen

- Maak van een dik vel papier een cirkel met een doorsnede van op z'n minst 45 cm. Verdeel deze cirkel in vier parten.
- Leg de cirkel op de tafel/grond; in het midden van de cirkel wordt kort door (iemand uit) de groep een reden aangegeven waarom ze geen financiële bijdrage willen leveren aan de activiteit. Vervolgens worden op verschillende kaarten de belangrijkste personen ('belanghebbenden') opgeschreven en rond de cirkel neergelegd (zie figuur voor voorbeeld "financiën").
- Er worden groepjes van vier gevormd die elk plaatsnemen in één van de vier kwadranten en leven zich in die rol in.
- Het spel wordt gespeeld door de cirkel steeds een slag te draaien, waarna elke deelnemer vanuit het oogpunt van zijn belanghebbende een oorzaak, een effect of een oplossing noemt voor het probleem.
- Als bijvoorbeeld Rik bij het kaartje van de 'sponsor' zit, kan hij zeggen: vanuit het oogpunt van de sponsor aangeven dat deze het van belang vindt om vooral voldoende publiciteit te generen. Rik schrijft dit met **zwart** op een vel papier van de sponsor. Als er tips worden genoemd, wordt dit op hetzelfde papier geschreven met **blauw**.
- Wanneer de cirkel bij iedereen rond is geweest stopt het spel, en wordt gezamenlijk bepaald wat de oorzaken zijn, wat de effecten zijn, en wat de oplossingen kunnen zijn voor het probleem.
- De resultaten worden per groepje kort besproken en aan de groep gepresenteerd.

Tips

- Om de werkvorm simpeler te maken wordt de cirkel niet doorgedraaid. Iedereen houdt gedurende het spel dezelfde rol.

6. Met elkaar komen tot besluiten

Als er in de groep een besluit moet worden genomen met consequenties voor een langere tijd zoals de taakverdeling dan is het van belangrijk dat die keuze zorgvuldig gebeurt. Iedereen kan zich voorstellen dat als jongeren onvrede hebben bij een genomen besluit dat zo'n besluit het werken voor lange tijd kan verstoren. Daarnaast is het goed om jongeren te leren om te komen tot een afgewogen besluit

6.1 Stickeren

Doel

Komen tot een gezamenlijk besluit.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

10 minuten

Benodigheden

- Stickers in verschillende kleuren.

Stappen

- Schrijf alle ideeën van het whoZnext-team op een flip-over en jongeren krijgen elk 3 stickertjes.
- De jongeren krijgen de opdracht om een sticker te plakken bij de drie activiteiten die zij graag zouden willen doen.
- Het idee met de meeste stickers wordt uitgevoerd. Je kunt een tweede stickerronde toevoegen om te bepalen welke activiteit het meest haalbaar is. Kies hiervoor een andere kleur stickers.

Tips

- Veel plezier!

6.2 Ronde Tafel

Doel

Een gestructureerde manier van discussiëren binnen een groep waarbij iedereen aan het woord komt. Vooral handig bij groepen van vier of vijf. Zo nodig kan deze werkvorm gecombineerd worden met rollen (organisator).

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

30 minuten

Benodigheden

- n.v.t.

Stappen

- Formuleer vooraf de vraag die de groep krijgt: 'Welke activiteit kiezen we?' 'Hoe verdelen we de taken?'. Let erop dat het een vraag is waarbij van iedereen verwacht kan worden dat hij een bijdrage heeft en waarbij verschillende invalshoeken tot meer inzicht kunnen leiden.
- Als dat wenselijk is kan voor de vraag eerst individuele denk tijd gegeven worden.
- Elke jongere legt een klein voorwerp in het midden op tafel. Vervolgens start een jongere met het geven van zijn of haar ideeën. Als de jongere uitgesproken is, neemt hij zijn voorwerp terug. Zo verder tot alle voorwerpen weer terug zijn bij de eigenaar. Op deze manier zorg je ervoor dat iedereen aan de beurt komt. Dan start de tweede ronde. In het verloop kan een moment komen dat de structuur mag wegvallen.

Tips

- Niet iedere jongere vindt het even makkelijk om te zeggen wat zijn of haar mening is. Hou hiermee rekening en biedt voldoende veiligheid.

6.3 Besluiten nemen

Doel

Het nemen van een besluit.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

30 minuten

Benodigdheden

n.v.t.

Stappen

- De jongeren zijn aan het nadenken wat de beste manier is om het evenement bekend te maken. Laat elke jongere zijn of haar idee in 3 regels opschrijven.
- Inventarisatie van de verschillende ideeën.
- Laat de jongeren per idee de voors en tegens verzamelen. Schrijf deze op.
- Bij de presentatie van een keuze legt elke jongere de hand op tafel en geeft punten door één of meer vingers neer te leggen op de tafel .
 - Eén vinger wil zeggen: 'Ik ben er niet voor maar zal me schikken als de groep zo beslist.'
 - Twee vingers wil zeggen: 'Kunnen we hier nog even over praten.'
 - Drie vingers wil zeggen: 'Niet mijn eerste keuze maar wel leuk.'
 - Vier vingers wil zeggen: 'Voor.'
 - Vijf vingers wil zeggen: 'Het aller, allerbeste.'
- Bij elke 'stemming' wordt het aantal vingers geteld om zo uit te maken welk voorstel het grootste draagvlak heeft. In een aantal gevallen zal het nodig zijn de mogelijkheid 'vuist' in plaats van een vinger toe te voegen met de betekenis: 'Veto, daar doe ik niet aan mee.'

Tips

- Argumenteren kan soms tot heftige emoties leiden. Er wordt niet op de man gespeeld, maar op de bal. Als een discussie ten koste van iemands persoon gaat dan leg je de werkvorm stil en bespreek je met elkaar wat er nu gaande is en of we dit als team met elkaar moeten willen.

6.4 Jubelmuur en klaagmuur

Doel

Gezamenlijk een probleem analyseren, is het begin van een goede samenwerking. Een jubel- en klaagmuur is een werkvorm om sterke en zwakke punten in beeld te krijgen.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

30 minuten

Benodigdheden

Veel grote vellen papier.

Stappen

- In een grote ruimte met borden een jubel- en klaagmuur opstellen, of de vellen papier aan twee gescheiden wanden ophangen.
- Deelnemers schrijven op de jubelmuur kreten, slagzinnen, motto's, tekeningen of grafieken die de sterke punten weergeven. Aandachtspunten komen op de klaagmuur.
- Samenvatting in subgroepen.
- Plenaire presentatie eventueel.

Tips

- In plaats van een plenaire presentatie kun je ook een pauze gebruiken waarin mensen langs de creaties kunnen lopen.
- Over elk onderwerp op de jubel- en klaagmuur kun je weer apart jubelen en klagen. Zo kun je steeds gedetailleerder op een onderwerp ingaan.

6.5 De luis in de pels en de enthousiasteling

Doel

Bepalen met elkaar of je aan alles hebt gedacht voordat het besluit wordt genomen.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

30 minuten

Benodigheden

- A4 papier

Stappen

- Het plan moet volgende week worden gepresenteerd aan de voorzitter van de tennisvereniging en je stelt voor om het plan nog een keer door te lopen.
- Een tweetal jongeren van het team presenteert het plan aan de rest van het team, ouders of andere belangstellenden. Deze mensen nemen de rol aan van luis in de pels (degene die alleen maar kritische vragen stelt) of die van enthousiasteling (degene die alleen maar positieve punten benoemd). Op deze manier krijg je zicht op de goede en minder goede punten van het plan en kun je ook alvast oefenen in wat je als jongere kunt zeggen in antwoord op kritische vragen.

Tips

- Veel plezier!

7. Komen tot een goede taakverdeling

Alleen kun je niets, je moet het samen doen. Dat geldt zeker voor een whoZnext-team. In dit hoofdstuk vind je werkvormen over hoe je de taken binnen een team kunt verdelen.

7.1 Things to do

Doel

Komen tot een verdeling van taken.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

10 minuten

Benodigdheden

- Flip-over

Stappen

- De jongeren hebben hun idee uitgeschreven aan de hand van de 5 W's. Het team gaat nu met elkaar brainstormen welke taken daar allemaal bij horen.
- Zet alle taken onder elkaar en laat elke jongere vervolgens intekenen op een taak. Let erop dat sommige jongeren niet overvraagd worden.
- Laat vervolgens de jongeren een datum achter de actie zetten wanneer het klaar moet zijn.
- Bespreek de actielijst en maak duidelijk dat iedereen er zich aan moet houden.

Tips

- Je kunt in de brainstorm ook eventueel aparte thema's voorstellen als PR & communicatie; Draaiboek; Financiën..

7.2 Sollicitatiegesprek

Doel

Komen tot een verdeling van taken door zicht te krijgen op iemands sterke en minder sterke punten.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

30 minuten

Benodigheden

n.v.t.

Stappen

- Als coach formuleer je (al dan niet samen met de jongeren) een vacature-tekst en de jongeren bereiden zich voor op hun sollicitatiegesprek. Wat zeg je? Waarmee laat je zien dat je de functie aankunt?
- Stem met elkaar over wie de beste kandidaat is.
- Bespreek de werkvorm.

Tips

- Vraag goed door...
- Een sollicitatiegesprek klinkt zwaar. Maak het wat lichter door het een intake-gesprek te noemen.

7.3 High five

Doel

Duidelijk krijgen wat elke jongere nodig heeft om zijn of haar taak goed uit te kunnen voeren.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

10 minuten

Benodigdheden

- Pen en papier

Stappen

- Elke jongere tekent zijn hand op een A4
- Elke vinger is het begin van een aanvulzin: 'Ik heb '... nodig', 'Ik doe...', 'Ik zal...', 'Ik moet...', 'Ik wil...'
- Iedereen leest zijn eigen hand voor in de groep.

Tips

- Geef je eigen voorbeeld.

7.4 Takenformulier

Doel

Duidelijk krijgen welke taken de jongere wel en niet op zich wil nemen.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

20 minuten

Benodigdheden

- Pen en papier

Stappen

- Schrijf samen met de jongeren een aantal heldere taken op papier.
- Elke jongere krijgt daarna de vraag om hun 1^e, 2^e en 3^e keus kenbaar te maken.
- Vraag de jongere om hun 1^e keuze te onderbouwen.
- Laat jongeren met elkaar komen tot een taakverdeling. Alle taken moeten toegewezen zijn aan de verschillende teamleden.

Tips

- Laat ze zelf komen tot een taakverdeling en help de jongeren als ze er echt niet uitkomen.

7.5 Positieve feedback

Doel

Elkaar positieve feedback geven en komen tot een goede taakverdeling.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

- 30 minuten

Benodigdheden

- Post-it
- Pennen
- A4
- Plakband

Stappen

- Elke jongere krijgt een A4 en deze plakt hij op zijn rug. Vervolgens krijgt iedereen de opdracht om op een post-it papier een compliment te schrijven voor elke whoZnexter. Deze worden op de rug van de ander geplakt. Negatieve feedback is verboden.
- De jongere leest zijn feedback en markeert met een gele markeerstift die feedback waarin hij of zij zich herkent.
- Vervolgens wordt met elkaar besproken welke kwaliteiten je dan nodig hebt bij welke regelende taak.
- Zorg dat alle jongeren aan een taak gekoppeld worden.

Tips

- Zorg dat iedereen elkaar van feedback voorziet.
- Een taak kan ook gekoppeld worden aan een tweetal.

8. De samenwerking verbeteren

Een whoZnext-team is een team van jongeren die samen aan de slag gaan om een leuke activiteit te organiseren. In dit hoofdstuk vind je werkvormen over hoe je de samenwerking binnen het team kunt verbeteren.

8.1 Brug van stoelen

Doel

Samenwerking verbeteren.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

5-10 minuten

Benodigdheden

- Stoelen

Stappen

- Alle tafels aan de kant, verdeel de groep in 2 of 3 teams en zet de stoelen van elke jongere in een rij aan één kant van de ruimte. Haal één stoel weg.
- Alle jongeren gaan staan op de stoel en krijgen de opdracht om zich met de stoelen naar de overkant te verplaatsen. Als je met de voeten op de grond komt ben je af en moet je opnieuw beginnen. Het competitie element hoeft je niet te benadrukken, dat doen ze zelf.
- Bespreek deze werkvorm na: 'Wat heb je nodig voor een goede samenwerking?'

Tips

- Laat ze eventueel een naam bedenken voor hun team.

8.2 Tandestoker

Doel

Samenwerking verbeteren.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

5-10 minuten

Benodigdheden

- Tandestokers

Stappen

- Geef aan dat er vanaf nu niet meer gesproken mag worden. Maak tweetallen en geef elk tweetal een tandestoker. Deze tandestoker moeten ze tussen elkaars wijsvinger vasthouden.
- Ze krijgen de opdracht om de vier hoeken van de ruimte aan te raken zonder dat de tandestoker valt. Er mag niet gesproken worden.
- Bespreek deze werkvorm na: 'Wat heb je nodig voor een goede samenwerking?', 'Hoe hebben jullie bepaald waar je naartoe zou gaan?'

Tips

- Deze werkvorm kan ook met een ballon die je met de buiken tegen elkaar moet verplaatsen. Je mag de ballon niet aanraken, anders ben je af.

8.3 Knie-zitter

Doel

Samenwerking verbeteren.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

5-10 minuten

Benodigheden

n.v.t.

Stappen

- Ga met elkaar in een kleine cirkel staan en draai de linker schouder naar binnen. Je staat nu met de buik en rug tegen elkaar. Schuif zoveel mogelijk in.
- Tel tot drie en dan gaat iedereen op elkaars knieën zitten en laat de handen los
- Bespreek deze werkvorm na: 'Wat heb je nodig voor een goede samenwerking?', 'Hoe hebben jullie bepaald waar je naartoe zou gaan?'

Tips

- Deze werkvorm kun je ook gebruiken om weer energie in de groep te blazen. In hoofdstuk 9 staan nog meer van deze energizers.

8.4 Over de hoge bergen

Doel

Samenwerking verbeteren.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

5-10 minuten

Benodigdheden

- 6 sterke ronde stokken
- Elastiek of touw

Stappen

- Maak het elastiek of touw op een bepaalde hoogte horizontaal vast aan een boom, schutting of andere voorwerp.
- Een tweetal pakt de stok vast. Een derde deelnemer gaat op de stok staan en houdt de schouders van de stokdragers vast.
- Achter het elastiek /touw staat ook een tweetal met een stok. Degene die op de stok staat, moet over het elastiek/touw stappen zonder dat deze wordt aangeraakt. De rest van het team begeleidt de jongere. Zij kunnen dit doen door bijvoorbeeld extra steunpunten aan te bieden voor degene die de hindernis gaat nemen. Een steunpunt kun je geven door een stok verticaal omhoog te houden waar de 'acrobaat' op kan leunen.
- Bespreek deze werkvorm na: 'Wat heb je nodig voor een goede samenwerking?'

Tips

- Begin laag en verhoog het elastiek /touw stap voor stap.

8.5 Piramide

Doel

Het begrip 'teambuilding' fysiek introduceren en daarbij de rol van veiligheid introduceren.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

15 minuten

Benodigdheden

n.v.t.

Stappen

- Geef aan dat je wilt kijken hoe stevig het whoZnext-team in elkaar zit en hoe goed zij kunnen samenwerken.
- Geef aan dat deze oefening een oefening is die niet zonder gevaar is. Veiligheid voor elkaar is erg belangrijk. Zorg voor elkaar. Hou rekening met elkaar
- Leg uit hoe het bouwwerk eruit moet komen te zien: 4 mensen dicht bij elkaar op handen en voeten en daar 3 personen er bovenop die hun gewicht verdelen over twee personen. Vervolgens gaan daar weer twee personen bovenop. De overige deelnemers assisteren en letten op de veiligheid.
- Bespreek deze werkvorm na: 'Wat heb je nodig voor een goede samenwerking?', 'Welke rol speelde iedereen?'. Maak vervolgens de vertaalslag naar het functioneren in een whoZnext-team.

Tips

- Grijp in als de veiligheid in gevaar komt!

9. Ijsbrekers en energizers

Ijsbrekers zorgen ervoor dat het ijs breekt. Jongeren voelen zich meer op hun gemak in de groep en zorgt ervoor dat jongeren elkaar beter kennen.

9.1 Als ik een dag.....was, dan zou ik.....

Doel

Als ik een dag de minister van sport was, dan zou ik meer doen om dicht bij huis te kunnen sporten. Ik vind dit belangrijk omdat

Een vertelronde als opening of als tussendoortje. Persoonlijke meningen en of uitingen zijn een belangrijk startpunt, om verder te kunnen denken en elkaar te begrijpen. Een leuke vorm om creatieve denkprocessen de ruimte te geven.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

10 minuten

Benodigheden

n.v.t.

Stappen

- Bedenk een inspirerend persoon waar mensen zich graag in willen verplaatsen.
- Laat mensen één voor één de zin invullen met hun wensen.

Tips

- Denk aan de tijd per persoon, werk desnoods met een zandloper of stopwatch.
- Verbind het rondje aan de volgende opdracht, door in groepjes op het onderwerp door te gaan en uit te breiden met nieuwe inzichten en mogelijkheden.
- Laat die mensen aan bod komen die een nieuwe, verrassende invulling hebben bedacht.

Variaties

- Als ik een miljoen euro had, dan zou ik dit in de sport gebruiken voor....
- Als ik 50 procent moet bezuinigen, dan blijft in ieder geval overeind dat....
- Als ik een leuke, coole, hippe vereniging wil zijn, dan zou ik zeker.....
- Als ik als vrouw bestuurslid wil worden bij een vereniging, dan moet in ieder geval....

9.2 Verandering vinden

Doel

Welke verandering heeft de deelnemer tegenover je aangebracht in zijn houding of kleding, terwijl je niet keek? Gebruik deze oefening als een metafoor ter introductie van een nieuw onderwerp.

Deelnemers

De gehele groep

Ruimte

n.v.t.

Tijd

5 minuten

Benodigdheden

n.v.t

Stappen

In tweetallen:

- A draait zich om
- B verandert detail in zijn/haar eigen uiterlijk
- A zoekt de verandering

Tips

- Mogelijke metaforen zijn: aandacht voor details; hoe scherp zie je de dingen? ; Heb jij oog voor kleine veranderingen? ; Anders kijken brengt nieuwe ideeën.

9.3 Fruitsalade

Doel

Iedereen zit onderuit gezakt en een beetje suf voor zich uit te kijken. De energie lijkt meer en meer te verdwijnen uit de groep. Met de werkvorm fruitsalade kun je weer energie in de groep terugbrengen.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

5 minuten

Benodigdheden

- Stoelen

Stappen

- Iedereen zit in een cirkel en krijgt de naam appel, peer of sinaasappel. Eén persoon staat in de cirkel en heeft geen stoel. Deze persoon zegt hardop de naam van één of meerdere fruitnamen. Als er appel wordt geroepen dan moeten alle appels van stoel veranderen en kan de middelste persoon ook een plek zoeken. Degene zonder stoel moet in het midden. Wanneer er fruitsalade wordt geroepen dan moet iedereen van stoel veranderen.

Tips

- Veel plezier!

9.4 Beweegbreak

Doel

Energizer (ter voorkoming van een dip, de groep opnieuw opladen). De groep wordt actief en wakker van deze werkvorm.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

5-10 minuten

Benodigheden

- Verschillende voorwerpen: ballen, ballonnen, rol plakband etc.

Stappen

- Kringopstelling: de deelnemers geven verschillende voorwerpen op verschillende manieren aan elkaar door.
- Begin met twee voorwerpen. Wanneer het goed gaat komt er een voorwerp bij met een andere manier van doorgeven.
 - *1° Prop papier wordt met de klok mee doorgegeven: over het hoofd heen.*
 - *2° Nietmachine wordt tegen de klok in doorgegeven: achter de rug om.*
 - *3° Blauwe bal wordt binnen de cirkel zachtjes geschopt naar een andere persoon in de cirkel.*
 - *4° Rol plakband wordt gebracht naar een persoon uit de cirkel; de bringer gaat op de plek van die persoon staan en plakt een plakbandje op de neus van die persoon.*
 - *5° Zacht voorwerp wordt overgegooid naar iemand uit de cirkel.*
 - *6° Rode bal wordt met een stuit naar iemand uit de cirkel gegooid.*
- Wanneer de werkvorm nog steeds goed loopt, begin weer bij stap 1, en voeg zo steeds meer voorwerpen toe aan het spel.
- Het spel stopt als iedereen van de doelgroep een stickertje op zijn/haar neus heeft of als het spel in een chaos ontaardt!

Tips

- Veel plezier!

9.5 De knoop

Doel

Energie in de groep terugbrengen.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

5 minuten

Benodigdheden

n.v.t.

Stappen

- Ga in een cirkel staan en iedereen pakt elkaars hand. Je mag geen twee handen vastpakken van dezelfde persoon en ook niet van je buurman.
- Probeer de knoop te ontwarren zonder elkaars handen los te laten.

Tips

- Veel plezier!

10. Evalueren

De activiteit is ten einde. Het is tijd om met elkaar terug te kijken. Wat ging goed? Wat ging minder goed? Evalueren en reflecteren zijn belangrijke aspecten van het leerproces. In dit hoofdstuk vind je werkvormen over hoe je samen met jongeren kunt evalueren.

10.1 De busreis

Doel

Laten reflecteren op hun rol in de groep en de uitvoering van hun taak.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

15-20 minuten

Benodigdheden

- Flip-over
- Stiften

Stappen

- Synoniem voor het whoZnext-team is een busreis. Teken een bus op een flip-over met 4 wielen, stuurwiel en verschillende banken. De jongeren worden uitgenodigd om hun naam in te tekenen in de bus. Waar ga je zitten als jongere? Achter het stuurwiel? (leider van de groep) Welke jongere heeft de bus gemist? (heeft niet geparticipeerd) Wie zat alleen maar op de achterbank? Wie was de rem? De benzine? De lichten? De ANWB?
- Bespreek het geheel met de groep.

Tips

- Belangrijk om goed door te vragen! Waarom heb je jezelf op die plek getekend?

10.2 Evaluatiewiel

Doel

Evaluëren van de activiteit.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

15-20 minuten

Benodigdheden

- Flip-over
- Stiften

Stappen

- Teken een wiel op een flip-over en zet tussen elke spaak een onderdeel van de activiteit (welkom, communicatie, planning, activiteit...). Elk onderdeel wordt met elkaar besproken en elke jongere schrijft zijn persoonlijke mening op de flip-over.

Tips

- Belangrijk om goed door te vragen!

10.3 Doelpunt

Doel

Evaluëren of het team het doel heeft bereikt.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

15-20 minuten

Benodigdheden

- Flip-over
- Stiften

Stappen

- Teken een groot doel op een flip-over en teken er voor de grap een poppetje in. Vraag de jongeren of we ze vinden dat ze het doel hebben bereikt. Laat ze een bal tekenen met hun naam erin. Waar plaatsen ze de bal? Ver naast het doel? In het doel? ...
- Plaats onder het doel een tabel met de vraag: Waarom wel? Waarom niet? Vraag de jongeren om een toelichting te geven.

Tips

- Belangrijk om goed door te vragen!

10.4 Thermometer

Doel

Evaluëren of de jongeren tevreden zijn over het proces.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

15-20 minuten

Benodigdheden

- Flip-over
- Stiften

Stappen

- Teken een horizontale lijn op een flip-over en breek hem in verschillende stappen door er streepjes op te zetten. De streepjes staan voor de verschillende fasen van het project. Teken nu aan het linker uiteinde van de horizontale streep een thermometer, waarbij de horizontale lijn precies in het midden van de verticale lijn elkaar raken. Dit is 0 graden. De lijn naar boven is warmer / beter en de lijn naar beneden is kouder / slechter. Welke temperatuur koppelt de jongere aan elke fase in het project?
- Vraag de jongeren om een toelichting te geven.

Tips

- Belangrijk om goed door te vragen!

10.5 Stoplicht

Doel

Evaluëren van een activiteit of bijeenkomst.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

5 minuten

Benodigheden

- Flip-over
- Stiften

Stappen

- Als coach vraag je wat de jongeren vonden van de whoZnext-training of andere eenmalige bijeenkomst. Elke jongere krijgt een rode, oranje en groene kaart. Rode kaart is niet leuk, gele kaart is een beetje leuk en groen is super leuk.
- Vraag de jongeren om een toelichting te geven.

Tips

- Je kunt ook werken met handen opsteken of aangeven dat als ze het eens zijn met de stelling ze dan op moeten staan of de jongere een bal toewerpen en dan vragen om antwoord te geven.

11. Beëindigen

Het whoZnext-team heeft verschillende activiteiten georganiseerd en heeft in gezamenlijkheid besloten om te stoppen. In dit hoofdstuk vind je werkvormen over hoe je het whoZnext-team kunt beëindigen.

11.1 Afscheidsfoto's

Doel

Afscheid nemen van de groep.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

15 minuten

Benodigheden

N.v.t.

Stappen

- Het team krijgt de opdracht om een groepsfoto te maken. De foto staat symbool voor hoe we als groep in het begin waren en aan het eind zijn. Neem één voor één je positie in.
- Als coach kun je er ook een echte foto van maken om op die manier de feedback te begeleiden.

Tips

- Maak als coach wat extra foto's die je als herinnering aan de jongeren kunt geven.

11.2 Ik vertrek en neem mee

Doel

In beeld krijgen wat de jongere als positieve en negatieve ervaringen waardeert.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

15 minuten

Benodigheden

- Rugzak

Stappen

- Elke jongere krijgt de opdracht om op een post-it iets op te schrijven wat je meeneemt in je rugzak en datgene wat je niet meeneemt in je rugzak.
- Vraag om een toelichting van de jongeren.

Tips

- Je kunt de jongeren helpen door zelf al wat kaartjes te maken waarop je wat trefwoorden plaatst: 'groepsgevoel', 'plezier', 'samenwerken', ... Uit deze trefwoorden kunnen jongeren kiezen.

11.3 Symbool

Doel

Een symbool of metafoor creëren om de herinnering aan de periode te versterken.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

20 minuten

Benodigdheden

- Papier
- Stiften

Stappen

- De deelnemers maken een tekening waarin zij proberen te vangen wat whoZnext voor hen heeft betekent.
- Vraag om een toelichting van de jongeren.

Tips

- Je kunt ook vragen aan het team om voor het volgende overleg een voorwerp mee te nemen.

11.4 De reünie

Doel

Reflectie op de afgelopen periode als whoZnext-team en persoonlijke toekomstverwachtingen verbeelden.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

5 minuten per koppel

Benodigdheden

n.v.t.

Stappen

- Maak tweetallen en leg als coach uit dat het 5 jaar na nu is. Je komt elkaar weer tegen op straat en kijkt terug op de periode waar je samen in het whoZnext-team zat. En vraag ook wat je nu doet. Wat zeg je?

Tips

- Laat het tweetal elkaar vanaf een afstand benaderen.

11.5 Een toast op whoZnext

Doel

Op een simpele wijze afscheid nemen.

Deelnemers

De gehele groep.

Ruimte

n.v.t.

Tijd

10 minuten

Benodigdheden

- Glazen
- Frisdrank

Stappen

- De deelnemers toasten op de gebeurtenissen die je samen als whoZnext-team hebt meegemaakt. Het mogen grote of kleine resultaten zijn, kleine gebeurtenissen, uitspraken, verwachtingen voor de toekomst, enzovoort.
- De glazen worden ook echt geklikt met elkaar!

Tips

- Nodig ook andere uit die de afgelopen periode bij whoZnext betrokken zijn geweest en organiseer een echte borrel met wat hapjes en drankjes.

Colofon

Uitgave

Het gamebook is bedoeld voor de coaches die aan de slag gaan met het begeleiden van een whoZnext-team.

Redactieadres

Nederlands Instituut voor Sport en Bewegen (NISB)

Postbus 643, 6710 BP EDE

T (0318) 490 900

F (0318) 490 995

E info@nisb.nl

W www.nisb.nl

Tekst

Heino van Groeningen met medewerking van Marieke van Keulen (KNLTB)

Eindredactie

Audrey Friedel

© NISB, september 2012

1e druk