

VEILIG OP STAP IN DE KADERVORMING BUNDEL



*Vanaf welke leeftijd mogen we leden zonder begeleiding op pad sturen?
Mag je ook oranje of gele lichtjes gebruiken als je geen rode of witte hebt?
Als we geen fluovestjes dragen, zijn we dan verzekerd?
Lopen we links of rechts? Lopen we dan naast elkaar of op 1 rij?
Moet een grote groep fietsers op het fietspad blijven?*

Het project **Veilig Op Stap** werd opgezet door Verenigingen voor Verkeersveiligheid, in eerste instantie in samenwerking met de 8 grote jeugdbewegingen van Vlaanderen: Chirojeugd Vlaanderen, FOS Open Scouting, IJD-Jeugdpastoraal, JNM-Jeugdbond voor Natuur en Milieu, Jeugd Rode Kruis, KLJ, KSJ-KSA-VKSJ (vanaf september 2015 KSA) en Scouts & Gidsen Vlaanderen. Ondertussen sprong Vlaamse Dienst Speelpleinwerk al mee op de kar. Heel wat ander jeugdwerk toont interesse. We nemen iedereen graag mee in dit verhaal.

Samen met hen en met Rondpunt bundelden we knowhow en ervaring om een vormingsaanbod uit te werken. Daar kunnen instructeurs en (kader)vormingsploegen mee aan de slag om zoveel mogelijk leiding en animatoren iets te vertellen over **Veilig Op Stap** op een eigen aangepaste manier.

Deze bundel bestaat uit 3 delen:

- 1. Een kort en bondig overzicht voor straffe manusjes van alles:**
Welke inhouden zijn belangrijk in een vorming verkeersveiligheid: in het kort.
Als je zelf iets in elkaar bokst, wat is belangrijke inhoud om bij stil te staan? Wat kan je doen?
- 2. Een uitgebreide inspiratielijst voor doe-het-zelvers die zich graag laten prikkelen:**
Uitgebreide info en input bij alle mogelijke aspecten die je aan bod kan brengen in een vorming verkeersveiligheid.
- 3. Methodiekenbundel:** een set voorstellen voor korte en langere vormingsmomenten waar je zo mee aan de slag kan.

Deze inhoud en methodieken zijn niet te nemen of te laten. Doe er vooral je eigen ding mee en wees creatief!

Voor specifieke vragen
rond verkeersveiligheid
kan je terecht op
www.veiligopstap.be.

Vind je het antwoord niet?

Stuur een mailtje naar
info@veiligopstap.be .





DEEL 1: INHOUD

Wil je als kadervormingsploeg graag je eigen ding doen rond het thema verkeersveiligheid? Graag! We geven je hieronder het kader mee waarbinnen jij en je ploeg een eigen activiteit kunnen uitwerken.

1.1 COMPETENTIES ANIMATOR

Aan de slag gaan met het thema verkeersveiligheid en leiding/animatoren ondersteunen en wapenen om veilig op stap te kunnen gaan met hun groep, dat sluit aan bij een zeer specifiek geformuleerde competentie:

COMPETENTIE 4: DE VEILIGHEID VAN KINDEREN EN JONGEREN WAARBORGEN

- je creeërt een veilige omgeving voor activiteiten door risico's in te schatten
- je handelt probleemoplossend in onveilige situaties
- je maakt de nodige afspraken, stelt grenzen en bewaakt ze

Natuurlijk hou je in het geheel van die thematische vorming rekening met andere competenties:

- hoe zorg je voor goeie communicatie en begeleiding naar de kinderen en jongeren toe op tocht, met aandacht voor hun mogelijkheden.
- je organiseert ook je tocht goed voorbereid en bekijkt achteraf wat beter kan, net als bij een activiteit.
- Je neemt als animator je eigen zwakke punten mee in rekening en gaat daarmee aan de slag.
- Je neemt je rol als voorbeeld voor de groep op.
- Je maakt goeie afspraken en werkt samen waar nodig.
- door je eigen enthousiasme verloopt de tocht voor jezelf en de kinderen en jongeren plezierig en vlot

1.2 DOELSTELLINGEN VORMINGSMOMENT

- Animatoren kennen (de weg naar) verschillende tochttechnieken.
- Animatoren kunnen een tocht/verplaatsing veilig en verantwoord voorbereiden, afgestemd op de doelgroep.
- Animatoren kunnen veilig en verantwoord een groep op tocht begeleiden, met kennis van de verkeersregels voor een groep voetgangers en fietsers.
- Animatoren weten hoe ze een tocht leuk en vlot kunnen laten verlopen.
- Animatoren weten wat ze moeten doen als er op tocht iets fout loopt + mogelijke nawerking.
- Ev. aangevuld met "Animatoren hebben respect voor de natuur en de omgeving op tocht".

1.3 ELEMENTEN

Als je zelf aan de slag gaat, dan vind je hieronder een olijsting van concrete aspecten die je kan verwerken in die vorming, van voorbereiding over de tocht zelf tot handelen in nood.

Over elk van deze aspecten vind je heel wat info op www.veiligopstap.be !

1. Tocht voorbereiden

- a. Veilige route en goed materiaal
- b. Doordachte keuzes maken
- c. Goeie afspraken zijn belangrijk!
- d. Timing/afstanden/pauzes
- e. Rekening houden met doelgroep
- f. Tochttechnieken
- g. Leuk en creatief op weg

2. Op tocht

- a. Belangrijkste verkeersregels: te voet/met de fiets
- b. Wat neem/geef ik mee?
- c. Rekening houden met de natuur

3. Wat in nood?

- a. EHBO
- b. Wat bij een ongeval?
- c. Noodnummers

4. Hulpinstrumenten

- a. www.veiligopstap.be
- b. Veilig op stap-spel op de site, met spelfiches
- c. Tochtenboek, Buitenboek, andere websites,...
- d. De SAVE-capes voor de begeleider vooraan en achteraan, zodat de groep goed zichtbaar zou zijn!
- e. ...



Wil je graag eens grasduinen in de belangrijkste regels?

Krijg je graag wat inspiratie rond speelse en plezierige manieren om op tocht te gaan?

Neem dan ook eens het meer uitgebreide document vast.

Daarin geven we je heel wat inspiratie die je kan gebruiken om zelf iets uit te werken.

DEEL 2: INSPIRATIE

INHOUDSOPGAVE

- 1. Tocht voorbereiden** **p.5**
 - 1.1. Veilige route en goed materiaal
 - 1.2. Doordachte keuzes maken
 - 1.3. Goeie afspraken zijn belangrijk!
 - 1.4. Timing/afstanden/pauzes
 - 1.5. Rekening houden met doelgroep
 - 1.6. Tochttechnieken
 - 1.7. Leuk en creatief op weg

- 2. Op tocht** **p.9**
 - 2.1. Belangrijkste verkeersregels: te voet
 - 2.2. Belangrijkste verkeersregels: met de fiets
 - 2.3. Wat neem/geef ik mee?

- 3. In nood** **p.12**
 - 3.1. EHBO
 - 3.2. Ongeval met gewond slachtoffer
 - 3.3. In geval van ernstige letsels met ziekenhuis- en revalidatieperiode
 - 3.4. Ongeval met overlijden
 - 3.5. Noodnummers

- 4. Hulpinstrumenten** **p.15**

Methodiekenbundel vanaf p.16 !



1 TOCHT VOORBEREIDEN

Hoe plezieriger de tocht verloopt, hoe minder verveling erop treedt, hoe groter de kans dat de kinderen aandachtig naar je blijven luisteren en dus ook goed reageren als je hen aanmaant om aan de kant te gaan bij een gevaarlijker situatie. Kinderen die zich vervelen gaan slenteren, gaan prutsen, gaan onderling 'vechten', verliezen de aandacht. Op die manier wordt de tocht erg lastig én gevaarlijk. Een goeie reden dus om te investeren in wat afleiding en leuke elementen om je tocht op die manier vlotter en veiliger te laten verlopen.

1.1 VEILIGE ROUTE EN GOED MATERIAAL

- Zoek in elke situatie vooraf de meest veilige weg! Daar loop je zo rustig mogelijk, zo ver mogelijk van het verkeer en ben je zo goed mogelijk zichtbaar.
- Maak gebruik van:
 - o Trage Wegen
 - o Speelweefselkaarten
- Hoe kun je als leiding de kans op ongevallen op tocht zoveel mogelijk vermijden? Zie www.veiligopstap.be
- Bedenk zoveel mogelijk vooraf welk materiaal er mee moet op tocht en zoek het bij elkaar.

1.2 DOORDACHTTE KEUZES MAKEN

- Doe niets 'zomaar', bedenk vooraf waar je gaat stappen/fietsen, waarom je daar links of rechts loopt, waar en hoe je oversteekt, ...
- Maak bewuste keuzes: als je kan beargumenteren waarom je de tocht zus of zo hebt aangepakt, dan heb je een streepje voor.
- Gebruik je gezond verstand, vooraf en tijdens de tocht!

1.3 GOEIE AFSPRAKEN ZIJN BELANGRIJK!

- Maak afspraken over het aanpakken van de tocht als begeleiders onder elkaar: wie stapt voor- en achteraan, hoe pakken we het oversteken aan, ...?
- Maak afspraken over wat je zal doen als het toch fout zou lopen...
- Leg de afspraken met je leden vast, ev. op kleine briefjes om hen zelf mee te geven.
- In je **SAVE-cape** staan de belangrijkste regels en afspraken gedrukt!

1.4 TIMING – AFSTANDEN - PAUZES

Hou bij de timing rekening met verschillende invloedsfactoren:

- Weer
- Rustpauses nemen tijd, voorkom honger en dorst!
- Dragen van rugzak/zwaar geladen of niet



- Afstand en soort van traject (heuvelachtig is lastiger dan vlak)
- Leeftijd van de kinderen
- Emotionele draagkracht
- Fout lopen, verdwalen
- Tochttechniek neemt meer tijd dan gewoon stappen
- Stem de afstand af op de doelgroep. Voor een dagtocht:
 - 6-8 jaar: max. 8 km
 - 8-10: max. 12 km
 - 10-12 jaar: max. 16 km
 - Hanteer ook bij de oudsten een limiet van max. zo'n 25km

1.5 REKENING HOUDEN MET DOELGROEP

LAGERE SCHOOLKINDEREN:

- Kennen de verkeersregels beperkt, afhankelijk van hoe vertrouwd ze zijn om zich actief in het verkeer te verplaatsen (zonder waardeoordeel, maar kinderen die vaak met de auto worden rondgevoerd zijn vaak minder sterk in het zich vlot en goed door het verkeer begeven op tocht).
- Kunnen heel impulsief zijn, ook langs de baan.
- Kunnen nog geen afstanden en snelheden inschatten = gevaarlijk, zeker op de fiets en bij oversteken!
- Kan je vanaf 10 jaar korte afstanden zonder begeleiding laten afleggen, in een erg veilige omgeving, met de leiding dicht in de buurt, bv. bij een tocht waarbij je verschillende 'postjes' voorziet op erg korte afstand van elkaar.
- Zend nooit iemand alleen op stap op deze leeftijd!
- Hoe zichtbaarder, hoe beter (hesjes!)
- Ga enkel bij daglicht de openbare weg op, of bij schemering met voldoende begeleiding en verlichting.
- Kunnen al een paar kilometer stappen, maar hoe meer fun onderweg (inkleding, opdrachtjes, liedjes) hoe vlotter de tocht zal lopen.
- Stem de afstand af op de doelgroep. Voor een dagtocht:
 - 6-8 jaar: max. 8 km
 - 8-10: max. 12 km
 - 10-12 jaar: max. 16 km
- Beperk fietstochten tot tochten in de buurt, langs rustige straten (lieft met fietspad) en door voldoende mensen begeleid.
- ...

TIENERS:

- Kennen de verkeersregels, maar weten ze alles? Aan welke kant van de baan zullen we lopen? Moeten wij een licht bij hebben? Ook tieners vergissen zich wel eens (wie niet?), of zijn de verkeersregels al vergeten.
- Een opfrissing van de verkeersregels is een must en al helemaal als zij alleen op stap trekken.
- Kunnen alleen op stap gaan: zorg dat de leiding altijd te bereiken is en niet ver weg.
- Maak ook duidelijk dat op stap gaan zonder begeleiding een grote verantwoordelijkheid met zich meebrengt.
- Hoe meer reflecterend fluomateriaal, hoe zichtbaarder je tieners zijn!
- Dagtochten mogen al grotere afstanden overbruggen, 25 km is niet te ver, maar zorg dat je je groep goed inschat! Hou er ook rekening mee om tijdens een tweedaagse de kilometers te spreiden

overheen de twee dagen en vergeet niet dat je leden een soms zware rugzak dragen en trager vooruit gaan.

- Vanaf 16 jaar kan je je leden ook zelf zaken laten beslissen: waar gaan we naartoe, welke route volgen we, ... Zorg uiteraard dat je ze goed begeleidt en stuur bij waar nodig.
- Controleer steeds de fietsen voor je op een (langere) tocht vertrekt. Hou er ook rekening mee dat de lichten goed moeten werken voor als je tocht langer duurt en het donker wordt!
- ...

Als je groep nieuw voor je is, is een inschatting maken erg moeilijk. Ga te rade bij andere leiding die de groep/leden wel al kent. Is je groep niet meer zo nieuw voor je, hou rekening met de eigenheid van je groep. Een groep 11-jarige wildebrassen betekent minder rust en meer kans op gevaar op tocht dan een rustig groepje 8-jarige meisjes die dwepen met de leid(st)er, ook al zijn de eersten ouder.

1.6 TOCHTTECHNIKEN

Voor jonge kinderen:

- Stap een stukje in polonaise
- Zorg voor een leuke inkleding
- Ga verkleed als begeleiders: je kan heel wat doen met de SAVE-capes!
- Vertel een verhaal, gebruik elementen uit je route.
- Speel toeristische gids op een knotsgekke manier.
- Werk een kleine fotozoektocht uit.

Voor oudere kinderen:

De lijsten om je te laten inspireren zijn eindeloos: maak een reflectorroute, schrijf je route op een knotsgekke manier in woorden uit en laat de kinderen zo zoeken, doe een knopentocht, een visgraattocht, een dobbelsteentocht, een ouderwetse cassettocht, enz...

1.7 LEUK EN CREATIEF OP WEG

- Je kan werk maken van **inkleding**. Je kan die inkleding in een vroeger dagdeel met de kinderen zelf bij elkaar knutselen (t-shirts, vlaggen, doeken, wimpels beschilderen, ...) om ze dan tijdens je tocht een dagdeel later te gebruiken. Zo verbind je 2 activiteiten. Maar je kan ook zelf aan de slag, met je kamphema bijvoorbeeld. **Vergeet de SAVE-capes niet! Speels én veilig!**
- De kinderen kunnen je helpen om uit te kijken bij het oversteken en andere situaties, dat kan ondersteund worden met rijmpjes (Bijv. Ik kijk naar links, ik blijf staan, ik kijk naar rechts, komt er een auto aan?, ik kijk naar links, de weg is vrij, dus daar gaan wij!)
- **Knutselen**
 - Maak een wandellint dat alle jonge leden vast kunnen houden
 - Knip en beschilder doeken tot vlaggen en wimpels om goed zichtbaar te zijn als groep
 - Maak gekleurde T-shirts voor de hele groep
 - Maak een heus oversteektafijl dat je uitrolt iedere keer als je gaat oversteken. Opgelet, dat geeft je geen voorrang bij het oversteken! Steek pas over als de weg vrij is.
 - Ga creatief aan de slag met fluolint of met reflecterend lint, dan ben je al van heel ver zichtbaar.

- ...
- **Spellen spelen**
 - Bij 2 fluitsignalen springen we een stukje, bij 3 fluitsignalen zingen we een lied, bij 4 ... Opgelet, bij 1 fluitsignaal springen we aan de kant!
 - SAVE-man zegt: “Op 1 been, springend, huppelend, ...”
 - Bij iedere gele auto springen we op 1 been, bij iedere blauwe auto huppelen we, ...
 - Andere: Big Boodie, improvisatietocht, “Welbespraakte snoodaard”(*), Ritme klaar, “de wasknijper”(**), ...
- **Liedjes zingen** maakt het stappen heel wat fijner, zeker nazingers zijn een echte hit.

(*) “*Welbespraakte snoodaard*”: iedereen krijgt een opdracht die hij moet vervullen tijdens de tocht (bijv. ‘probeer van zoveel mogelijk leden van je groep te weten te komen wat hun lievelingskleur is of welke plant ze mooi vinden’ (denk maar gek) of ‘laat zoveel mogelijk leden van de groep eens op 1 been springen’). Wie slaagt erin mensen dit te laten doen omdat hij/zij het tactisch goed aanpakt?

(**) “*de wasknijper*”: wie als laatste de wasknijper op zijn hemd hangen heeft is de pineut en moet...

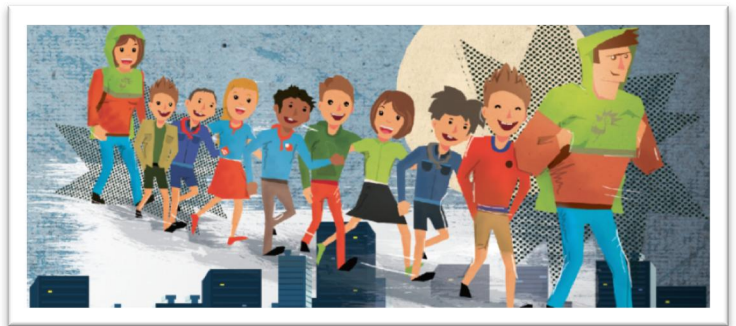
Alles over een goeie voorbereiding voor een veilige tocht vind je op:

www.veiligopstap.be/kijk-vooruit

2 OP TOCHT

2.1 BELANGRIJKSTE VERKEERSREGELS: TE VOET

- **Vanaf wanneer ben je een groep?**
5 + 1 begeleider
- **Waar wandel je als er geen voetpad is?**
Op de berm.
- **Wat doe je als er geen voetpad of berm is?**
Op het fietspad wandelen. Als er geen fietspad is, dan op de baan.
- **Mag je op het fietspad lopen?**
Als er geen voetpad of berm is.
- **Waar moet je op letten als je op het fietspad loopt?**
Fietsers mogen niet belemmerd worden. Je moet hen altijd ruimte laten om te passeren.
- **Mag je links per twee lopen?**
Nee. Links = 1 lange rij achter elkaar.
- **Mag je rechts lopen?**
Ja
- **Mag je rechts per twee lopen?**
Ja, als je groep groot genoeg is.



- **Wanneer loop je links en wanneer loop je rechts?**
 - o *Je loopt standaard links op één rij, behalve als je inschat dat het veiliger is om rechts te wandelen.*
 - o *Op een lange rechte weg gaan je leden misschien vanzelf per twee lopen. Dan ga je beter rechts wandelen.*
 - o *Als je lang moet wandelen is het aangenamer om per twee te lopen. Als het veilig genoeg is, loop dan ook op bepaalde stukken rechts. Zo hou je de groep gemotiveerd.*
 - o *Bij gevaarlijke bochten loop je best aan de buitenbocht, dus dat kan ook rechts zijn, wel best achter elkaar in de bocht!*
 - o *Wanneer je gehinderd wordt aan de linkerkant, loop je ook rechts.*
- *Ga op zoek naar de meest veilige manier en maak een doordachte inschatting.*
- **Welke lichten neem je 's avonds mee?**
Rood en wit.
- **Welke houd je vooraan en welke achteraan?**
Je houdt ze op dezelfde manier zoals de auto's op het baanvak waar je wandelt. Wandel je rechts, mee met de auto's, hou dan het witte licht vooraan en het rode licht achteraan. Wandel je links, hou dan het rode licht vooraan en het wit licht achteraan!
- **Wat doe je als je met een groep oversteekt aan verkeerslichten en het licht plots op rood springt?**
Wie al op het zebrapad staat, mag nog verder oversteken. Wie nog op het voetpad staat, moet daar wachten tot het opnieuw groen wordt. De rest van de groep wacht aan de andere kant. Zorg dat bij elk deel van de groep een begeleider is.
- **Waar moet je op letten als je oversteekt waar geen zebrapad is?**

Wanneer er geen oversteekplaats voor voetgangers is, wacht de groep tot de weg volledig vrij is om over te steken. Zorg dat de groep aansluit en dat je loodrecht én snel de baan oversteekt.

- **Wat doe je met een C3-bordje?**

Aangeven dat je oversteekt voor aankomend verkeer in de verte. Enkel een gemachtigd opzichter mag het verkeer actief doen stoppen. Wie dat niet is, wacht eerst tot de rijbaan vrij is en laat dan de groep starten met oversteken. Het bordje toont weggebruikers die er dan nog aankomen, dat jullie er oversteken.

- **Wat is een gemachtigd opzichter?**

Je wordt een gemachtigd opzichter wanneer je een korte opleiding gevolgd hebt. Een gemachtigd opzichter is minstens 21 jaar en herken je aan het fluohesje, de armband met de Belgische driekleur en het C3-bordje. Een gemachtigd opzichter heeft in tegenstelling tot anderen wél het recht om het verkeer te doen stoppen om een groep veilig te doen oversteken.

2.2 BELANGRIJKSTE VERKEERSREGELS: MET DE FIETS

- **Waar mag je per twee fietsen?**

- Waar er voldoende plaats is op het fietspad.
- Binnen de bebouwde kom als je het tegenliggend verkeer niet hindert.
- Buiten de bebouwde kom als je het tegenliggend verkeer niet hindert én dan moet je achter elkaar gaan rijden als een voertuig je langs achter nadert.

- **Waar mag je met meer dan twee fietsen?**

Enkel op het fietspad, wanneer daar plaats voor is en je geen andere weggebruikers belemmert.

- **Wanneer mag je op de rijweg fietsen?**

- Met een groep van meer dan 15 fietsers mag je altijd op de rijweg fietsen, al is het algemeen veiliger om op het fietspad te fietsen.
- Wanneer er geen fietspad is.

- **Wat is een wegkapitein?**

Een wegkapitein is een leid(st)er van minstens 21 jaar, met een armband in driekleur en een C3-bordje. Een groep fietsers vanaf 50 moet verplicht begeleid worden door twee wegkapiteins én een begeleidend voertuig voor- en achteraan met een gevarendriehoek er op. Er bestaat geen cursus tot wegkapitein.

- **Mag je met meer dan 50 fietsers de baan op?**

Ja, maar altijd begeleid door minstens twee wegkapiteins én een reglementair begeleidend voertuig. (zie hierboven)

- **Mag je met meer dan 150 fietsers de baan op?**

Nee! Je moet je groep dan opsplitsen in groepen van minder dan 150 fietsers.

- **Geeft een oversteekplaats voor fietsers dezelfde voorrang aan fietsers als een zebepad aan voetgangers?**

Nee. Fietsers hebben geen voorrang op een oversteekplaats zonder bevoegd persoon of verkeerslichten. Oversteken mag er pas als de weg vrij is. Laat de auto's dus eerst voorbij rijden.



2.3 WAT NEEM/GEEF IK MEE?

Je neemt als begeleider zelf mee:

- GSM, route + kaart/reserveroute, lichtjes, vuilniszakje, voldoende water, EHBO-kit

- Bij een fietstocht: basisfietsherstelkit
- Je zorgt voor voldoende zichtbaarheidsmateriaal: **trek je SAVEscape aan en geef de groep fluohesjes!**

Je geeft als begeleider aan je groep mee:

- Noodenveloppe met GSM, noodnummer, routebeschrijving/eindpunt
- Fluohesjes, lichtjes, vuilniszakje, voldoende water, EHBO-kit
- Fietsherstelkit

Ga niet alleen veilig op stap, maar ook met respect voor de natuur: beperk je afval, neem het zelf mee, wijs je leden op het belang hiervan!

Alles over Veilig Op Weg, te voet en met de fiets, vind je op:

www.veiligopstap.be/op-weg



3 WAT IN NOOD?



3.1 EHBO

Stappenplan

1. Veiligheid garanderen
2. Vaststellen van bewustzijn en ademhaling
3. Verwittig de hulpdiensten
4. Verleen eerste hulp

Eerste hulp

1. Ben je zeker dat de situatie veilig is?
2. Heb je het bewustzijn en de ademhaling gecontroleerd?
3. Heb je de hulpdiensten verwittigd?

Drie maal JA? Onderzoek het slachtoffer dan grondiger en verleen verdere eerste hulp. Als een slachtoffer meerdere verwondingen heeft, moet je keuzes maken. De ene wonde heeft immers dringender verzorging nodig dan de andere. Dit lijstje kan je helpen om prioriteiten te stellen:

1. Geef absolute voorrang aan alle levensreddende technieken: zorg voor een vrije luchtweg door het slachtoffer in stabiele zijligging te leggen. Draai een slachtoffer in stabiele zijligging om de 30 minuten op de andere kant.
2. Stelp ernstige bloedingen.
3. Koel brandwonden af.
4. Dek grote wonden af.
5. Pas eerste hulp toe bij letsels aan botten, spieren en gewrichten.
6. Verzorg de minder erge verwondingen.

3.2 ONGEVAL MET GEWOND SLACHTOFFER

- Verwittig zo snel mogelijk de hulpdiensten. Zeg wie je bent en geef antwoord op: wat? waar? wie?
- Zorg voor de veiligheid van het slachtoffer, jezelf en de andere leden.
- Controleer het bewustzijn, maak de luchtweg vrij en controleer de ademhaling.
- Verleen eerste hulp.
- Neem contact met je koepelorganisatie via het noodnummer.
- Verwittig nadien de ouders van het slachtoffer zodat ze dit niet vernemen via de media.
- Stel een crisisteam samen met één aanspreekpersoon.
- Zorg voor opvang van de leden.
- Vertel bondig en duidelijk wat er is gebeurd.

- Geef ruimte voor vragen en zeg bij wie men terecht kan.
- Zorg goed voor jezelf, de leden en andere betrokken leiding.
- Zorg voor opvolging en ondersteuning op lange termijn.

3.3 IN GEVAL VAN ERNSTIGE LETSELS MET ZIEKENHUIS- EN REVALIDATIEPERIODE

- Behoud regelmatig contact met een lid dat lange tijd afwezig is!
- Stel een bezoekplan op of maak een facebookpagina of blog aan.
- Maak geen beloftes die je niet kunt blijven waarmaken op lange termijn!
- Zorg voor opdrachtjes die de leden kunnen doen voor het slachtoffer (schrijf een lied of maak een tekening) tijdens activiteiten zodat het slachtoffer niet vergeten wordt gedurende zijn afwezigheid.
- Nodig het slachtoffer uit op activiteiten wanneer dit mogelijk is voor het slachtoffer. Pas de activiteit eventueel aan de mogelijkheden van het slachtoffer aan.
- Maximaliseer de mogelijkheden voor het slachtoffer om te re-integreren in de vereniging.

3.4 ONGEVAL MET OVERLIJDEN

- Verwittig zo snel mogelijk de hulpdiensten. Zeg wie je bent en geef antwoord op: wat? waar? wie?
- Zorg voor de veiligheid van het slachtoffer, jezelf en de andere leden.
- Controleer het bewustzijn, maak de luchtweg vrij en controleer de ademhaling.
- Verleen eerste hulp.
- Neem contact met je koepelorganisatie via het noodnummer.
- Stel een crisisteam samen met één aanspreekpersoon.
- Het crisisteam verzorgt het contact met de ouders van het overleden lid en zorgt voor de communicatie met de groep.
- Verzamel de leden en vertel het nieuws eerlijk en duidelijk.
- Bied ruimte voor vragen en verdriet.
- Informeer ook de ouders van de leden over wat gebeurd is en wanneer en op welke manier meer informatie zal gegeven worden.
- Zorg voor opvang of vervoer en begeleiding naar huis voor alle leden.
- Informeer de leden over de volgende dagen (wanneer opnieuw samenkomen, laatste groet brengen) en bij wie zij voor verdere opvang terecht kunnen (steunfiguur).
- Bespreek met de ouders wat de groep kan betekenen (afscheidsviering mee verzorgen, ondersteuning bieden op lange termijn).
- Bespreek en organiseer de nazorg van de groep op lange termijn.
- Houd contact met het gezin en bespreek de manier waarop men het overleden lid kan herdenken, ook op lange termijn (herdenkingsmoment of – teken).

Meer weten?

Surf naar www.veiligopstap.be/in-nood
en www.rondpunt.be/naeenverkeersongeval

3.5 NOODNUMMERS

CHIROJEUGD VLAANDEREN

Noodnummer: 03/231 07 95

FOS OPEN SCOUTING

Noodnummer: 0473/63 02 80

IJD

Noodnummer: 09/235 78 54

JEUGD RODE KRUIS

Noodnummer: 015/44 35 70 (tijdens kantooruren), 105 (buiten kantooruren)

JNM

Noodnummer: 09/223 47 81 en tijdens de kamperperiode 0486/13 54 20

KLJ

Noodnummer: 016/47 99 58

KSA

Noodnummer: 0495/164.746

SCOUTS EN GIDSEN VLAANDEREN

Noodnummer: 0474/26 14 01

Algemeen noodnummer: 112

Alle info over In Nood vind je op: www.veiligopstap.be/in-nood



4 HULPINSTRUMENTEN

- Fris je kennis over verkeersregels op, test je kennis en lees alles over Veilig op Stap gaan in groep:
 - www.veiligopstap.be
 - [http://veiligopstap.be/veilig-op-stap-spel !](http://veiligopstap.be/veilig-op-stap-spel)
- Vergeet je **SAVE-capes** niet mee te nemen op tocht!
- Spelendatabank Mediaraven, Scouts & Gidsen Vlaanderen, Chiro, KLJ en KSJ-KSA-VKSJ:
 - www.spelensite.be
- Spelendatabank VDS:
 - www.speelidee.be
- Tochttechnieken:
 - www.scoutswiki.org
 - www.scoutsengidsenvlaanderen.be
 - Tochtenboek Chiro
 - Buitenboek Scouts & Gidsen Vlaanderen
 - ...
- Liedjes:
 - www.scoutswiki.org
 - www.ksj.be
 - ...
- Wat doe je na een verkeersongeval? Je vindt alles terug op:
 - www.rondpunt.be
- Informatie voor op kamp:
 - www.opkamp.be

Dit document bevat slechts een deel van alle kennis rond verkeersveiligheid en veilig op tocht gaan en is zeker niet compleet. Mogelijke luiken om hier aan vast te koppelen zijn verzekeringen, aansprakelijkheid, ... wat dikwijls specifiek is voor jouw werking. Laat dus zeker niet na om ook deze zaken te bespreken.

DEEL 3: METHODIEKENBUNDEL

Als instructeur/begeleider van een animatoren cursus krijg je soms wat speling. Besteed je veel of weinig tijd aan een thema? Doe je dat apart of laat je dat samenvallen met een ander thema of een specifieke inbreng die daar nog bij aan kan sluiten?

Aan jou de keuze! We doen je hier een voorstel aan de hand om over de loop van 30 minuten minimum tot ongeveer anderhalf uur maximum op een (inter)actieve manier en met diverse invullingen aan de slag te gaan met het thema verkeersveiligheid. Alle animatoren maken met hun groep of groepje wel eens een verplaatsing. Hoe veilig ze dat doen kan je mee helpen in de goeie richting sturen door een gepast blokje vorming. En door hen de weg te wijzen naar www.veiligopstap.be ! Als animatoren maar weten dat ze ten allen tijde, smartphone in de hand, de belangrijkste do's en don'ts in het verkeer daar kunnen vinden, zijn wij al tevreden!

- | | |
|--|------|
| 1. Veilig Op Stap-spelmodule (20 à 30 minuten) | p.17 |
| 2. Veilig Op Stap-BINGO (ca. 45 minuten) | p.18 |
| 3. Quiz (min. 30 minuten) | p.20 |
| 4. Op Tocht (ca. 90 minuten) | p.21 |
| 5. Kleine spelletjes/knutselen | p.25 |



Laat iedere groep aan wie je dit thema serveert, even proeven van de website www.veiligopstap.be en breng de SAVE-capes even onder de aandacht!

- De website is er op maat van en voor iedereen die groepen kinderen en jongeren in het jeugdwerk begeleidt en bevat alle info over veilig op stap gaan, te voet en met de fiets, van voorbereiding, over op tocht zelf tot wat je moet doen in nood en nadien.
- De SAVE-capes werden door de volgende organisaties al verspreid naar alle lokale groepen: Chiro, FOS, IJD, JNM, JRK, KLJ, KSA, S&G en VDS. Waarschijnlijk volgen nog heel wat vakantiewerkingen in 2016.

1. VEILIG OP STAP-SPELMODULE

Vorm: quizmodule op pc

Timing: 20-tal minuten

Groep: klein of groot, maakt niet uit. Kleine groepen kan je individueel laten spelen, grote groepen kan je per 2 of 3 laten spelen.

Nodig: spelmodule (downloadbaar) en spelfiches (gratis aan te vragen via www.veiligopstap.be, net als een cd-rom met de module voor wie dat wil), pc, beamer

Uitleg:

Op <http://veiligopstap.be/veilig-op-stap-spel> vind je een spelmodule die je kan downloaden op je pc om te spelen met een groep. Internet is dus niet strikt noodzakelijk.

In een notendop worden de belangrijkste verkeersregels overlopen die je moet kennen om met je groep op pad te gaan: eerst met de fiets, dan te voet.

Je hoeft als spelbegeleider geen voorkennis te hebben over verkeersregels of verkeersveiligheid, de module wijst zichzelf uit en geeft wat extra uitleg bij de belangrijkste regels.

Alles wordt in vraagvorm aan bod gebracht, de deelnemers moeten aangeven of zij denken dat iets mag (“Da mag”) of eerder inschatten dat iets niet mag (“Da mag nie”). Om dat helder te laten verlopen kan je via www.veiligopstap.be spelposters aanvragen met een Da Mag-zijde en een Da Mag Nie-zijde. Zo kunnen deelnemers hun kaarten in de lucht steken en kan jij als spelmaster de antwoorden registreren. Wie scoort de meeste punten? Die posters worden het volgens het aantal deelnemers van je sessie toegestuurd, gratis.

De opgevouwen fiche is bovendien ook na het spel nog nuttig, want ze vouwt uit tot een poster. Op de posterzijde staan dezelfde belangrijke verkeersregels nog eens uitgelegd en geïllustreerd. Als deze affiche een plaats krijgt in het lokaal of materiaalkot, kan elke begeleider van een groep voor hij of zij op stap gaat nog eens snel de verkeersregels checken.

Extra:

Heb je iets meer tijd: ga het gesprek aan met je deelnemers over verkeer en mobiliteit!

- Wie maakt werk van veilig op tocht gaan in de eigen ploeg? Hoe precies? Welke tips hebben deelnemers voor elkaar?
- Weet iedereen hoe alles verzekeringsmatig in elkaar steekt? Of bij wie ze terecht kunnen?
- Wat bij een noodgeval, hoe moet je dan handelen? (voor info, zie deel 2 van deze bundel)
- Op www.veiligopstap.be vind je nog een korte presentatie die als inspiratie kan dienen, om – in quizvorm – het **thema zichtbaarheid** aan te kaarten. Laat je je omverrijden of ga je goed gekleed en kan de wagen je ontwijken?
- Trek het gesprek nog open naar andere verplaatsingen:
 - o Vervoer je wel eens leden in de wagen, zelf of in samenwerking met ouders? Waar hou je dan rekening mee?
 - o Denken jullie aan mobiliteit in de gewone werking? Hoe komen je leden naar de activiteiten? Kaart je dit thema aan in de jeugdraad in je gemeente?
 - o Denken jullie aan mobiliteit als je een fuif/feest/maaltijd/... organiseert?

2. BINGO

Vorm: klassiek bingospel in een nieuw kleedje

Timing: 45-tal minuten, afhankelijk van grootte van de groep

Groep: klein of groot, maakt niet uit. Kleine groepen kan je individueel laten spelen, grote groepen kan je per 2 of 3 laten spelen.

Nodig:

- een bingobol met balletjes is leuk maar vervangbaar door bijv. een doos die je schudt,
- bingoballetjes en/of papiertjes met cijfers van 1 tot 10 (of iets meer bij een grote groep),
- bingokaarten voor alle deelnemers om af te kruisen en stylo's,
- kaartjes met 7-tal cijfers van 1 tot 10 met concrete tips rond verkeersveiligheid,
- kaartjes met vermelding van de andere 3 cijfers waar deelnemers zelf tips op kunnen schrijven.

Let op bij het maken van de bingokaarten: gebruik enkel de cijfers die je gebruikt in het spel. Voorzie ook 1 of 2 vakjes X per kaart. Deelnemers kunnen als ze zelf een tip geven dat vak afkruisen.

De kaartjes met voorbereide tips kunnen zijn:

1. Stippel de route van je tocht goed uit, ga op zoek naar de veiligste weg (Trage Wegen!) en maak goede afspraken.
2. XXX
3. Zorg dat je groep zichtbaar is, ja zelfs opvalt, bij daglicht en zeker bij schemering en donker! Wat zien anderen best: fluo of reflecterend materiaal?
4. Maak van je tocht meer dan enkel een verplaatsing, enthousiasmeer je kinderen, maak er spel van!
5. XXX
6. Zorg dat het noodnummer standaard in je GSM staat.
7. Je kan meer met een fluitje dan kinderen in het gelid laten lopen.
8. XXX
9. Toon je plannen aan andere weggebruikers, dat is veilig en hoffelijk.
10. Je mag je groep stappers of fietsers helpen oversteken (met een C3-verkeersbordje), maar pas als de weg vrij is!

De cijfers 2, 5 en 8 worden kaartjes met enkel een cijfer, waar deelnemers zelf een tip op kunnen schrijven én hun naam. Voorzie van elk cijfer meerdere kaartjes, voldoende voor alle deelnemers!

Extra inspiratie voor tips vind je vast en zeker op www.veiligopstap.be ! Bijvoorbeeld:

- Hou rekening met de capaciteiten en interesses van je groep.
- Zing als leider een lied voor, zo zijn de kinderen al goed naar je aan het luisteren en heb je hun aandacht vast.
- Ga op een creatieve manier op tocht: zorg voor inkleding, maak gebruik van een tochttechniekje en/of wat spelletjes onderweg.
- Links stap je achter elkaar, rechts mag het met 2 naast elkaar.
- Om veilig te fietsen in het verkeer moeten de kinderen fietsvaardig zijn en dat is vaak niet zo, zeker niet bij -12-jarigen.

Uitleg:

1. Start de sessie met een kort gesprek over wat belangrijk is om veilig op tocht te gaan met je groep. Stel gerichte vragen opdat je zou uitkomen bij volgende elementen die cruciaal zijn als grote handvaten om veilig op stap te gaan:

- Goeie voorbereiding met goeie afspraken
- Veilige tocht: kennis van de verkeersregels, het nodige materiaal mee
- Weten hoe te handelen in nood (en nadien)
- Speels onderweg gaan doet je tocht vlotter en vaak veiliger verlopen.

Schrijf deze 4 handvaten op een bord of flap, goed zichtbaar voor iedereen.

2. Deel de lege kaartjes uit en vraag deelnemers om, geïnspireerd door de bovenstaande 4 grote categorieën, een concrete tip neer te schrijven om later in het spel te gebruiken. Wie veel inspiratie heeft, mag gerust meerdere tips neerschrijven. Ook de naam van de deelnemer hoort op dat kaartje, om later ev. wat meer uitleg te kunnen geven. Die kaartjes gaan naar de begeleider.
3. Deel de bingokaarten uit en start als begeleider het bingospel door te draaien/te schudden en een eerste nummer te trekken. Wie dat nummer op de kaart staan heeft, mag dat nummer afkruisen. Die deelnemer krijgt ook het kaartje met de tip die bij dat cijfer hoort.
4. Nu heb je de keuze: je houdt de vaart erin door eerst bingo te spelen en deelnemers zo snel mogelijk hun kaart te laten afkruisen. Je deelt bij de cijfertjes de kaartjes met bijhorende tips uit zonder daar verder op in te gaan in dit geval. Tot iemand BINGO! roept. Dat is de winnaar. Het bingo-spel is afgelopen. En je neemt de tijd om, eerst met de winnaar, de tips te overlopen en daar met de groep dieper op in te gaan: waarover gaat dit? Wie doet dit? Wie kan ervaringen delen met de anderen? Wie kent de regels rond stappen en fietsen?

Je kan ook na het trekken van een nummer en het uitdelen van de bijhorende tip telkens ingaan op die tip en dan pas verder spelen.

5. Als cijfer 2, 5 of 8 wordt getrokken, neemt de begeleider lukraak een zelfgeschreven tip van één van de deelnemers met dat cijfer erop. De deelnemer wiens naam op dat kaartje staat mag niet alleen het overeenkomstige nummer afkruisen (als dat op zijn kaart staat), maar ook zijn X-vakje. Hij/zij krijgt de tip. Ook daarop wordt ingegaan, onmiddellijk of na het bingo-spel.
6. Je kan ev. op de bingokaartjes ruimte voorzien om tips die deelnemers horen neer te pennen.
7. Neem tijd om in te gaan op wat op de kaartjes staat bij iedereen, ervaringen te delen, vragen te beantwoorden en de website www.veiligopstap.be kenbaar te maken!

Tip: wie nog wat meer tijd heeft, kan deze sessie starten of eindigen met de spelmodule (quiz) van Veilig Op Stap.

3. QUIZ

Vorm: quiz in eender welke vorm, maar we doen je dit voorstel:

Drie personen staan vooraan. Er wordt een vraag gesteld. De 3 kandidaten schrijven discreet hun antwoord op. De andere deelnemers gaan nu achter de persoon staan die volgens hen het juiste antwoord zal geven. Iedere deelnemer krijgt een individuele score. De scores bij een juist antwoord is steeds 100/aantal deelnemers.

- Er staat niemand achter de kandidaat: juist antwoord = **100 punten** (100/1)
- Er staat 1 persoon achter de kandidaat: juist antwoord = elk **50 punten** (100/2)
- Er staan 2 personen achter de kandidaat: juist antwoord = elk **33 punten** (100/3)
- 3 personen achter kandidaat: juist antwoord = elk **25 punten**
- 4 personen achter kandidaat: juist antwoord = elk **20 punten**
- 5 personen achter kandidaat: juist antwoord = elk **16,5 punten**
- 6 personen achter kandidaat: juist antwoord = elk **14 punten**
- 7 personen achter kandidaat: juist antwoord = elk **12,5 punten**
- 8 personen achter kandidaat: juist antwoord = elk **11 punten**

Makkelijk is als je in 2 (of 3) antwoordopties voorziet (A en B) zodat de deelnemers vooraan telkens een kaartje in de lucht kunnen steken als antwoord.

Timing: kort of lang, afhankelijk van het aantal vragen dat je stelt, min. 30 min.

Groep: klein of groot, maakt niet uit. Bij grote groepen kan je 5 deelnemers vooraan zetten. Bij grote groepen kan je deelnemers ook in kleurgroepen opdelen (bijv. 5 groepen) en telkens de scores van iedereen van 1 kleurgroep samentellen. Dan heb je wat rekenwerk te doen, maar minder scores bij te houden.

Nodig: quizvragen, kaartjes met antwoordopties, scorebord

Tip: de F.A.Q. die je vindt op www.veiligopstap.be/faq kunnen de vragen zijn voor je quiz. Bijvoorbeeld:

KIJK VOORUIT (Voorbereid op weg)

- Vanaf welke leeftijd mogen we leden zonder begeleiding op pad sturen?
- Welke voorbereidingen helpen ervoor te zorgen dat ik niet verantwoordelijk gesteld word als er een ongeluk gebeurt?
- Vanaf welke leeftijd kan je met je leden activiteiten doen met de fiets?

OP WEG (Veilig op tocht gaan)

- Mag je in bepaalde omstandigheden of onder een bepaalde leeftijd op het voetpad fietsen?
- Mag ik als leid(st)er van een groep overal met een C3-bordje het verkeer laten stoppen om mijn groep te laten oversteken?
- Welk eerste hulpmateriaal neem ik best mee als ik op tocht ga?

IN NOOD (Wat als het toch mis gaat? En wat daarna?)

- Kan ik met mijn gsm naar 100 bellen als er een ongeval is op straat?
- Wat doe ik met de rest van de groep als één deelnemer gewond is tijdens een tocht?
- Wat moet je doen bij een ongeval? En hoe zit dat dan met signalisatie en zo?

Veel meer vragen en de antwoorden vind je op www.veiligopstap.be/faq

4. OP TOCHT

Vorm: uitgebreide sessie waarin je je groep een stukje tocht laat voorbereiden en ook laat uitvoeren om zo veel mogelijk zaken aan bod te kunnen laten komen

Opgelet! Verken vooraf de omgeving van de locatie waar je vorming plaats vindt, in het echt of via google maps en street view. Stippel een tocht uit van max. 1,5 à 2km. Je moet niet ver lopen om veel aan bod te kunnen laten komen. Druk ev. vooraf een aantal foto's af van google street view om te gebruiken in jouw voorbereiding en die van de deelnemers.

Timing: 90 minuten, afhankelijk van de afstand van je tochtje

Groep: min.10-max.20

Nodig: zie overzicht op het einde van de speluitleg

Uitleg:

1. **Verdeel je groep deelnemers in kleinere groepjes:**

Moet je een grote groep in groepjes verdelen? Pak dat meteen thematisch aan: kaartjes van diverse vervoerswijzen, geluiden uit het verkeer die bij elkaar horen, bewegingen van diverse vervoersmiddelen... brengen zo de deelnemers bij elkaar die een groepje gaan vormen.

2. **Elke groep krijgt een duidelijke opdracht:**

De ene groep bereidt het eerste deel van de tocht voor.

De andere groep bereidt het tweede deel van de tocht voor.

Halfweg wordt er dus gewisseld. Voorzie daar ev. een korte pauze met een energizer!

Omschrijf de opdracht duidelijk: "Hoe gaan jullie de tocht aanpakken?" Zet de opdracht indien wenselijk ook op een kaartje voor de groepjes.

- Afspraken onder begeleiding en met deelnemers
- Wat moet er mee?
- Waar stappen?
- Waar en hoe oversteken?
- Gebruik je een tochttechniek?
- Vlot en speels op tocht is ook veilig: inkleding, liedjes, spelletjes, ...
- Wie gaat begeleiden?
- En draag je ajb ook zorg voor de natuur als je op pad bent...

Zijn er echt veel deelnemers, teveel om in 2 groepen vlot te kunnen werken? Het is immers moeilijk om met 10 gebogen te zitten over een kort stukje tocht en tot afspraken te komen rond aanpak van de tocht, inkleding, e.d. Je kan dan overwegen om meerdere groepjes te maken en nog 1 of 2 groepjes een knutselopdracht te geven. Wat ze knutselen moet dan gebruikt worden op de tocht als extra zichtbaarheids- en veiligheidsmateriaal. Voor knutseltips: zie verder in deze bundel bij kleine spelletjes!

3. **Elke groep krijgt wat materiaal en de tijd om de tocht voor te bereiden:**

De groepjes krijgen een situatiefiche over de tocht:

- Kaartje van de omgeving dat de tocht weergeeft
- Doel van de tocht, bijv. naar de speeltuin stappen, op dagtocht gaan, ...
- Doelgroep: leeftijdsgroep, jongens/meisjes, groot/klein, ...
- Aantal begeleiding

- Afstand
- Een aantal foto's van locaties die belangrijk zijn opdat de groepjes kunnen inschatten hoe ze daar gaan handelen (voetpad of niet, oversteekplaats, kruispunt, ...)

De groepjes houden rekening met:

- Veilig op tocht gaan, doordachte keuzes maken, de verkeersregels
- Afspraken en materiaal
- Tochttechnieken, leuk en creatief op weg
- Timing en de doelgroep
- ...

De begeleider van de sessie loopt rond en geeft input bij de verkeersregels en ideeën waar nodig.

4. Op tocht in de omgeving:

Idealiter 3 deelnemers van groepje 1 (2 kan ook) houden zich klaar om het eerste deel van de tocht te begeleiden. Alle andere deelnemers worden nu leden van de groep die mee op tocht gaat. Zij moeten zich inleven in de leeftijd van de doelgroep.

Geef de tocht echt in handen van die begeleiders, probeer zo weinig mogelijk in te grijpen, tenzij het gevaarlijk wordt natuurlijk. Hou de overige zaken voor een nabespreking.

Halverwege voorzie je een locatie waar je de overgang maakt naar deel 2 van de tocht die verder wordt begeleid door 2 of 3 mensen van het andere groepje. Indien wenselijk speel je hier een korte energizer.

Als begeleider van de sessie heb je de vrijheid om nog een rollenspel toe te voegen en bij het begin van de tocht een aantal deelnemers een kaartje in de hand te stoppen met een rol die ze tijdens de tocht moeten spelen. De begeleiders van dat stuk tocht moeten daar dan gepast op reageren. Bijvoorbeeld:

- Jij bent een kind dit steeds dingen vraagt aan de leider, filosofisch, weetjes, ... Gewoon vragen stellen, niet zagen.
- Doe je schoenveter open en struikel er soms over, als een begeleider je ziet.
- Je wil heel graag een fluovestje hebben. Krijg je geen, word dan boos. Krijg je wel een, wees dan blij en stoef er maar mee.
- Je zingt de liedjes die worden gezongen tijdens staptochten.
- Wanneer we oversteken over een zebrapad, steek jij over net naast het zebrapad.
- Je moet heel dringend plassen en je zaagt de leiding de oren van de kop.
- Je stapt op iedereen zijn voeten. Tot je expliciet een reactie hebt van een begeleider.
- Hoe laat is het, ik heb honger. Zagen en zeuren maar ...
- Ga voor de leider vooraan lopen
- Je struikelt keihard over de voeten van wie voor je loopt, valt en bezeert je... Kan je nog wel verder?
- Ga in de goot lopen, naast het voetpad

Let op dat je niet teveel rollen verdeelt bij een korte tocht. Hou diverse rollen voor de 2 delen van de tocht.

Als vormingsbegeleider ben je aandachtig voor de keuzes die worden gemaakt, hoe de groep geleid wordt, wat ze doen. Hou wat papier en een pen bij de hand om ev. iets te noteren als je iets frappant ziet of hoort onderweg. Ook een fototoestel kan van pas komen om achteraf een situatie te tonen aan de groep. Hoe (gevaarlijk) zag dat er uit?

5. Nabespreking:

Laat de deelnemers eerst zelf vertellen wat ze er van vonden. Overloop eerst het eerste deel van de tocht, dan het tweede deel. Trigger hen door vragen te stellen. Zorg ervoor dat moeilijke situaties kunnen besproken worden en dat er ruimte is voor uitwisseling.

Ga in op diverse aspecten:

- Hoe liep de voorbereiding?
- Wat ging goed, wat liep moeilijk?
- Waren er gevaarlijke situaties?
- Wat vond je van: afspraken, aanpak, tochttechniek, inkleding, manier van verplaatsen, animeren van de groep, inspelen op wat er gebeurde, ... ?

Probeer waar nodig nog wat in te gaan op een aantal belangrijke verkeersregels:

- Stappen links achter elkaar of rechts per 2 als je op de rijweg loopt.
- Oversteken op een zebra-pad altijd als het binnen de 30m ligt.
- Oversteken als het licht op rood springt, mag niet meer.
- Wat doe je in nood?
- Wat kan je als ploeg doen na een ongeval in je groep?

Waar mogelijk verwijs je naar input die leiding kan vinden:

- Website www.veiligopstap.be !
- Bundel "Veilig en Speels Onderweg"
- Spelfiches en posters met verkeersregels Veilig Op Stap (aan te vragen via website!)
- Website Rondpunt: www.rondpunt.be ('je bondgenoot na een ongeval')
- Website eigen beweging/organisatie met info

6. Overzicht verloop en materiaal "Op Tocht":

Timing	Onderdeel	Doel	Materiaal
5'	Groepsverdeling	Grote groep in 2 of meer groepjes verdelen	Kaartjes/liedjes/...
5'	Opdracht uitleggen	Opdracht uitleggen aan de groepjes, nodige materiaal geven (Als er ook geknutseld wordt, het nodige materiaal voorzien!)	<ul style="list-style-type: none">- Opdracht op fiche omschreven- Tocht op kaartje- Ev. foto's van locaties- Situatiefiche- Papier- Stylo- Fluohesjes, SAVE-capes, lint, ...- C3-bordjes- Fiche Veilig Op Stap met de regels erop- Verwijzing naar website www.veiligopstap.be- Bundel Veilig Speels Onderweg voor inspiratie- ...
15'	Voorbereiding tocht	<ul style="list-style-type: none">- Tocht voorbereiden op praktisch en op creatief vlak- Samenwerken- Elkaar inspireren	

		<ul style="list-style-type: none"> - Nadenken over waarom je bepaalde keuzes maakt - Tocht veilig, vlot en leuk laten verlopen 	
45'	Op tocht in groep	<ul style="list-style-type: none"> - Theorie omzetten in praktijk - De deelnemers weten hoe het is om een groep te leiden - Een aantal deelnemers krijgt ev. nog een rol toebedeeld (1^{ste} deel/2^{de} deel) 	<ul style="list-style-type: none"> - Rollenkaartjes voor een aantal deelnemers - Begeleider: notitieblokje, balpen en kaartjes
20'	Nabespreking	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluatie van de voorbereiding, de tocht, de situaties met de groep - Input geven, uitwisseling mogelijk maken, ideeën genereren, ... - Bekend maken van wat bestaat: veiligopstap.be ! 	<ul style="list-style-type: none"> - www.veiligopstap.be ! - SAVE-capes! - "Speels onderweg" bundel - Spelfiches en posters Veilig Op Stap - Materiaal van de eigen beweging/organisatie

En hé, behalve veilig op tocht gaan, wie durft er met de ganse groep inzetten op duurzaam verkeer naar en rond het jeugdlokaal/terrein? Wie maakt werk van een voetgangers- of fietspool? Wie vraagt ouders te carpoolen? Wie zorgt voor goeie fietsenstallingen om het fietsen te stimuleren? Wie spreekt de gemeente aan over haar trage wegen zodat jullie en je leden die ook kunnen gebruiken, te voet en met de fiets?

5. KLEINE SPELLETJES INGEKLEED

- Torpedo = buschauffeur: je leidt de geblinddoekte buschauffeur tussen kegels
- Voetballen met oogkleppen op (opzij, zoals bij paarden) waardoor alle deelnemers min of meer ervaren wat een dode hoek kan zijn: je kan wat van achter je komt niet zien, je kan enkel vooruit kijken.
- Sardientje met een fluovest
- Estafette: in 2 of meer ploegen moet er ineengehaakt in een rij achter elkaar naar de overkant gelopen worden, van kegel naar kegel. Als de spelleider "STOP!" roept, is het rood en mogen degene die nog niet van achter de eerste kegel waren niet meer oversteken. Wie al vertrokken was, mag verder lopen. Het groepje dat de meeste ploeggenoten het snelst aan de overkant krijgt, wint.
- Pas de bal 20 keer rond in je ploegje zonder de grond te raken of hem af te laten pakken: wie goed oogcontact maakt, heeft een streepje voor.
- Start twee polonaises met ongeveer evenveel leden en rits je na één toer rond het plein samen tot 1 lange polonaise. Lukt dat op een vlotte, hoffelijke manier?
- Laat 1 of 2 personen een gekke sessie aerobic geven aan de deelnemers van ongeveer 5 minuten. Gebruik daarbij vooral de verschillende bewegingen en posities van een politiemans op een kruispunt.
- ...

KNUTSELEN

Je kan creatief aan de slag gaan zodat je met je groep veilig en zichtbaar de weg op kan. Je kan dit zelf maken als begeleider, maar nog leuker is om dit samen met je groep te doen.

- Voor de jongsten: een wandellint dat ze vast kunnen houden. Je houdt je groep bij elkaar. Je kan dit ook gebruiken op een drukke weg als "barrière" tussen de kinderen en het verkeer.
- Vlaggen en wimpels om mee te dragen
- Gekleurde t-shirts
- Oversteektaaij: maak je eigen oversteekplaats als een groot tapijt dat je uitrolt overal waar je gaat oversteken. Opgelet! Deze zelfgemaakte oversteekplaats geeft geen voorrang op ander verkeer!
- Een spandoek om aan je lokaal te hangen = aandacht voor de aanwezigheid van kinderen
- ...

Maak gebruik van reflecterend lint en reflecterende tape, van fluostof, van felgekleurde verf, ... Hoe feller, hoe beter zichtbaar.

Is dit het nog niet?

Dacht je aan een "tocht" op een kaart/spelbord, 2 groepen tegen elkaar? Wie fouten maakt bij de situaties die zich voordoen (kaartjes die deelnemers krijgen), krijgt straf tijd. Wie bereikt het snelste het eindpunt op de kaart of het spelbord? Wees creatief bij het bedenken van moeilijke situaties, print foto's van verkeerssituaties die zich ergens onderweg kunnen voordoen.

Of dacht je nog aan iets anders? Laat het ons weten! We inspireren met jouw idee graag anderen op onze website www.veiligopstap.be