

# HANDLEIDING

## PRAATOPPERS

### INHOUD

26 Praattoppers

1 Tip magneet

1 Top magneet

Boekje met handleiding en bijpassende spellen en activiteiten

### IN HET KORT

Praattoppers bevat 26 kaarten. Op iedere kaart staat een gespreksvaardigheid en een cartoon, op de achterkant wordt de gespreksvaardigheid toegelicht. In deze activiteitenwijzer vind je de bijbehorende spellen.

### VOOR WIE?

De Praattoppers zijn interessant voor iedereen die met groepen kinderen (vanaf een jaar of acht) werkt, zoals leerkrachten, pedagogisch medewerkers, activiteitenbegeleiders etc.

### WAAROM?

Als je mensen met elkaar hoort discussiëren, val je soms van de ene verbazing in de andere. De manier waarop we met elkaar in gesprek gaan, is soms keihard met als enige doel elkaar onderuit te halen. Het lijkt bewonderingswaardig iemand te kunnen dissen, te overtroeven of de mond te snoeren. Alsof je dan een overwinnaar bent, maar je wint

niet echt. Je verliest het contact met de ander en bent niet meer in gesprek. Er wordt niets opgelost en iedereen blijft overtuigd van zijn eigen mening.

Dit zie je ook regelmatig bij kinderen gebeuren. Bijvoorbeeld tijdens gesprekken in de kring of bij projecten, spellen en lessen waarbij ze moeten samenwerken. Vaak krijgt degene met de grootste mond gelijk of zijn zin en dat is zeker niet altijd terecht of rechtvaardig.



Natuurlijk hoeven de kinderen het niet met elkaar eens te zijn, maar als ze echt met elkaar in gesprek gaan, kunnen ze leren begrijpen waarom de ander zo denkt. Op die manier worden tolerantie en begrip ontwikkeld en leren ze dat er verschillende antwoorden naast elkaar kunnen bestaan. Dat niemand de waarheid in pacht heeft. Het is dus belangrijk dat kinderen goede gespreksvaardigheden ontwikkelen, zodat ze in plaats van een felle discussie een dialoog kunnen voeren waarin iedereen veilig zijn inbreng kan geven, zijn mening kan ontwikkelen en de ander kan leren begrijpen.

## AFRICHTEN?

Het doel is zeker niet om de kinderen af te richten. Het is wel de bedoeling dat je de kinderen stimuleert om na te denken over hun gedrag en de gevolgen daarvan. De kans is dan groot dat ze zelf beslissen om zich anders te gaan gedragen omdat ze zich realiseren dat er dan een fijnere sfeer in de groep ontstaat.

Door de Praattoppers maak je kinderen op een positieve manier bewust

van gewenste en handige gespreksvaardigheden. Geen verbaal geweld maar constructief gedrag. Zo leg je meteen een goede basis voor burgerschapsvorming.

## HOE GEBRUIK JE DE PRAATOPPERS?

Het gebruik van de Praattoppers is gebaseerd op het principe Tips en Tops. In het onderwijs wordt daar vaak mee gewerkt: kinderen en leerkrachten geven tips over hoe het beter kan en tops over wat al goed ging. Een leerpunt en een compliment dus. Op deze manier geef je op een positieve manier feedback.

Een heel belangrijk aspect is echter wel h<sup>o</sup>e die feedback wordt gegeven. Praattoppers behandelt steeds een bepaalde vaardigheid zodat je concreet kan benoemen wat van de kinderen verwacht wordt. Oudere kinderen kunnen ook zelfstandig met de Praattoppers werken.

Bij de Praattoppers kun je de Tips en Tops op verschillende manieren inzetten. Deze worden hieronder besproken.

## TOP MAGNEET



## TIP MAGNEET

TIP:

LEES VOOR HET EERSTE GEBRUIK  
ALLE KAARTEN EEN KEER DOOR.

## BASISGEDACHTE

Het principe is simpel; na afloop van een kringgesprek (of andere activiteit) benoem je wat goed ging en wat beter kan. Hiervoor gebruik je één (als je alleen een Tip geeft) of twee (als je een Tip of Top geeft) van de 26 vaardigheden uit de Praattoppers. Hang deze met de illustratiekant naar voren op met de bijgeleverde magneten. Als kinderen langs de Tip en Top lopen zullen ze zeker de grappige illustratie beter willen bekijken en zien ze meteen weer welke vaardigheden gewenst zijn. Zo werken de kaarten als affirmatiekaarten, een extra bekrachtiging door de herhaling.

Dit kun je op verschillende manieren doen:

### AAN DE HELE GROEP

Je kunt na afloop van een activiteit aan de hele groep een Tip en een Top geven. Hang daarna de twee kaarten op met de Tip en Top magneten. Aan het begin van een volgend kringgesprek kun je de Tip en Top terugbrengen in de herinnering voordat je een nieuw gesprek begint.

### AAN INDIVIDUËN

Je kunt ook kinderen persoonlijk belonen voor hun goede bijdrage door ze een Top te geven. Dit werkt dan automatisch als Tip voor andere kinderen, want zij horen dan wat er kennelijk bij hen nog niet goed ging en hoe zij ook complimenten kunnen verdienen.

#### TIP:

HOUD BIJ WANNEER JE WELKE  
COMPLIMENTEN GEBRUIKT EN VOOR  
WIE. JE KUNT DAARVOOR  
REGISTRATIEKAARTEN DOWNLOADEN  
OP [WWW.FILOSOFIEJUF.NL/WEBSHOP](http://WWW.FILOSOFIEJUF.NL/WEBSHOP).  
INLOGGEN MET GEBRUIKERSNAAM  
PRAATTOPPERS EN WACHTWOORD  
TOP26

## AANDACHTSPUNT VAN DE DAG

Een andere aanpak kan zijn om aan het begin van een gesprek een Praattopper te laten zien en voor te lezen. Spreek met de kinderen af dat dit het aandachtspunt voor vandaag is. Reflecteer aan het eind van het gesprek met de kinderen hoe het ging. Hang deze kaart vervolgens een paar dagen op met de Tip-magneet.



## EXTRA OEFENINGEN

Om de gewenste vaardigheden spelenderwijs kracht bij te kunnen zetten, vind je in deze handleiding 26 spelletjes. Bij elke Praattopper hoort een spel. Hiermee kun je de vaardigheid extra toelichten, oefenen of laten zien wat het nut van de vaardigheid is.

# ACTIVITEITEN

## EN SPELLEN

Hieronder vind je voor elke Praattopper-kaart een activiteit of spel waarmee de betreffende gespreksvaardigheid wordt geoefend of geïllustreerd. Je kunt de spellen spelen nadat je de tekst van die Praat-topper hebt voorgelezen.

### NUMMERING

De nummering van de Praattoppers is geheel willekeurig en zegt niets over de belangrijkheid. Ze maken het makkelijker om het spel dat bij een bepaalde Praattopper hoort op te zoeken. Omdat de nummering willekeurig is, hoef je de Praattoppers dus ook niet op een bepaalde volgorde te behandelen.

### VOORBEREIDING

Voor de meeste activiteiten heb je niets nodig en hoef je niets voor te bereiden. Als dit wel het geval is, staat het duidelijk aangegeven.

### DE ACTIVITEITEN

#### 1. JE PRAAT OM DE BEURT

**Doel:** de kinderen leren beter naar elkaar te luisteren en elkaar uit te laten praten

**Werkvorm:** kring

**Oefening:** om de beurt moeten de kinderen zeggen wat hun hobby en hun lievelingskleur is. Daarna herhalen ze wat de twee kinderen voor hen gezegd hebben. Iedereen moet dus goed opletten. De eerste twee kinderen die in een ronde aan de beurt zijn, kunnen uiteraard niet van twee voorgaande leerlingen iets herhalen. Varieer daarom per ronde met wie er begint.

*Bijvoorbeeld: 'Ik hou van turnen en mijn lievelingskleur is blauw, Piet houdt van voetbal en zijn lievelingskleur is blauw, Anna houdt van knutselen en haar lievelingskleur is oranje.'*

Als je deze oefening vaker doet, kun je variëren met de informatie die de kinderen moeten vertellen. Zoals lievelingseten, lievelingsdier, engste dier et cetera. Om de betrokkenheid te vergroten, kun je de leerlingen zelf laten bepalen welke onderwerpen aan bod komen.

#### 2. JE NEEMT ELKAAR SERIEUS

**Doel:** de kinderen leren om serieus argumenten af te wegen

**Werkvorm:** eerst individueel, daarna kring

**Benodigheden:** briefjes en een mandje of bakje

**Oefening:** verdeel de groep in tweeën. De ene helft krijgt de opdracht om gekke antwoorden op een vraag te bedenken en de andere helft om normale antwoorden te bedenken. De kinderen werken vervolgens individueel aan hun antwoorden. Suggesties voor vragen zijn: hoe maak je van een zeehond een huisdier? Hoe bak je een lekkere taart? Hoe kun je de weg naar Rome vinden? Hoe kun je een muis vangen? Beslis voorafgaand aan deze oefening met welke vraag de kinderen aan de slag moeten.

Elk kind schrijft elk door hem bedacht antwoord op een apart briefje. De begeleider verzamelt de antwoorden en stopt ze in een mandje of

bakje. Ga dan met de hele groep bij elkaar zitten en trek een briefje. Dat kan dus een serieus of een gek antwoord zijn. Wat het ook is, de groep moet het serieus bespreken. Waarom is het antwoord wel of niet goed? Kun je bij een gek antwoord argumenten bedenken waardoor het toch kan kloppen? Wie in de lach schiet is 'af'. Spreek met de kinderen hiervoor een (leuke) sanctie af, bijvoorbeeld wie meer dan drie keer in de lach schiet, moet de volgende dag trakteren.



### 3. JE BLIJFT BIJ HET ONDERWERP

**Doel:** de kinderen oefenen in het zich focussen op één onderwerp  
**Werkvorm:** gezamenlijk, maar op de eigen plek

**Oefening:** iedereen denkt vijf minuten lang na over bijvoorbeeld een tandenborstel. Je kunt bedenken wat de voordelen van tandenborstels zijn, wat voor verschillende soorten tandenborstels er zijn, hoe het vroeger was toen de tandenborstel nog niet was uitgevonden, et cetera. Ondertussen roept één kind steeds allerlei afleidende woorden zoals spelletje, tuinstoel, strand, dak, regen, et cetera. Na vijf minuten vertelt een aantal kinderen wat ze bedacht hebben. Lukte het iedereen om over tandenborstels na te denken? Hebben de kinderen bij wie het goed ging concentratietips voor de kinderen die het moeilijker vonden?

### 4. JE DURFT TE TWIJFELEN

**Doel:** kinderen leren om hun kennis los te laten en vrij te denken

**Werkvorm:** kring

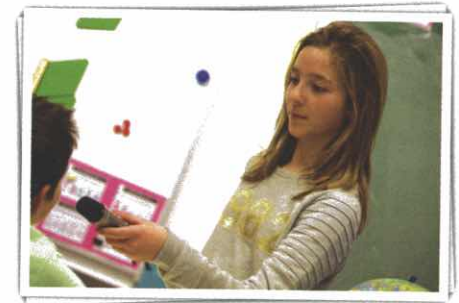
**Oefening:** laat de kinderen in een kringgesprek alternatieve antwoorden bedenken voor iets waar iedereen hetzelfde over denkt. Denk aan overtuigingen als dat de aarde rond is, dat kabouters niet bestaan of dat je niet omhoog kunt vallen. Gooi de standaardovertuigingen overhoop en bedenk hoe het anders zou kunnen zitten. Wie weet wat voor verrassends er uit komt...

### 5. JE TOONT INTERESSE IN ANDEREN

**Doel:** de kinderen leren om met iedereen, ook met degenen die ze niet goed kennen, gesprekken aan te gaan  
**Werkvorm:** binnenkring- en buitenkring

**Oefening:** kinderen vinden het vaak lastig om kinderen die niet in hun vriendenkring zitten, beter te leren kennen. Maar bij deze speeddate-oefening moet dat wel. De ene helft van de groep gaat in een kring staan met de ruggen naar elkaar toe. Dit is de binnenkring. De andere helft van de groep gaat eromheen staan met hun gezicht naar degenen die in de binnenkring staan toe. Ieder kind staat dan dus tegenover een ander kind.

Dan krijgen alle kinderen die staan één minuut de tijd om degene die voor hen zit beter te leren kennen. Ze moeten dus dingen vragen die ze nog niet weten. Dat mogen vragen zijn als: wat vind jij van vlees eten, wat vind jij van de aardbevingen in Groningen of wat vind jij van onze minister-president? Maar ook filosofische vra-



gen, zoals moet je altijd eerlijk zijn, wie bepaalt wat normaal is of hoe weet je zeker dat dit een stoel is? Na één minuut schuiven alle kinderen uit de buitenkring een plek naar links op en gaan het volgende kind interviewen. Geef de kinderen van te voren wat voorbeelden van vragen die ze kunnen stellen.

Na afloop kun je met de kinderen gezamenlijk terugkijken op de activiteit. Wie heeft er iets leuks ontdekt over een ander? Wat heeft ze verrast? Et cetera.

## 6. JE KUNT ERTEGEN ALS IEMAND HET NIET MET JE EENS IS

**Doel:** helpt kinderen om weerbaarder te worden en minder van slag te raken door wat anderen tegen hen zeggen of van ze vinden. Je kunt deze oefening eventueel vaker doen op verschillende momenten

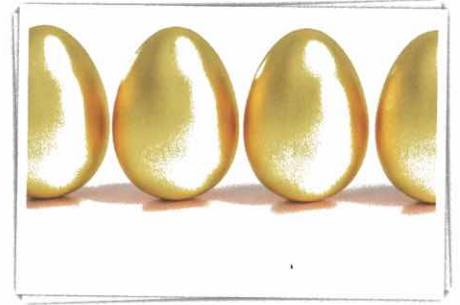
**Werkvorm:** alleen op de eigen plek, maar plenair geleid

**Oefening:** voor de mindfulness oefening 'Het gouden ei' laat je de kinderen eerst ontspannen op hun eigen plek zitten. Dan zeg je met een rustige, zachte stem (niet overdreven fluisteren) het volgende tegen de kinderen:

*Doe je ogen dicht. Stel je voor dat je in een gouden ei zit. Neem hier-voor een lekker ruim ei op een fijne afstand van je lichaam. Bedenk hoe dik de schil moet zijn. Misschien wil je hem iets dunner of doorzichter maken. Of juist dikker en steviger. Bedenk hoe het ei helemaal om je heen zit, links, rechts, voor, achter, boven en onder je. Houd dit beeld een minuut vast. Vanaf nu kan het gouden ei je beschermen. Je zit daar veilig en kan nooit kapot gaan. Je hoort wel wat er om je heen gebeurt en gezegd wordt maar je binnenste wordt er nooit echt door geraakt.*

Praat na deze oefening met de kinderen na. Voelden ze zich veilig in

hun 'ei'? Vertel dat ze altijd terug kunnen naar hun ei, bijvoorbeeld als ze zich bij een meningsverschil aangevallen voelen. Niet met het idee om de andere mening te negeren maar om ervoor te zorgen dat het je geen pijn doet zodat je kalm kunt reageren.



## 7. JE LUISTERT NAAR DE GESPREKSLEIDER

**Doel:** de kinderen leren dat orde soms vóór de eigen spontaniteit gaat en dat je daarom de leider moet volgen

**Werkvorm:** stand ergens in de ruimte

**Oefening:** de leerlingen moeten in dit spel overdreven precies doen wat de gespreksleider zegt. De gespreksleider is dus even een soort legercommandant. In het leger worden soldaten ook streng gedrild. Dat is zo omdat ze in een gevechtssituatie kritiekloos commando's uit moeten kunnen voeren. In de hitte van de strijd kun je immers niet uitgebreid gaan discussiëren over een bepaalde tactiek. Soms moet je gewoon luisteren naar 'de baas' omdat dat het beste is voor de hele groep.



Dat is eigenlijk in een gesprek net zo. Je moet dan ook aan het groepsbelang denken en niet alleen aan je eigen lol. Daarom worden de kinderen tijdens deze oefening gedrild als een soldaat. De begeleider roept steeds dingen die de kinderen moeten uitvoeren.

Hij moet dan eerst het woord commando zeggen. Bijvoorbeeld commando zit, commando staan, commando hurken, commando klap, commando zing, commando stil. Tussen deze commando's door geeft de begeleider willekeurig de beurt aan iemand en die moet iets vertellen. Dat kan zo: *en nu moet iemand iets vertellen over de spelregels van zijn lievelingsport, eens kijken, dat mag Hajar doen.* Of: *en nu wil ik graag weten wat het lievelingseten van Bas is.* Bedenk steeds concrete vragen waar je direct antwoord op kan geven. Soms wacht de gespreksleider niet tot de spreker klaar is met zijn antwoord en geeft hij zomaar een ander de beurt. Dat is misschien niet eerlijk maar toch zwijgt de eerste tijdens dit spel dan braaf en gaat de nieuwe verder. Het kan ook dat de gespreksleider plotseling weer een commando geeft. De spreker stopt dan meteen met praten en voert net als de rest van de groep het commando uit. Zo wordt geoefend met strikt luisteren naar de gespreksleider, ook als je het niet met de keuzes eens bent, net als een soldaat in het leger.

## 8. JE MAAKT SOMS EEN GRAPJE

**Doel:** de kinderen leren om zichzelf te beheersen als ze in een lacherige stemming zijn

**Werkvorm:** op de eigen plek of in een kring

**Vorbereiding:** alle kinderen moeten een mop bedenken of opzoeken

**Oefening:** tijdens deze oefening gaat de begeleider een boek voorlezen en mogen de kinderen zomaar tussendoor een mop vertellen. Dat vinden ze heel grappig natuurlijk, maar... de kinderen moeten ook weer kunnen stoppen met lachen als de begeleider dat aangeeft. Zorg dat alle kinderen een mop kennen voordat je met deze opdracht begint. Sommige kinderen kennen veel moppen uit hun hoofd. Die zijn snel klaar. Anderen moeten er misschien eentje opzoeken op internet. Als iedereen een mop heeft, begin je met voorlezen. De kinderen luisteren,

maar ze mogen ook zomaar opstaan en ineens een mop vertellen (altijd één tegelijk). Daar mag natuurlijk om gelachen worden. Daarna mag iemand anders een mop vertellen. Dat gaat zo door tot de gespreksleider zegt: 'En nu is het weer klaar', of 'kom op jongens, nu weer even serieus'. Je kunt ook non-verbale signalen gebruiken, zoals in je handen klappen of aftellen op je vingers. Dan moet iedereen weer rustig luisteren naar het voorlezen. Je varieert expres in de tekst die je zegt of de seintjes die je geeft, zodat kinderen leren verschillende signalen en opmerkingen op te pakken.

## 9. JE LICHAAM PRAAT MEE

**Doel:** de kinderen leren hun lichaam expressief te gebruiken

**Werkvorm:** kring

**Oefening:** in Nieuw-Zeeland hechten ze veel waarde aan lichaamstaal, ze denken dat je met je lichaamstaal een rugbywedstrijd kunt winnen of in elk geval de kans daarop vergroten. Dat doen ze met zogenaamde haka's. Dat is een soort dans die ze aan het begin van de wedstrijd doen, bedoeld om de tegenpartij bang te maken. Het gaat er spectaculair aan toe en je krijgt er een flinke energie boost van.

De dans begint vanuit een door de knieën gebogen spreidstand. Dan span je je spieren aan en slaat op verschillende lichaamsdelen zoals borst of bovenbenen. Dit doe je in bepaalde ritmes en herhalingen.

Ga met de kinderen al improviserend haka's bedenken. Leg ze eerst uit wat het is. Laat eventueel als voorbeeld op YouTube de Ka Mate van de All Blacks zien. Zet de kinderen in twee rijen tegenover elkaar. De ene groep



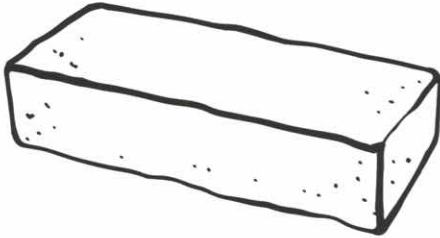
maakt een dreigende haka-beweging. De andere groep doet iets terug. En zo kunnen de rijen elkaar om de beurt laten zien hoe sterk ze zijn. De kinderen mogen zelf bewegingen bedenken maar de door de knieën gebogen spreidstand is steeds de uitgangspositie. Waarschuwing: bij deze activiteit moet gegild en gebruld worden.

## 10. JE BOUWT OP ELKAARS IDEEËN

**Doel:** de kinderen leren om elkaars ideeën te gebruiken om tot een nog beter idee te komen

**Werkvorm:** groepjes

**Vorbereiding:** kopiëren van de bouwstenen (staat op de achterzijde van deze handleiding)



**Oefening:** laat de kinderen samen een ideale school 'bouwen'. Kopieer daarvoor de illustratie van de bouwsteen, vijf per kind. Laat elk kind vijf dingen bedenken die een ideale school in elk geval nodig heeft. De kinderen schrijven ieder idee op een baksteen. Laat ze vervolgens in groepjes de bouwstenen doornemen en eventueel toelichten. Daarna gaat elk groepje een advies voor de schooldirecteur schrijven. Hierin mogen ze vijf bouwstenen noemen. Dat betekent dat de kinderen het samen eens moeten worden over wat de vijf beste zijn. Om dit voor elkaar te krijgen, kunnen ze kijken welke ideeën samengevoegd

kunnen worden. Als er bijvoorbeeld bouwstenen zijn met 'Een zwemschool want dat is goed voor je spieren', 'Sportiever' en 'één keer per dag of vaker een rondje om de school rennen' kunnen kinderen dat samenvatten als meer beweging voor de kinderen. Zo gebruiken ze elkaars ideeën om tot een advies te komen.



## 11. JE ZOEKT NAAR GEMIDDELDEN

**Doel:** de kinderen ervaren op een fysieke manier dat je een beetje moet geven en een beetje moet nemen om samen een doel te bereiken

**Werkvorm:** tweetallen

**Oefening:** je kunt kinderen leren zoeken naar het gemiddelde of een compromis door dit evenwichtsspel. Laat de kinderen in tweetallen tegenover elkaar staan. Ze houden elkaars handen vast en zetten dan hun tenen tegen elkaar terwijl ze hun bovenlijf naar achteren laten hangen. Ze zullen ontdekken dat ze alleen een evenwicht vinden als ze allebei een beetje meegeven en een beetje weerstand bieden. Precies dat moeten ze ook doen in een situatie waarbij je samen iets moet besluiten of doen. En het mooie is dat iedereen dan een beetje de baas is.

## 12. JE DENKT ANALYTISCH

**Doel:** de kinderen leren hoe je door analytisch te denken tot een oplossing kunt komen

**Werkvorm:** hele groep



**Vorbereiding:** een geschikt raadsel zoeken (bijvoorbeeld op [www.leswiki.nl/tussendoortjes/raadsels-voor-kinderen/](http://www.leswiki.nl/tussendoortjes/raadsels-voor-kinderen/))

**Oefening:** op internet kun je heel veel raadsels vinden die je voor deze opdracht kunt gebruiken. Onderstaand raadsel is bijvoorbeeld altijd een groot succes.

De koning lust:

wel koek, geen snoep,  
wel cake, geen taart,  
wel melk, geen water,  
wel peer, geen appel,  
wel biet, geen wortel.

Wat is er aan de hand?

Als de kinderen er niet uit komen kun je op een gegeven moment een tip geven, zoals: let op de letters. Als ze er dan nog niet uitkomen, kun je zeggen dat ze moeten tellen. Door naar de verschillen en overeenkomsten van het verschillende eten te kijken, kunnen de kinderen tot een oplossing komen. (En de oplossing is: de koning lust alleen dingen van vier letters.)

## 13. JE BENT CREATIEF

**Doel:** de kinderen leren door creatief te denken anders naar dingen te kijken

**Werkvorm:** in kleine groepjes of met de hele groep

**Oefening:** om de creativiteit van kinderen te stimuleren kun je de denksleutels\* gebruiken. Er zijn 40 denksleutels met daarop opdrachten als:

*Lachwekkend sleutel:*

Doe een lachwekkende uitspraak of stelling. Laat kinderen argumenten verzinnen om de stelling aannemelijk te maken.

*Overeenkomst-sleutel:*

Vraag kinderen om overeenkomsten te noemen van twee duidelijk verschillende voorwerpen.

*Nadeelsleutel:*

Bedenk zoveel mogelijk nadelen van een alledaags gebruiksvoorwerp, of voordelen van iets vervelends.

Bijvoorbeeld, wat zijn de nadelen van een potlood?

- De punt van een potlood is scherp en die kun je in je oog krijgen. Een potlood is dus ook gevaarlijk.
- Een potlood is heel irritant. Als de punt afbreekt, moet je slijpen en dan moet je opstaan en helemaal naar dat slijpding toelopen.
- Op den duur wordt 'ie zo klein dat je er niet meer normaal mee kunt schrijven, en dan moet je hem weggooiën.

Wat zijn de voordelen van een zware storm?

- Als hij hard genoeg is dan vlieg je door de lucht. En dat is leuk!
- Als je stomme spullen hebt, dan waaien ze weg.
- Als er heel veel regen valt met de storm, dan kun je zwemmen.
- Als je windmolens hebt, en het waait heel hard, dan doen ze het onwijs goed. Dan heb je heel veel stroom.
- Als je huis helemaal door een storm weg is, kapot is, heb je weer wat te doen voor de komende weken.

\* De denksleutels zijn een creatie van Samenwerkingsverband PO 30.06. Op de site van het Samenwerkingsverband kun je alle denksleutels vinden: [www.samenwerkingsverband3006.nl/denksleutels/](http://www.samenwerkingsverband3006.nl/denksleutels/)

## 14. JE DENKT ORIGINEEL

**Doel:** de kinderen leren dat het soms goed is om anders te doen of te denken dan de rest

**Werkvorm:** individueel

**Vorbereiding:** blad met een stuk of twintig cirkels maken en kopiëren (of download een kant en klaar blad van internet, zoals deze: <https://www.focuslearningjourneys.nl/assets/image/creativiteitwarmingup.jpg>)

**Oefening:** geef de kinderen allemaal een blad met daarop een stuk of twintig cirkels. Zeg dat ze van de rondjes zoveel mogelijk tekeningetjes moeten maken. Bijvoorbeeld een pizza, een voetbal en een wiel. Geef ze daarvoor drie minuten de tijd. Vraag daarna of iemand iets heeft getekend wat niemand anders heeft. Als dat inderdaad zo is, was dat een originele gedachte. Sommige kinderen denken vaak origineel.

Je kunt dit ook doen met een drama-opdracht. Zeg dat de kinderen met hun lijf moeten uitbeelden wat jij roept.

De uitbeeld-opdrachten kunnen zijn:

- Prullenbak
- Printer
- Gebakken ei
- Paperclip
- Schaar
- Bloem
- Gloeilamp
- Tas

Als begeleider kijk je wie iets origineels doet. Benoem dit expliciet als origineel en positief.

## 15. JE PRAAT ONGEVEER EVEN VAAK ALS EEN ANDER

**Doel:** de kinderen leren om zich wat minder of juist wat meer uit te spreken

**Werkvorm:** kring

**Benodigheden:** legoblokjes (of iets vergelijkbaars), voor elk kind drie

**Oefening:** er zijn kinderen die voortdurend het woord nemen en te aanwezig zijn in een gesprek terwijl anderen stilletjes en onopvallend meeluisteren. Om beide type kinderen te stimuleren minder dan wel meer te praten kun je deze oefening met legoblokjes doen. Geef elk kind drie legoblokjes. Elk blokje staat voor een praatbeurt. Als een kind iets wil zeggen moet hij een blokje inleveren. Praatgrage kinderen moeten dus van tevoren goed nadenken of wat ze willen zeggen belangrijk genoeg is om een blokje in te leveren. Zwijgzame kinderen moeten juist actiever bedenken wat ze kunnen zeggen. Want de blokjes moeten op! Je kunt ook iets anders gebruiken als praatbeurtindicator zoals knikkers, potloden of propjes papier.

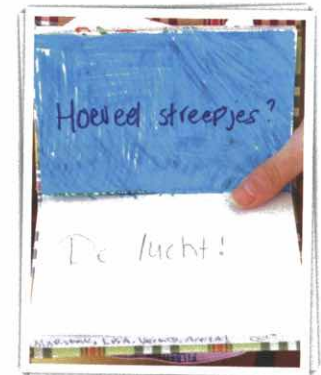
## 16. JE BEDENKT PASSENDE VOORBEELDEN

**Doel:** de kinderen leren om algemene uitspraken concreet te maken door een voorbeeld te bedenken

**Werkvorm:** groepjes

**Oefening:** laat de kinderen in groepjes passende voorbeelden bedenken bij één of meer van de volgende uitspraken:

- Soms hoef je je niet aan de regels te houden.
- Soms heb ik niet genoeg woorden om te zeggen wat ik denk.
- Door dingen die je meemaakt, kan een woord voor jou een andere betekenis krijgen.
- Soms is je lichaam de baas over je.
- Sommige regels zijn gewoon niet eerlijk.



- Sommige dingen gaan beter als het donker is.
- Honden kunnen denken want ze kunnen van alles leren.
- Soms is het goed om onderscheid te maken tussen mannen en vrouwen.
- Sommige dingen kun je niet tellen.
- Soms ben je bang voor iets omdat je een keer een vervelende ervaring hebt gehad.
- Je bent vrij als je ergens bent waar je kunt doen waar je zin in hebt.

## 17. JE KUNT JE IDEEËN GOED ONDER WOORDEN BRENGEN

**Doel:** de kinderen leren uitleggen waarom ze iets vinden

**Werkvorm:** individueel, daarna plenair bespreken

**Benodigheden:** pen en papier voor alle kinderen

**Oefening:** sommige dingen vind je zo normaal dat het lastig is om uit te leggen waarom dat zo is. Vaak komt er dan een antwoord als: 'Nou, gewoon...' Om te oefenen met uitleggen waarom iets het geval is, kun je de volgende oefening doen. Laat alle kinderen drie dingen opschrijven die ze heel leuk vinden en drie die ze heel stom vinden. Daarna vraag je een willekeurig kind waarom hij het tweede ding leuk vindt, of het derde stom, et cetera. Er mogen dus geen 'Nou, gewoon' antwoorden gegeven worden!

## 18. JE KUNT JE GOED IN EEN ANDER VERPLAATSSEN

**Doel:** de kinderen moeten zich in een ander verplaatsen om deze opdracht goed uit te kunnen voeren

**Werkvorm:** de kinderen zitten met zijn allen in een hoefijzer, twee

kinderen komen naar voren

**Vorbereiding:** maak met inpakpapier een cadeautje van een leeg doosje, closetrolletje o.i.d. Stop in een bakje briefjes waar je verschillende reacties op hebt geschreven. In een ander bakje doe je briefjes met verschillende personen. (voorbeelden vind je hieronder)

**Oefening:** drama is een creatieve en persoonlijke manier om te oefenen met inleven in een ander. Je moet immers spelen dat je een ander bent, dus dan moet je er ook over nadenken hoe die ander denkt en doet. Dat is ook zo bij dit rollenspel waarbij speler 1 een cadeautje aan speler 2 geeft.

Laat de kinderen in een halve kring zitten, roep twee kinderen naar voren die voor de groep komen staan. Speler 1 is degene die het cadeautje krijgt, laat hem een briefje trekken uit de bak met reacties waarop staat wat hij doet als hij het cadeautje krijgt. Speler 2 is degene die het cadeautje geeft en die kiest een briefje waarop staat wat voor persoon hij is. Laat de kinderen het geven/ontvangen van het cadeautje uitspelen en daarvoor de juiste rol aannemen en op een bijpassende manier op elkaar reageren. Uiteraard wordt het cadeautje niet echt uitgepakt!



*Voorbeelden reacties:*

- Je wordt heel boos als je het cadeautje krijgt
- Je let helemaal niet op je bezoek en bent alleen maar bezig met het zoeken naar je haarborstel
- Je begint heel hard te huilen als je het cadeautje krijgt
- Je bent overdrijven blij, alsof je twee miljoen euro hebt gekregen
- Je gooit het cadeau in de prullenbak

- Je hebt het cadeautje al
- Je geeft het cadeau terug en zegt dat je het niet wil hebben

*Voorbeelden personen:*

- Je bent een heel deftige meneer
- Je bent de koning
- Je bent zijn/haar beste vriend
- Je bent een zwerver
- Je bent een politieagent
- Je bent een juf

## 19. JE HEBT JE EIGEN MENING

**Doel:** de kinderen leren hoe je door een trucje meer zelfvertrouwen kunt krijgen

**Werkvorm:** staand ergens in de ruimte

**Oefening:** als je als enige een andere mening over iets hebt, kan het eng zijn om toch te zeggen wat je vindt. Maar er is een eenvoudig trucje om je daar overheen te zetten: *powerposes!* Uit onderzoek blijkt dat het helpt om te doen of je barst van het zelfvertrouwen in situaties waarin jij je onzeker voelt. Op den duur ga je dat zelfvertrouwen echt ervaren. Het helpt bijvoorbeeld ook om vlak voordat je iets spannends moet doen, bijvoorbeeld een spreekbeurt, *powerposes* aan te nemen. Je foft zo je brein en voelt je zelfverzekerder.

Laat elk kind een plekje in de ruimte zoeken. Geef daarna opdrachten voor het maken van zogenaamde *powerposes* zoals



spierballen maken, je breed maken, brullen, op je borst kloppen, juichen, etc. De kinderen kunnen zich laten inspireren door bijvoorbeeld voetballers. Kijk voor ideeën eventueel samen naar 'Best Goal Celebrations In Football' of 'Top 10 Goal Celebrations' op YouTube. Misschien durven niet alle kinderen dit te doen, maar ze moeten het juist oefenen om dit soort dingen te gaan durven! Een kwestie van doorbijten dus. Oftewel: *fake it till you make it!*

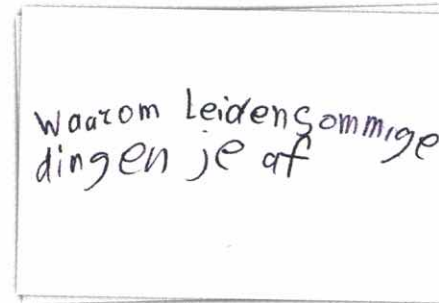
Bespreek na afloop hoe iedereen zich voelt. Ervaren de kinderen nu meer zelfvertrouwen?

## 20. JE KUNT GOED REDENEREN

**Doel:** de kinderen oefenen met redeneren

**Werkvorm:** op eigen plek

**Benodigheden:** voor elk kind een briefje



**Oefening:** het vergt behoorlijk wat creativiteit om bij de combinatie van een willekeurige 'waarom-vraag' en een willekeurig 'omdat-antwoord' een logische redenering te verzinnen. Je moet dan recht praten wat krom is. Kortom, het is een goede oefening in redeneren.

Geef alle kinderen een briefje waar ze een 'waarom-vraag' op moeten schrijven. Het mag over alles gaan, bijvoorbeeld: waarom is de lucht blauw, waarom geeft een lamp licht, waarom is de deur dicht, et cetera. De kinderen vouwen het briefje dubbel en geven het door aan een ander kind. Het briefje mag niet opgevouwen worden, wat erop staat blijft dus geheim. Vervolgens schrijven de kinderen op het dicht gevouwen blaadje een totaal willekeurig 'omdat-antwoord' op. Dit mag dus niet bij hun vorige vraag passen. Bijvoorbeeld: omdat ik niet van regen hou, omdat mensen twee benen hebben, omdat de zee zout is, et cetera. Deze briefjes worden ook weer doorgegeven aan het volgende kind. Dan mag het briefje worden opgevouwen en gelezen. Het resultaat is dan bijvoorbeeld: Waarom is de lucht blauw? Omdat zeemeerminnen een staart hebben. Dat slaat natuurlijk als een tang op een varken. De kunst is nu om recht te praten wat krom is. Kortom de kinderen moeten een verklaring proberen te verzinnen waardoor het toch een kloppend verhaal wordt. Als alle kinderen de tijd hebben gehad om een redenering te bedenken, mogen ze om de beurt de zinnestjes op de blaadjes voorlezen en hun daarbij bedachte redenering geven.

## 21. JE KUNT SPELEN MET EEN GEDACHTE

**Doel:** de kinderen leren om zich een ongewone situatie voor te stellen en dan te bedenken wat daarvan de consequenties zijn

**Werkvorm:** kring

**Oefening:** oefen de kinderen in 'spelen met een gedachte' door te praten over een situatie waarvan iedereen weet dat het niet echt bestaat maar je doet alsof het wel kan. In de film Toy Story bijvoorbeeld komt speelgoed tot leven zodra er geen mensen in de buurt zijn. De meeste kinderen snappen dat dit niet echt kan. Maar stel nou eens dat het wel kan, hoe zou de wereld er dan uitzien? Wat zou dat voor

ons betekenen? Wat zou jij doen? Andere voorbeelden kunnen zijn: onder water kunnen ademen, als mensen kunnen vliegen, et cetera.



## 22. JE TOONT ZELFBEHEERSING

**Doel:** helpt kinderen zich bewust te maken van het doel van afspraken tijdens gesprekken en om te gaan met uitgestelde aandacht

**Werkvorm:** kring

**Vorbereiding:** schrijf op losse papiertjes de verschillende doe-opdrachten en stop deze in een doosje, voorbeelden vind je hieronder

**Oefening:** als iedereen tijdens een (kring)gesprek zou doen waar hij zin in heeft zou het één grote chaos worden. Dat weten kinderen natuurlijk wel, maar als je het ze laat ervaren met dit rollenspel, heb je meer handvatten om naar terug te grijpen tijdens de gebruikelijke kringgesprekken en zullen deze rustiger verlopen.



Laat de kinderen in de kring zitten en geef iedereen een doe-opdracht over hoe hij zich moet gedragen tijdens het kringgesprek. Waarschuwing: dit wordt chaos. Maar wel leuke chaos, voor een keertje dan. De meeste kinderen krijgen een opdracht over hoe

zich te misdragen. Sommige kinderen krijgen de opdracht om serieus mee te doen.

Je probeert vervolgens een gesprek te voeren over wat iedereen in het weekend gedaan heeft. De kinderen gedragen zich conform hun opdracht. Dit betekent dus dat het gesprek een grote chaos wordt. Het kan daarom handig zijn om deze oefening voor het buiten spelen te doen want je hebt de kinderen daarna niet zomaar rustig.

Na het buitenspelen kun je het gesprek evalueren. Hoe ging het gesprek? Zou je willen dat gesprekken altijd zo lopen? Waarom niet/wel? Wat zijn goede gespreksregels?

*De opdrachten die je kunt geven:*

1. Je praat de hele tijd dwars door anderen heen/je laat anderen niet uitpraten.
2. Je doet heel ongeïnteresseerd.
3. Je gaat steeds achterstevoren zitten met je rug naar de rest.
4. Je zegt steeds hetzelfde, bijvoorbeeld: 'dit is saai!'
5. Steeds als je een beurt krijgt, praat je over iets heel anders, bijvoorbeeld voetbal, welk eten je vies vindt of computergames.
6. Je kucht steeds.
7. Je zucht steeds heel vermoeid en overdreven.
8. Je kletst steeds met je buurman.
9. Je roept steeds keihard: 'stihil!!'
10. Je doet heel overdreven geïnteresseerd, zo erg dat niemand gelooft dat je geïnteresseerd bent.
11. Elke keer als iemand iets zegt, reageer je heel verbaasd.
12. Je valt steeds in slaap.
13. Je zit steeds aan de haren van je buurvrouw/man te prutsen.
14. Je wipt de hele tijd met je stoel.
15. Je staat steeds op om naar de wc te gaan, of om uit het raam te kijken.

*De overige kinderen krijgen de opdracht:*

Je doet je best om goed mee te doen.

## 23. JE STELT JE OORDEEL UIT

**Doel:** de kinderen leren gericht vragen stellen

**Werkvorm:** kring of eigen plek

**Oefening:** raadspelletjes zijn vaak een leuke manier om kinderen gericht vragen te leren stellen. Neem bijvoorbeeld het spel 'Komkommeren'. Een kind doet een uitspraak, bijvoorbeeld over iets wat hij graag doet. Het werkwoord waar het om gaat vervangt hij door 'komkommeren'.

*Bijvoorbeeld:*

Ik zit al op komkommeren sinds mijn vierde.  
Op vrijdag ga ik altijd met mijn moeder komkommeren.

Ik moet drie keer per week komkommeren.  
De andere kinderen moeten er dan achter zien te komen waar komkommeren voor staat door goede vragen te stellen.

*Bijvoorbeeld:*

Is het een sport?

Doe je het binnen of buiten?

Doe je het alleen of met een groep?

Et cetera.

Let erop dat de kinderen vragen blijven stellen en niet de hele tijd mogelijke antwoorden roepen tot ze toevallig een keer de goede hebben.



## 24. JE BENT TOLERANT

**Doel:** de kinderen leren dat ze met iedereen wel iets gemeen hebben

**Werkvorm:** staand ergens in de ruimte

**Oefening:** de kinderen gaan zonder te praten door elkaar heen lopen tot de spelleider stop zegt. Dan maken de kinderen een duo met degene die het dichtst bij hen staat. Vervolgens moeten ze een overeenkomst zoeken. Denk aan dezelfde kleur schoenen, allebei oorbellen, dezelfde kleur ogen, dezelfde hobby of dat je allebei een hond hebt. Als een tweetal een overeenkomst gevonden heeft, moeten ze op de grond gaan zitten. Als iedereen zit, kun je zeggen dat iedereen weer mag gaan rondlopen en herhaalt de procedure zich. Zo ontdekken kinderen dat je met anderen soms meer overeenkomsten hebt dan je denkt. Dat is mooi want van mensen waar je iets gemeenschappelijks mee hebt, accepteer je meer.

## 25. JE ACCEPTEERT DAT JE HET NIET

### LEUK VINDT

**Doel:** de kinderen zien door gedachten-experimenten in dat je je nu eenmaal soms moet aanpassen

**Werkvorm:** kring of eigen plek

**Oefening:** laat de kinderen dingen noemen waar ze nooit zin in hebben en schrijf deze op een bord of flap-over. Denk bijvoorbeeld aan: zwemles, kamer opruimen, huiswerk maken, de hond uitlaten. Vraag dan wat er zou gebeuren als de kinderen zouden gaan staken, dat ze die genoemde dingen dus gewoon niet meer doen? Hoe zou de wereld eruitzien als iedereen alleen nog maar doet wat hij leuk vindt? Trek dit gedachten-experiment ook nog wat verder door, door over

verschillende beroepen na te denken. Wat als de postbode geen zin heeft om naar buitenwijken te fietsen en dat ook niet meer doet? Wat als een piloot geen zin heeft om te vliegen als het kan gaan onwieren en dat weigert?

## 26. JE NEEMT HETZELFDE TEMPO AAN

**Doel:** de kinderen leren dat je een gezamenlijk doel alleen kunt bereiken als je samenwerkt en je aan elkaar aanpast

**Werkvorm:** kring

**Oefening:** de volgende opdracht kun je als groep alleen goed uitvoeren als je je aan elkaar aanpast. De begeleider laat de kinderen in een kring staan en geeft de volgende opdracht:

*Jullie moeten zonder te overleggen en zonder te praten de volgende opdracht uitvoeren: zet allemaal tegelijk 10 stappen naar links, dan 9 stappen naar rechts, 8 stappen naar links, 7 stappen naar rechts, et cetera. Hierbij moeten jullie een mooie kring blijven vormen.*

Check na de uitleg of de opdracht duidelijk is. Daarna mag de opdracht uitgevoerd worden, niemand, ook de begeleider niet, mag daarbij praten. Als het niet meteen lukt om de opdracht goed uit te voeren, las je een time-out in en bespreek je wat er mis gaat. Probeer de kinderen zelf te laten bedenken hoe dat komt. Licht het anders toe. Daarna mogen de kinderen de oefening opnieuw vanaf het begin proberen goed uit te voeren. Herhaal dit indien nodig nog een



paar keer. Het zal uiteindelijk pas lukken als de kinderen zich goed aan elkaar aanpassen.

*Dingen waardoor de opdracht mislukt kunnen zijn:*

- De uitvoering van de opdracht gaat veel te traag omdat niemand de leiding neemt en iedereen naar elkaar kijkt en niet af wil wijken van de groep door de leiding te nemen.
- De kring wordt een chaos omdat één kind iets heel afwijkends doet.
- De kring wordt een chaos omdat iedereen verschillende stappen neemt, sommige groot, sommige klein, et cetera.
- De kring wordt een chaos omdat iedereen in een heel verschillend tempo loopt.
- De opdracht mislukt omdat een kind weliswaar de leiding neemt maar de rest niet volgt.

*Wanneer het wel lukt:*

- De opdracht lukt omdat een kind de leiding neemt en de rest volgt.
- De opdracht lukt omdat iedereen goed op elkaar let en zich aan de groep aanpast.