

# NASLAGWERK INTRODUCTIECURSUS



# JONG NEDERLAND

## 1. INTRODUCTIE

Voor je ligt het naslagwerk van de Introductie cursus, samengesteld door de cursusstaf van Jong Nederland. In dit naslagwerk vind je informatie over onderwerpen die ook op de cursus aan de orde zijn geweest. Daarmee is het mogelijk om na afloop van de cursus nog eens terug te kijken en na te lezen hoe het een en ander ook al weer zat.

Omdat de eigen ervaringen van cursisten belangrijke uitgangspunten zijn in de cursus pakt elke cursus weer anders uit. Dat betekent dat het naslagwerk op een aantal punten zal afwijken van de wijze waarop er in de cursus aandacht aan is besteed. Geen ramp, de belangrijkste zaken vind je zeer zeker terug in dit naslagwerk.

Dit naslagwerk hebben we met de grootst mogelijke zorg samengesteld. Mocht je ondanks dat op- of aanmerkingen hebben, suggesties voor aanvullingen of verbeteringen, dan willen we dat graag van je horen.

We hopen dat je veelvuldig gebruik zult kunnen maken van dit naslagwerk.

Heb je aanvullingen voor dit naslagwerk? Ideeën, suggesties? Laat het ons weten via [info@jongnederland.nl](mailto:info@jongnederland.nl)

De cursusstaf

*Noot: Bij het samenstellen van deze map hebben we dankbaar en veel gebruik gemaakt van de vele Jong Nederland publicaties.*

## 2. INHOUDSOPGAVE

1. INTRODUCTIE	1
2. INHOUDSOPGAVE	2
3. DOEL VAN DE CURSUS	3
4. DE DRIE SPELPIJLERS	4
5. LEEFTIJDKENMERKEN	6
<i>4, 5 en 6 jarigen, minioren</i>	6
<i>7, 8 en 9 jarigen, maxioren</i>	8
<i>10, 11 en 12 jarigen, junioren</i>	10
<i>13, 14 en 15 jarigen, senioren</i>	12
<i>16 en 17 jarigen, 16plussers</i>	14
6. SPELBEGELEIDING	16
7. PROGRAMMEREN & SPELAANBOD	18
8. PROBLEEMGEDRAG	23
9. PROTOCOL PREVENTIE ONGEWENSTE INTIMITEITEN	28
10. HANDIG OM TE WETEN	29

### 3. DOEL VAN DE CURSUS

De belangrijkste doelen van de introductie cursus zijn:

- Het bekend maken van jou als vrijwilliger met Jong Nederland
- Bewust worden van wat het inhoudt om leiding te geven aan een groep kinderen en de daarmee gepaard gaande verantwoordelijkheden.
- Het leren programmeren

De introductie cursus maakt je als leider of leidster bekend met Jong Nederland en de verschillende spelmethodieken van Jong Nederland. Al lijkt onze club misschien wat vrijblijvend, Jong Nederland heeft een duidelijke visie op spel en de manier waarop dat het best gespeeld kan worden. Daarom ontwikkelt Jong Nederland zelf spelaanbod.

Zo spelen we met 4-, 5- en 6-jarigen (minioren) in een nagebootst tuinhuis en scheppen daarmee voor hen een vertrouwde wereld waarin ze zichzelf durven zijn. Zo geven we de beginnende vriendschappen tussen 7-, 8- en 9-jarigen (maxioren) alle kans om ze in de grote groep met elkaar uit te bouwen. Zo ondernemen we met 10-, 11- en 12-jarigen (junioren) activiteiten in teamverband en verschuiven de korte spelletjes naar de achtergrond. Zo werken we met 13-, 14- en 15-jarigen (senioren) aan projecten en zorgen dat hun drang naar het nemen van eigen beslissingen bij Jong Nederland tot uiting kan komen. Daarom spelen onze leden in verschillende leeftijdsgroepen. Jong Nederland brengt spelaanbod uit voor alle leeftijdsgroepen. Zo zijn er de laatste jaren de volgende spelboekjes uitgebracht:

Buitenspelen!,  
Natuurspelen!,  
Spelen met pionieren en knopen,  
Speurtochten.

Ook de drie spelpijlers: **sport/spel, creativiteit en buitenleven** zijn weloverwogen gekozen. Daarmee geeft Jong Nederland invulling aan: 'gevarieerd spel'. Het gegeven dat Jong Nederland een landelijke club is, biedt de leden iets extra's. Behalve in de eigen afdeling kunnen de leden ook actief zijn op districts- en landelijk niveau.

Zoals een voetballer zich de regels van het voetbalspel eigen maakt door training, zo gebeurt dat ook bij Jong Nederland. In de introductie cursus komt de methodiek en de organisatie van de hele club aan de orde. Met hulp van allerlei activiteiten die naderhand in de eigen afdeling als programma-ideeën te gebruiken zijn, krijg je als leider of leidster de kans om je te verdiepen in Jong Nederland.

## 4. DE DRIE SPELPIJLERS

### Sport en spel

Sport en spel is één van de drie spelterreinen van Jong Nederland. Jong Nederland kiest hiervoor omdat in sport en spel veel waarden, die bijdragen tot de ontplooiing van de kinderen, een kans krijgen: leren verliezen, leren winnen, samenwerken, samenspelen, anderen een kans geven, genieten van het samenzijn, enz.

Het gaat bij sport en spel niet in de eerste plaats om het winnen. Natuurlijk mag een kind best winnen, ook dat heeft zijn waarde, maar we willen het niet benadrukken. Daarom zoeken we ook steeds naar 'alternatieve' spelvormen, waarbij winnen niet op de eerste plaats staat. Het gaat er immers om dat alle kinderen zich kunnen ontplooiën!

Natuurlijk heeft het idee en de gedachte (visie) die je hebt over sport en spel invloed op de manier van begeleiden. Als je sport en spel ziet als wedstrijden spelen, waar het er om gaat als beste uit de bus te komen, dan zal je bij de begeleiding van het spel als een onpartijdige scheidsrechter en vooraf als trainer op moeten treden. Als je sport en spel ziet als een manier voor ontplooiing dan zal je proberen het spel te brengen op een wijze waarin het winnen niet belangrijk wordt geacht, maar waarin je samenwerken en het plezier benadrukt.

Wat vindt Jong Nederland nu van sport en spel?

Het spel moet ten dienste staan van de ontwikkeling van de kinderen. Het kind staat centraal en niet de doelpunten die het maakt.

Dit betekent dat:

- het aangepast moet zijn aan de spelers
- het leuk is om te doen
- de regels duidelijk en overzichtelijk zijn
- het aangepast is aan de omstandigheden
- de regels geen dwangbuis moeten zijn, maar de spelvreugde moeten ondersteunen.

### Creativiteit

Voor velen lijkt creativiteit een moeilijk toegankelijk terrein. Toch is er met de pijler creativiteit een leuk programma te maken. Aanverwante termen en begrippen zijn:

- handenarbeid
- knutselen
- drama
- creatief spelgebeuren
- verbale en non-verbale expressie
- dramatisch bewegen
- muziek

We weten dat elk kind in aanleg creatieve mogelijkheden heeft. Alleen komen die mogelijkheden door allerlei oorzaken soms niet tot uiting. Het spontane van jonge kinderen verdwijnt met het ouder worden en we zijn genoodzaakt om via allerlei spelvormen de spontaniteit terug te winnen.

Om met je groep bezig te zijn met creativiteit is het vaak lastig en vaak niet meteen mogelijk. Om je te uiten, om je gedachten en gevoelens 'creatief weer te geven' is een sfeer in de groep een noodzaak. Het is lastig te zeggen wat nu precies een goede sfeer is. Het heeft in ieder geval te maken met vriendschap, samenwerken, samenspelen, iets voor een ander over hebben.

Maar creativiteit is ook het zelf maken van dingen, het knutselen. Ook hierin kunnen de kinderen hun creativiteit kwijt. Voor ons als leiding is dit vaak een makkelijkere manier om met de creativiteit van de kinderen te spelen. Middels materialen als klei, papier, hout, verf e.d. kan er op een makkelijke manier met creativiteit omgegaan worden.

Kijk ook eens in leuke cadeauwinkels of op markten, en probeer eerst zelf of je iets leuks zelf kunt namaken, om dit later aan de kinderen uit te leggen. Als je net een stap verder gaat dan het 'asbakken kleien', zul je zien wat voor een leuke creatieve dingen jij, maar ook de kinderen zelf kunnen bedenken en maken.

## **Buitenleven**

Buiten betekent:

- mijn omgeving
- al wat er buiten gebeurt
- wat er buiten is
- wat actueel is
- waar mensen over praten

Eigenlijk hoort alles onder 'buitenleven'. Wegen die aangelegd worden, het verkeer, het groepslokaal dat opnieuw geopend wordt, het water dat vervuild is, het monumentale kasteel dat aan het vervallen is, de koolmees, de fabriek die gesloten wordt, de koeien in de wei, de slager, de buurman met zijn mooie tuin.

Met buitenleven bij Jong Nederland bedoelen we dat we geïnteresseerd zijn in al datgene wat er buiten gebeurt. We bieden de kinderen speelmogelijkheden aan, waardoor ze in contact komen met de maatschappij. We interesseren ons voor de koolmees: we maken er een nestkastje voor. Voor het kasteel: we gaan er op bezoek en proberen iets van de geschiedenis te achterhalen. Voor het groepslokaal: we knappen het op. Voor de slager: we kopen er het vlees om met de groep te gaan barbecueën. Bij Jong Nederland leven we niet alleen 'met de dingen': we gaan er op uit om de betekenis van de dingen te begrijpen en daar iets mee te doen.

## 5. LEEFTIJDKENMERKEN

### 4, 5 en 6 jarigen (Minioren)

Spelen is voor vier- tot zesjarigen een serieuze zaak. Hun hele wereld bestaat uit spelen. Het is voor hen de manier om de wereld om hen heen te leren begrijpen. Jij als leiding van deze groep kunt ze hierbij helpen door een programma te maken dat bij hen past.

Opzet van een programma voor vier- tot zesjarigen.

#### 1 Aankomst en welkom

Wacht de kinderen en hun ouders buiten op. Kinderen vinden dit prettig. Ze hebben meteen bij aankomst een herkenningspunt. Bij de ouders kun je informeren of de kinderen het naar hun zin hebben in de groep.

Eenmaal binnen klimmen de kinderen overal op en onder. Ze trekken deuren open, kijken uit het raam of komen aan je zitten. Je bent zeker niet de laatste leider met aan ieder been vijf kinderen. Kinderen hebben de behoefte de ruimte en de leiding te verkennen. Ze zijn er al een week niet geweest en moeten weer vertrouwd raken. Pas dan voelen ze zich veilig en kunnen ze zich helemaal overgeven aan het spel.

#### 2 Opening

Begin het programma met een ritueel. Zing bijvoorbeeld samen, zittend in een kring, een lied. Als jij na een paar bijeenkomsten het lied inzet, weten de kinderen dat ze in een kring gaan zitten en dat het programma begint. Duidelijke regels en een vaste structuur vinden de kinderen fijn. Hun gevoel van veiligheid wordt erdoor versterkt.

#### 3 Verhaal

Na het openingsritueel vertel je de kinderen een verhaal. Het verhaal is een inleiding op de eerste activiteit. Fantasie is erg belangrijk voor vier- tot zesjarigen. Ze gebruiken hun fantasie om met de grote onbekende wereld om te kunnen gaan. Hiermee geven ze het onbekende een vorm. Daarom is een verhaal een fantastisch middel om de kinderen te bereiken. Daarnaast geef je de bijeenkomst samenhang en inhoud door met een verhaal te werken. Zoals gezegd: kinderen spelen niet zomaar, voor hen is dat een serieuze zaak.

#### 4 Activiteitenronde I

Kinderen van vier tot zes jaar kunnen niet alles. Activiteiten zijn geschikt als:

- kinderen er redelijk zelfstandig mee aan de slag kunnen
- het spel eenvoudig en compact is
- veel energie vreet
- de uitleg in stapjes te vertellen is
- de kinderen zich een voorstelling kunnen maken
- de spelen in een bijeenkomst afgerond kunnen worden
- de activiteit afwisselend is in vergelijking tot de andere activiteiten tijdens die groepsbijeenkomst.

Houd rekening met hun leeftijdskenmerken. Ook de ruimte waarin de kinderen spelen is belangrijk.

#### 5 Rustmoment

Jonge kinderen kunnen niet lang achter elkaar geconcentreerd bezig zijn. Zorg op tijd voor een rustmoment. Maak ook hier een ritueel van.

#### 6 Activiteitenronde II

Laat deze activiteit logisch volgen op zowel de eerste activiteit als op het verhaal. Zo vormt de bijeenkomst een samenhangend geheel. De kinderen kunnen de activiteiten beter plaatsen en het geheel overzien. Zorg voor afwisseling in de spelen

door gebruik te maken van de spelpijlers. Het aantal activiteiten hangt af van de tijd die je hebt.

### 7 Afsluiting

Sluit af met een ritueel. Hierdoor kunnen de kinderen zich voorbereiden op het afscheid. Maak er een gezamenlijk moment van door ze in een kring te laten zitten. Als laatste doe je een 'afscheidsgroet': een liedje, een dansje, een beweging of handen schudden. Dit is een goede gelegenheid de kinderen als dat nodig is een briefje mee te geven.

### Aandachtspunten

#### Ritueel

Een ritueel is een vaste activiteit op een vast moment in het programma. Voorbeelden:

- Iedere groepsbijeenkomst begint met de kinderen in een kring.
- Een lied wordt gezongen om het rustmoment in te leiden.

#### Regels

- Geef duidelijk aan wat wel of niet mag.
- Maak hierop geen uitzonderingen.
- Zorg dat je als leiding allemaal dezelfde regels gebruikt.
- Ga nooit met andere leiding over regels in discussie waar de kinderen bij zijn.

#### Structuur

- Kinderen vinden structuur prettig. Het geeft hen duidelijkheid en dus veiligheid. Daardoor weten de kinderen wat hen te wachten staat.
- Door de structuur staat het raamwerk van het programma al vast. Je hoeft het programma alleen maar in te vullen.

#### Veiligheid

- Zorg dat de ruimte waar de kinderen spelen veilig is. Let op scherpe hoeken, obstakels, rondslingerende voorwerpen zoals een schaar.
- Vier- tot zesjarigen kennen weinig gevaar. Behoed ze daarvoor.
- Een veilig spel is een spel met duidelijke regels.
- Zorg dat de kinderen zich veilig voelen in de groep. Let op pestgedrag en dat alle kinderen het naar hun zin hebben.
- Niet alle kinderen durven te laten merken als dit niet het geval is.
- Zijn er duidelijke afspraken gemaakt over de omgang tussen leiding en leden? Wat kan nog net wel en wat niet?
- Is alles bespreekbaar in je leidingteam? Als iets je niet lekker zit durf je dat altijd in het team te bespreken?
- Voldoet je clubhuis aan de veiligheidseisen van de Arbowetgeving?

#### Verhaal

Verhalen vertellen is een vak apart. Een aantal tips:

- In een kring kunnen alle kinderen je goed zien.
- Vertel het verhaal uit je hoofd dan zit je op een goed tempo.
- Kijk de kinderen aan.
- Maak het verhaal levendig met gebaren en mimiek.
- Ga niet te uitgebreid in op reacties van de kinderen.
- Verlies de draad van het verhaal niet uit het oog.



### Leeftijdskennmerken van vier- tot zesjarigen:

- Houdt van bewegen en is heel actief.
- Speelt voornamelijk alleen, moet samenspelen nog leren.
- Kan zich niet lang concentreren.
- Reageert spontaan en is heel enthousiast.
- Is gevoelig voor stemmingen en is snel onder de indruk.
- Heeft afwisseling nodig.
- Wil leuke dingen eindeloos herhalen.
- De fijne motoriek is nog in ontwikkeling, knippen is moeilijk.
- Heeft een volwassene in de buurt nodig om te helpen.
- Wil graag dat je hem aandacht geeft en luistert naar zijn verhalen.
- Kan zich moeilijk verplaatsen in gevoelens van anderen.
- Kan de gevolgen van de eigen daden niet overzien.
- Kan fantasie en werkelijkheid niet altijd gescheiden houden.
- Wil de situatie kunnen overzien.

### Ruimte

- Een overzichtelijke ruimte is voor kinderen een veilige ruimte.
- Kinderen zijn klein. Ga op de grond zitten. Kun je de ruimte overzien?

### Spelplekken

- De kinderen houden van veel afwisseling in het programma. Door af te wisselen met de spelplekken spel en sport, creativiteit en buitenleven kun je hiervoor zorgen.
- In actieve spelen kunnen ze hun energie kwijt.
- Ze maken hun eigen kunstwerk en laten dat vol trots thuis zien.
- Buiten ontdekken ze de omgeving van het clubhuis en de natuur.

### Briefje

- Neem de tijd om ouders te informeren. Ouders willen graag op de hoogte blijven.
- Geef een briefje mee als er iets bijzonders zoals een uitstapje gepland staat.

## **7, 8 en 9 jarigen (Maxioren)**

Kinderen van deze leeftijd zijn erg actief. Ze springen, sjouwen, rennen en stellen allerlei vragen. Laat de kinderen even vrij spelen of begin met een actief spel. Als de kinderen hun eerste energie kwijt zijn is het tijd met het programma te beginnen. Opzet van een programma voor zeven- tot negenjarigen:

### 1 Opening

Open de bijeenkomst steeds op dezelfde manier. Gebruik hiervoor het ritueel van de groep. Het gevoel bij de groep te horen is erg belangrijk voor zeven- tot negenjarigen. Geef de groep een eigen ritueel, bijvoorbeeld een yell. Door samen de yell te schreeuwen bevestigen de kinderen dat ze bij de groep horen. Het gebruik van rituelen zijn onderdeel van de vaste structuur van het programma.

### 2 Voorwerp en verhaal

Zeven- tot negenjarigen zijn nieuwsgierig en willen van alles weten. Gebruik hun zucht naar kennis en avontuur bij het maken van je programma. Leid het thema van de groepsbijeenkomst in met behulp van een voorwerp en een kort verhaal. Het voorwerp wekt de nieuwsgierigheid op bij de kinderen. Je hebt de aandacht van de kinderen te pakken voor je verhaal en de daarop volgende activiteiten.

### 3 Activiteitenronde I

Het voorwerp en het verhaal zijn de opstap naar de eerste activiteit. De spelen volgen logisch op het verhaal. Activiteiten voor deze leeftijdsgroep moeten aan veel eisen voldoen. Let goed op de leeftijdskennmerken en zorg vooral voor veel afwisseling met de hulp van de spelplekken: spel en sport, creativiteit en buitenleven.

#### 4 Rustmoment

Een hele tijd spelen en bezig zijn kost de kinderen veel energie. Ze hebben halverwege de groepsbijeenkomst rust nodig. Geef de kinderen iets te drinken in een kring.

#### 5 Activiteitenronde II

Na de rust ga je verder met de geplande activiteiten. Werk hierbij naar een hoogtepunt toe. Laat het tweede gedeelte van het programma rustig beginnen en eindig met een spectaculair spel. Dan gaan de kinderen enthousiast en met een goed gevoel weer naar huis.

#### 6 Afsluiting

Voordat de kinderen weer naar huis gaan kom je nog een keer in de kring bij elkaar. Als het nodig is informatie te geven over een volgende bijeenkomst is dit het ideale moment. Sluit af met een gezamenlijk lied of de yell van de groep.

### Aandachtspunten

#### Ritueel

- Een ritueel is een vaste activiteit op een vast moment in het programma. Waarom zijn rituelen voor zeven- tot negenjarigen belangrijk? Het bevestigt de kinderen dat ze bij de groep horen.
- De groep is een veilige plek om te experimenteren en de wereld te ontdekken.

#### Structuur

- Bouw het programma op volgens een vaste structuur.
- Een vaste structuur betekent rust en veiligheid voor de kinderen.
- Wees helder over wat wel en niet mag.
- Maak geen uitzonderingen op de regels.

#### Voorwerp en Verhaal

- Een vreemd, exotisch voorwerp prikkelt de nieuwsgierigheid en de interesse. Een zeven- tot negenjarige gaat graag op in zijn fantasie.
  - Het verhaal moet een verband hebben met de werkelijkheid.
- Kijk voor verteltips onder het kopje *verhaal* bij *De Minioor*.

#### Voorbeelden van voorwerp, verhaal en thema:

Oude pijp of vergrootglas, detectiveverhaal, wereld van de detective.  
Wierrookstokje, godenverhaal uit India, godenwereld.

#### Leeftijdskennmerken van zeven- tot negenjarigen:

- Is voortdurend bezig maar niet lang achter elkaar met hetzelfde.
- Houdt van afwisseling in doen en denken.
- Is leergierig, wil alles weten, kunnen en bezitten.
- Weet het verschil tussen fantasie en werkelijkheid, maar gaat nog graag op in zijn fantasie.
- Fijne motoriek is redelijk ontwikkeld.
- De lichamelijke ontwikkeling van jongens en meisjes is verschillend. Jongens zijn vooral gericht op lichamelijke kracht, meisjes op beweeglijkheid, souplesse en lenigheid.
- Speelt graag met anderen en heeft wisselende vriendjes
- Is een verwoed verzamelaar

#### Spel en sport

Een zeven- tot negenjarige:

- wil presteren en nieuwe vaardigheden leren
- jongen richt zich meer op krachtspelen
- meisje presteert liever in behendigheidsspelen.

### Buitenleven

De zeven- tot negenjarige:

- wil de wereld om zich heen ontdekken
- wil weten hoe de natuur, de wereld om hem heen in elkaar steekt
- doet dolgraag bos- en sluipspelen
- doet graag speurtochten met denkopdrachten

### Creativiteit

De zeven- tot negenjarige:

- maakt graag iets waarmee hij later ook nog iets kan doen. *Bijvoorbeeld een vlieger of een poppenkastpop*
- wordt graag uitgedaagd in het maken van moeilijke knutsels
- acteert graag.

### Informatie

Ouders zijn graag op de hoogte van wat hun kinderen doen.

Geef een briefje mee als de kinderen iets mee moeten brengen of voor moeten bereiden.

## **10, 11 en 12 jarigen (Junioren)**

Tien- tot twaalfjarigen zijn op zoek naar hun grenzen in de tastbare wereld om hen heen. Zij willen bijvoorbeeld weten hoe de natuur in elkaar steekt. Ergens tussen hun tiende en hun twaalfde jaar beginnen kinderen hun grenzen te verkennen in de sociale wereld. De ander is niet langer alleen maar een 'ander mens', maar iemand die op dezelfde situatie anders kan reageren. Ook raken ze geïnteresseerd in de andere sekse. Ze willen uitgedaagd worden en hebben behoefte aan meer inhoud en achtergrond bij wat ze doen.

Opzet van een programma voor tien- tot twaalfjarigen.

### 1 Aankomst en welkom

Tien- tot twaalfjarigen zijn kritisch. Bereid je goed voor. Als je hen laat wachten en het gevoel geeft niet voorbereid te zijn voelen ze zich niet serieus genomen. En dat zullen ze je zeker laten merken. Door minder enthousiast te zijn.

### 2 Logboek

Een uitstekende manier om ervoor te zorgen dat tien- tot twaalfjarigen zich serieus genomen voelen is het maken van een logboek. Na afloop van het programma geef je één van de kinderen de opdracht een verslag te maken van de bijeenkomst voor in het logboek. Op deze manier geef je de kinderen de mogelijkheid zich kritisch te uiten over het programma. Ook kom je erachter wat zij het leukste vonden aan het vorige programma. Mocht een activiteit er echt uitspringen dan kun je besluiten deze activiteit in de toekomst vaker te doen. De kinderen raken op deze manier direct betrokken bij het programma. Aan het begin van de volgende bijeenkomst wordt het verslag gepresenteerd aan de rest van de groep.

### 3 Thema

Tien- tot twaalfjarigen zijn geïnteresseerd in achtergronden bij allerlei onderwerpen. Gebruik deze interesse door de groepsbijeenkomst op te bouwen rond een bepaald onderwerp, oftewel een thema. Begin met de kinderen in een kring en vraag hen wat ze al over het thema weten. Hierdoor maak je aansluiting bij de dagelijkse belevingswereld van de kinderen. Vervolgens geef je hen nieuwe informatie en maak je de link naar de eerste activiteit. Een handige hulpmiddel bij het inleiden van een thema is een wereldkaart.

#### 4 Activiteit I

Ook tien- tot twaalfjarigen hebben behoefte aan voldoende afwisseling. Zorg dat er een goede verhouding is tussen de spelpijlers: spel en sport, creativiteit en buitenleven. Betrek de kinderen bij de voorbereiding en de uitvoering van de activiteiten. Laat de kinderen bijvoorbeeld zelf de vragen bij een kwis verzinnen. Houd rekening met de leeftijdskenmerken.

#### 5 Rustmoment

Als er vooral veel spel en sport op het programma staat is het belangrijk een rustmoment in te lassen. Deel bijvoorbeeld wat te drinken uit. Eigenlijk kunnen tien- tot twaalfjarigen gemakkelijk anderhalf uur bezig zijn. Maar ook voor deze leeftijdsgroep is structuur erg belangrijk. Daarom is het beter iedere bijeenkomst een rustmoment in te lassen.

#### 6 Activiteit II

Hoeveel activiteiten je ook doet, zorg ervoor dat ze logisch op elkaar volgen. Tien- tot twaalfjarigen werken graag naar iets toe. Zo kun je bijvoorbeeld eerst technieken aanleren om het laatste half uur de sport te beoefenen waar die technieken voor nodig zijn.

#### 7 Afsluiting

Sluit af met de kinderen in de kring. Dit is het moment waarop je één van de kinderen het logboek mee kunt geven. Ook kun je nu informatie voor de volgende bijeenkomst meegeven. Sluit af met een groet.

#### Aandachtspunten

##### Verslag

Een verslag kan bestaan uit:

- een tekst
- een collage
- een tekening
- een combinatie van tekst, collage en tekening

##### Dagelijkse belevingswereld

Hoe kom je erachter waar een tien- tot twaalfjarige zich mee bezig houdt?

- Praat met ze, stel vragen.
- Wat schrijven ze in het verslag.
- Wat weten ze al van het onderwerp.

##### Wereldkaart

- Hoe werk je met een wereldkaart?
- Per land kun je een ander thema bedenken.
- Je kunt inspelen op een actualiteit in een land.
- Je kunt een eigenaardigheid van een land gebruiken als thema.
- De verschillende groepsbijeenkomsten krijgen samenhang.

##### Spel en sport

Tien- tot twaalfjarigen:

- willen hun vaardigheden ontwikkelen, zoals uithoudingsvermogen, lenigheid, kracht en techniek
- zijn toe aan ingewikkelder spelen met veel spelregels en tactieken
- vinden het leuk aan anderen te laten zien wat ze kunnen
- vinden het leuk eerst het spel te oefenen en het daarna te spelen
- houden van teamactiviteiten
- zijn geïnteresseerd in achtergrondinformatie bij de spelen.

### Creativiteit

Tien- tot twaalfjarigen:

- kunnen verschillende technieken combineren
- kan meerdere bijeenkomsten aan iets werken
- is in staat samen met anderen één groot werkstuk te maken.

### Buitenleven

Tien- tot twaalfjarigen:

- willen uitdagingen met zichzelf aangaan
- houden van spannende bosspelen in het donker, gevaar en risico
- willen met de groep iets presteren
- houden van een survival en het bouwen van vloten

### Leeftijdskennmerken van tien- tot twaalfjarigen:

- Komt in de puberteit. Meisjes vaak eerder dan jongens.
- Volgt steeds meer zijn eigen weg.
- Wordt kritischer ten opzichte van volwassenen. Neemt niet alles zomaar meer voor waar aan.
- Houdt zich minder bezig met de tastbare wereld om zich heen maar richt zich op de sociale wereld.
- Wil graag de achtergrond van iets weten.
- De groep waar ze bijhoren is erg belangrijk.
- Ontwikkelt in de groep een eigen cultuur.
- Houdt van teamspelen
- Belangstelling voor techniek groeit. Ze willen de nieuwste technische speeltjes hebben zoals een computer en mobiele telefoons.

### Structuur

- Maak afspraken in overleg met de kinderen.
- Leg uit waarom de regels er zijn.
- Maak geen uitzonderingen op de regels.
- Geef structuur aan het programma zodat de kinderen weten waar ze aan toe zijn.
- Duidelijke regels en een heldere structuur maken de groep beter hanteerbaar.

## **13, 14 en 15 jarigen (Senioren)**

Bij dertien- tot vijftien jarigen is de groep erg belangrijk. Ze gaan graag met leeftijdsgenoten om, omdat dat de enige mensen zijn die hen begrijpen. Tenminste, zo voelen zij dat. De groep biedt veiligheid, gezelligheid en de mogelijkheid ervaringen uit te wisselen en samen weg te dromen uit de dagelijkse sleur.

Wegdromen uit de dagelijkse sleur willen dertien- tot vijftien jarigen niet voor niets. Zij zijn vaak erg onzeker. Er verandert dan ook veel. Deze jongeren, kinderen willen ze niet meer zijn, hebben last van groeistuipen en lichamelijke veranderingen. Hierdoor bewegen ze zich vaak onhandig en slungelachtig. De lichamelijke veranderingen maken dat ze zich bewuster worden van hun lichaam. Liefdes bloeien op.

De dertien- tot vijftien jarige ontwikkelt zijn eigen identiteit. Dat leidt vaak tot het afzetten tegen gangbare waarden en normen. Vaak is dat gericht tegen de eigen ouders, de school en ook op de club. Ze zullen je dan ook niet langer zomaar als leider accepteren. Stel je op als hun begeleider. Je zult hen veel vertrouwen moeten geven en ruimte om zelfstandig te werken.

Hoe zet je een programma op met dertien- tot vijftienjarigen:

### 1 Programmeren

Het programma maak je samen met de dertien- tot vijftienjarigen. Je begeleidt hen in het uitvoeren van het programma dat ze grotendeels zelf bedenken. Jij bent degene met ervaring en jij kan aangeven of een idee wel of niet haalbaar is. Leg ook uit waarom iets wel of niet kan.

De dertien- tot vijftienjarigen komen meestal niet spontaan op goede ideeën. Stimuleer ze activiteiten te bedenken, anders willen ze waarschijnlijk iedere week op de bank zitten en koffie drinken. Help de jongeren bij het bedenken van leuke activiteiten. Door te brainstormen met een aantrekkelijk thema komen de spannende en uitdagende activiteiten vanzelf.

Het is niet leuk om iedere week te brainstormen. Probeer daarom een activiteitenkalender te maken voor een langere periode bijvoorbeeld twee maanden. Zorg ervoor dat je van tevoren al weet wanneer feestdagen en of bijzondere activiteiten zijn. Dan kun je er rekening mee houden.

### 2. Opbouw programma

Houdt in de gaten dat het programma voldoende afwisselend is. Dan kan iedere jongere tot zijn recht komen. Voor afwisseling zorg je door gebruik te maken van de verschillende speltypen, sport en spel, creativiteit en buitenleven. Je kunt ook afwisselen door projecten die één of juist meerdere bijeenkomsten beslaan. Dat de jongeren zelf hun programma mogen samenstellen betekent niet dat jij niet met leuke ideeën mag komen. Organiseer soms ook zelf een leuk programma voor ze. Houdt dan wel rekening met de leeftijdskenmerken van de jongeren. En plan ook tijd in om gezellig te kletsen en thee te drinken.

### 3. Organiseren

Door de jongeren te betrekken bij de organisatie van de verschillende activiteiten blijven ze enthousiast voor het programma. Als begeleider houd je in de gaten dat alles ook op tijd en op een veilige manier georganiseerd wordt. Help ze waar dat nodig is. Je leert ze een activiteit te organiseren door het samen met hen te doen. Maak duidelijke afspraken over hun taken en verantwoordelijkheden. Vul de namen van degenen die iets moeten doen in op de activiteitenkalender.

Vraag ook of het gelukt is. Maak de taken van de jongeren zo concreet en overzichtelijk mogelijk. Ze moeten van tevoren weten hoeveel tijd iets kost en wat het precies inhoudt.

### 4. Uitvoeren

Laat de groep die een programma heeft voorbereid, het ook uitvoeren. Als twee mensen bijvoorbeeld een spel bedacht hebben, laat hen dan ook het spel aan de anderen uitleggen.

### 5. Afsluiten

Na de groepsbijeenkomst praat je na over het programma. Vond iedereen de activiteit leuk? Is het voor herhaling vatbaar? Zijn er nieuwe ideeën uit voortgekomen? Zorg ervoor dat de jongeren die iets georganiseerd hebben hiervoor bedankt worden. Op deze manier krijgen jongeren waardering voor wat ze gedaan hebben. Daarna loop je het programma voor de volgende keer door. Maak afspraken voor de volgende bijeenkomst.

### Aandachtspunten

#### Begeleider

Een begeleider is iemand die:

- jongeren de mogelijkheid geeft zelfstandig een programma in elkaar te zetten
- naast in plaats van boven de jongeren staat
- de leiding neemt als de jongeren er zelf niet uitkomen.

### Brainstormen

Brainstormen of activiteiten bedenken doe je op verschillende manieren:

- Schrijf één woord op een groot vel papier. Laat de jongeren hierbij schrijven welke ideeën ze hebben.
- Verzamel tijdschriften over allerlei onderwerpen. Al bladerend bedenken de jongeren er activiteiten bij.
- Iedereen maakt een top drie van meest favoriete activiteiten. Door ze te vergelijken komen nieuwe ideeën op.
- Draai een letter met een pim-pam-pet schijf en laat activiteiten verzinnen die met die letter beginnen.

### Activiteitenkalender

Waarom is een activiteitenkalender zo handig?

- Je kunt de kalender aan de jongeren meegeven. Zo weet iedereen wat er gaat gebeuren.
- Je houdt overzicht over de activiteiten. Is er voldoende afwisseling?
- Je kunt gemakkelijker rekening houden met grote activiteiten en je daarop voorbereiden.
- De jongeren kunnen nakijken of ze niet net in hun proefwerkweek iets groots moeten organiseren.

### Leeftijdskennmerken van dertien- tot vijftienjarigen

- Sterke lichamelijke veranderingen (groeispuurt)
- Afzetten tegen de normen en waarden van volwassenen
- Vormen zelf een oordeel over actuele zaken
- De groep is erg belangrijk
- Hebben geen zin zomaar iets te doen, het moet wel een doel hebben.
- Voelen zich vaak onzeker
- Ontwikkelen een eigen identiteit, dit uit zich in kleding, taal, haarstijl, keuze vrienden, opleiding.

### Duidelijke afspraken

Bij het verdelen van de taken is het belangrijk dat:

- bijgehouden wordt wie waarvoor verantwoordelijk is
- jongeren van tevoren weten hoeveel tijd iets kost
- de taak duidelijk omschreven is
- gecontroleerd wordt of taken zijn uitgevoerd
- jongeren weten dat ze bij hun begeleider om hulp kunnen aankloppen
- je rekening houdt met de talenten en mogelijkheden van de jongere.

### Waardering

Dertien- tot vijftienjarigen zijn vaak erg onzeker. Wanneer zij gewaardeerd worden voor dingen die ze helemaal zelf voor elkaar hebben gekregen groeit hun zelfvertrouwen.

## **16 EN 17 jarigen (16plussers)**

16+ ers willen zelfstandig zijn. Gezelligheid is belangrijk. Zelf activiteiten bedenken en organiseren met je vrienden van de club. Of helpen bij één van de andere leeftijdsgroepen. Een verantwoordelijke taak. 16+ ers hebben de toekomst bij Jong Nederland. Vaak komt nieuwe leiding voort uit deze groep.

### Begeleider

Als leiding fungeer je meer als begeleider dan als leider in de groep. Je begeleidt de 16plussers bij het zelfstandig bedenken en organiseren van activiteiten. Je geeft de 16plussers meer verantwoordelijkheid. Je neemt de leiding als de 16plussers er zelf niet uit komen.

### Brainstormen

Brainstormen of activiteiten bedenken kun je op verschillende manieren doen:

- Schrijf één woord op een groot vel papier. Laat de jongeren hierbij schrijven welke ideeën ze hebben (mindmapping)
- Verzamel tijdschriften over allerlei onderwerpen. Al bladerend bedenken de jongeren er activiteiten bij.
- Iedereen maakt een top drie van meest favoriete activiteiten. Door ze te vergelijken komen nieuwe ideeën op.
- Draai een letter met een pim-pam-pet schijf en laat activiteiten verzinnen die met die letter beginnen.
- Schrijf op verschillende kleuren kaartjes willekeurige locaties, materialen en thema's. Verdeel de groep in groepjes en laat elk groepje een locatie-, materialen- en themakaartje trekken. Vervolgens gaan ze met deze gegevens aan de slag om een activiteit te verzinnen. Zo kom je vaak op doldwaze activiteiten die in eerste instantie onmogelijk lijken, maar uiteindelijk misschien toch uitvoerbaar lijken.

### Activiteitenkalender

Waarom is een activiteitenkalender zo handig?

- Je kunt de kalender aan de jongeren meegeven. Zo weet iedereen wat er gaat gebeuren.
- Je houdt overzicht over de activiteiten. Is er voldoende afwisseling?
- Je kunt gemakkelijker rekening houden met grote activiteiten en je daarop voorbereiden.
- De jongeren kunnen nakijken of ze niet net in hun proefwerkweek iets groots moeten organiseren.
- Het is ook een goed idee om de activiteitenkalender op de website van je club te plaatsen, als je die hebt.

### Leeftijdskennmerken van 16plussers

- Is gevoelig voor kritiek.
- Kan wispelturig zijn in eigen mening. De ene dag dit de andere dag dat.
- Ontdekt en experimenteert (en komt zo op ideeën).
- Wilt graag presteren.
- Bekijkt de dingen vaak zakelijker.
- Wilt graag een goed aanzien hebben bij anderen



## 6. SPELBEGELEIDING

Bij het begeleiden van een spel zijn er de volgende punten waar rekening mee moet worden gehouden:

### 1. Voorbereiding van het spel (liefst op papier):

- Zorg voor een taakverdeling binnen de leiding. Eén kan met een spel bezig zijn, terwijl een ander het volgende spel al voorbereidt. Dit houdt vaart in het programma.
- Welk nieuw spel doe ik (niet meer dan twee).
- Denk aan leeftijd, geslacht, grootte van de zaal, geoefendheid, afwisseling van de spelen, enz.
- Hou altijd een paar spelen achter de hand, waarvan je weet dat de kinderen ze graag doen.

### 2. Vlak voor het spel:

- Zorg dat de hulpmiddelen bij de hand zijn (ballen, blokjes, partijlinten, krijt, honkpalen, etc.).
- Zet het speelveld op het terrein of in de zaal af met terreinlint of vlaggen.
- Zorg ervoor dat niet één partij steeds in de zon kijkt of de wind tegen heeft.
- Verdeel eventueel zelf de partijen en maak ze even sterk.
- Geef de naam van het spel en leg het spel kort en duidelijk uit: de kinderen willen spelen en niet alleen maar luisteren.
- Zorg dat je tijdens de uitleg gezien wordt en dat je zelf iedereen ziet.
- Leg alleen uit als het rustig is.
- Vraag na de uitleg of het spel begrepen is.
- Controleer of de kinderen eventueel goede schoenen en kleding aan hebben.
- Controleer of horloges en sieraden afgedaan zijn.

### 3. Tijdens het spel:

- Ken het spel en de spelregels, die afgesproken zijn, goed.
- Leid het spel beslist, maar fluit het niet dood.
- Ga zo staan dat je het hele spel kunt overzien.
- Onderbreek het spel niet te vaak met uitleg. Deze is trouwens het beste te geven door voorbeelden te gebruiken.
- Gebruik de fluit alleen voor het handhaven van spelregels en als je stem niet meer voldoende is.
- Speel zelf zoveel mogelijk mee, maar blijf, vooral bij ingewikkelde spelen, wel op het spelverloop letten.
- Geef duidelijk een begin- en eindsignaal.
- Het spel bij voorkeur stoppen vlak na het hoogtepunt, ook als het volgens planning nog een tijdje moet duren.
- Stimuleer, activeer de kinderen en doe enthousiast. Overdrijf echter niet.
- Speel in op ideeën die uit de groep komen.
- Ook een deelnemer kan een spel begeleiden en presenteren.

### 4. Na het spel:

- Deel de uitslag van het spel mee, maar leg er niet de nadruk op.
- Ruim alle spullen op (met behulp van de kinderen).
- Let erop dat ze geen kou vatten na het spel (eventueel wassen en verkleden).

### Algemene tips:

Zorg voor zo min mogelijk 'uitsluiting' bij het spelen. Bij "trekbal" komt het voor dat diegene die het eerst "getroffen" is de rest van de tijd aan de kant moet zitten. Omdat dit niet leuk is voor een kind kan je dat opvangen door de volgende spelregel:

"Als er 3 spelers van één en dezelfde partij aan de kant zitten en er komt een vierde bij,

dan mag de eerste weer meedoen".  
Je kunt dan afspreken om het spel 10 minuten te spelen en te tellen hoeveel mensen er aan de kant hebben gezeten.

## 7. PROGRAMMEREN EN SPELAANBOD

Programma's maken is iets anders dan programmeren.

Bij programma's maken denken we aan een activiteit voor een middag of een avond, in elk geval op korte termijn. Bij programmeren denken we meer op lange(re) termijn, we kijken vooruit, zodat we meer tijd hebben om bepaalde zaken te organiseren, zoals materiaalaanschaf, ruimteverdeling, afwisseling etc.

Programmeren is een proces, waarin we stap voor stap een opzet van de komende programma's maken.

De verschillende stappen die we hierbij moeten zetten zijn:

1. **Oriënteren:** Wat zijn de behoeften en welke zijn de mogelijkheden van de leiding en van de kinderen.
2. **Selecteren:** Samen (leiding en groep) een keuze maken binnen het aanbod.
3. **Concrete voorbereiding:** Uitwerken van de gemaakte opzet (materiaal, een spel uit- of omwerken etc.).
4. **Realisering:** De uitvoering van het programma.
5. **Evaluatie:** Zowel met de kinderen als met de andere leiding.

### Voordelen van programmering:

(op lange(re) termijn)

- Het kost één keer meer tijd, maar per bijeenkomst, mits je zaken vastlegt in bijv. een draaiboek, minder voorbereidingstijd.
- Je kunt ergens naar toe werken (een presentatie/ voorstelling).
- Je kunt het groter aanpakken tijdens een aantal op elkaar volgende bijeenkomsten bijv. uitstapjes, een actie, op verschillende wijze met eenzelfde thema werken.
- Als een leid(st)er een keer niet kan, kan iemand anders makkelijker zijn/haar taken overnemen.
- Je kunt het budget beter bewaken dat je groep ter beschikking heeft of indien nodig, activiteiten inplannen waarmee je geld kunt inzamelen.
- Je kunt tijdig zorgen voor materiaal.
- Door te programmeren kun je kinderen spelenderwijs meer leren dan wanneer je alleen spelletjes doet.
- Het lijkt alsof je minder flexibel bent, maar wanneer je programma's voor meerdere bijeenkomsten afwisselt met programma's voor één bijeenkomst kun je nog steeds schuiven, afhankelijk van het weer of andere omstandigheden.
- Je kunt vooruit plannen voor een heel jaar of voor kortere periodes.
- Wanneer je alle programma's bewaart, zijn ze, met kleine aanpassingen, ook bruikbaar voor ander (leeftijds)groepen.

### 10 valkuilen

Tien valkuilen die lijken op vanzelfsprekendheden, maar die vaak en gemakkelijk over het hoofd worden gezien:

1. hoeveelheid en aanwezigheid materiaal
2. beschikbare leiding
3. aantal deelnemers
4. beschikbare ruimte(n)
5. afgestemd op de leeftijd van de kinderen
6. taakverdeling
7. weersomstandigheden/ alternatief programma
8. tijdsplanning/ te kort of langdradig
9. begeleiding van de jongere kinderen
10. leuke aankleding.

### **Kenmerken van een goed programma:**

1. Het programma ontwikkelt zich vanuit de behoeften en interesses van de kinderen. Dat wil zeggen dat het programma afgestemd moet worden op de kinderen, rekening houdend met: leeftijd (kenmerken van), belevingswereld, concentratievermogen, milieu waaruit zij komen.
2. Het programma moet de kinderen ervaringen kunnen bieden, waar zij vrijwillig zelf op willen doorgaan. Niet alleen tijdens de activiteit, maar ook thuis kunnen zij verder gaan met datgene waar zij in de groep mee bezig zijn geweest. Zij bouwen het verder uit en nieuwe elementen worden eraan toegevoegd.
3. Het programma moet soepel en gevarieerd zijn om kinderen met verschillende aanleg en interesses aan hun trekken te laten komen. Al zal wel elk kind het in zijn eigen tempo afwerken, vooral bij activiteiten op het gebied van creatieve handvaardigheid. De één is nu eenmaal vlugger dan de ander. En het gaat hier gelukkig niet om wie het eerste klaar is.
4. Het programma moet zich van gemakkelijk naar moeilijk ontwikkelen, dus een geleidelijke opbouw van de moeilijkheidsgraad.
5. Het programma moet zodanig zijn, dat de kinderen inspraak kunnen hebben.
6. Het programma moet verrassingselementen kennen. Kinderen houden van spanning. Het fascineert ze. Programma's die van tevoren bekend zijn hebben weinig verrassingselementen meer in zich en bieden bovendien geen mogelijkheden tot inspraak, terwijl kinderen wel om verrassingselementen vragen. Je zult daarom moeten zorgen dat deze elementen wel aanwezig zijn. Dit houdt er voor de kinderen de spanning in.
7. Het activiteitenprogramma moet hoogtepunten kennen. Hoogtepunten zijn er om naar toe te leven. Dit brengt spanning met zich mee. In het leven van kinderen zijn o.a. de verjaardag, Sinterklaas, schoolreisje en kampen hoogtepunten.

Tip: De vraag: "wie doet wat, waar, met wie, hoe en waarom?" bevat schematisch alle elementen die bij deze opzet van programmeren bekeken moeten worden. Dus als je op het laatst bij de voorbereidingen deze punten de revue laat passeren, weet je zo of je nog iets vergeten bent.

### **Programmeren, hoe doe je dat?**

Eén van de uitgangspunten van Jong Nederland is: "Ook jij mag het zeggen". Dit betekent niet alleen dat de leiding meepraat en -denkt over het wel en wee van de vereniging, maar ook het kind, en daar gaat het immers om, dat meepraat en -denkt over allerhande zaken.

Het meest voor de hand liggende is dan het programma waar ze wekelijks mee te maken hebben. Als je wilt weten wat de ideeën van de kinderen zijn, kun je ze dat natuurlijk vragen. Jong Nederland als spelorganisatie vindt dat je dat ook via een spel kunt doen. We hebben daarvoor enkele mogelijkheden aangegeven die allemaal op hetzelfde neerkomen, n.l. "associëren". Dit betekent: het ene woord roept direct een gedachte en dus een ander woord op. Deze woorden worden opgeschreven. Pas na dit associëren gaan we bij de woorden activiteiten zoeken en bedenken. Deze associatiespelletjes zijn voornamelijk geschikt voor 10-, 11- en 12-jarigen (junioren). Bij 13-, 14- en 15-jarigen (senioren) en 16+sers kunnen ze ook gebruikt worden, maar andere methodes zijn er voor deze leeftijdsgroep ook, zoals: praten over hun programmawensen of gaan "brainstormen" (hierbij schrijf je alles op wat je te binnen schiet zonder te kijken of het haalbaar is. Daarna kijk je pas wat wel en wat niet kan).

**Spin- associatie:**

Het beginwoord zetten we tussen de "voorpoten" van de spin. Een spin heeft 8 poten. Bij elke poot zetten we een woord, waaraan we denken als we het beginwoord zien. Elk woord nodigt dan uit om er meer bij te zetten. Zo krijg je op een gegeven moment allerlei woorden, waarvan de laatste die opgeschreven zijn, waarschijnlijk niets meer met het beginwoord te maken hebben.

**Domino-associatie**

Het dominospel werkt ongeveer hetzelfde. Ook hier nodigt het "beginwoord" uit om er meer woorden bij te bedenken. Ieder op zijn beurt schrijft een woord op een "steentje" en sluit dat aan bij het voorgaande "steentje".

**Pim-pam-pet:**

Door aan de schijf te draaien komt een letter te voorschijn. Ieder schrijft dan zoveel mogelijk woorden op die beginnen met die letter.

Daarna kun je alle woorden in een lange rij onder elkaar zetten en daarnaast voor elk van de drie spelterreinen (spel en sport, creativiteit en buitenleven) een activiteit als je die erbij weet te bedenken.

Het geheel komt er dan als volgt uit te zien:

WOORD	SPORT & SPEL	CREATIVITEIT	BUITENLEVEN
fiets	crossen	versieren	tocht
flat	toren bouwen	maquette maken	bouwtijlen van kinderen onderzoeken
fles	spijkerpoepen	glas snijden	Regenmeter maken
etc.	etc.	etc.	etc.

Als je op deze manier ontzettend veel activiteiten bij elkaar hebt gevonden, ga je deze activiteiten omzetten in groepsavonden. Daarbij zijn er natuurlijk de kenmerken waar je rekening mee moet houden, maar ook nog de opbouw van de avond. Als je afsluit met een daverend goed spel blijft de herinnering leuk. Denk maar eens aan het feest dat je leuk hebt gevonden toen je op het hoogtepunt wegging. Heel wat leuker dan toen je zolang bleef en het feest als een nachtkars uitging.

Verder zijn er nog de drie spelterreinen van Jong Nederland die alledrie regelmatig aan bod moeten komen. "Wat is regelmatig?". Elke afdeling heeft eigenlijk wel zijn eigen specialiteit. In sommige afdelingen wordt vaker aan creativiteit gedaan, in andere vaker aan spel en sport. Dit is allemaal prima, zolang de andere spelterreinen ook aan bod komen.

**De voorwaarden voor een goed programma**

Nog even alles op een rijtje: waaraan voldoet een goed middagprogramma?

1. Het sluit aan bij de kinderen (leeftijd, belevingswereld).
2. Het is verantwoord en veilig.
3. Een van de spelpijlers komt in ieder geval aan bod.
4. Het is uitdagend, met verrassingselementen en een hoogtepunt.
5. Het is leuk, zowel voor de kinderen als jezelf.
6. Er zit variatie in wat betreft werkvormen (rustig/druk, hele groep/subgroepjes, makkelijk/moeilijk).
7. Het heeft een duidelijk begin, voldoende rustpunten en het wordt logisch en duidelijk afgerond.
8. Het past in een (jaar)programma.
9. Het is goed voor te bereiden en uit te voeren (kinderen willen ook graag inspraak).

## SPELAANBOD JONG NEDERLAND

Via het spel bevordert Jong Nederland het respect voor mensen, voor leven, voor de natuur. Hiermee scheidt Jong Nederland voorwaarden om bij jeugdigen een houding te ontwikkelen waarbij ieder mens uniek, onvervangbaar en waard is om gerespecteerd te worden.

**Het spelaanbod van Jong Nederland is te verkrijgen via onze winkel op [www.jongnederland.nl/webwinkel](http://www.jongnederland.nl/webwinkel).**

### Spelboekje Speurtochten

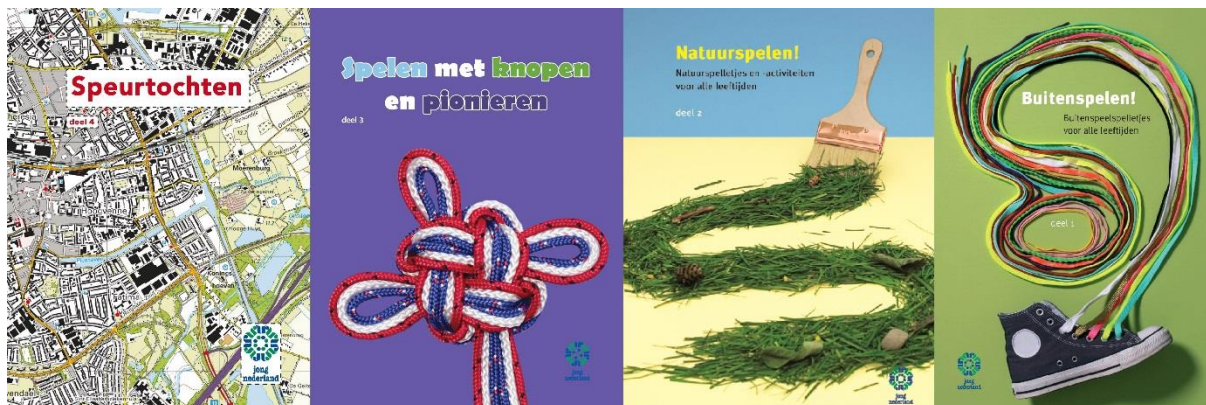
Speurtochten (2014) is een boekje boordevol met speurtochten en tochttechnieken. De speurtochten zijn geordend op leeftijd. Door tochten te combineren, iets aan te passen of opdrachten toe te voegen, maak je de tocht geschikt voor elke leeftijd!

### Spelen met knopen en pionieren

Spelen met knopen en pionieren (2013) is een boekje met instructie voor een aantal basisknopen en sjorringen. Deze zijn aangevuld met spelletjes en pioniertoeepassingen. Zo komen alle spelpijlers van Jong Nederland aan bod: (Sport &) Spel, Creativiteit en Buitenleven.

### Natuurspelen!

Natuurspelen! (2011) is een boekje vol natuurspelen en -activiteiten uitgebracht door Jong Nederland om het spelen in en met de natuur te bevorderen. In dit boekje vind je allerlei natuurspelen en -activiteiten.



### Spelboekje Buitenspelen!

In het boekje Buitenspelen! (2009) vind je allerlei buitenspelen. De buitenspelen zijn geordend op omgeving: bos, veld en wijk.

[www.jongnederland.nl/dit-is-jong-nederland/spelboekjes/buitenspelen](http://www.jongnederland.nl/dit-is-jong-nederland/spelboekjes/buitenspelen).

### Spelboekjes Spelpeest! en Spelmix!

Spelpeest! (2004) en Spelmix! (2006) zijn praktische spelboekjes vol met snel te spelen spellen waar je geen of weinig materiaal voor nodig hebt. De boekjes passen gemakkelijk in je zak. Zo heb je altijd leuke spelideeën bij de hand.

[www.jongnederland.nl/dit-is-jong-nederland/spelboekjes/spelpeest](http://www.jongnederland.nl/dit-is-jong-nederland/spelboekjes/spelpeest).

[www.jongnederland.nl/dit-is-jong-nederland/spelboekjes/spelmix](http://www.jongnederland.nl/dit-is-jong-nederland/spelboekjes/spelmix).

### Spelmap Tijd!

Met de spelmap Tijd! (2002) kun je als vrijwilliger snel aan de slag om kwalitatief goede activiteiten te bieden aan kinderen en jongeren in de leeftijd van 4 t/m 18 jaar. Zo geven we je tips en wordt helder beschreven hoe je een programma kunt maken van 1,5 uur tot zelfs een hele kampweek. Deze spelmethode van Jong Nederland biedt je ook de mogelijkheid om zelf op een gemakkelijke manier een spelprogramma samen te stellen.

### **Spelmap Werelds!**

Werelds! (2000) is een spelmap voor iedereen die met kinderen en jongeren werkt. In de spelmap Werelds! vind je activiteiten en spelen voor vier verschillende leeftijdsgroepen (4 t/m 6, 7 t/m 9, 10 t/m 12, 13 t/m 15 jaar oud). De spelen en programma's in de spelmap Werelds! zijn meteen te gebruiken, aan te passen en te vernieuwen. Gebruik de spelmap Werelds! ook om zelf nieuwe programma's te bedenken.

**Seniorenmap, 'je eigen plan...in het echt!'** is een spelaanbod (1996) dat gebaseerd is op projecten. Spel en activiteiten staan hierbij niet meer op zichzelf, maar worden door middel van een project met elkaar verbonden tot een geheel van projectactiviteiten. Deze wijze van werken past bij de 13, 14 en 15 jarigen. Het vormt de basis van ontspanning en ontplooiing en hierop kan de weg naar zelfstandigheid ingeslagen worden.

### **Boemerang**

Boemerang (1994) is het resultaat van een samenwerkingsverband tussen Jong Nederland en Novib. Jong Nederland en Novib hebben als projectthema gekozen voor: ontwikkelingssamenwerking, milieu en jongeren. Met name in de leeftijd van de junioren bestaat er interesse in allerlei zaken, die met milieu en ontwikkeling samenhangen. Dit werd toegespitst op een drietal gebieden: Het Amazonegebied in Zuid-Amerika, de regenwouden van Maleisië en Rwanda in Afrika.

De verzamelband is opgebouwd uit 8 wereldbijeenkomsten. Elke wereld-bijeenkomst bestaat op haar beurt weer uit materiaal voor een drietal groepsbijeenkomsten.

### **Maxiorenboek**

Dit boek is de handleiding van het speelplan voor maxioren (1992). Het kan als basis dienen voor het organiseren van de wekelijkse bijeenkomsten. De methodiek en praktische uitwerking vormt het voorwaardenscheppende kader voor iedereen die zich met het spel van de maxioren bezig houdt.

### **Miniorenmap**

Het speelplan is een handleiding voor spel en activiteiten met kleuters, rekening houdend met ruimte voor fantasie, maar toch een heel overzichtelijk spelidee. Het is bedoeld als leidraad bij het programmeren van de bijeenkomst of als naslagwerk te gebruiken.

## 8. PROBLEEMGEDRAG

### **PESTEN**

**Pesters:** zijn even oud of ouder dan de gepeste; lichamelijk sterker; vaak extravert en overactief; houden van ruwe spelletjes; staat vaak hoog in rang binnen de groep; jongens schoppen, slaan, schelden; meisjes schelden en sluiten vooral uit; hebben vaak geen groot zelfvertrouwen (in tegenstelling tot wat vaak gedacht wordt) en zijn vaker gevreesd dan geliefd binnen de groep. Hebben grote behoefte aan bevestiging en erkenning en zijn zelf vaak ook gepest en willen dit voor de toekomst voorkomen.

**Het slachtoffer:** houdt niet van geweld of ruwe spelletjes; is in zichzelf gekeerd, angstig of onzeker; durft zich niet te verzetten uit angst nog meer gepest te worden en praat er niet over; hebben negatief zelfbeeld, twijfelen aan zichzelf en denken vaak dat het onvermijdelijk is dat zij steeds slachtoffer zijn. Zondebokken hebben altijd iets waardoor ze ander zijn => uiterlijk (bril, beugel, haar- en huidskleur, geen hippe kleding), maar ook een andere hobby of de manier waarop ze op andere reageren.

**Groepsgeest:** In elke groep heersen bepaalde normen over de manier waarop er met elkaar hoort te worden omgegaan. Deze groepsnormen bepalen voor een groot deel of er pesterijen zijn. Pesterijen blijven bestaan, niet alleen omdat er een pester en een slachtoffer zijn, maar ook omdat de groep én de leiding dit toelaat!

#### **Pestsignalen:**

- Gaan niet graag naar de club
- Hebben niet veel vrienden
- Raken regelmatig dingen kwijt of vertellen dat spullen zijn vernield
- Klagen over buikpijn of hoofdpijn
- Kunnen onder de blauwe plekken en schrammen zitten

#### **Wat roept pesten bij een kind op?**

Naar binnen gerichte emotie, zoals boosheid, onzekerheid, angst en vooral verdriet. Ze trekken zich terug om te voorkomen dat ze weer gepest worden. Ze vertellen niet veel meer, doen niet graag mee met activiteiten en willen niet met bepaalde kinderen omgaan. Er zijn ook kinderen die steun zoeken bij de leiding of die agressief reageren.

#### **Mogelijke strategieën voor het gepeste kind:**

- Stel het kind gerust door te vertellen dat je nooit iets zult doen, zonder dat het kind ervan weet. Houd je daar ook aan!!!
- Beloof niet dat je het niet zult doorvertellen. Dan kan het probleem namelijk niet worden opgelost. Je gaat met de andere groepsleiding overleggen hoe het pestprobleem kan worden aangepakt.
- Probeer het kind zelfvertrouwen te geven en stimuleer dat. Maak eventueel gebruik van literatuur die in de bieb te vinden is, speciaal voor kinderen die gepest worden.
- Als het probleem groter is dan je aankan, bespreek dan de situatie en je zorg met de ouders. Er zijn voor deze kinderen cursussen bij jeugdhulpverlenings- en gezondheidsinstanties waar hun sociale vaardigheden getraind worden.

#### **Mogelijke strategieën voor de pester:**

- Vraag en vraag door hoe het zit met dat pesten (incident of structureel)
- Leg serieus en rustig uit wat pesten met een ander doet en wat de gevolgen kunnen zijn
- Geef aan dat je het probleem serieus neemt en dat je vindt dat het pesten moet stoppen.
- Geef zelf het goede voorbeeld en oordeel niet te hard over andere mensen!

#### **Mogelijke strategieën voor de groep:**

- Overleg met de gepeste en de pester dat je dit probleem ook met de groep wilt gaan bespreken. Dit kan voor beide heel bedreigend zijn, ieder vanuit hun eigen invalshoek.



Toch uitleggen dat er anders niks kan veranderen.

- Bespreek het pesten in de groep. Benoem hun gedrag, vraag waarom ze dat doen, benoem de gevolgen. Vraag aan de groep wat er moet gebeuren om de situatie te veranderen zodat een ieder zich goed en welkom kan voelen op de club.
- Geef aan dat pesten NIET wordt geaccepteerd op de club.
- Er zijn spelletjes, drama activiteiten die je met de groep kunt doen, waar kinderen letterlijk kunnen ervaren hoe het is om buiten de groep te vallen en niet te worden geaccepteerd. Wel belangrijk dit goed voor te bereiden en de kinderen te laten weten dat dit spel is.
- Belangrijk: als de situatie ernstig (structureel) is, informeer ouders hierover. Laat hen weten wat jullie strategie is en vraag hun medewerking.

### **Wat doe je vooral niet:**

Negeren! Denken dat het vanzelf over gaat! Dat het er nou eenmaal bij hoort! Denken dat kinderen die gepest worden er hard van worden! Denken dat de gepeste het zelf uitlokt!

### **AGRESSIEF GEDRAG**

- Verbaal (schelden, vloeken)
- Non verbaal (tong uitsteken, afgesproken bewegingen maken)
- Fysiek (schoppen, slaan, met deuren of andere zaken gooien)

### **Oorzaak:**

Sociale omgeving, lichamelijk, frustratie, onmacht, niet in staat zijn problemen op te lossen, jaloezie, angst, reactie op straf, verveling, strijd om macht, imitatie van agressief gedrag van volwassenen of bijvoorbeeld tv en videospelletjes.

### **Mogelijke strategieën:**

- Stel eerst samen met het kind (kinderen) het concrete probleem vast. Doe dit op een rustige manier. Stel vragen en luister goed.
- Overleg en maak afspraken over wat wel en niet kan op de club. Spreek bijvoorbeeld met elkaar af dat het kind in het vervolg eerst bij jou komt. Beloon als het kind dat doet.
- Geef het kind bij elk goede actie een beloning (schouderklopje, "het ging goed vandaag", glimlach, duim omhoog).
- Spreek ook met het kind af wat er gebeurt als het niet goed gaat. Maak daar niet een te zware straf van. Denk aan "als het toch nog een keer gebeurt, dan ga je even apart zitten, niet om je te straffen, maar om rustig te worden zodat je daarna weer gezellig mee kan doen". Laat een (jong) kind niet te lang apart zitten, 2 a 3 minuten is vaak al genoeg.
- Het is goed om het kind de kans te geven om het probleem eerst zelf op te lossen. Geef dus eerst een waarschuwing voor het gedrag wat je ziet en benoem het gevolg (apart zitten). Wees consequent en houd je aan je woord.
- Soms is een kind zo kwaad dat uitrazen de beste oplossing is. Blijf in de buurt, spreek het rustig toe en zorg ervoor dat hij/zij geen gevaar is voor zichzelf of zijn omgeving.

### **Wat doe je vooral niet:**

Afdwingen, schreeuwen, hardhandig bij de arm(en) pakken, zeer boos terugreageren, slaan.

### **Wat is zeer belangrijk:**

Rustig blijven en napraten. Als het is opgelost dan is het ook klaar, ga niet iedere keer ouwe koeien uit de sloot halen.

### **HYPERACTIEF GEDRAG EN ADHD**

- Aandacht- en concentratiestoornissen (kunnen belangrijk en onbelangrijke prikkels, zoals zien, horen, voelen, ruiken, proeven, moeilijk uit elkaar houden = veel achtergrondruis)

- Impulsief (lopen zomaar van hun plek weg, geven andere zomaar een schop). Ze doen vóór ze nadenken.
- Hyperactief (over beweeglijk, kunnen niet stilzitten, hebben ook veel innerlijke onrust en chaos)
- Zeer korte concentratieboog

**Oorzaak:**

ADHD is een psychiatrisch ziektebeeld. Hierbij en bij ander druk gedrag kunnen zowel erfelijke- als biologisch- als omgevingsfactoren een rol spelen. De precieze oorzaak is nog niet duidelijk.

**Mogelijke strategieën:**

- Structuur: geef een kind aan de tafel altijd dezelfde plek (eventueel naast de leiding). Zorg dat activiteiten een duidelijk begin, midden en eind hebben, elke keer weer, eventueel met een pauze. Herkenbaarheid geeft ook rust. Een rustige omgeving met weinig andere prikkels (druk verkeer langs het gebouw? Doe de gordijnen dicht).
- Duidelijkheid: stel je (voor het kind haalbare) regels, wees consequent zonder bestraffend te zijn, leg kort en bondig uit en vraag terug of het is begrepen.
- Wees niet te veeleisend: overzichtelijke activiteiten afgestemd op de mogelijkheden van de kinderen. Activiteiten waarin kinderen veel energie kwijt kunnen, echter wel zonder dat ze door kunnen slaan. Niet te moeilijk, niet te eenvoudig. Stap voor stap kunnen dan resultaten gehaald worden
- Stop, denk, doe. Als een druk kind niet meer rustig wil worden, neem hem/haar dan even apart en zeg letterlijk STOP. Vraag rustig wat er nu gebeurt, DENK. Help het kind verder te kunnen met de activiteit. Benoem nog een keer de regels en maak afspraken over het vervolg, DOE. Beloon als het goed gaat, herhaal als het nog niet goed gaat.

**Wat doe je vooral niet:**

Maak het kind niet de pisaal van de groep. Laat het kind niet over je eigen grens gaan, draag het dan over aan een ander. Ga geen ruzie maken, benader het kind professioneel.

**Wat is zeer belangrijk:**

Spreek met elkaar de te volgen lijn af en houd je daar allemaal aan. Laat de leiding van een bepaald kind over aan 1 persoon. Laat elkaar altijd weten wat je met een kind hebt afgesproken. Benader een kind vanuit zijn mogelijkheden in plaats van uit zijn beperkingen.

**VERLEGENHEID**

- Niks durven zeggen en doen
- Geen contact met de groep maken
- Aan leiding vastklampen
- Stil in een hoekje zitten

**Oorzaak:**

Emotioneel, sociaal. Door voortdurend contact met andere kinderen te mijden, komt het kind in een sociaal isolement. Hoe meer het kind geïsoleerd raakt, hoe meer verlegen het wordt.

**Mogelijke strategieën:**

- Bouw een vertrouwensrelatie op en ontdek de sterke kanten van het kind. Ga dit dan voorzichtig stimuleren en wees tevreden met kleine veranderingen.
- Schakel andere kinderen in om het contact op gang te krijgen.
- Benader het gehele proces van de positieve kant.

**Wat is zeer belangrijk:**

Observeer en signaleer. Laat het kind niet aan zijn/haar lot over. Doe er wat mee!  
Wat doe je vooral niet: kind links laten liggen, want je vindt het ook maar een doetje.

### **ANGSTIG GEDRAG**

- Straalt weinig zelfvertrouwen uit, durft niet veel
- Stil en teruggetrokken
- Weinig contact met anderen kinderen

#### **Mogelijke strategieën:**

- Praten, laten uitleggen waar ze bang voor zijn en waarom
- Angst mag, het is niet erg en kan ook weer verdwijnen. Jij wilt daarbij helpen.
- Angsten uiten door middel van drama, spel en andere expressievormen.
- Angst serieus nemen. In de leertheorie gaat men er vanuit dat angst is aangeleerd en dus ook weer kan worden afgeleerd. Stapje voor stapje kun je het kind helpen zijn angst te overwinnen.

#### **Wat is zeer belangrijk:**

Forceer niks! Hang niet de therapeut uit.

Wat doe je vooral niet: het kind uitlachen vanwege zijn/haar angst of zeggen dat hij/zij zich aanstelt.

### **DEPRESSIEF GEDRAG**

- Teneergeslagen, ontmoedigd, verdrietig, gedeprimeerd
- Stil en teruggetrokken
- Treurige, sombere en of boze uitstraling
- Zeer negatief zelfbeeld en zeer weinig zelfvertrouwen, hierdoor sociale situaties vermijden
- Gereserveerd en gesloten

#### **Oorzaak:**

Puberteit, problematische thuissituatie, veel teleurstellingen hebben gehad, te hoge eisen die aan hem/haar worden gesteld

#### **Mogelijke strategieën:**

- Opbouwen van een vertrouwensrelatie
- Ontdekken van de sterke kanten en deze voorzichtig stimuleren
- Positieve kanten benoemen en bekrachtigen
- Tevreden zijn met kleine veranderingen. Tijd, geduld en energie zijn belangrijk.
- Schakel andere kinderen in, een maatje.
- Contact stimuleren.

#### **Wat is zeer belangrijk:**

Accepteer het kind zoals het is, niet forceren.

#### **Wat doe je vooral niet:**

Het kind links laten liggen, want ze doet toch nooit leuk mee, de zeurdoos.

### **ALCOHOL, ROKEN EN DRUGS**

- Experimenteergedrag bij jongeren
- Stoer, je hoort erbij als je dat ook doet
- Stiekem, spannend

#### **Mogelijke strategieën:**

- Maak afspraken over het gebruik van alcohol, sigaretten en drugs.
- Organiseer een voorlichtingsavond over alcohol, roken en drugs
- Houdt rekening met het feit dat DE WET zegt dat het gebruik van alcohol onder de 18 jaar verboden is! Dat geldt ook voor Jong Nederland.

**Jong Nederland heeft de brochure 'Ook zij horen erbij...' uitgebracht. Jong Nederland wil met deze brochure bereiken, dat vrijwilligers en iedereen die met kinderen werkt, beter voorbereid zijn en kunnen inspringen op problemen met kinderen, met name kinderen met leer- en opvoedingsmoeilijkheden en/of handicap(s). Door het geven van een levendige doelgroepbeschrijving van kinderen van diverse scholen uit het speciaal onderwijs, het geven van een reeks veel voorkomende vragen en mogelijke antwoorden en een verklarende woordenlijst probeert Jong Nederland je daarbij te ondersteunen. 'Ook zij horen erbij...' is geen handleiding waarin voor al je problemen een kant en klare oplossing wordt geboden. Het is meer een gids die je op weg kan helpen om voor veel voorkomende problemen een oplossing te vinden. De brochure is te bestellen via [www.jongnederland.nl/webwinkel](http://www.jongnederland.nl/webwinkel).**

## 9. PROTOCOL PREVENTIE ONGEWENSTE INTIMITEITEN

Jong Nederland heeft samen met andere landelijke organisaties een gedragscode afgesproken op het gebied van intimiteiten. Deze staan vastgelegd in het **protocol preventie ongewenst intimiteiten**. In het protocol is afgesproken dat alle clubs die aangesloten zijn bij de landelijke organisatie *zich aan de afspraken uit het protocol moeten houden*. Elke afdeling is verplicht om bij een vermoeden van ongewenste intimiteiten dit te melden bij het Landelijk Bureau van Jong Nederland.

Welke regels zijn er dan afgesproken?

1. Elke vorm van verdergaande intimiteit tussen leiding en jeugdleden is per definitie machtsongelijkheid en daarom dus verwerpelijk.
2. Elke vorm van ongewenste intimiteit wordt afgekeurd.
3. Na zorgvuldig onderzoek worden de betrokken volwassenen verwijderd uit de organisatie.
4. De registratie van hun namen zal zodanig zijn, dat zij niet bij andere organisaties functies kunnen aanvaarden.
5. Aangesloten clubs zijn verplicht aan deze regels mee te werken. In ieder geval moet elk vermoeden van ongewenste intimiteit en seksueel misbruik worden gemeld aan de landelijke organisatie.

Concreter uitgelegd:

1. Seksuele handelingen van welke soort dan ook en intieme relaties tussen een leider en een jeugdlid mogen nooit!
2. Jeugdleden mogen nooit zodanig aangeraakt worden, dat het jeugdlid en/of de leiding deze aanraking als seksueel of erotisch zal ervaren. Handelingen van deze aard vallen onder seksueel misbruik.
3. Leiders en bestuursleden mogen groepsbijeenkomsten en groepsactiviteiten niet gebruiken voor doeleinden van eigen nut of bevrediging, die in strijd zijn met het dragen van verantwoordelijkheid voor het jeugdlid.
4. Een leider of bestuurslid mag nooit ingaan op seksueel getinte toenaderingspogingen van een jeugdlid. Ook niet als het jeugdlid daarnaar verlangt en het initiatief daartoe neemt.

**Je vindt het protocol in de 'Informatiemap voor afdelingen'. Ook te downloaden via het leidinggedeelte van [www.jongnederland.nl](http://www.jongnederland.nl).**

**Jong Nederland heeft een spel ontwikkeld, 'De Verleiding'. Het spel biedt senioren en 16plus groepen een leuke manier om samen over intieme onderwerpen te praten en gedragsregels af te spreken. Het spel wordt compleet geleverd met spelboek, spelposter, dobbelstenen en pionnen. Je kunt het bestellen via [www.jongnederland.nl](http://www.jongnederland.nl) in onze winkel.**

**Om ongewenste intimiteiten zoveel mogelijk te voorkomen, is het per 1-1-2010 verplicht voor elke vrijwilliger, stagiaire en beroepskracht de gedragscode te ondertekenen.**

**Verder adviseren we om voor elke nieuwe vrijwilliger een VOG aan te vragen en eventuele recensies na te gaan. Meer informatie over preventie ongewenste intimiteiten vind je op:**

**[www.jongnederland.nl/informatie/veiligheid/intimiteiten](http://www.jongnederland.nl/informatie/veiligheid/intimiteiten).**

## 10. HANDIG OM TE WETEN

### **Jong Nederland Nieuwsbrief**

Op onze website [www.jongnederland.nl](http://www.jongnederland.nl) kun je je aanmelden voor de digitale nieuwsbrief. Je wordt dan op de hoogte gehouden van het laatste nieuws over Jong Nederland. Klik op 'niewsbrief' in het menu.

### **www.jongnederland.nl**

Op onze website vind je nog veel meer informatie over al onze producten, trainingen, activiteiten en onze organisatie. Ook vind je er inschrijfformulieren voor activiteiten. Je kunt met je lidnummer een wachtwoord aanvragen, waardoor je toegang krijgt tot het leidinggedeelte, waar veel praktische informatie te downloaden is, zoals bijvoorbeeld de 'Informatiemap voor afdelingen'.

### **Idee, het vrijwilligersmagazine van Jong Nederland**

Ons magazine Idee verschijnt 3 x per jaar en staat vol met handige achtergrondinformatie over jouw werk als vrijwilliger en het werken met jeugd. Daarnaast lees je natuurlijk het laatste nieuws van Jong Nederland, tips voor je afdeling en aankondigingen en verslagen van activiteiten uit de afdelingen.

### **De Klepperrr, boordevol speltips!**

De Klepperrr vind je als middenkatern in Idee. De Klepperrr staat boordevol speltips voor alle leeftijdsgroepen. Erg handig en leuk en...ook nog gratis, want als je lid bent van Jong Nederland ontvang je automatisch Idee (wordt naar je huisadres gestuurd).

### **Social Media**

Volg via [twitter.com/JongNederland](https://twitter.com/JongNederland), [facebook.com/JongNederland](https://facebook.com/JongNederland) en [instagram.com/jong\\_nederland](https://instagram.com/jong_nederland) alle nieuwtjes en tips die handig zijn voor je afdeling.

### **Landelijk Bureau**

Heb je een vraag? Neem dan contact op met het Landelijk Bureau.

Landelijk Bureau Jong Nederland

Vredeman de Vriesstraat 38a

5041 GS Tilburg

Tel. 013 58 000 85

Email [info@jongnederland.nl](mailto:info@jongnederland.nl)