



## Tipfiche Leeftijdsgericht Werken

### Leeftijdsgericht werken met je -12-groep

**Betrek ouders**, vraag hen wat hun kinderen het liefst doen als ze niet op KLJ zijn? Misschien zijn er dingen bij die je met de hele groep eens kan gaan doen?

**Speel mee, leef je uit!** -12'ers hebben nood aan iemand om naar op te kijken: een leider die zorg draagt voor de kinderen, een leidster die enorm hard meespeelt... naar wie keek jij op toen je -12 was? Welke eigenschappen deel je met die persoon? Hoe kan je nog een beetje meer zijn zoals die persoon?

**Evalueer met je -12-groep.** Neem bijvoorbeeld na de activiteit een groepsfoto. Vraag je -12'ers om een pose aan te nemen die verwijst naar een moment in het spel dat ze echt zalig vonden. Doe daarna hetzelfde maar dan over een moment dat ze minder tof vonden. Toffe foto's en boeiende info verzekerd!

**Laat je creativiteit de vrije loop.** Creativiteit kost niets! Gebruik het geef-een-draai-aan-je-activiteitenbord van KLJ om nieuwe spelletjes te verzinnen. Of typ een keer creativiteit in op Youtube en je komt op meer ideeën dan je tijdens één activiteit verwerkt krijgt. Wat vond je zelf zalig om te doen toen je -12 was? Waar zijn je -12'ers zoals mee bezig op school of thuis?

**Betrap je leden op de dingen die ze goed doen in plaats van verkeerd.** Soms zullen -12-leden je proberen uitdagen door proberen vals te spelen tijdens een activiteit of te praten als ze eigenlijk moeten gaan slapen op een ledenweekend. Wees niet té streng en geef vooral veel complimentjes als ze dingen goed doen. Dat zorgt voor een betere sfeer!

**Zorg ervoor dat iedereen zich welkom voelt.** Observeer je leden en zorg ervoor dat iedereen betrokken wordt. Je kan bijvoorbeeld veel kennismakingsspelletjes doen of je kan veel van groepjes wisselen tijdens je activiteit. Wissel ook af in de soorten spelletjes die je speelt zodat ieder lid wel eens iets speelt waar hij/zij goed in is.

**De inspiratiehoed voor dode momenten!** Vraag aan elk lid om hun stomste spelletjes in een hoed te steken. Vervorm 1 enkele elementen (plaats, tijd, personen, materiaal, spelvorm, thema, regels) aan het spel en maak het tof! Vraag voor en/of na elk spelletje aan je leden: "hoe kunnen we dit spelletje nog toffer maken?"