

Op het einde van elke speelpleindag bekijken we het verloop van de dag: het vrije spelaanbod, de geleide activiteiten, het verloop van het eten,...

Om het evalueren wat leuker en interactiever maken kan je gebruiken maken van de volgende methodieken.

APPLAUSMETER

Speelwijze :

Luid en zachter handgeklap, naarmate het tevreden zijn over een activiteit of over de groep.

BALLON

Speelwijze :

Hoe groter de ballon, hoe beter het thema bevonden wordt.

BLOEMEN

Speelwijze :

Op voorhand kan je op papier een serie bloemen tekenen. De bladeren zijn echter nog niet geverfd. We laten dit de kinderen doen. Hoe lichter de kleur, hoe beter de activiteit. De bloemen kunnen uiteraard ook door de kinderen zelf getekend worden.

DOBBELSTEEN

Speelwijze :

De groep wordt in kleine groepjes verdeeld. Elk om de beurt gooien ze met een dobbelsteen (een supergrote is natuurlijk leuker dan een gewone dobbelsteen).

1 gooien = iets zeggen over onderwerp 1

2 gooien = iets zeggen over onderwerp 2

3 gooien = iets zeggen over onderwerp 3

Variant

1 gooien = wat vond je van de cursusdag?

2 gooien = wat denk je dat je rechterbuurman vond van de cursusdag?

3 gooien = wat denk je dat de begeleiding vond van de cursusdag?

GEKLEURDE SLANG

Speelwijze :

Met krijt wordt een slang getekend op de grond. Deze slang wordt verdeeld in gelijke stukken, waar telkens een onderwerp in komt te staan.

De animatoren krijgen 5 rode en 5 groene kaartjes (of kroonkurken of ...). Rood staat voor "kan beter" of "minder interessant". Groen staat voor "dit was dik Ok" of "heel interessant".

Nadien gaat iedereen in een cirkel rond de slang zitten en worden de resultaten besproken.

HOOGTE

Speelwijze :

Hoe hoger de deelnemers staan in het lokaal, hoe beter het thema wordt gevonden.

RONDSCHRIJFMETHODE

Speelwijze :

Zonder gesproken woorden. Elk kind krijgt een blad en schrijft daar enkele zinnen op.

bv. ik vond dat de activiteit ...

ik vond dat de groep ...

ik voelde mijzelf ... vandaag

ik hoop dat we de volgende keer ...

Elk geeft zijn blad aan zijn rechterbuur, die deze zinnen leest en eventueel voorziet van commentaar, vragen, ... opnieuw gaan de balsen door naar rechts. En zo tot ze terug bij de oorspronkelijke schrijver zijn.

STILLE WANDDISCUSSIE

Speelwijze :

Er hangen flappen aan de muur met daarop de onderwerpen die je wil evalueren.

Iedereen loopt rond en schrijft commentaar op de flappen. Anderen kunnen hier dan weer op reageren.

THERMOMETER

Speelwijze :

Geef elke thema die je wil evalueren een thermometer. Laat de animatoren de thermometer inkleuren naargelang hoe warm (goed) zij het thema vonden.

VISSEN

Speelwijze :

Dit is een vrije evaluatie. Iedereen zoekt een stok van ongeveer een meter, hangt hier een stok sjortouw aan met op het einde een haakje (vb. gemaakt van een paperclip). De deelnemers zitten rond een zwembadje waar een kermiseend in ronddobbert. De eerste die de eend te pakken krijgt, brengt iets aan over de speelpleinwerking. De rest van de groep kan hier nu verder op ingaan.

Variant:

Meerdere eendjes, met telkens een onderwerp op.

RUN FOREST RUN

Speelwijze:

Je blaast een ballon op en steekt er een briefje in met een onderwerp dat je wil evalueren. De animatoren staan in een kring en 1 animator staat in de kring. Hij zegt "run" en dan een naam van één van de animatoren. en dan nog eens "run".(zoals forest gump) De persoon die dan genoemd werd moet dan de ballon nemen en vlug wegsurten, de anderen moeten hem proberen zo rap mogelijk te pakken. De genoemde persoon moet dan proberen zolang mogelijk de ballon in takt houden.. Wanneer de ballon knapt, wordt het onderwerp voorgelezen en wordt er eventjes over gesproken...

HANDJE KLAP

Speelwijze:

Wat vond je goed aan de activiteit? Schrijf die op je linkerhand. Wat vond je minder goed aan de activiteit? Schrijf die op de rechterhand.

We spelen nu handje klap. Wanneer een hand uitvalt wordt even toegelicht wat erop staat.

WASPELDENGEVECHT

Speelwijze

Hoe vond je de voorbije activiteit? Geef iedereen drie wasspelden en geef ze wat tijd om daar kernwoorden op te schrijven. Daarna wordt iedereen geblinddoekt. Ieder spelt zijn 3 wasknijpers op en daarna mag er gevochten worden voor de anderen hun wasknijpers (gedurende 5 minuten). De veroverde wasspelden worden op de eigen trui gespeld. Daarna worden de wasspelden in de kring besproken.

DUOGESPREK

Speelwijze:

De opdracht is eenvoudig: Iedereen krijgt 5 post-it papiertjes (of etiketten) en een balpen mee en loopt kriskras door elkaar. Op een signaal zoekt ieder een partner en start een kort gesprek omtrent een vraag tot het signaal opnieuw gaat. Dan wordt het gesprek samengevat in 1 woord of zin. Het etiket wordt nu opgeplakt. Mogelijke vragen: wat vond je vandaag vervelend, wat maakte de activiteit plezierig, wat is een sterk punt in onze groep, waaraan stoor je je in de groep.

Variant:

Je maakt een binnen- en buitencirkel. De buitencirkel schuift op elk signaal door, de binnencirkel blijft zitten. Zo praat je met iedereen

STRONTEN

Speelwijze:

Ieder krijgt 4 kaartjes met één woord op (bijv. slachtoffer, dom, begin,woede, verwarring, loslaten, liegen,..) en bekijkt die. Tijdens het spel moet hij 4 kaartjes bemachtigen die zijn

gevoel over de voorbije dag weergeven. We spelen dit volgens het principe van stronten. Wie vier kaarten heeft die bij hem passen, klopt dus af en geeft daarna wat uitleg.

BOOMERANG

Speelwijze:

Zoek een groot aantal postkaartjes. Elke deelnemer kiest er één uit die iets weergeeft over wat hij van de voorbije activiteit vond, iets vertelt over zijn gevoel op dat moment, iets vertelt over de sfeer in de groep,....