

Kracht Kanjers



Dromen van een kind



De omgeving



Talenten & Vaardigheden



Het kind is uniek



Inhoudsopgave

Inhoudsopgave

Werkwijze KrachtKanjers.....	4
Planning KrachtKanjers.....	6
1. Wie is dit?	7
2. Detective	8
3. Spinnenweb	9
4. Robot te koop.....	10
5. Ik verstop me!!	11
6. Persoonlijkeids-achtbaan	12
7. Memory yourself	13
8. Vermist?!	14
9. 1 + 1 + 1= te gek!	15
10. Blindemannetje	16
11. Spiegeldoolhof.....	17
12. Ik ben	18
13. Chichiwa	19
14. Kranten meppertje	20
15. Het aanbelspel.....	21
16. De vliegende complimentjes	22
17. De emotie-bus	23
18. Ga weg!!	24
19. Ik ben de muzikant	25
20. Codespel	26
21. Ik zie wat jij niet ziet?	27
22. Wie ben ik?	28
23. Talentenpuzzel	29
24. Wikkel je rot	30
25. Talentenshow 1	31
26. Talentenshow 2	32
27. Stamboom	33
28. Blindengeleidehond.....	34
29. De kostbare ballon	35
30. Dans met me mee!	36
31. Ken je omgeving	37



32. Familieportret.....	38
33. Postbode.....	39
34. Memory your family	40
35. Mond orkest	41
36. Dirigentje	42
37. Er was eens... ..	43
38. De familetoren.....	44
39. Steuntje in de rug	45
40. Rara, welke droom heb ik?.....	46
41. Bloeiende droom!.....	47
42. Beroepen	48
43. Bewaak je droom.....	49
44. Dromen gooien.....	50
45. Droomwolken	51
46. Dromenbouwer	52
47. Toekomstcollage.....	53
48. Koning te rijk!	54
49. Blaas je droom vooruit	55
50. Never give up.....	56
51. Creëer je toekomst	57
52. Mijn dromenboxje	58
Bijlagen	59
Bijlage 1 Detective	59
Bijlage 2 Persoonlijkeidsachtbaan.....	60
Bijlage 3 Spiegeldoolhof	61
Bijlage 4 Het aanbelspel	63
Bijlage 5 Stamboom.....	64
Bijlage 6 Ken je omgeving.....	65
Bijlage 7 Never give up	66

Inhoudsopgave



Werkwijze KrachtKanjers

Werkwijze KrachtKanjers

Voor u ligt de methodische wijze 'KrachtKanjers'. Dit is een methodische wijze die gericht is op het vergroten van de 'eigen kracht' van kinderen. Deze methodische wijze is erop gericht om de kinderen bewust te maken van de talenten en krachten die zij al hebben en ze te stimuleren om deze te vergroten. Door middel van deze methodiek werkt een kind op een speelse wijze aan bepaalde doelen die belangrijk zijn om vanuit je 'eigen kracht' te werken.

KrachtKanjers is opgebouwd in vier thema's die per week worden afgewisseld (zie planning). Bij elke thema zijn 13 activiteiten beschreven die aan verschillende doelen werken en gekoppeld zijn aan het thema. Wij zullen de thema's hieronder kort beschrijven:

1. 'Het kind is uniek': Dit thema gaat over de persoonlijkheid van het kind. In dit thema denkt een kind na over wie hij of zij is en welke persoonlijke kenmerken hij of zij heeft. Daarnaast wordt er in dit thema heel duidelijk benadrukt dat iedereen uniek is.
2. 'Talenten & vaardigheden': In dit thema werkt het kind aan verschillende sociale vaardigheden. Hoe maak ik vriendjes, hoe kan ik voor mijzelf opkomen, hoe kan ik goed samen werken, hoe kan ik de leiding nemen. De kinderen leren ook dat het belangrijk is om interesse te hebben in anderen. Naast het feit dat er binnen dit thema wordt gewerkt aan sociale vaardigheden, wordt er ook gewerkt aan de talenten van het kind. De kinderen leren hun talenten kennen en leren dit ook te presenteren aan anderen.
3. 'De omgeving': Binnen dit thema wordt er aandacht besteed aan de omgeving van het kind. De omgeving is een belangrijk element in de 'eigen kracht' van het kind. Binnen dit thema wordt er met de kinderen nagedacht over welke mensen in hun omgeving voor hen belangrijk zijn. De kinderen leren ook dat het belangrijk is om anderen mensen in de omgeving te helpen wanneer dit nodig is. Daarnaast wordt er in dit thema voor kinderen ook duidelijk dat het in bepaalde situaties belangrijk is om hulp te vragen aan anderen en dat het niet erg is om hulp te vragen.
4. 'De dromen van het kind': Binnen dit thema wordt er met de kinderen nagedacht over welke dromen en wensen zij hebben. Daarnaast wordt er ook aan verschillende elementen gewerkt die belangrijk zijn om een droom of wens uiteindelijk te bereiken.

Opbouw activiteiten

Alle activiteiten zijn opgebouwd in de volgende volgorde: Benodigdheden, hoe, doel, tip. Bij de activiteiten zijn vaak weinig spullen nodig; wanneer er spullen nodig zijn, zijn deze vaak al voor handen. Daarnaast wordt er duidelijk uitgelegd wat de activiteit inhoudt. Uiteraard kan de spelleider aanpassingen aanbrengen wanneer dit nodig is. Vervolgens wordt het doel van de activiteit



benoemd. Hierdoor is voor iedereen duidelijk welk doel de activiteit nastreeft. De beschrijving van de activiteiten wordt afgesloten met eventuele tips. Dit zijn tips die de spelleider mee kan nemen in de activiteit.

Spelleider

Als spelleider zijn een aantal facetten belangrijk in de begeleiding van de activiteit:

1. Maak de methodische wijze eigen. Het is belangrijk dat de methodische wijze een hulpmiddel is. Wanneer je als spelleider graag iets wil toevoegen of veranderen aan de inhoud van de activiteit of nog iets extra's wilt benoemen naar de kinderen, is dit mogelijk.
2. Veilige omgeving. Bij het begeleiden van een activiteit is het belangrijk dat er een omgeving is waar de kinderen zich veilig voelen. Wanneer er een veilige omgeving heerst heeft een kind de mogelijkheid zich te ontwikkelen. De spelleider kan een veilige omgeving creëren door zelf te beginnen met een activiteit. Hierdoor neemt de spelleider de eerste stap en is het voor het kind gemakkelijker om de volgende stap te nemen.
3. De begeleiding van de kinderen. In de begeleiding van de kinderen is het belangrijk een enthousiaste en open houding aan te nemen. Hierdoor worden de kinderen gemakkelijk gemotiveerd. Daarnaast is het belangrijk dat de spelleider bewust is op welke manier hij of zij de kinderen complimenteert. Het is belangrijk bij het geven van complimenten aan de kinderen dat de complimenten niet alleen gericht zijn op de prestatie, maar ook wie het kind is.

Veel plezier met het gebruik van KrachtKanjers!

Marjolein Goedegebuur & Hanneke Schuit



Planning KrachtKanjers

week	activiteit	Week	Activiteit
1	1. Wie is dat?	27	33. Postbode
2	14. Krantenmeppertje	28	46. Dromenbouwer
3	27. Stamboom	29	8. Vermist?!
4	40. Rara welke droom heb ik?	30	21. Ik zie wat jij niet ziet?
5	2. Detective	31	34. Memory your family
6	15. Het aanbelspel	32	47. Toekomstcollage
7	28. Blindengeleidehond	33	9. 1+1+1= te gek!
8	41. Bloeiende droom	34	22. Wie ben ik?
9	3. Spinnenweb	35	35. Mond orkest
10	16. De vliegende complimentjes	36	48. Koning te rijk
11	29. De kostbare ballon	37	10. Blindemannetje
12	42. Beroepen	38	23. Talentenpuzzel
13	4. Robot te koop	39	36. Dirigentje
14	17. De Emotiebus	40	49. Blaas je droom vooruit
15	30. Dans met me mee	41	11. Spiegeldoolhof
16	43. Bewaak je droom	42	24. Wikkel je rot
17	5. Ik verstop me ?!	43	37. Er was eens...
18	18. Ga weg!!	44	50. Never give up
19	31. Ken je omgeving	45	12. Ik ben...
20	44. Dromen gooien	46	38. Familietoren
21	6. Persoonlijkhedsachtbaan	47	51. Creëer je toekomst
22	19. Ik ben de muzikant	48	39. Steuntje in de rug
23	32. Familieportret	49	13. Chichiwa
24	45. Droomwolken	50	52. Mijn dromenboxje
25	7. Memory yourself	51	25. Talentenshow
26	20. Codespel	52	26. Talentenshow

Planning KrachtKanjers



Het kind is uniek

1. Wie is dit?

Benodigheden?

- papier

Hoe?

De kinderen wordt uitgelegd dat ze een op een cryptische wijze moeten omschrijven wie ze zijn. Bijvoorbeeld, ik ben heel lang, woon op nummer 60, klets de oren van je hoofd en houdt er van om boeken te lezen, rara wie ben ik? Het is belangrijk dat de aanwijzingen niet te duidelijk zijn en het is het leukst als er ook kenmerken bij zijn die niemand nog weet. Niemand mag van elkaar zien wat ze opschrijven. Wanneer alle kinderen klaar zijn, gooien de kinderen de briefjes in een bak. Vervolgens wordt er één voor één briefje uit de bak gehaald en mogen de kinderen raden wie het is. Het is belangrijk dat het kind niets zegt en ook probeert niet te lachen zodat het voor de kinderen echt een raadsel is.

Doel?

De kinderen leren zichzelf te omschrijven aan de hand van bepaalde kenmerken. Daarnaast leren de kinderen dat iedereen specifieke kenmerken heeft en iedereen dus uniek is.

Tip?

Benoem naar de kinderen dat ze zichzelf goed kunnen omschrijven. Daarnaast is het ook belangrijk dat er wordt benoemt dat het leuk is dat iedereen zo uniek is, dat je iedereen eigenlijk wel kan herkennen aan kenmerken en iedereen anders is.



Het kind is uniek

2. Detective

Benodigdheden?

- complimenten in geheimschrift (zie bijlage 1 detective)
- potlood
- papier

Hoe?

De kinderen krijgen een aantal zinnen in geheimschrift die ze moeten ontrafelen. Hieruit komen verschillende zinnen waarbij de kinderen weten dat ze uniek en speciaal zijn.

Doel?

De kinderen ervaren en merken dat ze uniek zijn aan de hand van de complimenten.

Tip?

Moedig de kinderen aan en benoem naar de kinderen dat ze uniek zijn en iedereen een eigen persoonlijkheid heeft wat iedereen mooi en speciaal maakt.



Het kind is uniek

3. Spinnenweb

Benodigheden?

- wol

Hoe?

De kinderen gaan in een grote kring zitten. Een kind krijgt een bol wol in haar hand en begint met ik heb..... of ik ben..... en gaat vervolgens verder met en ook. Bijvoorbeeld ik heb blond haar en Marco heeft dat ook. Ik ben 10 jaar en Ilse is dat ook. Vervolgens gooit het kind de bol wol naar het desbetreffende kind. Dit kind vervolgt het spel en zegt ook een kenmerk en koppelt dit aan een kind en gooit de bol wol weer naar het desbetreffende kind. Zo ontstaat er uiteindelijk een spinnenweb.

Variatie?

De kinderen gaan in een grote kring zitten. Vervolgens worden er stellingen gesteld door een vrijwilliger of een kind. Voorbeelden: ik houd van patat, ik vind voetballen leuk, ik wordt wel eens boos, ik ben vrolijk, ik vindt het leuk om te koken, ik vindt het leuk om te knutselen. Als de kinderen zich in de stelling herkennen moeten ze een plekje naar rechts verschuiven, wanneer zij zich niet in de stelling herkennen moeten ze blijven zitten. Zo gebeurt het ook dat de kinderen bij elkaar op schoot moet zitten, of zelf met meerdere kinderen op één stoel.

Doel?

De kinderen zijn bezig met hun persoonlijkheidskenmerken, daarnaast worden ze bewust van hun persoonlijke kenmerken.

Tip?

Benoem naar de kinderen dat het leuk is dat het iedereen zo verschillend is.



4. Robot te koop

Benodigheden?

- geen

Hoe?

Drie kinderen gaan een soort toneelstukje doen. De andere kinderen kijken. Eén kind moet doen alsof het een winkel instapt en een robot gaat kopen. De verkoper gaat helpen en zal de robot instrueren. Een ander kind is de robot en moet functioneren volgens de wensen van de eventuele koper. Dit kind moet dus precies doen wat de verkoper zegt. Wensen die een koper zou kunnen hebben voor een robot zijn: hij ruimt altijd mijn spullen op, rekent alle sommen uit, moet altijd lachen, kookt mijn eten, springt de hele dag, strikt mijn veters of pakt mijn jas. Als het toneelstukje klaar is zijn de volgende drie kinderen aan de beurt tot iedereen is geweest.

Doel?

De kinderen leren dat ze geen robot zijn. Ze zijn een individu, met een eigen wil en persoonlijkheid.

Tip?

Het is belangrijk om naar de kinderen te benoemen dat ze merken dat het niet fijn is om een robot te zijn. Benoem naar de kinderen dat ze geen robot zijn, maar uniek zijn met een eigen wil en persoonlijkheid.



5. Ik verstop me!!

Benodigdheden?

- papier
- uitgeprinte maskers
- stiften
- elastiekjes
- lijm

Hoe?

De kinderen gaan maskers maken. De kinderen moeten de maskers uitknippen en versieren of inkleuren. Met papier en stiften kunnen ze het masker versieren. Met de elastiekjes kunnen ze het masker vastmaken.

Variatie?

In plaats van het maken van maskers, kunnen de kinderen elkaar ook schminken.

Doel?

De kinderen leren dat je jezelf soms anders voor doet en een masker op doet. Bijvoorbeeld door heel stoer te doen of iemand te pesten. Het is belangrijk dat de kinderen leren dat dit absoluut niet nodig is en ze mooi zijn zoals ze zijn.

Tip?

Benoem naar de kinderen als ze klaar zijn en de masker op hebben dat het soms gebeurt dat je je masker op doet, maar dit helemaal niet nodig is. Vraag de kinderen of ze weten wanneer het je je wel eens anders voordoet.



Het kind is uniek

6. Persoonlijkheids-achtbaan

Benodigheden?

- Het verhaal (zie bijlage 2 Persoonlijkheidsachtbaan)

Hoe?

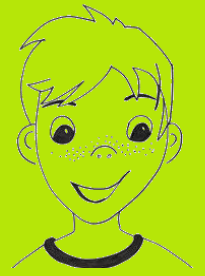
De spelleider vertelt een verhaal met allemaal persoonlijkheidskenmerken. Wanneer de kinderen een persoonlijkheidskenmerk horen moeten ze die na spelen. Ze proberen dan dit persoonskenmerk uit te beelden. Voorbeelden van persoonlijkheidskenmerken zijn aardig, lief, behulpzaam enz. Als er in het verhaal een aardige meneer voor komt kan een kind bijvoorbeeld overdreven aardig gaan doen tegen een ander kind.

Doel?

De kinderen leren op een speelse wijze de persoonlijkheidskenmerken die mensen kunnen hebben.

Tip?

Begin het spel door de kinderen te vragen of ze persoonlijkheidskenmerken weten en of ze er een paar op kunnen noemen. Vertel het verhaal op een spannende en leuke manier. Wanneer er een persoonlijkheidskenmerk in het verhaal naar voren komt en je merkt dat de kinderen het niet door hebben, benadruk het kenmerk dan op een overdreven manier.



Het kind is uniek

7. Memory yourself

Benodigdheden?

- post-its
- pennen

Hoe?

De kinderen gaan allemaal in een kring zitten. Elk kind schrijft op twee post-its een kenmerk van zichzelf. Bijvoorbeeld: blauwe ogen, bruin haar, een bril enz. Op beide briefjes schrijft het kind hetzelfde kenmerk. De kinderen moeten op de kant van het briefje schrijven waar de plakrand zit. De kinderen plakken dan één briefje op hun buik achterstevoren zodat de andere kinderen het kenmerk niet kunnen lezen. Het andere briefje leggen de kinderen opgevouwen in een doos in het midden van de kring. Om de beurt gaan de kinderen memory spelen. Een kind loopt naar de doos en pakt een kaartje. Het kind probeert dan te raden bij wie het kenmerk past en kijkt dan op het kaartje van dat kind of het klopt. Als het klopt mag het kind het kaartje meenemen en nog een keer een kaartje uit de doos pakken. Als het niet klopt moet het kind het kaartje van het kind weer omdraaien en het andere kaartje weer in de doos doen. Het volgende kind is dan aan de beurt. Ga door totdat alle setjes zijn gevonden.

Doel?

De kinderen leren dat elk kind kenmerken heeft waar je een kind aan kunt herkennen en iedereen dus uniek is.

Tip?

Benoem naar de kinderen dat het dus duidelijk wordt dat je kinderen kan herkennen aan verschillende kenmerken en dat iedereen uniek is.



Het kind is uniek

8. Vermist?!

Benodigheden?

- Verschillende voorwerpen (beker, stift, doos, schaar enz.)

Hoe?

Op een tafel worden verschillende voorwerpen neergezet. Eén kind verlaat de ruimte. De andere kinderen halen één van de voorwerpen weg. Het kind komt terug en moet vertellen welk voorwerp hij/zij mist.

Variatie?

Eén kind verlaat de ruimte. De andere kinderen wisselen twee voorwerpen om. Het kind vertelt welke voorwerpen er zijn gewisseld.

Doel?

Het doel van deze activiteit is dat kinderen inzien dat je gemist wordt als je er niet bent. Net als het voorwerp. Ook leren ze dat ze allemaal een eigen inbreng hebben in de groep. Ze zijn allemaal uniek.

Tip?

Benoem naar de kinderen dat iedereen uniek is en gemist wordt als zij er niet zijn. Praat met de kinderen na het spel na over dat iedereen anders en uniek is.



Het kind is uniek

9. 1 + 1 + 1 = te gek!

Benodigheden?

- Witte A4tjes
- Stiften

Hoe?

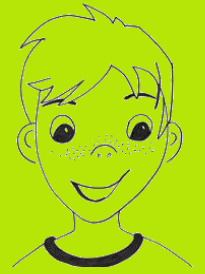
In groepjes van drie gaan de kinderen een tekening maken. Dit wordt een gek poppetje. Vouw het A4tje in drie vakken. Het eerste kind tekent in het bovenste vak een hoofd en een nek en vouwt het vak naar achteren om. Het tweede kind tekent in het middelste vak een buik en armen en vouwt ook dit vak om naar achteren. Het derde kind tekent in het onderste vak benen en voeten. Daarna kijken de kinderen samen naar wat ze getekend hebben. Door de drie verschillende tekeningen ontstaat er een gek poppetje!

Doel?

De kinderen zien dat ieder kind op zijn eigen manier tekent. Hierin zien zij dat elk kind dingen anders doet en uniek is.

Tip?

Als er weinig kinderen mee doen aan de activiteit kunnen de kinderen ook gezamenlijk op een groot vel papier (verschillende A4tjes aan elkaar) een bepaalde tekening maken. Bijvoorbeeld een boot of een huis. Ook hierin zien de kinderen dat elk kind anders is en samen maken ze een mooie tekening.



Het kind is uniek

10. Blindemannetje

Benodigheden?

- Blinddoek (theedoek, sjaal)
- Kaartjes (stukjes papier)
- Pen

Hoe?

Eén van de vrijwilligers schrijft op de kaartjes verschillende dieren. Elk kind krijgt een kaartje met een bepaald dier erop. Eén kind krijgt een blinddoek om. De andere kinderen gaan in een grote kring om het kind heen staan. De vrijwilliger noemt elke keer een dier op. Het kind dat dit dier op zijn kaartje heeft staan maakt het geluid van dit dier. Het kind met de blinddoek om loopt naar het kind toe en voelt aan het hoofd van dit kind om te raden wie het is. Als hij dit heeft geraden wordt het volgende dier genoemd en maakt het volgende kind het geluid van dit dier. Dit gaat door totdat iedereen is geraden.

Variatie?

Een kind gaat met een blinddoek om in de kring staan. Een kind uit de kring moet lachen, het kind met de blinddoek moet raden wie het is. Daarna begint het volgende kind te lachen, enzovoort.

Doel?

Het doel van dit spel is dat de kinderen zien dat ieder kind een andere stem heeft en er anders uit ziet en dat je hierdoor weet wie iemand is. Niemand heeft dezelfde stem en hetzelfde hoofd.

Tip?

Als de groep te groot is kan dit ook in kleine groepjes gedaan worden. Er kan dan ook sneller gewisseld worden in welk kind de blinddoek om heeft. Benoem ook naar de kinderen toe dat niemand hetzelfde is.



11. Spiegeldoolhof

Benodigheden?

- Spiegels (middelgroot)
- Pennen
- Doolhof (zie bijlage 3 Spiegeldoolhof)
- Groot papier om doolhof af te schermen

Hoe?

In groepjes gaan kinderen proberen om met een pen door een doolhof te gaan. De kinderen mogen alleen in de spiegel kijken om te zien hoe zij moeten tekenen. Een groot papier dat een ander kind vasthoudt wordt tussen het doolhof en het kind geplaatst zodat het kind alleen in de spiegel naar het doolhof kan kijken. Elk kind probeert zo het doolhof te doorlopen met een pen.

Doel?

Dit spel heeft als doel om de kinderen te laten zien dat wat je in de spiegel ziet er in werkelijkheid vaak anders uit ziet. Ook met je eigen zelfbeeld is dit. Je ziet jezelf vaak anders dan hoe je echt bent.

Tip?

Benoem naar de kinderen dat dingen er in de spiegel anders zien. Praat met elkaar na over hoe de kinderen zichzelf zien.



Het kind is uniek

12. Ik ben ...

Benodigheden?

- geen

Hoe?

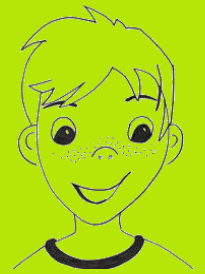
De kinderen gaan in een kring zitten. Eén kind begint het spel. Het kind zegt: Ik ben ... en noemt een persoonskenmerk. Voorbeeld: Ik ben behulpzaam. Het volgende kind herhaalt deze zin en vult dit aan met iets wat zijn persoonskenmerk is. Voorbeeld: Ik ben behulpzaam en aardig. Het derde kind gaat verder. Voorbeeld: Ik ben behulpzaam, aardig en gezellig. Steeds komt er iets bij totdat de kring rond is.

Doel?

De kinderen moeten goed luisteren naar de persoonlijke kenmerken van andere kinderen en leren hun eigen persoonskenmerken ook uit te spreken.

Tip?

Praat van te voren met de kinderen over wat persoonlijke kenmerken zijn.



13. Chichiwa

Benodigdheden?

- het liedje chichiwa (zie CD, nummer 1)

Hoe?

De muziek wordt aangezet en het liedje chichiwa wordt afgespeeld. De kinderen moeten precies doen wat er in het liedje wordt gevraagd. Wanneer het afgelopen is benoem je dat dit een voorbeeld is van dat je heel gek doet maar niet helemaal jezelf bent. Bespreek met de kinderen of ze het soms lastig vinden om helemaal zichzelf te zijn en wanneer het gemakkelijk is om helemaal jezelf te zijn. Vervolgens wordt er nog een liedje afgespeeld en mogen de kinderen zelf weten wat ze dansen en zijn ze dus helemaal zichzelf.

Doel?

De kinderen leren dat het belangrijk is om jezelf te zijn en niet precies te doen wat anderen zeggen.

Tips?

Dans met de kinderen mee.



14. Kranten meppertje

Benodigheden?

- krant

Hoe?

De kinderen zitten in een kring. Eén iemand wordt de krantenmepper. Dit kind gaat met de krant in het midden staan. Een vrijwilliger begint en noemt een naam van een kind. De krantenmepper probeert dit kind zo snel mogelijk op zijn benen te slaan. Het kind dat bijna geslagen wordt probeert dit te voorkomen door snel een naam van een kind in de kring te noemen. De krantenmepper moet dan het kind met de genoemde naam proberen te slaan. Als de krantenmepper het kind te snel af is, is het kind dat is geslagen de nieuwe krantenmepper.

Doel?

De kinderen leren de namen van de anderen kinderen goed kennen.

Tip?

Spreek voor het spel met de kinderen af dat het belangrijk is dat ze niet hard slaan met de krant. Praat na over hoe belangrijk het is om kinderen te leren kennen om vriendjes te maken.



15. Het aanbelspel

Benodigdheden?

- voorbeeldsituaties (zie bijlage 4 Het aanbelspel)

Hoe?

De kinderen gaan in tweetallen tegenover elkaar staan. De kinderen moet één voor één doen alsof ze bij het andere kind aanbellen en iets vragen of zeggen. Voorbeelden daarvan: ik moet naar de WC, mag ik je telefoon lenen, je viert je verjaardag mag ik op je verjaardag komen, ik ben de politie, jij hebt een leuke band, je hebt de loterij gewonnen, de collecte, een verkoper van een hele dure vakantie enz. De kinderen waarbij wordt 'aangebeld' moeten hierop reageren en afwegen of ze iemand binnen laten. Als de tweetallen klaar zijn ruilen ze van rol en belt het andere kind aan.

Doel?

De kinderen leren op een speelse wijze assertief te zijn.

Tip?

Complimenteer de kinderen dat ze dit durven en ze goed spelen, dat ze leuk met elkaar spelen en dat het erg gezellig is. Benoem daarnaast ook het doel van het spel door te zeggen dat het belangrijk is om voor jezelf op te komen en iets te durven vragen aan iemand.

Wanneer de kinderen het lastig vinden om iets te bedenken, kan je het kind ook een kaartje aanbieden met daarop een situatie.



16. De vliegende complimentjes

Benodigheden?

- wasknijpers
- ballonnen in verschillende kleuren

Hoe?

De kinderen krijgen allemaal een kleur toegedeeld. Vervolgens krijgt elke kind de verschillende kleuren ballonnen, behalve zijn eigen kleur (Al de groep te groot is en je niet evenveel kleuren ballonnen hebt als kinderen kun je meerdere groepen vormen). Naast de verschillende kleuren ballonnen krijgen de kinderen een aantal papiertjes. Vervolgens moeten de kinderen op elk papiertje een compliment schrijven en deze in de ballonnen doen. Ze moeten in de gekleurde ballonnen complimentjes doen voor de kinderen die die kleur ballonnen hebben toegewezen gekregen. Bijvoorbeeld: Piet kreeg van een vrijwilliger de kleur blauw toebedeeld. De andere kinderen stoppen dus een papiertje in de blauwe ballonnen met een compliment voor Piet. Vervolgens moeten de kinderen door de ruimte gaan staan in een ruime kring. De kinderen moeten vervolgens elke keer een ballon naar links slaan, Tot dat ieder kind zijn eigen kleur ballonnen heeft. Vervolgens mogen alle kinderen hun ballonnen kapot maken en één voor één de complimenten voorlezen.

Doel?

De kinderen leren elkaar complimenten te geven. Daarnaast krijgen de kinderen complimenten waardoor zij zelfvertrouwen opbouwen.

Tip?

Benoem dat het belangrijk is om elkaar af en toe een complimentje te geven. Daar word je blij van. Net als je nu blij wordt om van anderen complimenten te krijgen. Je geeft iets maar je krijgt er ook iets voor terug.



17. De emotie-bus

Benodigheden?

- geen

Hoe?

Een aantal stoelen worden twee aan twee in een rij gerangschikt zoals in een bus. Op de eerste rij wordt maar één stoel geplaatst. Een kind wordt aangewezen als chauffeur en neemt plaats op de eerste rij. Vervolgens komen de kinderen één voor één de bus in. Elk kind komt de bus in met een bepaalde emotie, bijvoorbeeld blij en koopt een kaartje. De kinderen die al in de bus zitten moeten deze emotie na doen. Bij de emotie blij moeten de kinderen in de bus bijvoorbeeld allemaal gaan lachen. Wanneer een kind zit moet het volgende kind in de bus stappen, een kaartje kopen, een bepaalde emotie doen en op de stoel gaan zitten. Iedereen in de bus doet de emotie weer na. Wanneer iedereen zit, stappen de kinderen één voor één weer uit de bus met dezelfde emotie waarmee zij zijn ingestapt. Elk kind doet de emotie weer na.

Doel?

De kinderen worden op een ontspannen manier bewust gemaakt van de emoties die er zijn.

Tip?

Complimenteer de kinderen en probeer een gezellige en veilige sfeer te creëren omdat sommige kinderen het spannend vinden om dit doen. Een manier waarop je de kinderen meer op hun gemak kan stellen is door als eerst zelf de eerste passagier te spelen.



18. Ga weg!!

Benodigheden?

-kranten

Hoe?

Eerst wordt er met de kinderen gesproken over de vraag of ze voor zichzelf opkomen. Wanneer ze voor zichzelf opkomen, vraag dan op welke manier ze dat doen. Wanneer ze niet voor zichzelf opkomen, vraag dan waarom ze dat lastig vinden.

Eén kind moet op een krant gaan staan in het midden, het kind staat dus helemaal alleen. Daarom heen gaan een aantal kinderen staan, zij zijn de pestkoppen (niet te veel, maximaal vijf). De pestkoppen moeten proberen de krant helemaal kapot te maken zodat het kind steeds moeilijker veilig op de krant kan staan. Wanneer het kind met één voet op de grond staat, is hij of zij af. Het kind kan ook voor zichzelf op komen en zichzelf redden door de pestkoppen af te tikken. Wanneer hij of zij alle pestkoppen heeft afgetikt zonder de grond te raken heeft hij of zij gewonnen.

Doel?

De kinderen leren dat het belangrijk is om voor jezelf op te komen. Daarnaast leren ze dat het niet leuk is om er helemaal alleen voor te staan en het lastig is om in je eentje van de vijf pestkoppen te winnen. Daarnaast leren ze ook dat het wel belangrijk is om op een goede manier voor jezelf op te komen.

Tip?

Complimenteer de kinderen. Ga met de kinderen in gesprek over voor jezelf opkomen. Benoem dat het goed is om voor jezelf op te komen maar het wel belangrijk is dat je daar wel grenzen in stelt. Je kunt de kinderen dan ook vragen wat een minder goede manier is om voor jezelf op te komen.



19. Ik ben de muzikant

Benodigdheden?

- geen

Hoe?

De kinderen gaan in een kring zitten. Eén kind mag beginnen. Het kind maakt een bepaald geluid. Wanneer de kinderen liever niet willen beginnen kan de spelleider er ook voor kiezen om zelf te beginnen. Het kind of spelleider begint bijvoorbeeld met klappen. De anderen kinderen doen het na. Vervolgens mag een ander kind gewoon invallen door iets anders te doen, bijvoorbeeld stampen. De andere kinderen moeten hem dan na doen. Een ander kind mag weer iets anders doen en iedereen moet hem dan weer na doen.

Variatie?

In plaats van met geluiden kan het spel ook door middel van bewegingen worden gespeeld.

Doel?

De kinderen leren initiatief te nemen en merken dat het goed uitpakt doordat anderen kinderen mee doen. Naast het initiatief nemen, leert het kind ook de leiding te nemen.

Tip?

Geen



20. Codespel

Benodigheden?

- kaartjes met verschillende dieren, alles moet dubbel aanwezig zijn, wanneer de kinderen niet in tweetallen kunnen worden verdeeld worden, moet er ook een diersoort zijn waar drie kaartjes van zijn.

Hoe?

De kinderen krijgen allemaal een kaartje uitgedeeld. De kinderen mogen kijken wat er op het kaartje staat, maar aan niemand anders laten zien. Vervolgens krijgen de kinderen de opdracht om in de ruimte te lopen en dezelfde diersoort te vinden zonder een woord of geluid te maken. Wel mogen ze het dier dat zij op hun kaartje hebben staan uitbeelden. Is een kind bijvoorbeeld een paard dan kan het kind als een paard gaan lopen. De kinderen mogen hun kaartje nog aan niemand laten zien. De kinderen zoeken dus een kind op waarvan zij denken dat ze hetzelfde kaartje hebben. Wanneer de kinderen denken dat ze elkaar hebben gevonden blijven de kinderen bij elkaar staan. Wanneer elk kind een ander kind heeft gevonden, mag iedereen zijn kaartje laten zien en wordt duidelijk of ze het goed hebben geraden.

Doel?

De kinderen leren samen te werken en daarnaast leren ze ook echt aandacht te hebben voor elkaar.

Tip?

Benoem naar de kinderen dat ze goed samenwerken. Dat het net zoals nu soms moeilijk is om elkaar te begrijpen ook als je met elkaar moet samenwerken. Soms willen twee mensen iets anders waardoor het lastig is om samen te werken. Maak de kinderen duidelijk dat het dan toch belangrijk is om naar elkaar te luisteren en niet altijd je zin te willen hebben.



21. Ik zie wat jij niet ziet?

Benodigheden?

- verschillende voorwerpen

Hoe?

Een vrijwilliger laat een voorwerp zien aan de kinderen. Bijvoorbeeld een stoel, een bakje, een tennisraket of een schoen. De kinderen wordt gevraagd wat het is. Vervolgens wordt er de kinderen gevraagd of ze misschien ook hele andere dingen kunnen voorzinnen die je ook moet het voorwerp kunt doen.

Bijvoorbeeld: Een tennisraket kun je ook als zeef gebruiken. De kinderen mogen helemaal zelf weten wat ze er mee zouden willen doen.

variatie?

De kinderen krijgen een aantal voorwerpen bijvoorbeeld een touw, een bril, een schep, een plank, een tas, computerspelletje, een wiel en een stuk papier. De kinderen moeten zich voorstellen dat dit de enige spullen zijn die ze mee hebben op vakantie in de wildernis. Hoe gaan ze de volgende dingen oplossen met de beperkte voorwerpen die ze hebben:

- een wild zwijn vangen
- muziek maken
- vlees snijden
- dammen
- vuur maken
- je beschermen tegen dieven
- water putten

doel?

De kinderen leren creatief te zijn en buiten de kaders te denken.

Tip?

Motiveer de kinderen in de creativiteit door ze aan te moedigen om nieuwe dingen te bedenken.



22. Wie ben ik?

Benodigheden?

- Post-its
- Pennen

Hoe?

Elk kind schrijft een persoon op een post-it. Dit kan een beroemd iemand zijn, een tekenstripfiguur of een sporter. Het moeten wel personen zijn die de meeste kinderen kennen. Het kind dat rechts naast het kind zit mag het kaartje niet lezen. De post-its die de kinderen hebben geschreven plakken ze op het voorhoofd van degene die rechts van hen zit. Let op dat diegene niet ziet wat er op de post-it staat! Als iedereen een post-it op zijn voorhoofd heeft kunnen de kinderen even goed rondkijken welke namen er allemaal zijn. Om de beurt stellen de kinderen dan één vraag waarop de andere kinderen met ja of nee kunnen antwoorden. Voorbeeld: Ben ik een man? Ben ik beroemd? Als het antwoord ja is mag het kind een volgende vraag stellen. Als het antwoord nee is, is de volgende aan de beurt. Uiteindelijk is het de bedoeling dat de kinderen raden wie ze zijn.

Doel?

De kinderen leren dat je om iemand te leren kennen vragen moet stellen. Zo leer je iemand echt kennen.

Tip?

Praat met de kinderen na over hoe je een praatje maakt met iemand. Hoe maak je vriendjes?



23. Talentenpuzzel

Benodigdheden?

- witte a4tjes
- stiften
- scharen
- enveloppen

Hoe?

De kinderen maken allemaal een tekening over iets waar zij goed in zijn. Bijvoorbeeld voetballen, dansen enz. Als de tekening klaar is knippen ze de tekening in zes stukjes, zodat het puzzelstukjes worden. De puzzelstukjes worden in een enveloppe gedaan en aan een vrijwilliger gegeven. Als alle kinderen klaar zijn deelt de vrijwilliger de enveloppe willekeurig uit. De kinderen maken de puzzel die in de enveloppe zit. Als iedereen klaar is vertellen de kinderen om de beurt wat ze op de puzzel zien. Degene van wie de puzzel is maakt bekend dat de puzzel van hem/haar is en vertelt waarom hij/zij dit heeft getekend.

Doel?

De kinderen laten zien wat hun talenten zijn. De kinderen horen de talenten van de andere kinderen.

Tip?

Doe als vrijwilligers ook mee en maak ook een tekening en een puzzel. De kinderen zien zo ook wat de talenten zijn van de vrijwilligers.



24. Wikkel je rot

Benodigheden?

- draden van touw of wol (ongeveer 2 meter lang)

Hoe?

De spelleider pakt zoveel draden als de helft van de kinderen dat aanwezig is (bij tien kinderen zijn er bijvoorbeeld vijf draden nodig voor het spel). Vervolgens draai je als spelleider de draden door elkaar heen en geef je iedereen een uiteinde van een draad (wanneer er een oneven aantal kinderen aan het spel mee doet, kan de spelleider ook mee doen). De kinderen moet nu in twee rijen tegenover elkaar gaan staan en ze moeten er met elkaar voor zorgen dat alle draden uit elkaar worden gewikkeld. Zo zullen ze uiteindelijk ook ontdekken wie aan het anderen uiteinde van hun touw staat. Als ze dat hebben ontdekt en iedereen uit de knoop is geven ze het kind dat hetzelfde touwtje vast heeft een compliment.

Doel?

De kinderen leren in een groep samen te werken. Daarnaast leren ze elkaar een compliment te geven en een compliment te ontvangen.

Tip?

Moedig de kinderen aan. Wanneer er een complete chaos ontstaat en de kinderen niet goed met elkaar samenwerken, kan je als spelleider tips geven om er voor te zorgen dat ze naar elkaar luisteren en echt samenwerken.



25. Talentenshow 1

Benodigheden?

- eventueel verkleedspullen
- materialen voor de aankleding, posters, uitnodigingen

Hoe?

De kinderen krijgen de opdracht om aan een talentenshow mee te doen, die de week na deze activiteit bij de Kinderhuiskamer gaat plaats vinden. De kinderen mogen zelf weten wat ze op de talentenshow gaan doen. Alle kinderen vanaf 8 jaar mogen mee doen. Vraag aan het begin van de middag welke kinderen er iets willen doen zodat je weet hoeveel kinderen er mee doen. Ga met de kinderen brainstormen over wat ze allemaal zouden kunnen doen en brainstorm ook met de kinderen over wat er allemaal nodig is voor een talentenshow. Verdeel de taken voor de talentenshow onder de kinderen. Bijvoorbeeld, de aankleding van de talentenshow, uitnodigingen, posters, het programma, de presentator. De kinderen kunnen aan de slag met hun taken. Vervolgens krijgen de kinderen de mogelijkheid om al te oefenen of anderen dingen voor te bereiden.

Doel?

De kinderen leren hun talenten aan anderen te presenteren. Daarnaast krijgen ze ook de verantwoordelijkheid voor bepaalde taken en wordt het echt hun talentenshow.

Tip?

Het is wel belangrijk om met de kinderen af te spreken dat iedereen maar een bepaald aantal minuten krijgt (bijvoorbeeld 5 minuten, afhankelijk van het aantal kinderen dat mee doet). Daarnaast is het belangrijk om de kinderen zoveel mogelijk aan te moedigen en de taken zo min mogelijk uit handen te nemen.

(Deze activiteit zal de hele middag vullen)



26. Talentenshow 2

Benodigheden?

- een podium
- medailles of anderen kleine presentjes voor alle kinderen

Hoe?

Vandaag is de talentenshow! De kinderen die zich hebben aangemeld voor de talentenshow mogen één voor één optreden. De andere kinderen, ook onder de 8 jaar, mogen kijken. Het is belangrijk dat de kinderen helpen met de voorbereidingen en er zo min mogelijk uit handen wordt genomen door volwassenen. Het is geen wedstrijd, dus aan het eind wordt iedereen bedankt om de enorme prestatie die ze hebben geleverd en krijgt iedereen een klein presentje.

Doel?

De kinderen leren hun talenten aan anderen te presenteren. Daarnaast krijgen ze ook de verantwoordelijkheid voor bepaalde taken en wordt het echt hun talentenshow.

Tip?

Het is belangrijk dat zo min mogelijk uit handen wordt genomen door volwassenen.

(Deze activiteit zal de hele middag vullen)



De omgeving

27. Stamboom

Benodigheden?

- tijdschriften
- scharen
- lijm
- voorbeeld stamboom (zie bijlage 5 Stamboom)

Hoe?

Bespreek met de kinderen wie ze allemaal in hun familie hebben en vraag aan de kinderen of ze weten wat een stamboom is. Laat de kinderen een voorbeeld zien. De kinderen gaan dan zelf een stamboom maken van hun gezin en/of familie. In tijdschriften mogen zij foto's zoeken van mensen die lijken op hun gezinsleden en deze kunnen zij in de stamboom plakken. De kinderen maken de stamboom zo compleet.

Doel?

De kinderen zien door middel van hun stamboom wie ze in hun omgeving hebben.

Tip?

Bespreek wat familie voor de kinderen betekent.



De omgeving

28. Blindengeleidehond

Benodigdheden?

- papier
- stiften, potloden of pennen

Hoe?

Verdeel de kinderen in tweetallen. Eén van de twee kinderen moet een blinddoek om. Het andere kind krijgt door een vrijwilliger ingefluisterd wat hij het andere kind moet laten tekenen. Voorbeelden: huis, auto, hart, een poppetje, de zon (houd het gemakkelijk). Het kind dat niet geblinddoekt is moet het andere kind aanwijzingen geven om het object of voorwerp op papier te krijgen zonder te benoemen wat hij of zij moet tekenen.

Doel?

De kinderen leren dat het belangrijk is om mensen om je heen te helpen. Soms zijn er mensen of kinderen die iets niet goed kunnen omdat ze dingen lastig vinden. Het is belangrijk om iemand dan te helpen en hem te steunen, zodat hij of zij ook verder kunnen .

Tip?

Complimenteer de kinderen, dat ze goed samenwerken, ze goede aanwijzingen geven, ze goed naar elkaar luisteren en ze elkaar vertrouwen. Benoem daarnaast dat het belangrijk is om anderen te helpen als zij iets lastigs vinden.



29. De kostbare ballon

Benodigdheden?

- ballonnen

Hoe?

Zorg dat de zaal vrij is van tafels, stoelen of andere dingen. Maak een begin en een eindstreep (dit kan ook door een tafel aan het begin en het eind te zetten zodat duidelijk is waar de kinderen heen moeten. De groep wordt verdeelt in tweetallen en elk tweetal krijgt een ballon. De kinderen moeten proberen om met zijn tweeën de ballon naar de overkant te brengen. Ze mogen de ballon niet met hun handen vast houden. Om de beurt probeert een tweetal naar de overkant te gaan totdat iedereen is geweest.

Variatie?

Maak een parcours waar de kinderen door heen moeten. Bijvoorbeeld een tafel waar zij een rondje omheen moeten maken, een stoel waar zij over heen moeten enz.

Doel?

De kinderen leren goed met elkaar samen te werken. Daarnaast merken ze dat ze sommige dingen niet alleen kunnen doen en dat ze hulp nodig hebben van anderen.

Tip?

Benoem dat ze goed samenwerken en dat het goed is om samen te werken. Daarnaast is het belangrijk om te benoemen dat er soms dingen zijn waarbij je anderen om hulp moet vragen.



30. Dans met me mee!

Benodigheden?

- muziek (zie CD)
- blinddoeken

Hoe?

Begin eerst met de kinderen op de muziek te dansen. Begin met liedjes waarop de kinderen weten wat ze moeten doen, bijvoorbeeld de kabouter plop dans. Zo ontstaat er veiligheid waardoor de kinderen de ruimte voelen om te dansen en zichzelf te zijn. Wanneer je denkt dat er veiligheid is gecreëerd kan het spel worden gedaan. De groep wordt in tweetallen verdeelt. Eén van het tweetal krijgt een blinddoek om. Vervolgens gaat de muziek aan en moet het kind zonder blinddoek het kind met blinddoek leiden in het dansen. Als de muziek is afgelopen, worden de koppels veranderd. Aan het eind van het liedje mogen de kinderen met de blinddoek raden met wie ze aan het dansen zijn.

Doel?

De kinderen leren dat je soms hulp nodig hebt van anderen en ze komen er ook achter welke personen hen helpen en bijstaan. Ook in de omgeving zijn er mensen die je helpen.

Tip?

Benoem naar de kinderen dat ze super goed dansen, waardoor ze de vrijheid voelen om te dansen. Benoem daarnaast dat het goed is om anderen te helpen omdat anderen mensen hen ook helpen.



31. Ken je omgeving

Benodigheden?

- pen
- papier
- 4 ballonnen
- Het Wilhelmus (zie bijlage 6. Ken je omgeving)

Hoe?

De kinderen worden in twee groepen verdeeld. Elke groep krijgt de opdracht om vijf vragen te bedenken over de wijk Capelle Schollevaar. Bijvoorbeeld hoe heet de bakker of hoe heet de burgemeester. Wanneer de kinderen de vragen bedacht hebben, moeten de groepen de vragen aan de andere groep stellen. Elke groep krijgt twee ballonnen. Wanneer de groep kinderen een vraag fout heeft beantwoordt, wordt één van de twee ballonnen kapot gemaakt en hebben ze nog maar één leven over. Als ze twee vragen fout hebben en allebei de ballonnen dus kapot zijn gemaakt moet de groep het Wilhelmus zingen.

Doel?

De kinderen denken na over in welke wijk ze wonen en leren hun wijk nog beter kennen.

Tips?

Wanneer het gemakkelijke vragen zijn kan de spelleider er ook voor kiezen om allebei de groepen maar één leven (ballon) te geven.



32. Familieportret

Benodigheden?

- eventueel accessoires, sjaals, hoeden en zonnebrillen

Hoe?

Eerst wordt met de kinderen besproken uit wat voor een gezin ze komen, hoeveel broertjes en zusjes. Daarnaast wordt daar nog iets dieper op in te gaan door bijvoorbeeld te vragen of ze het leuk vinden om met hun broertje of zusje te spelen. De kinderen mogen elkaar ook vragen stellen.

De kinderen krijgen vervolgens één voor één de opdracht om het gezin waar ze vandaan komen op te stellen door gebruik te maken van de kinderen.

Bijvoorbeeld: één kind is de vader, één kind de moeder en één kind is een peuterbroertje en moet zich heel klein maken enz. Wanneer het kind tevreden is mag ze circa 30 seconden naar het beeld kijken, vervolgens moet ze naar de gang. De kinderen die het beeld spelen veranderen een aantal dingen in de opstelling bijvoorbeeld een broekspijp omhoog, een accessoires of een gezichtsuitdrukking. Het is belangrijk dat er in totaal vijf dingen worden veranderd. Vervolgens komt het kind terug en moet de vijf verschillen raden.

Doel?

De kinderen leren dat ze een onderdeel zijn in een gezin en dat het gezin belangrijk is.

Tip?

Geen



33. Postbode

Benodigdheden?

- papier
- stiften, potloden of pennen
- scharen

Hoe?

De kinderen maken kaarten met een boodschap voor bijvoorbeeld iemand die ziek is of veel voor hem of haar betekent. De kinderen mogen zelf weten voor wie zij een kaart maken.

Doel?

De kinderen leren dat het belangrijk is om naar iemand anders om te kijken. Daarnaast leren de kinderen ook dat het goed is om soms ook iets uit te delen.

Tip?

Benoem naar de kinderen dat het belangrijk is om iets met anderen te delen en naar anderen om te kijken. Hierdoor kan je anderen weer opbeuren. Waarschijnlijk vinden ze het zelf ook fijn als ze een kaart krijgen wanneer ze in het ziekenhuis liggen of als ze jarig zijn.



De omgeving

34. Memory your family

Benodigheden?

- papier
- scharen
- potloden

Hoe?

Bespreek met de kinderen welke mensen veel voor hen betekenen en waarom? Vraag bijvoorbeeld ook of ze deze mensen altijd om hulp kunnen vragen? Vervolgens krijgen de kinderen de opdracht om memory te maken van de mensen die veel voor ze betekenen. Ze knippen van papier kleine kaartjes en tekenen hier de personen op. Van elke persoon maken ze twee kaartjes.

Doel?

De kinderen denken na over welke mensen veel voor ze betekenen.

Tip?

Geen



De omgeving

35. Mond orkest

Benodigheden?

-geen

Hoe?

De kinderen gaan in een kring staan. Eén kind begint met het neuriën van een melodietje. Wanneer de kinderen liever niet willen beginnen, kan de spelleider ervoor kiezen om te beginnen zodat er een veilige omgeving ontstaat.

Vervolgens valt een ander kind in door een ander melodietje te neuriën, zo volgen alle kinderen een voor een zodat er uiteindelijk een orkest ontstaat met allemaal verschillende melodietjes.

Voorbeeld:

Kind 1: lalala.....

Kind 2: hiwawa.....

kind 3: loohlooh.....

kind 4 : bahbah.....

Doel?

De kinderen leren dat iedereen verschillende dingen doet en andere kwaliteiten heeft, maar samen wordt het toch een geheel is, net als in je familie of zoals in de klas.

Tip?

Benoem naar de kinderen dat het echt als een orkest klinkt. Benoem dat ook al doe je verschillende dingen je toch dingen samen kunt creëren en het toch een geheel is.



De omgeving

36. Dirigentje

Benodigheden?

- geen

Hoe?

De kinderen gaan in een kring staan. Eén kind verlaat de ruimte. Een vrijwilliger wijst een kind aan. Dat kind is de dirigent. De dirigent doet alsof hij een instrument bespeelt. De andere kinderen doen hem na. Het kind dat de ruimte had verlaten komt terug en gaat in het midden van de kring staan. De dirigent verandert ongemerkt de bewegingen en iedereen doet hem na. Hij moet er voor zorgen dat het kind in het midden dit niet ziet. Het kind in het midden moet uit vinden wie de dirigent is.

Doel?

De kinderen zien dat je als groep een geheel bent en samen hetzelfde doet. De omgeving is belangrijk voor wat je doet en soms doe je ook hetzelfde als wat iemand anders doet. De ander kan een voorbeeld zijn.

Tip?

Praat met de kinderen na over hoe belangrijk je omgeving is en hoe je omgeving soms een voorbeeld is voor hoe je iets moet doen.



De omgeving

37. Er was eens...

Benodigheden?

-geen

Hoe?

Samen gaan de kinderen een verhaal maken. De kinderen gaan in een kring staan/zitten. Om de beurt zegt een kind een zin. Het eerste kind begint met 'er was eens...' de andere kinderen vullen dit aan door zelf een zin te verzinnen. De zin moet te maken hebben met iets wat zij hebben meegemaakt of hebben gedaan. Voorbeeld: Er was eens...Een jongetje dat van voetbal houdt...die met zijn vader ging reizen enz. als de laatste zijn zin heeft gezegd is het verhaal klaar.

Doel?

De kinderen maken samen een verhaal. Ook in je omgeving maak je samen met de mensen om je heen het verhaal van je leven. De kinderen doen dit in het klein.

Tip?

Als de kinderen het spel erg leuk vinden kan je het verhaal langer maken door de kring nog een keer rond te gaan. Praat ook met de kinderen na over welke personen er belangrijk zijn in het verhaal van zijn of haar leven.



38. De familietoren

Benodigheden?

-jengablokjes

Hoe?

De kinderen bouwen een Jenga toren. Om de beurt halen de kinderen een blokje uit de toren weg. Dit gaat net zo lang door totdat de toren omvalt. Dit kan verschillende keren herhaalt worden.

Doel?

Het doel is om kinderen te laten zien dat je gezin en je familie een basis vormt in je leven. Deze mensen zijn belangrijk voor je leven.

Tip?

Benoem naar de kinderen dat je gezin en familie net als de toren samen stevig staan. Als er blokjes weg worden gehaald wordt de toren minder stevig net als bij een gezin of familie. Als er iemand weg is wordt hij of zij gemist.



39. Steuntje in de rug

Benodigheden?

-geen

Hoe?

De kinderen gaan in een groep van acht of tien in een kring staan en houden elkaars handen vast. De kinderen krijgen afwisselend het nummer één of twee. De kinderen moeten recht gaan staan en hun voeten stevig op de grond zetten. De nummers één mogen dan proberen om naar voren te leunen en de nummer twee naar achteren. Zorg dat dit tegelijk gebeurt zodat iedereen in evenwicht blijft. Doordat de ene helft van de groep naar voren leunt en de andere groep naar achteren houden zij elkaar in evenwicht. Als dit is gelukt kunnen de kinderen weer tegelijk gaan wisselen. De nummers één proberen dan naar achteren te leunen en de nummers twee naar voren. Als dit ook is gelukt kan je het spel herhalen door steeds af te wisselen met naar voren en naar achteren leunen. Op deze manier schommelen de kinderen heen en weer.

Variatie?

De groep wordt eerst verdeelt in tweetallen. De tweetallen gaan met de ruggen tegenover elkaar op de grond zitten en met de armen in elkaar gehaakt. De voeten staan op de grond en de knieën gebogen. Samen probeert het tweetal op te staan door met de ruggen tegen elkaar aan te duwen. Als dit is gelukt wordt de groep in viertallen verdeelt. Het viertal gaat op dezelfde manier in een kringetje zitten. Met de ruggen tegen elkaar, de armen in elkaar gehaakt en de knieën gebogen. Door met de ruggen tegen elkaar aan te duwen proberen ze te gaan staan. Dit kan verder vervolgd worden door zestallen te maken, achttallen, tientallen enz. totdat het kunstje met de hele groep kan worden uitgevoerd.

Doel?

De kinderen leren te steunen op elkaar. Ook op je familie en je gezin kan je steunen. Hierdoor sta je sterk. De kinderen leren samen op te gaan staan. De kracht van alle kinderen is hier voor nodig. Ook in je omgeving is de kracht van andere nodig om je leven te leven.

Tip?

Praat met de kinderen over de steun die je familie kan zijn. Hoe helpt je familie of je gezin jou? Praat met elkaar na over welke mensen in de omgeving van de kinderen steun geven. Welke personen zijn belangrijk voor de kinderen in hun omgeving?



Dromen van een kind

40. Rara, welke droom heb ik?

Benodigdheden?

-geen

Hoe?

De kinderen mogen absoluut niet vertellen welke droom ze hebben. Vervolgens gaan de kinderen één voor één naar voren en mogen zij uitbeelden wat voor droom zij hebben. De andere kinderen moeten raden wat voor droom het kind uitbeeld. Wanneer de droom is geraden mag het kind iets vertellen over zijn/haar droom, de anderen kinderen mogen ook vragen stellen.

Doel?

De kinderen horen elkaars dromen. Het kind is bewust bezig met zijn of haar droom en krijgt de mogelijkheid zijn of haar droom met anderen te delen.

Tip?

Help het kind wanneer het kind het lastig vindt om zijn of haar droom uit te beelden. Daarnaast is het belangrijk om te benoemen dat het belangrijk is om dromen te hebben, zodat je weet waarvoor je op school zit. Daarnaast kan je de kinderen motiveren in het stellen vragen door zelf een vraag te stellen aan het kind die zijn of haar droom heeft uitgebeeld.



Dromen van een kind

41. Bloeiende droom!

Benodigdheden?

- potjes, bakjes, blikjes
- aarde of watten
- bloemzaadjes

Hoe?

De kinderen mogen hun eigen bloempotje versieren en ze bloemzaadjes planten in hun eigen bloempotje. Ze kunnen dit meenemen naar huis en voor het plantje zorgen.

Doel?

De kinderen leren voor iets te zorgen. Daarnaast is het doel van het plantje dat zij net als het zaadje mogen groeien. Zoals de wens van een plantje is om een mooie bloem wil worden, zo mag je als kind ook dromen en wensen hebben voor later.

Tip?

Benoem dat de plantjes net als zij gaan groeien. Benoem dat zij net als het plantje de wens mogen hebben om te groeien en om dromen en wensen te hebben voor later.



Dromen van een kind

42. Beroepen

Benodigdheden?

- Nodig iemand uit die iets komt vertellen over zijn beroep. Bijvoorbeeld een brandweerman of een wijkagent. Het is leuk om te vragen of hij of zij ook wat voorwerpen wil meenemen.

Hoe?

De desbetreffende persoon vertelt zijn verhaal. Hij vertelt over waarom hij dat beroep is gaan doen. De kinderen krijgen de mogelijkheid om vragen te stellen.

Doel?

De kinderen krijgen informatie over een beroep en krijgen te horen waarom de gast voor dit beroep heeft gekozen. De kinderen leren zo nadenken over de toekomst.

Tip?

Geen



Dromen van een kind

43. Bewaak je droom

Benodigheden?

- een doekje/voorwerp
- blinddoek
- papier
- Pennen

Hoe?

Eerst begint de spelleider door aan de kinderen te vragen of het voor iedereen duidelijk is wat hun droom is. Daarnaast vertel je de kinderen dat belangrijk is om je daar goed voor in te zetten. Wanneer je met de kinderen daarover gesproken hebt begint het spel. Eén kind wordt geblinddoekt en voor het geblinddoekte kind wordt er een voorwerp neer gelegd wat symbool staat voor zijn droom (de droom kan er ook met een tekeningetje op papier op het voorwerp worden opgeplakt). Een ander kind wordt aangewezen om sluipend het voorwerp (de droom) af te pakken. Het moet heel voorzichtig want als het geblinddoekte kind iets denkt te horen moet hij in de richting van het geluid wijzen. Wanneer het kind inderdaad richting het kind wijst is het sluipende kind af. Dan mag een ander kind proberen het voorwerp(de droom) af te pakken. Wanneer het, het kind toch lukt om het voorwerp (de droom) af te pakken, dan wordt hij/zij geblinddoekt en mag hij/zij zijn droom bewaken.

Doel?

De kinderen leren dat ze hun droom niet zomaar moeten laten afpakken door anderen, omdat zij het een rare droom vinden of denken dat het toch niet kan. Het is belangrijk dat ze leren dat ze hun droom niet zomaar opgeven en ervoor strijden.

Tip?

Benoem naar de kinderen dat het heel belangrijk is om je in te zetten voor je droom en niet zomaar op te geven omdat anderen mensen het raar vinden of denken dat je het toch niet gaat redden.



Dromen van een kind

44. Dromen gooien

Benodigdheden ?

-papier

Hoe?

De kinderen schrijven hun droom of dromen op een stuk papier en verkreukelen die tot een prop. Vervolgens gaan de kinderen in een rij staan en proberen de droom in een bak te gooien die een paar meter verderop staat. Dit kan meerdere keren herhaald worden.

Doel?

De kinderen leren dat het belangrijk is om voor je droom of doel te gaan. Ze zien dat ze zelf de sleutel zijn om hun doel te behalen.

Tip?

Benoem naar de kinderen dat je voor je droom moet gaan. Als je iets graag wilt moet je proberen er voor te gaan en het proberen uit te laten komen. Je moet dit zelf doen.



Dromen van een kind

45. Droomwolken

Benodigheden?

- vraag iemand op leeftijd die iets wil vertellen over zijn/haar dromen en wensen en over of die zijn uitgekomen.
- koekjes en thee

Hoe?

De persoon die is uitgenodigd vertelt zijn/haar verhaal waarin duidelijk wordt welke droom deze persoon had en hoe die is uitgekomen. De kinderen krijgen vervolgens de mogelijkheid om daar vragen over te stellen.

Doel?

De kinderen zien bij een ander hoe diegene er voor gezorgd heeft dat zijn/haar dromen uit zijn gekomen. Daarnaast zullen ze van de desbetreffende persoon ook tips kunnen krijgen om er voor te zorgen dat je droom uitkomt.

Tip?

Geen



Dromen van een kind

46. Dromenbouwer

Benodigdheden?

- saté prikkers
- spekjes

Hoe?

De kinderen praten eerst met elkaar over welke dromen zij hebben. De kinderen praten ook over hoe je je droom kunt bereiken. Daarna gaan de kinderen bouwen. Met saté prikkers en spekjes moeten ze een grote toren bouwen.

Doel?

De kinderen praten over hun dromen en over hoe je dit kunt bereiken. Door hierover na te denken bouwen ze aan hun dromen.

Tip?

Praat met de kinderen mee over hoe je je droom waar kunt maken.



Dromen van een kind

47. Toekomstcollage

Benodigheden?

- stapel oude tijdschriften
- scharen
- lijm
- grote vellen papier

Hoe?

De kinderen gaan een collage maken over hun toekomst. Uit de tijdschriften knippen zij verschillende plaatjes die zij op een vel papier plakken. Het moet een collage worden met plaatjes die te maken hebben met hoe de kinderen de toekomst zien. Je kunt denken aan in welk huis de kinderen willen wonen, welk beroep ze willen doen, met wie ze willen trouwen enz.

Doel?

De kinderen denken na over hun toekomst en over de wensen die zij hierin hebben.

Tip?

Als er nog tijd over is kunnen de kinderen aan elkaar iets vertellen over hun collage en hun toekomst.



Dromen van een kind

48. Koning te rijk!

Benodigheden?

- papier
- pennen

Hoe?

Samen met de kinderen wordt er nagedacht over de samenleving in Nederland. Praat over hoe de kinderen het vinden om in Nederland te wonen. De kinderen wordt dan de vraag gesteld: Wat zou je in Nederland veranderen als je de koning of koningin was? De kinderen schrijven dit op een papier. Na afloop delen zij wat ze hebben opgeschreven met de andere kinderen.

Doel?

De kinderen denken na over de samenleving waarin zij leven.

Tip?

Praat ook eens met de kinderen over wat zij wel fijn vinden aan Nederland. Ook kan je bespreken wat de kinderen kunnen doen om Nederland leuker te maken.



Dromen van een kind

49. Blaas je droom vooruit

Benodigheden?

- een tafel
- twee schoenendozen
- rietjes
- pingpongballetjes

Hoe?

Aan de twee uiteindes van de tafel worden twee schoenendozen als goal neergezet. Er worden twee teams gemaakt. Ieder kind probeert met zijn/haar rietje de bal in het doel van de tegenstander te blazen. De bal mag niet met de handen aangeraakt te worden. Als de bal van de tafel rolt mag de tegenstander vanaf die plaats de bal weer in het spel blazen. De ploeg met de meeste doelpunten heeft gewonnen. Na het spel wordt er nagepraat over dromen. Ook je dromen moet je soms verder blazen om je droom te bereiken. Als je voetballer wil worden moet je bijvoorbeeld op voetbal gaan om het te leren. Als je boer wil worden moet je alles leren over een boerderij door bijvoorbeeld een boerderij te bezoeken enz. Wat kunnen de kinderen doen om hun droom te bereiken?

Doel?

De kinderen zien in dat dromen niet zomaar bereikt kunnen worden.

Tip?

Geen



Dromen van een kind

50. Never give up

Benodigdheden?

-raadsels (Zie bijlage 7 Never give up)

Hoe?

Bespreek met de kinderen wat ze er allemaal voor over zouden hebben om een droom na te jagen. Benoem dat het ook belangrijk is om niet zomaar op te geven en door te gaan. Daarna kan het spel beginnen. Noem één voor één de raadsels en laat de kinderen raden, laat ze niet zomaar opgeven.

Doel?

De kinderen leren dat je soms door moeten zetten, ook al is iets moeilijk.

Tip?

Moedig de kinderen aan dat ze niet zomaar op geven met het oplossen van een raadsel. Benoem naar de kinderen dat het belangrijk is om door te zetten en dat dit soms nodig is om je doel te bereiken. Daarnaast is het belangrijk je ook benoemt dat het behalen van een droom met vallen en opstaan gaat maar dat dit helemaal niet erg is.



Dromen van een kind

51. Creëer je toekomst

Benodigdheden?

- belangrijk situaties uit de samenleving (zie voorbeeld)

Hoe?

Bespreek met de kinderen of ze wel eens het nieuws kijken. Vraag daarna aan de kinderen of ze wel eens over de toekomst nadenken. Verdeel de kinderen in drie groepjes. Elk groepje krijgt één van de casussen. De kinderen moeten een casus voor de toekomst proberen op te lossen:

1. Alle dieren redden.
2. Ervoor zorgen dat iedereen even rijk is, zodat er geen armen mensen meer zijn.
3. Ervoor zorgen dat iedereen aardig voor elkaar is zodat mensen geen ruzie meer hebben of stelen.

De kinderen krijgen de opdracht om na te denken over hoe ze de casus kunnen oplossen. Dit moet creatieve, gekke, originele manier worden. Daarna gaan ze door middel van een toneelstukje hun oplossing uitbeelden. Ze mogen dus alles wensen en bedenken, er zijn geen beperkingen. Ze mogen bijvoorbeeld Dagobert Duck langs laten komen om iedereen heel veel geld te geven.

Doel?

De kinderen leren op een hele creatieve manier over de toekomst na te denken en oplossingen te bedenken.

Tip?

Geef als spelleider de kinderen ideeën wanneer de kinderen er niet uit komen en geen idee hebben.



Dromen van een kind

52. Mijn dromenboxje

Benodigheden?

- papier (het liefst stevig karton)
- scharen
- stiften
- vraag de kinderen zelf een kartonnendoosje mee te nemen

Hoe?

De kinderen versieren en/of maken een dromenboxje. Hierbij is het belangrijk dat het een boxje wordt wat helemaal van hen zelf wordt. Wanneer ze klaar zijn mogen ze kaartjes maken met daarop hun dromen. Die mogen ze dan in hun dromenboxje doen.

Doel?

De kinderen bewaren hun dromen in een boxje om regelmatig aan de dromen te worden herinnerd. Zodat zij weten wat ze willen bereiken.

Tip?

Benoem naar de kinderen dat het belangrijk is om dromen te hebben zodat je weet waar je je voor inzet. Daarnaast is leuk dat ze het boxje goed bewaren zodat ze regelmatig aan hun dromen worden herinnerd. Wanneer de kinderen nieuwe dromen hebben kunnen zij het dromenboxje aanvullen met nieuwe dromen.

Bijlagen

Bijlage 1 Detective

a = w	h = y	o = e	v = o
b = d	i = a	p = g	w = h
c = l	j = z	q = p	x = t
d = b	k = r	r = q	y = j
e = v	l = c	s = f	z = s
f = x	m = n	t = u	
g = i	n = m	u = k	

zin 1: zaz dvmu neea
 zin 2 vvm fuevqv rqwlyu rwmzvg dvm zaz
 zijn 3 iqgggai, wwqbai, fgemuum vm kmavr sazm wccvnwwc rvmnqrvn bav zaz
 dvsau

a = 70	h = 33	o = 80	v = 53
b = 2	i = 38	p = 81	w = 67
c = 3	j = 49	q = 93	x = 34
d = 12	k = 9	r = 17	y = 29
e = 15	l = 10	s = 20	z = 99
f = 20	m = 40	t = 11	
g = 30	n = 60	u = 25	

Zin 1: 67, 70,11 99,38,15 49,15 15,17 53,70,60,12,70,70,30 10,15,25,9 25,38,11
 Zin 2: 49,38,49 2,15,60,11 15,15,60 11,80,81,81,15,17, 80,40,12,70,11 49,15
 99,80 2,15,33,25,10,81,99,70,70,40 2,15,60,11

Bijlage 2 Persoonlijheidsachtbaan

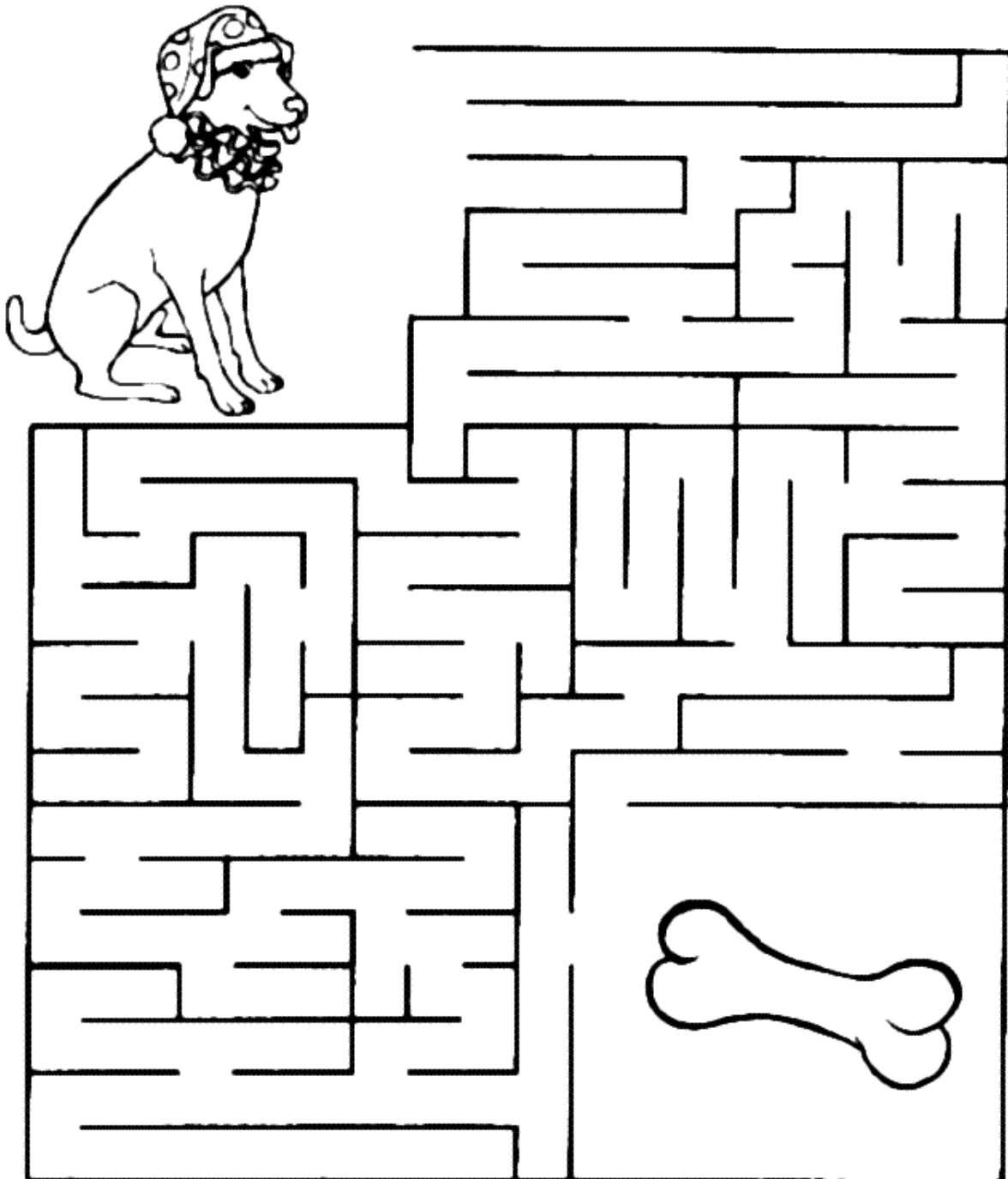
Er was eens een grote groene Kikker. De grote, groene kikker was erg stoer en sportief. Hij liet aan iedereen zien hoe hoog hij kon springen en hoe mooi hij kon kwaken. Hij stond in de wijde omgeving bekend als de stoerste, sportiefste en grappigste groene kikker. Op een dag werd de kikker wakker en was er een enorm groot probleem, de kikker kon niet meer kwaken. Zijn eigen mooie kwaak geluidjes waren helemaal weg. De grote groene kikker raakte helemaal in paniek. Hij was normaal gesproken zo trots op zichzelf. Hij wist zelf niet meer wat hij moest doen en wilde zijn vrienden om raad gaan vragen.

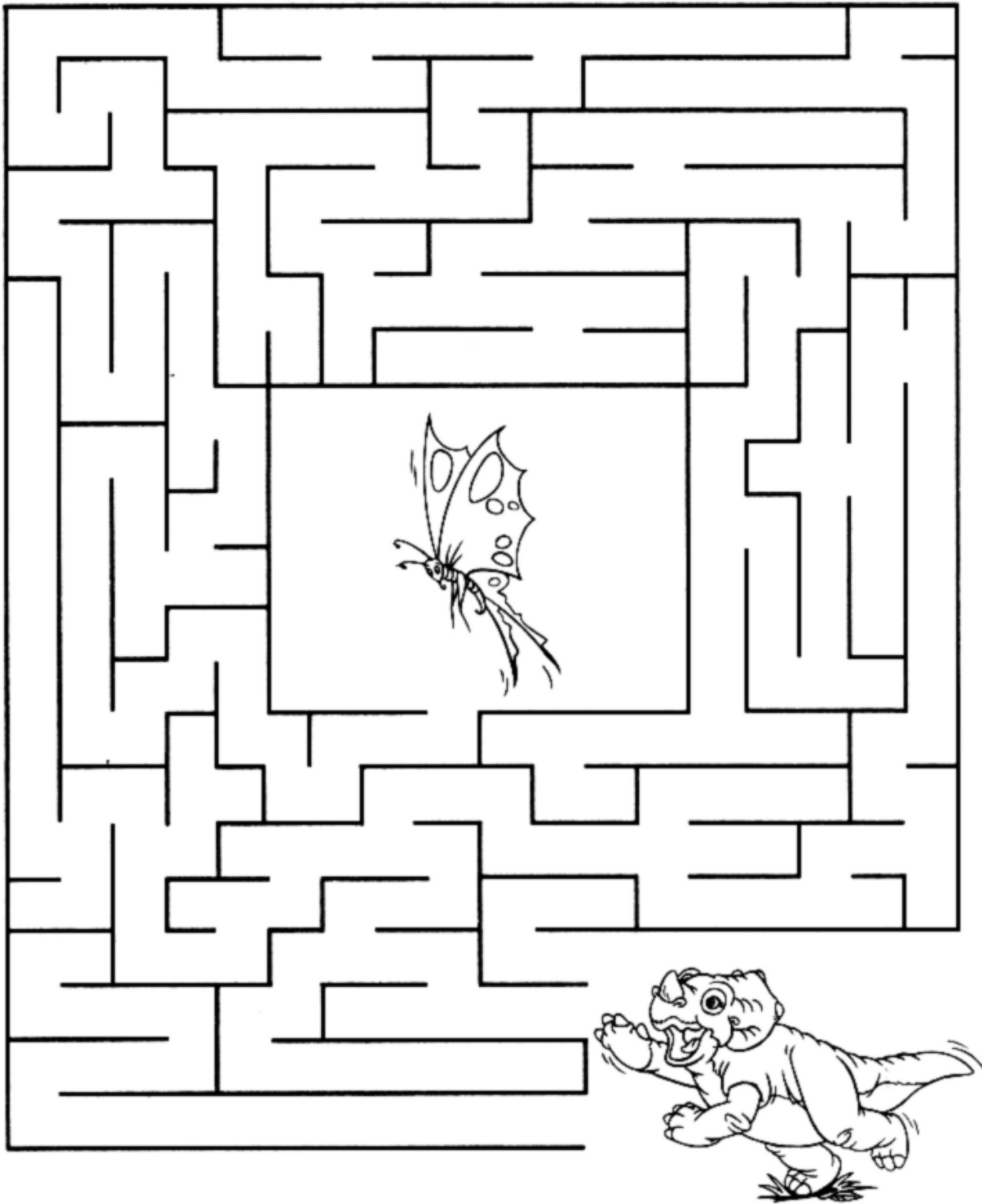
Hij sprong en sprong en kwam bij het luie varken aan. De kikker vroeg of hij hem kon helpen maar het luie varken zei dat hij het veel te druk had en hij even wat rust moest nemen in het modderbad. De kikker sprong en sprong verder en kwam bij zijn vriend de jaloerse kat aan. De jaloerse kat zei dat hij geen tijd had om hem te helpen omdat hij de slimme muizen moest gaan vangen. De kikker gaf niet op en wilde naar zijn andere vrienden. Hij kwam aan bij de grappige das, maar ook grappige das had geen tijd. Hij had gezinsuitbreiding en moest een groter huis gaan graven. De kikker ging nog langs de gekke eekhoorn, de arrogante pauw en naar de intelligente uil, maar niemand wilde hem helpen. De normaal gesproken zo stoere en sportieve kikker was erg verdrietig, omdat niemand van zijn vrienden zo vriendelijk en aardig was om hem te helpen.

De kikker begon heel hard te huilen, de tranen stroomde over zijn groene wangetjes. De grote groene kikker voelde zich totaal niet zichzelf, omdat hij niet kon kwaken. Hij voelde zich niet zelfverzekerd en trots zoals hij zich normaal gesproken voelde.

Totdat hij een geluidje hoorde: 'bbzzzz'. Hij zag een grote nieuwsgierig vlieg die naar hem toe vloog. De grote groene kikker was bijna van plan om zijn tongetje uit de rollen en de vlieg in een hap door te slikken. Totdat de nieuwsgierige vlieg aan de kikker vroeg waarom hij zo moest huilen. De kikker vertelde dat hij niet meer kon kwaken. De nieuwsgierige vlieg sloeg zijn mini vleugeltje om de kikker heen en zei tegen de kikker dat allemaal wel goed kwam. In een keer vloog de nieuwsgierige vlieg omhoog en schreeuwde 'ik heb een slim idee'. De vlieg vertelde dat hij ook een keer op een dag wakker werd en niet meer kon vliegen. Zijn eerlijke en enthousiaste vliegenvader, had hem toen een speciaal drankje gegeven waardoor hij weer kon vliegen. De liefdevolle en vriendelijke vlieg zou dat speciale en dure drankje voor de kikker halen bij zijn eerlijke en enthousiaste vader. De vlieg, vloog en vloog en haalde het speciale drankje op en kwam terug bij de kikker. De kikker dronk het drankje, hij veranderde in alle kleuren, sprong de hoogste sprongen en uiteindelijk kwam daar het verlossende moment en kwamen de prachtige kwaak geluiden weer terug. Het gekwaak had nog nooit zo mooi geklonken. De kikker bedankte de vriendelijke, nieuwsgierige en liefdevolle vlieg wel honderden keren. Zo liep het allemaal goed af met de kikker. En je kan het waarschijnlijk wel raden de stoere, sportieve kikker en de behulpzame, nieuwsgierig en liefdevolle vlieg werden de beste vrienden en deden alles samen. Dus de kikker en de vlieg zijn echte KrachtKanjers.

Bijlage 3 Spiegeldoolhof

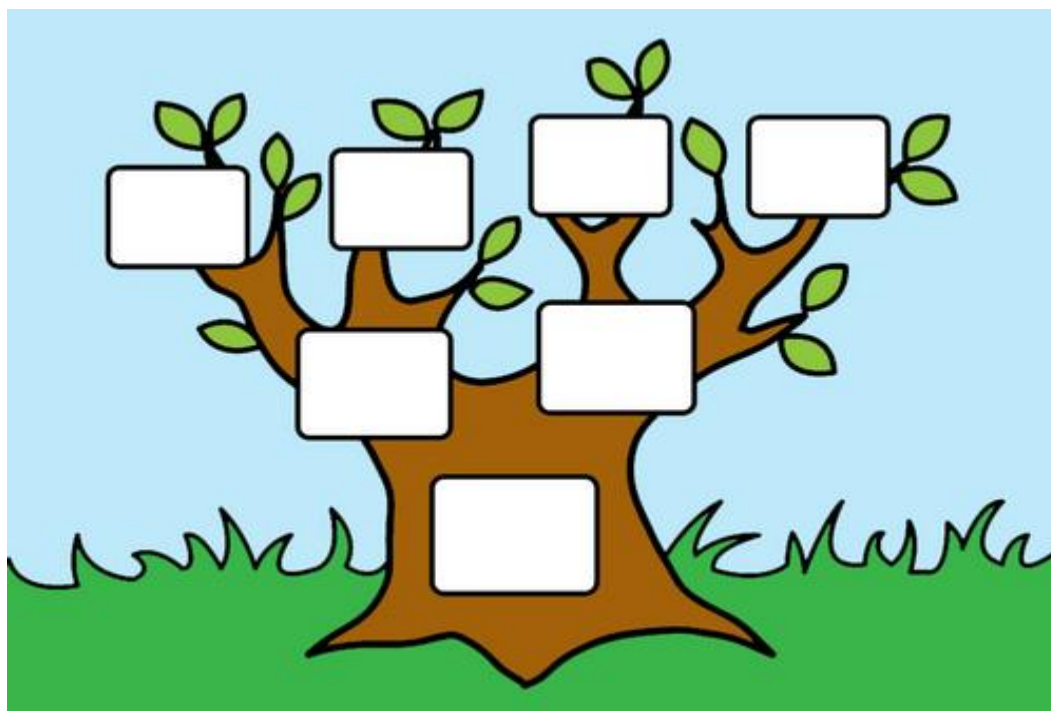




Bijlage 4 Het aanbelspel

Je belt aan omdat je nodig naar de wc moet.	Je belt aan omdat je iemand moet bellen.	Je belt aan omdat je de politie bent en de bewoner verdenkt van diefstal.
Je belt aan omdat je de bewoner de loterij heeft gewonnen.	Je belt aan omdat je collecte doet.	Je belt aan omdat je pantoffels verkoopt.
Je belt aan omdat je een lekke band hebt	Je belt aan omdat je heel erg trek hebt.	Je belt aan omdat je een dure vakanties verkoopt.
Je belt omdat je op facebook zag dat ze jarig was en zin hebt in een stuk taart.	Je belt aan omdat je zag dat hij/zij mooie bloemen in de tuin heeft staan en je vraagt of je misschien een bosje bloemen mag plukken.	Je belt aan omdat je, je verveeld en graag een spelletje wilt doen. Daarom vraag je of zij/hij een spelletje met je wil doen.
Je belt aan omdat je komt werken als oppas.	Je belt aan omdat je bent gevallen en veel pijn hebt.	Je belt aan omdat je de muizen komt bestrijden.
Je belt aan omdat je	Je belt aan omdat je.....	Je belt aan omdat je

Bijlage 5 Stamboom





**Wilhelmus van Nassouwe
ben ik, van Duitsen bloed,
den vaderland getrouwe
blijf ik tot in den dood.
Een Prinse van Oranje
ben ik, vrij onverveerd,
den Koning van Hispanje
heb ik altijd geëerd.**

Bijlage 7 Never give up

Raadsels

1. Wat krijg je als je een egel en een slang met elkaar kruist?
2. Welk van de onderstaande fruitsoorten hoort niet thuis in het rijtje?
Appel, druif, banaan, kers, peer
3. Wat is het verschil tussen een juf en een tandarts?
4. Welke slang is ongevaarlijk?
5. Waarom kun je een muis niet melken?
6. Welke letter van het alfabet kun je drinken?
7. Het is blauw en niet zwaar.
8. Het is groen en het komt heel snel de berg af.
9. Waarom vliegen vogels in de winter naar het zuiden?
10. Welke bus kan niet rijden?

Antwoorden

1. Prikkeldraad
2. De banaan. Het is het enige fruitsoort waarvan je eerst de schil moeten halen voordat je het kunt opeten.
3. De tandarts zegt: mondje open en juf zegt: mondje dicht.
4. De tuinslang
5. Er past geen emmer onder.
6. De T(hee)
7. Licht blauw
8. Skiwi
9. Omdat lopen te ver is.
10. Een brievenbus