



# FEEDBACK & ZOETE MAGIE:

## “EEN BETOVERENDE REIS DOOR DE SNOEPFABRIEK VAN TEAMPLEZIER”.

Op een speelweek of kamp is ontspanning, sfeer en de verbinding tussen de verschillende teamleden van cruciaal belang om als vrijwilliger zelf een succes ervaring te hebben. Soms weten hoofdanimatoren niet hoe ze dit kunnen aanpakken tijdens hun activiteit, tijdens deze sessie proberen we hier een antwoord op te bieden.

**Tags/soort spel:** vrijwilligers, samenwerkingen, welzijn en begeleidershouding

**Duur van de activiteit:** 2u30

**Aantal deelnemers:** tot 15 personen

**Locatie:** binnen of buiten

**Leeftijd:** 17+ (met jeugdwerkervaring)

**Begeleiding:** 2 instructeurs

### Materiaal:

- Letterkoekjes
- 1 appel per deelnemer
- Zak M&M's
- Glowsticks
- Waterpistolen
- Gezelschapspelletjes
- Karaoke (moet niet werken)
- Wasknijpers
- Karton
- Papier A4 en groot formaat
- Whiteboard + stiften
- Stiften
- Potloden
- Pennen
- Kleine zakjes chips, 1 per deelnemer
- Marshmallows
- Bamboestokken
- Ballonnen
- Golden ticket van 'Sjake en de chocoladefabriek'

## Uitleg

### Start

Pang Pang – toverstaf kan je omtoveren in een zuur snoepje of een jelly bean met een vies smaakje. Die willen we niet in de snoepzak. Ben je betoverd? Dan kies je een flap uit om iets op te schrijven. Meerdere flappen mogen ook.

Flappen:

- Wat verwachten jullie van de sessie?
- Coaching op speelweek: Waar heb je nood aan? Waar voel je je nog onzeker in?
- Wat zijn sleutelmomenten tijdens een speelweek?
- Hoe pakken jullie een opruim aan?

### Verloop

Doorloop speelweek-week thema: betoverde snoepfabriek:

#### 1. Voorbereiding Speelweek

Take Away: brainstorm = tof! !Team opwarmen!

Groepsbinding + brainstorm in thema: herhaling van verschillende soorten en manieren.

##### a. Opwarmen van het denken

Onze snoepfabriek levert niet veel winst op. Om meer winst te maken gaan we nieuwe functies geven aan onze snoepjes en die doorverkopen. Een snoepje gaat rond en ze moeten er een nieuwe functie aan geven. Bv: deze lolly kan ook goed als wc-borstel gebruikt worden of deze lolly is vanaf nu snoepje en tandenborstel in 1.

### b. Chocolade maken

- Je maakt de chocoladerepen (vierkant uit karton). Voor elke deelnemer is er één.
- Iedere deelnemer schrijft op de repen een situatie of een probleem binnen het thema. Vervolgens leest iedereen de situaties van de anderen.
- De chocolade moet gepimpt worden (dat doen we op elkaars chocolade).
  - o Men kan de snoepje kleurstof geven (gekleurde papieren) = aanvulling of oplossing voor het probleem.
  - o Men kan de chocolade een logo geven (een mannetje uit papier) = een personage dat kan helpen of bij de situatie past
  - o Men kan de chocolade verpakken (zilverpapier) = een locatie voor de situatie of het probleem
- We overlopen de heerlijke chocolade.

### c. Flappen

Er zijn 3 flappen, 1 met betoverend, 1 met het woord snoep en 1 met het woord fabriek. De deelnemers worden in 3 groepen onderverdeeld en starten elks met 1 flap. De bedoeling is dat ze zoveel mogelijk opschrijven dat in hen opkomt. Wanneer de inspiratie op is moeten ze naar de flap waar ze naar toe willen, gaan en daar een woord uitbeelden dat ze net opschreven. Raadt die groep wat ze uitbeelden dan wordt er gewisseld.

## **2. Tussenperiode tot aan speelweek (online rode draad levend houden)**

*Take Away:* Enthousiasmeren en warm houden van team – Hoe enthousiaster je team, hoe meer enthousiasme en plezier er op speelweek zal zijn.

Wat we hier op 20min doen, kan je in team verspreiden over ene langere periode.

### a. BeReal challenges in een chatgroep

Om de zoveel tijd worden er challenges in een groep gepost. We gebruiken het BeReal principe. Stuur deze binnen de tijd door in de chatgroep. En wees op tijd voor de volgende challenge.

- Neem een hap van elkaars appel en zet deze foto in de chat.
- Neem een foto van jezelf met een ijsje.
- Tel hoeveel chips er in je zakje zitten en post het antwoord.
- Hoeveel marshmallows kan jij in je mond steken?
- Ik ben een geil patatje.
- Maak het langste woord met letterkoekjes.
- Ruiltocht. Ruil je appel voor iets nieuws (ook als er een hap uit is).
- Chocohappen met een boterham of appel.

## **3. 1ste avond = start speelweek**

*Take Away:* veelzijdigheid van het team leren kennen, elkaar leren kennen, etc.

### a. 2 leugens, 1 waarheid

Iedereen schrijft 2 leugens en 1 waarheid op over zichzelf. Deze worden verspreid over de ruimte. Zoek de waarheid en hang ze bij de juiste persoon.

### b. Snoepzakken

We zijn allemaal snoepzakjes. Maar onze ingrediëntenlijst mist. Hang de ingrediënten waarvan jij denkt dat ze bij die persoon horen op die persoon. Eigenschappen gaan zoeken, wasknijpers zoeken en vastspelden op iemand.

## **4. Dagen doorheen speelweek**

*Take Away:* zorg dat het thema ook leeft in de groep tijdens de speelweek. Dit kan je doen door de rode draad verder te zetten. Kleine challenges werken groepsbindend en zijn gewoon leuk!

### a. Dagchallenges in zakjes

Tip – laat een andere HA of persoon in je omgeving dit maken. Zo kan je zelf ook meedoen op de week zelf.

Vb/ 1 minuut dansbreak, tikkertje,...

### b. Complimentjes plakken:

De instructeurs plakken complimentjes over wat ze al zagen op de deelnemers. Positieve vibes en bekrachtiging is belangrijk!

## **5. Opruim (elke dag + eind opruim)**

Take Away: opruimen moet efficiënt zijn, maar kan ook leuk. Trek je thema door, ook tijdens de opruim.

### a. Golden ticket

We verstopten het golden ticket (als in Sjakie en de Chocoladefabriek) ergens op het domein. Wie dit tijdens de opruim vindt krijgt een extra joker.

### b. Flap overlopen

Aan het begin van de sessie legden we een flap neer met de vraag: Een opruim: hoe pakken jullie dit aan? Hier voorzien we ruimte om dit te bespreken en samen te bekijken.

## **6. Dagevaluatie**

Take Away: Hou het kort en efficiënt. Bereid als HA al even voor tijdens de uitloop, zo weet je wat er nog moet gebeuren en ben je terug op de hoogte.

Zorg dat iedereen iets kan inbrengen. Zo krijg je meer betrokkenheid van je team en wordt er naar elkaar geluisterd. Een speelweek maak je samen!

### a. Voorbeelden om op een leuke manier de dag (in thema) te evalueren

- Snoep werpen: je werpt je snoepje naarmate je akkoord bent met de stelling. Hoe verder hoe meer akkoord, hoe dichterbij hoe minder akkoord.
- M&M stellingen: kleurtjes hebben een waarde of betekenis, jij eet op wat best past.
- Ballonnen in de lucht houden: 5 ballonnen = dag was pittig, alsof ik meerdere ballonnen in de lucht moest houden en er geen einde aan kwam. 1 ballon = dag was kei goed, alles verliep vlot.
- Vliegenmeppen van de leuke momenten: eerst schrijven we de momenten die leuk waren op een snoepje. Deze leggen we op de lopende band naar de fabriek. Maar opgelet! Er komen vliegen op (= momenten die je niet leuk vond/ niet goed gingen/etc.) deze mag je wegkloppen met een zelfgemaakte vliegenmepper (bamboestok met een ballon aan).

## **7. Feedback**

Take Away: iedereen is gelijk, iedereen heeft een inbreng, feedback moet transparant zijn en naar iedereen (ook naar de HA)

### a. Groeipotje en koesterdoosje

Iedereen maakt aan het begin van de week 2 doosjes (deze kunnen gemaakt worden in thema), deze versieren we dan samen.

- Groeipotje = momenten waarin jij jezelf nog ziet groeien of wil in groeien EN zaken waarin anderen jou nog in zien groeien
- Koesterdoosje = hele fijne momenten, waar je zelf veel waarde aan hecht EN momenten waarvan anderen vonden dat je sterk in stond of goed in was EN algemeen fijne momenten met elkaar.

Elke avond worden deze doosjes betrokken in de evaluatie. Zo krijgt iedereen de tijd om zaken in zijn eigen of anderen hun potje te steken.

## **8. Groepsbinding**

Take Away: doe dit voldoende doorheen de week, maak hier tijd voor!

### a. Voorbeelden

- Waterpistolen: wie is goed in?
- Gezelschapsspel
- Karaoke
- Glow in the dark feestje en plezier
- Wat doen jullie zelf nog?

## **9. Individuele evaluatie**

Take Away: geef voldoende feedback doorheen de week en hou het open en transparant. Zo komt er niemand voor verrassingen te staan.

Feedback ook aan HA, liefst iemand van personeel (die afsluit komt doen) om mee te modereren.

### a. Verkeerslicht of schimmelkoekje

Elke animator (maar voornamelijk stagiairs) geven aan hoe de week was a.d.h.v. een verkeerslicht. Elke kleur heeft een betekenis.

Rood = Wat kan je absoluut niet en zoek je hulp in?

Oranje = Waar wil je nog verder in groeien?

Groen = Waar vond je jezelf sterk in deze week? Wat zou je in de toekomst nog doen?