

Groepsbinding en evaluatie

INHOUD

3 Inleiding

4 Kennismaken op de contactdag

5 Kennismaken op kamp

6 Groepscohesie bevorderen

7 Groepsbindende spelletjes

8 Rode draad

8 Afscheidsmoment

9 Evalueren om te evolueren

9 Activiteit evalueren

11 Jezelf evalueren

13 Het kamp evalueren

14 Moeilijke gesprekken...

Inleiding

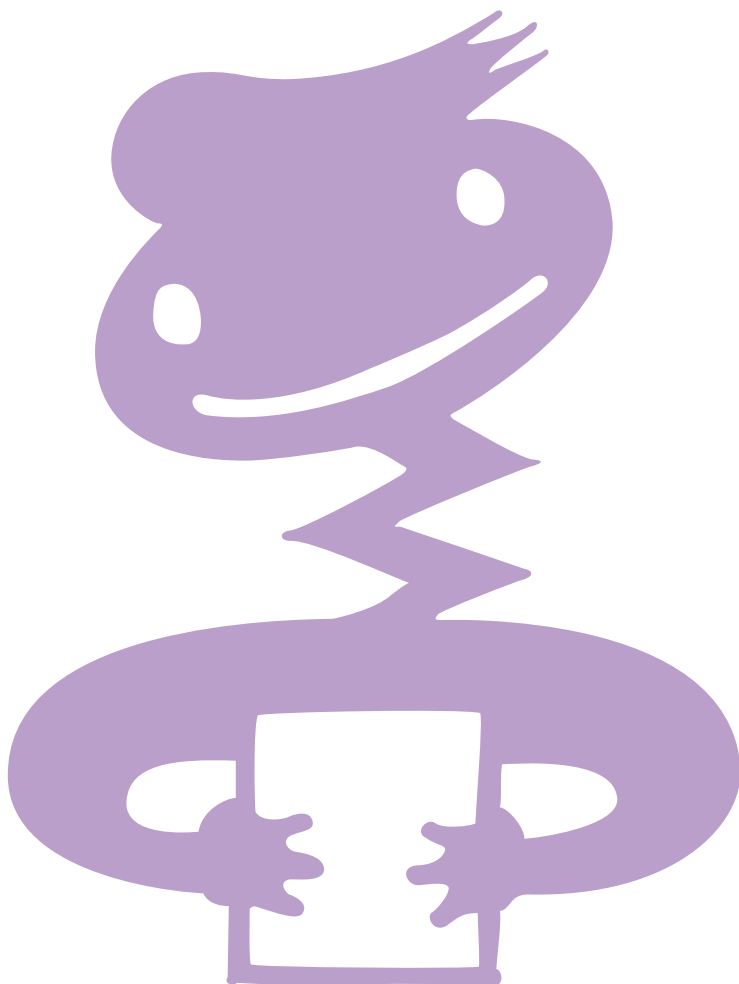
Je bent meestal kampverantwoordelijke bij een groep jongeren die elkaar niet allemaal kennen. Bij de start van het Joka-kamp zijn er in het groepje nog geen gemeenschappelijke ervaringen, er is nog geen 'wij'-beleving.

Dat brengt een onzeker gevoel teweeg. Elke kamper stelt zich vragen zoals: Wie zijn de anderen? Wat verwachten de anderen van mij? Vinden ze mij leuk?

Er moet dus veel aandacht worden besteed aan de kennismaking. Een goede kennismaking kan veel onzekerheden en misverstanden wegnemen.

Ook andere tips om de groepscohesie te bevorderen op kamp, vind je terug in deze bundel.

Veel leesplezier!





Kennismaken op de contactdag



► Spreek op de contactdag niet onmiddellijk af in de voorziening zelf, maar bijvoorbeeld aan de ingang zodat je samen met iedereen kan binnengaan.

► Zorg dat de kampers iets te doen hebben als ze aankomen zodat er geen ijzige stilte valt tot iedereen er is. Je kan al een kort namenspelletje doen of vragen waarom ze zich hebben ingeschreven voor dit Joka-kamp?

► Voorzie zeker een kennismakingsspelletje op de contactdag. Het is belangrijk dat iedereen aan bod komt, dus wees ook attent voor diegenen die terughoudend of afwachtend zijn.

Kennismakingsspelletjes

Foto's/voorwerp

Je kan iedereen een kinderfoto laten meebrengen om hiermee een kennismaking te doen. Meng ze allemaal door elkaar: wie is wie? Of je kan iedereen twee voorwerpen laten meebrengen die voor hen belangrijk zijn of die iets zeggen over henzelf. Hierover kunnen de kampers dan iets vertellen.

Sleutelbos/portefeuille

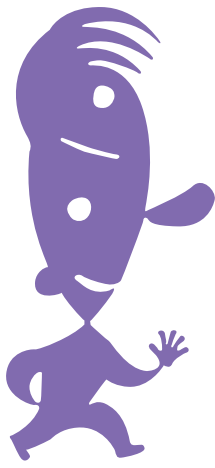
Vraag aan iedereen om zijn/haar sleutelbos boven te halen en iets te vertellen rond een aantal sleutels of sleutelhangers die eraan hangen. Hetzelfde kan je ook doen met je portefeuille! Er is steeds wel een leuke herinnering verbonden met iets in je portefeuille!

Stel elkaar voor:

De kaarten van een spel (of iets anders) worden doorgeknipt. Iedere speler krijgt een halve kaart. Je gaat op zoek naar de speler die de andere helft van deze kaart heeft. Eens je die persoon vindt, stel je vragen aan elkaar. Na 5 minuten komt de hele groep weer samen en dan stellen jullie elkaar voor.

Bij kennismaking is het niet de bedoeling dat één iemand vertelt en de rest zwijgt. Iedereen mag vragen stellen zodat er interactie is. Als je elkaars talenten leert kennen, kan je hiermee aan de slag bij het uitwerken van het kampprogramma. Speelt Julie gitaar? Misschien kan ze dan haar gitaar mee nemen op kamp!





Kennismaken op kamp

Voorzie ook tijdens het kamp tijd om verder kennis te maken! Zeker de eerste dagen. Dit kan met een rode-draadspel of kleine opdrachten. Hierbij enkele voorbeelden:

Naam op voorhoofd

De deelnemers zitten met hun gezicht naar de KV. Er plakt een papiertje op hun voorhoofd. De KV schrijft daarop de naam van een andere kamper. De kampers stellen vragen aan elkaar, bijvoorbeeld: "Heb ik bruin haar" " Kan ik gitaar spelen". De anderen mogen enkel antwoorden met ja of nee. Je mag geen namen vragen. Door vragen te stellen kan elke speler te weten komen welke naam er op zijn hoofd staat.

Opschuiven in een kring

Er staan stoelen in een kring, en iedereen zit op een stoel. Eén iemand start met het spel. Hij/zij zegt bijvoorbeeld: "Ik heb twee broers". De mensen die twee broers hebben, schuiven een plaats op naar rechts. Er zijn er natuurlijk ook die maar één broer hebben of helemaal geen. Die mensen blijven gewoon zitten. Zo kom je op mekaars schoot te zitten! De volgende persoon vertelt iets anders over zichzelf. " Ik doe Judo". Opgelet: als er iemand op jouw schoot zit, kan je je niet verplaatsen! De bedoeling is om als eerste de cirkel volledig rond te geraken.



Groepscohesie bevorderen

**Groepssfeer heeft alles te maken met de hecht-
heid binnen een groep: de groepscohesie. Als je
wil werken aan de groepscohesie, moet je rekening
houden met volgende tips:**



► Probeer zelf contact te hebben met **alle kampers**. Trek niet altijd met dezelfde mensen op. Door zelf het goede voorbeeld te geven, zullen de andere kampers dit opvolgen.

► Probeer in het begin een aantal zaken **in grote groep** te doen zodat iedereen elkaar leert kennen. Na een tijdje (bv. bij de verdere uitwerking van activiteiten) kan je natuurlijk in kleinere groepjes bezig zijn.

► Zorg dat alle kampers **betrokken** zijn bij het kampgebeuren. Hoe kan je dat stimuleren? Door als KV initiatief te nemen én te geven.

Wanneer een kampverantwoordelijke alleen maar leiding geeft en geen **inbreng van de kampers** toelaat, zal de betrokkenheid van de kampers minimaal blijven. Sommige kampers zullen echter in het begin zwijgen en niet voor hun mening uit durven komen. Spreek hen dan ook aan: 'Wat denk jij daarvan?' Jij kan goed tekenen. Hoe denk jij dat we die knutselactiviteit het beste aanpakken?

Maak af en toe ook tijd voor **evaluatie**. Het is tof als je 's middags samen kan eten of een ander moment hebt waarin je als groep kan samen zitten om te evalueren. Tijdens een Joka-kamp krijg je namelijk heel veel indrukken en is het goed om hierover te praten en ervaringen te delen. Voorzie momenten waarop deze zaken besproken worden zodat je er daarna samen weer tegenaan kan gaan! In deze bundel vind je concrete evaluatietechnieken terug.

Belangrijk is dat je de activiteiten als groep beleeft. Als iemand 's avonds te moe is om nog mee te doen, probeer dan iets minder actief te kiezen waaraan iedereen dan toch kan deelnemen. Wenst iemand te gaan slapen, heb hier dan **respect** voor en zorg ervoor dat je zijn/haar nachtrust niet verstoort als je met de rest van de groep nog iets wilt doen. Hoe positiever de groepscohesie is, hoe beter de communicatie zal verlopen.

Groepsbindende spelletjes

Je kan de groeps sfeer verder bevorderen met een aantal **groepsbindende spelletjes**. Hieronder vind je één pagina terug met een aantal opdrachten die je gemakkelijk kan spelen zonder veel materiaal. Druk deze pagina af en steek het in je broekzak op kamp zodat je het kan bovenhalen op een vrij moment.

Ballonnen omhoog houden

Iedereen krijgt drie ballonnen. De opdracht is om deze alle drie tegelijkertijd in de lucht te houden. Je zal merken dat je elkaar nodig hebt om deze opdracht geslaagd te kunnen uitvoeren, want alleen lukt dit niet!

Tel tot 20

Ga in een kring staan. Iedereen sluit zijn ogen. Tel samen tot 20. Je mag wel niet tegelijkertijd hetzelfde cijfer zeggen! Je mag niet afspreken wie welk nummer zegt en je mag niet om de beurt (naast elkaar) tellen. Zeg je tegelijkertijd iets? Begin opnieuw tot dat je aan 20 geraakt!

Op één rij gaan staan

Ga zonder te spreken op alfabetische volgorde staan. Probeer het opnieuw en denk aan de tijd! Je kan dit ook met andere zaken uitproberen. Bv op huisnummer gaan staan, op geboortedatum, alfabetisch op sterrenbeeld,...

Gebindoekt op volgorde

Je blinddoekt alle deelnemers en geeft ze allemaal een plaats in de ruimte. Vervolgens fluister je elke deelnemer een opeenvolgend nummer in. De bedoeling van het spel is dat de deelnemers zonder geluid te maken op oplopende volgorde komen te staan. Extra uitdaging: probeer het te timen en de tweede keer sneller te zijn.

Overlopen op krantenpapier

Iedereen staat op een krantenvel op een ketting. Deze vormt een brug over een zee van lava. De laatste persoon in de rij, kruipt op het krantenvel van de persoon voor hem of haar en raapt zijn eigen papier op om door te geven. Als het papier vooraan is geraakt, leg je het op de grond zodat iedereen een plaats kan doorschuiven. Op deze manier blijf je naar voor schuiven totdat je aan de overkant geraakt.

Menselijke piramides

Je hoeft geen acrobaat te zijn om een paar coole menselijke piramides te kunnen nabootsen. Op het internet vind je heel wat inspiratie van makkelijk tot moeilijk. Een leuke uitdaging om als groep te doen!

Magisch Vierkant

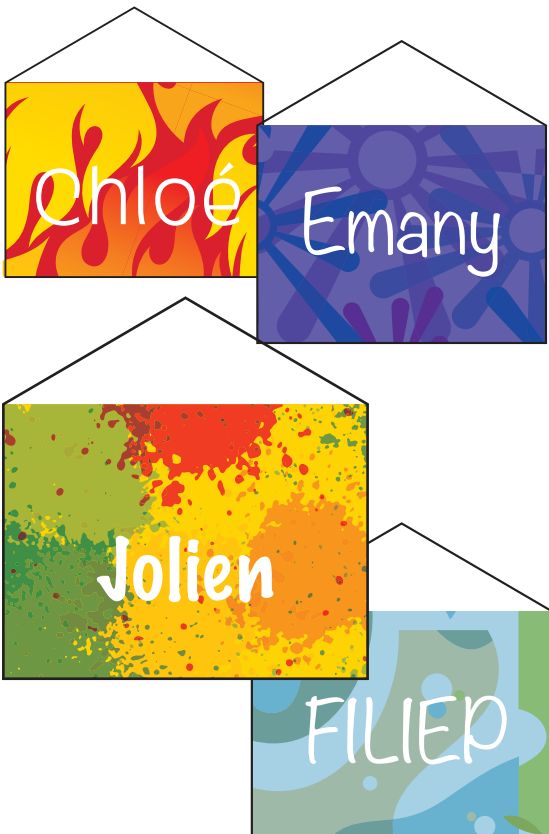
In het midden van het terrein is een vierkant getekend. Iedereen loopt rond, met de ogen dicht. Op het signaal probeert iedereen naar het vierkant te lopen. Als je denkt dat je met een voet in het vierkant staat, moet je stoppen. Iedereen doet gelijktijdig zijn blinddoek af en kijkt waar zijn/haar voet staat. Extra uitdaging: probeer het te timen en de tweede keer sneller te zijn.

Rode draad

Dit is een activiteit die je niet enkel 's avonds maar tijdens heel het kamp kan doen.

Brievenbusjes

Je kan in het slaapklokaal grote enveloppen omhoog hangen. Tijdens het kamp kan je dan briefjes naar elkaar schrijven. Je kan de kampers ook vragen om op de enveloppen eigenschappen of leuke uitspraken van die kamper te noteren.



Afscheidsmoment

Om het Joka-kamp in schoonheid af te sluiten, kan je met de hele groep **iets leuk** doen. Bijvoorbeeld: frietjes gaan eten of pannenkoeken bakken, gaan bowlen...

Als KV kan je ook op voorhand **een aandenken** maken voor je mede-kampers! Een persoonlijk kaartje, een diploma, papieren medaille,... Of voor de hele groep chocotofs (omdat ze zo tof zijn) of marsen (omdat ze veel in hun mars hebben).

Tijdens dit afscheidsmoment kan je tijd vrijmaken voor een eindevaluatie van het kamp. Doe dit op een speelse manier met de handmethodiek.

Zie pagina 14.

Gotcha

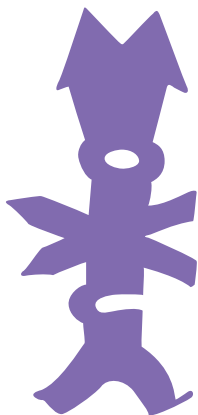
Gotcha is een spel waarbij iedere deelnemer een andere deelnemer toegewezen krijgt die moet worden uitgeschakeld. Je krijgt de naam van die persoon (het doelwit) op een papiertje + de manier waarop je hem/haar moet uitschakelen. Zodra je die persoon hebt uitgeschakeld, krijg je zijn/haar papiertje zodat je terug verder kan spelen. Als je zelf bent uitgeschakeld, kan je niet meer meespelen. Op het einde is er één winnaar. Hierbij enkele mogelijk opdrachten:

- Laat Lies de macarena dansen
- Laat Free een mop vertellen
- Laat Kato een glas water ad fundum uitdrinken
- ...

Woordenhoed

Een variant van Quotcha waar iedereen kan blijven spelen is Woordenhoed. Het spel start met één persoon die een bepaald woord krijgt van de KV. Hij draagt bovendien een 'gekke' hoed. Hij moet proberen eender wie van de groep vrijwilligers dat woord te laten zeggen. Indien dat lukt, dan moet die persoon de hoed dragen. Hij krijgt dan van zijn 'moordenaar' een ander woord dat hij iemand moet laten zeggen. Wie draagt op het einde van het kamp de hoed?

Let er wel op dat eventuele spelletjes zoals 'Gotcha' gescheiden blijven van de activiteiten voor bewoners. Jullie hebben er wellicht veel plezier aan, maar de bewoners zullen het niet altijd begrijpen en kunnen het als desinteresse voor zichzelf aanvoelen.



Evaluëren om te evolueren...

Jij kan als kampverantwoordelijke zorgen dat er tijd en ruimte is voor evaluatie. Waarom zou je dit doen?

- Om stil te staan bij een gebeuren waardoor je de kans krijgt te zien wat er zich heeft afgespeeld.
- Om beter samen te werken. Er ontstaan nieuwe ideeën en ook werkpunten worden besproken.
- Om deelnemers te stimuleren en motiveren. Je geeft elkaar schouderklopjes.

Wat kan je evalueren?

Activiteit

- Om samen te bespreken of jullie tevreden zijn.
- Om de openheid binnen de groep te versterken. Wat vond Vincent? Dacht Sofie dat ook?
- Om er voor te zorgen dat de volgende activiteit nóg leuker wordt.

Jezelf

- Om te werken aan jezelf: Wat kan ik al heel goed en waar wil ik nog beter in worden?
- Om te ervaren dat anderen om je geven: het doet deugd om tussendoor een schouderklopje te krijgen of te geven.

Kamp

- Om dit kamp (en volgende kampen) beter te maken.
- Om de inspraak zo ruim mogelijk te maken: iedereen moet kunnen zeggen wat hij voelt, denkt,...
- Om het kamp samen af te sluiten.

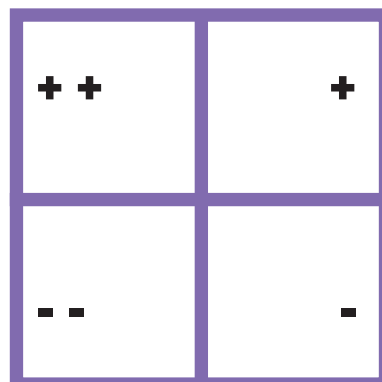
Activiteit evalueren

Activiteiten zijn een belangrijk onderdeel op kamp. Het kan natuurlijk dat een activiteit iets minder verloopt of dat je merkt dat niet iedereen even enthousiast was. Neem na elke activiteit (of 's avonds) even tijd om iedereen zijn beleving te ontdekken. Zodat je samen kan bespreken waar je de volgende keer meer op moet letten.

Hierbij een speelse evaluatiemethodiek om de activiteit te bespreken:

Het raster

Plak ergens in de voorziening vier vlakken af met papiertape. Zo vorm je een raster. Of verspreid vier verschillende flappen tegen de vier muren. Dat blijft er dan een heel kamp. Elke zone staat voor een bepaalde score (++ , + , - , --). Als kampverantwoordelijke stel je een vraag. Iedereen (ook jij als KV) moet dan zo snel mogelijk een positie innemen die weergeeft wat ze vinden van deze stelling bij de afgelopen activiteit. Bij deze actieve werkvorm zie je meteen hoe de meningen verdeeld zijn.



Vragen die je kan stellen over de activiteit

- Het **doel** van het spel is bereikt
- De **inkleding** was top
- We hebben **de ruimte** goed benut
- We hebben **de tijd** van de activiteit goed ingeschat
- Het **materiaal** werd op tijd klaargezet en was bruikbaar voor de bewoners
- De **uitleg** was duidelijk
- Het spel was goed **aangepast** aan de mogelijkheden van de doelgroep
- De **bewoners** hebben er van genoten
- Iedere kamper heeft zich ten volle **ingezet**

(Deze laatste vraag kan gevoelig liggen maar hierdoor kunnen er (eventuele) problemen besproken worden. Bijvoorbeeld: kampers die veel met hun gsm bezig waren; kampers die niet goed wisten wat hun taak was tijdens de activiteit, kampers die het moeilijk vonden om contact te leggen met de bewoners... Zo'n zaken kunnen daardoor makkelijker besproken worden.)

Hoe bespreek je de vragen?

Indien iedereen heel tevreden is (+,++) dan moet je niet verder ingaan op dat thema. Als er één iemand een andere mening heeft, vraag dan aan die persoon wat hij denkt.

Indien er echter veel verschillende meningen zijn, dan hoor je best concreet na bij deze mensen wat zij bedoelen. Op het einde van de evaluatie leg je dan 2 of 3 zaken vast waar je volgende keer rekening mee zal houden.

Bijvoorbeeld: Uit de evaluatie blijkt dat de bewoners te dicht opeen zaten en dat ze de kampers niet altijd goed zagen. Jullie hadden de ruimte dus niet goed benut. Ga samen op zoek naar oplossingen voor de volgende keer.

- Je hoort na of er volgende keer een grotere ruimte mogelijk is
- De bewoners moeten zich inschrijven want er zijn maar een X-aantal plaatsen
- Je doet de activiteit 2 keer na elkaar in 2 groepen

Jezelf evalueren

Je bent al een aantal dagen op kamp. Je hebt waarschijnlijk al veel nieuwe dingen over jezelf ontdekt!

Je kan als KV tijd maken om dit samen te bespreken. Hieronder vind je een methodiek terug.

Er zijn een **aantal vaardigheden** opgesomd. Iedereen vult ze **individueel** in.

In welke zaken ben je al goed? Waar kan je nog in bijleren? Nadien bespreek je dit met de groep.

Wat	Voorbeeld				
<p>Vorbereiding van activiteiten</p> <p>Ik denk actief mee na en gooi mijn ideeën in de groep.</p> <p>Ik werk actief mee aan de uitwerking van de activiteiten. (Dittmura)</p> <p>Ik heb aandacht voor de inkleding in het thema van het kamp.</p> <p>Ik houd rekening met de doelgroep. Ik pas de activiteiten aan de doelgroep aan.</p> <p>Ik houd rekening met bemerkingen van anderen.</p>	<p>++ + +/- - --</p> <p>++ + +/- - --</p> <p>++ + +/- - --</p> <p>++ + +/- - --</p> <p>++ + +/- - --</p>				
<p>Organisatie van de activiteiten</p> <p>Ik help bij de organisatie van activiteiten (<i>het materiaal, tijd in het oog houden, opruimen ...</i>).</p> <p>Ik leg de activiteit uit aan de bewoners.</p> <p>Ik neem initiatief wanneer de activiteit stilvalt.</p> <p>Ik durf hulp vragen aan andere kampers of het personeel als ik iets niet weet.</p>	<p>++ + +/- - --</p> <p>++ + +/- - --</p> <p>++ + +/- - --</p> <p>++ + +/- - --</p>				
<p>Contact met de bewoners</p> <p>Ik heb aandacht voor ALLE bewoners.</p> <p>Ik toon interesse in de leefwereld van de bewoners.</p> <p>Ik luister naar de bewoners.</p> <p>Ik leg contact met de bewoners. (<i>Verbaal: ik spreek hen aan of stel vragen.</i> <i>Non-verbaal: ik glimlach, knik, ...</i>)</p>	<p>++ + +/- - --</p> <p>++ + +/- - --</p> <p>++ + +/- - --</p> <p>++ + +/- - --</p>				

Hoe wil je dit aanpakken?

Twée opties:

- ▶ Print deze lijst voor iedere kamper af. Alle kampers kunnen aankruisen hoe goed ze ergens in zijn en waar ze nog in kunnen groeien. Ze noteren best concrete voorbeelden zodat ze zich nadien nog herinneren waarover het gaat.
- ▶ Of laat iedereen alle vaardigheden opschrijven op aparte papiertjes die je dan verspreidt op tafel. Dan kan je kiezen wat je er mee doet:
- Je vraagt aan iedereen om 4 vaardigheden te nemen waarvan ze vinden dat het al goed gaat. Je kan hetzelfde doen rond 1 of 2 vaardigheden waar ze nog in willen groeien. Om op een fijne manier te eindigen kan je de volgende opdracht geven: Iedereen geeft aan zijn rechterbuur één kaartje (kwaliteit).
- Iedereen neemt willekeurig 6 kaartjes. Bekijk de kaartjes. Houd 3 kaartjes waarvan je vindt dat je het al goed kan. Kies 2 kaartjes waarin je nog kan groeien. Het laatste kaartje geef je aan een andere kamper die het al goed kan.

Hoe bespreek je dit nadien?

De vaardigheden zijn verdeeld over 3 onderdelen:

1. Voorbereiding van activiteiten
2. Organisatie van activiteiten
3. Contact met de bewoners

Je bekijkt elk onderdeel apart.

1. Je vraagt aan de kampers wat volgens hen al goed gaat (++ of +). (Of welke kaartjes hebben ze zelf gekozen?) Kunnen ze daar voorbeelden van geven? Dit maakt het duidelijk voor iedereen.
2. Je vraagt dan aan de kampers welke vaardigheid het moeilijkst is? (- - of -) (Of welke kaartjes hebben ze gekozen). Daarna vraag je door: "Waarom vind je dat moeilijk? Wanneer ging het niet goed. Kan je een voorbeeld geven? Hoe reageer je dan?" Je stelt deze vragen zodat de situatie duidelijk is. Daarna kan je samen nadenken over dat werkpunt: "Hoe wil je daaraan werken? Of wie kan je daarbij helpen?"

Voorbeeld:

Er is een kamper die het moeilijk vindt om contact te leggen met de bewoners. Ze begrijpt de bewoners niet altijd en durft dat niet te zeggen. Kamper Sofie kan dat goed. Kan zij tips geven? Of er zijn een paar kampers die meer willen helpen (klaarleggen materiaal, opruimen). Ze doen het nog niet veel omdat ze niet altijd weten WAT ze precies moeten doen? Hoe kunnen ze daaraan werken? Krijgt of kiest iedereen een specifieke taak voor de volgende activiteit?

Het kamp evalueren

Op het einde van het kamp kan je nog eens stilstaan bij de voorbije week. Kampers kunnen daardoor ideeën meenemen voor volgende kampen. Bovendien is het belangrijk dat je samen op een fijne manier kan afronden... Hiervoor reiken wij graag de **handmethodiek** aan!

Antwoorden kunnen over allerlei aspecten gaan: Contact met de bewoners, de inkleding van het kamp, de activiteiten, het contact met het personeel, de groep vrijwilligers,...

Hoe ga je hiermee aan de slag als KV?

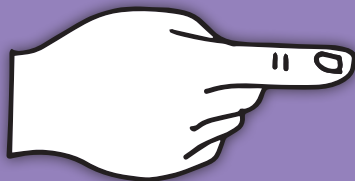
1. Iedere kamper tekent een hand en lost de vraagjes per vinger op.
2. Nadien overloop je de vingers en elke kamper geeft zijn antwoord.

Heb je weinig tijd? De volgende spelvorm met een dobbelsteen verloopt iets sneller: Elke vinger heeft een nummer. Duim = 1, wijsvinger = 2...

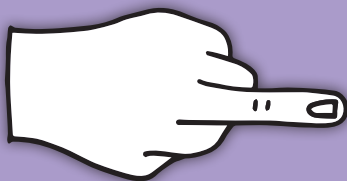
Om de beurt gooit er iemand met een dobbelsteen. Enkel die persoon antwoordt dan op de vraag die overeenkomt met de juiste vinger... Dan gooit iemand anders enzovoort. Let op: Nummer 6 is speciaal. Daar mag de persoon een vinger naar keuze toelichten.



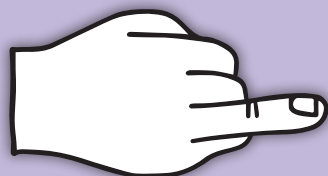
Wat waren jouw topmomenten op kamp?



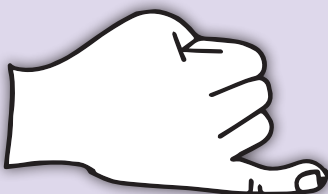
Welke richting kan dit kamp uitgaan?
Wat zou je graag meer zien op kamp?



Wat kon er beter op kamp of zou je in de toekomst anders aanpakken?



Welke waarden/zaken vond je belangrijk tijdens dit kamp en neem je mee naar huis?



Waarin wil je nog groeien als kamper?

Speelse evaluatie doorheen de week

Sfeermeter

Schrijf een aantal slogans op flappen die iedereen doorheen de dag kan aanvullen:

- Mijn hoogtepunt was...
- Het moeilijkste voor mij was...
- Dit heeft me verrast...
- Ik ben echt blij dat...
- Ik zou de groep graag vertellen dat...

's Avonds kan je samen de 'oogst' van de dag bekijken en die bespreken als dit nodig blijkt.

Jij verdient een pluim

Hang voor elke deelnemer een blad op met zijn of haar naam in het midden. Voorzie per persoon pluimen. De bedoeling is dat de kampers tijdens het kamp op elk blad een pluim hangen en erbij schrijven waarom die persoon een pluim verdient. Dit is ook een mooie herinnering om mee naar huis te nemen.

Moelijke gesprekken... Enkele tips

Er heeft iemand iets gezegd of gedaan waarbij je je niet goed voelt?

Als je er mee in je hoofd blijft zitten, is het belangrijk dat je er iets van zegt. Het zou jammer zijn dat je frustraties voelt. Het is wel belangrijk op welke manier je iets zegt. Dat is natuurlijk van toepassing voor alle deelnemers van het Joka-kamp. Houd volgende tips in jouw achterhoofd tijdens moeilijker situaties!

Een voorbeeld:

Je gaat de show voorbereiden met alle kampers maar je merkt dat Femke nog met haar gsm bezig is. Ook deze morgen zat ze tijdens het overleg op haar gsm. Je voelt je daar niet goed bij want je wilt graag dat alle kampers tijdens de voorbereidingen actief mee nadenken.

De ervaring van de ander

Vóór je iets zegt, vraag je best eerst eens aan de ander hoe hij of zij de toestand ervaart. Als de ander er hetzelfde over denkt als jij, bespaar je jezelf al een moeilijk moment. Of misschien gaat het om een misverstand?

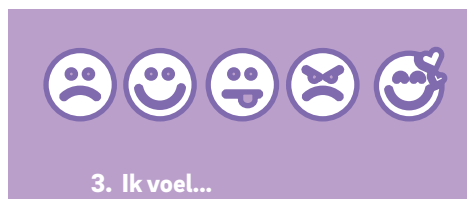
Een voorbeeld:

Je gaat naar Femke en je zegt: 'Ik heb gemerkt dat je tijdens onze voorbereiding soms op je gsm zat?' Ze reageert: 'Ja dat was ambetant. Ik ga volgende week op kamp met de scouts en mijn mama had nog een aantal vragen doorgestuurd aangezien zij nog een aantal zaken moet aankopen. Ze stond twee keer in de winkel en wou direct een antwoord.'

Hieruit blijkt dat ook Femke het vervelend vond. Je kan nu gemakkelijk dit verder bespreken. Kan ze volgende keer dat even zeggen dat het voor iedereen duidelijk is? Of kan ze vanavond met haar mama bellen om alles deftig te bespreken?

Hoe kan je een boodschap goed overbrengen

Je kan jouw boodschap in 4 stappen verdelen:



Je zegt bijvoorbeeld tegen Femke:

Iedereen is de show aan het voorbereiden en ik zie dat je op je gsm bezig bent.

Ik denk hierdoor dat je geen zin hebt om mee na te denken

Ik voel me daardoor minder enthousiast

Verzoek: Ik zou het fijn vinden als je mee voorbereid met iedereen, begrijp je?

Waarom op deze manier?

Stap 1 gaat over **feiten**.

"Ik zag, ik hoorde" = feiten ↔ "Jij hebt geen zin in de show". Dat is geen feit maar een **interpretatie** (een mening, oordeel). Zulke oordelen moet je thuislaten. Jij denkt dat die persoon geen zin heeft, maar misschien klopt dit niet. Zeg dus eerst wat je gezien hebt.

Stap 2 (denken) en **3 (voelen)** zijn onzichtbaar voor anderen, maar wel belangrijk. Je moet deze dus vertellen. Laat ook ruimte aan de ander om te reageren.

Tot slot zou je het graag anders willen, dus kan je dit **verzoek** in **stap 4** formuleren.

Doordat je deze 4 stappen gebruikt, kom je minder verwijtend of dreigend over. Je moet dus even nadenken over hoe je iets gaat zeggen.

Neutrale figuren

Als het echt moeilijk wordt, kan je een neutrale persoon inschakelen die met alle partijen kan praten en ze dan samen kan brengen om te bemiddelen. Bovendien kan het ook voor jezelf deugd doen om eens je hart te kunnen luchten bij iemand met een luisterend oor.

- De Intern Verantwoordelijke in de voorziening zal graag luisteren.
- De meter/peter van jouw kamp. Je kan hem opbellen of tijdens het kampbezoek aanspreken
- In laatste instantie kan je ook de hulp inroepen van het nationaal secretariaat van Joka.

Heb ook aandacht voor het goede

Soms zie je enkel nog dat ene negatieve aspect van iemand. Probeer toch oog te hebben voor diens positieve eigenschappen. Het is niet omdat iemand zich op één punt verkeerd gedraagt dat de hele persoon zo is.

Toch mag je de persoon aanspreken over dat negatieve aspect. Zeker in de volgende gevallen, moet je ingrijpen:

- Een kamper komt de afspraken niet na
- De bewoners hebben er last van
- De groepsfeer lijdt er onder

Soms merkt de IV zelf iets op dat hij/zij storend vindt bij een kamper. Dan is het diens taak om daar op een goed moment iets over te zeggen aan deze persoon. Jij bent niet de boodschapper van de IV.

