



idee inspiratie

voor bestuur en leiding in KLJ

We need a breath of fresh air in KLJ Opitter meisjes

Leidingswerving

Stoppende leiding betekent nood aan nieuwe leiding. Een tekort aan +16-jarige opvolgers vormt dan een probleem. Op onze eerste zoekacties – posters verspreid in het dorp en op sociale media – kregen we weinig respons. Tijdens onze ‘Vorming op Maat’ kregen we tips om doelgerichter te werven.

Pag. 2

Wie bouwt het sterkste KLJ-netwerk?

Leidingswerving

Toekomstige leiding en leden vind je vaak terug in je eigen netwerk. Maar wie van jullie heeft nu juist het sterkste? Speel dit spel voor een fijne KLJ-avond en tegelijk om je hele netwerk eens te bekijken en warm te maken om te blijven komen naar KLJ.

Pag. 6

Tover eens wat nieuwe leiding uit je hoed

Creatief

Nieuwe leiding ligt niet voor het rapen aan de kant van de weg, of bij de aanbiedingen van den Aldi. Toch hebben we een paar tips die wel eens voor het verschil kunnen zorgen in jullie leidingsploeg.

Pag. 10

leidingswervingsinspiratie met -12

► Plaats

Lokaal en spelterrein

► Duur

Enkele maanden voorbereiding, 3 uur activiteit en nazorg

► Doel

Nieuwe leiding werven buiten de eigen leden-groep

► Aantal begeleiders

Minimaal 2

► Aantal deelnemers

Aantal leden x 2

► Materiaal

Voor de campagne (info-brochure, pepermuntjes met een toffe slogan) • duizendpoot (2 stoelen of banken, 2 tafels, 8 (sjor-) balken, 8 autobanden, 2 legernetten) • reuze Pictionary (krijt in veel kleurtjes) • zoentjesoorlog (lippenstift in 2 kleuren)





Stoppende leiding betekent nood aan nieuwe leiding. Een tekort aan +16-jarigen in je afdeling, als opvolging, vormt dan een probleem. Op onze eerste zoekacties – posters verspreid in het dorp en op sociale media – kregen we weinig respons. Tijdens onze ‘Vorming op Maat’ (leidingswerving) kregen we tips om doelgerichter te werven.

We need a breath of fresh air in KLJ Opitter meisjes

Campagne

Een campagne bestaat uit meer dan posters ophangen. Dat hadden we aan den lijve ondervonden. Dankzij een ‘Vorming op Maat’ bedachten we een hele campagne.

Stap 1: concept en slogan

Een campagne staat of valt met een opvallende slogan en een origineel concept. De slogan ‘*We need a breath of fresh air in KLJ Opitter meisjes*’ dekte niet alleen de lading, maar gaf ons ook de mogelijkheid om iets leuks uit te delen. Na wat plak- en printwerk waren onze pepermuntjes en brochures *ready for business*. Daarnaast hebben we ook de hulp van onze leden ingeschakeld.

Stap 2: verspreiding

Om zeker niemand te vergeten, begonnen we met het breed verspreiden van ons campagnemateriaal. Aan alle middelbare scholen in de buurt maakten we een stop. Daarnaast kregen we via onze vrijgestelde een lijst van alle 16- tot 20-jarigen die ooit in onze afdeling lid geweest zijn. Om hen te bereiken, gingen we op huisbezoek. De reacties hierop waren vooral positief.

Stap 3: de activiteit

Je kan altijd beter op meerdere paarden wedden. Naast de campagne en de huisbezoeken schakelden we ook onze leden in, met een ‘*beat the babysit*’-activiteit. Ieder lid bracht haar babysit (of nicht of buurmeisje) →



Greet Op't Roodt: 'Toen ze aan m'n deur stonden en me vroegen of ik wou meedoen met de "beat the babysit"-activiteit heb ik onmiddellijk "ja" gezegd.'

→ mee en op de activiteit zouden ze het tegen elkaar opnemen. Zo leerden we niet alleen nieuwe mensen kennen, maar konden ze ook al onmiddellijk van KLJ proeven. Reclame voor deze activiteit maakten we met een poster en via de activiteitenkalenders en Facebook. Maar ook aan de schoolpoort en op de huisbezoeken nodigden we iedereen uit om mee te doen.

Stap 4: de uitnodiging

Op elk moment kwamen er positieve reacties en werd er interesse getoond.

Na de 'beat the babysit'-activiteit nodigden we iedereen uit om ons team te komen versterken. Iedereen die interesse had, kon met een leider komen babbelen om wat vragen te stellen.

Beat the babysit

Speluitleg

In dit spel dagen de leden hun babysits uit. Per uitdaging zijn er punten te winnen. Als het uitdagende team moeten de leden ook zelf twee uit-

dagingen bedenken voor hun babysits. Dit kan eventueel al op een vorige activiteit gebeuren.

Uitdagingen

► Duizendpoot

Maak twee evenwaardige parcours met de volgende stappen: over een stoel of bank – onder een tafel – over 4 (sjoer)balken die ongeveer 30 cm uit elkaar liggen – door 4 liggende autobanden wandelen – onder een legrnet.

De groepen maken van zichzelf een duizendpoot. Dit doen ze door op een rij te gaan staan en de persoon voor hen rond hun middel vast te pakken. De duizendpoten vertrekken samen en proberen om ter snelst hun eigen parcours af te leggen. Opgepast, als er iemand lost, moet het team vijf seconden wachten voordat ze terug mogen beginnen. Zorg per duizendpoot dus ook voor een eerlijke scheidsrechter. Vijf punten voor het team dat het snelste is.

► Reuze Pictionary

Elke team mag vijf mensen kiezen die mogen tekenen. Om beurt komt er iemand uit de teams aan bod. Deze persoon gaat eerst bij de begeleider een kaartje trekken om te tekenen en krijgt dan maximum twee minuten de tijd om na te denken (en eventueel hulp te vragen aan de begeleider). Daarna gaat iedereen in een groot vierkant rond de tekenaar staan. Dit vierkant mag hij helemaal gebruiken om met krijt te tekenen wat er op zijn kaartje staat. Het team van de persoon die het snelste raadt wat er getekend is, krijgt één punt. Er zijn dus tien punten te winnen, want iedereen mag raden als er iemand tekent.



Onze wervingsposter voor in het dorp en op de sociale media zorgde niet voor het verhoopte succes.



Met onze slogan maakten we een gadget om uit te delen.



Affiche voor de aankondiging van de 'beat the babysit'-activiteit.

► Zoentjesoorlog

In de twee groepen krijgt iedereen flink wat lippenstift op hun lippen gesmeerd (elk team een andere kleur). Het is de bedoeling dat je eigen team zo weinig mogelijk zoenen van het andere team krijgt. Maar zelf probeer je het andere team zoveel mogelijk te zoenen. Tel na het spel het aantal zoenen van het andere team bij de leden van jouw team. De groep met de minste zoenen van het andere team krijgt vijf punten.

► Eigen uitdagingen

Twee uitdagingen worden door de leden zelf bedacht. Laat ze een spel zoeken waar ze goed in zijn en de babysitters in willen uitdagen. Je beslist best wel zelf over de puntenverdeling.

Speleinde

Het team met de meeste punten heeft het spel gewonnen. Je kan eventueel een prijs uitdelen, maar een paar zelfgemaakte medailles en de eer zijn soms al meer dan genoeg.

Resultaat

Na de 'beat the babysit'-activiteit, en tijdens alle huisbezoeken, nodigden we iedereen uit om ons KLJ-team te komen versterken. Resultaat: in september startten we met vier nieuwe leidsters!

◆ Lies Schraepen
Stafmedewerker KLJ

► DE KEURMEESTER

Greet Op't Roodt
KLJ Opitter meisjes



Greet, was je verrast toen de leiding van KLJ Opitter meisjes aan je deur stond?

'Absoluut! Ik voelde me vereerd dat ze mij persoonlijk kwamen opzoeken.'

Heb je lang getwijfeld om je te engageren?

'Een beetje. De affiches die ik tegenkwam in het dorp gaven me al de kriebels, maar ik twijfelde nog. Toen ze aan m'n deur stonden en me vroegen of ik wou meedoen met de 'beat the babysit'-activiteit heb ik onmiddellijk "ja" gezegd.'

Ben je blij met je keuze om in de leidingsploeg te stappen?

'Superblij! Ik doe het supergraag. Ik haal veel voldoening uit de liefde die ik van de leden krijg. Leiding zijn bij KLJ is uiteraard meer dan enkel ledenactiviteiten, ook de band die we dit werkjaar hebben opgebouwd met de leidingsploeg is ongelooflijk!'

Greet

leidingswervingsinspiratie met +16, +20, leiding en bestuur

► Plaats

KLJ-lokaal

► Soort activiteit

Werving van +16- en +20- leden of leiding en bestuur

► Duur

3 uur
(gezellig samenzijn achteraf)

► Doel

De meeste mensen uit je netwerk samenbrengen in je KLJ-lokaal om hen KLJ mee te laten beleven (en zo hopelijk warm te maken om te blijven komen)

► Aantal begeleiders

Minimaal 3
(1 spelbegeleider,
1 scheidsrechter en
1 ontvanger)

► Aantal deelnemers

Zoveel mogelijk

► Materiaal

Voor het spel (festival-bandjes in 3 tot 6 kleuren [1 kleur per uitdager], een KLJ-gadget voor zeker 25 mensen) • voor een gezellig lokaal (tafels en stoelen, sfeerbeelden van wat KLJ voor jullie is, flyers om uit te leggen wat KLJ eigenlijk is, bar om iets te drinken, spelletjes, sfeermuziek)





Toekomstige leiding en leden vind je vaak terug in je eigen netwerk. Maar wie van jullie heeft nu juist het sterkste? Speel dit spel voor een fijne KLJ-avond en tegelijk om je hele netwerk eens te bekijken en warm te maken om te blijven komen naar KLJ.

Wie bouwt het sterkste KLJ-netwerk?

Speluitleg

Uitdaggers

Kies drie tot zes (bestuurs)leden of groepjes van (bestuurs)leden die tegen elkaar gaan strijden. Zij zijn de uitdaggers. Zij moeten enkele uitdagingen aangaan waarvoor ze mensen uit hun netwerk moeten contacteren. Het is niet diegene die de meeste uitdagingen wint, die ook het spel wint, maar wel de uitdager die de meeste mensen kan overtuigen om mee te komen helpen aan het KLJ-lokaal zelf. Een uitdaging winnen, is wel belangrijk, omdat het je een voordeel kan opleveren voor de volgende uitdaging.

Elke uitdager krijgt een (deel van een) lokaal. Van hieruit worden alle uitdagingen gecoördineerd. Alleen een sanitaire stop kan buiten deze zone plaatsvinden.

Begeleiders

Er zijn drie rollen voor begeleiders weggelegd in dit spel.

► Ontvanger

Aangezien je eigenlijk alle mensen die afkomen warm wilt maken voor je afdeling, is een gezellig lokaal en een goede ontvangst essentieel. Maak dus minstens één begeleider vrij om een praatje te slaan met de mensen die komen opdagen, dit is dan onze ontvanger. Je kan ook wat spelletjes voorzien om er een gezellige avond van te maken.

► Scheidsrechter

De scheidsrechter houdt steeds bij hoeveel mensen er opdagen per uitdager. Geef deze mensen een festivalbandje in de kleuren van de uitdaggers die ze komen steunen. Je kan perfect twee of meer uitdaggers →

→ steunen. De scheidsrechter zorgt ervoor dat er geen mensen binnenkomen zonder in een uitdagerteam te zitten en houdt alle aantallen nauwkeurig bij.

► Spelbegeleider

De spelbegeleider beslist over wie welke uitdaging gewonnen heeft. Hij bepaalt wanneer er aan een nieuwe uitdaging begonnen wordt en houdt hierbij rekening met de doorlopende uitdaging.

Beloning

Begeleiders en KLJ'ers uit de eigen afdeling kunnen maar op één manier in het team van een uitdager terechtkomen, namelijk als beloning na het winnen van een uitdaging.

Spelverloop

Tijdschema

Er zijn vijf uitdagingen. Eerst krijg je een doorloper, hiervoor heb je drie uur tijd om op te lossen. Maar je start ook onmiddellijk met een andere uitdaging. Elk half uur krijg je een nieuwe uitdaging. Vanaf uitdaging 2 heb je steeds maar een uur om deze tot een goed einde te brengen. Dit geeft als tijdschema:

- 19.00 uur: begin van het spel, start doorloper en uitdaging 1.
- 19.30 uur: start uitdaging 2.
- 20.00 uur: start uitdaging 3.
- 20.30 uur: einde uitdaging 2, daarna start uitdaging 4.
- 21.00 uur: einde uitdaging 3.
- 21.30 uur: einde uitdaging 4.
- 22.00 uur: einde doorloper en einde van het spel.

Uitdagingen

Hieronder vind je de verschillende uitdagingen en hoe deze beoordeeld worden. Hou bij uitdaging 1 en 2 gerust achter hoe je gaat nagaan of ze geslaagd zijn in hun opdracht, om valsspelen te vermijden.

► Doorlopende uitdaging: maak lekkere hapjes

De doorloper is een beetje een dubbele uitdaging. Ten eerste moet je inschatten hoeveel mensen er op het einde van de avond aanwezig zijn uit jouw netwerk. Ten tweede moet je voor hen een hapje voorzien tegen het einde van het spel.

De spelbegeleider en scheidsrechter zullen alle hapjes ook proeven en punten geven. Maar ook het gebruik van lokale producten kan je extra punten opleveren. Voor elk Belgisch ingrediënt krijg je een punt, en voor elk product rechtstreeks van bij een boer nog een extra punt. Al deze punten tellen we samen op. De uitdager met de meeste punten krijgt alle ontvangers en andere helpers uit de eigen afdeling in zijn team. Aangezien het spel hierna gedaan is, kan dit nog net het verschil maken.

► Uitdaging 1: verzamel 100 jaar levenservaring

Verzamel zo snel mogelijk een groep mensen rondom je die samen opgeteld 100 jaar oud zijn. Als je hierin geslaagd bent, roep je de spelbegeleider.

De spelbegeleider vraagt alle geboortedatums op van de mensen (eventueel aan de hand van de identiteitskaart) en rekent de leeftijden nog eens na. Het team dat als eerste 100 jaar ervaring samen kan brengen,





krijgt de eerstvolgende uitdaging 15 minuten voor de andere uitdagers. (Opgepast: als alle uitdagingen al uitgedeeld zijn, hebben ze dus geen voordeel meer.)

► **Uitdaging 2: betrek de nieuwe dorpeligen**

Een dorp is een kleine gemeenschap. Nieuwe mensen worden met open armen ontvangen. Voor deze uitdaging zoeken we de nieuwste familie in jullie dorp. Je moet niet de hele familie tot bij jou krijgen, één iemand uit het gezin is meer dan genoeg. Om 20.30 uur mag je deze persoon naar de spelbegeleider sturen.

De spelbegeleider vraagt de verhuisdatums op. Dit kan door de dag in hun agenda te laten zien of door naar iemand anders in het gezin te sms'en. De persoon die het laatst in het dorp is komen wonen, krijgt als tip voor de vierde opdracht het nummer van de vrijgestelde van jullie gewest.

► **Uitdaging 3: vorm het KLJ-logo met je netwerk**

Het KLJ-logo toont aan de buitenwereld waar we voor staan. De uitdaging is om dit KLJ-logo uit te beelden met mensen. Om 21 uur roept de spelbegeleider één voor één de uitdagers met hun logo naar de grote zaal.

De spelbegeleider neemt van elk logo een foto. Er zijn drie beoordelingscriteria: kleur, vorm en originaliteit. Kies er één logo als het beste uit. Deze uitdager heeft de spelbegeleider overtuigd van zijn KLJ-liefde en daarom sluit hij ook aan bij deze uitdager. Een extra persoon in je team kan op dit moment wel eens het verschil maken.

► **Uitdaging 4: verzamel je breed KLJ-netwerk**

Aan deze uitdaging heb je misschien al stiekem gewerkt, want er zitten ook andere KLJ'ers in je netwerk. De uitdaging is dan ook om je KLJ-netwerk zo breed mogelijk aanwezig te hebben. Per afdeling die aanwezig is, krijg je vijf punten. Per KLJ'er uit een andere afdeling krijg je één punt. Zorg ervoor dat het duidelijk is dat de KLJ'ers uit een andere afdeling komen.

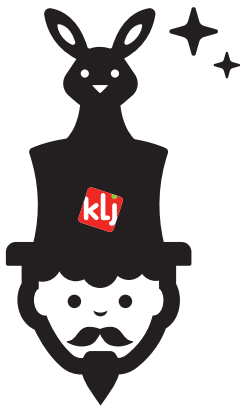
De spelbegeleider telt het aantal afdelingen en KLJ'ers aan de hand van de T-shirts, truien... De uitdager die het meeste punten haalt, heeft de aandacht getrokken van de scheidsrechter. De scheidsrechter is zo onder de indruk dat hij zich aansluit bij het team van de winnende uitdager.

Speleinde

Om 22 uur worden, na het vaststellen van de winnaar van de doorloper, het aantal verzamelde mensen per uitdager bekendgemaakt. Alle mensen uit dit team krijgen een KLJ-gadget.

Maar eigenlijk spelen we dit spel om veel mensen samen te krijgen. Grijp nu je kans om over KLJ te spreken. Laat weten wanneer de volgende activiteit is, of hoe je eens mee kan komen leiding geven.

◆ **Lies Schraepen**
Stafmedewerker KLJ



Tover eens wat nieuwe leiding uit je hoed

Nieuwe leiding ligt niet voor het rapen aan de kant van de weg, of bij de aanbiedingen van den Aldi. Toch hebben we een paar tips die wel eens voor het verschil kunnen zorgen in jullie leidingsploeg.

1.

Geef VIP-kaarten aan vrienden

Iedereen in je leidingsploeg heeft vrienden of kennissen die niet bij KLJ zitten. In het dorp rondstrooien dat er nog nieuwe leiding nodig is, heeft misschien hun aandacht getrokken. Maar heb je ze al eens persoonlijk aangesproken? Persoonlijk de vraag krijgen om eens te komen kijken bij KLJ is best fijn.

Organiseer een avond met de leiding alleen en deel aan een aantal vrienden en kennissen VIP-kaarten uit om hier ook aanwezig te zijn. Maak er een gezellige avond van en informeer de VIP's over wat ze bij KLJ kunnen doen.



2.



Organiseer een leidings- proeverij voor leden

Leiding worden is een grote stap. Als KLJ'er ben je opgegroeid met vele generaties leiding, maar weet je soms nog niet helemaal wat leiding zijn precies inhoudt. Geef de leden in het jaar voor dat ze leiding worden al eens de kans om te proeven van wat leiding zijn eigenlijk betekent. In een groepje samen een activiteit voorbereiden en onder begeleiding aan de slag gaan, bijvoorbeeld. Activiteit geven is een groot deel van wat een leider doet, maar zeker nog niet alles. Nodig hen ook uit op een leidingmoment om de stap naar het team al wat kleiner te maken.

3.

Gebruik Facebook in je zoektocht

Wist je dat je op Facebook ook mensen kan zoeken via 'woonplaats'? Zo ga je te werk:

Stap 1: check of je woonplaats op je dorp is ingesteld.

Stap 2: ga naar je vriendenlijst.

Stap 3: kies voor 'Meer' en in het uitklapmenu voor 'Huidige woonplaats'. Nu zie je alle vrienden die nu (volgens Facebook) in je dorp wonen.

Stap 4: klik bovenaan op 'Vrienden zoeken'.

Stap 5: vul in de balk rechts bij 'Huidige woonplaats' je dorp in. Nu zie je alle mensen die nu (volgens Facebook) in je dorp wonen en welke gemeenschap-pelijke vrienden jullie hebben.



4.



Werk met interimleiders voor één jaar

Uiteraard willen jullie het liefst nieuwe leiders werven die een echte KLJ-carrière starten en zich enkele jaren blijven inzetten. Toch kunnen enkele enthousiastelingen die zich voor één jaar 100% geven jullie ook al een heel eind op weg helpen. De stap om je voor een jaartje te engageren is minder groot en past vaak beter in jongeren hun agenda. Deze oplossing op korte termijn kan jullie helpen om een moeilijke periode te overbruggen, tot er weer leden oud genoeg zijn om leiding te worden.

5.

Pluis je persoonlijk netwerk uit

Facebook is niet de enige manier om op zoek te gaan naar nieuwe leiding. In vier stappen kom je op een heleboel namen van mensen die je buiten KLJ kent:

Stap 1: schrijf je naam in het midden van een blad en teken er een zeshoek rond.

Stap 2: teken aan elke zijde een zeshoek en schrijf hier zes linken die je hebt met andere jonge mensen.

Stap 3: aan deze tweede rij zeshoeken kan je zeshoeken blijven tekenen. Schrijf hierin de namen van jongeren die je via deze link hebt leren kennen.

Stap 4: omcirkel de namen van jongeren die je nog eens kan vragen om lid of leiding te worden.



◆ Lies Schraepen
Stafmedewerker KLJ

Je vindt meer inspiraties op www.klj.be