

DE KRACHT VAN VERBEELDING NIKS TE GEK VOOR JE JEUGDGROEP

Alle kinderen en volwassenen bezitten een grote kracht. Hoewel fantaseren vaak als iets zweverigs wordt gezien, kan het niet alleen leuk en fijn zijn om je iets voor te stellen dat er (op dat moment) niet werkelijk is, maar biedt het ook veel andere voordelen. Zo kan het veiligheid bieden, helpen om gebeurtenissen te begrijpen en verwerken, onmogelijke wensen mogelijk maken en de creativiteit prikkelen. Ook bij Scouting.

We raken vertederd als jonge kinderen 'heksenoepjes' maken van een paar herfstbladeren met modder en slakken. Wat oudere kinderen die hun favoriete tv-helden naspelen en tieners die urenlang gamen worden ook nog algemeen geaccepteerd. Maar eenmaal volwassen verwachten we in het nuchtere Nederland dat mensen met beide benen op de grond gaan staan. Fantaseren, en alles wat daarbij hoort, wordt vaak gezien als kinderachtig. De beroemde psychiater Freud meende zelfs dat fantaseren voor ongelukkige en gefrustreerde mensen was. Gek eigenlijk, want je iets kunnen verbeelden is juist een grote kracht van mensen. Je kunt je zelfs afvragen of we wel zonder kunnen.

Het nut van fantaseren

Wat is dan precies het nut van fantaseren? Dat begint al in de vroege kindertijd. Een kind van twee kan fantaseren dat zijn moeder er is, ook al is dat niet het geval. Daarmee maakt hij het gemis draaglijk. Hele jonge kinderen zijn nog niet in staat fantasie en realiteit van elkaar te onderscheiden, dus wat ze verzinnen voelt heel echt. Wat volwassenen vaak ervaren als liegen, is in feite niet zo bedoeld. Hoe kan je nou de waarheid verdraaien als je niet weet wat de waarheid is? Nog los van het feit dat 'de waarheid' per definitie een rekbaar begrip is, en bepaald niet objectief. Fantaseren biedt kinderen dus veiligheid. Wat ze nog niet weten of begrijpen, maken ze hanteerbaar door hun verbeelding. Met een jaar of zeven weten kinderen wat 'echt' is en wat niet, en

de echte wereld blijkt enorm interessant te zijn. Zijn ze dan uit gefantaseerd? Niet echt. Net als bij veel volwassenen draait de rechterhersenhelft van veel kinderen overuren. Bijvoorbeeld in de vorm van dagdromen. Of ze genieten enorm van fantasieverhalen als die over tovenaarsleerling Harry Potter, de waanzinnige boomhut of Spider-Man. En anders verzinnen ze zelf wel de meest buitenissige verhalen over ruimtewezens op rolschaatsen die in Artis bij de pinguïns wonen. Kinderen spelen graag en vaak de grotemensenwereld na, en ook daarvoor is hun eigen verbeelding een gouden bron. Het rollenspel dat ze daarbij spelen helpt weer sociaal gedrag en moraal aan te leren. Binnen fantasiespel kun je zijn wie je zou willen zijn, maar ook wie je niet durft te zijn, of wie je beangstigend vindt. Kinderen kunnen binnen het fantasiespel heel brutaal zijn of gemene dingen zeggen. Ze kunnen een schurk zijn die slechte dingen doet. Een held, die bewonderd wordt. Binnen al deze rollen kunnen ze iets van zichzelf kwijt en oefenen met gedrag. Dat is heel waardevol en geeft ze kracht en zelfvertrouwen.

Rode draad

Ook bij Scouting speelt de verbeelding een grote rol. De jongste speltakken beleven van alles in een thematisch opgezet verhaal. De bevers komen samen in Hotsjjetonia. Het dorp wordt bevolkt door allemaal aardige mensen, zoals Fleur Kleur, Stanley Stekker en Bas Bos. De bevers worden meegenomen naar het huis van de verschillende bewoners wanneer er een activiteit wordt gedaan. Naar Fleur Kleur ga je als je gaat knutselen en wil je een hut bouwen, dan moet je bij Bas Bos zijn. De bevers weten dat. Het biedt houvast en dat voelt wel zo fijn en veilig. Dus als de leiding zegt dat Professor Plof hulp

nodig heeft, dan trekken de bevers bij wijze van spreken direct hun labjas aan.

Welpen spelen in de jungle, met Mowgli en Shanti. Een potje voetballen doen ze op de Khaali Jagah Vlakke, uitdagende Scoutingtechnieken leren ze op de Nishaani Plaats. Gaan ze naar de Raadsrots, dan komt er iets serieus, weten de welpen. De leiding bestaat uit junglebewoners als Baloe, die zo lekker kan koken, en de slimme Kaa. Karikaturaal? Vast wel, maar wat zou dat? Ook hier loopt het thema als een rode draad door de activiteiten heen en biedt het houvast. Bevers en welpen krijgen door deze opzet heldere kaders en weten goed waar ze aan toe zijn. Daarnaast helpt het de creativiteit van de kinderen te stimuleren en leren ze juist buiten de kaders te denken. Je hebt natuurlijk wel kaders nodig voor je erbuiten kunt gaan denken! Iemand heeft ooit verzonnen dat de mens moet kunnen vliegen. Het had een scout kunnen zijn...

Een andere denkwereld

De positieve effecten van fantaseren gaan natuurlijk ook op voor oudere scouts. Maar praten met fictieve figuren of een dansje doen tijdens de opkomst past niet bij hun leeftijd. Wat wel werkt zijn thema's die bij de groep passen. Dat kan van alles zijn: van een wetenschappelijk thema als astronomie tot een parodie op TikTok. Tijdens zomerkampen bieden themamomenten de nodige humor en ontspanning. Even gek en brutaal kunnen doen in je rol als themafiguur of 'publiek', even onschuldig de draak kunnen steken met elkaar, even samen lachen en de zinnen verzetten. Want een week lang 24/7 bij elkaar zijn is best een hele opgave...

Maar ook één of meerdere reguliere opkomsten invullen binnen een bepaald thema vormt een welkome afwisseling. Het stimuleert je jeugdleden om buiten de normale kaders te denken en hun creativiteit te laten stromen. Leiding kan bovendien van datzelfde effect profiteren. Met wat nieuwe inspiratie heb je zo een tof programma uit de mouw de geschud.

Tips voor (bege)leiding

Wat kun je nu doen en/of laten om je jeugdleden te helpen hun verbeelding de vrije loop te laten?

- In de eerste plaats: laat ze lekker vrij in hun verbeelding. Ze beleven er veel plezier aan en het helpt ze dus in moeilijke(re) situaties en om oplossingen te verzinnen.
- Ga (tot op zekere hoogte) erin mee. Samen spelen is leuk! Samen oplossingen verzinnen ook.
- Vraag je scouts (als ploeg) of explorers eens wat hen een leuk/interessant thema lijkt als inspiratie voor één of meerdere opkomsten.
- Niet iedereen houdt van fantaseren en 'gek doen'. Dat is ook oké. Forceer niets.
- Dat geldt ook voor jezelf. Doe wat bij je past. Hou je niet van toneelspelen? Laat dit dan lekker aan een teamlid over of 'speel' een rol die heel dicht bij je ligt. Gun dat je medeleiding en jezelf! Kies als bever- of welpenleiding voor een themanaam waarbinnen je jezelf kunt zijn.
- Een echt wolvenhol of complete kostuums, het is leuk als jij en je team het hebben en het voegt ook zeker iets toe aan de beleving, maar het is geen vereiste. Kinderen vullen met hun verbeelding dat wat er niet aan fysieke attributen is makkelijk zelf aan.

