



SPELLEN VOOR DE ONTWIKKELING VAN TRANSVERSALE VAARDIGHEDEN

UITGEBREID HANDBOEK VOOR LEERKRACHTEN

Auteurs

Flavio BACCI, Malisse BRAM, Anja DECOSTER, Tibor DŐRI, Dr. Katalin KULMAN, Dr. Miklós LEHMANN, Crystal-Jade LERIOS, Dr. Enikő TANKÓ, Dr. Imre TÓDOR

Redactie

Dr. Katalin KULMAN, Tibor DŐRI

Dankwoord

Wij willen onze oprechte dank betuigen aan de leerkrachten die betrokken waren bij de ontwikkeling en de proeffase van de actieve leermiddelen, voor hun uitstekende professionele bijdrage aan het ontwikkelen, testen en evalueren van de middelen voor de ontwikkeling van levens- en sociaal-emotionele vaardigheden bij kinderen tussen 6 en 10 jaar.

Vormgever

Leila SZABÓ, Norbert SZABÓ

Uitgever

Published by Erasmus Brussels University of Applied Sciences and Arts (EhB) 2026.

Disclaimer

Dit werk werd uitgevoerd binnen het project **Skills of Tomorrow for Children of Present: Complex Future-Skill Development with the Synergy of Learning Activities, Game-Based Learning, and STEAM**. Het project wordt gefinancierd door de Europese Unie (subsidieovereenkomstnummer: **2023-1-HU01-KA220-SCH-000154457**).

Gefinancierd door de Europese Unie. De hierin geuite standpunten en meningen zijn echter uitsluitend die van de auteur(s) en geven niet noodzakelijkerwijs de standpunten van de Europese Unie of het Tempus Public Foundation. Noch de Europese Unie, noch het Tempus Public Foundation kan hiervoor verantwoordelijk worden gehouden.

Alle leden van het SPIRIT-consortium streven er bovendien naar om correcte en actuele informatie te publiceren en besteden hieraan de grootst mogelijke zorg. De leden van het SPIRIT-consortium aanvaarden echter geen aansprakelijkheid voor eventuele onjuistheden of weglatingen. Evenmin aanvaarden zij aansprakelijkheid voor enige directe, indirecte, bijzondere of gevolgschade, of andere verliezen of schade van welke aard dan ook die voortvloeien uit het gebruik van deze informatie.

Copyright

© 2026 SPIRIT

Dit werk valt onder een **Creative Commons Naamsvermelding-GelijkDelen 4.0 Internationale licentie (CC BY-SA 4.0)**.



Inhoudsopgave

1.	INLEIDING	5
2.	SPELLEN, BORDSPELLEN VOOR DE ONTWIKKELING VAN TRANSVERSALE VAARDIGHEDEN	6
	Inleiding	6
	De kracht van spelen – De 'Lifelong Kindergarten'-benadering	6
	Hoe de transversale competenties van kinderen te ontwikkelen met bordspellen	8
	Emoties, empathie, veerkracht en meer.....	8
3.	SPELLEN VOOR DE ONTWIKKELING VAN TRANSVERSALE VAARDIGHEDEN.....	10
3.1	Emotioneel bewustzijn, regulering en communicatie.....	11
3.1.1	Emotional Hopscotch	11
3.1.2	De heks beveelt een emotie	15
3.1.3	De emotionele wolf.....	19
3.2	Creativiteit	23
3.2.1	Omgekeerd verstoppertje	23
3.2.2	Smeltende ijsbergen	27
3.2.3	Mill/Nine Men's Morris	31
3.3	Probleemoplossing	35
3.3.1	De Toren van Pisa	35
3.3.2	Raad eens wie?	39
3.3.3	Marco-Mikado	46
3.4	Kritisch denken.....	52
3.4.1	Dixit	52
3.4.2	Weerwolven	56
3.4.3	Nine Stones.....	64
3.5	Veerkracht.....	68
3.5.1	Hopping Cats	68
3.5.2	Zwart-wit tikkertje	73
3.5.3	Nest Tag Game	78
3.6	Flexibiliteit.....	82
3.6.1	Quad PUSE – Winning Quarters	82
3.6.2	Dezelfde vier	88
3.6.3	The Country Game.....	93

3.7	Nieuwsgierigheid, verwondering en openheid.....	97
3.7.1	De oude blinde oma.....	97
3.7.2	Tic-Tac-Toe	100
3.7.3	Rope Football.....	104
3.8	Empathie	109
3.8.1	De emotionele telefoon	109
3.8.2	De postbode van emoties	114
3.8.3	Scopa	118
3.9	Mensen en de natuur waarderen	122
3.9.1	Schattenjacht.....	122
3.9.2	Bevers en muizen – Editie 'Biodiversiteit en samenleven'	127
3.9.3	Varkens in de modder – Natuur-editie: “Gelukkig in de modder”	133
3.10	Verbondenheid	147
3.10.1	Traditionele estafettespellen – Buddy Challenges	147
3.10.2	Falling Night in Palermo (Buddy Village Edition – Lammeren, Wolven en Herder)	152
3.10.3	Kleuren-Jenga: Buddy Tower.....	159

1. INLEIDING

Beste leerkracht!

Deze toolbox is het tweede deel van de drie uitgebreide toolbooks van het Erasmus+-project "SPIRIT - Vaardigheden van morgen voor kinderen van vandaag", dat spellen bevat voor de ontwikkeling van transversale vaardigheden uit 5 partnerlanden van het project. De 30 spellen die in dit handboek worden gepresenteerd, zijn door de projectpartners verzameld, aangepast, getest en gebundeld in een uitgebreide collectie met als specifiek doel het instrumentarium van leerkrachten in het basisonderwijs te verrijken met reeds geteste spellen die allemaal transversale vaardigheden ontwikkelen die de basisschoolkinderen van vandaag over 15 jaar nodig zullen hebben om hun emotionele en sociale welzijn te behouden.

De selectie en het testen van de spellen werd uitgevoerd door 40 leerkrachten uit het basisonderwijs uit de 5 partnerlanden en bijna 1200 leerlingen uit 40 klassen die zij onderwijzen. De spellen in dit handboek zijn gegroepeerd op basis van de te ontwikkelen vaardigheden. Zo bieden we voor elke SPIRIT-vaardigheid 3-3 spellen aan die die specifieke vaardigheid op een complexe manier ontwikkelen, samen met de andere SPIRIT-vaardigheden. We hebben een korte beschrijving van elk spel toegevoegd, samen met een uitleg over hoe de vaardigheid wordt ontwikkeld en hoe de resultaten van die ontwikkeling tot uiting kunnen komen in het gedrag van de kinderen. Daarnaast vindt u bij elk spel ook enkele methodologische tips en suggesties om u te helpen bij het spelen en eventuele discussies.

Het boek is ook online beschikbaar op het SPIRIT-portaal <https://tomorrowskills4kids.eu/traditional-games/>.

We vertrouwen erop dat de voorgestelde spellen zowel de leerlingen als hun leerkrachten veel plezier zullen brengen. We wensen iedereen veel plezier en goede spellen toe.

Het SPIRIT-projectteam – Vaardigheden van morgen voor kinderen van vandaag

2. SPELLEN, BORDSPELLEN VOOR DE ONTWIKKELING VAN TRANSVERSALE VAARDIGHEDEN

Inleiding

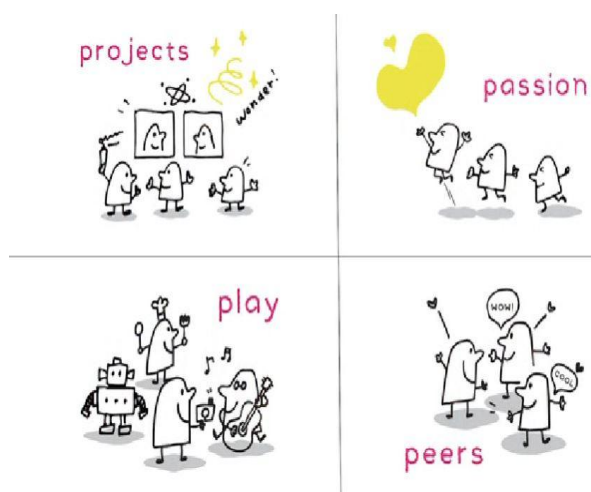
De evolutie van moderne spellen heeft, zij het niet onmiddellijk, geleid tot een reflectie over de pedagogische voordelen van spelen. Elk jaar worden er duizenden nieuwe spellen ontwikkeld, waarvan de meeste in alle partnerlanden verkrijgbaar zijn. Dit zorgt voor een enorme variatie en een groot aantal mogelijkheden voor leerkrachten.

Een grote verscheidenheid aan spellen betekent een grote verscheidenheid aan manieren van denken, een grote diversiteit aan activiteiten, een ruime keuze aan onderwerpen, de mogelijkheid om alleen of met veel mensen te spelen, om 3-4 minuten of 3-4 uur te spelen, met anderhalfjarigen en met volwassenen.

Wat je ook zoekt, je zult het vinden. Als we bijvoorbeeld op zoek zijn naar bordspellen die goed zijn voor het ontwikkelen van verschillende competenties, zullen we die vinden, zo groot is het aanbod. Dit vereist een goede pedagogische aanpak, een grondige kennis van spellen en een grondige kennis van de leerlingen. Maar dan rest ons niets anders dan de kinderen gewoon te leren spelen en het spelen zijn werk te laten doen.

Om onze pedagogische doelen te bereiken (in dit geval de ontwikkeling van transversale vaardigheden) is het belangrijkste criterium echter dat spelen altijd spelen moet blijven! "We moeten dit respecteren in al onze planning en beslissingen. Hoe groot onze pedagogische en vaardigheidsontwikkelingsdoelen ook zijn, als het kind nog niet op het niveau van het spel zit, als er geen geschikte speelkameradjes zijn, als de locatie ongeschikt is, als de deelnemers andere interesses hebben, enz. We moeten alle mogelijkheden doordenken, we moeten plannen B, C en D hebben en het is bijna onmogelijk om met slechts 1-2 spellen zeker succes te boeken."¹

De kracht van spelen – De 'Lifelong Kindergarten'-benadering²



De missie van de onderzoeksgroep Resnick's [Lifelong Kindergarten](#) is „de kleuterschoolaanpak uit te breiden naar leerlingen van alle leeftijden (inclusief basisschoolleerlingen). Om dat te bereiken, bouwen we aan een zorgzame gemeenschap die, in de geest van de kleuterschool, jongeren betreft bij creatieve leerervaringen, zodat ze de kans krijgen om creatief te denken, empathisch te handelen en samen te werken.” Het principe van het „kleuterschool-leermodel” wordt de 4

¹ József Jesztl – Máté Lencse: Bordspelpedagogiek 2018.

² Het idee en de term 'Lifelong Kindergarten' werden voor het eerst geïntroduceerd door Mitchel Resnick, LEGO Pappert-hoogleraar leeronderzoek aan het MIT Media Lab. Resnick's onderzoeksgroep [Lifelong Kindergarten](#) heeft een verscheidenheid aan educatieve hulpmiddelen ontwikkeld die mensen (met name kinderen) betrekken bij nieuwe soorten ontwerpactiviteiten en creatieve leerervaringen.

P's van creatief leren genoemd: project, passie, peers en spel.

Voor de ontwikkeling van de transversale vaardigheden zullen we een breed scala aan spellen (binnen-, tafel- en buitenspelletjes) verzamelen en aanbieden die in lijn zijn met ons pedagogisch credo om leergierigheid bij leerlingen te creëren en te behouden, en wel als volgt:

1. **Laat het spel altijd een spel zijn** (en maak het leren en de ontwikkeling spelgebaseerd). Dit betekent dat kinderen **door middel van spel** kunnen **leren en zich kunnen ontwikkelen**
2. Focus op **doen, ontdekken en experimenteren, en niet op direct onderwijzen of ontwikkelen**. Betrek zoveel mogelijk activiteiten en spellen bij het ontwikkelingsproces, stimuleer praktische ervaringen en knutselen, en zorg voor actieve deelname van iedereen.
3. Focus op **de interesses van kinderen en organiseer hun ontwikkelingstraject rond activiteiten en spelletjes die ze graag doen** (interesse-gedreven leren en ontwikkeling). Gebruik, behoud en ontwikkel de intrinsieke motivaties en passies van de leerlingen als de drijvende kracht achter hun ontwikkeling op de lange termijn door hen onderwerpen te laten verkennen die hen boeien. **Laat hen de spelletjes en activiteiten kiezen die ze leuk vinden.**
4. **Zet de kinderen in de 'bestuurdersstoel'** en laat hen hun leerervaring sturen. Vertel en bepaal niet wat en hoe ze moeten spelen. Laat hen niet van tevoren de voorgestelde tactieken zien, hoe ze zeker kunnen winnen, maar laat hen hun eigen tactieken en methoden ontdekken. Laat hen verkennen, verliezen, nadenken, nieuwsgierig zijn, zelfstandig handelen en beslissen, en winnen volgens hun eigen ideeën. Maar begeleid ze met kansen en aanmoedigingen. (Laat ze niet van tevoren de voorgestelde winnende tactieken zien, hoe ze zeker kunnen winnen, maar laat ze hun eigen tactieken en methoden ontdekken. Laat ze zelf ontdekken, verliezen, nadenken, nieuwsgierig zijn, zelf doen en beslissen en winnen volgens hun eigen ideeën.)
5. **Zorg voor samenwerking, niet alleen voor competitie**. Samen en in teams doen en spelen. Samen iets doen is spannend.
6. Creëer een **speelklimaat** en gebruik **hulpmiddelen die zorgen voor open discussie, creatief denken en leren van fouten, en creëer een veilige omgeving om mislukkingen onder ogen te zien en ermee om te gaan**.
7. Gebruik **verschillende spellen en een breed scala aan activiteiten**. De gekozen methoden moeten aansluiten bij het echte leven en de gemeenschap, en moeten open vragen en uitdagingen oplossen, waarbij geëxperimenteerd, ontdekt en geknutseld wordt, enz.
8. Ondersteun en **focus op het proces, niet alleen op de resultaten**. Laat de spellen een open mindset ontwikkelen.
9. Laat de kinderen in **de flow** komen. Houd de leerlingen in een psychologische toestand van diepe betrokkenheid en concentratie die ze ervaren wanneer de uitdaging van een taak aansluit bij hun vaardigheidsniveau en voldoende stimulerend is om hun interesse vast te houden.

Op basis van de vereisten voor spellen en spel heeft het partnerschap 30 spellen (meestal bekend in het partnerland) aangepast en met succes getest die de competenties van basisschoolleerlingen voor toekomstig welzijn ontwikkelen door middel van spelen. We nodigen u uit om ze uit te proberen met uw leerlingen.

Hoe de transversale competenties van kinderen te ontwikkelen met bordspellen³

Het eenvoudigste, kortste en misschien wel meest verrassende antwoord op deze vraag is: "ontwikkel ze niet, laat ze gewoon spelen". Elk spel bevat zoveel ontwikkelingselementen. Sommige spellen richten zich op zeer duidelijke ontwikkelingsgebieden, zelfs op gebieden die sterk verbonden zijn met een enkele discipline. We kunnen hier denken aan wiskunde, optellen, als we de scores moeten bij elkaar optellen. Maar spellen in het algemeen, of meer specifiek, het spelen van spellen, ontwikkelen op een veel uitgebreidere manier. Bij een heel eenvoudig spel kunnen we bijvoorbeeld, naast het spelen zelf, observeren of we risicomijdend zijn, of we in staat zijn onze houding te veranderen, want het is in een spel vaak niet goed als we te veilig spelen, en de vraag is of we onze houding kunnen aanpassen om te winnen of gewoon om meer van het spel te genieten.

Om complexe vaardigheden of vaardigheden op een complexe manier te kunnen ontwikkelen door middel van het spelen van spellen op een manier die voor kinderen onopvallend en plezierig is, maar waarbij we als leerkracht tegelijkertijd nog steeds in staat moeten zijn om bewust complexe vaardigheden of vaardigheden op een complexe manier te ontwikkelen, is het essentieel om spellen te vinden die die gebieden ontwikkelen. En een van de belangrijkste vereisten hiervoor is een grote kennis van spellen en het vermogen om de spellen te selecteren die geschikt zijn voor de ontwikkeling van het betreffende gebied.

Het is essentieel dat spelen altijd spelen blijft voor het kind! Met andere woorden, laat kinderen nooit merken dat we dit spel spelen omdat we hun begrip lezen willen verbeteren en we graag willen dat ze wat creatiever zijn. Alles moet draaien om het zo gemotiveerd mogelijk maken van de kinderen. Daarnaast moeten dit voor de leerkracht geplande, gestructureerde, doordachte en bewuste situaties zijn!

Een ander zeer belangrijk aspect om het flow-gevoel van het kind te kunnen ontwikkelen, is dat kinderen in een bepaalde situatie zelf kunnen kiezen en beslissen waarmee ze willen spelen. Dus als we een bepaald vaardigheidsgebied willen ontwikkelen, moeten we niet slechts één of twee spelletjes hebben, maar meerdere die dat specifieke gebied ontwikkelen, zodat het kind kan kiezen in welk spel het meer geïnteresseerd is, welk spel bij hem past of bij zijn stemming, zonder te weten welk gebied we willen ontwikkelen. Met andere woorden, om een bepaalde vaardigheid of een vaardigheidsgebied effectief te ontwikkelen, moeten we 8-10 spelletjes voor dat vaardigheidsgebied kennen en hebben.

Voldoende kennis van spellen is bijvoorbeeld ook belangrijk om spellen met verschillende moeilijkheidsgraden te kunnen selecteren, om spellen aan te bieden die gebaseerd zijn op zeer eenvoudige keuzes, maar ook om de ontwikkeling te ondersteunen door complexe spellen aan te leren waarbij een aantal factoren en een juiste interpretatie van informatie gedurende een lange periode vereist zijn en waarbij de weg naar de overwinning niet de gemakkelijkste is.

Emoties, empathie, veerkracht en meer

Laten we het even hebben over enkele specifieke SPIRIT-transversale vaardigheden. Om te beginnen is het geen toeval dat we veel praten over emoties in relatie tot spellen en spelen. Vooral over of iemand

³ Een fragment uit de tot nadenken stemmende inleiding van de presentatie van Máté Lencse over de spellen voor de ontwikkeling van transversale vaardigheden tijdens de 6e Hongaarse SPIRIT CoP

kan verliezen of hoe hij of zij omgaat met stresssituaties, de verleiding van het geluk, of zelfs succes. Bijna elk bordspel of -spel kan als voorbeeld dienen op dit gebied, omdat we emoties kunnen ervaren en leren ermee om te gaan in een beschermde omgeving, terwijl we strijden voor symbolische doelen.

Als ouders of leerkrachten is het een van onze belangrijkste taken ervoor te zorgen dat kinderen zich door middel van spel kunnen ontwikkelen, op een vrolijke en spontane manier, waarbij ze vrijelijk hun emoties beleven en elkaar respecteren. Spelen, en met name bordspellen, kan als activiteit een zeer goede manier zijn om de ontwikkeling op dit gebied te ondersteunen.

Als we simpelweg bedenken dat goede bordspellen gebaseerd zijn op het nemen van de best mogelijke beslissingen op basis van de interpretatie van de beschikbare informatie, dan lijkt het geen twijfel dat de creativiteit, het probleemoplossend vermogen en het kritisch denken van kinderen zich ontwikkelen, wat we ook met hen spelen.

Aanpassingsvermogen, vernieuwing en flexibiliteit zijn essentiële aspecten van de spellen. Informatie verandert voortdurend, en goed uitgedachte plannen kunnen in duigen vallen. Bovendien geven de meeste goede spellen ons niet eens een volledige set informatie, dus moeten we ons aanpassen aan veel onzekerheid. Spellen, of ze nu buiten of in de klas worden gespeeld, in groepen of individueel, creëren "wat als"-situaties, dus zijn ze een geweldige manier om onszelf te testen in moeilijke situaties die flexibiliteit, veerkracht, gestructureerd probleemoplossen, informatiekeuze en -evaluatie vereisen, maar waarbij er geen echt op het spel staat.

Zelfs gewone spellen vereisen een hoge mate van onderlinge afhankelijkheid als je echt goed wilt spelen. Bovendien zijn groepsspellen of bordspellen op zichzelf al een sociale activiteit die veel minder leuk is zonder een hoge mate van empathie. Het opbouwen van een gedeelde speelcultuur is ook essentieel in groepen kinderen, en empathie is daarbij een sleutelement.

Nog één ding – slotgedachte

Het wordt sterk aanbevolen dat de leerkracht, indien mogelijk, aan het spel deelneemt, aangezien hij of zij veel kan bijbrengen en leren door zijn of haar gedragspatronen en reacties op situaties.

3. SPELLEN VOOR DE ONTWIKKELING VAN TRANSVERSALE VAARDIGHEDEN

3.1 EMOTIONEEL BEWUSTZIJN, REGULERING EN COMMUNICATIE

3.1.1 Emotional Hopscotch

Korte beschrijving en spelregels

In deze aangepaste versie van hinkelen zijn de traditionele genummerde vakjes vervangen door emoties zoals 'vreugde', 'woede', 'angst' of 'nieuwsgierigheid'.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Emotioneel bewustzijn, regulering en communicatie

Aanvullende/secundaire vaardigheden

- Empathie
- Nieuwsgierigheid, verwondering en openheid
- Verbondenheid

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6-10 jaar	2 tot 10 kinderen (duo's of kleine groepen)	20-30 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

1. Teken met krijt of tape een traditioneel hink-en-sprong-raster op de grond. In plaats van cijfers, geef je elk vakje een andere emotie (bijv. vreugde, verdriet, boosheid, verrassing, trots, angst).
2. Kinderen staan om de beurt achter de startlijn en gooien een klein voorwerp (zoals een zakje of steentje) op een van de vakjes.
3. De speler huppelt op één voet door het raster en slaat het vakje over waar het voorwerp is geland, net als bij klassiek hinkelen.
4. Als ze het einde bereiken, draaien ze zich om en huppelen ze terug naar het begin.
5. Na afloop van zijn beurt raapt het kind het voorwerp op en neemt even de tijd om zich te verdiepen in de emotie die op dat vakje staat, door een van de volgende dingen te doen:
 - Een persoonlijk verhaal of herinnering delen die verband houdt met die emotie
 - De emotie uitbeelden met behulp van gezichtsuitdrukkingen en lichaamstaal
 - Een strategie beschrijven die hij of zij gebruikt om die emotie te reguleren of te beheersen
6. De leerkracht kan voorstellen welke van de drie taken moet worden uitgevoerd of het kind laten kiezen.
7. Het spel gaat door totdat alle kinderen minstens één beurt hebben gehad.

Binnen/buiten Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal

Buiten: Wordt idealiter gespeeld op een binnenplaats of schoolplein waar het hink-stap-sprong-raster met krijt op een vlakke ondergrond kan worden getekend. Zorg voor voldoende ruimte rondom het raster zodat kinderen zich vrij kunnen bewegen en elkaars beurten kunnen observeren zonder dat het te druk wordt.

Binnen: Het raster kan worden gemaakt met kleurrijke tape op de vloer van het klaslokaal. Emotielabels kunnen in de vierkanten worden geplakt of op kleine verwijderbare kaartjes worden geplaatst. Zorg ervoor dat er voldoende ruimte is om veilig te hinkelen en dat de activiteit geen andere lesmaterialen in de weg staat.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Dit spel ondersteunt de ontwikkeling van emotioneel bewustzijn door kinderen aan te moedigen een breed scala aan emoties te herkennen, uit te drukken en erover na te denken in een speelse context. Terwijl ze zich door het hinkelbaanraster bewegen, worden ze gestimuleerd om de genoemde emotie te koppelen aan hun eigen ervaringen, lichaamssignalen of regulatiestrategieën. Door herhaling en het luisteren naar leeftijdsgenoten bouwen kinderen een rijkere emotionele woordenschat op en krijgen ze meer zelfvertrouwen in het uiten van gevoelens.

Sommige variaties omvatten ook het zich voorstellen hoe anderen zich in bepaalde situaties zouden kunnen voelen, waardoor op een zachte manier elementen van empathie en het innemen van het perspectief van anderen worden geïntroduceerd. Dit spel moedigt het uiten van emoties aan met behulp van zowel verbale taal als lichaamssignalen, wat de emotionele geletterdheid versterkt en kinderen helpt het verband tussen lichaam en gevoelens beter te begrijpen. Kinderen beginnen ook empathie te ontwikkelen, vooral wanneer variaties van het spel het zich voorstellen van hoe anderen zich in verschillende scenario's zouden kunnen voelen omvatten.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Na het spelen van dit spel zullen leerlingen:

- Meer zelfvertrouwen hebben bij het herkennen en benoemen van een breed scala aan emoties, waarbij ze verder gaan dan basisbegrippen als 'blij' of 'verdrietig' en ook meer genuanceerde gevoelens zoals 'trots', 'nervus' of 'gefrustreerd' kunnen benoemen.
- Emoties kunnen koppelen aan ervaringen uit het echte leven, waarbij ze oefenen hoe ze kunnen beschrijven waarom ze zich op een bepaalde manier voelden en hoe ze in die situaties reageerden.
- In staat zijn om enkele basistechnieken te gebruiken om hun emoties te reguleren, zoals even pauzeren, ademhalen of hun gedachten herformuleren
- Hun zelfbewustzijn versterken door te reflecteren op hun eigen emotionele ervaringen en deze te delen met leeftijdsgenoten in een veilige en ondersteunende omgeving. Kinderen zullen in staat zijn om de emoties te herkennen en erover te praten die een rol spelen in situaties op school en daarbuiten.
- In staat zijn om aandachtiger en respectvoller te luisteren naar de emotionele ervaringen van anderen en te begrijpen dat anderen vergelijkbare emoties kunnen hebben als zijzelf, wat bijdraagt aan een emotioneel ondersteunender klasklimaat.

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

Een typische ronde kan zijn dat een kind de steen op het vakje 'angst' gooit. Het kind kan dan vertellen over een moment waarop het bang was, bijvoorbeeld tijdens een onweersbui, en uitleggen hoe het weer tot rust kwam. Een ander kind dat op 'vreugde' terechtkomt, kan zijn of haar gevoel uitbeelden door opgewonden te springen en een gelukkig moment te herinneren, zoals een verjaardagsfeestje.

Benodigde materialen en hulpmiddelen

- Krijt (om het hink-en-sprong-raster op de grond te tekenen) of tape (om binnen te spelen)
- Een steentje of een zakje met bonen om op het raster te gooien
- Emotielabels (direct op de grond geschreven of op kleine kaartjes)

Leidende vragen

- Hoe ziet deze emotie eruit op je gezicht of in je lichaam?
- Kun je je een moment herinneren waarop je iemand anders zo zag voelen?

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

- Sommige kinderen vinden het misschien moeilijk om over persoonlijke ervaringen te praten die verband houden met bepaalde emoties, vooral moeilijkere emoties zoals verdriet of boosheid.
Tip: De leerkracht moet een ondersteunende omgeving creëren waarin delen wordt aangemoedigd, maar niet gedwongen. Als een kind zich ongemakkelijk voelt, kunnen er alternatieve manieren worden geboden om deel te nemen, zoals het uitbeelden van de emotie of het beschrijven van een situatie in de vorm van een verhaal in plaats van een persoonlijke ervaring.
- Andere kinderen overdrijven hun reacties misschien wanneer ze emoties uitbeelden, waardoor ze karikaturen worden.
Tip: De leerkracht kan hen begeleiden naar meer natuurlijke uitingen door vragen te stellen als: “Heb je je ooit echt zo gevoeld? Hoe zag dat eruit?”
- Het is ook mogelijk dat sommige kinderen het moeilijk vinden om strategieën te beschrijven voor het reguleren van emoties.
Tip: In dit geval kan de leerkracht na elke beurt een korte discussie inleiden, waarbij de groep verschillende manieren voorstelt om met emoties zoals frustratie of angst om te gaan. Deze samenwerkingsgerichte aanpak bevordert gezamenlijk leren en helpt kinderen nieuwe copingstrategieën te ontdekken.
- In een andere variant kan een kind dat op 'verdriet' terechtkomt, moeite hebben om woorden te vinden om zijn of haar ervaring te beschrijven.
Tip: In plaats van het kind te dwingen iets persoonlijks te delen, kan de leerkracht het zachtjes begeleiden door te vragen: “Heb je ooit iemand anders verdrietig zien zijn? Wat hielp die persoon zich beter te voelen?”

Aanpassing aan moeilijkheidsgraad

Beginners: Het is handig om visuele aanwijzingen toe te voegen door eenvoudige emoticons in elk vakje te tekenen. In plaats van diepgaand over emoties te praten, kunnen ze gewoon de emotie nabootsen waarop ze terechtkomen of een zinsbegin gebruiken zoals “Ik voel me blij als...”

Gevorderden: Het spel kan worden uitgebreid door scenario's uit het echte leven toe te voegen. Als een kind bijvoorbeeld op 'woede' terechtkomt, kan de leerkracht vragen: "Stel je voor dat je vriendje je speelgoed pakte zonder het te vragen – hoe zou je je voelen en wat zou je kunnen doen?" Dit introduceert vaardigheden op het gebied van probleemoplossing en emotionele regulatie.

Experts: Het spel kan een meer introspectieve wending nemen. Er kan hen worden gevraagd te beschrijven hoe verschillende emoties in hun lichaam aanvoelen (bijv. "Als ik nerveus ben, voelt mijn maag strak aan"), wat hen helpt een dieper emotioneel vocabulaire en een groter zelfbewustzijn te ontwikkelen. Een meer geavanceerd scenario zou kunnen zijn dat een kind op 'frustratie' terechtkomt en gevraagd wordt om te laten zien hoe frustratie in hun lichaam voelt. Ze kunnen hun vuisten balen of luid zuchten. De leerkracht kan dan vragen: "Wat zou je kunnen doen om te kalmeren in een frustrerende situatie?" Dit stimuleert zelfreguleringsstrategieën en leren van leeftijdsgenoten.

Debriefing en reflectievragen

- Was het makkelijk of moeilijk om bepaalde emoties uit te drukken? Waarom?
- Heb je een emotie herkend waar je voorheen niet veel over had nagedacht?
- Over welke emoties vind je het moeilijkst om te praten?
- Hoe druk je emoties als boosheid of verdriet meestal uit? Denk je dat dat helpt?
- Hoe kunnen we emoties bij anderen beter herkennen en hen steunen wanneer ze zich zo voelen?
- Hoe voelde je je toen je je klasgenoten over deze emoties hoorde praten?
- Over welke emoties kun je het makkelijkst of juist het moeilijkst praten?
- Wat kunnen we doen om iemand te helpen die deze emotie voelt?

3.1.2 De heks beveelt een emotie

Korte beschrijving en spelregels

Dit spel is een variant op het klassieke Italiaanse kinderspel Strega Comanda Colore, waarbij kinderen in plaats van een specifieke kleur te zoeken, emoties moeten uitdrukken of naspelen om te voorkomen dat ze worden gepakt door de 'heks' (de achtervolger). Het helpt kinderen op een speelse en boeiende manier emotioneel bewustzijn te ontwikkelen.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Emotioneel bewustzijn, regulering en communicatie

Aanvullende/secundaire vaardigheden

- Empathie
- Veerkracht
- Creativiteit

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6-10 jaar	15-25 minuten	15-25 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

1. Kies één kind als 'heks' en laat dit kind in het midden van de speelruimte staan (binnen of buiten).
2. De overige kinderen bewegen zich vrij rond, lopend of huppelend binnen de ruimte, en blijven alert.
3. Op een gekozen moment roept de Heks luid:
De heks beveelt een emotie... [naam van een emotie]!"
(Bijvoorbeeld: "De heks beveelt een emotie... vreugde!")
4. Alle andere kinderen moeten onmiddellijk stoppen en de emotie uitdrukken door middel van:
 - Gezichtsuitdrukking (bijv. een grote glimlach voor vreugde)
 - Lichaamstaal (bijv. springen van opwinding)
 - Een korte, nagespeelde situatie (bijv. doen alsof je een verjaardagscadeau opent)
5. Terwijl ze de emotie uitdrukken, probeert de Heks iemand te tikken voordat die met zijn of haar uitdrukking begint.
6. Als een kind wordt aangeraakt voordat het de emotie heeft uitgedrukt, wordt het 'bevroren' en moet het stil blijven staan.
7. Een andere speler kan het bevroren kind weer losmaken door:
 - hem of haar aan te raken
 - Een situatie uit het echte leven te noemen waarin iemand die emotie zou kunnen voelen (bijv. "Je voelt vreugde als je hond naar je toe rent om je te begroeten!")
8. Het spel gaat verder met nieuwe emoties die de Heks elke ronde kiest.

9. Wissel na een paar rondes van rol, zodat verschillende kinderen de kans krijgen om de Heks te zijn.
10. Het spel eindigt wanneer elk kind aan de beurt is geweest of na een vastgestelde tijdslimiet.

Binnen/buiten Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal

Buiten: Het spel kan het beste worden gespeeld op een groot, vlak terrein, zoals een speelplaats of grasveld, waar kinderen de ruimte hebben om veilig te rennen. Gebruik kegels of krijt om het speelveld af te bakenen en zorg voor een veilige afscheiding. De sfeer moet vrije beweging en creativiteit stimuleren, terwijl de regels worden nageleefd.

Binnen: Geschikt voor een gymzaal, sporthal of een leeggehaald klaslokaal. Gebruik tape op de vloer om veilige zones of een speelgrens te markeren. Als de ruimte beperkt is, kan het spel worden aangepast door te lopen of gebaren te maken in plaats van te rennen, waarbij de focus op emotionele expressie en observatie van leeftijdsgenoten behouden blijft.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Dit spel helpt kinderen bij het ontwikkelen van emotioneel bewustzijn door hen te vragen snel een specifieke emotie te herkennen en uit te drukken via lichaamstaal, gezichtsuitdrukkingen of rollenspel. Omdat de emotie willekeurig wordt gekozen en onmiddellijk moet worden uitgedrukt, leren kinderen op een spontane en belichaamde manier gevoelens te koppelen aan fysieke signalen.

De extra uitdaging van het getikt worden zorgt voor lichte druk, waardoor kinderen oefenen met het herkennen en uiten van emoties, zelfs in dynamische situaties. De 'bevroren'-regel versterkt emotionele herkenning door interactie met leeftijdsgenoten, omdat kinderen moeten nadenken over voorbeelden uit het echte leven waarin iemand dat gevoel zou kunnen ervaren. Dit verdiept hun begrip van emoties in context en ondersteunt het innemen van perspectief.

Door om de beurt verschillende rollen te spelen – emoties uiten, de uitdrukkingen van anderen interpreteren en voorbeelden geven – verbeteren kinderen hun vermogen om emoties te observeren, te begrijpen en te benoemen, zowel bij zichzelf als bij anderen.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Als resultaat van deze activiteit zullen leerlingen:

- Emoties die ze kennen kunnen herkennen en onderscheiden.
- emoties kunnen uiten via gezichtsuitdrukkingen, gebaren en lichaamstaal op een manier die duidelijk waarneembaar is voor anderen.
- in staat zijn hun emotionele reacties te reguleren en te beheersen op momenten van uitdaging of tijdelijke 'bevriezing', en te blijven handelen, zelfs wanneer ze een negatieve emotie ervaren.
- Begrijpen en zich ervan bewust zijn dat emoties op verschillende manieren kunnen worden uitgedrukt en dat deze uitingen door anderen kunnen worden geïnterpreteerd.
- Begrijpen en zich ervan bewust zijn dat hun medespelers hun emotionele uitingen tijdens het spel kunnen herkennen en erop kunnen reageren.

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

In één ronde roept de heks: "De heks beveelt een emotie... angst!" Sommige kinderen zullen hun ogen wijd openen en verstijven, terwijl anderen zich achter hun handen verbergen of ineenkrimpen alsof ze bang zijn. Een kind dat wordt aangeraakt en verstijft, kan worden bevrijd wanneer een vriendje zegt: "Mensen voelen angst als ze een hard geluid horen in het donker."

In een andere ronde is de gekozen emotie "trots". Sommige kinderen staan rechtop met hun handen op hun heupen, terwijl anderen glimlachen en doen alsof ze met een trofee pronken. Eén speler, die niet goed weet hoe hij dit moet uitdrukken, kijkt om zich heen op zoek naar inspiratie. Na de ronde helpt de leerkracht hen te reflecteren door te vragen: "Hoe voelt trots aan in je lichaam? Kun je een moment bedenken waarop je trots was?"

Een ander interessant scenario ontstaat wanneer de heks "jaloezie" opdraagt. Sommige kinderen hebben er in het begin moeite mee om dit uit te beelden, maar al snel beginnen ze na te doen hoe ze met gevouwen armen naar het speelgoed van iemand anders kijken of zuchten. Dit leidt tot een discussie over hoe jaloezie moeilijk te herkennen kan zijn, maar iets is dat iedereen wel eens ervaart.

Benodigheden voor de uitvoering

- Een ruime speelruimte waar kinderen vrij kunnen rennen
- Een lijst of kaarten met emoties (optioneel, om de heks te helpen bij het kiezen van emoties)
- Een timer of fluitje (optioneel, om de rondes te regelen indien nodig)

Leidende vragen

- Op welke verschillende manieren kunnen we dezelfde emotie uitdrukken?
- Hoe helpen onze gezichten en lichamen anderen te begrijpen wat we voelen?
- Kunnen we meer dan één emotie tegelijk voelen? Hoe ziet dat eruit?
- Welke aanwijzingen gebruiken we om te raden hoe iemand anders zich voelt?

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

- Sommige kinderen vinden het misschien moeilijk om snel een emotie uit te drukken, vooral als het gaat om emoties die ze minder goed kennen (zoals verlegenheid of frustratie).
Tip: De leerkracht kan hen aanmoedigen door eenvoudige aanwijzingen te geven, zoals: "Denk eens aan een moment waarop je zo voelde" of "Hoe zou je lichaam eruitzien als je echt opgewonden was?"
- Er kunnen ook gevallen zijn waarin kinderen hun uitdrukkingen overdrijven, waardoor emoties onrealistisch of overdreven dramatisch overkomen.
Tip: In deze gevallen kan de leerkracht een korte discussie faciliteren over hoe echte emoties vaak subtieler zijn en per persoon kunnen verschillen.
- Sommige spelers kunnen moeite hebben met het bedenken van voorbeelden uit het echte leven wanneer ze bevroren klasgenoten proberen te "redden".
Tip: De leerkracht kan voorbeelden geven, zoals "Mensen voelen teleurstelling als ze een spel verliezen" of "Trots ontstaat als we iets moeilijks met succes doen." Dit helpt het emotionele vocabulaire en de herkenningvaardigheden van kinderen te vergroten.
- Ten slotte kunnen jongere of meer gevoelige kinderen gefrustreerd raken als ze vaak worden aangeraakt.

Tip: Om inclusie en betrokkenheid te waarborgen, kan de leerkracht de regel aanpassen zodat bevroren spelers na korte tijd automatisch worden vrijgelaten, ongeacht de tussenkomst van klasgenoten.

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Beginners: Het helpt om elke emotie te demonstreren voordat het spel begint. De leerkracht kan de veelvoorkomende emoties één voor één met de groep doornemen, zodat de kinderen weten hoe ze deze moeten uitbeelden voordat ze gaan spelen.

Gevorderden: Het spel kan complexere emoties bevatten, zoals frustratie, jaloezie of opluchting. Na elke ronde kan de leerkracht kort vragen: “Wie heeft deze emotie al eens gevoeld? Wanneer?”, om dieper na te denken.

Experts: Bij een gevorderde versie van het spel kunnen kinderen emoties koppelen aan een situatie terwijl ze deze uitdrukken. In plaats van bijvoorbeeld alleen maar een blij gezicht te trekken, kunnen ze ook zeggen: “Ik ben blij omdat ik een prijs heb gewonnen.” Dit verbetert de emotionele geletterdheid en koppelt emoties aan ervaringen uit het echte leven.

Vragen voor nabespreking en reflectie

- Welke emoties waren het makkelijkst om uit te drukken? Welke waren moeilijker? Waarom?
- Heb je verschillen opgemerkt in hoe mensen dezelfde emotie uitdrukten?
- Heb je je in het echte leven wel eens 'bevroren' gevoeld, bijvoorbeeld toen je niet wist hoe je op een emotie moest reageren?
- Hoe voelde je je toen je 'bevroren' was in het spel? Hoe voelde het toen iemand je hielp?
- Waarom is het belangrijk om emoties bij anderen te herkennen? Hoe kan dit ons helpen in het dagelijks leven?
- Hoe kunnen dit soort spellen ons helpen om de emoties van anderen in het echte leven op te merken en te respecteren?

3.1.3 De emotionele wolf

Korte beschrijving en spelregels

Geïnspireerd door het traditionele Italiaanse spel Lupo Mangia Frutta (letterlijk 'De wolf eet fruit'), helpt deze emotionele variant kinderen emoties te herkennen, uit te drukken en te reguleren terwijl ze een leuk en actief tikkertje spelen. In plaats van fruit te noemen, nemen kinderen verschillende emoties aan, die ze moeten uitdrukken en verdedigen voordat ze door de 'wolf' worden gepakt.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Emotioneel bewustzijn, regulering en communicatie

Aanvullende/secundaire vaardigheden

- Empathie
- Verbondenheid
- Kritisch denken
- Besluitvorming

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6-10 jaar	6 tot 20 kinderen (teams van 4-6)	15-25 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

1. Kies één speler die de 'Wolf' is en laat hem in het midden van het speelveld staan (gymzaal, binnenplaats of open veld).
2. Alle andere kinderen gaan aan één kant van het speelveld staan, tegenover de Wolf.
3. Elk kind kiest in stilte een emotie uit een vooraf vastgestelde lijst (bijv. blij, verdrietig, boos, bang, opgewonden, gefrustreerd) en houdt deze geheim.
4. De Wolf roept luid: "De Wolf eet..." gevolgd door een van de emoties (bijv. "De Wolf eet... angst!").
5. Alle kinderen die die emotie hadden gekozen, moeten naar de andere kant rennen en proberen niet door de Wolf getikt te worden.
6. Elk kind dat wordt getikt, moet stoppen en de emotie op een van de volgende drie manieren uitdrukken:
 - Beschrijf een moment waarop ze die emotie voelden.
 - De emotie uitbeelden of naspelen met behulp van lichaamstaal.
 - De emotie duidelijk op zijn of haar gezicht laten zien.
7. Als de emotie duidelijk en overtuigend wordt uitgedrukt, mag het kind terugkeren naar de hoofdgroep.
8. Zo niet, dan wordt het een 'babywolf' en helpt het de hoofdwolf in de volgende ronde om anderen te vangen.
9. Het spel gaat door totdat alle kinderen aan de beurt zijn geweest en de meesten hebben ervaren hoe het is om zowel speler als wolf te zijn.

Binnen/buiten Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal

Buiten: Bij uitstek geschikt voor een ruime, open plek zoals een speelplaats, sportveld of binnenplaats waar kinderen veilig kunnen rennen. Markeer duidelijke grenzen om het speelveld af te bakenen. Emotiekaarten (indien gebruikt) kunnen bij een muur of hek worden geplaatst waar kinderen ze kunnen raadplegen voordat de ronde begint.

Binnen: Kan worden aangepast aan een gymzaal of grote multifunctionele ruimte. Gebruik kegels of tape om de start- en finishlijnen te markeren. Verkort de renafstand om botsingen te voorkomen en zorg voor voldoende toezicht door volwassenen. Als de ruimte beperkt is, overweeg dan om het rennen te vervangen door een "loop naar de andere kant"-mechanisme om de veiligheid en het spelverloop te waarborgen.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Dit spel helpt kinderen zich meer bewust te worden van hun emoties en leert hen deze op een boeiende en interactieve manier te herkennen, uit te drukken en te reguleren. Door kinderen te vragen hun emoties uit te leggen of uit te beelden wanneer ze worden gepakt, versterkt het spel de emotionele geletterdheid en helpt het hen emoties bij zichzelf en anderen te herkennen. Het ondersteunt ook de ontwikkeling van empathie door kinderen aan te moedigen zich in de emotionele situatie van anderen te verplaatsen. Door tijdens het spel een emotie te kiezen en daarop te reageren, worden kinderen gestimuleerd om na te denken over hoe die emotie in het echte leven voelt. Wanneer ze getikt worden, moeten ze de emotie duidelijk uitdrukken – via verhalen, gezichtsuitdrukkingen of lichaamstaal – waardoor zowel zijzelf als anderen die emotie dieper leren herkennen en begrijpen.

Door de toevoeging van 'babywolven' kunnen kinderen hun leeftijdsgenoten observeren en ondersteunen bij het herkennen van emoties tijdens volgende rondes. Deze gezamenlijke focus op het herkennen van en reageren op emoties bouwt emotionele gevoeligheid en bewustzijn van de innerlijke ervaringen van anderen op, op een boeiende, bewegingsgerichte manier.

Het spel stimuleert snel denken, besluitvorming en samenwerking, aangezien kinderen moeten kiezen of ze gaan rennen, in actie komen of hun emoties op een effectieve manier uiten.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Als resultaat van deze activiteit zullen leerlingen:

- In staat zijn om emoties bij zichzelf en anderen te herkennen aan de hand van fysieke signalen, acties en verbale uitingen.
- in staat zijn hun emoties duidelijk uit te drukken door middel van beweging, gebaren of korte uitleg wanneer daarom wordt gevraagd.
- in staat zijn hun emotionele reacties te reguleren wanneer ze betraapt worden of wanneer ze tijdens het spel met kleine momenten van druk worden geconfronteerd.
- Zich ervan bewust zijn dat emoties op verschillende manieren kunnen worden geïnterpreteerd en uitgedrukt, afhankelijk van de situatie en het individu.
- Zich bewust zijn van de emotionele ervaringen van hun leeftijdsgenoten door te observeren hoe klasgenoten ervoor kiezen om verschillende gevoelens uit te beelden of te communiceren.
- In staat om snelle beslissingen te nemen over hoe te handelen, te bewegen of te communiceren, terwijl ze betrokken blijven bij de groepsdynamiek.

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

In één ronde roept de Wolf: "De Wolf eet... woede!". Sommige kinderen spannen onmiddellijk hun lichaam aan, balen hun vuisten of doen alsof ze met hun voeten stampen voordat ze gaan rennen. Als iemand wordt gepakt, zegt hij of zij misschien: "Ik voelde me boos toen mijn kleine broertje mijn speelgoed kapotmaakte." Dit leidt tot een groepsdiscussie over gezonde manieren om woede te uiten.

Een andere ronde is "De wolf eet... geluk!", waarbij kinderen lachen, springen of opgewonden met hun armen zwaaien voordat ze wegrekken. Een gevangen speler zegt misschien: "Ik voel me blij als ik buiten met mijn vriendjes speel." Dit helpt de verbinding tussen emoties en echte ervaringen te versterken.

Een meer gevorderde ronde kan "De wolf eet... angst!" zijn, waarbij sommige kinderen misschien aarzelen, omdat ze niet zeker weten hoe ze dit moeten uiten. De leerkracht kan helpen door te vragen: "Kan iemand vertellen wanneer hij of zij zich bang voelde? Wat deed je lichaam toen?" Deze discussie helpt kinderen te begrijpen dat angst op veel manieren kan worden uitgedrukt, van verstijven tot verstoppertje.

Benodigheden voor de uitvoering

- Een ruime speelruimte waar kinderen vrij kunnen rennen
- Emotiekaarten (optioneel, om kinderen te helpen bij het kiezen van hun emotie)
- Een fluitje of bel (optioneel, om de beurt te regelen)

Leidende vragen

- Waarom denk je dat iemand die emotie zou kunnen voelen?
- Kun je me laten zien hoe je lichaam aanvoelt als je die emotie hebt?
- Wat zou je helpen om je beter te voelen als je je zo voelde?
- Heb je ooit iemand anders deze emotie zien voelen? Wat deed je toen?
- Als jij de Wolf was, hoe zou je dan raden hoe iemand zich voelt, alleen door te kijken?

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

- Sommige kinderen vinden het misschien moeilijk om snel een emotie te uiten, vooral als het om emoties gaat die ze minder goed kennen (zoals verlegenheid of frustratie).
Tip: De leerkracht kan hen aanmoedigen door eenvoudige aanwijzingen te geven, zoals: "Denk eens aan een moment waarop je je zo voelde" of "Hoe zou je lichaam eruitzien als je echt opgewonden was?"
- Er kunnen ook gevallen zijn waarin kinderen hun uitdrukkingen overdrijven, waardoor emoties onrealistisch of overdreven dramatisch lijken.
Tip: In deze gevallen kan de leerkracht een korte discussie faciliteren over hoe echte emoties vaak subtieler zijn en per persoon kunnen verschillen.
- Sommige spelers kunnen moeite hebben met het bedenken van voorbeelden uit het echte leven wanneer ze bevroren klasgenoten proberen te "redden".
Tip: De leerkracht kan voorbeelden geven, zoals "Mensen voelen teleurstelling als ze een spel verliezen" of "Trots ontstaat als we iets moeilijks met succes doen." Dit helpt het emotionele vocabulaire en de herkenningvaardigheden van kinderen te vergroten.
- Ten slotte kunnen jongere of meer gevoelige kinderen gefrustreerd raken als ze vaak worden aangeraakt. Om inclusie en betrokkenheid te waarborgen,

Tip: De leerkracht kan de regel aanpassen zodat bevroren spelers na korte tijd automatisch worden vrijgelaten, ongeacht de tussenkomst van klasgenoten.

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Beginners: Het kan handig zijn om visuele emotiekaarten te gebruiken om hen te helpen hun emotie gemakkelijker te kiezen. In plaats van emoties verbaal uit te leggen, kunnen ze worden aangemoedigd om ze uit te beelden met behulp van lichaamstaal.

Gevorderden: Het spel kan subtielere emoties bevatten, zoals verlegenheid, trots of opluchting. Na elke ronde kan de leerkracht vragen: "Kan iemand een voorbeeld uit het echte leven geven van een moment waarop hij of zij deze emotie voelde?", om dieper nadenken te stimuleren.

Experts: Het spel kan uitdagender worden gemaakt door een nieuwe regel toe te voegen: spelers moeten rechtvaardigen waarom ze hun emotie hebben gekozen voordat ze mogen rennen. Als de Wolf bijvoorbeeld zegt: "De wolf eet ... verdriet", kan een speler zeggen: "Ik voelde me verdrietig toen ik mijn favoriete speelgoed kwijtraakte" voordat hij mag rennen. Dit stimuleert emotioneel bewustzijn en het vertellen van verhalen.

Vragen voor nabespreking en reflectie

- Was het makkelijk of moeilijk om een emotie te kiezen en uit te drukken? Waarom?
- Hoe voelde het om je emotie te tonen in het bijzijn van anderen?
- Welke emoties herkende je bij anderen, en hoe wist je wat ze voelden?
- Heeft iemand je verrast met de manier waarop hij of zij een emotie uitdrukte?
- Hoe kan dit spel ons helpen onze vrienden beter te begrijpen wanneer ze iets sterks voelen?

3.2 CREATIVITEIT

3.2.1 Omgekeerd verstoppertje

Korte beschrijving en spelregels

In plaats van dat 1 persoon op zoek gaat naar iedereen die zich verstopt, moet nu slechts 1 persoon zich gaan verstoppen. De anderen moeten op zoek gaan naar deze persoon. Als ze weten waar die persoon zich verstopt, moeten ze proberen zich onopgemerkt bij die persoon te verstoppen. Degene die als laatste overblijft, heeft verloren.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Creativiteit

Aanvullende/secundaire vaardigheidsfocus

- Probleemoplossing
- Waarde hechten aan mens en natuur
- Flexibiliteit
- Emotionele bewustwording, regulering en communicatie

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6 - 10 jaar	Minimaal 4 kinderen	1 ronde = 10-20 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

Vorbereiding:

1. Eén persoon verstopt zich terwijl de anderen tellen.

Spelverloop:

2. Vervolgens gaat iedereen op zoek naar die persoon.
3. Als iemand de verstopte persoon vindt, gaat hij of zij zonder iets te zeggen bij hem of haar in de schuilplaats zitten.
4. De groep in de schuilplaats wordt steeds groter.
5. De laatste die de schuilplaats vindt, verliest.

Het is dus het tegenovergestelde van gewone verstoppertje.

Het spel winnen:

- Bij omgekeerd verstoppertje is iedereen die de schuilplaats vroeg vindt en zich bij de groep voegt de winnaar.
- De laatste persoon die de schuilplaats vindt, verliest.

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal (binnen/buiten)

De beste buitenomgeving voor omgekeerd verstoppertje

- Veel schuilplaatsen: struiken, bomen, muren, speeltoestellen, hoeken van gebouwen.
- Duidelijke grenzen: een afgebakend gebied zoals een deel van een speelplaats, tuin of park.
- Veiligheid: vermijd straten, water, enz.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Het spel ondersteunt de ontwikkeling van creativiteit door kinderen voortdurend te betrekken bij origineel, flexibel en adaptief denken. Het kind dat zich verstopt, moet een plek kiezen die niet voor de hand ligt, maar wel plaats biedt aan meerdere spelers. Dit vereist ruimtelijk inzicht en het overwegen van verschillende mogelijke oplossingen. De zoekers moeten vanuit verschillende perspectieven nadenken over waar hun vriendje zich zou kunnen verstoppen, wat divergent denken en het verkennen van alternatieve mogelijkheden bevordert. Naarmate er meer spelers bij de schuilplaats komen, moeten ze zich aanpassen aan de voortdurend veranderende ruimte en groepsgrootte, de beschikbare ruimte opnieuw indelen en creatief reageren op nieuwe beperkingen. Door dit proces worden improvisatie, flexibiliteit en creatief probleemoplossen in samenwerking versterkt, terwijl kinderen in een veilige, speelse omgeving kunnen experimenteren met verschillende ideeën en oplossingen.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Als resultaat van de activiteit zullen leerlingen:

- Meerdere ideeën voor schuilplaatsen bedenken in plaats van te vertrouwen op voor de hand liggende oplossingen.
- Originaliteit tonen door ongebruikelijke, slimme of onverwachte locaties te kiezen.
- passen hun ideeën aan wanneer de situatie verandert en tonen flexibiliteit als hun eerste oplossing niet werkt
- ruimtelijk en sociaal inzicht creatief gebruiken wanneer ze zich bij een groep verstoppers voegen zonder de aandacht te trekken
- Ideeën gezamenlijk combineren en verfijnen om het aantal spelers dat effectief een schuilruimte kan delen te maximaliseren.
- Toon bereidheid om te experimenteren en veilige creatieve risico's te nemen in een speelse omgeving.

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

Dit spel kan gemakkelijk worden gespeeld tijdens een (meerdaags) uitstapje naar een park, bos of soortgelijke buitenlocatie. Om veiligheidsredenen moet het worden gespeeld in een vertrouwde en veilige omgeving, zoals een bekend park of speelplaats. Jonge kinderen (rond de zes jaar) moeten altijd in paren spelen of onder toezicht staan van volwassenen om te voorkomen dat iemand verdwaalt.

Benodigheden

- Geen.

Leidende vragen

Hulpvragen voorafgaand aan het spel:

- Wat zou een goede schuilplaats zijn waar meerdere mensen in passen zonder opgemerkt te worden?

Hulpvragen tijdens het spel:

(Gebruik deze alleen als het spel niet verstoort, of in een tweede ronde)

- Wat kun je doen zodat niemand je ziet als je bij de groep voegt?
- Wat kun je doen zodat niemand je ziet als je weet waar de persoon zich verstopt en je naar de schuilplaats gaat?

Tips en trucs voor het omgaan met uitdagingen

- Het kind weet niet waar het moet zoeken.
Tip: “Probeer goed om je heen te kijken. Kijk op plekken waar iemand zich makkelijk kan verstoppen, zoals achter bomen, struiken of speeltoestellen.”
- Het kind voelt zich overweldigd door alleen te zoeken.
Tip: “Je kunt samenwerken met een vriendje of vriendinnetje. Vorm een team en zoek tegelijkertijd op verschillende plekken.”
- Het kind haast zich en mist aanwijzingen.
Tip: “Beweeg langzaam en wees stil. Luister goed naar geluiden of bewegingen – dat helpt je ze te vinden.”
- Het kind weet niet waar het moet beginnen.
Tip: “Denk logisch na. Waar zou de eerste speler zich waarschijnlijk verstoppen? Begin in de buurt van het startpunt of misschien iets verder weg.”
- Het kind blijft steeds dezelfde plekken controleren.
Tip: “Verdeel het gebied in zones. Controleer elke zone één voor één, zodat je niemand over het hoofd ziet.”
- Het kind leert niet van anderen.
Tip: “Kijk hoe andere spelers zich verstoppen of zoeken. Je kunt hun ideeën gebruiken om je eigen strategie te verbeteren.”

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Beginners:

- Hoorbare signalen: De verstopte fluit of roept om de 30 seconden (bijv. “Hier!”).
- Markeringen: Leg gekleurde linten of kleine voorwerpen langs het pad.
- Klein, bekend gebied: Speel in een omheinde speeltuin of op een klein grasveld.
- Teams: Kinderen zoeken in tweetallen om elkaar te helpen.
- Hints: Geef regelmatig aanwijzingen als “warmer/kouder”.
- Geen tijdsdruk: Iedereen kan in zijn eigen tempo zoeken.

Gevorderden:

- Geluidseffecten: De verstopte mag maar één keer per minuut een geluid maken.
- Markeringen: Minder linten, alleen bij de start en halverwege.
- Groter gebied: Gebruik een park of een speelbos met duidelijke grenzen.
- Geen vaste teams: Kinderen zoeken individueel, maar mogen samenwerken als ze elkaar tegenkomen.
- Hints: Slechts één hint na 5 minuten zoeken.
- Tijdslimiet: Stel een limiet van 10 minuten in om de verstopte persoon te vinden.

Voor gevorderden:

- Geen geluiden: De verstopte blijft volledig stil.
- Geen markeringen: Geen visuele aanwijzingen.
- Strikte tijdslimiet: Maximaal 6 minuten om iedereen te vinden.

Debriefing en reflectievragen

Hulpvragen na het spel:

- Welke schuilplaats was volgens jou de beste? Waarom?
- Heb je gezien dat iemand op een creatieve manier met een lastige situatie omging? Wat deed die persoon?
- Hoe zou jij het de volgende keer anders aanpakken?

Wat zou je aan het spel veranderen om het nog leuker of spannender te maken?

3.2.2 Smeltende ijsbergen

Korte beschrijving en spelregels

Smeltende Ijsbergen is een op beweging gebaseerde leeractiviteit gericht op creatief probleemoplossen, waarbij leerlingen worden uitgedaagd om nieuwe en fantasierijke manieren te vinden om veilig op een steeds kleiner wordend oppervlak te passen. De centrale vraag van het spel is niet wie er blijft en wie er wordt uitgeschakeld, maar eerder: hoe kunnen we ons creatief organiseren zodat iedereen erin past? Leerlingen experimenteren samen met lichaamshoudingen, ruimtelijke opstellingen en bewegingsstrategieën, terwijl ze ervaren dat creativiteit vaak voortkomt uit gezamenlijk denken, samenwerking en herhaaldelijk vallen en opstaan. De activiteit benadrukt inspanning, experimenteren en samenwerking in plaats van competitie of succes.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Creativiteit

Aanvullende/secundaire vaardigheidsfocus

- Probleemoplossing
- Flexibiliteit

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
8-10 jaar	de hele klas werkt in kleine groepen (8-10 leerlingen per groep)	25-30 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

1. De speelruimte voorbereiden: De leerkracht legt een groot tapijt, een deken of een laken op de vloer in het klaslokaal of buiten. Dit stelt de 'ijsberg' voor. De leerlingen verzamelen zich rond het tapijt. De leerkracht introduceert het verhaalkader van het spel: "Deze ijsberg smelt langzaam. Jullie taak is ervoor te zorgen dat er zoveel mogelijk mensen op passen, ook al wordt hij steeds kleiner." Het is belangrijk te benadrukken dat er geen uitschakeling is, dat er geen 'foute' oplossingen zijn, en dat inzet en het uitproberen van nieuwe ideeën het belangrijkste zijn.
2. Spelverloop – Creatieve oplossingen vinden: De leerlingen gaan op het tapijt staan. Van tijd tot tijd geeft de leerkracht een signaal dat het 'smelt' (bijvoorbeeld door te klappen of een geluidssignaal te gebruiken), waarna een deel van het tapijt wordt opgevouwen of vervangen door een kleiner tapijt. Na elke ronde moeten de leerlingen zich op een nieuwe manier hergroeperen, zodat iedereen op het tapijt past, niemand eraf stapt en ze elkaar veilig ondersteunen. De leerlingen gaan vanzelf hurken of zitten, leunen op elkaars schouders, bedenken en testen verschillende lichaamshoudingen en opstellingen.
3. Bewust creatief denken versterken: De leerkracht kan het spel even onderbreken en reflectieve vragen stellen, zoals: "Wat was jouw idee?", "Wat hielp om iedereen op het tapijt te krijgen?", "Wat zouden we de volgende keer kunnen proberen?" Deze vragen helpen leerlingen zich bewust te worden van hun creatieve denkprocessen en ondersteunen metacognitieve reflectie.

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal binnen/buiten

Voor het spel is een ruime en veilige ruimte nodig. Het kan in de klas, in de gymzaal of buiten (bijv. op het schoolplein of een grasveld) worden gespeeld. De leerkracht moet ervoor zorgen dat de ondergrond antislip is, dat het tapijt of de deken de juiste afmetingen heeft en dat er voldoende ruimte is om veilig te kunnen bewegen.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Tijdens 'Smeltende ijsbergen' ontwikkelt de creativiteit zich doordat leerlingen nieuwe lichaamshoudingen bedenken, ongebruikelijke ruimtelijke opstellingen uitproberen, samen strategieën bedenken en flexibel reageren op veranderende omstandigheden. De activiteit laat zien dat creativiteit geen individueel 'genie' is, maar eerder het resultaat van gezamenlijke ideeënvorming, experimenteren, aanpassing en samenwerking.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van de primaire vaardigheid (inzicht en/of gedrag van de leerling)?

Door dit spel worden leerlingen meer bereid om nieuwe oplossingen uit te proberen, zien ze de kracht van samen denken in, gaan ze flexibeler met problemen om en ervaren ze dat hun ideeën ertoe doen en bijdragen aan het succes.

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

- In de lessen lichamelijke opvoeding werkt het spel goed als creatieve warming-up of hoofdactiviteit. Naast fysieke beweging speelt creatief probleemoplossen een centrale rol, aangezien leerlingen beweging en positionering organiseren op basis van hun eigen ideeën in plaats van vooraf bepaalde oefeningen. Dit helpt om de lessen lichamelijke opvoeding reflectiever, coöperatiever en denkgerichter te maken.
- Tijdens klassenbijeenkomsten of activiteiten om de groepsband te versterken, bevordert het spel samenwerking, communicatie en aandacht voor anderen. Leerlingen ervaren dat elk idee telt bij het bereiken van een gezamenlijk doel, en dat creatieve oplossingen vaak voortkomen uit dialoog. Het is vooral nuttig bij het vormen van een nieuwe klasgemeenschap.
- Tijdens schooluitstapjes is de activiteit eenvoudig uit te voeren, vereist deze minimale uitrusting en werkt deze goed in de buitenlucht. Door uit de gebruikelijke leeromgeving te stappen, worden leerlingen aangemoedigd om vrijer te experimenteren, fysiek actief te blijven en positieve gedeelde ervaringen te creëren die de groepscohesie versterken.

Benodigheden voor de uitvoering

- 1–2 grote tapijten, dekens of lakens
- een signaalmiddel (bijv. klappen, bel)
- een veilige, ruime plek

Leidende vragen

- Hoe heb je ervoor gezorgd dat iedereen op het tapijt paste?

- Welk idee werkte het beste?
- Was er een oplossing waar je in eerste instantie niet aan had gedacht?
- Wat heb je geleerd over samenwerken?

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

- Leerlingen geven te snel op.
Tip: benadruk dat er geen tijdslimiet is.
Truc: Voer een “nog één idee-ronde” in voordat je stopt.
- Leerlingen die de aandacht opeisen, nemen de leiding.
Tip: Moedig ook de stillere leerlingen aan om ideeën te delen.
Truc: Laat in elke ronde een andere leerling een oplossing voorstellen.

Aanpassing aan moeilijkheidsgraad

Beginners: Op beginnersniveau komt creativiteit tot uiting in het samen uitproberen van ideeën en in veilig experimenteren. Leerlingen kunnen in een rustig tempo onderzoeken hoe ze verschillende lichaamshoudingen en ruimtelijke opstellingen kunnen creëren, terwijl ze ervaren dat elk idee waardevol kan zijn. Het 'versmelten' gebeurt langzamer, er kan een groter tapijt worden gebruikt en er is meer tijd voor nadenken en discussie. De nadruk ligt op gezamenlijk denken, aandacht voor elkaar en het uitproberen van basisstrategieën voor het oplossen van problemen in een veilige en ondersteunende omgeving.

Gevorderden: Op gevorderd niveau komt creativiteit tot uiting in snelle aanpassing en het bewust zoeken naar originele oplossingen. Leerlingen bedenken steeds complexere lichaamshoudingen en ruimtelijke combinaties, terwijl ze flexibel reageren op veranderende omstandigheden. De ruimte wordt sneller verkleind, waardoor er minder tijd overblijft voor organisatie, en er kan probleemoplossing zonder te spreken worden geïntroduceerd, wat nieuwe vormen van communicatie stimuleert. Vooraf gedefinieerde 'creatieve uitdagingen' (bijv. alleen zittende houdingen zijn toegestaan) kunnen ook worden toegepast, wat flexibiliteit, samenwerking en complex denken bevordert.

Experts: Op expertniveau komt creativiteit tot uiting in innovatieve samenwerking, waarbij studenten spontaan nieuwe systemen en strategieën ontwikkelen onder voortdurend veranderende omstandigheden. De verkleining van de ruimte kan in een onvoorspelbaar ritme plaatsvinden en er kunnen meerdere opeenvolgende uitdagingen worden gecombineerd (bijv. niet praten en alleen specifieke lichaamsdelen mogen het tapijt raken), waardoor studenten flexibel moeten denken en tegelijkertijd nauw moeten samenwerken. Dit niveau vereist een hoge mate van vertrouwen, lichaamsbewustzijn, strategisch denken en snelle creatieve aanpassing van alle leden van de groep.

Debriefing en reflectievragen

Aan het einde van het spel leidt de leerkracht een korte, gestuurde discussie om leerlingen te helpen reflecteren op hun denkprocessen, creatieve oplossingen en samenwerkingservaringen. De leerkracht benadrukt creativiteit, samenwerking en de moed om ideeën uit te proberen, in plaats van zich te richten op succes of mislukking. Mogelijke afsluitende vragen:

- Welke oplossing heb je bedacht om ervoor te zorgen dat iedereen op het tapijt paste?
- Was er een idee dat in eerste instantie vreemd leek, maar uiteindelijk goed werkte?
- Hoe hebben jullie elkaar geholpen tijdens de activiteit?

- Wat gebeurde er toen er nog maar heel weinig ruimte over was?
- Welke nieuwe lichaamshouding of opstelling hebben jullie geprobeerd?
- Wie kwam met een idee dat de groep vooruit hielp?
- Wat heb je tijdens dit spel over jezelf geleerd?
- Wat zou je anders doen als we het nog eens zouden spelen?

3.2.3 Mill/Nine Men's Morris

Korte beschrijving en spelregels

Mill is een traditioneel strategisch bordspel voor twee spelers dat wordt gespeeld op een speciaal bord met lijnen en verbindingspunten. Elke speler heeft negen identieke stukken van dezelfde kleur. Het doel van het spel is om drie van je eigen stukken in een rechte lijn (horizontaal of verticaal) te plaatsen. Deze formatie wordt een molen genoemd. Tijdens het spel denken de leerlingen creatief na terwijl ze stap voor stap hun eigen oplossingen ontwikkelen. Ze experimenteren met verschillende ideeën, observeren welke strategieën effectief werken en passen hun aanpak waar nodig aan. Creativiteit komt tot uiting in de bereidheid van de leerlingen om nieuwe oplossingen te proberen, verbanden en patronen te herkennen en beslissingen te nemen op basis van hun eigen denken. Hoewel de spelregels vastliggen, kunnen leerlingen een verscheidenheid aan verschillende oplossingsstrategieën ontwikkelen. In deze context komt creativiteit vooral tot uiting in flexibel denken, het herkennen van nieuwe patronen en het voortdurend aanpassen van strategieën.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Creativiteit

Aanvullende/secundaire vaardigheidsfocus

- Probleemoplossing
- Flexibiliteit
- Kritisch denken

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6-10 jaar	Werk in tweetallen of met de hele klas met meerdere parallelle spelborden	5-10 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

4. Voorbereiding: De leerkracht maakt een groot Mill-bord klaar, dat op de vloer (met plakband of krijt), op een tafel (getekend of afgedrukt) of buiten op het speelflein kan worden geplaatst. Elke speler krijgt hetzelfde aantal speelstukken (bijv. schijfjes, kroonkurken of steentjes) in twee duidelijk te onderscheiden kleuren. De leerkracht introduceert kort het narratieve kader van de activiteit: "Dit spel gaat niet alleen over winnen, maar ook over het uitproberen van nieuwe ideeën."
5. Spelverloop: Het spel volgt de traditionele regels van Mill, waarbij de nadruk ligt op besluitvorming. Spelers plaatsen om de beurt hun stukken op vrije punten op het bord. Tijdens deze fase kunnen geplaatste stukken niet worden verplaatst. Als een speler een molen vormt, mag hij een van de stukken van de tegenstander verwijderen, op voorwaarde dat dit geen deel uitmaakt van een andere molen (tenzij alle stukken van de tegenstander in molens staan). Zodra

alle stukken zijn geplaatst, verplaatsen de spelers om de beurt een van hun stukken naar een aangrenzend punt langs de lijnen. Het doel blijft om nieuwe molens te vormen en geleidelijk de stukken van de tegenstander te verwijderen. Wanneer een speler nog maar drie stukken over heeft, geldt een speciale regel: de speler mag “springen”, wat betekent dat hij een stuk naar elk vrij punt op het bord mag verplaatsen. Het spel eindigt wanneer een speler nog maar twee stukken over heeft en geen molen meer kan vormen, of geen geldige zet kan doen omdat al zijn stukken geblokkeerd zijn. Voor elke zet krijgen de leerlingen even de tijd om na te denken. De leerkracht kan hen aanmoedigen om niet altijd voor de meest voor de hand liggende oplossing te kiezen. Succes wordt niet alleen afgemeten aan het vormen van een molen, maar ook aan hoe creatief de leerlingen dat resultaat bereiken.

6. Creatieve variaties toevoegen: Om de creativiteit te versterken, kan de leerkracht aanvullende regels introduceren, zoals 'vrije zet', waarbij één speler per ronde een stuk op een ongebruikelijke positie mag plaatsen; 'ruilzet', waarbij twee stukken van plaats mogen wisselen; 'verrassingsronde', waarin de speler uitlegt waarom hij of zij voor een bepaalde zet heeft gekozen. Deze variaties maken het spel niet onnodig ingewikkeld, maar openen nieuwe denkwijzen.

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal binnen/buiten

Het spel kan gemakkelijk worden gespeeld in de klas met tafelversies, in de gymzaal met een groot bord, of buiten met een met krijt getekend speelveld. Een groter bord stelt leerlingen in staat om fysiek in het spel te stappen, wat creatief en belichaamd denken verder versterkt.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Mill ontwikkelt creativiteit door het verkennen van meerdere strategieën mogelijk te maken, experimenteren niet te bestraffen, onverwachte zetten aan te moedigen en het herkennen van nieuwe patronen te ondersteunen. Leerlingen ervaren dat fouten leermomenten zijn, dat dezelfde situatie op verschillende manieren kan worden opgelost en dat hun ideeën waardevol zijn, zelfs als ze niet direct tot succes leiden.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van de primaire vaardigheid (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Als gevolg van het spel zijn leerlingen meer bereid om nieuwe oplossingen te proberen, denken ze flexibeler, kunnen ze hun beslissingen onderbouwen en herkennen ze hun eigen creatieve denkprocessen. Ze begrijpen dat creativiteit niet draait om snelheid of technische vaardigheid, maar om het uitproberen en verder ontwikkelen van ideeën.

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

- In taallessen ondersteunt het spel het verwoorden van denkprocessen. Na een zet leggen leerlingen kort hun beslissing uit, waardoor het bewustzijn en de uitdrukking van creatief denken en logisch redeneren worden versterkt.
- In wiskundelessen kan het spel worden gebruikt om patroonherkenning en systeemdenken te ontwikkelen. Leerlingen observeren terugkerende patronen en onderzoeken hoe hetzelfde doel via verschillende wegen kan worden bereikt. De focus ligt niet op rekenen, maar op de creatieve interpretatie van structuren.

- In clubs of in het onderwijs voor hoogbegaafden kunnen leerlingen nieuwe versies van het spel ontwerpen door de grootte van het bord, de winstvoorwaarden of het aantal zetten aan te passen. Deze aanpak versterkt creativiteit als constructief en systeemgericht denken.
- Voor leerlingen met leermoeilijkheden is een vereenvoudigde, grootschalige en zeer visuele versie van het spel bijzonder geschikt. Creativiteit komt naar voren wanneer leerlingen in hun eigen tempo werken en geleidelijk strategieën ontwikkelen door te experimenteren.

Benodigde materialen en hulpmiddelen

- Karton (getekend of bedrukt)
- Spelstukken in twee kleuren
- Optioneel: timer, regelkaarten voor creatieve variaties

Leidende vragen

- Waarom heb je die zet gekozen?
- Welke andere oplossing had je kunnen proberen?
- Was er een zet die je verraste?
- Wat zou je de volgende keer anders doen?

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

- Leerlingen gebruiken altijd dezelfde strategie.
Tip: Vraag hen om in één ronde bewust een andere aanpak te proberen.
Truc: Introduceer een 'verboden zet' door een bekende oplossing tijdelijk uit te sluiten.
- Angst om fouten te maken
Tip: Benadruk dat dit een experimenteel spel is.
Truc: Beloon het 'meest interessante idee' in plaats van de winnaar.

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Beginners: Op beginnersniveau komt creativiteit tot uiting in gezamenlijk denken en het veilig verkennen van ideeën. Leerlingen kunnen samen zetten plannen, mogelijke oplossingen bespreken en ervaren dat dezelfde situatie op verschillende manieren kan worden benaderd. De nadruk ligt op het ontdekken van nieuwe patronen en verbanden, zonder primair te focussen op 'juiste' of 'foute' antwoorden. Er kan meer denktijd worden gegeven voor elke zet, en gezamenlijke zetplanning kan worden geïntroduceerd, waarbij duo's of kleine groepen gezamenlijk opties bespreken. Dit ondersteunt patroonherkenning, strategisch basisdenken en flexibel probleemoplossen.

Gevorderde leerlingen: Op gevorderd niveau komt creativiteit tot uiting in het zelfstandig ontwikkelen van strategieën en het bewust toepassen van alternatieve interpretaties van de regels. Leerlingen ontwikkelen hun eigen oplossingspaden, herkennen de patronen van hun tegenstander en passen hun plannen flexibel aan naarmate het spel vordert. Creatieve regelvariaties (bijv. 'vrije zet', 'ruilzet', 'verrassingsronde') kunnen worden geïntroduceerd om nieuwe denkwijzen te openen. Spelers lichten hun strategische beslissingen zelfstandig toe en motiveren kort waarom ze voor een bepaalde zet hebben gekozen. Dit niveau vereist dieper kritisch denken, bewuste patroonherkenning en complexere probleemoplossing.

Experts: Op expertniveau komt creativiteit tot uiting in complex strategisch denken en innovatieve benaderingen. Leerlingen denken meerdere zetten vooruit, bedenken alternatieve scenario's en

experimenteren bewust met onconventionele oplossingen. Regelvariaties kunnen door de spelers zelf worden gecombineerd of zelfs aangepast, waardoor er nog meer ruimte ontstaat voor individuele en gezamenlijke strategische innovatie. De besluitvorming wordt gedetailleerder en reflectiever, en spelers passen zich tijdens het spel voortdurend aan nieuwe situaties aan. Dit niveau vereist een hoge mate van flexibiliteit, kritisch denken en creatieve probleemoplossing.

Debriefing en reflectievragen

- Op welke zet ben je het meest trots, en waarom?
- Was er een situatie waarin je meer dan één oplossing kon bedenken? Hoe heb je gekozen?
- Wanneer moest je je oorspronkelijke plan aanpassen? Waarom?
- Heb je tijdens het spel een nieuw patroon of verband herkend?
- Wat heb je geleerd van een idee dat niet werkte?
- Heb je een strategie geprobeerd die je nog nooit eerder had gebruikt?
- Wat zou je in een toekomstig spel anders aanpakken?
- Hoe heeft het je creatief denken geholpen dat er niet één 'juiste' oplossing was?

3.3 PROBLEEMOPLOSSING

3.3.1 De Toren van Pisa

Korte beschrijving en spelregels

"Pisa Tower" is een behendigheidsspel waarbij spelers om de beurt figuren op een wiebelende toren plaatsen. De toren kantelt steeds meer en het doel is om te voorkomen dat alle figuren vallen. De eerste speler die een figuur laat vallen, verliest het spel!

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Probleemoplossing

Aanvullende/secundaire vaardigheden

- Creativiteit
- Flexibiliteit
- Veerkracht

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6 - 10 jaar	2-6 kinderen	15-20 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

Vorbereiding:

- Elke speler kiest een kleur en pakt zijn set bouwstenen (meestal 3 per speler).
- Zet de voet van de Toren van Pisa in het midden van de tafel.
- Bepaal wie begint.

Spelverloop:

- Spelers gooien om de beurt de dobbelsteen. De dobbelsteen bepaalt op welk niveau van de toren je je blok of figuur moet plaatsen.
- Als je aan de beurt bent, plaats je voorzichtig een van je blokken op de scheve toren.
- Het doel is om de blokken te plaatsen zonder dat de toren instort.
- Sommige edities bevatten speciale regels, zoals het verplaatsen van eerdere blokken of het gebruik van gereedschap om de toren te stabiliseren.
- Spelers moeten een strategie bedenken, balanceren en soms onderhandelen over wie er daarna mag plaatsen.

Het spel winnen:

- Het spel gaat door totdat de toren instort.
- De speler die het laatste blok heeft geplaatst voordat de toren instort, verliest.
- In sommige versies wint de speler met de meeste succesvol geplaatste blokken.

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal (binnen/buiten)

Binnen: Zet tafels of matten op de vloer neer waar kleine groepjes van 2–6 spelers comfortabel rond de toren kunnen zitten.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

'Pisa-tower' ontwikkelt probleemoplossende vaardigheden omdat spelers voortdurend moeten analyseren en evalueren hoe ze hun blokken moeten plaatsen om de toren stabiel te houden, vooral wanneer de dobbelsteen bepaalt welk niveau ze moeten gebruiken. Ze moeten strategieën ontwikkelen, anticiperen op de gevolgen van hun keuzes en (creatieve) oplossingen vinden als de toren begint te hellen.

Daarbij moeten ze rekening houden met aspecten van stabiliteit en evenwicht. Bovendien moeten ze ook nadenken over hoe ze het hun tegenstander moeilijker kunnen maken zonder zelf in de problemen te komen.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Als resultaat van het spelen van het spel:

- Begrijpen welke plekken op de toren stabiel zijn en waarom stabiliteit belangrijk is bij het plaatsen van figuren.
- Het vermogen ontwikkelen om vooruit te plannen door meerdere zetten vooruit te denken om te voorkomen dat de toren instort.
- Leren ze strategieën aan te passen wanneer de toren begint te kantelen, waarbij ze de plaatsing aanpassen aan veranderende omstandigheden.
- Inzicht krijgen in oorzaak en gevolg door te evalueren waarom een figuur is gevallen en hoe soortgelijke uitkomsten in de toekomst kunnen worden voorkomen.
- het belang inzien van even pauzeren, nadenken en opties afwegen voordat ze handelen, in plaats van willekeurig te handelen
- Leer experimenteren met verschillende plaatsingen en vergelijken welke het meest stabiel is.
- Leer je aanpak aan te passen wanneer de toren instabiel wordt, en toon flexibiliteit in je strategie.
- Ontwikkel voorspellend denken door te anticiperen op de gevolgen van hun handelingen en risico's te minimaliseren.
- Ontwikkel reflectieve vaardigheden door eerdere successen of mislukkingen te analyseren en strategieën dienovereenkomstig aan te passen.

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

Dit spel kan worden gespeeld tijdens een wetenschapsles gericht op stabiliteit en evenwicht, waarbij leerlingen kunnen experimenteren met gewichtsverdeling.

Benodigde materialen en hulpmiddelen

- Spel: De toren van Pisa

Leidende vragen

Voor het spel (voorbereiding en het bedenken van strategieën):

- Wat denk je dat de grootste uitdaging zal zijn bij het bouwen van de toren?
- Hoe kun je de blokken het beste plaatsen om de toren stabiel te houden?
- Wat zou je doen als de dobbelsteen aangeeft dat je een blok op een onverwacht niveau moet plaatsen?
- Welke strategieën kun je bedenken om samen te werken en te voorkomen dat de toren instort?

Tijdens het spel (aanpassen):

- Wat gaat er goed, en waardoor helt de toren over?
- Welke keuzes van jou of je teamgenoten beïnvloeden de stabiliteit van de toren?
- Kun je een andere strategie bedenken als iets niet werkt?

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

- Leerlingen weten niet waar ze hun figuur moeten plaatsen.
Tip: Bekijk de toren van alle kanten en zoek een plek die er stabiel uit ziet. Maak slim gebruik van de randen: plaats figuren op de randen om het gewicht gelijkmatig te verdelen. Als je stukken in het midden plaatst, kan de toren instabiel worden.
- Leerlingen verliezen het algemene evenwicht van de toren uit het oog
Tip: Richt je niet op slechts één plek – bekijk de hele toren. Vraag jezelf af: "Als ik dit hier plaats, wat gebeurt er dan aan de andere kant?". Bouw in lagen: denk niet alleen aan deze beurt, maar ook aan hoe je volgende zetten zullen verlopen.
- Leerlingen nemen snelle beslissingen zonder na te denken
Tip: Neem even de tijd om na te denken voordat je je figuur plaatst. Stabiliteit is belangrijker dan snelheid: haast je niet. Kies een zet die de toren stabiel maakt.
- Leerlingen voelen zich onzeker over risicovolle zetten
Tip: Risico's nemen is oké, maar denk slim na: als je een lastige plek kiest, weet dan waarom je dat doet. Soms levert het extra punten op! Anticipeer op de volgende zetten: probeer te voorspellen hoe de toren zal veranderen en of het risico de moeite waard is.
- Leerlingen verliezen hun focus tijdens langere beurten
Tip: Blijf gefocust en kijk wat anderen doen. Hun keuzes kunnen je helpen betere beslissingen te nemen. Let op de zetten van je tegenstander: als ze de toren onstabiel maken, kun je daar met een slimme zet van profiteren.
- Leerlingen raken gefrustreerd als de toren omvalt
Tip: Blijf kalm: haal diep adem en houd je hoofd helder. In paniek raken maakt het moeilijker om na te denken. Analyseer het probleem: zoek uit wat er misging en leer ervan. Hoe kun je het de volgende keer beter doen?
- Leerlingen hebben moeite met tijdsdruk (op hogere niveaus)
Tip: Blijf kalm, ook als de klok tikt. Kies een plek die je snel kunt bereiken en die er stabiel uit ziet. Onthoud: stabiliteit is belangrijker dan snelheid. Een veilige zet is beter dan een overhaaste fout.
- Leerlingen begrijpen het puntensysteem niet (in de geavanceerde modus)
Tip: Onthoud: een riskante zet kan extra punten opleveren, maar alleen als de toren blijft staan. Denk goed na of het risico de moeite waard is en plan vooruit.

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Beginners:

- Geen tijdslimiet per beurt; kinderen kunnen de tijd nemen om na te denken.
- Laat kinderen met een partner overleggen om samen een plaatsing te kiezen (stimuleert samenwerking).

Gevorderden:

- Voeg een tijdslimiet per beurt toe (bijv. 1 minuut).
- Voer een beurtregel in: je mag niet twee figuren achter elkaar op hetzelfde niveau van de toren plaatsen.

Experts:

- Strikte tijdslimiet per beurt (bijv. 30 seconden).
- Voeg extra regels toe, zoals: Een regel dat je je zet niet mag corrigeren als de toren kantelt. De plaatsing moet meteen correct zijn.
- Extra uitdaging: Voer een punten- of strafsysteem in:
 - Basisregel: elke geslaagde plaatsing = 1 punt.
 - Risicovolle plaatsing: Een zet wordt als risicovol beschouwd wanneer het figuur bovenop of aan de rand van een scheve toren wordt geplaatst, waardoor de stabiliteit duidelijk afneemt.
- Extra punten:
 - +2 punten als de toren na een riskante plaatsing minstens één volledige beurt blijft staan.
 - +3 punten als de toren na een riskante plaatsing twee volledige beurten blijft staan.
 - Aftrek:
 - 1 punt als de toren tijdens jouw beurt omvalt.
 - 2 punten als de toren omvalt door een riskante plaatsing die niet standhoudt.

Debriefing en reflectievragen

- Welke strategie werkte het beste en waarom?
- Wat heb je geleerd over teamwork en het bespreken van oplossingen voor problemen?
- Hoe zou je het anders aanpakken als je het nog eens zou spelen?
- Wat leert dit je over het omgaan met tegenslagen en het volhouden bij uitdagingen?

3.3.2 Raad eens wie?

Korte beschrijving en spelregels

Raad wie? is een bordspel voor twee spelers waarin beide spelers een identiek bord hebben met daarop afbeeldingen van verschillende personages. Elke speler kiest in het geheim één personage als zijn of haar mysterieuze persoon. Het doel is om als eerste te raden welk personage de tegenstander heeft gekozen door slimme ja/nee-vragen te stellen en mogelijkheden uit te sluiten.

Vaardigheidsfocus

Belangrijkste vaardigheden

- Probleemoplossing

Aanvullende/secundaire vaardigheden

- Kritisch denken
- Creativiteit
- Flexibiliteit

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6-10 jaar	2-4 kinderen	1 ronde: 5 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

Opstelling:

- Elke speler zet zijn eigen bord klaar met alle plaatjeskaarten rechtop.
- Beide spelers trekken een kaart uit een aparte stapel of kiezen in het geheim een personage als hun mysteriepersoon; deze kaart wordt verborgen gehouden voor de tegenstander.

Hoe te spelen:

- Spelers stellen om de beurt ja/nee-vragen over de mysterieuze persoon van de tegenstander, zoals: "Draagt je persoon een bril?", "Is het een man?", "Heeft hij/zij een hoed op?"
- Op basis van het antwoord (ja of nee) draait de speler alle personages op zijn bord om die niet aan het antwoord voldoen, waardoor de mogelijkheden worden beperkt.
- Je mag vragen blijven stellen totdat je een gok wilt doen.

Raden en winnen:

- Als je denkt dat je weet wie de mysterieuze persoon van je tegenstander is, kun je een gok doen. Als je het goed hebt, win je het spel. Als je het fout hebt, verlies je meestal meteen (afhankelijk van de editie, maar dit is de standaardregel).

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal (binnen/buiten)

Binnen: Zet tafels of matten op de vloer neer waar kleine groepjes comfortabel kunnen zitten. Dit maakt het voor iedereen gemakkelijk om elkaar vragen te stellen.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Door Guess Who? te spelen, worden leerlingen actief betrokken bij een gestructureerde vorm van probleemoplossing die het redeneren in de echte wereld weerspiegelt. Elke beurt vereist een tactische aanpak om mogelijkheden te beperken, aanwijzingen te interpreteren en strategieën aan te passen – allemaal essentiële onderdelen van probleemoplossing.

- Het deductief redeneren wordt aangescherpt doordat spelers aanwijzingen gebruiken om systematisch opties uit te sluiten. Elke vraag helpt hele categorieën uit te sluiten, waardoor leerlingen leren denken in termen van uitsluiting en logische beperkingen.
- Strategisch denken wordt versterkt door de selectie van optimale vragen. Spelers moeten beslissen welke kenmerken de meest informatieve antwoorden opleveren, waardoor ze leren prioriteit te geven aan vragen met een grote impact die onzekerheid verminderen.
- Kritisch denken wordt ontwikkeld door antwoorden en de implicaties daarvan te analyseren. Eén enkel antwoord kan de richting van het spel veranderen, waardoor spelers worden aangezet om aannames te herzien en hun aanpak in realtime aan te passen.
- Besluitvorming onder onzekerheid wordt geoefend, aangezien spelers vaak met onvolledige informatie werken. Ze leren weloverwogen gissingen te doen, waarbij ze risico en logica tegen elkaar afwegen en tegelijkertijd hun mentale model voortdurend bijwerken.
- Aanpassingsvermogen wordt ontwikkeld door het dynamische karakter van elke ronde. Nieuwe personages en nieuwe aanwijzingen vereisen dat leerlingen hun tactiek aanpassen, wat flexibel denken en veerkracht in veranderende omstandigheden stimuleert.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van primaire vaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Als resultaat van het spel zijn leerlingen:

- In staat om deductief te denken in overeenstemming met hun leeftijdskenmerken en, op basis van gegeven aanwijzingen (met eenvoudige hulp), systematisch mogelijke opties te beperken.
- In staat om relevante en specifieke vragen te stellen die helpen de meest bruikbare informatie te verzamelen en tegelijkertijd het aantal mogelijke antwoorden te verminderen.
- In staat om antwoorden en de implicaties daarvan kritisch te analyseren en hun strategieën aan te passen naarmate er nieuwe informatie beschikbaar komt.
- In staat om weloverwogen beslissingen te nemen op basis van gedeeltelijke of beperkte gegevens en hun aanpak te verfijnen naarmate ze vorderen.
- In staat om hun denkwijze en tactieken aan te passen aan nieuwe uitdagingen en aanwijzingen die in elke ronde worden gepresenteerd.
- In staat om geduld en doorzettingsvermogen te tonen door zorgvuldig na te denken en meerdere pogingen te doen om de puzzel op te lossen.
- In staat zijn om effectief samen te werken door strategieën te bespreken en duidelijk te communiceren om overeenstemming te bereiken over de beste vragen die gesteld moeten worden.

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

Stap 1: Begin met algemene vragen

“Is je persoon een man?”

- Ja → streep alle vrouwen door.
- Nee → schrap alle mannen.

Stap 2: Controleer de haarkleur

“Heeft je persoon blond haar?”

- Ja → houd de blonde over.
- Nee → streep ze door.

Stap 3: Zoek naar accessoires

“Draagt je personage een bril?”

- Ja → bewaar de personen met een bril.
- Nee → streep ze door.

Stap 4: Let op gezichtsbeharing

“Heeft je persoon een baard of snor?”

- Ja → houd de personen met gezichtsbeharing.
- Nee → streep ze door.

Stap 5: Nog een opvallend kenmerk

“Draagt je persoon een hoed?”

- Ja → bewaar de afbeeldingen met hoeden.
- Nee → streep ze door.

Stap 6: Doe je laatste gok

“Is je persoon Richard?”



Benodigde materialen en hulpmiddelen voor de uitvoering

- Bordspel 'Guess Who?

Leidende vragen

Handige vragen voor het spel (voorbereiding & strategie)

- Hoe kun je vragen stellen op een manier die je helpt snel veel informatie te verzamelen over het mysterieuze personage van de tegenstander?
- Welke categorie is volgens jou het nuttigst om als eerste uit te sluiten (bijv. geslacht, haarkleur, accessoires zoals een bril of hoed)?
- Wat kun je doen als je twijfelt over het antwoord of als de informatie onduidelijk lijkt?

Tips voor het stellen van vragen

- Begin met algemene vragen die ongeveer de helft van de personages uitsluiten (bijv. geslacht, haarkleur, bril).
- Stel vragen die de resterende opties grofweg in tweeën splitsen. Dit sluit veel mogelijkheden in één keer uit.
- Denk in tegenstellingen. Door een vraag zo te formuleren dat twee grote groepen worden gescheiden (bijv. "Heeft mijn personage kort haar?" versus "Heeft mijn personage lang haar?") kun je het veld snel verkleinen.
- Let op combinaties van kenmerken (kleding + kapsel) om sneller te elimineren.
- Let op wat anderen vragen. Goede voorbeeldvragen van andere spelers kunnen je inspireren voor je volgende zet.
- Houd de antwoorden bij. Onthoud wat al is uitgesloten, zodat je geen vragen herhaalt en aanwijzingen effectief kunt combineren.

Handige vragen tijdens het spel (procesbegeleiding)

- Welke vragen hebben je geholpen veel personages uit te sluiten, en welke waren niet nuttig?
- Kun je een andere strategie proberen om de mogelijkheden sneller te beperken?
- Wat denk je dat een andere speler zou vragen als hij in jouw positie zou zitten?
- Kun je informatie uit meerdere antwoorden combineren om nog meer personages uit te sluiten?

Tips en trucs voor het omgaan met uitdagingen

- Moeite met het stellen van effectieve vragen. Probleem: Leerlingen stellen vragen die te specifiek zijn (bijv. "Heeft mijn personage een blauwe hoed?"), waardoor er maar heel weinig opties worden uitgesloten.
Tip: Geef van tevoren voorbeelden van brede, strategische vragen (bijv. "Draagt mijn persoon een bril?"). Doe een korte activiteit waarbij leerlingen samen brainstormen over goede vragen. Moedig het denken in groepen en tegenstellingen aan (bijv. "kort haar" versus "lang haar").
- Het overzicht verliezen tijdens het spel. Probleem: Leerlingen vergeten welke antwoorden al zijn gegeven en herhalen vragen.
Tip: Laat leerlingen een notitieblad gebruiken om de antwoorden bij te houden. Laat zien hoe je een lijst maakt en doorstreepte opties weglaat. Herinner hen eraan om combinaties van kenmerken te gebruiken (bijv. kleding + kapsel).
- Te vroeg raden. Probleem: Sommige leerlingen doen een gok voordat ze genoeg informatie hebben, wat vaak tot fouten leidt.
Tip: Leg uit dat geduld en strategie belangrijk zijn. Stel een regel in: er moeten minstens drie vragen worden gesteld voordat er geraden mag worden. Wees geduldig. Raad niet te vroeg — soms voorkomt het stellen van één of twee meer gerichte vragen een verkeerde gok. Bespreek na het spel waarom het stellen van nog één vraag beter kan zijn dan te vroeg raden.
- Moeite met logisch redeneren. Probleem: Leerlingen hebben moeite om antwoorden te combineren en conclusies te trekken.
Tip: Geef een voorbeeldsituatie: laat zien hoe je van een reeks antwoorden naar een logische keuze gaat. Gebruik momenten waarop je hardop denkt: speel samen een ronde en leg je redenering stap voor stap uit. Moedig leerlingen aan om zichzelf na elke vraag af te vragen: "Welke opties kan ik nu uitsluiten?" Denk logisch. Gebruik de antwoorden die je hebt verzameld om je alleen op de overgebleven opties te richten.
- Gebrek aan zelfvertrouwen of aarzeling. Probleem: Sommige leerlingen aarzelen om vragen te stellen of twijfelen aan hun keuzes.
Tip: Creëer een veilige, speelse omgeving waar fouten maken oké is. Moedig teamwork aan: laat leerlingen in tweetallen spelen, zodat ze ideeën kunnen bespreken. Prijs slimme vragen, niet alleen juiste gissingen.

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Beginners:

- Voor jongere kinderen: Laat leerlingen in tweetallen spelen. Twee kinderen kunnen samenwerken om het mysterieuze personage te raden. Ze kunnen mogelijke vragen bespreken, ideeën combineren en elkaar helpen beslissen wat ze kunnen uitsluiten.
- Ze mogen alleen eenvoudige en zichtbare kenmerken gebruiken:
 - jongen of meisje
 - bril of geen bril

- Je kunt ze een lijst met voorbeeldvragen geven om ze te helpen, zoals:
 - "Draagt je persoon een bril?"
 - "Is het haar blond?"

Op deze manier leren ze dat brede vragen veel kaarten tegelijk kunnen uitsluiten. Ze ontdekken ook dat het het beste is om van algemeen naar specifiek te redeneren.

Gevorderde leerlingen:

- Je kunt ervoor kiezen om maximaal 10 vragen toe te staan. Ze moeten hun vragen van tevoren opschrijven.
 - Zo leren ze te plannen in plaats van impulsief te kiezen.
- Een verplichte volgorde van vragen

Ze moeten beginnen met vragen die veel personages tegelijk uitsluiten.

Ze volgen bijvoorbeeld deze volgorde:

- Geslacht (schrapt meestal ongeveer de helft van de groep uit)
- Haar (haarkleur of haarlengte)
- Accessoires (bril, hoed, snor)
- Kleding (felle kleuren, trui, overhemd)

Pas nadat deze algemene vragen zijn gesteld, mogen ze meer gedetailleerde vragen stellen.

Experts:

- Slimme halveringsvragen

Leer leerlingen vragen te stellen die in één keer ongeveer de helft van de personages elimineren.

Voorbeelden:

- "Heeft je persoon iets op zijn of haar hoofd?"
- "Heeft je personage donker haar?"
- "Draagt je persoon een bril of een snor?" (een vraag over meerdere kenmerken tegelijk)

- Verboden vragen
 - Vermijd eenvoudige, onbelangrijke vragen zoals:
 - "Heeft je persoon blauwe ogen?"
 - "Is het Rob?" (behalve in de laatste beurt)
 - Leerlingen moeten nadenken over waarom deze vragen niet veel helpen.
- Kleuren coderen en groeperen
 - Laat de leerlingen, voordat ze beginnen, een tabel maken waarin ze personages groeperen op basis van: haar – geslacht – accessoires – gezichtsvorm

Ze moeten hun eerste drie vragen bedenken voordat de ronde begint.

- Wedstrijd: zo min mogelijk vragen

Maximaal 7 vragen

- +1 punt voor elke vraag die meer dan 4 personages elimineert
- -1 punt voor elke vraag die minder dan 2 personages elimineert.

Debriefing en reflectievragen

- Welke strategie werkte het beste om het antwoord te vinden? Waarom?
- Welke vragen waren minder effectief en wat zou je de volgende keer anders doen?
- Heb je tijdens het spel nieuwe manieren van denken ontdekt die je voor andere problemen kunt gebruiken?
- Hoe kun je beter plannen welke vragen je als eerste stelt?

3.3.3 Macro-Mikado

Korte beschrijving en spelregels

Iedereen kent het Mikado-spel, die kleine stokjes die je laat vallen en probeert op te pakken, zonder dat de andere stokjes verschuiven. We gaan dit spel spelen met takken uit het bos. Laat de kinderen takken van verschillende lengtes en diktes uit het bos halen en deze op een stapel leggen. Nu mag elk kind een tak van de stapel pakken, zonder dat de andere takken verschuiven. Als de tak toch verschuift, ligt het kind uit het spel en moet het op zijn of haar beurt wachten. Wie heeft aan het eind de meeste takken verzameld?

Een Mikado om in de natuur te spelen. Je combineert spel, creativiteit, samenwerking en belangrijke vaardigheden zoals probleemoplossend vermogen en veerkracht.

Vaardigheidsfocus

Primaire vaardigheidsfocus

- Probleemoplossing

Aanvullende/secundaire vaardigheden

- Veerkracht
- Creativiteit
- Emotioneel bewustzijn (emotionele regulatie en communicatie)

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6-10 jaar	2+ kinderen	10-30 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

1. Takjes verzamelen (samenwerken & probleemoplossing):
 - Laat de kinderen zelf stokjes zoeken in een park, bos of tuin.
 - Geef richtlijnen voor de lengte (bijv. ongeveer 30-40 cm) en de dikte (bijv. ongeveer een vingerbreedte).
 - Hoe langer de stokjes, hoe moeilijker ze te vinden zijn en hoe uitdagender het spel wordt.
 - Hoe rechter de stokjes zijn, hoe makkelijker het spel wordt; hoe krommer, hoe uitdagender.
 - Je kunt vragen om X aantal rechte en X aantal kromme stokjes te verzamelen.
 - Ze moeten minstens 20-30 geschikte stokjes vinden.
 - Kies als leerkracht een uitdagend aantal om te verzamelen.
 - Hoe kleiner de voorwerpen zijn die verzameld moeten worden, hoe meer je kunt vragen.
 - Laat ze nadenken over wat een 'goede' stok is: recht, glad, stevig?
 - Probleemoplossing: Wat doen we als er te weinig stokken zijn? Of als ze allemaal krom zijn
2. Stokken markeren (creativiteit & probleemoplossing):
 - Laat de kinderen de stokjes markeren met elastiekjes, kleurrijke wol of touw, washi-tape, krijt of natuurlijke pigmenten. De kleur of het aantal ringen bepaalt de waarde.

- Bepaal samen een puntensysteem zoals bij het traditionele Mikado (bijv. één stokje met veel tape = 50 punten, andere 10, 20, 30).
- Zo maken ze hun 'eigen' Mikado-set.

3. Spelverloop:

Spelregels (leeftijdsgeschied)

- Gooi alle stokjes losjes op een hoop op de grond.
 - De leerkracht of de leerlingen kunnen de stokjes ook op elkaar leggen.
- De spelers proberen om één voor één een stokje uit de stapel te halen zonder dat de andere stokjes verschuiven.
- Beweegt er een ander stokje? Dan is de beurt voorbij.
- De speler met de meeste punten wint.

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal (binnen/buiten)

Binnen: Het spel wordt bij voorkeur buiten gespeeld, omdat er naast het verzamelen van natuurlijke materialen ook buitenruimte in de natuur voor nodig is. Natuurlijk kan het spel zo groot of klein worden gespeeld als je wilt. Hoe groter de verzamelde takken echter worden, hoe meer er gericht kan worden gewerkt aan de centrale vaardigheden hier. Zorg ervoor dat de ruimte stil genoeg is om tijdens het spel doordachte discussies en uitleg mogelijk te maken.

Buiten: Als je buiten speelt, kies dan een rustig hoekje in het bos, het park of de speeltuin waar leerlingen zich kunnen concentreren en geen last hebben van afleiding (andere mensen, wind). Een natuurlijke omgeving kan de focus op het spel en diepere, op reflectie gebaseerde keuzes stimuleren.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Macro Mikado is een speelse en creatieve manier om probleemoplossend denken te stimuleren. In dit spel zoeken en maken de leerlingen zelf stokjes en takken, bedenken ze hun eigen waardesysteem en stellen ze samen de spelregels op. Deze actieve betrokkenheid daagt hen uit om na te denken, keuzes te maken en samen te werken.

Tijdens het verzamelen van materialen leren kinderen beoordelen welke takken geschikt zijn, hoe ze veilig kunnen spelen en hoe ze verschillen kunnen herkennen. Bij het bedenken van een waardesysteem moeten ze beargumenteren waarom een bepaald stokje meer of minder punten waard is, wat logisch redeneren en evalueren stimuleert. Het opstellen van regels vereist analytisch denken: wat gebeurt er als een stokje beweegt, hoe bepalen we wie er wint en wat doen we bij twijfel?

Tijdens het spel zelf worden kinderen ook uitgedaagd om strategisch te denken: welke stok levert de meeste punten op zonder andere te verplaatsen? Daarnaast leren ze omgaan met conflicten en samenwerken, bijvoorbeeld wanneer ze het oneens zijn over een regel of de puntentelling.

Belangrijke gebieden voor de ontwikkeling van probleemoplossend denken:

- Creatief en praktisch denken bij het verzamelen en maken van spelmateriaal
- Logisch redeneren bij het bedenken van een puntensysteem
- Analytisch denken bij het opstellen en aanpassen van spelregels
- Strategisch denken tijdens het spel zelf
- Samenwerking en conflictoplossing in een groepsomgeving

Door open vragen te stellen en kinderen aan te moedigen na te denken over hun keuzes en ervaringen, versterk je hun probleemoplossende vaardigheden op een speelse en zinvolle manier.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Tijdens de verschillende fasen van het spel wordt deze vaardigheid benadrukt. Bijvoorbeeld bij het voorbereiden van Macro-Mikado moeten ze stokjes verzamelen. Hoe, welke, waarom en waar zijn hier centrale vragen die moeten worden opgelost. Ook bij het toekennen van punten en het bedenken van een systeem welke stok (en waarom) welke beoordeling krijgt, is deze vaardigheid nadrukkelijk vereist.

Gebruiksvoorstel en praktische voorbeelden

Het spel kan in de klas worden gespeeld, maar bij voorkeur buiten. Hoe meer de kinderen zelf het materiaal voor dit spel ontwikkelen, hoe meer betrokkenheid de leerlingen zullen tonen tijdens het spelen.

- Praktisch voorbeeld:

Kinderen verzamelen 19 stokken en takken met een lengte van elk minstens 160 cm.

Ze beschilderen de stokken en takken willekeurig met rode, gele en blauwe strepen en maken sommige stokken volledig in één kleur.

- Het spel in het kort:

Raap de willekeurig op de grond gevallen stokken op, zonder de andere stokken te verplaatsen. De stokken hebben elk een andere waarde. De speler met de meeste punten wint.

- Voorbeeld van getallen en de waarde van de stokken:

1	stok	Geheel rood	Punten:	20
3	stokjes	Met gele band		10
3	stokjes	Met gele en rode band		5
6	stokjes	Rode, gele en blauwe band		3
6	stokjes	Rode en blauwe band		2

- De spelregels bij de start:

Een willekeurig paar spelers vormt een rechtopstaande bundel met alle stokjes en houdt deze met beide handen vast. Vervolgens laten ze de stokjes plotseling los, zodat ze willekeurig op de grond vallen.

Als er stokjes zijn die helemaal los zijn geraakt van de gevallen stapel, mogen er maximaal 3 stokjes op de stapel worden gelegd om het spel iets moeilijker te maken.

- Het spel:

Spelers proberen om de beurt een stokje uit de stapel op te pakken, zonder de andere stokjes te verplaatsen. Als dat lukt, mag hij of zij proberen nog een stokje op te pakken. Als er een stokje in de stapel verschuift tijdens het oppakken, is de volgende speler aan de beurt.

De beste manier om een stokje op te pakken is door zachtjes op één uiteinde van het stokje te drukken; het andere uiteinde komt dan iets omhoog.

- Het einde van het spel:

Als alle stokjes zijn weggehaald, worden de punten geteld volgens de puntentabel. De speler met de meeste punten is de WINNAAR.

Benodigheden en gereedschap

- takken van verschillende grootte en vorm (recht, krom)
- voor het markeren van de waarde
- verschillende kleuren verf en penselen of verschillende kleuren plakband of touw
- buitenlocaties zoals bos, park of speelplaats

Leidende vragen

- Nadenken over hun keuzes
- Creatief denken
- Samenwerken
- Wiskunde toepassen
- En evalueren

Hieronder staan leidende vragen, verdeeld over vier fasen: voorbereiding, spelontwerp, het spel zelf en reflectie.

1. Voorbereiding: Takken zoeken
 - Waar let je op bij het kiezen van een goede stok?
 - Wat maakt een tak stevig of kwetsbaar?
 - Welke tak vind je bijzonder? Waarom?
 - Kun je een tak vinden die net zo lang is als je arm? Of zo dik als je duim?
 - Wat is handig om mee te spelen: dikke of dunne takken? Lang of kort?

Laat ze bewust en aandachtig verzamelen. Eventueel in tweetallen of groepjes.

2. Spelontwerp: bedenk een puntensysteem
 - Hoe bepaal je hoeveel punten elke tak waard is?
 - Kun je een systeem bedenken met kleuren, lengtes of vormen?
 - Welke tak zou volgens jou het meeste waard moeten zijn? Waarom?
 - Hoe zorgen jullie ervoor dat het voor iedereen eerlijk blijft?
 - Wat doe je als twee stokjes bijna hetzelfde zijn?
 - Kunnen jullie ook minpunten geven? Wanneer dan?

Moedig kinderen aan om hun eigen regels en systeem te bedenken. Laat ze het indien nodig tekenen of opschrijven.

3. Tijdens het spelen
 - Hoe kunnen jullie het eens worden over wie er aan de beurt is?
 - Wat doe je als je per ongeluk een ander stokje verplaatst?
 - Wat was een moeilijke keuze tijdens jouw beurt?
 - Kun je voorspellen welk stokje het meeste oplevert?
 - Hoe kun je voorzichtig maar slim spelen?
 - Waarin verschilt deze versie van Mikado van de klassieke versie?

Je kunt af en toe opmerkingen delen: 'Ik zie dat jullie elkaar goed helpen.' / 'Jullie systeem werkt echt goed!'

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

- Voor het spel: Laat de kinderen strategieën bedenken om goede stokjes te vinden, hoe ze deze kunnen versieren en hoe ze punten kunnen verdelen.
- Tijdens het spel: Welk stokje is het slimst om als eerste te pakken? Hoe kun je iets optillen zonder de andere te verplaatsen?
- Na het spel: Evalueer. Wat werkte wel/niet? Welke strategieën hebben ze gebruikt? Zouden ze het de volgende keer anders doen?

Aanpassen van de moeilijkheidsgraad

Creatieve uitbreidingen:

Als je de activiteit wilt uitbreiden, kun je vragen:

- 'Kun je je Mikado-set een naam geven?'
- 'Kun je er een verhaal bij verzinnen, bijvoorbeeld over een "magische stok" of een "gevaarlijke stok"?'
- "Wat als elk stokje een speciale kracht had? Wat zou het dan doen?"
- 'Hoe zou je dit spel aan iemand anders uitleggen of presenteren?'
- Coöperatief Macro-Mikado: Speel in tweetallen, waarbij de kinderen overleggen welke stok ze nemen.
- Voeg tijdsdruk toe: één minuut om zoveel mogelijk punten te verzamelen.
- Natuur-Mikado 2.0: Voeg elementen toe zoals bladeren als 'bonus' of steentjes als 'straf'.
- Andere varianten:
 - Normaal Mikado
 - Mini-Mikado: met tandenstokers
 - Reusachtige Mikado: met stokken van 100 cm
 - XXL Mikado: met stokken en takken van 200 cm
 - Scouting Mikado: met pioniersstokken van verschillende lengtes die je als team moet optillen
 - Chinese Mikado: met Chinese stokjes
 - Drijvend Mikado: geweven van metaaldraad.

Beginners: Op beginnersniveau richt het oplossen van problemen zich op basisbeslissingen en eenvoudige logische stappen. Kinderen beslissen samen welk stokje ze nemen, terwijl de leerkracht hen begeleidt om te herkennen welke bewegingen ervoor kunnen zorgen dat andere stokjes verschuiven. Er is meer tijd om over elke beslissing na te denken en de regels te volgen, waardoor leerlingen geleidelijk vertrouwd raken met de basis van strategisch denken.

Gevorderden: Op het gevorderde niveau vereist het oplossen van problemen sneller denken, zelfstandig beslissen en vooruit plannen. Kinderen passen hun eigen puntensystemen toe, beoordelen welk stokje de meeste punten kan opleveren zonder andere te verplaatsen, en passen hun strategieën tijdens het spel aan. Meningsverschillen worden samen opgelost en leerlingen verfijnen hun strategische beslissingen terwijl ze de uitkomsten observeren en hun keuzes aanpassen.

Experts: Op het expertniveau komt probleemoplossing neer op complexe strategische planning. Kinderen denken meerdere stappen vooruit, combineren verschillende regelvariëaties en passen zich snel aan veranderende omstandigheden aan. Ze onderbouwen hun beslissingen, lossen conflicten zelfstandig op en beoordelen voortdurend risico's en kansen om het succes te maximaliseren.

Debriefing en reflectievragen

- Wat vond je het moeilijkst om aan een situatie te koppelen?
- Heeft de uitleg of het voorbeeld van iemand anders je geholpen om het anders te zien?
- Hoe voelde het toen je takken werden uitgedaagd of gekozen door een andere speler?
- Hoe zou je het spel de volgende keer anders spelen?
- Wat werkte goed aan jouw waardensysteem?
- Welke stok vond je het leukst of het bijzonderst? Waarom?
- Werd het eerlijk verdeeld?
- Wat zou je de volgende keer anders doen?
- Wat heb je geleerd over samenwerken / regels maken / keuzes maken?
- Zou je dit spel aan je familie of vrienden kunnen uitleggen?

Je kunt de kinderen ook laten tekenen of schrijven over hun 'favoriete stokje' of hun systeem

3.4 KRITISCH DENKEN

3.4.1 Dixit

Korte beschrijving en spelregels

"Dixit" is een creatief kaartspel waarbij spelers abstracte illustraties gebruiken om verhalen of hints te creëren. De verteller kiest een kaart en geeft een cryptische hint, terwijl de andere spelers kaarten kiezen die bij de hint passen. Vervolgens stemt iedereen op de kaart waarvan ze denken dat die van de verteller is, en worden punten toegekend op basis van juiste of misleidende keuzes.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Kritisch denken

Aanvullende/secundaire vaardigheidsfocus

- Empathie
- Creativiteit
- Veerkracht
- Emotioneel bewustzijn

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6-10 jaar	3-6 kinderen	30-50 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

Vorbereiding:

1. Elke speler krijgt 6 kaarten.

Spelverloop:

2. 1 speler kiest een kaart (zonder deze te laten zien) en zegt een woord, geluid of verhaal dat volgens hem bij de afbeelding op de kaart past. Deze persoon is de verteller.
3. De andere spelers kiezen een kaart uit hun hand die volgens hen ook bij de beschrijving past.
4. Alle gekozen kaarten worden geschud en open op tafel gelegd. De spelers (behalve de verteller) stemmen vervolgens op de kaart waarvan ze denken dat die van de verteller is.

Scoren:

- Als iedereen of niemand de kaart van de verteller raadt: de verteller krijgt geen punten, maar de andere spelers krijgen elk 2 punten.
- Als slechts enkele spelers de juiste kaart raden: de verteller en de spelers die de juiste kaart hebben geraden, krijgen elk 3 punten.
- Spelers krijgen 1 extra punt voor elke stem die op hun eigen kaart is uitgebracht

Het spel winnen:

- De eerste speler die een bepaald aantal punten haalt, wint.

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal binnen/buiten

Binnen: Zet tafels of matten op de vloer neer waar kleine groepjes van 3–6 spelers comfortabel rond de kaarten kunnen zitten

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Dit spel bevordert kritisch denken omdat het leerlingen aanzet tot analyseren, interpreteren en evalueren – kernaspecten van kritisch denken. Dit gebeurt op verschillende manieren:

1. Het interpreteren van abstracte en metaforische afbeeldingen
 - De kaarten in Dixit zijn opzettelijk vaag en symbolisch. Leerlingen moeten nadenken over wat een afbeelding zou kunnen betekenen en hoe die betekenis verband houdt met een bepaald woord, een bepaalde zin of een bepaald verhaal.
 - Hierbij moeten ze meerdere mogelijke interpretaties afwegen en de meest geschikte kiezen.
2. Redeneren en verbanden leggen
 - Om een goede keuze te maken, moeten leerlingen concepten met elkaar verbinden:
 - Hoe past deze kaart bij de hint van de verteller?
 - Welke kaarten zullen anderen waarschijnlijk kiezen?
 - Dit stimuleert logisch denken en het innemen van andermans perspectief.
3. Evalueren en strategieën bedenken
 - Leerlingen moeten niet alleen hun eigen interpretatie beoordelen, maar ook anticiperen op hoe anderen zullen denken.
 - Ze stellen zichzelf vragen als:
 - "Is mijn hint te makkelijk of te moeilijk?"
 - "Welke kaart zullen de meeste spelers kiezen?"
 - Dit vereist strategisch en reflectief denken.
4. Probleemoplossing in een sociale context
 - Het spel bevat een competitief element: punten scoren door de juiste keuzes te maken.
 - Leerlingen moeten informatie analyseren, opties vergelijken en beslissingen nemen in onzekere situaties.

Conclusie: Dixit bevordert kritisch denken omdat leerlingen informatie interpreteren, meerdere perspectieven overwegen, verbanden leggen en strategieën ontwikkelen op basis van dubbelzinnige en beperkte aanwijzingen.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Als resultaat van de activiteit zullen leerlingen:

- De waarde van ambiguïteit en open denken begrijpen, waarbij ze erkennen dat meerdere interpretaties naast elkaar kunnen bestaan en dat onzekerheid deel uitmaakt van het creatieve proces.

- Het belang van strategisch denken begrijpen, aangezien het voorspellen van de keuzes van andere spelers een extra laag van complexiteit toevoegt aan hun besluitvormingsproces.

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

- Wanneer dit spel op het schoolplein wordt gespeeld, kan het als een 'marktversie' worden gespeeld: alle spelers leggen de door hen gekozen kaart op de grond, inclusief de verteller. Vervolgens moeten de leerlingen alle kaarten bekijken en bij de kaart gaan staan waarvan zij denken dat deze de juiste is.

Punten = het aantal leerlingen dat bij een kaart staat.

- Het verhaal bij deze kaart kan zijn:



- Luister goed, dan hoor je iets.
- De zee fluistert geheimen.
- Ik hoor iets wat jij niet kunt horen.

Benodigde materialen en hulpmiddelen

- Dixit-kaarten

Leidende vragen

Leidende vragen – Bij het kiezen van een kaart

- Waarom heb je juist die kaart gekozen voor deze beschrijving?
- Wat denk je dat de andere spelers zullen denken als ze je kaart zien?

Leidende vragen – Bij het stemmen

- Waarom denk je dat dit de kaart van de verteller is?
- Welke andere kaarten heb je overwogen? Waarom?

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

- Beperkte creativiteit, te weinig variatie in ideeën of moeite met het leggen van verbanden.
Tip: Voordat het spel begint, kun je een soort 'opwarm-' of verkenningfase houden.
Laat de kinderen in een groep allerlei verhalen of geluiden verzamelen voor een specifieke kaart, zodat ze tijdens het spel een breder scala aan inspiratie hebben. Je kunt hier ook een minispel van maken: leerlingen stemmen op de persoon die het leukste verhaal vertelde voor een bepaalde kaart.

Iedereen kiest een kaart uit zijn eigen stapel en vertelt wat er volgens hem bij die kaart (of dat geluid) zou kunnen passen. Dit geeft de leerlingen inspiratie voor alle mogelijkheden.

- De leerlingen vinden het moeilijk om te kiezen.

Tip: De verteller kan een extra woord geven, of je kunt eerst met een geluid beginnen, dan een woord en ten slotte een volledig verhaal.

- Soms doen leerlingen er lang over om te beslissen.

Tip: Je kunt tijdsdruk introduceren, bijvoorbeeld met een liedje, een aftelklok of een zandloper. Als de tijd om is, moeten ze naar de door hen gekozen kaart gaan.

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Beginners: Geen punten: Laat elk kind een kaart kiezen die bij een eenvoudig verteld verhaal past. Daarna leggen ze uit waarom ze die kaart hebben gekozen.

Gevorderden: Beperk de keuzes: Leg bijvoorbeeld slechts 3 kaarten per ronde neer om het makkelijker te maken.

Experts: Speel samen: Werk samen om de juiste kaart te kiezen die bij een verhaal past.

Hoe speel je samen:

- Eén leerling legt 4 kaarten in het midden en vertelt een verhaal dat bij een van de kaarten past.
- De anderen luisteren aandachtig.
- Ze moeten raden over welke kaart de verteller het heeft. De verteller telt tot drie, en de andere leerlingen wijzen tegelijkertijd naar de kaart die ze hebben gekozen.
- Als iedereen het goed heeft, krijgt de groep de kaart als punt. Ze moeten proberen samen zoveel mogelijk punten te verdienen. Als iemand het fout heeft, krijgt de groep geen punt.
- Alle kaarten worden vervolgens weggehaald en de volgende leerling wordt de verteller.

Aftasten en reflectievragen

- Waarom dacht je dat dit de juiste kaart was?
- Wat maakte het misleidend of slim?
- Wat maakte die beschrijving goed of moeilijk?
- Wat had de verteller nog meer kunnen zeggen om het beter of vager te maken?
- Waarom had bijna iedereen het goed, of waarom had bijna niemand het goed?
- Wat leert ons dat over hoe we denken of interpreteren?
- Wat maakt een beschrijving 'slim' in dit spel?
- Hoe kun je je beter in iemand anders verplaatsen?
- Wat leert dit spel ons over hoe verschillende mensen beelden interpreteren?

3.4.2 Weerwolven

Korte beschrijving en spelregels

Het spel Weerwolven is een populair sociaal deductiespel waarin spelers verschillende rollen aannemen en proberen uit te zoeken wie de weerwolven zijn voordat deze de meerderheid krijgen. Het biedt een uitstekende gelegenheid om vaardigheden te trainen die gericht zijn op kritisch denken, probleemoplossing, samenwerking en communicatie.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Kritisch denken

Aanvullende/secundaire vaardigheden

- Veerkracht
- Probleemoplossing
- Empathie
- Emotionele bewustwording, regulering en communicatie

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
8 jaar en ouder	De hele klas: minimaal 3 leerlingen - maximaal 28 leerlingen	10-45 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

1. In een vervloekt dorp is niets wat het lijkt... of beter gezegd: niemand is wat hij lijkt! Ben jij een meester in leugens en bedrog? Niemand kan jou voor de gek houden. Dan is Werewolves zeker een spel voor jouw klas. Kruip in de huid van een van de twaalf verschillende rollen en wees op je hoede: wie is de verraderlijke weerwolf? En wie is de onschuldige dorpeling? Ontmasker ze snel, want voor je het weet is je kans voorbij!
2. Aan het begin van het spel wordt er een verteller gekozen, de spelleider. De spelleider speelt niet mee en zorgt ervoor dat het spel in goede banen verloopt. Dit kan zowel de docent als een leerling zijn.
3. De spelleider stelt een spel samen op basis van het aantal spelers en hun ervaring met weerwolven. Om het spel te starten, deelt de leider elke speler een kaart uit. Elke speler bekijkt vervolgens zijn of haar personagekaart. Deze personagekaart is geheim en je laat hem aan niemand zien!
4. Op de kaart staat je rol. Ben je een burger? Probeer dan alle weerwolven te ontmaskeren. Ben je een weerwolf? Probeer dan alle burgers op te eten.
5. Er zijn verschillende scenario's die je kunt spelen, goed voor urenlang plezier. Het is een interactief spel met veel spanning, want: in hoeverre kun je je vrienden vertrouwen?

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal (binnen/buiten)

Binnen: Kan worden gespeeld in de dagelijkse omgeving van het klaslokaal. Zet een stapel kaarten klaar met minimaal 3 verschillende rollenkaarten. Zorg ervoor dat het (klas)lokaal rustig genoeg is om concentratie en doordachte discussies en uitleg tijdens het spel mogelijk te maken.

Buiten: Als je buiten speelt, kies dan een rustig hoekje van het schoolplein waar leerlingen zich kunnen concentreren en niet gestoord worden. Een natuurlijke omgeving kan de focus op het spel bevorderen en leiden tot diepere, op reflectie gebaseerde keuzes.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Het spel Weerwolven is een uitstekende manier om kritisch denken te stimuleren. In dit rollenspel moeten spelers goed luisteren, observeren, redeneren en strategisch communiceren om erachter te komen wie de weerwolven zijn – of om hun eigen rol te verbergen. Het spel daagt kinderen uit om informatie te analyseren, hypothesen te vormen en beslissingen te nemen op basis van beperkte of onbetrouwbare gegevens.

Tijdens het spel leren kinderen de uitspraken van anderen te beoordelen: is wat die speler zegt logisch? Komt het overeen met zijn of haar gedrag? Ze moeten ook hun eigen strategie bepalen: vertel ik de waarheid of misleid ik anderen? Dit bevordert het vermogen om kritisch na te denken over informatie en intenties. Bovendien leren ze omgaan met onzekerheid en risico's inschatten, wat essentieel is voor kritisch denken.

Belangrijke ontwikkelingsgebieden voor kritisch denken:

- Informatie analyseren: kinderen leren de uitspraken en het gedrag van anderen te beoordelen.
- Redeneren en hypothesen opstellen: wie zou een weerwolf kunnen zijn en waarom?
- Strategisch communiceren: bewust nadenken over wat je wel en niet zegt.
- Omgaan met onzekerheid: beslissingen nemen zonder volledige informatie
- Reflectie en evaluatie: na het spel nadenken over wat wel en niet werkte.

Door het spel te begeleiden met specifieke reflectievragen zoals 'Waarom dacht je dat die speler een weerwolf was?' of 'Wat had je anders kunnen doen?', help je kinderen hun kritisch denkvermogen op een speelse en sociale manier verder te ontwikkelen.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

- Kritisch en probleemoplossend denken, empathie en besluitvormingsvaardigheden ontwikkelen.
- Leren samenwerken met anderen in verschillende situaties.
- Omgaan met onzekerheid en strategische keuzes maken.
- Strategieën ontwikkelen om uitdagingen te overwinnen.
- Inzicht krijgen in sociale dynamiek en groepsinteracties.

Weerwolven ontwikkelt kritisch denkvermogen als volgt:

- Communicatie

Duidelijke en overtuigende communicatie is essentieel in Werewolves. Spelers moeten zowel naar anderen luisteren als zelf overtuigend spreken om hun eigen standpunt te verdedigen of twijfel te zaaien bij anderen. Tijdens het spel worden vaak beschuldigingen geuit en moet je je eigen argumenten goed kunnen onderbouwen om anderen ervan te overtuigen dat je gelijk hebt. Dit versterkt vaardigheden op het gebied van debatteren, argumenteren en spreken in het openbaar.

- Kritisch en strategisch denken

Spelers moeten voortdurend analyseren wie een weerwolf zou kunnen zijn en waarom. Ze moeten logisch nadenken en verdacht gedrag of uitspraken evalueren, terwijl ze ook door misleiding en bluff heen moeten kijken. Dit vereist het vermogen om patronen te herkennen, aannames te toetsen en strategische keuzes te maken op basis van beperkte informatie. Dit stimuleert kritisch denken en het vermogen om onder druk beslissingen te nemen.

- Probleemoplossend vermogen

Weerwolven bieden een voortdurend veranderend scenario, waarin spelers voortdurend moeten proberen nieuwe informatie te verzamelen en problemen op te lossen, zoals het identificeren van de weerwolven zonder te veel onschuldige dorpingen uit te schakelen. Dit helpt spelers oplossingsgericht te denken en creatieve manieren te vinden om complexe problemen aan te pakken.

- Besluitvorming

Beslissingen nemen is cruciaal in Weerwolven. Of het nu gaat om het uit het spel stemmen van iemand of het kiezen van wie je vertrouwt, elke keuze heeft gevolgen. Het is belangrijk om snel te beslissen op basis van onvolledige informatie, wat besluitvormingsvaardigheden bevordert. Bovendien moeten spelers hun keuzes verdedigen, wat hen helpt assertiviteit te ontwikkelen.

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

Het spel kan worden gespeeld als een kort tussendoortje tussen de lessen door of als een volwaardig spel in de buitenlucht. Door het als tussendoortje te spelen, zorg je ervoor dat alle kinderen het spel goed begrijpen wanneer je het uiteindelijk buiten speelt.

1. Begin met een kort spel als tussendoortje met een beperking tot verschillende rollen. Breid het spel na herhaaldelijk spelen geleidelijk uit naar alle rollen
2. Kies eenvoudige rollen:

Beperk het aantal speciale rollen. Beginnende spelers raken snel in de war als er te veel rollen zijn. Begin met:

- Weerwolven
- Burgers
- Ziener
- Heks (optioneel)
- Jager (optioneel)

3. Gebruik pictogrammen of kaarten met afbeeldingen om de rollen visueel duidelijk te maken.
4. De verteller speelt een neutrale rol:

De verteller is als een ‘spelleider’ of ‘verhalenverteller’ en moet rustig en duidelijk spreken, met voldoende pauzes. Jij (of een leerling) kunt die rol op je nemen.

5. Gebruik een rustige stem en eventueel muziek of geluiden om de sfeer te versterken.
6. Kortere rondes:

Beperk het aantal avonden/dagen. Jonge kinderen hebben vaak een kortere aandachtsspanne. Max. 15 minuten per spel is ideaal.

7. Uitvallers blijven betrokken:

Laat kinderen die 'afhaken' niet stil op hun stoel zitten. Voorbeelden:

- Ze kunnen het publiek vormen en 'de jury' zijn.
- Laat ze raden wie volgens hen de weerwolven zijn.
- Of laat ze stemmen als een geest (zonder het spel te beïnvloeden).

Praktisch voorbeeld:

Eenvoudig basisspel in groep 1 en 2

Rollen:

- 2 weerwolven
- 1 ziener
- alle andere leerlingen: burgers

Spelverloop:

- De verteller vertelt een kort verhaal: ‘Wakkerdam is een rustig dorp... totdat er weerwolven opduiken!’
- Nacht 1: Iedereen sluit zijn ogen. De weerwolven kiezen een slachtoffer. De ziener mag één persoon aanwijzen.
- Ochtend: De ziener onthult wie er is gestorven, de kinderen overleggen en stemmen.
- Herhaal dit totdat de weerwolven of de burgers winnen.

Duur: ca. 10-15 minuten

Extra tips voor op school

- Zet de stoelen in een kring – zo heeft iedereen het overzicht.
- Gebruik handgebaren in plaats van te praten tijdens de nacht – dat zorgt voor minder lawaai.
- Geef tijd voor evaluatie: ‘Wat vond je leuk?’, ‘Wat was spannend?’, ‘Wat zou je de volgende keer anders doen?’
- Gebruik kaartjes of armbandjes – om rollen geheim te houden, maar wel makkelijk te onthouden.

Benodigheden voor de uitvoering

Het spel is verkrijgbaar in verschillende versies (van makkelijk tot moeilijk) van verschillende fabrikanten. Afhankelijk van de versie en de moeilijkheidsgraad heb je de volgende materialen nodig:

- 3 tot 16 rolkaarten
- van de verteller (spelleider) tot de weerwolf, om de ziener of ‘het piepende meisje’ te spelen

Je kunt de spelregels ook gratis online vinden op verschillende sites, inclusief alle benodigheden (rolkaarten, rolfiles, enz.).

Leidende vragen

Vragen zijn rol- en fasespecifiek. Vooral de spelleider kan het spel sturen in de richting van de centrale vaardigheid kritisch denken.

Bijvoorbeeld:

Nachtfase (Spreek op een mysterieuze, rustige toon)

1. Ziener
 - Ziener, word wakker.
 - ‘Wie wil je deze nacht onderzoeken?’
 - (Beantwoord met ja of nee of die persoon een weerwolf is.)
 - ‘Ziener, sluit je ogen.’
2. Heks (indien in het spel)
 - ‘Heks, word wakker.’
 - "Het slachtoffer van de weerwolven is... Wil je hem/haar redden?"
 - "Wil je je gif gebruiken? Op wie?"
 - ‘Heks, sluit je ogen.’
3. Cupido (indien in het spel)
 - ‘Cupido, open je ogen.’
 - 'Wie bind je met de pijl van de liefde?'
 - "Bedankt, Cupido. Sluit je ogen."

Dagfase (Toon wordt levendiger)

1. De ochtend begint
 - "De zon komt op boven Wakkerdam.... Iedereen wordt wakker."
 - ‘Helaas is [naam] vannacht aangevallen en overleden.’
 - (Als iemand uit het spel ligt: ‘Laatste woorden?’)
2. Discussie en stemming
 - "Wat denken jullie, wie is verdacht?"
 - 'Wie wil er iets zeggen?'
 - 'Hebben jullie verdacht gedrag opgemerkt?'
 - ‘Wie denken jullie dat de weerwolf is?’
 - "Tijd om te stemmen. Op wie willen jullie stemmen?"

3. Na de stemming

- Met meerderheid van stemmen wordt [naam] uit het dorp verbannen.'
- 'Laatste woorden, [naam]?'
- "Was hij/zij een weerwolf...? Dat zullen we zo meteen te weten komen..."

Algemene vragen om kritisch denken te stimuleren en het spel in goede banen te leiden

- 'Wie was opvallend stil of juist luidruchtig?'
- 'Wie probeert de aandacht van zichzelf af te leiden?'
- 'Wie stemt er altijd met de meerderheid mee?'
- 'Wat als de weerwolven tot je beste vrienden behoren?'

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

Tips voor alle spelers

- Luister goed naar elkaar!

Dit is een van de belangrijkste aspecten van het spel, maar ook iets wat snel onderschat of vergeten wordt. Maar al te vaak geven spelers – onbewust – informatie prijs die ze alleen kunnen weten als ze een speciale rol hebben.

- Let goed op tijdens de nacht (fase)

Luister of je hoort dat spelers plotseling stilvallen wanneer een rol wordt genoemd. Of let op of je merkt dat iemand meer beweegt wanneer een rol wordt genoemd.

- Maak de laatste observatie.

Zeg vlak voordat de dagfase afloopt iets zinnigs. Bijvoorbeeld: „Ik denk dat we X moeten ophangen...” of „Ik denk niet dat we bij die-en-die op zoek moeten gaan naar verdachte aanwijzingen...”. De kans is groot dat spelers hier (onbewust) rekening mee houden bij het uitbrengen van hun stem en jouw 'suggestie' volgen. Maar let op: als de groep deze truc (al) kent, keert het snel weer tegen je :-)

- Houd elkaar goed in de gaten tijdens de dagfase.

Let ook goed op hoe spelers zich overdag gedragen. Speelt een speler plotseling anders (rustiger, of juist meer aanwezig) dan in eerdere rondes? Dan heeft die speler misschien wel een andere/speciale rol!

- Van degenen die 's nachts zijn vermoord, kun je het meest leren.

Er valt veel te leren van wie er 's nachts wordt gedood. Wie er overdag wordt opgehangen, kan immers nogal willekeurig zijn, maar degenen die 's nachts worden gedood, hebben meestal duidelijke bedoelingen en redenen. Maak daar gebruik van!

- Stemmen zegt meer dan je denkt.

Let bij het uitbrengen van (dag)stemmen goed op wie op wie stemt. Weerwolven stemmen bijvoorbeeld meestal niet op elkaar.

En als bijvoorbeeld speler A speler B al twee keer achter elkaar heeft genomineerd en speler A 's nachts wordt gedood, zou dit wel eens kunnen duiden op een actie van de weerwolven (resp. speler B) om iemand het zwijgen op te leggen die op het juiste spoor zat!

Tips voor (beginnende) weerwolven

- Offer jezelf op voor het team

Als weerwolven winnen jullie het spel altijd als groep, ongeacht of jij (als wolf) aan het einde dood bent of niet. Het kan dus (soms) aantrekkelijk zijn om jezelf als wolf op te offeren, waardoor andere wolven minder verdacht worden. De burgers hebben vaak maar een beperkt aantal kansen om het goed te raden voordat ze verliezen: als je met jouw opoffering daar 1 of meer van kunt afhaken, wint de weerwolfgroep uiteindelijk!

- Neem er een voor het team.

Durf als wolf ook stemmen tegen een mede-wolf te gebruiken. Dat wil zeggen: als je redelijkerwijs geen aandacht meer naar iemand anders kunt afleiden, natuurlijk. Je mede-wolven altijd sparen is ongelooflijk opvallend. En meegaan vergroot het vertrouwen dat anderen in je hebben, want je hebt tenslotte wel meegestemd. Soms moet je 1 wolf opofferen om de groep te laten overleven (zie vorige tip).

- Verdeel en heers.

Als twee burgers elkaar overdag beschuldigen van weerwolf zijn, kun je ervoor kiezen om 's nachts een van hen te doden. De kans is groot dat de ander hierdoor als wolf wordt gezien, en dat het spel daarmee is opgelost!

- Wees niet te gretig.

Als weerwolven: als de stemmen overdag de verkeerde kant opgaan voor de burgers, spring dan niet massaal op hen af. Hoe leuk het ook is om dit als weerwolf te zien gebeuren: het valt snel op! En als je later als weerwolf wordt ontmaskerd, wordt het voor de burgers een stuk makkelijker om erachter te komen wie er nog meer weerwolf is.

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Beginners: Op beginnersniveau richt kritisch denken zich op het evalueren van basisinformatie en het trekken van eenvoudige conclusies. Spelers gebruiken de eenvoudigste rollen (burger, weerwolf, ziener), zodat ze gemakkelijk kunnen bijhouden wie wat zegt en hoe ze zich gedragen. De leerkracht of een meer ervaren speler kan de aandacht sturen met vragen als: “Waarom denk je dat die speler een weerwolf is?” of “Wat viel je op aan hun gedrag?” Dit helpt kinderen om te oefenen met het maken van basisobservaties, het vergelijken van informatie en het trekken van eenvoudige conclusies.

Gevorderde leerlingen: Op het gevorderde niveau komt kritisch denken voor in complexere situaties en bij snellere besluitvorming. Spelers krijgen te maken met extra rollen (bijv. heks, jager) en complexere dynamieken, wat analyse van meerdere stukjes informatie en logisch redeneren vereist. Ze moeten bewust beslissen wanneer ze de waarheid vertellen en wanneer ze anderen misleiden, terwijl ze voortdurend de uitspraken en het gedrag van hun medespelers evalueren.

Experts: Op expertniveau komt kritisch denken tot uiting in complexe strategische planning en flexibele, realtime evaluatie. Spelers gebruiken combinaties van geavanceerde rollen (bijv. nar, aangepaste spelregels), denken meerdere stappen vooruit en passen hun strategieën voortdurend aan op basis van het spelverloop. Ze analyseren zelfstandig situaties, trekken conclusies en plannen hun communicatie weloverwogen, terwijl ze omgaan met onzekerheid en onverwachte wendingen.

Debriefing en reflectievragen

- Analyse van keuzes: Welke argumenten gebruikten jij en anderen om te bepalen wie de weerwolven zouden kunnen zijn? Waren deze overtuigend? Waarom wel of waarom niet?
- Reflectie op aannames: Heb je tijdens het spel aannames gedaan over anderen? Welke waren dat, en bleken ze juist of onjuist te zijn?
- Evaluatie van informatie: Hoe ging je om met tegenstrijdige informatie of misleiding? Hoe heb je vastgesteld wat waar was?
- Leren van fouten: Welke momenten in het spel had je achteraf anders willen aanpakken? Wat zou je de volgende keer anders doen?
- Logisch redeneren: Hoe logisch vond je de redeneringen van anderen? Hoe beïnvloedde dit je eigen denken?

3.4.3 Nine Stones

Korte beschrijving en spelregels

Negen stenen is een speels, teamgericht spel waarbij leerlingen hun verbeeldingskracht, probleemoplossend vermogen en ontdekkingsdrang gebruiken terwijl ze tegen elkaar strijden. Het aanvallende team probeert het 'kasteel' omver te werpen en weer op te bouwen, terwijl het verdedigende team hen achtervolgt en probeert te raken met de bal. Het spel stimuleert creativiteit bij het bedenken van nieuwe strategieën en bevordert nieuwsgierigheid en openheid, omdat kinderen experimenteren met verschillende manieren van samenwerken, bewegen en het bereiken van hun doelen.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Kritisch denken

Aanvullende/secundaire vaardigheden

- Probleemoplossing
- Creativiteit
- Nieuwsgierigheid, verwondering en openheid

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
9-10 jaar	de hele klas werkt in kleine groepen (min. 6 spelers, idealiter 8-12 spelers)	20-30 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

1. De speelruimte voorbereiden: Stapel 9 stenen, plastic bekertjes of bouwblokken in het midden van de speelruimte om het 'kasteel' te maken. Teken een werplijn op 9 stappen afstand van het kasteel.
2. Teams indelen: Verdeel de spelers in twee gelijke teams: aanvallers en verdedigers.
3. Spelverloop:
 - Aanvallers gooien om de beurt de bal om het kasteel omver te werpen.
 - Zodra het kasteel is omvergeworpen, beginnen de aanvallers het weer op te bouwen.
 - Verdedigers pakken de bal en proberen de aanvallers met de bal te 'tikken' (licht te raken).
 - Aanvallers mogen zich binnen het speelveld verplaatsen terwijl ze proberen het kasteel weer op te bouwen.
4. Winnen: De verdedigers winnen als ze alle aanvallers hebben getikt voordat het kasteel volledig is herbouwd. De aanvallers winnen als ze het hele kasteel hebben herbouwd voordat alle teamleden zijn getikt.
5. Nieuwe ronde: Het winnende team wordt de aanvallers in de volgende ronde.

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal (binnen/buiten)

Voor het spel is een ruime binnenruimte (gymzaal) of buitenruimte (schoolplein) nodig met een duidelijk gemarkeerde speelzone met krijt of tape.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Nine Stones ontwikkelt kritisch denken door kinderen in dynamische, probleemoplossende situaties te plaatsen waarin ze snel moeten analyseren, evalueren en beslissingen moeten nemen. Aanvallers moeten nadenken over hoe ze het kasteel efficiënt kunnen herbouwen zonder geraakt te worden, waardoor ze in realtime strategieën moeten plannen en aanpassen. Verdedigers moeten bewegingspatronen observeren, anticiperen op de keuzes van de aanvallers en beslissen hoe ze gezamenlijk moeten handelen, wat het analytisch redeneren en het situationeel bewustzijn versterkt. Beide teams worden aangemoedigd om verschillende benaderingen uit te proberen, de resultaten te beoordelen en te leren van zowel successen als mislukkingen. Tijdens het spel oefenen leerlingen met het afwegen van opties, het voorspellen van gevolgen en het aanpassen aan veranderende omstandigheden, allemaal fundamentele elementen van kritisch denken.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van primaire vaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Als resultaat van de activiteit kunnen leerlingen:

- Effectieve strategieën kunnen identificeren.
- Alternatieve benaderingen vergelijken en onder druk weloverwogen beslissingen nemen.
- Flexibel denken door plannen aan te passen wanneer de omstandigheden veranderen.
- Leren bij het oplossen van problemen rekening te houden met meerdere perspectieven.
- Reflecteren door de resultaten van hun eigen handelingen en die van anderen te observeren.
- Evalueert wat goed werkte en wat verbeterd kan worden, en past deze inzichten toe in volgende rondes.
- Versterk hun vermogen om logisch te denken, te anticiperen op uitkomsten en effectief samen te werken.
- Blijf kritisch ten aanzien van zowel de eigen strategieën als die van anderen.

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

- Als teambuildingactiviteit in de lessen lichamelijke opvoeding kan het spel effectief worden ingezet, omdat het tegelijkertijd fysieke activiteit, strategisch denken en samenwerking vereist. Leerlingen concurreren niet op basis van individuele prestaties; in plaats daarvan coördineren ze hun bewegingen, beslissingen en communicatie om een gezamenlijk doel te bereiken. Tijdens het spel ontstaan vanzelf rollen zoals bouwers, verdedigers of afleiders, wat de ontwikkeling van verantwoordelijkheid en aandacht voor medeleerlingen ondersteunt. In de gymles draagt de activiteit dus niet alleen bij aan de ontwikkeling van fysiek uithoudingsvermogen en coördinatie, maar bevordert het ook sterk sociaal leren en creatief probleemoplossen.
- Tijdens schooluitstapjes is het spel een ideale activiteit om de groepsband te versterken, aangezien er minimale uitrusting voor nodig is, het gemakkelijk buiten te spelen is en leerlingen snel bij een gezamenlijke ervaring betrekt. Door buiten de gebruikelijke klasomgeving te treden, krijgen leerlingen de kans om het plezier van samenwerking te ervaren in een nieuwe en meer

ontspannen setting. Het gezamenlijk bedenken van strategieën en speelse competitie versterken het gevoel van verbondenheid, terwijl leerlingen fysiek actief blijven, vrij met elkaar omgaan en positieve gedeelde ervaringen creëren die bijdragen aan de langdurige samenhang van de klas.

- Op sportdagen biedt het spel een alternatief voor traditionele competitieve evenementen, omdat het niet alleen snelheid of fysieke vaardigheid belooft, maar ook creatief denken en teamwork. Het stelt leerlingen met uiteenlopende vaardigheden in staat om als gelijkwaardige deelnemers deel te nemen aan een gezamenlijke activiteit. Succes wordt niet bepaald door de prestaties van één enkele 'sterkste' of 'snelste' leerling, maar door het team, het vermogen om zich flexibel aan te passen, aandacht voor elkaar te hebben en gezamenlijke beslissingen te nemen. Dit maakt het spel bijzonder geschikt voor inclusieve en toegankelijke sportevenementen.

Benodigheden voor de uitvoering

- 9 kleine, stabiele stenen, bekers of bouwblokken
- 1 zachte bal (bijv. een schuimrubberen bal)
- krijt of tape om het speelveld af te bakenen

Leidende vragen

- Welke patronen zie je in de bewegingen van het andere team, en hoe kan dat je team helpen bij het plannen?
- Als één aanpak niet werkt, welke alternatieve strategie zou je dan kunnen proberen, en waarom?
- Welk deel van het spel is op dit moment het meest uitdagend, en hoe zou je je plan kunnen aanpassen?
- Wat denk je dat er zal gebeuren als je de manier waarop je het kasteel herbouwt of verdedigt verandert?

Tips en trucs voor het omgaan met uitdagingen

- Veiligheidsrisico's tijdens het bewegen en gooien
Tip: De leerkracht moet een zachte bal kiezen en lichte, niet-verwondende materialen gebruiken voor het bouwen van de toren (bijv. plastic bekertjes of bouwblokken).
Truc: Het gebruik van kleurrijke, goed zichtbare materialen is niet alleen veiliger, maar ook motiverender en biedt visuele ondersteuning die leerlingen helpt het spel gemakkelijker te volgen, vooral jongere kinderen of kinderen die sneller afgeleid zijn.
- Het spel wordt na verloop van tijd voorspelbaar
Tip: Bij meer gevorderde groepen kan de leerkracht wisselende omstandigheden introduceren die leerlingen aanmoedigen hun strategieën te herzien.
Truc: Er kan bijvoorbeeld een tijdslimiet voor het herbouwen van de toren worden ingevoerd; of een puntensysteem dat niet alleen winnen belooft, maar ook creatieve oplossingen; of spelen met meerdere ballen, wat de complexiteit vergroot en een hoger niveau van samenwerking vereist.
- Ongelijke deelname binnen het team
Tip: De leerkracht moet bewust de aandacht vestigen op het feit dat elk teamlid een belangrijke rol speelt bij het behalen van collectief succes.

Truc: Er kan gebruik worden gemaakt van tijdelijke roltoewijzingen (bijv. “bouwer”, “waarnemer”, “verdediger”), waarbij de rollen elke ronde rouleren, zodat elke leerling de kans krijgt om verschillende verantwoordelijkheden uit te proberen.

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Beginners: Het spel wordt gespeeld met kleinere teams en een vereenvoudigd kasteel (minder stenen of bekertjes). Aanvallers richten zich op het omverwerpen en herbouwen onder begeleiding van de leerkracht, terwijl verdedigers zorgvuldig observeren en tikken. Kinderen worden aangemoedigd om hun beslissingen te verwoorden (“Ik ga hier opnieuw bouwen omdat...”) en kort na te denken over wat wel of niet werkte. Dit niveau ontwikkelt kritisch denken door leerlingen te helpen patronen op te merken, directe opties te evalueren en eenvoudige strategische keuzes te maken terwijl ze zich veilig voelen om te experimenteren.

Gevorderden: De teams zijn groter en het kasteel is op ware grootte. Aanvallers en verdedigers worden aangemoedigd om meerdere zetten vooruit te plannen, waarbij ze niet alleen rekening houden met de directe gevolgen, maar ook met mogelijke reacties van het andere team. Kinderen bespreken mogelijke strategieën met teamgenoten, testen hypothesen tijdens het spel en passen zich aan in reactie op de acties van de tegenstanders. Dit niveau versterkt analytisch redeneren, situationeel bewustzijn en flexibel probleemoplossen, terwijl samenwerking en kritische reflectie op de resultaten worden bevorderd.

Experts: Het spel wordt gespeeld met volledige teams in grotere speelruimtes, met extra uitdagingen zoals tijdslimieten, meerdere kastelen of variabele regels (bijvoorbeeld dat bepaalde zones niet mogen worden betreden, of dat alleen bepaalde spelers mogen herbouwen). Aanvallers en verdedigers moeten geavanceerde strategieën op elkaar afstemmen, op tegenstrategieën anticiperen en in een fractie van een seconde beslissingen nemen. Kinderen worden aangemoedigd om hun eigen strategieën en die van tegenstanders te observeren, analyseren en bekritisieren, waarbij ze bespreken wat werkte en waarom. Dit niveau ontwikkelt intensief kritisch denken, strategische planning en adaptieve besluitvorming onder dynamische omstandigheden.

Debriefing en reflectievragen

- Welke strategie werkte het beste voor je team, en waarom denk je dat die effectief was?
- Welke onverwachte uitkomsten deden zich voor tijdens het spel, en wat heb je daarvan geleerd?
- Als je nog een keer zou mogen spelen, wat zou je dan anders doen om betere beslissingen te nemen?
- Hoe beïnvloedden de keuzes van je team elkaar, en wat leert dat over planning en samenwerking?

3.5 VEERKRACHT

3.5.1 Hopping Cats

Korte beschrijving en spelregels

In dit tactische bordspel dat op een 6×6-raster wordt gespeeld, is het doel om drie katten van dezelfde kleur (klein of groot) horizontaal, verticaal of diagonaal op een rij te zetten. Katten kunnen 'stuiteren': kleine katten mogen alleen andere kleine katten duwen, terwijl grote katten elke andere kat kunnen verplaatsen – op voorwaarde dat het vakje achter hen (in dezelfde richting) leeg is.

Wanneer er een trio van kleine katten wordt gevormd, worden deze van het bord verwijderd en één voor één vervangen door grote katten van dezelfde speler.

Het uiteindelijke doel is om een rij van drie grote katten van dezelfde kleur te maken.

Vaardigheidsfocus

Primaire vaardigheidsfocus

- Veerkracht

Aanvullende/secundaire vaardigheidsfocus

- Emotioneel bewustzijn, regulering en communicatie
- Probleemoplossing
- Kritisch denken
- Nieuwsgierigheid, verwondering en openheid
- Empathie

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6+	hele klas / in tweetallen (2 kinderen)	10-15 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

1. Elke speler kiest een kleur en legt 8 kleine katten voor zich neer. De 8 grote katten van dezelfde kleur worden apart op een stapel gelegd.
2. De startspeler legt één kleine kat op een willekeurig leeg vakje op het bord.
3. De spelers plaatsen om de beurt kleine katjes op lege velden.
Als een van de acht aangrenzende velden al bezet is door een andere kat, en het veld direct erachter (in dezelfde richting) vrij is, 'stuitert' de kat naar dat veld.
4. Wanneer drie kleine katten van dezelfde kleur een rij vormen, worden ze van het bord verwijderd. Later komen er drie grote katten in hun plaats in het spel, één voor één.
5. Grote katten kunnen elke andere kat verplaatsen, terwijl kleine katten alleen andere kleine katten mogen verplaatsen. Het is toegestaan om zowel je eigen katten als die van de tegenstander te verplaatsen.

6. Het spel eindigt wanneer een speler een rij van drie grote katten vormt of alle 8 grote katten met succes op het bord plaatst. Die speler wint het spel.

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal (binnen/buiten)

Het spel is in de eerste plaats ontworpen om binnenshuis te spelen, waarbij het bord en de kattenfiches op een tafel worden geplaatst.

Een van de spelvarianten kan echter buiten worden gespeeld:

Er wordt met krijt of touwen een groot speelbord op de grond getekend en de leerlingen kruipen zelf in de huid van de katten. Ze dragen hoofdbanden met daarop afbeeldingen van katten in specifieke kleuren en maten, zodat gemakkelijk te zien is wie welk stuk vertegenwoordigt.

Deze versie voegt beweging en fysieke betrokkenheid toe aan de ervaring, terwijl de kernlogica en doelstellingen van het spel behouden blijven.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Tijdens het spel moeten kinderen zich voortdurend aanpassen aan veranderende situaties:

Katten kunnen uit een rij worden geduwd, later weer op het bord komen of een transformatie ondergaan (kleine kittens worden grote katten). Een zorgvuldig opgebouwde positie kan plotseling verschuiven door een enkele stuiter, waardoor spelers hun strategie moeten herzien en flexibel moeten reageren op de nieuwe indeling van het bord. Deze dynamische gameplay ondersteunt de ontwikkeling van aanpassingsvermogen en doorzettingsvermogen.

Tijdens het spel:

- Ervaren hoe het voelt als een kat uit een trio wordt geduwd of van het bord wordt verwijderd.
- Ontdekken dat tegenslagen niet definitief zijn – katten kunnen terugkeren en er ontstaan nieuwe kansen.
- Leren hoe ze geduldig, stap voor stap, kunnen opbouwen, zelfs wanneer ze met obstakels worden geconfronteerd.
- Oefenen met het nemen van beslissingen in veranderende omstandigheden.
- Leer te accepteren wanneer de zet van een andere speler je plan in de war stuurt, en pas je aan door een nieuwe strategie te bedenken.

Het spel ondersteunt de ontwikkeling van veerkracht door een speelse omgeving te bieden waarin kinderen kunnen ontdekken hoe ze zich kunnen herstellen van onverwachte veranderingen, hoe ze hun aanpak kunnen herzien en hoe ze nieuwe motivatie kunnen vinden om door te gaan – en dat alles in een vrolijke, creatieve en veilige omgeving.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Als resultaat van de activiteit zullen leerlingen:

- Reageren ze flexibeler op onverwachte situaties – bijvoorbeeld wanneer een goed geplande opstelling plotseling verandert, of een zet niet het beoogde resultaat oplevert.
- Leren dat falen niet het einde van het spel is, maar het startpunt van nieuwe mogelijkheden – binnen de logica van het spel kunnen katten “terugkeren” en kunnen posities opnieuw worden bekeken.

- Oefenen met het oplossen van problemen onder druk, aangezien elke zet een nieuwe situatie creëert die om een frisse blik vraagt.
- Ontwikkelen vaardigheden op het gebied van emotionele regulatie, vooral wanneer de actie van een andere speler hen terugwerpt of een bijna voltooid trio verbreekt.
- Versterk hun doorzettingsvermogen, aangezien ze het spel meerdere keren opnieuw moeten opbouwen en hervatten, zelfs wanneer ze met moeilijke posities worden geconfronteerd.
- Leer verandering te accepteren als een natuurlijk onderdeel van het spel en ontdek dat aanpassingsvermogen helpt om vooruit te komen.

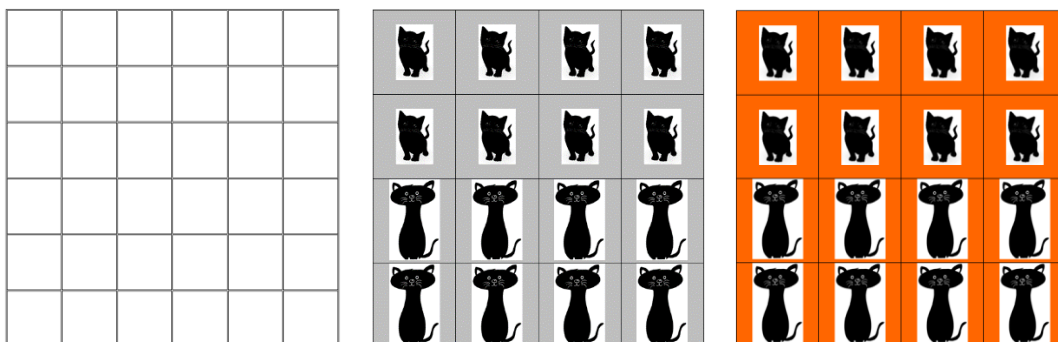
Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

- Kan in tweetallen of kleine groepen worden gespeeld, in een klaslokaal, op een tapijt of tafel, waarbij kinderen om de beurt nadenken, plannen en zetten doen.
- Kan ook worden uitgevoerd als een live bordspel – bijvoorbeeld op het schoolplein of in de gymzaal – waarbij de leerlingen zelf de katten worden door op de reusachtige vakjes van het speelbord te gaan staan. Deze versie is bijzonder geschikt als een op beweging gebaseerde activiteit die het lichaamsbewustzijn ontwikkelt en de groepsband versterkt.
- Kan worden geïntegreerd in lessen beeldende kunst, waarbij kinderen hun eigen katten, poppen of het speelbord ontwerpen – dit bevordert de betrokkenheid bij het spel en stimuleert creatieve zelfexpressie.
- Kan worden gekoppeld aan wiskundig-logische taken (bijv. reeksen, ruimtelijke oriëntatie, combinatoriek) door middel van analyse van de spelregels en het speelveld.
- In de gymles kunnen de 'landings'-acties worden opgenomen als bewegingsoefeningen die evenwicht en ritme vereisen, vooral in de live bordspelversie.
- Kan worden gebruikt als een complexe activiteit tijdens themaweken of dagen voor de ontwikkeling van sociale vaardigheden – bijvoorbeeld tijdens thema's als 'emotiesweek', 'samenwerkingsdag' of 'verhalen en spelletjes'.
- Een uitstekend hulpmiddel voor het ontwikkelen van communicatie en samenwerking: tijdens het spel moeten leerlingen niet alleen op elkaars zetten letten, maar ook geduld, het naleven van regels en empathie oefenen.

Benodigheden

Voor het spel is een speelbord met een raster van 6×6 vierkanten nodig. Daarnaast zijn 8 kleine kattenfiguurtjes en 8 grote kattenfiguurtjes in twee verschillende kleuren nodig – deze kunnen worden gemaakt als tegelachtige stukken, iets kleiner dan de vierkanten op het bord. De figuurtjes kunnen getekende of gefotografeerde katten zijn, of zelfs de favoriete huisdieren van de kinderen – dit zorgt voor een persoonlijkere ervaring en vergroot de betrokkenheid.

Als het spel als een live bordspel wordt gespeeld (bijvoorbeeld op het schoolplein), vertegenwoordigen de leerlingen zelf de katten. In dit geval wordt aanbevolen om hoofdbanden of markeringen in twee verschillende kleuren te gebruiken, waaraan de kattenfiguren kunnen worden bevestigd, zodat iedereen duidelijk kan zien wie welke rol speelt (kleine kat of grote kat). Het speelbord kan worden gemaakt door op een tapijt te tekenen, het met krijt op asfalt te tekenen of door gymtoestellen te rangschikken, afhankelijk van de beschikbare ruimte en materialen.



Leidende vragen

- Waar zou het verstandig zijn om nu naartoe te gaan?
- Welke gevolgen heeft deze zet?
- Welke andere opties heb je?
- Hoe kun je je verdedigen tegen je tegenstander?
- Vind je verdedigen of het vormen van je eigen trio op dit moment belangrijker?
- Wat is het ergste scenario dat je katten op dit moment kan overkomen? Zit er een positieve kant aan? Als er bijvoorbeeld een kat afvalt, kan deze daarna op een compleet nieuwe plek worden geplaatst, wat een mooie nieuwe kans voor je kan opleveren!
- Welke strategie moet je kiezen als je nog maar twee katten in het spel hebt?
- Kun je je volgende zet geheim houden voor de andere speler?

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

- Onzekerheid over de regels.
Tip: Door de regels van tevoren samen te bespreken, kun je je beter oriënteren en voorkom je misverstanden of conflicten.
- Teleurstelling wanneer een kat uit de rij wordt geslagen of van het bord wordt verwijderd.
Tip: Het is belangrijk te beseffen dat dit bij het spel hoort en dat het kan gebeuren dat je eigen kat of die van anderen het speelveld verlaat. Dit kan ook nieuwe kansen bieden.
- Moeite met het aanpassen aan veranderende situaties.
Tip: Herplannen en voortdurend aanpassen van strategieën bevorderen flexibel denken en snelle aanpassing aan de situatie.
- Spanning of wrok als iemand de kat van een andere speler verplaatst.
Tip: Dit accepteren als onderdeel van de spelmechanismen, in combinatie met humor – zoals doen alsof de katten 'miauwen' – kan de spanning verminderen en de samenwerking vergemakkelijken.
- Achterop raken of moeite hebben om weer in het spel te komen.
Tip: Door de situatie gezamenlijk te beoordelen en de volgende zetten te bespreken, kunnen spelers weer op het juiste spoor komen en gemotiveerd blijven om door te gaan.

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

- Eenvoudigere versie: het wordt aanbevolen om alleen de kleine katten te gebruiken, waardoor het spel makkelijker te begrijpen is en sneller te leren.

- Gezamenlijke besluitvorming: twee spelers kunnen samen spelen en hun zetten gezamenlijk bespreken, wat de communicatie en het teamwerk bevordert.
- Live-versie van het spel: op een groot speelbord dat op het schoolplein of buiten is getekend, spelen de kinderen zelf de rollen van de katten, waardoor de zetten duidelijk zichtbaar zijn en het spel een spannend element van lichaamsbeweging krijgt.

Uitbreidbaarheid van het spel: de regels kunnen flexibel worden aangepast voor meerdere spelers of een groter bord, zoals een 8x8-raster, waardoor de complexiteit en de tactische mogelijkheden toenemen.

Beginners: op beginnersniveau ontwikkelt veerkracht zich door middel van eenvoudige uitdagingen. Door alleen kleine katten te gebruiken, wordt het spel eenvoudiger en gemakkelijker te volgen. Kinderen ervaren dat een stuiterbal of een verstoord trio geen definitieve mislukking is en oefenen met flexibel aanpassen aan veranderende situaties. Door gezamenlijke besluitvorming kunnen ze zetten bespreken, elkaar ondersteunen en basisvaardigheden op het gebied van emotionele regulatie en geduld oefenen. Op dit niveau beginnen ze te begrijpen dat verandering een natuurlijk onderdeel van het spel is en dat elke tegenslag nieuwe mogelijkheden kan openen.

Gevorderde leerlingen: Op het gevorderde niveau is veerkracht gekoppeld aan complexere probleemoplossing en tactische planning. Kinderen gebruiken zowel kleine als grote katten en reageren snel op veranderende situaties. Ze leren dat een goed geplande strategie kan worden verstoord en dat elke zet een nieuwe uitdaging kan vormen die om vernieuwend denken vraagt. Samenwerking kan een strategisch niveau bereiken: spelers bespreken opties, plannen zetten samen en oefenen emotionele regulatie wanneer een andere speler een bijna voltooid trio verstoort of verbreekt.

Experts: Op het expertniveau wordt veerkracht gecombineerd met complex strategisch denken, snelle aanpassing en zelfstandige besluitvorming. Kinderen denken meerdere stappen vooruit, combineren kleine en grote katten en plannen strategieën waarbij ze het hele bord in ogenschouw nemen. Onverwachte stuiteren en zetten van de tegenstander vereisen een snelle herstructurering, waardoor spelers leren kalm, flexibel en gemotiveerd te blijven. Ze begrijpen dat falen niet het einde van het spel is, maar nieuwe mogelijkheden opent, waardoor hun doorzettingsvermogen wordt versterkt terwijl ze het spel meerdere keren opnieuw opbouwen en hervatten en zich aanpassen aan veranderende situaties.

Debriefing en reflectievragen

- Wat was voor jou de grootste uitdaging tijdens het spel?
- Welke strategie heb je gebruikt, en waarom?
- Welke zet was het meest succesvol?
- Heb je vaak een situatie gemist? Wat hielp je om die momentane gevoelens te overwinnen?
- Wat zou je de volgende keer anders doen?
- Hoe kon je je aanpassen aan de zetten van je tegenstander? Hoe goed kon je vooruitdenken?
- Hoe voelde het om een trio te vormen, en hoe voelde het toen de andere speler je plannen verpestte? Kon je gemakkelijk een nieuw plan bedenken? Versnelde het tempo van het herplannen?

3.5.2 Zwart-wit tikkertje

Korte beschrijving en spelregels

Beginnend vanuit het midden van het speelveld worden startlijnen op ongeveer 1 meter afstand in beide richtingen gemarkeerd, en grenslijnen op ongeveer 10 meter afstand. (De startposities kunnen worden aangepast aan de beschikbare ruimte.)

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Veerkracht

Aanvullende/secundaire vaardigheidsfocus

- Emotioneel bewustzijn (emotionele regulatie en communicatie)
- Empathie
- Flexibiliteit
- Probleemoplossing

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6+	Groepsgrootte	5-10 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

Er worden twee teams gevormd, genaamd ZWART en WIT. De teams nemen hun posities in achter de startlijnen, tegenover elkaar. Nadat de teams zijn gevormd, stellen de tegenstanders zich tegenover elkaar op langs de scheidingslijn tussen de twee helften van het veld, met één voet iets naar voren, klaar om te rennen.

De taak van de spelleider is om de teamnamen onregelmatig te roepen, bijvoorbeeld: "Wit!"

Vervolgens jaagt het WITTE team het ZWARTE team na, maar ze mogen slechts tot aan de grenslijn van de tegenstander rennen. Elke "zwarte" speler die de grenslijn overschrijdt, is dus veilig. De witte teamleden die erin slagen zwarte spelers aan de kant van het zwarte team te vangen, brengen hen over en voegen ze toe aan hun eigen team als witte spelers.

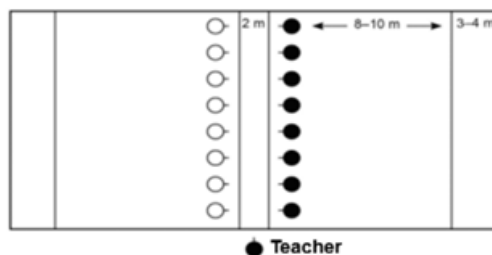
Als de spelleider "Zwart!" roept, moet het witte team natuurlijk wegrennen van het zwarte team. (Naast "Zwart" en "Wit" roepen, kan de spelleider soms ook andere kleurnamen roepen om de teams in verwarring te brengen.)

Het spel wordt gewonnen door het team dat erin slaagt alle spelers van het andere team in het eigen team op te nemen.

Een moeilijkere variant wordt gespeeld wanneer de twee helften niet door een strook maar door een enkele lijn worden gescheiden. Dit vereist snellere reacties op de krenen: "Zwart!" of "Wit!"

Spelregels:

1. De rollen van achtervolger en vluchteling wisselen elkaar af, op basis van de beslissing van de spelleider.
2. Het genoemde team wordt de achtervolger.
3. Aanraken is alleen geldig vóór de grenslijn.
4. Als een renner buiten de zijlijn stapt, telt dit alsof hij is aangeraakt.
5. Als een renner al met één voet in zijn veilige zone is gestapt, is een aanraking niet langer geldig.
6. Een jager mag meerdere lopers in één ronde aanraken.
7. Het team dat alle leden van het andere team uit het spel haalt, wint.



Speelveld

Binnen/buiten Opmerkingen over de indeling van het speelveld

Het spel kan binnen in een gymzaal of buiten worden gespeeld, tijdens gymlessen of vrijetijdsactiviteiten.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Tijdens het spel krijgen kinderen te maken met voortdurend veranderende situaties: soms zijn ze achtervolgers, dan weer renners, of ze kunnen zelfs overstappen naar het andere team. Het spel vereist snelle aanpassing, onmiddellijke reactie op beslissingsmomenten en het vermogen om veranderingen te accepteren die zich tijdens het spel voordoen – bijvoorbeeld het plotseling 'verliezen' van een teamgenoot of zelf overstappen naar het andere team.

Tijdens het spel:

- Verwerk ervaringen met mislukkingen (bijvoorbeeld betrap worden of er niet in slagen iemand te vangen).
- Leer je motivatie weer op te bouwen wanneer je terugkeert in het spel of een nieuwe rol op je neemt.
- Reageer snel op veranderende situaties (bijv. onverwachte teamoproepen).
- Ervaar de balans tussen risico nemen en zelfbeheersing (bijv. hoe ver ze durven op te rukken terwijl ze in gevaar zijn).
- Zie een nederlaag niet als een einde, maar als het begin van een nieuwe rol.

Vanuit het perspectief van veerkracht is het spel bijzonder effectief in het normaliseren van fouten en het bieden van kansen om deze snel te verwerken en achter zich te laten – allemaal binnen een speelse, veilige omgeving.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van primaire vaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Als resultaat van de activiteit zullen leerlingen:

- Zich flexibel kunnen aanpassen aan onverwachte of snel veranderende situaties.
- Leren om na mislukkingen of moeilijkheden (bijv. gepakt worden, van team wisselen) weer in het spel te komen.
- emotionele zelfregulering te ontwikkelen, vooral tijdens spannendere momenten in het spel.
- ontwikkelen een positievere houding ten opzichte van fouten en ervaren dat deze leermomenten kunnen zijn
- Oefenen met besluitvorming, zelfs onder onzekere omstandigheden.
- Versterk hun samenwerkingsvaardigheden en het gevoel deel uit te maken van de gemeenschap.

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

Het Zwart-Wit-Tikkertje is een competitief, dynamisch spel dat met twee teams wordt gespeeld, met snelle veranderingen en onvoorspelbare rolwisselingen. Er is een groot speelveld voor nodig en het kan op een sportveld, in een gymzaal of buiten worden gespeeld. Tijdens het spel raken kinderen eraan gewend zich vaak aan nieuwe situaties aan te passen en moeten ze zowel op de spelleider als op elkaar letten.

Het wordt aanbevolen om het spel gedurende het schooljaar regelmatig te spelen en de moeilijkheidsgraad geleidelijk op te voeren. Het aantal spelers en de grootte van de beschikbare ruimte zijn ook van invloed op de dynamiek van het spel. De regels kunnen worden aangepast aan specifieke doelen.

Benodigde materialen en hulpmiddelen

Geen.

Leidende vragen

Vanwege het actieve karakter van het spel is er geen gelegenheid om tijdens het spelen vragen te stellen, behalve vragen die bedoeld zijn om de regels te begrijpen

Tips en trucs voor het omgaan met uitdagingen

- Leerlingen hebben moeite om de regels te begrijpen.
Tip: Geef visuele voorbeelden van belangrijke bewegingen en typische situaties tijdens het spel.
- Niet alle kinderen zijn gemotiveerd.
Tip: Bedenk spannende namen voor de belangrijkste acties van het spel die hun verbeelding prikkelen, zodat ze gemakkelijker meedoen.
- Kinderen hebben moeite om de wisselende rollen bij te houden.
Tip: Vereenvoudig het spel door de misleidende kleuraanduidingen weg te laten en alleen 'Zwart' en 'Wit' als signalen te gebruiken.
- Sommige spelers raken overmatig opgewonden, wat veiligheidsrisico's kan opleveren.
Tip: Vraag de overenthousiaste speler tijdelijk om het spel een tijdje van buitenaf te observeren.

- Kinderen hebben moeite om ermee om te gaan als ze gepakt worden of van team moeten wisselen.

Tip: Benadruk dat falen of een rolwisseling niet definitief is, maar een kans om te leren en te groeien.

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Het Zwart-Wit-Tikkertje kan in meerdere versies met verschillende moeilijkheidsgraden worden gespeeld. Afhankelijk van de samenstelling van de groep en de voorkennis kan de leerkracht de regels aanpassen om het spel makkelijker of uitdagender te maken.

Beginners: Deze versie wordt aanbevolen voor 6- tot 8-jarigen en hele klassen. Een centrale scheidingsstrook markeert de speelvelden van de twee teams. De leerkracht stelt de teams samen. De teamkleuren worden duidelijk aan elke kant weergegeven, waardoor de posities van de spelers duidelijk zijn. Aan het begin van elke ronde kondigt de leerkracht de naam van het achtervolgende team aan en hijst een vlag van dezelfde kleur. Het begin van elke ronde wordt gelijktijdig gesignaleerd met een auditief en visueel signaal. De spelleider zorgt voor voortdurende positieve bekrachtiging en laat kinderen aan het einde van het spel hun mening geven. In eerste instantie worden alleen de kleuren zwart en wit gebruikt; later kunnen andere kleuren worden geïntroduceerd als een misleidend element.

Gevorderde leerlingen: Deze versie wordt aanbevolen voor 6- tot 10-jarigen en hele klassen. Visuele signalen kunnen indien nodig worden weggelaten; de regels worden mondeling uitgelegd. Teamleiders kunnen worden gekozen door loting, waarbij ook de teamnamen en welk team begint, worden bepaald. De leerkracht leidt het spel. Naast de basisregels kunnen verschillende spelmodi worden uitgetest, bijvoorbeeld:

- De modus 'Gevangenen vangen', waarbij elke gevangen speler zich bij het achtervolgende team voegt.
- De modus "Eliminatie", waarbij gevangen spelers buiten het speelveld wachten tot de volgende ronde.
- Spel met meerdere rondes en punten, met vaste teamsamenstellingen; de punten worden door de spelleider bijgehouden op basis van de gevangen spelers.
- Spelers kunnen vanuit verschillende posities starten (met gekruiste benen zittend, op de buik liggend, knielend, op de rug liggend).

Na het spel vraagt de leerkracht de kinderen te vertellen welke situaties het spel voor hen spannender maakten, waarbij goede oplossingen en verschillende speelstijlen worden benadrukt.

Experts: Deze variant wordt aanbevolen voor kinderen van 8 tot 10 jaar en wordt met de hele klas gespeeld. Het speelveld wordt alleen door een scheidingslijn gemarkeerd in plaats van door een strook, waardoor snellere reacties vereist zijn. Naast de teamleiders kan er ook een spelleider uit de leerlingen worden aangewezen. Alle versies van eerdere niveaus kunnen hier ook worden gespeeld, met toevoegingen zoals spelers die rug aan rug in de rij staan en zich plotseling moeten omdraaien om het andere team te achtervolgen. Het is belangrijk dat de spelmodus samen met de groep wordt gekozen, zodat er mogelijkheden zijn om nieuwe variaties uit te proberen.

Debriefing en reflectievragen

- Welke gevoelens had je toen je werd gepakt of van team moest wisselen?
- Hoe lukte het je om weer mee te doen nadat je was gepakt of een mislukking had meegemaakt?

- Welke strategieën heb je gebruikt om snel te reageren op de aanwijzingen van de spelleider?
- Hoe hebben teamgenoten elkaar tijdens het spel ondersteund?
- Wat heb je geleerd over het omgaan met onverwachte situaties en veranderingen?
- Wat zou je zeggen tegen een vriend die zich tijdens het spel teleurgesteld voelt?
- Op welke manieren ben je aan het einde van het spel veranderd wat betreft doorzettingsvermogen of samenwerking?

3.5.3 Nest Tag Game

Korte beschrijving en spelregels

De leerlingen vormen paren, staan tegenover elkaar terwijl ze elkaars handen vasthouden, en verspreiden zich om 'nesten' te vormen. Eén speler wordt aangewezen als de 'tapper' en een andere als de 'loper'. De tapper begint de loper te achtervolgen, die zich in elk van de nesten kan verstoppen. Bij het betreden van een nest grijpt de loper beide handen van de speler die tegenover hem staat, waardoor de speler achter hem uit het nest wordt geduwd. Die speler moet dan wegrennen en wordt de nieuwe loper. De rollen worden omgedraaid wanneer de tapper de loper aanraakt voordat deze erin slaagt een nest binnen te gaan.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Veerkracht

Aanvullende/secundaire vaardigheidsfocus

- Emotioneel bewustzijn, regulering en communicatie
- Empathie
- Flexibiliteit
- Probleemoplossing

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6+	minimaal 10 en maximaal 30 kinderen	5-15 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

Spelregels:

- Tikken kan worden teruggegeven.
- Tikken is alleen geldig buiten de nesten.
- Het verstoppen in het nest mag niet worden belemmerd.
- Het is niet toegestaan om twee keer achter elkaar naar hetzelfde nest terug te keren.
- Soms kan de partner tegenover de vorige loper, wiens handen nog niet zijn vastgepakt, per ongeluk beginnen te rennen; in dat geval wordt deze speler de nieuwe tikkende speler.
- Wanneer het aantal spelers oneven is, kan het spel worden gespeeld met twee renners en één tikkertje.

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal/de buitenruimte

Het kan worden gespeeld in de gymzaal of buiten, tijdens gymlessen, muzieklessen of vrijetijdsactiviteiten.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

In het spel wisselen kinderen voortdurend van rol: soms zijn ze renners, soms tikkers, of spelers die uit het nest worden geduwd en zich snel aan hun nieuwe situatie moeten aanpassen. Deze dynamiek bevordert het vermogen om zich snel aan te passen en flexibel te reageren op onverwachte gebeurtenissen, zoals het plotseling moeten aannemen van een nieuwe rol.

Tijdens het spel:

- Ervaren snelle veranderingen in situaties en leren hoe belangrijk het is om hierop adequaat te reageren.
- Leren omgaan met teleurstellingen, zoals getikt worden of uit het nest geduwd worden.
- Ontwikkelen het vermogen om zich opnieuw te concentreren en motivatie te vinden om door te spelen.
- Verbeteren hun sociale vaardigheden, met name samenwerking en het accepteren van regels.
- Begrijpen dat falen niet definitief is, maar een kans biedt om te groeien en een nieuwe start te maken.

Het spel ondersteunt de ontwikkeling van veerkracht door kinderen te helpen omgaan met veranderingen, frustratie te beheersen en doorzettingsvermogen op te bouwen in een speelse en ondersteunende omgeving.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Als resultaat van de activiteit zullen leerlingen:

- Hun vermogen verbeteren om snel situaties te herkennen en beslissingen te nemen, aangezien ze zich tijdens het spel voortdurend moeten aanpassen aan veranderende rollen en omstandigheden.
- Oefenen met emotionele regulatie, met name het omgaan met teleurstelling en frustratie wanneer ze getikt worden of uit een nest geduwd worden.
- Hun sociale samenwerkingsvaardigheden verbeteren, aangezien het maken en onderhouden van de nesten een gedeelde verantwoordelijkheid is en het naleven van de regels leidt tot collectief succes.
- Zelfvertrouwen en verantwoordelijkheidsgevoel opbouwen door een actieve rol in het spel te spelen en te leren omgaan met rolveranderingen.
- Ontwikkel doorzettingsvermogen en een positieve houding ten opzichte van tegenslagen, en ervaar dat verliezen in het spel niet het einde betekent, maar een kans om mee te doen en te groeien.

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

Het spel vereist minder ruimte dan een typisch tikkertje, dus het kan niet alleen op een sportveld of in een gymzaal worden gespeeld, maar ook in een groter klaslokaal. Het is geschikt voor zowel gymlessen als vrije tijd. Omdat de paren tijdens het spel voortdurend wisselen en de rollen snel veranderen, raken kinderen eraan gewend zich vaak aan nieuwe situaties aan te passen.

Het wordt aanbevolen om het spel gedurende enkele weken regelmatig te spelen en het daarna een tijdje opzij te zetten. Later kan het tijdens een andere periode in het schooljaar opnieuw worden

geïntroduceerd. Veranderingen in het aantal spelers of de beschikbare ruimte zullen de dynamiek van het spel beïnvloeden, en de regels kunnen dienovereenkomstig licht worden aangepast.

Zodra de leerlingen vertrouwd zijn met het spel, kunnen ze strategieën ontwikkelen om de vanger weg te houden van de loper. Ze worden ook in staat om samen te werken, zelfs in veranderende situaties.

Benodigheden voor de uitvoering

Geen.

Leidende vragen

Vanwege het actieve karakter van het spel is er geen gelegenheid om tijdens het spelen vragen te stellen, behalve vragen die gericht zijn op het begrijpen van de regels

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

- Leerlingen hebben moeite om de regels te begrijpen.
Tip: Geef een visuele demonstratie van de belangrijkste bewegingen en mogelijke situaties tijdens het spel.
- Sommige kinderen kiezen alleen hun vrienden, waardoor anderen buiten het spel vallen.
Tip: Vraag de spelers om niet herhaaldelijk naar hetzelfde nest terug te keren.
- De vanger en de renner spelen alleen met elkaar en wisselen voortdurend van rol, terwijl anderen van het spel worden uitgesloten.
Tip: Spreek een tijdslimiet af, bijvoorbeeld aftellen vanaf 15, en als niemand erin slaagt een nest binnen te gaan, kies dan een nieuw duo om als renners te spelen.
- De renner rent te agressief het nest binnen, waardoor een risicovolle situatie ontstaat.
Tip: Vraag de overenthousiaste speler tijdelijk om eruit te stappen en vanaf de zijlijn naar de anderen te kijken.

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Nest-Tag kan in meerdere versies en moeilijkheidsgraden worden gespeeld, die de leerkracht kan aanpassen aan de samenstelling van de groep en de voorkennis door de regels te vereenvoudigen of te compliceren.

Beginners: Vereenvoudigde versie voor kinderen van 6-8 jaar. Het wordt aanbevolen om een kleinere, afgebakende speelruimte met 8-10 'nesten' te creëren en één vanger-loper-paar aan te wijzen. Zodra het spel begrepen is, kan de groepsgrootte worden vergroot. Er worden eenvoudige regels toegepast en mogelijke situaties worden duidelijk en visueel gedemonstreerd. Het spel begint en hervat na rolwisselingen op een signaal, waarbij de loper mogelijk een bepaald voordeel krijgt. De leerkracht ondersteunt de deelnemers met positieve bekrachtiging en vraagt om feedback aan het einde van het spel.

Gevorderde leerlingen: Basisversie van het spel voor kinderen van 6-10 jaar, met een klasgrootte (20-30 spelers) op een aangewezen speelveld. Visuele demonstraties kunnen worden weggelaten en de regels worden mondeling uitgelegd. De leerkracht start het spel, maar na rolwisselingen gaat het spel zonder onderbreking door, wat snelle reacties van de tikkers en renners vereist. Naast de bekende regels kunnen nieuwe spelvarianten worden uitgetest:

- Bij een oneven aantal spelers wordt het spel gespeeld met 1 vanger en 2 renners.

- De speler die uit het nest wordt gedwongen, wordt geen renner, maar een vanger die de vorige vanger achtervolgt (rolwisseling).

Aan het einde van het spel is het nuttig om naar de feedback van de deelnemers te luisteren en hen te vragen zich situaties te herinneren die het spel bijzonder spannend maakten. Benadruk succesvolle oplossingen en wijs erop dat goed spel voor verschillende spelers verschillende dingen kan betekenen.

Experts: Gevorderd niveau met complexere regelvariaties, voor kinderen van 8–10 jaar, groepen ter grootte van een klas (20–30 spelers), zonder beperkt speelgebied.

- Duo's mogen langzaam bewegen om van positie te wisselen, maar mogen de toegang tot het nest niet blokkeren.
- Zonder nesten te vormen, houden paren gewoon elkaars hand vast; als de vanger de vrije hand van een van de paren grijpt, moet de ander blijven rennen.
- In grote, ervaren groepen kan de variant met 2 tikkers en 2 renners worden geprobeerd, wat meer concentratie vereist omdat er geen visuele hulp is om de tikkers te identificeren.
- De moeilijkheidsgraad kan verder worden verhoogd door de variant met rolwisseling te spelen

Debriefing en reflectievragen

- Hoe voelde je je toen je uit het nest werd geduwd of gevangen werd? Wat deed je om weer in het spel te komen?
- Was er een situatie waarin je snel een beslissing moest nemen of je strategie moest aanpassen? Hoe ging je daarmee om?
- Wat heb je tijdens het spel geleerd over het omgaan met teleurstelling of verlies?
- Welke gevoelens hielpen je door te zetten toen je met een moeilijke situatie werd geconfronteerd?
- Hoe veranderde je houding ten opzichte van het spel toen je een nieuwe rol kreeg?
- Wat hielp je om de regels en veranderingen tijdens het spel te accepteren?

3.6 FLEXIBILITEIT

3.6.1 Quad PUSE – Winning Quarters

Korte beschrijving en spelregels

Spelers leggen PUSE-tegels op tafel om de patronen na te bootsen die op hun geheime opdrachtkaarten staan. Actiekaarten kunnen worden gebruikt om het verloop van het spel te beïnvloeden. Het doel is om zoveel mogelijk opdrachtkaarten te voltooien binnen de gestelde tijd of voordat alle tegels zijn gebruikt.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Flexibiliteit

Aanvullende/secundaire vaardigheid

- Creativiteit
- Probleemoplossing
- Nieuwsgierigheid, verwondering en openheid
- Veerkracht

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6+	Groepsgrootte: 3-4 leerlingen	15-20 minuten, afhankelijk van het aantal tegels en opdrachtenkaarten

Hoe te spelen - korte spelregels

1. Voorbereiding: Leg de PUSE-tegels in twee stapels aan de rand van de tafel. Een derde stapel bestaat uit omgekeerde taak- en actiekaarten. Elke speler krijgt drie tegels en trekt kaarten uit de derde stapel totdat hij precies twee taakkaarten heeft. (Hij mag ook meerdere actiekaarten krijgen.) De tegels zijn voor iedereen zichtbaar; de kaarten blijven geheim.
2. De eerste speler legt één PUSE-tegel in het midden van de tafel en trekt vervolgens een nieuwe tegel om deze te vervangen. (Elke speler moet altijd drie tegels en twee taakkaarten hebben en mag ook actiekaarten in handen hebben.)
3. Vervolgens voegen de spelers om de beurt, met de klok mee, één tegel per keer toe aan de gezamenlijke opstelling, waarbij ze de randen op elkaar uitlijnen en ervoor zorgen dat de grootte van de aansluitende vierkanten overeenkomt. Het doel is om de patronen op hun taakkaarten te voltooien, op elke schaal.
4. Als een speler een taakkaart voltooit – door de vierde tegel in een 2×2-vierkant te plaatsen zodat het patroon in het midden wordt gevormd – trekt hij een nieuwe taakkaart.

5. Actiekaarten kunnen worden gebruikt om het spel te beïnvloeden. Ze mogen alleen tijdens de beurt van de speler worden gespeeld. Deze kaarten kunnen de huidige situatie drastisch veranderen, en het is niet altijd gemakkelijk voor spelers om de nieuwe omstandigheden te accepteren.
6. Als een speler tijdens zijn beurt geen tegel wil plaatsen, mag hij passen.
7. Het spel eindigt wanneer de PUSE-tegels op zijn of de afgesproken speeltijd voorbij is. De winnaar is de speler die de meeste taakkaarten heeft voltooid.

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal (binnen/buiten)

Het is in de eerste plaats een binnenspel. Er is een grote tafel nodig om doorlopende patronen met de tegels te kunnen leggen.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

In dit spel moeten kinderen zich voortdurend aanpassen aan een veranderend speelbord en zich ontwikkelende situaties: de gezamenlijke patronen die worden gelegd, verlopen niet altijd volgens hun plannen, en actiekaarten kunnen zelfs een goed op gang gekomen voortgang plotseling verstoren. Het dynamische karakter van het spel vereist snel heroverwegen en flexibel denken – vooral wanneer een taakkaart bijna voltooid is, maar de zet van een andere speler het verloop onverwacht verandert.

Tijdens het spel:

- Ervaren wat het betekent om zich aan te passen aan een gedeelde speelruimte waar de beslissingen van anderen direct invloed hebben op hun eigen mogelijkheden.
- Leren nieuwe strategieën te ontwikkelen wanneer hun oorspronkelijke ideeën niet langer kunnen worden uitgevoerd.
- Oefenen ze emotionele flexibiliteit wanneer een actiekaart de structuur waaraan ze hebben gewerkt volledig verandert.
- Ontwikkelen probleemoplossende vaardigheden door creatieve oplossingen te vinden met beperkte middelen.
- Beseffen dat een mislukking of tegenslag niet het einde van het spel betekent, maar een kans is om te heroverwegen en verder te gaan.

Het spel ondersteunt de ontwikkeling van zowel cognitieve als emotionele flexibiliteit door onvoorspelbare uitdagingen te presenteren in een speelse, ondersteunende omgeving. Het helpt het zelfvertrouwen en doorzettingsvermogen van kinderen op te bouwen, terwijl het open-minded en adaptieve reacties op onverwachte veranderingen aanmoedigt – niet alleen in het spel, maar ook in het dagelijks leven.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Als resultaat van de activiteit zullen leerlingen:

- beter in staat zijn zich flexibel aan te passen aan onverwachte situaties – bijvoorbeeld wanneer de gedeelde speelruimte zich niet volgens hun plannen ontvouwt.
- beter in staat zijn om rigide oorspronkelijke strategieën los te laten en in plaats daarvan nieuwe te ontwikkelen die aansluiten bij veranderende omstandigheden.
- leren omgaan met frustratie en emotionele ups en downs wanneer zorgvuldig opgebouwde

kansen in het water vallen.

- doen praktische ervaring op in het zien van tegenslagen of beperkingen niet als doodlopende wegen, maar als kansen voor groei en vooruitgang.
- ontwikkelen samenwerkingsvaardigheden, aangezien de gedeelde speelruimte voortdurende aandacht vereist voor de bewegingen en intenties van anderen
- Versterk hun zelfregulering en besluitvorming: leer bijvoorbeeld wanneer risico's moeten worden genomen, wanneer moet worden gewacht en hoe hun keuzes anderen beïnvloeden.

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

Wiskunde

Het spel is een uitstekend hulpmiddel om het begrip van leerlingen van meetkunde te verdiepen. Door PUSE-tegels van verschillende vormen en afmetingen te combineren, gaan leerlingen visueel en ervaringsgericht om met begrippen als vlakke figuren, oppervlakte en omtrek. Als uitbreidingsactiviteit kunnen leerlingen de afmetingen van de voltooidde patronen berekenen.

Het uitvoeren van de opdrachten op de kaarten ontwikkelt ook het logisch denken, vooral wanneer er tijdslimieten of aanvullende regels worden geïntroduceerd.

Combinatoriek en creatief denken

Door de zwart-witte PUSE-tegels op verschillende manieren in te kleuren (individueel of in groepen) wordt het begrip van patroonontwerp, permutaties en variaties bevorderd. Deze door leerlingen gemaakte tegels kunnen later dienen als basis voor het ontwerpen van eigen opdrachtenkaarten.

Beeldende kunst

Door de vormen, kleuren en patronen die in het spel worden gebruikt te bespreken en te analyseren, is het ook geschikt voor beeldende educatie. Leerlingen verkennen zich herhalende patronen, kleurcontrasten en verhoudingen, en kunnen ook hun eigen tegels ontwerpen in een persoonlijke visuele stijl.

Samenwerking en ontwikkeling van sociale vaardigheden

Wanneer het spel in tweetallen of kleine groepen wordt gespeeld, is het bijzonder effectief voor het oefenen van samenwerking. Spelers nemen gezamenlijke beslissingen, ontwikkelen samen strategieën en letten op elkaar, wat de communicatie, het vermogen tot compromissen sluiten en het teamwerk versterkt.

Projectmatig leren en creatieve uitbreidingen

Leerlingen kunnen creatief meewerken aan de uitbreiding van het spel: ze kunnen nieuwe opdracht- of actiekaarten ontwerpen, elkaars versies testen en elkaar feedback geven. Dit proces stimuleert de ontwikkeling van ontwerpdenken en reflectieve vaardigheden.

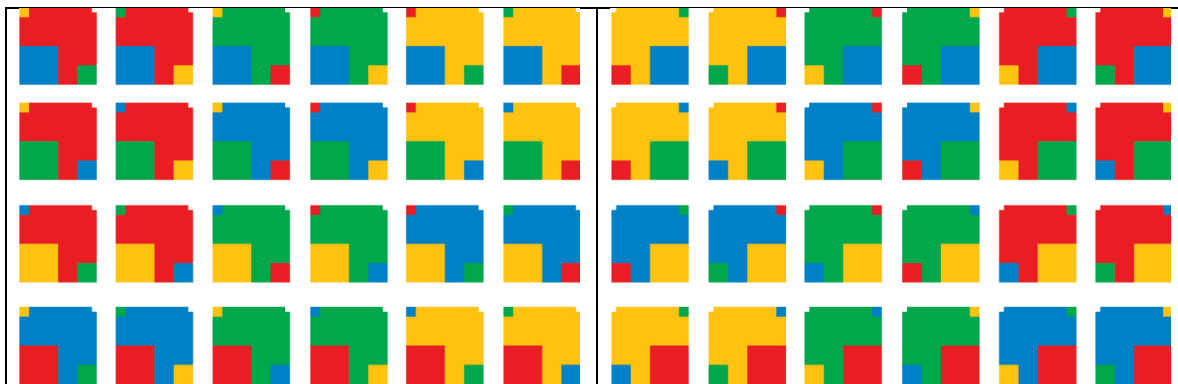
Als afsluitende klasactiviteit kunnen leerlingen hun eigen spelregels of variaties bedenken en deze als miniproject aan hun klasgenoten presenteren.

Gedifferentieerd onderwijs en talentontwikkeling

Het spel is zeer geschikt voor groepen met verschillende vaardigheidsniveaus, omdat het meerdere moeilijkheidsgraden mogelijk maakt: eenvoudigere en complexere taakkaarten, uitdagingen met een tijdslimiet of creatieve regels voor het plaatsen van tegels. Deze flexibiliteit ondersteunt zowel inclusief lesgeven als talentontwikkeling.

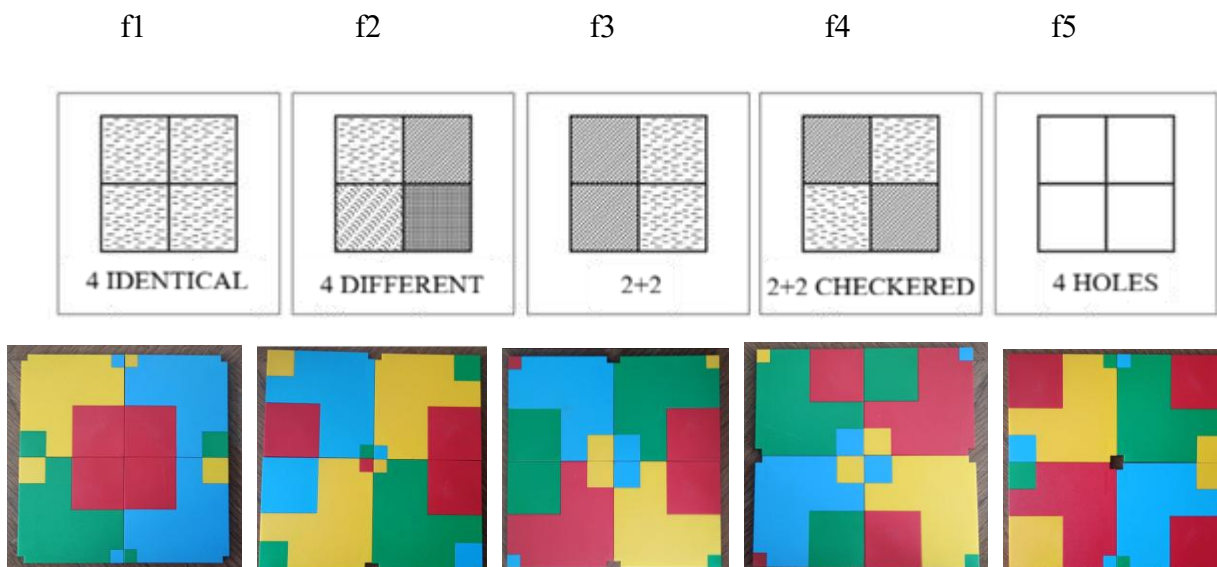
Benodigheden voor de uitvoering

- Twee sets vierkante PUSE-tegels (kunnen op papier worden afgedrukt en gelamineerd)



- Taakkaarten (twee tot drie keer zoveel als de PUSE-tegels)
- Actiekaarten
- Grote tafel

Taakkaarten:



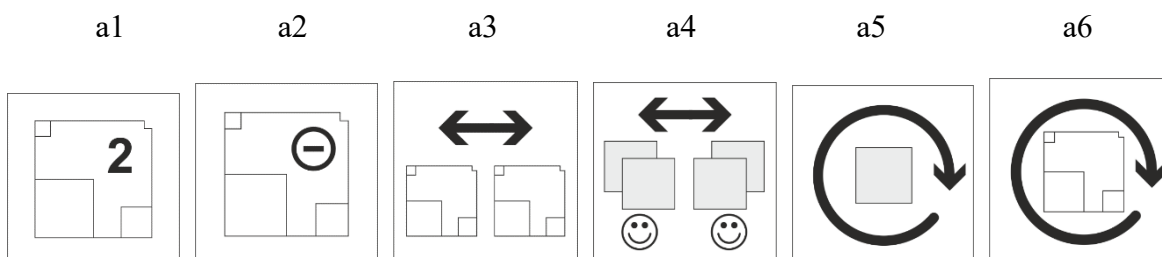
f1/ Vier vierkanten van dezelfde kleur;

f2/ Vier vierkanten van verschillende kleuren;

f3/ Twee paren aangrenzende vierkanten met dezelfde kleur;

f4/ Twee paren diagonaal geplaatste vierkanten met bijpassende kleuren;

f5/ De vier PUSE-vierkanten verbonden door hun holle zijden, kleur wordt hier niet in aanmerking genomen.



- a1/ De speler die deze actiekaart gebruikt, mag tijdens zijn beurt twee tegels plaatsen in plaats van één (en trekt vervolgens twee nieuwe tegels van de bovenkant van de stapels);
- a2/ De kaarthouder kan een willekeurige tegel uit de gedeelde opstelling verwijderen en deze onderaan een van de trekstapels leggen (deze kan later opnieuw worden gebruikt);
- a3/ Twee willekeurig gekozen tegels binnen de verbonden opstelling kunnen worden verwisseld (er moet nog steeds rekening worden gehouden met de juiste afmetingen);
- a4/ De speler mag al zijn tegels, taakkaarten en actiekaarten ruilen met een andere speler naar keuze;
- a5/ Beginnend bij de actieve speler neemt iedereen één taakkaart van de speler links van hem, zodat iedereen er een nieuwe krijgt maar er ook één afstaat;
- a6/ Beginnend bij de speler die deze kaart heeft gespeeld, geeft iedereen met de klok mee één gekozen tegel door aan de volgende speler, zodat iedereen een nieuwe tegel ontvangt

Leidende vragen

- Welke taakkaart is het meest de moeite waard om nu te voltooien?
- Hoe kun je voorkomen dat een andere speler zijn of haar taakkaart voltooit?
- Waarom heb je besloten een actiekaart door te geven of te gebruiken?
- Wat is er in je plan veranderd na de zetten van de andere spelers?
- Heb je ooit aan meerdere strategieën tegelijk gedacht voor het geval een andere speler je huidige opstelling verstoort of een actiekaart de omstandigheden verandert?

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

- Geleidelijke introductie van actiekaarten.
Tip: In de beginfase van het spel is het raadzaam om alleen met taakkaarten te spelen, zodat leerlingen de basismechanismen veilig onder de knie kunnen krijgen. Het introduceren van actiekaarten wordt aanbevolen zodra ze de basisregels zelfverzekerd toepassen en klaar zijn voor complexer spelverloop.
- Vereenvoudigde versie voor beginners.
Tip: Om de frustratie in het begin te verminderen, is het goed om tijdens de eerste paar spelsessies minder of geen actiekaarten te gebruiken. Deze aanpak is vooral nuttig voor jongere of sociaal gevoelige spelers.
- Optie om tegels te ruilen in geval van een patstelling.
Tip: Als een speler vastloopt, kan het nuttig zijn om hem of haar één tegel te laten ruilen. Dit stimuleert flexibel denken en kan gevoelens van hulpeloosheid tijdens het spel verminderen.
- Positieve bekrachtiging van flexibel denken.
Tip: Er moet speciale aandacht worden besteed aan beslissingen die blijk geven van herplanning en aanpassing. Positieve feedback moet gericht zijn op het proces – zoals openheid en creatieve probleemoplossing – in plaats van uitsluitend op het voltooien van de taak of het winnen van het spel.

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Beginners: Op beginnersniveau wordt flexibiliteit ondersteund door eenvoudigere taakkaarten en gemakkelijkere PUSE-tegels. Kinderen kunnen in een rustig tempo spelen, waarbij ze oefenen met aanpassing aan het spel en ervaren dat plannen kunnen veranderen zonder dat dit een probleem is. Actiekaarten worden spaarzaam of geleidelijk geïntroduceerd. Bij het spelen in paren of kleine groepen

nemen leerlingen samen beslissingen, wat communicatie, samenwerking en de eerste niveaus van flexibel denken bevordert.

Gevorderde leerlingen: Op het gevorderde niveau wordt flexibiliteit uitgedaagd door complexere taakkaarten, gevarieerde PUSE-tegelpatronen en vaker gebruik van actiekaarten. Kinderen moeten zich snel aanpassen wanneer de spelsituatie onverwacht verandert en nieuwe strategieën ontwikkelen wanneer hun oorspronkelijke plannen niet langer haalbaar zijn. Groepsbesluitvorming helpt hen hun aandacht, communicatie en het vermogen om zich aan te passen aan de gedeelde speelruimte te verbeteren.

Experts: Op expertniveau is de flexibiliteit sterk ontwikkeld. Moeilijke opdrachtenkaarten, complexe PUSE-tegelpatronen en actieve actiekaarten vragen om voortdurend heroverwegen en aanpassen. Kinderen moeten vooruit plannen, rekening houden met de zetten van anderen en snel reageren op onverwachte veranderingen. Door deze uitdagingen heen leren ze omgaan met onzekerheid, alternatieve oplossingen bedenken en hun motivatie tijdens het spel vasthouden.

Debriefing en reflectievragen

- Welke taakkaart was het moeilijkst om te voltooien en waarom?
- Wat was je strategie en was die succesvol?
- Was er een situatie waarin je je plan moest aanpassen? Wat heb je toen gedaan?
- Wat was de grootste uitdaging in het spel en hoe heb je die opgelost?
- Was er een moment waarop je je een beetje teleurgesteld voelde? Wat hielp je om door te gaan?
- Welk nieuw idee kwam tijdens het spel bij je op waar je in het begin nog niet aan had gedacht?
- Als je de volgende keer weer zou spelen, wat zou je dan anders doen en waarom?

3.6.2 Dezelfde vier

Korte beschrijving en spelregels

Same Four is een bordspel voor twee spelers dat lijkt op boter-kaas-en-eieren. Tijdens het spel geven de twee spelers om de beurt elkaar speelstukken, die de ontvangende speler vervolgens vrij op het 4x4-bord plaatst tijdens zijn beurt. Het doel is om als eerste een rij, kolom of diagonaal te vormen met vier stukken die dezelfde eigenschap hebben (bijvoorbeeld vorm, kleur, grootte of gatenpatroon). Als het bord vol raakt zonder dat een van beide spelers dit heeft bereikt, eindigt het spel in een gelijkspel.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Flexibiliteit

Aanvullende/secundaire vaardigheidsfocus

- Probleemoplossing
- Kritisch denken
- Veerkracht
- Emotionele vaardigheden (emotionele regulatie en communicatie)

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6+	2 kinderen	15 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

- Elk duo krijgt een leeg 4x4-bord en een set speelstukken, die naast het bord worden gelegd.
- Eén speler kiest een stuk uit zijn eigen set en geeft dit aan zijn tegenstander.
- De ontvangende speler plaatst het gegeven speelstuk op een leeg veld op het bord, waar het daarna niet meer verplaatst kan worden.
- Vervolgens kiest de speler die zojuist een stuk heeft geplaatst een nieuw stuk en geeft dit aan de andere speler. De spelers blijven om de beurt stukken overhandigen en plaatsen.
- Het doel is om als eerste een rij, kolom of diagonaal te vormen van vier stukken met dezelfde eigenschap.
- Als het bord vol raakt zonder dat er een winnaar is, eindigt het spel in een gelijkspel.

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal (binnen/buiten)

Binnenspel waarvoor een tafel nodig is waarop de twee spelers het bord en de logische speelstukken kunnen plaatsen.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

In het spel moeten kinderen voortdurend schakelen tussen strategische planning en flexibele aanpassing: het ene moment beslissen ze welk stuk ze aan hun partner geven, en het volgende moment moeten ze een onverwacht ontvangen stuk op het bord plaatsen in een voor hen gunstige positie. Deze dubbele rol – besluitvormer en aanpasser – ontwikkelt cognitieve flexibiliteit, aangezien kinderen hun plannen voortdurend moeten bijstellen op basis van de keuzes van de andere speler.

Tijdens het spel:

- Vaak geconfronteerd met onverwachte situaties die snelle reacties vereisen.
- Oefenen met het kiezen en heroverwegen van beschikbare opties.
- Leren accepteren dat ze niet altijd de controle hebben, maar toch goede beslissingen kunnen nemen.
- Ervaren hoe het voelt als een plan mislukt en de noodzaak om de op één na beste oplossing te vinden
- Ontwikkelen ze vaardigheden om vooruit te denken, terwijl ze rekening houden met de zetten van de andere speler.

Het spel ondersteunt de ontwikkeling van flexibiliteit door kinderen in een veilige en speelse omgeving te leren zich snel aan te passen aan veranderende situaties, de gevolgen van hun beslissingen te accepteren en hun denken flexibel bij te sturen.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Als resultaat van de activiteit:

- Reageren flexibeler op onverwachte situaties en zijn in staat hun aanpak te herzien om zich aan te passen aan veranderende omstandigheden,
- Accepteren dat niet elke situatie te beheersen is, maar dat er toch zinvolle en effectieve beslissingen genomen kunnen worden,
- staan ze meer open voor het begrijpen van de intenties en beslissingen van anderen en kunnen ze zich daarop aanpassen,
- ontwikkelen probleemoplossend denken door snelle situatiebeoordeling en besluitvorming,
- Omgaan met onzekerheid met geduld en leren dat fouten maken of verliezen lijden geen mislukking is, maar deel uitmaakt van leren en groeien,
- Benaderen onbekende of ongebruikelijke taken met een positievere houding, in het besef dat creatief denken tot nieuwe oplossingen kan leiden.

Toepassingsmogelijkheden en praktische voorbeelden

Het spel 'The Same Four' kan gemakkelijk worden geïntegreerd in het dagelijkse schoolleven omdat het spel kort is, minimale voorbereiding vereist en met weinig materiaal kan worden gespeeld. Het kan worden gebruikt tijdens lessen (bijvoorbeeld ontwikkelings- of vrijetijdslessen), maar ook tijdens pauzes of naschoolse programma's, en biedt zo een goede gelegenheid voor gestructureerd spelen. Er kunnen ook toernooien worden georganiseerd binnen een klas of leerjaar, wat motiverend kan zijn voor kinderen.

Tijdens technologielessen kunnen leerlingen hun eigen spelsets maken, wat helpt bij de ontwikkeling van handvaardigheid, creativiteit en zelfstandig plannen. Het 4x4-spelbord heeft een vaste afmeting, maar kan vrij worden versierd. De speelstukken kunnen sterk variëren in vorm, zolang ze maar duidelijk te onderscheiden zijn op basis van vier verschillende eigenschappen – ze kunnen tweedimensionaal of driedimensionaal zijn, getekend, gelijmd, gesneden of gemaakt van gerecyclede materialen.

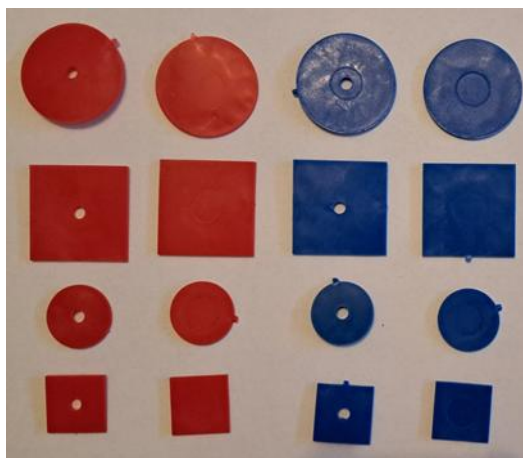
Zowel het maken als het spelen van het spel ontwikkelt creativiteit, het naleven van regels en geduld, en biedt mogelijkheden voor zelfexpressie.

Benodigde materialen en hulpmiddelen

Het spelbord is een raster van 4x4. Dit kan een eenvoudig geprint vel papier zijn.

De speelstukken zijn elementen van een logicaset. Het kenmerk van logicasets is dat elk stuk uniek is (geen twee stukken zijn identiek) en dat elk stuk wordt gedefinieerd door dezelfde reeks eigenschappen. Voor Same Four is een set van 16 stukken nodig. Deze 16 stukken moeten worden gekenmerkt door 4 eigenschappen, die elk twee mogelijke waarden hebben. Een voorbeeld van vier eigenschappen zou kunnen zijn: vorm (cirkel of vierkant), kleur (rood of blauw), grootte (klein of groot) en vulling (massief of hol).

Op basis hiervan zijn de 16 benodigde stukken:



Kinderen kunnen ook hun eigen sets voor het spel maken. Ze mogen elk thema kiezen, maar de 16 stukken moeten aan de hierboven beschreven criteria voldoen.

Bijvoorbeeld:

Bloemen – kleur (geel of blauw), steel (naar links of naar rechts gekanteld), bloemblaadjes (4 of 3), bladeren (met of zonder bladeren)

Flessen (echte) – materiaal (glas of plastic), vorm (stevig of langwerpig), dop (met of zonder), etiket (met of zonder)

Leidende vragen

- Wat kun je nu doen met het stuk dat je zojuist hebt ontvangen?
- Hoe is je plan veranderd nu je dit stuk moet plaatsen?
- Is er een plek waar je dit stuk niet zou plaatsen? Waarom?
- Als je eerder een ander plan had, hoe kun je dan snel een nieuwe beslissing nemen?
- Op welke eigenschappen let je om een goede beslissing te nemen?

Tips en trucs voor het omgaan met uitdagingen

- Grote verschillen in speelervaring of denksnelheid tussen de partners.
Tip: Sta het vrij wisselen van partner toe gedurende meerdere rondes, zodat iedereen een partner kan vinden met een passend vaardigheidsniveau.
- Sommige leerlingen vinden het moeilijk te accepteren als ze geen controle hebben over het spel of niet winnen.
Tip: Benadruk tijdens het spel dat het belangrijkste doel is om flexibel denken te oefenen, niet alleen om te winnen.
- Sommige leerlingen voelen zich onzeker en bevroren op momenten dat ze een beslissing moeten nemen.
Tip: Moedig het uitproberen van ideeën aan en benadruk dat elke zet een leermoment is.
- Lange bedenktijden verstoren de flow van het spel.
Tip: Stel een aanbevolen tijdslimiet per zet in om een stabiel speltempo te behouden.
- Dezelfde leerlingen spelen vaak altijd met elkaar.
Tip: Moedig af en toe op een speelse manier het wisselen van partners aan om gevarieerde samenwerking te bevorderen.

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Beginners:

- Spelverloop (Eigen Drie): Het spel wordt gespeeld op een 3×3-bord met 9 stukken, elk met drie waarden voor twee eigenschappen (bijvoorbeeld: vorm – driehoek, cirkel, vierkant; kleur – rood, geel, blauw). De speler kiest zelf welk stuk hij op het bord plaatst.
- Kinderen leren zich aan te passen aan hun eigen plannen en alternatieve oplossingen te herkennen wanneer een opstelling bij de eerste poging niet werkt. Ze ervaren de gevolgen van hun eigen beslissingen terwijl ze experimenteren met verschillende strategieën.

Gevorderde leerlingen:

- Spelverloop (Eigen dezelfde vier): Het spel wordt gespeeld op een 4×4-bord en de speler kiest nog steeds welk stuk hij zal plaatsen.
- Kinderen moeten voortdurend nieuwe strategieën ontwikkelen, rekening houdend met de zetten van de tegenstander en onverwachte situaties. Dit niveau bevordert snelle besluitvorming, het vinden van alternatieve oplossingen en het flexibel aanpassen aan veranderende omstandigheden, terwijl ze hun eigen kansen optimaliseren.

Experts:

- Spelverloop (Same Three / Same Four): Spelers kiezen stukken voor hun tegenstander. Same Three wordt gespeeld op een 3×3-bord, Same Four op een 4×4-bord.
- Onmiddellijke aanpassing is vereist: kinderen moeten anticiperen op de zetten van hun partner, de gevolgen evalueren en hun strategie snel aanpassen als de tegenstander een onverwachte situatie creëert. Dit niveau ontwikkelt snelle reacties, flexibel probleemoplossen en strategisch aanpassingsvermogen. Kinderen leren omgaan met onzekerheid terwijl ze in realtime effectieve beslissingen nemen.

Debriefing en reflectievragen

- Was er een moment waarop je je oorspronkelijke plan moest wijzigen? Hoe ben je daarmee omgegaan?
- Hoe voelde je je toen je niet kreeg wat je wilde?
- Wat hielp je om een nieuwe oplossing te vinden in een moeilijke situatie?
- Wat heb je geleerd over het je aanpassen aan de beslissingen van anderen?
- Wat zou je de volgende keer anders doen als je het spel nog eens zou spelen?

3.6.3 The Country Game

Korte beschrijving en spelregels

Dit is een spel in de stijl van trefbal, bedoeld voor kinderen vanaf 6 jaar, waarbij het de bedoeling is dat de actieve speler de vluchtende tegenstanders met een bal raakt en ze zo geleidelijk uit het spel elimineert. De kinderen die rond de cirkel staan, kiezen elk een landnaam – hieraan ontleent het spel zijn naam.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Flexibiliteit

Aanvullende/secundaire vaardigheden

- Emotioneel bewustzijn (emotionele regulatie en communicatie)
- Nieuwsgierigheid, verwondering en openheid
- Veerkracht
- Empathie
- Probleemoplossend vermogen

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6+	6-12 kinderen	20-40 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

1. De kinderen staan in een cirkel met een diameter van 1,5–2 meter, zo opgesteld dat ze gemakkelijk weg kunnen rennen. In het midden van de cirkel ligt een bal. Elk kind kiest een landnaam, die de spelleider op een vel papier noteert.
2. De spelleider begint vervolgens de landnamen een voor een op te noemen en zegt: “Laat het het beroemde en bekende land zijn... (bijv. Polen).”
3. Het kind wiens landnaam wordt genoemd, pakt de bal en probeert een van de anderen te raken, terwijl de rest probeert te ontsnappen.
4. Als de werper iemand raakt, krijgt de geraakte speler een strafpunt. Als de worp mist, krijgt de werper het strafpunt. De spelleider houdt de strafpunten bij.
5. Elke speler die drie strafpunten krijgt, ligt eruit. De laatste overgebleven speler wint en wordt de volgende spelleider.

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal (binnen/buiten)

Het is in de eerste plaats een buitenspel, maar het kan ook in een sporthal worden gespeeld.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Tijdens het spel moeten kinderen tegelijkertijd letten op hun eigen bewegingen, de intenties van de speler met de bal en de positie van de anderen. Omdat spelers niet van tevoren weten wanneer ze het doelwit worden, zijn snelle reacties en voortdurende aanpassing vereist.

Tijdens het spel:

- Ervaren plotselinge veranderingen in de situatie, bijvoorbeeld wanneer de naam van hun land wordt genoemd en ze direct lopers worden,
- oefenen ze met snelle besluitvorming en het snel aanpassen van hun bewegingen, bijvoorbeeld bij het ontwijken van de bal of het kiezen van een nieuwe route,
- Leren omgaan met fouten maken en de onaangename gevoelens die ontstaan als ze geraakt worden,
- Ontwikkelen concentratie omdat ze voortdurend moeten letten op de spelleider en de speler die de bal gooit,
- Ervaren hoe ze tijdens een spelsituatie tegelijkertijd fysiek, mentaal en emotioneel aanwezig kunnen zijn.

Het spel ondersteunt de ontwikkeling van flexibiliteit door kinderen te helpen zich aan te passen in dynamische, snel veranderende situaties, nieuwe oplossingen te vinden en tegenslagen te verwerken. Door te spelen leren ze dat verandering een natuurlijk onderdeel is van het spel – en van het leven – en dat elke nieuwe situatie ook een nieuwe kans op succes biedt.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Als resultaat van de activiteit zullen leerlingen:

- veranderende situaties sneller opmerken en hun bewegingen daar flexibel op aanpassen (bijv. plotselinge richtingsveranderingen, nieuwe routes vinden),
- in staat zijn om emotioneel te schakelen van een 'ik ben veilig'-toestand naar een 'ik ben in gevaar, ik moet handelen'-situatie,
- Falen accepteren als onderdeel van het leerproces en gemotiveerd blijven om deel te nemen aan de volgende ronde,
- ontwikkelen sociale flexibiliteit door samen te werken in wisselende rollen en de regels tijdens het spel toe te passen,
- positieve zelfreguleringsstrategieën aan (bijv. snelle situatiebeoordeling, zoeken naar nieuwe tactieken) die ook in andere situaties kunnen worden toegepast.

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

Spelvariant met krijt, zonder bal en zonder spelleider:

Er wordt een cirkel op de grond getekend en in gelijke delen verdeeld, met de namen van landen in elk deel geschreven. De startspeler roept het eerste land: “Laat het het beroemde en bekende land zijn.”

De genoemde speler springt in het midden van de cirkel en roept luid: “Eén, twee, drie, stop!”

De anderen die niet genoemd zijn, moeten wegrekken, maar wanneer er geroepen wordt, moeten ze onmiddellijk stoppen op de plek waar ze zich bevinden. Het genoemde land kiest wie het wil “aanvallen”

en meet drie stappen vanaf het midden van de cirkel in de richting van de gekozen speler. Als de aanvaller de gekozen speler bereikt, snijdt hij een stuk ter grootte van een handpalm af van het landgedeelte van die speler (gemarkeerd met krijt om het gedeelte in te korten). Als de aanvaller het doel niet bereikt, neemt het doel een stuk ter grootte van een handpalm uit het deel van de aanvaller. Alle spelers gaan weer rond de cirkel staan en het volgende land dat wordt genoemd, is het land dat in de vorige ronde een stuk heeft verloren. Tijdens het spel kunnen eerder verloren stukken op dezelfde manier worden teruggewonnen. Een speler valt uit het spel wanneer zijn of haar grondgebied opraakt. Dit spel kan worden gebruikt als balspel tijdens de gymles.

Het kan ook worden gespeeld op een vlak, met gras begroeid terrein tijdens excursies of op de boschool.

Op schoolpleinen met een verharde ondergrond is de variant zonder bal, waarbij alleen met krijt wordt gewerkt, een goed alternatief.

In plaats van landnamen kunnen ook andere categorieën, zoals bloem- of dierennamen, worden gekozen. Op deze manier kan het spel bijvoorbeeld ook worden gebruikt om de tafels te oefenen.

Benodigheden

- a) Balversie: bal, en eventueel krijt, stok of touw om de cirkel af te bakken, afhankelijk van het terrein. (Het spel kan ook zonder deze spullen worden gespeeld.) Papier en potlood.
- b) Versie zonder bal: stoepkrijt.

Leidende vragen

- Wat hielp je om snel te beslissen welke kant je vervolgens op moest rennen?
- Wat deed je toen je beweging niet ging zoals je wilde?
- Hoe besloot je wanneer je moest stoppen of van richting veranderen?
- Hoe voelde je je toen je geraakt werd of uit was? Wat hielp je om gemotiveerd te blijven voor de volgende wedstrijd?

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

- Leerlingen kunnen teleurgesteld zijn als ze uit het spel worden geëlimineerd.
Tip: Het helpt om te benadrukken dat uitschakeling niet het einde van het spel is, maar een moment om je voor te bereiden op de volgende ronde – in deze tijd kunnen ze anderen observeren, tactieken leren en hun motivatie terugkrijgen om weer mee te doen.
- Ze vinden het moeilijk om snel van rol te wisselen, bijvoorbeeld van een veilige positie naar een loper.
Tip: Aan het begin van het spel is het nuttig om erop te wijzen dat rollen snel wisselen en dat dit bij het spel hoort. Korte opwarmoefeningen of opzettelijke rolwisselingen kunnen helpen om deze overgang te oefenen.
- Ze voelen spanning als ze denken dat ze onterecht zijn uitgeschakeld.
Tip: Het is belangrijk om te benadrukken dat elke poging waardevol is en dat uitschakeling deel uitmaakt van het leerproces. Stel de kinderen gerust dat de regels voor iedereen gelijk zijn en dat elke nieuwe ronde een nieuwe kans biedt.

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Beginners:

- Aanpassingen aan het spel: Spelers staan in een kleinere cirkel, waardoor de loopafstand wordt verkort en de situatie wordt vereenvoudigd. Er worden slechts enkele gemakkelijk te onthouden landnamen gebruikt. De werper kondigt van tevoren aan op wie hij zich richt, waardoor de loper meer tijd heeft om te reageren. Uitgeschakelde spelers kunnen de rol van helper of toeschouwer op zich nemen in plaats van inactief te blijven.
- Kinderen oefenen met het aanpassen van hun bewegingen aan voorspelbare situaties, terwijl ze toch op veranderingen reageren. Ze leren anticiperen en zich snel aan te passen, waardoor ze meer zelfvertrouwen krijgen in het afwisselen van rennen, ontwijken en observeren. Dit niveau ondersteunt de geleidelijke ontwikkeling van flexibel denken in een omgeving zonder druk.

Gevorderde leerlingen:

- Aanpassingen aan het spel: De cirkel is groter, waardoor langere en snellere bewegingen nodig zijn. Er worden complexere landnamen gebruikt, waaronder namen met meerdere lettergrepen of namen die op elkaar lijken. Er kunnen meerdere ballen of twee werpers worden geïntroduceerd. Rollen kunnen sneller wisselen, bijvoorbeeld door twee landnamen tegelijk te noemen.
- Kinderen ervaren snellere en minder voorspelbare veranderingen, waardoor ze hun strategie en bewegingen snel moeten herzien. Ze versterken hun vermogen om zich in realtime aan te passen, in een fractie van een seconde beslissingen te nemen en met meerdere gelijktijdige uitdagingen om te gaan. Dit niveau verbetert het adaptief denken en het situationeel bewustzijn.

Experts:

- Aanpassingen aan het spel: De cirkel kan zo groot mogelijk worden gemaakt en alle regels voor gevorderd spel zijn van toepassing. Extra uitdagingen zoals meerdere ballen, snelle rolwisselingen en complexe landnamen vergroten de onvoorspelbaarheid.
- Kinderen moeten voortdurend hun aandacht verleggen, hun tactiek aanpassen en anticiperen op de zetten van tegenstanders onder hoge druk. Ze ontwikkelen geavanceerde cognitieve en fysieke flexibiliteit, leren snel te herstellen van fouten en hun acties af te stemmen op veranderende omstandigheden. Dit niveau stimuleert veerkracht, snelle probleemoplossing en het beheersen van adaptieve strategieën in dynamische omgevingen.

Debriefing en reflectievragen

- Hoe voelde je je toen je eruit lag?
- Was er een moment waarop je moest heroverwegen hoe je bewoog of wat je deed? Hoe heb je dat opgelost?
- Hoe voelde je je toen je tijdens het spel met een moeilijke of verrassende situatie werd geconfronteerd?
- Wat heb je vandaag tijdens het spelen over jezelf geleerd?
- Als we de volgende keer weer zouden spelen, wat zou je dan anders doen om je nog beter te voelen of vaardiger te reageren?

3.7 NIEUWSGIERIGHEID, VERWONDERING EN OPENHEID

3.7.1 De oude blinde oma

Korte beschrijving en spelregels

Bij Old Blind Granny krijgt één kind (de ‘oma’) een blinddoek om en wordt in het midden van de speelruimte geplaatst, terwijl de anderen vrij rondlopen. De geblinddoekte speler moet vertrouwen op zijn gehoor, verbeelding en nieuwsgierigheid om te ontdekken waar de anderen zijn. Spelers kunnen zachte geluiden, gegiechel of tikjes maken om de oma te begeleiden, en reageren op haar roep “Waar ben je?” met “Hier ben ik!”. Het doel is niet alleen om anderen te vinden en te herkennen, maar ook om te genieten van de verwondering van bewegen en spelen zonder zicht, waardoor ruimte ontstaat voor creatieve en nieuwsgierige ontdekkingen.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheden

- Nieuwsgierigheid, gevoel voor verwondering en openheid

Aanvullende/secundaire vaardigheden

- Flexibiliteit
- Creativiteit
- Regulering van emoties en communicatie
- Empathie

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6 - 10 jaar	de hele klas werkt in kleine groepen	15-30 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

- Voorbereiding: De leerkracht wijst een duidelijk afgebakend speelveld aan (een cirkel of een vierkant) waarbinnen alle spelers moeten blijven. Eén leerling meldt zich aan of wordt gekozen om de Blinde Oma te worden. De ogen van de leerling worden bedekt met een sjaal of een blinddoek. Het is belangrijk dat het speelveld veilig is en vrij van obstakels, en dat de grenzen duidelijk zichtbaar zijn voor alle deelnemers.
- Spelverloop: De geblinddoekte speler staat in het midden van het speelveld. De andere leerlingen bewegen zich langzaam en voorzichtig om hem/haar heen binnen de gemarkeerde ruimte. Spelers mogen zachte geluiden maken (zoals lachen, klappen of zachtjes met de voeten tikken) om de Blinde Oma te helpen zich te oriënteren. Op elk moment kan de Blinde Oma roepen: "Waar ben je?" De andere spelers kunnen antwoorden met "Hier ben ik!", terwijl ze doorgaan met bewegen als ze dat willen.
- Identificatie en rolwisseling: Wanneer de blinde oma een speler aanraakt, probeert ze die persoon bij naam te noemen. Als de gok juist is, wordt de aangeraakte leerling de nieuwe blinde

oma. Als de gok onjuist is, gaat het spel verder met dezelfde geblinddoekte speler. Elke leerling die buiten de aangewezen speelruimte stapt, wordt automatisch de volgende blinde oma.

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal binnen/buiten

Het spel kan binnen (gymzaal, ruim klaslokaal) of buiten (schoolplein, open veld) worden gespeeld. Zorg ervoor dat het gebied veilig is en vrij van obstakels.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Het spel ‘De oude blinde oma’ plaatst kinderen in een situatie waarin ze de wereld zonder zicht moeten verkennen, waardoor hun nieuwsgierigheid en gevoel voor verwondering worden geprikkeld. Terwijl ze aandachtig luisteren en experimenteren met geluid, beweging en stem, staan ze steeds meer open voor nieuwe manieren van waarnemen en interactie. Dit bevordert de openheid voor het onbekende en versterkt het fantasierijke spel. Creativiteit komt om de hoek kijken wanneer kinderen originele manieren bedenken om de oma te bewegen, te begeleiden of te misleiden. Ook emotioneel bewustzijn en empathie worden ontwikkeld, doordat kinderen nadenken over hoe het voelt om geblinddoekt te zijn en afhankelijk te zijn van anderen. Al met al bouwt het spel vertrouwen, speelsheid en openheid op in de groep.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van primaire vaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

- Versterkte nieuwsgierigheid en openheid door zintuiglijke verkenning.
- Verbeterde creativiteit bij het bedenken van nieuwe strategieën voor beweging en begeleiding.
- Verbeterd emotioneel bewustzijn en empathie.
- Betere samenwerking en groepsbinding.

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

- Perfect als ijsbreker aan het begin van het schooljaar.
- Kan worden gebruikt in gymlessen als warming-up of cooling-down.
- Effectief voor activiteiten om de klasgemeenschap te versterken.

Benodigheden

- Eén sjaal of blinddoek

Leidende vragen

- Wat verraste je toen je je gezichtsvermogen niet kon gebruiken?
- Hoe heb je nieuwe manieren ontdekt om te bewegen of te luisteren?
- Wat heb je via geluid en spel ontdekt over je klasgenoten?
- Welk moment maakte je het meest nieuwsgierig of creatief?

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

- Begin voor verlegen kinderen met kleinere groepen.
- Zachte, ritmische achtergrondmuziek kan de geblinddoekte speler helpen zich te oriënteren.
- Leg de regels grondig uit en oefen ze voordat je begint, om veiligheid en comfort te garanderen.

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Beginners: Wordt gespeeld in een kleinere groep met een kleiner afgebakend speelgebied, waardoor het spel gemakkelijker te volgen is. Spelers moeten luid en duidelijk reageren wanneer de oma vraagt: “Waar ben je?” Kinderen verkennen de omgeving veilig en letten op subtiele geluiden, bewegingen en veranderingen om hen heen. Ze worden aangemoedigd om vragen te stellen en na te denken over onverwachte gebeurtenissen. Dit niveau stimuleert nieuwsgierigheid en verwondering door kinderen in staat te stellen geleidelijk te experimenteren, uitkomsten te observeren en een gevoel van openheid te ontwikkelen voor het verkennen van nieuwe manieren van bewegen en interactie.

Gevorderde leerlingen: Grotere speelruimte, waarbij spelers rustiger reageren. Continu bewegen wordt aangemoedigd, zonder verplichte pauzes. Kinderen verkennen complexere ruimtelijke relaties en nemen subtiele geluids- en lichaamssignalen waar, waardoor hun situationeel bewustzijn en aandacht verbeteren. Ze worden uitgenodigd om zich af te vragen: “Wat zou er gebeuren als ik het anders aanpak?” of “Hoe zullen anderen op mijn beweging reageren?” Ze onderzoeken actief oorzaak en gevolg, proberen alternatieve strategieën uit en merken patronen op die zich aftekenen. Dit niveau bevordert diepere nieuwsgierigheid, een sterker gevoel van verwondering en stimuleert creatief en flexibel denken in dynamische situaties.

Experts: Grootste speelruimte, mogelijk met meerdere groepen die tegelijkertijd spelen. Spelers bewegen zich bijna geruisloos en de oma moet vertrouwen op subtiele signalen. Snellere, complexere bewegingspatronen en meerdere interacties verhogen de uitdaging. Kinderen worden aangemoedigd om hypothesen te formuleren, nieuwe strategieën uit te proberen en na te denken over onverwachte uitkomsten. Ze verkennen gezamenlijke bewegingen, anticiperen op de acties van anderen en nemen berekende risico's, terwijl ze open blijven staan voor verrassingen. Dit niveau benadrukt een hoog niveau van nieuwsgierigheid, fantasierijke verkenning en creatieve openheid, waardoor kinderen verwondering kunnen ervaren in elke interactie en zich voortdurend kunnen aanpassen aan veranderende situaties.

Debriefing en reflectievragen

- Hoe voelde het om te spelen en te verkennen zonder te zien?
- Welke nieuwe ideeën of strategieën heb je uitgeprobeerd?
- Hoe heeft nieuwsgierigheid je geholpen in het spel?
- Wat heb je geleerd over vertrouwen en openheid met je klasgenoten?

3.7.2 Tic-Tac-Toe

Korte beschrijving en spelregels

Tic-Tac-Toe is een bekend logicaspel waarmee leerlingen nieuwsgierigheid naar mogelijkheden ontwikkelen, vragen stellen en openlijk onderzoeken hoe een situatie verandert als gevolg van verschillende beslissingen. Het doel van het spel is niet om snel te winnen, maar om leerlingen aan te moedigen om met nieuwsgierigheid te observeren wat er na elke zet gebeurt, verbanden en patronen te herkennen en te accepteren dat dezelfde situatie zich op verschillende manieren kan ontfouwen. Tijdens het spel ontstaat er op natuurlijke wijze een gevoel van verwondering (bijvoorbeeld: “Ik had niet verwacht dat het zo zou eindigen!”), evenals openheid, wanneer leerlingen bereid zijn om nieuwe strategieën te proberen of van elkaars oplossingen te leren.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Nieuwsgierigheid, verwondering en openheid

Aanvullende/secundaire vaardigheidsfocus

- Probleemoplossing
- Creativiteit
- Flexibiliteit

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
8-10 jaar	Werk in kleine groepen (4-10 leerlingen) of activiteit met de hele klas met behulp van parallelle spelborden	10-15 minuten

Hoe te spelen – korte spelregels

- Voorbereiding: De leerkracht bereidt de Tic-Tac-Toe-borden van tevoren voor. Deze kunnen worden getekend of afgedrukt op papier of karton, op het bord worden getekend, of als een grootschalige versie op de vloer of op het schoolplein worden gemaakt. Leerlingen werken in tweetallen. De leerkracht benadrukt dat dit spel niet gaat om wie er wint, maar om het observeren van wat er gebeurt en het met nieuwsgierigheid verkennen van mogelijkheden.
- Spelverloop: De leerlingen spelen volgens de bekende regels van Tic-Tac-Toe, waarbij ze om de beurt hun symbolen op het bord plaatsen, met als doel drie identieke symbolen op een rij te krijgen. De leerkracht moedigt de leerlingen aan om te observeren hoe het bord verandert na elke zet, wanneer een situatie plotseling omslaat en welke beslissingen tot onverwachte uitkomsten leiden.
- Bewustwording van verwondering en openheid stimuleren: Tijdens het spel, of na afloop van afzonderlijke rondes, kan de leerkracht even pauzeren en reflectieve vragen stellen, zoals: „Wat heeft je in deze ronde verrast?“ „Wat verliep anders dan je had verwacht?“ „Welke nieuwe

mogelijkheid is je opgevallen?“ Deze momenten helpen leerlingen niet alleen om te spelen, maar ook om te verkennen en te ontdekken.

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal en de buitenruimte

Het spel kan flexibel worden gespeeld in de klas, in de gymzaal met behulp van een groot raster, of buiten door het bord met krijt te tekenen. Het gevarieerde gebruik van de ruimte versterkt de openheid en nieuwsgierigheid nog meer, omdat leerlingen een bekend spel in nieuwe contexten tegenkomen.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Tic-Tac-Toe ontwikkelt nieuwsgierigheid, een gevoel van verwondering en openheid door leerlingen aan te moedigen voortdurend veranderingen te observeren, vragen te stellen (bijv. “Waarom eindigde het in een gelijkspel?”) en open te staan voor alternatieve oplossingen en perspectieven. Het spel leert dat het eerste idee niet altijd tot succes leidt, dat verrassingen een natuurlijk onderdeel van het leerproces zijn en dat het uitproberen van nieuwe ideeën een waardevolle ervaring is.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van de primaire vaardigheid (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Als gevolg van het spel observeren leerlingen spelsituaties met meer nieuwsgierigheid, proberen ze nieuwe oplossingen met meer zelfvertrouwen uit, accepteren ze onzekerheid en verandering, en staan ze meer open voor het denken van hun klasgenoten.

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

- Het spel kan worden gebruikt als een korte “verkenner” opwarmactiviteit aan het begin van een les (5–7 minuten). De leerkracht begint met korte rondes, waarbij de nadruk niet ligt op winnen, maar op het helpen van leerlingen om te zien hoe snel een situatie kan veranderen na één enkele zet. Leerlingen worden aangemoedigd om in elke ronde één observatie over het bord te delen (bijvoorbeeld: “Ik had deze keer twee mogelijke opties.”), wat nieuwsgierigheid en observatievermogen stimuleert.
- In wiskundelessen kan het spel worden gebruikt als een ‘Wat als...?’-leersituatie waarin de nadruk ligt op patronen en regels. De leerkracht introduceert variaties, zoals een 4×4-bord, een winstvoorwaarde van vier symbolen op een rij, of alternatieve winnende patronen (bijvoorbeeld diagonaal plus hoek). Leerlingen ervaren hoe een kleine wijziging in de regels een geheel nieuwe ‘wereld’ kan openen, wat openheid en een gevoel van verwondering sterk bevordert.
- Om sociale verbondenheid te ontwikkelen (tijdens lessen met de klassenleraar of activiteiten om de gemeenschap te versterken), kan de leerkracht een regel voor “beleefd spelen” invoeren: aan het einde van elke ronde delen beide spelers één positieve opmerking over de ander (bijvoorbeeld: “Dat was een slimme zet.”). Dit ondersteunt het opbouwen van relaties en openheid voor de manier van denken van anderen.

Benodigdheden voor de uitvoering

- Tic-Tac-Toe-borden (getekend of geprint)
- Markeerstiften (X-O-symbolen, speelstukken, natuurlijke voorwerpen zoals steentjes of zaadjes)

Leidende vragen

- Wat viel je op het bord op dat niet gold vóór de vorige zet?
- Wat is er veranderd door slechts één zet?
- Wat verraste je aan de zet van de andere speler?
- Wat zou er gebeuren als je deze keer niet de 'gebruikelijke' plek zou kiezen?
- Naar welke optie ben je op dit moment het meest nieuwsgierig?
- Is er een zet die je zou doen om gewoon te 'kijken wat er gebeurt'?
- Wat denk je dat de andere speler probeert te bereiken?
- Als je de symbolen zou omwisselen, waar zou je dan de volgende zet plaatsen? Waarom?
- Wat kun je leren van de oplossing van de andere speler?

Tips en trucs voor het omgaan met uitdagingen

- Leerlingen richten zich te sterk op winnen en verliezen hun onderzoekende houding.
Tip: De docent introduceert ontdekkerspunten: er wordt één punt toegekend voor een goede observatie of een interessante vraag.
Truc: Organiseer een 'gelijkspel-uitdaging', waarbij het bewuste doel is om een gelijkspel te bereiken in plaats van te winnen. Dit verrast leerlingen vaak en moedigt hen aan om nieuwe strategieën te verkennen.
- Er treden repetitieve, automatische zetten op ("Ik zet mijn symbool altijd op dezelfde plek").
Tip: Vraag leerlingen om ten minste twee mogelijke opties te noemen voordat ze een zet doen.
Truc: Introduceer een 'verboden veld'-ronde, waarbij één veld tijdelijk geblokkeerd is, waardoor leerlingen gedwongen worden naar alternatieve oplossingen te zoeken.
- Er ontstaat frustratie wanneer het plan van een leerling niet werkt.
Tip: De leerkracht normaliseert deze ervaring expliciet door te zeggen: "Dit spel is een experiment, geen toets."
Truc: Gebruik een "herplanningssignaal": wanneer het signaal wordt gegeven, pauzeert iedereen even en formuleert in één zin een nieuw plan.

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Beginners: Het spel wordt gespeeld op een 3×3-bord in een langzamer tempo. De leerkracht demonstreert hardop denken, bijvoorbeeld: "Ik zie twee mogelijke plaatsen... welke zou beter kunnen zijn?" Er kunnen ondersteuningskaarten met eenvoudige observatievragen (bijv. "Ik merk dat...", "Ik vraag me af of...") worden gebruikt. Kinderen verkennen veilig mogelijkheden, zien patronen en stellen vragen over uitkomsten. Ze ontwikkelen nieuwsgierigheid door te observeren hoe kleine veranderingen het bord beïnvloeden, zich af te vragen wat er gebeurt als ze andere zetten proberen, en na te denken over verrassende resultaten.

Gevorderde leerlingen: Het spel wordt gespeeld op een 4×4-bord, met als doel vier identieke symbolen op een rij te plaatsen. Leerlingen nemen deel aan "Wat als...?"-rondes, waarbij ze na elk spel een regel aanpassen en het effect daarvan observeren. Ze proberen ook de volgende zet van hun partner te voorspellen. Kinderen verkennen actief alternatieve strategieën, herkennen complexe patronen en stellen vragen over mogelijke uitkomsten. Dit stimuleert diepere nieuwsgierigheid, openheid voor nieuwe ideeën en de gewoonte om hypothesen over de mogelijkheden van het bord te toetsen.

Experts: Gespeeld op een bord van 4×4 of groter met extra uitdagingen, zoals het gelijktijdig introduceren van meerdere spelborden of spelen onder tijdsdruk. Leerlingen kunnen experimenteren met aangepaste regels, hun eigen variaties bedenken of spelen in de 'blinde voorspelling'-modus,

waarbij zetten worden gepland zonder de plaatsing van de partner te zien. Kinderen experimenteren met aangepaste regels, verkennen onverwachte resultaten en reageren op snelle veranderingen. Ze worden aangemoedigd om hypothesen te formuleren, uitkomsten zorgvuldig te observeren en 'Wat als...?'-vragen te stellen. Dit niveau versterkt de nieuwsgierigheid, het reflectief denken en het vermogen om strategieën flexibel aan te passen, terwijl ze open blijven staan voor verrassende uitkomsten.

Debriefing en reflectievragen

- Wat was het meest verrassende moment in het spel van vandaag?
- Was er een zet waarvan je dacht: "Dat had ik niet verwacht!"? Waarom?
- In welke situatie veranderde het spel het meest door één enkele zet?
- Welke "Wat als...?"-vraag vond je het interessantst?
- Heb je iets geprobeerd puur uit nieuwsgierigheid? Wat gebeurde er?
- Wat heb je geleerd door gewoon te willen zien wat er zou gebeuren?
- Wat heb je overgenomen van de andere speler (een idee, een manier van denken, een strategie)?
- Wanneer stond je open voor het aanpassen van je plan? Wat hielp je daarbij?
- Hoe heeft het spel je geholpen te accepteren dat er meer dan één goede oplossing kan zijn?

3.7.3 Rope Football

Korte beschrijving en spelregels

Touwvoetbal is een bewegingsgericht teamspel waarin leerlingen een ongebruikelijke vorm van samenwerking ervaren. Teamleden houden hetzelfde touw vast en proberen, terwijl ze fysiek met elkaar verbonden zijn, een bal naar een aangewezen doelgebied te bewegen. Het unieke aan het spel is dat bekende voetbalbewegingen niet automatisch kunnen worden toegepast, wat leerlingen op natuurlijke wijze aanmoedigt om de nieuwe situatie te verkennen. Het primaire doel van het spel is niet winnen, maar leerlingen in staat stellen om met nieuwsgierigheid te observeren hoe hun bewegingen elkaar beïnvloeden tijdens gezamenlijke actie, om verwondering te ervaren over de uitdagingen en kansen die fysieke verbondenheid met zich meebrengt, en om openlijk te experimenteren met nieuwe vormen van samenwerking. Gedurende het spel ervaren teams voortdurend hoe zelfs kleine veranderingen (zoals tempo, richting of communicatie) de uitkomst kunnen beïnvloeden, wat de ontwikkeling van nieuwsgierigheid en openheid ondersteunt.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Nieuwsgierigheid, verwondering en openheid

Aanvullende/secundaire vaardigheidsfocus

- Empathie
- Probleemoplossend vermogen
- Flexibiliteit
- Verbondenheid

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6-10 jaar	Twee teams (4–8 leerlingen per team) of uitvoering met de hele klas door middel van roulatie	25-30 minuten

Hoe te spelen – korte spelregels

- Voorbereiding: De leerkracht wijst het speelveld aan, evenals de doelzones of doelen. De leerlingen worden verdeeld in twee teams van ongeveer gelijke grootte. Elk team krijgt een touw van de juiste lengte, dat alle teamleden vasthouden terwijl ze naast elkaar staan, op gelijke afstand van elkaar. De leerlingen mogen het touw tijdens het spel niet loslaten. De leerkracht legt kort de basissituatie van het spel uit en wijst de leerlingen erop dat dit geen traditioneel voetbalspel is, maar een verkennende samenwerkingsuitdaging. Het is nuttig om te beginnen met een vraag als: “Wat denk je dat moeilijk zou kunnen zijn als iedereen hetzelfde touw vasthoudt?” Dergelijke vragen helpen de nieuwsgierigheid te prikkelen en de vooroordelen van de leerlingen aan het licht te brengen.

- **Eerste poging:** De eerste ronde is verkennend van aard. De bal wordt in het midden van het speelveld geplaatst en op het signaal van de leerkracht proberen de teams de bal naar het doel gebied te verplaatsen terwijl ze samen met het touw bewegen. In dit stadium corrigeert of stuurt de leerkracht de leerlingen niet, zodat ze hun eigen ervaringen kunnen opdoen. Vaak ontstaat er al in de eerste paar minuten een gevoel van verwondering (bijv. “Dit is veel moeilijker dan we dachten!”), wat een natuurlijk onderdeel is van het leerproces. Na korte tijd kan de leerkracht het spel onderbreken en vragen: “Wat heeft jullie tot nu toe het meest verrast?”
- **Tweede poging:** In de volgende rondes moedigt de leerkracht de teams aan om hun bewegingen bewust te veranderen. Leerlingen kunnen worden gevraagd om langzamer te bewegen, de richting te bespreken voordat ze gaan, of te kijken wat er gebeurt als iedereen tegelijk begint. De leerkracht benadrukt dat er geen “juiste” of “foute” oplossingen zijn; elke ronde is een nieuw experiment. Leerlingen leren geleidelijk dat succes niet afhangt van individuele vaardigheid, maar van gezamenlijke observatie, coördinatie en aanpassing. Zodra teams zelfverzekerder samen bewegen, kan de leerkracht eenvoudige variaties introduceren, zoals alleen lopen, een ronde spelen zonder te praten, of een andere route naar het doel kiezen. Deze kleine aanpassingen zorgen voor nieuwe momenten van verwondering en versterken de openheid voor onbekende oplossingen nog verder.
- **Afsluiting van het spel:** Aan het einde van het spel stopt de leerkracht de activiteit en geeft aan dat de volgende stap een gezamenlijke reflectie is in plaats van nog een ronde. Het spel wordt als geslaagd beschouwd als leerlingen nieuwe inzichten hebben ontdekt over zichzelf, hun team en samenwerking, ongeacht hoeveel doelpunten er zijn gescoord. Deze afsluiting leidt op natuurlijke wijze naar het reflectiegedeelte.

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal/de buitenruimte

Rope Football kan zowel binnen als buiten worden gespeeld, waarbij veiligheid en een duidelijke ruimtelijke indeling de belangrijkste overwegingen zijn. Binnen is de gymzaal een ideale omgeving waar de leerkracht het speelveld kan afbakenen met kegels, lijnen of tape. De grootte van het veld moet worden aangepast aan de grootte van het team, zodat er voldoende ruimte is voor richtingsveranderingen, terwijl de leerlingen door het gedeelde touw dicht bij elkaar blijven. Doelen kunnen bestaan uit gymbanken, paren kegels of een gemarkeerde lijn, en moeten duidelijk zichtbaar zijn.

Buiten is een speelplaats of grasveld geschikt, mits de ondergrond niet glad is en er geen obstakels zijn. In dit geval kan het veld rechthoekig zijn of, voor meer veiligheid, de vorm hebben van een brede gang. De leerkracht zorgt ervoor dat de lengte van het touw overeenkomt met het aantal spelers en dat er voldoende ruimte is voor gecoördineerde bewegingen. Het doel van de ruimtelijke indeling is om leerlingen te helpen de structuur van het spel (grenzen en doelen) te voelen, terwijl er toch ruimte blijft voor experimenteren en verkennen.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Touwvoetbal ontwikkelt in de eerste plaats nieuwsgierigheid, een gevoel van verwondering en openheid, omdat leerlingen een vertrouwde situatie (een teamsport met een bal) tegenkomen in combinatie met een ongebruikelijke regel: bewegen terwijl ze fysiek met elkaar verbonden zijn via een gedeeld touw. Dit roept op natuurlijke wijze verwondering op (“Dus dit is een andere manier om te spelen!”) en roept vragen op over hoe effectieve samenwerking binnen dit kader kan worden bereikt. Tijdens het spel observeren leerlingen hoe tempo, richtingsveranderingen, afstand en communicatie

de collectieve beweging bepalen. De nieuwsgierigheid wordt versterkt doordat leerlingen actief verschillende oplossingen willen uitproberen (bijv. “Wat gebeurt er als we langzamer bewegen?”). Openheid ontwikkelt zich doordat leerlingen beseffen dat vertrouwde strategieën niet altijd werken en dat het de moeite waard is om te experimenteren met de ideeën van anderen – zelfs als die in eerste instantie ongebruikelijk lijken.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Het doel van deze activiteit is dat leerlingen nieuwe en onbekende situaties met meer zelfvertrouwen en bewustzijn benaderen. Ze moeten gaan begrijpen dat nieuwsgierigheid niet louter interesse is, maar een innerlijke drang die hen helpt situaties te doorgronden en kansen daarin te herkennen. Leerlingen moeten kunnen verwoorden wat hen verraste, welke vragen er rezen en hoe ze experimenteerden met nieuwe oplossingen om een gezamenlijk doel te bereiken. Een ander doel is dat leerlingen meer openstaan voor de gedachten en suggesties van hun klasgenoten, leren van de ideeën van anderen en accepteren dat meerdere benaderingen binnen een team geldig kunnen zijn. Op de lange termijn helpt het spel leerlingen om nieuwigheid te associëren met positieve ervaringen en onbekende situaties niet als bedreigingen te zien, maar als kansen voor ontdekking en leren.

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

- Tijdens de gymlessen stelt Rope Football leerlingen in staat om de complexiteit van gecoördineerde bewegingen te ervaren en erover na te denken. In plaats van technische instructies te geven, stuurt de leerkracht de aandacht door vragen te stellen over hoe het spel verandert wanneer het tempo of de richting wordt aangepast.
- Tijdens klassenuur- of teambuildingssessies helpt het spel leerlingen te herkennen hoe individuele beslissingen de groep beïnvloeden. Ze ervaren het belang van aanpassing, geduld en openheid.
- Tijdens schoolreisjes of sportdagen is Rope Football een ideale keuze vanwege de minimale benodigdheden, de geschiktheid voor buiten en het vermogen om leerlingen snel te betrekken bij een gezamenlijke verkennende activiteit.

Benodigde materialen en hulpmiddelen

- Zachte, niet-verwondende bal (bijv. schuimrubberen bal of lichte rubberen bal)
- Twee middellange of lange touwen (zonder knopen of metalen onderdelen)
- Kegels, markeerschijven, tape of krijt om het speelveld en de doelzones af te bakenen
- Signaalapparaat voor het starten en stoppen van rondes (bijv. fluitje, bel of klappen)
- Optioneel: eenvoudige vraagkaartjes ter ondersteuning van observatie en nieuwsgierigheid

Leidende vragen

- Wat viel je op aan de bewegingen van het team dat er in het begin niet was?
- Wat veranderde er toen je sneller of langzamer bewoog?
- Welk moment verraste je het meest?
- Wat gebeurt er als iemand iets anders wil doen dan de anderen?
- Wat zou je graag willen proberen in de volgende ronde?

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

- Leerlingen richten zich te veel op scoren of winnen, waardoor hun onderzoekende houding afneemt.
Tip: Benadruk dat het doel niet is om snel te scoren, maar om te observeren hoe de collectieve beweging verandert bij verschillende benaderingen.
Truc: Introduceer 'ontdekkerspunten': teams verdienen punten voor interessante observaties of nieuw uitgetroefde oplossingen, ongeacht het resultaat.
- Eén of twee leerlingen domineren het team
Tip: Benadruk dat de bewegingen van elk teamlid even belangrijk zijn.
Truc: Introduceer een 'stille ronde' waarin alleen non-verbaal wordt gecommuniceerd, zodat iedereen actief deelneemt.
- Leerlingen verliezen hun nieuwsgierigheid en herhalen automatisch eerdere oplossingen.
Tip: Stuur de aandacht met vragen als 'Wat zou er gebeuren als je dit op een heel andere manier zou proberen?'
Truc: Pas de 'één-ronde-regelwijziging'-methode toe (bijv. alleen lopen), waardoor nieuwe verkennende situaties ontstaan.
- Er ontstaat frustratie wanneer samenwerking niet onmiddellijk tot succes leidt.
Tip: Benadruk dat moeilijkheden een natuurlijk onderdeel van het leerproces zijn en dat elke poging waardevol is.
Truc: Gebruik een "slow-motion-ronde" waarin het team opzettelijk heel langzaam beweegt om de effecten van gezamenlijke beweging te observeren en te begrijpen.

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Beginners: Het spel vindt plaats op een kleiner veld, met minder spelers per team en in een langzamer tempo. De leerkracht onderbreekt het spel vaker om kinderen te helpen hun observaties en vragen te verwoorden. Teams kunnen stap voor stap vorderen of hun bewegingsrichtingen van tevoren bespreken. Kinderen kunnen veilig onderzoeken hoe hun eigen bewegingen het team beïnvloeden, onverwachte veranderingen opmerken en vragen stellen over wat er gebeurt als ze anders handelen. Ze ervaren een gevoel van verwondering wanneer collectieve beweging nieuwe uitdagingen of kansen onthult.

Gevorderden: Er wordt een groter veld gebruikt en de doelzones zijn complexer, mogelijk bereikbaar vanuit meerdere richtingen. Teams experimenteren zelfstandiger, passen tempo of richting aan en reageren flexibel op onverwachte gebeurtenissen. Kinderen observeren actief hoe kleine aanpassingen de uitkomst beïnvloeden, uiten wat hen verbaast en experimenteren met nieuwe strategieën. Dit versterkt hun openheid en gevoel van verwondering en moedigt hen aan om met vertrouwen onconventionele oplossingen te proberen.

Experts: Er kunnen meerdere ballen, parallelle doelgebieden of communicatiebeperkingen worden geïntroduceerd. Teams lossen meerdere uitdagingen tegelijk op, waarbij ze geavanceerdere coördinatietechnieken toepassen terwijl ze elkaars bewegingen in realtime volgen. Kinderen vormen en toetsen hypothesen, passen zich voortdurend aan veranderende situaties aan en staan open voor de ideeën van hun teamgenoten. Ze beleven onverwachte momenten van verwondering wanneer gezamenlijke beweging nieuwe patronen en mogelijkheden creëert, terwijl ze zich steeds meer bewust worden van de teamdynamiek.

Debriefing en reflectievragen

- Wat was het meest verrassende moment tijdens het spel?
- Wanneer moest je echt openstaan voor elkaar?
- Wat heb je geleerd van een ronde die niet volgens plan verliep?
- Welke nieuwe vraag kwam tijdens het spel naar voren?
- Hoe veranderde de samenwerking binnen het team ten opzichte van het begin?

3.8 EMPATHIE

3.8.1 De emotionele telefoon

Korte beschrijving en spelregels

Dit spel volgt de klassieke regels van de 'fluistertelefoon', maar in plaats van een woord of zin door te geven, wordt een emotie overgebracht via een korte verbale en non-verbale uitdrukking. Het kind dat de boodschap ontvangt, moet deze interpreteren en doorgeven aan de volgende deelnemer, tot aan het laatste kind, dat zal proberen de oorspronkelijke emotie te identificeren.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Empathie

Aanvullende/secundaire vaardigheden

- Emotioneel bewustzijn, regulering en communicatie
- Verbondenheid

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6-10 jaar	15-20 minuten	15-20 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

1. De groep opstellen: de kinderen gaan in een rij staan zodat iedereen de persoon naast zich goed kan zien.
2. Kies de eerste speler: de leerkracht geeft het eerste kind stilletjes een emotiekaart of fluistert een emotie (bijv. vreugde, angst, boosheid, verrassing).
3. Zachte uitdrukking van de emotie: het eerste kind drukt de emotie zachtjes uit — met behulp van stemgeluid, gezichtsuitdrukking en subtiele gebaren — zodat alleen het volgende kind het kan waarnemen.
4. De emotie doorgeven: het tweede kind kijkt en luistert aandachtig en probeert vervolgens dezelfde emotie na te bootsen voor het volgende kind in de rij of cirkel.
5. De keten voortzetten: elk kind herhaalt dit proces en geeft de emotie door totdat deze het laatste kind bereikt.
6. Laatste gok: het laatste kind moet raden wat de oorspronkelijke emotie was en deze hardop zeggen.
7. Groepsbespreking: de docent leidt een korte discussie waarin de eerste en laatste versie van de emotie met elkaar worden vergeleken, en vraagt hoe en waarom deze tijdens het proces mogelijk is veranderd.

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal (binnen/buiten)

Binnen: Zet de leerlingen in een grote cirkel of in een rij, zodat elk kind de anderen goed kan zien en horen. Kies een rustige omgeving, zoals een bibliotheekhoek of een leeg klaslokaal, zodat de kinderen zich zonder achtergrondgeluiden kunnen concentreren op subtiele veranderingen in toon en gezichtsuitdrukkingen. Zorg dat er een whiteboard in de buurt is om emoties na de activiteit op te schrijven.

Buiten: Kies een rustige, afgesloten ruimte, zoals een rustige binnenplaats, onder een prieel of in een schaduwrijke hoek van de speelplaats. De kinderen kunnen in een cirkel op matten of bankjes zitten. Om afleiding door de omgeving (wind, lawaai) te voorkomen, kunt u overwegen om fluisterkegels te gebruiken of om om de beurt dicht bij elkaar te gaan zitten, zodat de zachte toon goed overkomt.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Dit spel laat duidelijk zien hoe kleine misverstanden kunnen uitgroeien en de boodschap kunnen veranderen terwijl deze van persoon tot persoon wordt doorgegeven. Emoties kunnen gemakkelijk verkeerd worden begrepen als we niet actief naar de ander luisteren en/of ze niet duidelijk uitdrukken. Bovendien laat het zien dat een bepaalde emotie voor het ene kind iets anders kan betekenen dan voor het andere. Het spel moedigt deelnemers dus aan om goed naar de boodschap en naar elkaar te luisteren en laat spelers zien hoe belangrijk het is om informatie duidelijk en begrijpelijk over te brengen, zodat de boodschap correct wordt doorgegeven.

Het ondersteunt de ontwikkeling van empathie en emotioneel bewustzijn door kinderen te helpen oefenen met het herkennen en uiten van emoties op subtiele, non-verbale manieren. Terwijl de emotie van kind tot kind wordt doorgegeven, moeten ze goed letten op toon, gezichtsuitdrukkingen en lichaamstaal — belangrijke onderdelen van emotionele communicatie. De afsluitende groepsdiscussie stimuleert reflectie over hoe emoties verschillend worden geïnterpreteerd en hoe gemakkelijk emotionele boodschappen kunnen verschuiven, waardoor kinderen zowel hun eigen gevoelens als die van anderen beter leren begrijpen. Dit proces vergroot de woordenschat, gevoeligheid en aandacht voor emotionele nuances.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Na het spelen van dit spel zullen leerlingen:

- De emoties van anderen beter kunnen herkennen en interpreteren.
- Het belang begrijpen van aandacht voor anderen en het opmerken van non-verbale signalen.
- Zich ervan bewust zijn dat anderen emoties anders kunnen waarnemen.
- Begrijpen dat emoties verschillend worden geïnterpreteerd en dat emotionele boodschappen gemakkelijk kunnen veranderen.
- Zijn beter in staat om zowel hun eigen gevoelens als die van anderen te begrijpen.
- beschikken over een voor hun leeftijd passend emotioneel vocabulaire (verbaal en non-verbaal) en dit kunnen gebruiken om hun eigen emoties te uiten.
- emotionele nuances kunnen interpreteren en ontdekken die op basis van hun leeftijd begrepen kunnen worden.
-

Gebruiksadvies en praktische voorbeelden

Een manier om emoties in dit spel te verkennen is via een scenario waarin het eerste kind vreugde uitdrukt door te glimlachen en te zeggen: “Ik voel me blij omdat ik een knuffel van mijn vriend heb gekregen.” Terwijl de boodschap door de keten gaat, kunnen sommige kinderen de uitdrukking versterken met een bredere glimlach, terwijl anderen de intensiteit ervan juist verminderen, waardoor deze neutraler overkomt. Tegen de tijd dat de boodschap de laatste deelnemer bereikt, is de emotie mogelijk verschoven van vreugde naar opwindning of zelfs tevredenheid. Dit biedt de leerkracht de gelegenheid om te bespreken hoe subtiele veranderingen in uitdrukking en toon van invloed kunnen zijn op hoe emoties worden waargenomen. Een ander interessant geval doet zich voor wanneer een emotie als angst aan het begin wordt geïntroduceerd. Een kind kan dit uitdrukken door met trillende stem te fluisteren, alsof het reageert op een plotseling geluid. Maar terwijl de boodschap doorgeeft, kan iemand in de keten de grote ogen en opgetrokken wenkbrauwen interpreteren als verbazing in plaats van een angst. Tijdens de reflectiefase kan de groep bespreken hoe deze twee emoties vergelijkbare gezichtsuitdrukkingen delen, maar dat de betekenis ervan afhangt van de context.

Er zijn ook momenten waarop kinderen moeite hebben om bepaalde emoties volledig uit te drukken, met name emoties die als negatief worden ervaren, zoals woede. Een kind kan in eerste instantie frustratie uitdrukken door de armen over elkaar te slaan en te fronsen, maar terwijl de boodschap wordt doorgegeven, kunnen sommige deelnemers aarzelen om de emotie te overdrijven en deze in plaats daarvan afzwakken, waardoor woede verandert in milde teleurstelling of zelfs verdriet. Dit biedt een kans om te bespreken hoe emoties soms moeilijk openlijk te communiceren zijn en hoe sociale en persoonlijke filters de manier waarop we onszelf uitdrukken, beïnvloeden.

Om het spel nog een extra dimensie te geven, kan de leerkracht een non-verbale versie introduceren, waarbij kinderen emoties moeten overbrengen zonder te spreken, uitsluitend op gezichtsuitdrukkingen en gebaren vertrouwend. Deze variant dwingt hen om zich te concentreren op non-verbale signalen, wat het belang van lichaamstaal in emotionele communicatie benadrukt. Het stelt hen ook in staat om na te denken over hoezeer we op woorden vertrouwen om onze gevoelens over te brengen en hoe, in sommige situaties, non-verbale signalen net zo krachtig zijn.

Door met deze verschillende scenario's te spelen, kunnen kinderen hun begrip verdiepen van hoe emoties in het dagelijks leven worden overgebracht en geïnterpreteerd. Ze worden zich er meer van bewust hoe kleine verschillen in uitdrukking, toon en gebaren de perceptie van een gevoel volledig kunnen veranderen, waardoor zowel empathie als emotioneel bewustzijn worden versterkt door middel van ervaringsgericht leren.

Er zijn veel manieren om je emotionele wereld uit te drukken. We hebben veel activiteiten voorgesteld waarbij taal een rol speelt, maar kunst is ook een manier om je emoties te uiten. In de vragenlijst vind je vragen die in deze richting gaan.

Benodigheden voor de uitvoering

Kleine emotiekaartjes (optioneel, om kinderen te helpen verschillende emoties te visualiseren).

Een rustige ruimte waar kinderen elkaar gemakkelijk kunnen horen en observeren.

Een whiteboard of flip-over (optioneel) om aan het einde de verschillende emoties op te schrijven en te bespreken.

Een timer of bel (optioneel, om aan te geven wanneer een nieuwe ronde begint).

Leidende vragen

- Wat zie je aan hun gezicht of hoor je in hun stem waardoor je de emotie kunt raden?
- Komt deze emotie je bekend voor? Wanneer heb je je zo gevoeld?
- Wat maakt het moeilijk of juist makkelijk om deze emotie zonder woorden te laten zien?
- Hoe denk je dat de laatste persoon deze emotie zal begrijpen?
- Als deze emotie een kleur of een geluid was, wat zou het dan zijn?

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

- Een veelvoorkomend scenario is dat sommige kinderen emoties overdrijven of stereotyperen, waardoor ze theatraler overkomen dan oorspronkelijk de bedoeling was.
Tip: In dit geval kan de leerkracht hen helpen nadenken over hoe echte emoties vaak worden uitgedrukt via subtielere en genuanceerdere signalen.
- Een andere situatie doet zich voor wanneer de emotionele boodschap in de keten vervormd raakt, waardoor de uiteindelijke emotie heel anders is dan de oorspronkelijke.
Tip: De leerkracht kan benadrukken hoe emotionele communicatie subjectief is en beïnvloed wordt door persoonlijke ervaringen, en zo kinderen helpen empathie te ontwikkelen voor verschillende interpretaties.
- Sommige kinderen kunnen moeite hebben met het uiten van bepaalde emoties, met name negatieve emoties zoals boosheid of verdriet.
Tip: De leerkracht kan hen aanmoedigen om te experimenteren in een veilige, oordeelvrije omgeving, en uitleggen dat alle emoties geldig en belangrijk zijn om te herkennen.
- Als een kind zich onzeker voelt of verstijft,
Tip: De leerkracht kan hen ondersteunen door kleine hints of voorbeelden te geven, of misschien zelf een soortgelijke emotionele uitdrukking te demonstreren om het kind te helpen zich zelfverzekerder te voelen.

Aanpassing aan het moeilijkheidsniveau

Beginners: Het spel kan worden vereenvoudigd door slechts vier basisemoties te gebruiken met illustratieve afbeeldingen, zodat ze deze gemakkelijker kunnen herkennen. De leerkracht kan na elke beurt ook de emoties benoemen om het verband tussen uitdrukking en betekenis te versterken.

Gevorderden: Kinderen kunnen worden aangemoedigd om een kort zinnetje toe te voegen bij hun emotionele uitdrukking, zoals "Ik voel me vandaag blij omdat ik met een vriendje heb gespeeld" of "Ik ben een beetje boos omdat iemand me duwde." Dit helpt hen emoties te koppelen aan situaties uit het echte leven, wat nadenken over emotionele regulatie stimuleert.

Experts: Het spel kan complexer worden gemaakt door een variant te introduceren waarbij kinderen de emotie op een steeds subtielere manier moeten overbrengen, hetzij zonder woorden, hetzij met zeer minimale gebaren. Complexere emoties, zoals dankbaarheid of frustratie, kunnen worden geïntroduceerd om hun emotionele woordenschat uit te breiden.

Debriefing en reflectievragen

- Was het makkelijk of moeilijk om de overgebrachte emotie te herkennen?
- Veranderde de oorspronkelijke emotie gaandeweg? Waarom denk je dat dat gebeurde?
- Wat hielp je het beste om de emotie te begrijpen: de toon van de stem, de gezichtsuitdrukking of de gebaren?
- Hoe voelde het toen je je realiseerde dat de emotie was veranderd?
- Heb je ooit een situatie meegemaakt waarin je emotie verkeerd werd begrepen? Hoe voelde je je toen?
- Wat kunnen we doen om onze emoties duidelijker over te brengen?
- Wat heb je geleerd over hoe anderen gevoelens uiten en interpreteren?

3.8.2 De postbode van emoties

Korte beschrijving en spelregels

In deze aangepaste versie van het postbodespel 'bezorgen' kinderen emotionele boodschappen aan elkaar. De boodschappen bevatten emotionele situaties en de ontvanger moet de emotie raden en erop reageren, waardoor de groep leert verschillende gevoelens te benoemen, te interpreteren en zich erin in te leven.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Empathie

Aanvullende/secundaire vaardigheidsfocus

- Emotioneel bewustzijn, regulering en communicatie
- Verbondenheid

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6-10 jaar	8-20 kinderen	25-35 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

1. Voorbereiding: de leerkracht maakt een setje kaartjes klaar, waarop telkens een kort emotioneel scenario staat (bijv. "Je bent je favoriete speelgoed kwijtgeraakt", "Je vriend(in) heeft je een verrassingscadeau gegeven", "Je moet voor de klas spreken"). Deze worden opgevouwen en in een zakje of envelop gestopt.
2. De groep vormen: de kinderen zitten in een kring. Eén kind wordt gekozen als postbode en staat in het midden met de envelop of zak met de kaartjes met emotionele scenario's in de hand.
3. De brief bezorgen: de postbode loopt rond in de kring, stopt bij een willekeurig kind en zegt: "Een brief voor jou!" Hij of zij geeft het kind een kaartje uit de zak.
4. Lezen en spelen: het gekozen kind leest de kaart in stilte, denkt na over hoe het personage zich zou kunnen voelen en speelt vervolgens de emotie na zonder de naam van de emotie te noemen. Ze kunnen gebruikmaken van:
 - gezichtsuitdrukkingen
 - gebaren of lichaamshouding
 - een korte zin (bijv. "Waarom is mij dit overkomen?")
5. De emotie raden: de rest van de groep kijkt aandachtig toe en probeert te raden:
 - Welke emotie wordt er uitgedrukt?
 - Wat zou de oorzaak kunnen zijn?
6. Bevestiging en reflectie: zodra de juiste emotie is geraden, bevestigt het kind deze en kan het ervoor kiezen om een opmerking toe te voegen, zoals:
"Ja, ik was nerveus omdat iedereen naar me keek."

7. Nieuwe ronde: er wordt een nieuwe postbode gekozen en het spel gaat verder met een nieuwe bezorging.
8. Uitbreiding (optioneel): Naarmate het spel vordert, kan de leerkracht:
 - complexere of gemengde emoties introduceren
 - korte groepsreflecties aanmoedigen over hoe emoties worden uitgedrukt en herkend

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal (binnen/buiten)

Deze activiteit werkt het beste buiten, in een ruime tuin of op een schoolplein, waar kinderen zich vrij kunnen bewegen tussen de stations (die verschillende 'huizen' voorstellen). Het kan echter ook worden aangepast voor binnenspel door gebruik te maken van duidelijk gemarkeerde zones in een groot klaslokaal of gymzaal.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Dit spel versterkt empathie en emotioneel bewustzijn door kinderen aan te moedigen emoties op een non-verbale en creatieve manier te herkennen en uit te drukken. Elk kind moet een emotionele situatie interpreteren, zich voorstellen hoe die voelt, en die innerlijke toestand vertalen in gebaren, houding of toon. Dit proces ontwikkelt hun vermogen om emoties bij zichzelf en anderen te herkennen, zelfs als die niet expliciet worden benoemd.

Terwijl kinderen hun leeftijdsgenoten observeren en proberen de emotie te raden, leren ze aandacht te schenken aan subtiele emotionele signalen en lichaamstaal. Dit scherpt hun observatievermogen aan en bouwt een rijker emotioneel vocabulaire op.

Het spel bevordert ook empathie door kinderen uit te nodigen zich de ervaringen achter elke emotie voor te stellen. Wanneer ze raden of nadenken over wat het personage zou kunnen voelen en waarom, oefenen ze zich in het zich verplaatsen in iemand anders. Na verloop van tijd bouwt dit een grotere gevoeligheid op voor de emoties van anderen in situaties uit het echte leven.

De speelse en veilige context helpt zelfs verlegen of stille kinderen zich op hun gemak te voelen bij het uiten van zichzelf en emoties te zien als een normale en gedeelde menselijke ervaring.

Wat willen we bereiken op het gebied van de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Na het spelen van dit spel kunnen leerlingen:

- De emoties herkennen die anderen uitdrukken via gezichtsuitdrukkingen, toon en bewegingen.
- Hun eigen basisemoties herkennen en benoemen op een manier die past bij hun leeftijd.
- Hun emoties overbrengen met behulp van gebaren, verhalen en eenvoudige verbale uitingen.
- Leeftijdsgeschikte emotionele woordenschat gebruiken tijdens groepsinteracties.

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

Gebruik dit spel om emotionele woordenschat te introduceren of te versterken, vooral in de eerste jaren van de basisschool. Het kan een speelse manier zijn om empathie te verkennen door kinderen aan te moedigen na te denken over welke emotie bij welk personage of welke context 'hoort'.

Voorbeeld: Tijdens een lesmodule over vriendschap bezorgt de postbode emotionele berichten tussen fictieve vrienden. Kinderen moeten beslissen hoe ze vriendelijk kunnen reageren op iemand die zich eenzaam of boos voelt.

Het werkt ook goed als opwarmer tijdens de kring of als reflectie aan het einde van de dag.

Benodigheden voor de uitvoering

- Een tas of doos met het opschrift 'Postbodezak'
- 20–30 gevouwen kaartjes met korte emotionele situaties erop geschreven (kunnen worden geïllustreerd voor jongere kinderen)
- Een stoel of zachte hoed voor de postbode (optioneel, om er een speels ritueel van te maken)

Leidende vragen

- Wat denk je dat het personage in je envelop voelt?
- Waarom zou iemand zich zo voelen?
- Heb je je ooit zo gevoeld? Wanneer?
- Hoe zou je iemand helpen die zich zo voelt?

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

- Sommige kinderen vinden het misschien moeilijk om een emotie duidelijk uit te drukken of voelen zich misschien verlegen.
Tip: De leerkracht kan hen ondersteunen met eenvoudige vragen als “Denk eens aan een moment waarop je je zo voelde” of “Hoe zou je lichaam eruitzien als je deze emotie voelde?”
- Sommige kinderen overdrijven hun emotionele uitingen.
Tip: De leerkracht kan een kort gesprek leiden over hoe echte emoties vaak subtieler zijn en sterk kunnen verschillen van persoon tot persoon.
- Sommige kinderen raden emoties snel, terwijl anderen meer tijd nodig hebben om na te denken.
Tip: De leerkracht moet beide benaderingen erkennen en verkenning aanmoedigen door vragen te stellen als: “Wat zou dit kind nog meer kunnen voelen?”
- De leerkracht speelt een sleutelrol bij het creëren van een veilig emotioneel klimaat.
Tip: Als er gegiechel of ongemak ontstaat, moet hier op een warme manier op worden ingegaan, waarbij wordt benadrukt dat alle emoties normaal zijn en dat het interpreteren ervan oefening en vriendelijkheid vereist.
- Kinderen die zich verlegen of aarzelend voelen, hebben mogelijk extra voorbeelden of modellen nodig.
Tip: De leerkracht kan eenvoudige emotionele scenario's aanbieden om hen te helpen zelfverzekerder deel te nemen en hun emotionele woordenschat uit te breiden.

Aanpassing aan moeilijkheidsgraad

Beginners: Profiteer van kaarten met eenvoudige, herkenbare situaties en visuele pictogrammen (zoals een verdrietig gezicht of een cadeau). De leerkracht kan de kaarten hardop voorlezen en hen helpen de emotie uit te drukken door middel van mimiek en gebaren.

Gevorderden: Er kunnen complexere scenario's worden geïntroduceerd — bijvoorbeeld dubbelzinnige gevoelens zoals “Je bent blij dat je vriend heeft gewonnen, maar ook een beetje jaloers”. Deze situaties maken een rijkere emotionele discussie en een meer verfijnde uitdrukking mogelijk.

Experts: Oudere kinderen kunnen ook hun eigen emotionele berichten schrijven om aan de tas van de postbode toe te voegen.

Debriefing en reflectievragen

- Hoe voelde het om de emotie van iemand anders te ontvangen en uit te beelden?
- Was het makkelijk om te raden wat anderen voelden? Waarom wel of waarom niet?
- Heb je je ooit onzeker gevoeld over een emotie? Wat hielp je bij het nemen van een beslissing?
- Hoe denk je dat we deze vaardigheid kunnen gebruiken in de klas of met vrienden?
- Kunnen twee mensen verschillende emoties voelen in dezelfde situatie? Wat zegt dat over ons?
- Is het makkelijk of moeilijk om emoties te raden? Waarom?

3.8.3 Scopa

Korte beschrijving en spelregels

Het spel is geïnspireerd op Scopa, een traditioneel Italiaans kaartspel waarin spelers kaarten verzamelen door middel van combinaties en strategie. In deze aangepaste versie combineren kinderen kaarten op basis van emoties in plaats van numerieke waarden. Hierdoor blijft de dynamiek van het originele spel, met beurtwisselingen en besluitvorming, behouden, terwijl de focus verschuift naar het herkennen en uiten van emoties.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Empathie

Aanvullende/secundaire vaardigheden

- Regulering van emotioneel bewustzijn en communicatie
- Waarde hechten aan mens en natuur
- Probleemoplossing

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6-10 jaar	2-6 kinderen	20-30 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

Vorbereiding:

- Maak een stapel emotiekaarten klaar (minstens 32 kaarten) en zorg ervoor dat elke emotie meerdere keren voorkomt (bijv. 4 kaarten voor Vreugde, 4 voor Verdriet, 4 voor Angst, enz.), zodat meerdere spelers dezelfde emotie kunnen vasthouden of spelen.
- Emoties kunnen worden weergegeven met geschreven labels of eenvoudige tekeningen/pictogrammen, afhankelijk van de leeftijdsgroep.
- Maak een stapel Situatiekaarten klaar (minstens 20 kaarten), die elk een kort, voor de leeftijd geschikt scenario beschrijven (bijv. "Een kind is zijn favoriete speelgoed kwijtgeraakt", "Iemand is nerveus voor een belangrijk examen", "Een vriend werd buitengesloten bij een spel").
- Schud beide stapels en leg vier Situatiekaarten open op tafel.
- Elke speler krijgt drie emotiekaarten in zijn hand.
- De overige emotiekaarten vormen de trekstapel voor het spel

Spelverloop:

1. Spelers kiezen om de beurt een van hun emotiekaarten en proberen deze te matchen met een situatiekaart op tafel.

2. Om de combinatie te claimen, moet de speler uitleggen waarom de emotie bij de situatie past (bijv. "Ik combineer 'Angst' met 'Een kind dat verdwaald is in een supermarkt', omdat we ons vaak bang voelen als we verdwaald zijn.>").
3. De speler stelt vervolgens een manier voor om de persoon die die emotie voelt te helpen (bijv. "Om hen te helpen, zou ik kunnen zeggen dat ze een beveiligingsmedewerker moeten zoeken of kalm moeten blijven en om hulp moeten vragen.>").
4. Als de redenering geldig en overtuigend is, verzamelt de speler de gekoppelde kaarten en legt deze op zijn persoonlijke stapel.
5. Er wordt een nieuwe Situatiekaart uit de stapel getrokken ter vervanging van de weggenomen kaart.
6. De volgende speler herhaalt het proces.

Het spel winnen:

- Het spel eindigt wanneer er geen Situatiekaarten meer over zijn.
- Spelers tellen hun bij elkaar passende paren, maar de nadruk ligt op wie de meest betekenisvolle en inzichtelijke antwoorden heeft gegeven, niet alleen op wie de meeste kaarten heeft verzameld.

Speciale regels:

- Als een speler geen van zijn kaarten kan matchen, mag hij één kaart uit zijn hand ruilen met de trekstapel.
- Empathiebonus: Elke speler aan tafel (niet alleen degene die aan de beurt is) mag een combinatie aanvechten als hij of zij vindt dat een andere emotie beter bij de situatie past. De speler die de combinatie aanvecht, moet een alternatieve emotiekaart voorstellen en kort zijn of haar redenering toelichten.
- Als de groep het erover eens is dat de alternatieve emotie beter past, wint de speler die de combinatie betwist in plaats van de oorspronkelijke speler.

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal (binnen/buiten)

Binnen: Zet tafels of matten op de vloer neer waar kleine groepjes van 3-6 spelers comfortabel rond de kaarten kunnen zitten. Zorg ervoor dat de ruimte stil genoeg is om tijdens het spel goed na te denken en uitleg te geven. Visuele hulpmiddelen voor emoties kunnen op een bord worden getoond om jongere leerlingen te ondersteunen.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Dit spel helpt kinderen empathie te ontwikkelen door hen aan te moedigen zinvolle emotionele verbanden te leggen tussen alledaagse situaties en specifieke gevoelens. Om een geldige combinatie te maken, moeten spelers niet alleen de emotie identificeren die bij het scenario past, maar ook hun redenering uitleggen en een zorgzame reactie voorstellen. Dit proces vereist dat kinderen zich in de ander verplaatsen, nadenken over wat die persoon zou kunnen voelen en overwegen hoe ze het beste kunnen reageren.

Omdat het spel zowel emotioneel redeneren als gezamenlijke discussie omvat, bevordert het een ondersteunende omgeving waarin kinderen naar elkaars perspectieven luisteren, elkaar op respectvolle wijze uitdagen en nadenken over meerdere interpretaties. Het rechtvaardigen van hun

keuzes en het reageren op emotionele behoeften helpt kinderen om op een gestructureerde maar speelse manier perspectiefneming, emotionele geletterdheid en prosociaal gedrag te oefenen.

Het spel stimuleert het innemen van perspectief en het herkennen van emoties, waardoor kinderen situaties door de ogen van anderen leren zien. Het leert ook actief luisteren en communicatieve vaardigheden, aangezien spelers hun keuzes moeten rechtvaardigen en doordacht moeten reageren op verschillende emoties. De samenwerkingselementen van het spel helpen bij de ontwikkeling van sociale gevoeligheid en emotionele intelligentie.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Na het spelen van dit spel zullen leerlingen in staat zijn om:

- Een direct verband leggen tussen een situatie en een passende emotie.
- Uitleggen welke emoties een bepaalde situatie bij een ander kind kan oproepen en waarom.
- Begrijpen dat dezelfde situatie bij anderen dezelfde emoties kan oproepen als bij henzelf.
- Tijdens groepsdiscussies openlijk over emoties te praten en hun keuzes te onderbouwen met behulp van emotioneel vocabulaire.

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

Een speler trekt 'Eenzaamheid' en koppelt dit aan 'Een nieuwe leerling op school', waarbij hij uitlegt: "Als je op een nieuwe plek bent en niemand kent, voel je je al snel eenzaam." Hij stelt voor: "Ik zou hem uitnodigen om tijdens de pauze met me te spelen."

Een andere speler kiest 'Trots' en koppelt dit aan 'Iemand die heeft leren zwemmen', en zegt: 'Als we iets moeilijks bereiken, zijn we trots op onszelf.'

Een meer gevorderde ronde gaat over "Jaloerie", gekoppeld aan "Een vriend die een beter cijfer heeft gehaald voor een toets". Het kind zegt: "Het is normaal om jaloers te zijn, maar in plaats van boos te worden, kunnen we hem of haar om tips vragen om de volgende keer beter te presteren."

Benodigheden voor de uitvoering

- Ten minste 32 emotiekaarten (met verschillende emoties zoals Geluk, Verdriet, Angst, enz.), waarbij elke emotie meerdere keren voorkomt (bijv. 4 kaarten voor Vreugde, 4 voor Verdriet, 4 voor Angst, enz.),
- Situatiekaarten (minstens 20 kaarten), die elk een kort, voor de leeftijd geschikt scenario beschrijven
- Een trekstapel voor nieuwe kaarten

Leidende vragen

- Kun je je voorstellen hoe deze persoon zich op dit moment voelt? Wat gaat er misschien in hem of haar om?
- Heb je je ooit zo gevoeld in een soortgelijke situatie? Wat gebeurde er toen?
- Wat zou je kunnen zeggen of doen om iemand te helpen die zich zo voelt?
- Denk je dat verschillende mensen zich in deze situatie anders zouden kunnen voelen? Waarom?
- Waarom heb je deze emotie voor deze situatie gekozen? Waarom denk je dat het past?

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

- Sommige kinderen hebben misschien moeite om te begrijpen waarom een emotie bij een situatie past.
Tip: De leerkracht kan sturende vragen stellen, zoals: "Heb je je ooit zo gevoeld?"
- Spelers zijn het misschien niet eens over een emotie (bijv. de een zegt "woede", terwijl de ander "frustratie" zegt).
Tip: De leerkracht kan de discussie faciliteren en laten zien hoe verschillende mensen emoties op verschillende manieren interpreteren.
- Sommige kinderen vinden het misschien moeilijk om oplossingen aan te dragen.
Tip: De leerkracht kan voorbeelden geven of vragen: "Hoe zou je willen dat iemand je hielp als je je zo voelde?"
- Als een kind verlegen of onzeker is
Tip: De leerkracht kan het kind in een duo plaatsen om het zelfvertrouwen op te bouwen.

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Beginners: Door het spel te vereenvoudigen, kan het boeiender en toegankelijker worden. In plaats van geschreven emoties en situaties te gebruiken, kunnen ze gebruikmaken van kaarten met afbeeldingen, waarbij ze geïllustreerde gezichtsuitdrukkingen koppelen aan eenvoudige scenario's. Als ze moeite hebben om een emotie onder woorden te brengen, kunnen ze deze in plaats daarvan uitbeelden, waardoor ze gevoelens kunnen ervaren door middel van beweging en imitatie in plaats van door middel van ingewikkelde uitleg. Deze versie houdt het spel leuk en bevordert tegelijkertijd de herkenning van emoties.

Gevorderde leerlingen: Het spel kan meer genuanceerde emoties introduceren die verder gaan dan basisemoties zoals blijdschap of verdriet. Emoties zoals verlegenheid, dankbaarheid of frustratie kunnen worden toegevoegd, waardoor kinderen worden aangemoedigd om dieper na te denken over sociale interacties en verschillende emotionele reacties. In dit stadium kunnen discussies verder gaan dan alleen het herkennen van emoties, waardoor spelers worden gestimuleerd om na te denken over hoe mensen deze in verschillende situaties reguleren of beheersen.

Experts: Het spel kan nog analytischer en tot nadenken stemmender worden. Spelers kan worden gevraagd om niet alleen een emotie aan een situatie te koppelen, maar ook twee verschillende perspectieven aan te bieden: één vanuit de persoon die de emotie ervaart en één vanuit een toeschouwer of helper. Dit stelt hen in staat om meerdere standpunten in overweging te nemen en zich op een dieper niveau in te leven in andermans perspectief. Ze kunnen ook praten over ervaringen uit het echte leven die verband houden met de emotie die ze hebben gekoppeld, waardoor hun vermogen om persoonlijke ervaringen te koppelen aan een breder emotioneel begrip wordt versterkt.

Debriefing en reflectievragen

- Was er een emotie die moeilijker te begrijpen was?
- Heb je vandaag een nieuwe manier geleerd om iemand te helpen door beter te weten hoe diegene zich voelt?
- Waarom is het belangrijk om rekening te houden met hoe anderen zich voelen?
- Is er iets veranderd in je mening over emoties tijdens het spel?
- Hoe kunnen we wat we hebben geleerd gebruiken om betere vrienden te zijn?

3.9 MENSEN EN DE NATUUR WAARDEREN

3.9.1 Schattenjacht

Korte beschrijving en spelregels

Dit is een schattenjacht in teamverband waarbij kinderen aanwijzingen, kaarten en observatieopdrachten in de natuur volgen om een reeks verborgen aanwijzingsstations te vinden. Bij elk station lossen de teams een opdracht op die verband houdt met het waarderen van de natuur en het waarderen van mensen, waarna ze een puzzelstukje verdienen. Wanneer alle stukjes zijn verzameld, zetten de teams deze in elkaar tot een A4-formaat 'eindboodschap' die de locatie van de uiteindelijke schat (een beloning die verband houdt met de natuur) onthult.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Waarde hechten aan mensen en de natuur

Aanvullende/secundaire vaardigheden

- Verbondenheid
- Nieuwsgierigheid, verwondering en openheid
- Probleemoplossing

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6-10 jaar	2-30 kinderen (bij voorkeur in teams)	30-50 minuten (afhankelijk van het aantal stations)

Hoe te spelen - korte spelregels

1. Zet 6–12 stations klaar (binnen of buiten). Elk station heeft:
 - één aanwijzing/raadsel dat naar de volgende locatie leidt
 - één korte minitaak (verbinding tussen mens en natuur)
 - één puzzelstukje (deel van een A4-pagina per team)
2. Verdeel de leerlingen in teams van 3–5. Geef elk team:
 - Een aanwijzing voor station 1 (of een startkaart)
 - Een klembord/map
 - Een kleine envelop om de puzzelstukjes in te bewaren
3. De teams lossen het raadsel op, gaan naar het volgende station en voltooien de minitaak.
4. Als ze de opdracht hebben voltooid, pakken ze het puzzelstukje en gaan ze verder met de volgende aanwijzing.
5. Zodra de teams alle puzzelstukjes hebben verzameld, leggen ze deze in de A4-formaat eindboodschap, die de locatie van de eindschat onthult.

6. De uiteindelijke schat moet een verband hebben met de natuur (bijv. zaadpapier, een 'natuurbeschermer'-badge, een plantje, een knutselset van gerecycled materiaal of een 'natuurmissie'-certificaat).

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal (binnen/buiten)

Buiten (aanbevolen): schoolplein, tuin, park of speelplaats met duidelijke grenzen.

- Plaats de stations bij veilige, herkenbare oriëntatiepunten: een boom, bankje, hoek van een hek, bord, enz.
- Stel vooraf 'natuurregels' vast: eerst met je ogen kijken, voorzichtig aanraken, geen afval achterlaten.

Optie voor binnen: gangen + hoeken van het klaslokaal.

- Gebruik 'natuurobjecten' binnen: plantenhoek, zonlicht bij het raam, waterstation, prullenbak.

Tip voor de opstelling: spreid de teams uit (laat team A beginnen bij station 1, team B bij station 2, enz.) om drukte te voorkomen.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Deze schattenjacht bouwt aan het waarderen van mensen en de natuur door middel van geleefde ervaring: kinderen bewegen zich door echte ruimtes en leren dat de natuur geen 'achtergrond' is – het is een gedeeld thuis dat respect verdient.

Biodiversiteit en waardering voor de natuur: veel aanwijzingen vereisen dat kinderen letten op levende en niet-levende onderdelen van de omgeving (schaduw, bladeren, aarde, insecten, waterbronnen), waardoor ze inzien dat de natuur bestaat uit vele onderling verbonden elementen.

Nieuwsgierigheid en verwondering: De opzet van de speurtocht zorgt op natuurlijke wijze voor opwinding en aandacht voor details. Kinderen kijken beter, stellen vragen en ontdekken kleine dingen die ze vaak negeren (patronen op bladeren, waar schaduw vandaan komt, hoe mieren zich verplaatsen).

Verbondenheid (mensen + natuur): Teams slagen alleen door samen te werken en zich verantwoordelijk te bewegen in de gedeelde ruimte. Aanwijzingen koppelen waardering voor teamgenoten aan waardering voor de natuur (“We hebben elkaar nodig – net als levende wezens in een ecosysteem”).

Verantwoordelijkheid en samenleven: Duidelijke “regels voor respect voor de natuur” en opdrachten bij de stations zetten waarden om in daden: laat geen sporen achter, bescherm levende wezens, ga verstandig om met hulpbronnen en behandel de omgeving als iets waar we deel van uitmaken – niet als iets dat we gebruiken.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Na dit spel moeten leerlingen in staat zijn om:

- Beschrijven dat de natuur veel verschillende levende wezens omvat en dat biodiversiteit helpt om ecosystemen gezond te houden.
- Zich zorgvuldiger gedragen in de natuur (voorzichtig aanraken, niet plukken, geen afval achterlaten, op paden/binnen grenzen blijven).

- Waardering tonen voor teamgenoten door respectvol te communiceren en samen beslissingen te nemen.
- Praktische probleemoplossingsstrategieën gebruiken: ideeën testen, aanwijzingen herlezen, rollen verdelen, kalm blijven als ze vastlopen.
- Openheid tonen door te luisteren naar de ideeën van anderen en verschillende benaderingen te proberen (niet vasthouden aan één 'juist' antwoord).
- Geef ten minste één manier aan waarop mensen kunnen samenleven met de natuur (bescherm habitats, verminder afval, respecteer levende wezens).

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

Je kunt elk station zo ontwerpen dat het één natuurfocus + één mensfocus + één kleine actie bevat.

Voorbeeldstations (snelle, actieve opdrachten):

1. Schaduwstation (bomen & dankbaarheid)
 - Aanwijzing: “Zoek iets dat schaduw geeft zonder dak.”
 - Opdracht: “Noem één manier waarop bomen levende wezens helpen.” + “Noem één ding dat je waardeert aan een teamgenoot.”
 - Puzzelstukje verdiend.
2. Biodiversiteitsplek (Veel levende wezens)
 - Aanwijzing: “Ga naar een plek waar je minstens drie verschillende soorten planten kunt zien.”
 - Opdracht: “Zoek 3 verschillende levende wezens (plant/insect/vogel). Eén teamgenoot wijst ze aan, één teamgenoot noteert ze, één teamgenoot deelt ze.”
 - Puzzelstukje verdiend.
3. Laat geen sporen achter (verantwoordelijkheid)
 - Aanwijzing: “Zoek de plek waar we ons gebied schoonhouden.” (afvalbak / aangewezen schone plek)
 - Opdracht: “Sorteer 3 voorbeelden (papier/plastic/organisch) OF beantwoord: ‘Wat doen we met afval in de natuur?’”
 - Puzzelstukje verdiend.
4. Water Station (Verbinding met het leven)
 - Aanwijzing: “Zoek iets dat levende wezens elke dag nodig hebben.”
 - Opdracht: “Noem één manier om water te besparen op school/thuis.”
 - Puzzelstukje verdiend.
5. Station Openheid (Verschillende ideeën)
 - Aanwijzing: “Ga naar een plek waar je meer dan één geluid kunt horen.”
 - Opdracht: Elke teamgenoot deelt één gok voor de volgende aanwijzing voordat er gekozen wordt. Het team moet samen kiezen.”

Benodigheden voor de uitvoering

- Aanwijzingskaarten of afgedrukte raadsels/enveloppen
- Een eenvoudige kaart (optioneel)
- Kleine “schat”-voorwerpen (stickers, penningen, traktaties)
- Dozen of enveloppen om de prijzen in te verstoppen
- Klemborden of mappen waarin teams hun aanwijzingen kunnen meenemen

- (Optioneel) Stickers of stempels om elk gevonden station af te vinken
- A4-papier × aantal teams (om de uiteindelijke samengestelde boodschap te vormen)
- Schaar
- Plakband
- (Optioneel) Rekvisieten (vergrootglazen, verrekijkers, 'natuurdetective'-badges).

Leidende vragen

(Deze zijn bedoeld als 'micro-aanwijzingen' die de flow niet onderbreken – één kort antwoord, dan verder.)

- Heeft jullie team hier meer dan één soort levend wezen gezien?
- Wat is een kleine manier om respect te tonen voor deze plek (op dit moment)?
- Gedragen we ons als gasten in de natuur – vriendelijk en voorzichtig?
- Is er naar ieders idee geluisterd voordat de volgende stap werd gekozen?
- Kunnen we dit sneller oplossen als we de taken verdelen (lezer / zoeker / notulist)?
- Wat weten we zeker uit de aanwijzing?
- Wat is een nieuw idee dat we nog niet hebben geprobeerd?
- Wat is iets verrassends of moois dat je is opgevallen?

Tips en trucs voor het omgaan met uitdagingen

- Teams die zich haasten en taken overslaan:
Tip: Stel de regel in: “Geen puzzelstukje totdat de taak is voltooid.” Houd taken kort en duidelijk.
- Drukke bij stations:
Tip: Verspreid de startpunten van de teams of maak twee parallelle routes die aan het einde samenkomen.
- Overmatige opwindning buiten (rennen, planten aanraken):
Tip: Stel 3 eenvoudige regels op:
 1. loop snel, ren niet
 2. eerst kijken, voorzichtig aanraken alleen als het mag
 3. laat geen sporen achter
- Sommige kinderen domineren de beslissingen:
Tip: Wijs bij elk station afwisselende rollen toe: aanwijzingenlezer, navigator, notulist, controleur.
- Kinderen die vastlopen op een raadsel:
Tip: Bied een 'natuurhint'-systeem aan: één hint per team per speurtocht (leert verantwoordelijkheid + strategie).

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Beginners: Het spel wordt gespeeld in kleinere groepen met 6–8 stations. Gebruik visuele aanwijzingen, pijlen en zeer concrete opdrachten, bijvoorbeeld: 'Zoek een blad!', 'Zoek schaduw!', 'Zoek iets ruws!'. Kinderen verkennen de natuur en hun teamgenoten in een veilige, begeleide omgeving terwijl ze teamwork oefenen. Ze letten op kleine details, stellen vragen en verwonderen zich over hun ontdekkingen. Het doel is om te observeren hoe hun eigen bewegingen en keuzes het team en de natuurlijke omgeving beïnvloeden.

Gevorderden: Het spel bestaat uit 8–10 stations, met eenvoudige raadsels en observatieopdrachten, bijvoorbeeld: “Zoek twee verschillende bladvormen.” Teams werken zelfstandiger, stemmen bewegingen en beslissingen op elkaar af, reflecteren op elkaars ideeën en experimenteren met meerdere oplossingen. Kinderen observeren actief hoe keuzes de uitkomst beïnvloeden, testen verschillende strategieën en versterken hun nieuwsgierigheid, verwondering en openheid ten opzichte van de natuur en hun leeftijdsgenoten.

Experts: Er wordt een groter aantal stations, logische stappen en beslissingsmomenten geïntroduceerd, bijvoorbeeld: “Twee mogelijke locaties – gebruik de aanwijzing om te beslissen!”, samen met mini-‘afwegingstaken’, bijvoorbeeld: “Welke keuze beschermt de natuur het meest?” Teams worden tegelijkertijd met meerdere uitdagingen geconfronteerd, waarbij ze de waarde van de natuur en teamwork tegen elkaar afwegen terwijl ze zelfstandig strategieën uitstippelen. Kinderen testen voortdurend hypothesen, merken op onverwachte uitkomsten op, experimenteren met nieuwe oplossingen en ontwikkelen intensief hun nieuwsgierigheid, verwondering, openheid en verantwoordelijkheid ten opzichte van de natuur en hun leeftijdsgenoten.

Debriefing en reflectievragen

- Wat is je vandaag opgevallen dat je normaal gesproken buiten of op het schoolplein niet opmerkt?
- Waar zag je biodiversiteit (verschillende levende wezens)? Waarom is dat belangrijk?
- Hoe heeft je team problemen opgelost toen je vastliep? Wat werkte het beste?
- Heeft iemand van gedachten veranderd na het horen van het idee van iemand anders? Wat gebeurde er?
- Waar voelde je vandaag verwondering of nieuwsgierigheid bij?
- Wat is een manier waarop mensen kunnen leven die respect voor de natuur laat zien?
- Wat is één kleine actie die je deze week gaat ondernemen om zorg te dragen voor de natuur en de mensen om je heen?

3.9.2 Bevers en muizen – Editie 'Biodiversiteit en samenleven'

Korte beschrijving en spelregels

Dit is een aangepaste versie van Bevers en Muizen, een spel van geheugen, geluk en eenvoudige rekenkunde. Spelers streven er nog steeds naar om elke ronde af te sluiten met het laagste totaal door slim kaarten te vervangen zonder ze opnieuw om te mogen draaien.

In deze versie zijn de dieren niet alleen decoratie. De bevers, muizen en kaarten waarop beide diersoorten staan, staan voor biodiversiteit en onderlinge afhankelijkheid: zelfs als er rivaliteit is, hebben levende wezens elkaar vaak nodig om te overleven en te gedijen. Het spel blijft competitief, maar leerlingen leren dat winnen en gedijen niet hetzelfde zijn – de natuur gedijt door evenwicht en diversiteit, en mensen gedijen als we verschillen respecteren en op een verantwoorde manier samenwerken.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Mensen en de natuur waarderen

Aanvullende/secundaire vaardigheidsfocus

- Verbondenheid
- Kritisch denken
- Probleemoplossing

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6-10 jaar	Groepen van 2-10 kinderen (ideaal: 4-8)	20-30 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

A) Basisregels (ongewijzigd)

1. Schud het kaartspel en deel 4 kaarten met de afbeelding naar beneden uit aan elke speler in een rij.
2. Aan het begin bekijkt elke speler stiekem zijn twee hoekkaarten, onthoudt ze en legt ze weer met de beeldzijde naar beneden.
3. Spelers spelen om de beurt met de klok mee. Als je aan de beurt bent:
 - Trek een kaart uit het stapel, bekijk deze en beslis of je deze wilt houden.
 - Als je de kaart houdt, vervang je een van je vier gesloten kaarten (zonder deze om te draaien). Leg de vervangen kaart open naast het kaartspel.
 - Als je de kaart niet houdt, leg je de getrokken kaart open naast de stapel.
4. De volgende speler kiest:
 - een nieuwe kaart uit de stapel te trekken, of
 - de bovenste open kaart van de aflegstapel nemen.

5. Rode kaarten tellen niet mee als getallen. Als je er een trekt, draai je deze open en volg je de instructie:
 - Ruilen: ruil een van je gesloten kaarten met de gesloten kaart van een andere speler (zonder ze te zien).
 - Tweede kans: trek stiekem een kaart; als je deze niet wilt, leg je hem af en trek je er nog een.
 - Snel kijken: kijk stiekem naar een van je gesloten kaarten.
6. Als een speler denkt dat hij de laagste som heeft, klopt hij op de tafel. Alle andere spelers krijgen nog één laatste beurt.
7. Leg de kaarten open, tel de totalen bij elkaar op; het laagste totaal wint de ronde. Speel meerdere rondes en houd de totale scores bij.

B) De laag 'Biodiversiteit & Coëxistentie' (daarbovenop toegevoegd)

Deze toevoegingen veranderen de spelregels niet, alleen de betekenis en de leerfocus in de klas.

1. Biodiversiteitscontrole (voordat de ronde begint – 1 minuut)
De leerkracht zegt:
“In de natuur gaat het niet alleen om wie het sterkst is. Een gezonde leefomgeving heeft verschillende levende wezens nodig. Bevers en muizen concurreren soms met elkaar, maar ze hebben elkaar ook nodig omdat ze allebei iets belangrijks voor het ecosysteem betekenen.”
2. Vraag over onderlinge afhankelijkheid (tijdens het spel – 5 seconden wanneer een dier wordt gezien)
Telkens wanneer een open kaart verschijnt:
 - Beaver: “Wat doet de bever in de natuur?” (bijv. waterhabitats, bouwen, onderdak voor anderen)
 - Muis: “Wat doet de muis in de natuur?” (bijv. zaden verspreiden, deel uitmaken van de voedselketen, het evenwicht bewaren)
 - Beide dieren: “Dit toont co-existentie: wat gebeurt er wanneer verschillende levende wezens een thuis delen?”
3. “We hebben elkaar nodig”-moment (alleen wanneer de Ruilkaart wordt getrokken)
De ruil verloopt nog steeds precies hetzelfde, maar voeg één zin toe:
Voordat er wordt geruild, zegt elke speler een van de volgende zinnen (de leerkracht kan deze als opties geven):
 - “Ook al concurreren we, we delen nog steeds dezelfde leefomgeving.”
 - “Verschillende levende wezens hebben verschillende sterke punten.”
 - “Ik zal eerlijk en respectvol ruilen.”

Hier leert het spel op natuurlijke wijze het idee: wat ik heb, kan waardevol zijn voor jou, en wat jij hebt, kan waardevol zijn voor mij – zelfs zonder dat we nog weten wat het is.

4. Optioneel (eenvoudig) doel voor de hele groep (heeft geen invloed op wie er wint)
Doe aan het einde van de ronde een snelle controle in de klas:
 - Als de spelers aan de tafel gezamenlijk een mix van beverkaarten en muiskaarten in hun onthulde sets hebben, verdient de klas een “Gezonde Leefomgeving”-punt voor die ronde.
 - Als bijna alle kaarten van één type zijn, zegt de leerkracht: “Dit is wat er gebeurt als de biodiversiteit verloren gaat – habitats worden zwakker.”

Dit creëert een parallelle boodschap: je kunt nog steeds concurreren, maar de habitat heeft diversiteit nodig om gezond te blijven.

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal (binnen/buiten)

Binnen: Kleine groepen aan tafels. Zorg dat de aflegstapel goed zichtbaar is.

Buiten: Vlakke ondergrond met dienbladen/klemborden zodat kaarten niet wegwaaien.

Tip voor de opstelling: Leg een klein kaartje met de tekst “Herinnering aan de habitat” in het midden, waarop staat: “Biodiversiteit = verschillende levende wezens. Verschillende sterke punten. Gedeelde thuis.”

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Dit spel ontwikkelt het waarden van mensen en de natuur door kinderen via spel te laten ervaren dat:

1. Biodiversiteit belangrijk is (natuurperspectief)

Kinderen merken dat bevers, muizen en gemengde kaarten verschillende rollen in het ecosysteem vertegenwoordigen. De korte aanwijzingen versterken het idee dat een habitat het gezondst is als er verschillende levende wezens in voorkomen, en niet slechts één. 'Beide'-kaarten helpen kinderen coëxistentie te begrijpen, waarbij verschillende soorten de ruimte delen en elkaar beïnvloeden.

2. Diversiteit is belangrijk (menselijk perspectief)

In de klas zien leerlingen dat spelers ook verschillende sterke punten hebben: geheugen, geduld, risico's nemen, zorgvuldig nadenken, snel rekenen, emotionele beheersing. De leerkracht benadrukt:

“Net zoals de natuur veel verschillende soorten levende wezens nodig heeft, functioneren menselijke gemeenschappen beter wanneer we verschillen respecteren.”

3. Mensen moeten de natuur respecteren en ermee samenleven – en we hebben elkaar nodig

De herhaalde boodschap wordt:

- levende wezens zijn met elkaar verbonden
- er is concurrentie, maar er is ook wederzijdse behoefte
- verantwoordelijke keuzes beschermen onze gezamenlijke leefomgeving

Kinderen beginnen dit te koppelen aan dagelijkse handelingen: zorgen voor dieren en planten, schade beperken, middelen eerlijk verdelen en zichzelf zien als onderdeel van de natuur – niet los daarvan.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Na dit spel moeten leerlingen in staat zijn om:

- Uitleggen waarom biodiversiteit de natuur sterker maakt (verschillende levende wezens = evenwicht en veerkracht).
- Geef minstens één voorbeeld van hoe twee levende wezens zowel met elkaar kunnen concurreren als elkaar toch nodig hebben (gedeelde leefomgeving, voedselketen, schuilplaats, evenwicht).
- Respectvollere taal te gebruiken over dieren, leefgebieden en de natuur (“Ze hebben een rol”, “Ze horen hier thuis”).
- Erkennen dat menselijke diversiteit (verschillende sterke punten, culturen, behoeften) waardevol is en het welzijn van de gemeenschap ondersteunt.

- Tijdens het spelen gedrag vertonen dat coëxistentie bevordert: eerlijk ruilen, vriendelijke toon, geen verwijten en verantwoordelijkheid voor de gedeelde ruimte.
- Gebruik kritisch denken bij onzekerheid: “Wat weet ik? Wat weet ik niet? Wat is op dit moment mijn beste beslissing?”

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

1. Voordat je begint:

“In deze leefomgeving veranderen bevers de rivier en helpen muizen het leven in het bos te verspreiden. Ze kunnen ruzie maken of met elkaar concurreren, maar ze maken deel uit van hetzelfde systeem.”

2. Wanneer een ‘beide’-kaart open ligt:

Leerkracht: “Deze kaart toont coëxistentie. Wat moeten we doen als we een thuis delen?”

Leerling: “Voorzichtig zijn, ruimte respecteren, geen kwaad doen.”

3. Wanneer ‘Uitwisseling’ wordt gespeeld:

Leerkracht: “Ruilen kan oneerlijk aanvoelen, maar we oefenen eerlijkheid. In de natuur is het delen van ruimte ook niet altijd gemakkelijk.”

4. Biodiversiteitscontrole aan het einde van de ronde:

“Zien we beide dieren op tafel terug? Wat zegt dat over een gezonde leefomgeving?”

Benodigde materialen en hulpmiddelen voor de uitvoering

- Kaartenset met bevers en muizen
- Optioneel: een kleine 'Habitat Reminder'-kaart/poster (biodiversiteit, coëxistentie, gedeelde leefomgeving)
- Optioneel: 'Gezonde leefomgeving'-puntenblad (één punt per ronde als biodiversiteit bij alle spelers voorkomt)
- Papier/potlood voor het bijhouden van de score.

Leidende vragen

Om de spelstroom niet te verstoren, moeten leidende vragen, indien gebruikt, zeer kort zijn of spelers op dingen laten letten om later tijdens de nabespreking te bespreken.

- Kun je winnen met alleen de kaarten waarmee je begon, of heb je hulp nodig van wat anderen onthullen?
- Wat heeft je op dit moment meer geholpen: geluk, geheugen of de aflegstapel van een andere speler?
- Is het 'afval' van een andere speler nuttig voor je geworden? Waar doet dat je aan denken in de natuur?
- Speel je tegen elkaar... maar ben je ook van elkaar afhankelijk om je set te verbeteren?
- Als iedereen alles voor zichzelf zou houden, zou het spel dan nog steeds goed verlopen?
- Toen je een bever-/muis-/beide-kaart zag, veranderde dat je keuze of je plan?
- Probeer je alleen 'grote getallen' te verwijderen... of probeer je ook het spel eerlijk en respectvol te houden?
- Wat weet je zeker, en wat is giswerk?

- "Kun je in je eentje winnen?"
- Geeft deze kaart concurrentie, coëxistentie of evenwicht weer? (kies één woord)

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

- Het is competitief, dus kinderen negeren de boodschap misschien.
Tip: Houd de aanwijzingen kort, herhaal ze en blijf kalm. Je onderbreekt het spel niet, je voegt alleen kleine "betekenisvolle momenten" toe.
- Ruilen kan frustratie veroorzaken.
Tip: Normaliseer gevoelens en focus op eerlijkheid:
- 'Het is oké om teleurgesteld te zijn. We blijven vriendelijk tegen elkaar.'
Tip: Kinderen kunnen dieren als 'teams' zien en daar gemeen over worden.
- Breng het meteen in een ander perspectief.
Tip: "In de natuur zijn teams niet 'beter'. Elk levend wezen heeft waarde."
- Sommige kinderen zullen moeite hebben met onzekerheid.
Tip: Gebruik dit als leermoment: "Je hebt niet alle informatie, dus maak je op verantwoorde wijze je beste keuze."
- Korte opmerkingen van de leerkracht:
Wanneer een speler een kaart van de aflegstapel pakt: "Interessant – de kaart van iemand anders is jouw hulpbron geworden."
Wanneer de Ruilkaart wordt gespeeld: "We delen een leefgebied, dus we beïnvloeden elkaar."
Wanneer er een "beiden"-kaart verschijnt: "Verschillende levende wezens kunnen ruimte delen."

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Beginners: Gebruik heel eenvoudige vragen, zoals "Wat heeft het nodig?" of "Hoe delen we de ruimte?"
Leerlingen mogen indien nodig in het begin één keer extra stiekem kijken. Kinderen richten zich op het opmerken hoe elke kaart een dier of rol in het ecosysteem vertegenwoordigt en hoe hun keuzes zowel het spel als de "leefomgeving" beïnvloeden. Ze oefenen met eerlijke uitwisselingen en samenwerking, en ontwikkelen respect voor de behoeften van anderen – zowel in de natuur als onder mensen. Het belangrijkste doel is het bewustzijn van onderlinge afhankelijkheid en de waarde van alle levende wezens te versterken.

Gevorderde leerlingen: Voeg 'waarom'-vragen toe, bijvoorbeeld: "Waarom beschermt biodiversiteit de habitat?" Leerlingen leggen hun strategieën en redeneringen uit: "Wat heeft me geholpen deze keuze te maken?" Ze onderzoeken hoe hun beslissingen zowel het ecosysteem van de dieren als de menselijke spelers beïnvloeden. Dit stimuleert verantwoordelijkheid, empathie en reflectief denken over de gevolgen van handelingen voor mens en natuur. Teams ontwikkelen een dieper begrip van onderlinge afhankelijkheid en leren een evenwicht te vinden tussen competitie en samenwerking.

Experts: Introduceer scenario-uitdagingen, bijvoorbeeld: "Er wordt een nieuwe weg aangelegd die dwars door het bos loopt. Wat kunnen mensen doen om de schade te beperken?" Leerlingen stellen realistische oplossingen voor, zoals wildovergangen, beschermde gebieden, afvalbeperking of beplanting. Teams bespreken afwegingen en voorspellen de gevolgen voor zowel dieren als mensen. Kinderen oefenen met verantwoordelijke besluitvorming, samenwerking en het inschatten van de behoeften van verschillende levende wezens. Dit niveau legt de nadruk op het waarderen van mensen

en de natuur, het stimuleren van ethisch denken, empathie en een gevoel van gedeelde verantwoordelijkheid voor de gemeenschap en het milieu.

Debriefing en reflectievragen

- Als dit dier kon praten, wat zou het dan vragen: schoon water, een veilig thuis of voedsel?
- Wat zou er met het bos/de rivier kunnen gebeuren als dit dier zou verdwijnen?
- Is dit dier een 'klein' onderdeel... of een belangrijk onderdeel van het hele systeem?
- Werkt de natuur beter met één soort dier, of met veel verschillende soorten?
- Als habitats veranderen, wie heeft daar dan nog meer last van?
- Wat is een manier waarop mensen deze leefomgeving vandaag de dag zouden kunnen helpen? (een snel idee)
- Waar zag je concurrentie in het spel? Waar zag je onderlinge afhankelijkheid?
- Wat heb je over biodiversiteit geleerd van de dierenkaarten?
- Waarom zou een habitat verzwakken als er één soort wezen verdwijnt?
- In welk opzicht lijken mensen op biodiversiteit – waarom hebben we verschillende sterke punten en verschillen nodig?
- Hoe reageerde je toen iets oneerlijk voelde (zoals een ruil)? Wat hielp je om vriendelijk te blijven?
- Wat is een manier waarop mensen kunnen samenleven met de natuur in plaats van haar schade te berokkenen?
- Wat is één kleine actie die je deze week gaat ondernemen om respect voor de natuur te tonen?

3.9.3 Varkens in de modder – Natuur-editie: “Gelukkig in de modder”

Korte beschrijving en spelregels

Pigs in Mud/Dirty Pig, oorspronkelijk Drecksau, is een snel, interactief kaartspel waarin elke speler een boer is die voor zijn biggen zorgt. Spelers proberen als eerste al hun biggen “gelukkig in de modder” te krijgen.

In deze aangepaste versie houden we de oorspronkelijke regels aan, maar verschuiven we de betekenis:

- Modder is niet “vuil = slecht”. Het staat voor natuurlijk gedrag en een behoefte van de leefomgeving (afkoeling, huidbescherming, bescherming tegen insecten).
- Water wordt beschouwd als een waardevolle gedeelde hulpbron die zorgvuldig moet worden gebruikt.
- Andere kaarten (Schoor, Gesloten Deur, Regen, Bliksem, Bliksemafleider) worden verhalende hulpmiddelen voor bescherming, verantwoordelijkheid en begrip van natuurlijke krachten.

De leerlingen spelen nog steeds competitief, maar ze houden ook een gedeelde 'impact op het ecosysteem' (Natuurmeter) bij en gebruiken snelle, spontane vertelhints die spelkeuzes koppelen aan de zorg voor levende wezens en gedeelde hulpbronnen.

Vaardigheidsfocus

Primaire vaardigheidsfocus

- Waarde hechten aan mens en natuur

Aanvullende/secundaire vaardigheidsfocus

- Verbondenheid
- Kritisch denken
- Probleemoplossing
- Empathie

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6-10 jaar	2-4 teams per spel (met 1-2 spelers per team). Voor gebruik met de hele klas: speel in groepen, met één spelset per tafel.	20-30 minuten spelen + 10-15 min nabespreking = 30-45 min totaal

Hoe te spelen – korte spelregels

1. Korte introductie (2 minuten – script voor de leerkracht)

De leerkracht zegt:

- “In dit verhaal betekent modderig comfortabel en beschermd – voor sommige dieren hoort het bij de natuur.”

- “Water is kostbaar. We gebruiken het wanneer we het nodig hebben en we vermijden verspilling.”
- “We kunnen spelen om te winnen en toch respectvol en verantwoordelijk zijn.”

2. Spelopzet (zoals in het origineel)

- Deel de varkenskaarten uit:
 - 2 spelers → elk 5 varkens
 - 3 spelers → elk 4 varkens
 - 4 spelers → elk 3 varkens
- Schud de resterende stapel.
- Deel 3 kaarten uit aan elke speler.
- Leg de rest met de beeldzijde naar beneden als de trekstapel.

Alle biggetjes beginnen schoon (met de schone kant naar boven).

3. Doel

De eerste speler wiens biggetjes allemaal "gelukkig in de modder" liggen (modderige kant naar boven), wint.

4. Een beurt

Als je aan de beurt bent:

- Speel 1 kaart uit je hand en doe wat erop staat.
- Trek 1 kaart van de stapel (zodat je weer 3 kaarten hebt).

Optionele aflegregels:

- Als je geen kaart wilt spelen, mag je 1 kaart zonder effect afleggen en vervolgens 1 kaart trekken.
- Als je geen van je kaarten kunt spelen, mag je alle 3 afleggen en 3 nieuwe kaarten trekken.

5. “Vaardigheidsuitbreiding” die NIET bepaalt wie er wint: De gedeelde natuurmeter

Zet op elke tafel een kleine meter met twee soorten fiches (heel simpel):

- Waterdruppels (5 fiches) = gedeelde watervoorraad
- Zorgbladeren (5 fiches) = beheer-/zorgacties

Wanneer fiches veranderen:

- Wanneer een speler een Waskaart gebruikt → verwijder 1 Waterdruppel
- Wanneer er een Regenkaart wordt gespeeld (maakt alle varkens schoon) → verwijder 1 Waterdruppel (natuurgebeurtenis die iedereen beïnvloedt + effect op watergebruik)
- Wanneer een speler Modder gebruikt op zijn eigen varken en een reden van 1 zin geeft met betrekking tot de leefomgeving → voeg 1 Zorgblad toe (maximaal 5)
- Wanneer een speler verantwoord beschermt (schuur of bliksemafleider) en in één zin uitlegt “waarom bescherming belangrijk is” → voeg 1 zorgblad toe (maximaal 5)

Belangrijk: de fiches hebben geen invloed op de winnaar. Ze helpen kinderen de 'gedeelde impact' te zien en een discussie op gang te brengen.

6. Einde van het spel

Er wordt een winnaar aangewezen volgens de oorspronkelijke regels.

Vervolgens kijkt de groep snel naar:

- Resterende Waterdruppels
- Verzamelde zorgblaadjes en bespreekt wat voor soort 'boeren/gemeenschap' ze tijdens het spel waren.

7. Gids voor de betekenis van de kaarten

- **Modderkaart**
 - Spelactie: Maak een van je varkens modderig (draai de kaart om naar de modderige kant).
 - Betekenis: Behoeft aan leefomgeving/gedrag (afkoeling, bescherming tegen insecten, bescherming tegen de zon).
 - Micro-prompt: “Modder helpt omdat ____.”
- **Waskaart**
 - Spelactie: Maak een modderig varken van een tegenstander schoon (draai terug).
 - Betekenis: Menselijk ingrijpen – soms nuttig, soms overdreven.
 - Micro-prompt: “Noodzaak of verspilling?” (één woord)
- **Regenkaart**
 - Spelactie: Alle varkens worden schoongemaakt (iedereen draait om om schoon te maken).
 - Betekenis: De natuur beïnvloedt iedereen; gedeelde omstandigheden; we kunnen niet alles controleren.
 - Micro-zin (geen antwoord): “De natuur heeft invloed op ons allemaal.”
- **Schuurkaart**
 - Spelactie: Leg op een van je varkens om te beschermen tegen Regen (alleen).
 - Betekenis: Onderdak/rentmeesterschap — levende wezens beschermen tegen barre omstandigheden.
 - Micro-prompt: “We beschermen om ze ____ te houden.” (veilig / gezond / comfortabel)
- **Shut Door-kaart (gespeeld bovenop een schuur)**
 - Spelactie: Zodra het varken modderig is, leg je 'Deur dicht' erop zodat niemand het kan storen.
 - Betekenis: Grenzen/eigendom/controle — beschermen kan goed zijn, maar het kan ook leiden tot “gesloten toegang”.
 - Micro-prompt: “Bescherming of controle?” (kies één woord)
- **Bliksemkaart**
 - Spelactie: Vernietigt een 'Shut Door' (en doorbreekt die bescherming).
 - Betekenis: Plotselinge verstoring/gevaar — onverwachte gebeurtenissen komen voor in de natuur en het leven.
 - Micro-zin: “Er gebeuren onverwachte dingen.”
- **Bliksemafleiderkaart (op de schuur geplaatst)**
 - Spelactie: Bescherm een schuur tegen bliksem.
 - Betekenis: Preventie/paraatheid — verantwoorde planning om schade te beperken.
 - Korte aanwijzing: “We bereiden ons zo voor ____.” (we beperken de schade / we blijven veilig).

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal binnen/buiten

Binnen (ideaal):

- Tafels in groepjes van 3–5.
- De leerkracht loopt rond om eerlijk spel en snelle prompts te ondersteunen.
- Een kleine afbeelding die herinnert aan de natuur op de tafel (moeras/bodem/water) kan helpen bij het kaderen.

Buiten (mogelijk):

- Gebruik banken/tafels, bescherm de kaarten tegen de wind (bakje, klembord, kleine gewichtjes).

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Dit spel ontwikkelt het waarderen van mensen en de natuur (met de nadruk op de natuur) omdat het kinderen herhaaldelijk uitnodigt om respect voor levende wezens en ecosystemen te oefenen door middel van concrete keuzes, zichtbare gevolgen en korte reflectie op het moment zelf.

1. De natuur als geheel begrijpen en waarderen (heelheid)
 - Het welzijn van het varken wordt getoond als een relatie tussen een levend wezen en zijn omgeving: modder, regen, beschutting en plotselinge gebeurtenissen beïnvloeden allemaal wat er gebeurt.
 - Kaarten zoals Regen (systeemwijde verandering) en Modder (behoefte aan leefgebied) helpen kinderen te begrijpen dat de natuur functioneert als een onderling verbonden systeem, niet als geïsoleerde objecten.
2. Empathie en betekenisvolle relaties met levende wezens
 - Door 'modderig' te herkaderen als 'comfortabel en beschermd', oefenen kinderen met denken vanuit het perspectief van een dier: 'Wat heeft dit dier nodig om zich goed te voelen?'
 - De 'Modder'-micro-prompt ('Modder helpt omdat...') zorgt voor herhaalde, eenvoudige momenten van empathie zonder het spel te onderbreken.
3. Nieuwsgierigheid en respect voor verschillen (levende wezens hebben verschillende behoeften)
 - Het spel daagt het standaardidee uit dat 'schoon altijd goed is'. Kinderen leren dat verschillende soorten verschillende behoeften hebben en dat de natuur niet 'goed of fout' is, maar afhankelijk van de context.
 - De micro-prompt 'Wassen' ('Noodzaak of verspilling?') stimuleert kritische nieuwsgierigheid: wanneer is ingrijpen zorgzaam, en wanneer kan het controle worden?
4. Vriendelijkheid, eerlijkheid en zorg (meer waarderen dan winnen)
 - Leerlingen oefenen competitief spelen zonder wreedheid, met respectvolle taal en emotionele regulatie wanneer hun varkens worden schoongemaakt of wanneer regen de voortgang reset.
 - De framing van de leerkracht ("bescherm mensen, vraag je af waarom") versterkt een op waarden gebaseerde aanpak: we kunnen concurreren en tegelijkertijd zorgzaam zijn.
5. Verantwoordelijkheid nemen en waarden omzetten in daden
 - De Shared Nature Meter maakt verantwoordelijkheid zichtbaar:
 - Wassen/Regen vermindert Waterdruppels → water is beperkt en wordt gedeeld

- Modder/Schuur/Stang kunnen Zorgblaadjes verhogen → beschermende, op rentmeesterschap gerichte acties
 - Dit helpt kinderen om spelgedrag te koppelen aan gedrag in het echte leven: water besparen, nadenken voordat je handelt, levende wezens beschermen en vooruit plannen.
6. Wederzijdse afhankelijkheid van mens en natuur (gedeelde impact)
- Omdat de meter gedeeld wordt, zien kinderen dat individuele acties invloed hebben op de 'ecosysteembalans' van de hele groep.
 - Dit ondersteunt het kernidee: de natuur waarderen betekent consequenties opmerken en keuzes maken die het algemeen belang respecteren.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Na dit spel zullen leerlingen het volgende kunnen laten zien (op een manier die past bij hun leeftijd):

De natuur begrijpen en waarderen (primair)

- Behoeften van habitats (betekenis van Modder): Wanneer een Modderkaart wordt gespeeld, kunnen leerlingen minstens één keer in één korte zin één correcte reden voor een habitat noemen (bijv. afkoeling, bescherming tegen insecten, bescherming tegen de zon).
- Hulpbronnen en verantwoordelijkheid (betekenis van Water): Wanneer een Was-kaart of Regenkaart wordt gespeeld, kunnen leerlingen aangeven dat deze een gedeelde hulpbron gebruikt of beïnvloedt door ten minste één keer correct 1 Waterdruppel op de Gedeelde Natuurmeter te verplaatsen en “behoefte” of “verspilling” (één woord) te zeggen.
- De natuur als systeem (Regen / Bliksem): Leerlingen kunnen aangeven dat sommige gebeurtenissen iedereen beïnvloeden (bijv. regen verandert alle varkens) door minstens één keer tijdens de ronde of nabespreking een eenvoudige zin te gebruiken zoals “De natuur beïnvloedt ons allemaal”.

Beheer, bescherming en gevolgen (basisonderwijs)

- Beschermingsmaatregelen (schuur / bliksemafleider): Bij het plaatsen van een schuur of bliksemafleider kunnen leerlingen minstens één keer in één korte zin benoemen wat ze beschermen (veiligheid/onderdak/preventie).
- Bescherming versus controle (Gesloten deur): Wanneer een Gesloten deur wordt gebruikt, kunnen leerlingen kiezen tussen de woorden 'bescherming' of 'controle' (classificatie in één woord) en dit in één zin uitleggen tijdens de nabespreking.

Waarden naar acties (basisonderwijs)

- Denken in termen van het algemeen belang (gedeelde meter): Leerlingen kunnen het idee van de gedeelde meter in eenvoudige bewoordingen beschrijven:
 - "Onze keuzes beïnvloeden de water-/zorgfiches," of
 - "We delen het water,"
 - minstens één keer tijdens de nabespreking.

Emotioneel bewustzijn, regulering en communicatie (secundair maar essentieel voor veilig spelen)

- Emotioneel vocabulaire: Leerlingen kunnen tijdens de nabespreking één gevoel noemen dat tijdens het spelen opkwam (bijv. teleurgesteld, opgewonden, gefrustreerd, trots) en dit

koppelen aan een handeling (bijv. “Ik voelde me gefrustreerd toen mijn varken werd gewassen, dus haalde ik even diep adem.”).

- Reguleringsstrategie: Leerlingen oefenen tijdens het spelen minstens één snelle strategie wanneer ze teleurgesteld zijn (bijv. pauze + ademhalen + “volgend plan”) onder aansturing van de leerkracht.

Verbondenheid (secundair)

- Respectvolle competitieve taal: Leerlingen kunnen tijdens het spelen minstens één respectvolle zinsbegin gebruiken (bijv. “Ik kies dit omdat...” / “De volgende keer zal ik...”) in plaats van plagerige of aanvallende taal.
- Gedeelde verantwoordelijkheid: Leerlingen kunnen laten zien dat ze zich ervan bewust zijn dat de Gedeelde Natuurmeter van iedereen is door één suggestie te doen, zoals “Laten we proberen te beschermen in plaats van zo veel te wassen” (tijdens het spel of de nabespreking?)

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

Leg op elke tafel:

- de betekenisgids met 7 kaarten (één pagina)
- de gedeelde natuurmeter (5 waterdruppels + 5 zorgblaadjes)
- een klein “micro-hintstrookje” voor de leerkracht of de Natuurverteller van de tafel:
 - Modder → “Modder helpt omdat ____”
 - Wassen → “Noodzaak of verspilling?”
 - Schuur/stok → “We beschermen/bereiden ons voor zodat ____”
 - Deur dicht → “Bescherming of controle?”
 - Regen/Bliksem → “De natuur beïnvloedt ons allemaal / er gebeuren onverwachte dingen”

Wisselende rollen toewijzen (30 seconden):

- Natuurverteller (leest de micro-aanwijzing voor)
- Fichebewaarder (verplaatst de fiches)
- Fairplay-helper (herinnert aan respectvol taalgebruik)

Hierdoor worden de waarden ingebouwd, in plaats van later toegevoegd.

Voorbeeld 1: Modderkaart (behoefte aan leefomgeving + empathie)

Spelmoment: Een kind speelt Modder om een van zijn varkens modderig te maken.

Aanwijzing van de leerkracht of natuurverteller (3 seconden):

- “Modder helpt omdat ____.”

Korte reactie van de leerling (1 korte zin):

- “Het koelt ze af.” / “Het beschermt tegen insecten.”

Zichtbare actie:

- Draai de varkenskaart om naar de modderige kant + voeg 1 Care Leaf toe (als je Care Leaves gebruikt voor uitspraken over rentmeesterschap).

Waarom dit belangrijk is (opmerking voor de leerkracht):

Kinderen oefenen om de natuur te zien als thuis en bescherming, niet als “vuil = slecht”.

Voorbeeld 2: Waskaart (verantwoord omgaan met hulpbronnen + matiging)

Spelmoment: Een kind speelt Wassen om het modderige varken van een tegenstander schoon te maken.

Cue:

- 'Noodzaak of verspilling?' (één woord)

Antwoord van de leerling:

- “Noodzakelijk.” of “Verspilling.”

Zichtbare handeling:

- Draai het varken om te reinigen + verwijder 1 waterdruppel

Optionele vervolgvraag (alleen als de situatie rustig is, 5 seconden):

- “Een manier om water te besparen is ____.”
Leerling: “De kraan dichtdraaien.”

Waarom dit belangrijk is:

Koppelt “water gebruiken” aan een gedeelde hulpbron en stimuleert bewuste keuzes.

Voorbeeld 3: Regenkaart (systeemdenken + gedeelde impact)

Spelmoment: Iemand speelt Regen en alle varkens worden schoongemaakt.

Aanwijzing voor de docent (geen reactie van de leerling nodig):

- “De natuur heeft invloed op ons allemaal.”

Zichtbare actie:

- Iedereen draait varkens die modderig zijn om naar schoon
- Verwijder 1 waterdruppel (omdat het gedeelde systeem is veranderd / de impact van water wordt benadrukt)

Emotie-integratie (optioneel, 3 seconden):

- “Duimen: kalm / geïrriteerd / verrast?” (kinderen laten hun duimen zien en gaan verder)

Waarom dit belangrijk is:

Kinderen ervaren een systeemwijde verandering en oefenen met het reguleren van teleurstelling.

Voorbeeld 4: Schuurkaart (rentmeesterschap, onderdak, zorgzame bescherming)

Spelmoment: Een kind speelt Schuur op een varken (beschermt tegen Regen).

Cue:

- “We beschermen om ze ____ te houden.”

Antwoord van de leerling:

- “Veilig.” / “Gezond.” / “Comfortabel.”

Zichtbare handeling:

- Leg de Barn-kaart neer + voeg 1 Care Leaf toe

Waarom dit belangrijk is:

Het kadert “bescherming” als verantwoordelijke zorg, niet alleen als competitief blokkeren.

Voorbeeld 5: Sluit de deur-kaart (bescherming versus controle – kritisch denken)

Spelmoment: Een kind legt de 'Deur dicht'-kaart op een schuur (pas nadat het varken modderig is).

Cue:

- "Bescherming of controle?" (één woord)

Antwoord van de leerling:

- “Bescherming.” of “Controle.”

Zichtbare actie:

- Plaats de gesloten deur (tijdens het spel hoeft het speelstuk niet verplaatst te worden om het snel te houden)

Debriefing (opmerking voor de docent):

Bewaar het “waarom” voor na de ronde:

- "Wanneer wordt bescherming te veel controle?"

Waarom dit belangrijk is:

Dit is de sterkste 'waardenkaart' — deze introduceert nuance zonder tijdens het spel te moraliseren.

Voorbeeld 6: Bliksem + Bliksemafleider (risico, preventie, verantwoordelijkheid)

Spelmoment A: Bliksem wordt gespeeld en vernietigt een Gesloten Deur.

Aanwijzing voor de docent:

- “Er gebeuren onverwachte dingen.”

Spelmoment B: Bliksemafleider wordt gespeeld op een Schuur.

Aanwijzing:

- “We bereiden ons voor zodat ____.”

Antwoord van de leerling:

- “We beperken de schade.” / “We blijven veilig.”

Zichtbare actie:

- Voor Rod: plaats Rod + voeg 1 Zorgblad toe

Waarom dit belangrijk is:

Sluit aan bij verantwoordelijkheid in de echte wereld: vooruit plannen hoort bij de zorg voor levende wezens.

Voorbeeld 7: Verbondenheid + strategie voor het algemeen belang (wanneer het aantal Waterdruppels laag is)

Spelmoment: De Shared Nature Meter is laag (nog 0–1 Waterdruppels over).

Micro-aanwijzing van de leerkracht (5 seconden, niet elke keer):

- “Teamcheck: hoe kunnen we sterk spelen met minder waterverbruik?”

Suggesties van leerlingen (kies er één):

- “Gebruik de schuur vaker.”
- “Stop met elke beurt wassen.”
- “Bescherm in plaats van verspillen.”

Zichtbare actie:

- Geen wijzigingen in de regels — alleen bewustwording.

Waarom dit belangrijk is:

Dit is het punt waarop het spel ophoudt een “thema” te zijn en een collectieve verantwoordelijkheid wordt.

Benodigde materialen en hulpmiddelen voor de uitvoering

Onmisbaar (om het spel te kunnen spelen)

- Pigs in Mud-kaartspel / spelset (inclusief varkenskaarten + actiekaarten)
- Tafelruimte voor 3–5 spelers per set (bureaus tegen elkaar geschoven of één tafel)

Onmisbaar (om de vaardigheidsfocus zichtbaar en beoordeelbaar te maken)

- Gids met betekenissen van 7 kaarten (Natuur-editie) – 1 per tafel
 - Modder / Wassen / Regen / Schuur / Gesloten deur / Bliksem / Bliksemafleider
 - Doel: maakt de koppeling tussen de natuur en de waardering expliciet en consistent
- Gedeelde Natuurmeter-set – 1 per tafel
 - 5 waterdruppel-fiches (knopen, fiches, papieren druppels)
 - 5 zorgblad-fiches (stickers, fiches, papieren blaadjes)
 - Doel: toont de gedeelde impact + beheeracties op een concrete manier
 - Opmerking: de fiches moeten groot genoeg zijn om niet kwijt te raken
- Micro-cue-strip (promptkaart voor leerkracht/tafel) – 1 per tafel (of op het bord)
 - Modder → “Modder helpt omdat ____.”
 - Wassen → “Noodzaak of verspilling?”
 - Schuur/stok → “We beschermen/bereiden ons voor zodat ____.”
 - Deur dicht → “Bescherming of controle?”
 - Regen/Bliksem → “De natuur beïnvloedt ons allemaal / er gebeuren onverwachte dingen.”
 - Doel: houdt de prompts kort en verstoort het spel niet

Sterk aanbevolen (voor klasmanagement + verbondenheid)

- Rolkaarten voor taken aan tafel (optioneel maar zeer effectief):
 - Natuurverteller (leest micro-aanwijzingen voor)

- Fichebewaarder (verplaatst Water-/Zorgfiches)
- Fair Play-helper (herinnert aan respectvol taalgebruik)
- Kaartenorganisator (houdt de aflegstapel en de trekstapel netjes)
- Doel: houdt alle kinderen betrokken, voorkomt dominantie, ondersteunt verbondenheid
- Zinsbeginners voor respectvol spelen (op een kaartje of op het bord)
 - “Ik kies dit omdat...”
 - “Mijn volgende plan is...”
 - “Ik voel me ___, dus ik ga even diep ademen.”
 - “Goed gespeeld.”
 - Doel: vermindert plagen + ondersteunt emotionele communicatie

Ondersteuning bij de nabespreking (nuttig maar optioneel)

- Whiteboard / flip-over om de nabespreking snel vast te leggen
 - twee kolommen: “Wat hielp de natuur?” / “Wat maakte gebruik van gedeelde middelen?”
- Ministrip met emotiewoorden (kalm / geïrriteerd / gefrustreerd / trots / opgewonden)
 - Doel: helpt jongere leerlingen snel gevoelens te benoemen zonder langdurige gesprekken

Praktische extra's voor in de klas (alleen indien nodig)

- Timer (optioneel)
 - om de beurt te houden en lange discussies te voorkomen
- Tafelgewichten / dienblad (voor buitenspel)
 - voorkomt dat kaarten/fiches wegwaaien.

Leidende vragen

A) Micro-aanwijzingen tijdens het spel (alleen gebruiken wanneer die kaart wordt gespeeld)

(Eén kort antwoord, daarna verder spelen. Geen discussie.)

Modderkaart (behoefte aan leefomgeving / empathie)

- “Modder helpt omdat ___.” (afkoeling / insecten / zon / comfort)

Waskaart (omgaan met hulpbronnen / matiging)

- “Noodzaak of verspilling?” (één woord)
- Optionele vervolgvraag, alleen als er tijd is: “Noodzaak voor ___?” (gezondheid / veiligheid / regels)

Regenkaart (systeendenken + gedeelde impact)

- Zin van de leerkracht (geen reactie van de leerlingen vereist): “De natuur heeft invloed op ons allemaal.”
- Optioneel: “Wat is er voor iedereen veranderd?” (één woord: “alle varkens schoongemaakt”)

Stalkaart (rentmeesterschap / bescherming)

- “We beschermen om ze ___ te houden.” (veilig / comfortabel / gezond)

Kaart 'Deur dicht' (bescherming versus controle / ethiek)

- “Bescherming of controle?” (één woord)

Bliksemkaart (verstoring / onzekerheid)

- Zin van de docent: “Er gebeuren onverwachte dingen.”
- Optioneel: “Wat is ons volgende plan?” (één zin)

Bliksemafleider (paraatheid / verantwoordelijkheid)

- “We bereiden ons voor zodat ____.” (schade beperken / veilig blijven)

B) Snelle controles met de gedeelde Natuurmeter (alleen wanneer een fiche wordt verplaatst)

(Geen discussie — gewoon een gewoonte om bewust te zijn.)

- Bij het verwijderen van een Waterdruppel: “Gedeeld water gaat omlaag.”
- Bij het toevoegen van een Zorgblad: “De zorg gaat omhoog.”

Optionele oneliner:

- “Helpt deze keuze de natuur of verbruikt het hulpbronnen?” (leerling wijst naar water-/zorgfiches)

Tips en trucs voor het omgaan met uitdagingen

Om het spel niet te onderbreken:

- Gebruik slechts één micro-aanwijzing per relevante kaart (3–5 seconden).
- Sla vervolgvragen tijdens het spel over; bewaar de diepgang voor de nabespreking.
- Als een tafel afgeleid raakt, gebruik dan alleen tokenbewegingen (zonder geluid) en praat later.

Overmatige competitiviteit / plagen

- Stel één regel in: geen ‘aanvallende taal’. Vervang deze door natuurlijke taal: “Ik verander de leefomgeving” in plaats van “Ik maak je kapot.”
- Geef “Bladfiches” voor vriendelijk spel, niet voor winnen.

Verwarring over ‘vies = goed’

- Maak het heel duidelijk: “In dit verhaal betekent ‘modderig’ je op je gemak voelen in de natuur – niet ‘onrein’ in negatieve zin.”

Leerlingen raken van streek als hun biggetjes worden schoongemaakt

- Normaliseer emoties: “Het is oké om teleurgesteld te zijn.”
- Voeg een kalmerend script toe: “Wat is je volgende plan?”

Snelle spelers domineren

- Wissel van rol (Verteller, Fair Play-helper, Organisator) om iedereen betrokken te houden.

Moralische oversimplificatie (wassen is altijd slecht)

- Belangrijke opmerking voor docenten: “In het echte leven kan schoonmaken zorgzaam zijn (gezondheid), maar soms hebben mensen ook te veel controle over de natuur. Het is onze taak om na te denken over de context en de impact.”

Tip voor klasmanagement:

- Deel de leerlingen indien mogelijk in groepen in met verschillende leeftijden en niveaus (dit bevordert de verbondenheid en het leren van elkaar).

Aanpassing aan moeilijkheidsgraad

Beginners (focus: basiswaardering voor de natuur + eenvoudige emotionele veiligheid):

Vaardigheidsdoel: De behoeften van habitats herkennen + “gedeeld water” op basisniveau begrijpen.

Tijdens het spelen (alleen micro-aanwijzingen, geen discussie):

- Gebruik consequent slechts 2 aanwijzingen:
 - Modder → “Modder helpt omdat ____.”
 - Wassen/Regen → “Noodzaak of verspilling?” (één woord)
 - Symbolische handelingen zijn automatisch:
 - Wassen/Regen → verwijder 1 waterdruppel
 - Modder/Schuur/Staaf + 1 korte zin over rentmeesterschap → voeg 1 Zorgblad toe
- Verwacht bewijs (eenvoudig, waarneembaar):
- Elke leerling geeft minstens één keer een reden voor de habitat.
 - Elke leerling gebruikt één emotiewoord één keer in de nabespreking (blij/geïrriteerd/trots).

Gevorderde leerlingen (focus: verantwoordelijkheid + algemeen belang + oorzaak-gevolgdenken):

Vaardigheidsdoel: Keuzes koppelen aan gevolgen en beginnen met denken in termen van het 'algemeen belang'.

Tijdens het spel (dezelfde micro-aanwijzingen + 1 moment om het team te controleren):

- Gebruik dezelfde aanwijzingen als bij beginners.
- Voeg één korte 'gedeelde impact'-check toe wanneer het waterpeil laag wordt (één keer per spel):
 - 'Teamcheck: hoe kunnen we sterk spelen met minder waterverbruik?'
Verwacht bewijs:
- Leerlingen kunnen tijdens de nabespreking één oorzaak-gevolgzin zeggen:
 - "Toen we veel waste, daalde het aantal waterdruppels."
- Leerlingen stellen één waterbesparende maatregel voor op school/thuis.

Experts (focus: waarden in de praktijk + nuance + ethisch redeneren):

Vaardigheidsdoel: Omgaan met complexiteit: bescherming versus controle, noodzakelijk versus verspilling, afwegingen.

Tijdens het spel (nog steeds kort, nog steeds niet storend):

- Voeg twee micro-aanwijzingen op hoger niveau toe wanneer de relevante kaart verschijnt:
 - Deur sluiten → “Bescherming of controle?” (één woord)
 - Bliksemafleider → “We bereiden ons voor zodat ____.”
- Introduceer een waarden-dilemma alleen in de nabespreking, niet tijdens het spel:
 - “Je wilde snel winnen, maar dat kostte veel Waterdruppels. Wat zou je de volgende keer kiezen en waarom?”

Verwacht bewijs:
- Leerlingen kunnen één beslissing rechtvaardigen met een op waarden gebaseerde reden:
 - “Ik denk dat wassen hier een ‘behoefte’ is, omdat...”
- Leerlingen kunnen één ‘rentmeesterschapsactie’ uit het echte leven noemen die verder gaat dan water:
 - afvalvermindering, zorg voor planten, bescherming van dieren, het schoonhouden van gemeenschappelijke ruimtes)

Vragen voor nabespreking en reflectie

- Wanneer had je het gevoel dat je tijdens het spel “aan de natuur dacht”?
- Wat viel je op aan water als gedeelde hulpbron? Was het makkelijk om de Waterdruppels te ‘besteden’?
- Hoe verandert onze manier van denken als modder wordt gezien als leefomgeving/comfort en niet als ‘vuil’?
- Op welke manier helpt modder een varken in het echte leven (afkoeling, bescherming tegen de zon, bescherming tegen insecten)?
- Wanneer besloot je dat iets een ‘behoefte’ was in plaats van ‘verspilling’? Wat hielp je bij die beslissing?
- Wat heeft de Regenkaart je geleerd over hoe de natuur iedereen tegelijkertijd kan beïnvloeden?
- Waar dacht de Schuurkaart je aan in het echte leven (onderdak, bescherming, zorg voor levende wezens)?
- Toen je de ‘Gesloten Deur’-kaart gebruikte (of zag), voelde dat toen meer als bescherming of als controle? Waarom?
- Waar deden de Bliksem en de Bliksemafleider je aan denken (onverwachte gebeurtenissen en voorbereid zijn)?
- Hoe beïnvloedden de keuzes van één persoon de hele groep (de gedeelde natuurmeter en de andere spelers)?
- Hoe voelde je je toen je varken werd schoongemaakt of toen de regen de varkens reset (opgewonden, geïrriteerd, gefrustreerd, trots, verrast)?
- Wat deed je (of wat zou je de volgende keer kunnen doen) om je lichaam te kalmeren en vriendelijk te blijven spelen?
- Heb je gemerkt dat iemand respectvolle taal gebruikte of fair play toonde toen het competitief werd? Wat zeiden/deden ze?
- Als je nog eens zou spelen, wat zou je dan anders doen om meer zorg te dragen voor het algemeen belang (gedeeld water + zorgacties)?
- Als de natuur een ‘stem’ had, wat zou ze ons dan vertellen over onze keuzes vandaag?

- Welke kleine actie kunnen we deze week op school ondernemen voor de natuur (water/afval/planten/dieren)?
- Afsluitende vraag (docent): Vandaag hebben we geoefend om te spelen om te winnen en zorg te dragen voor ons gedeelde huis.

3.10 VERBONDENHEID

3.10.1 Traditionele estafettespellen – Buddy Challenges

Korte beschrijving en spelregels

Dit is een estafettespel in teamverband waarbij leerlingen korte bewegingsuitdagingen voltooien (rennen, balanceren, dribbelen, dragen) en vervolgens de volgende teamgenoot tikken. De aanpassing verandert een normale estafette in een buddy-estafette: elke estafettebeurt omvat een verbindingsoefening van 10 seconden (aanmoediging, waardering, inclusie, verantwoordelijkheid). Teams racen nog steeds, maar het echte doel is om te oefenen met het vormen van een ondersteunende gemeenschap onder druk.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Verbondenheid

Aanvullende/secundaire vaardigheidsfocus

- Emotioneel bewustzijn, regulering en communicatie
- Waarde hechten aan mens en natuur

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6-10 jaar	De hele klas (in groepjes).	25–40 minuten (1–3 rondes)

Hoe te spelen – korte spelregels

A) Basisopzet van de estafette (blijft hetzelfde)

1. Verdeel de klas in gelijke teams. De teams stellen zich op achter een startlijn.
2. Zet stations of een eenvoudig parcours op (kegel → opdracht → terug).
3. De eerste speler voltooit de opgave bij het station, keert terug en tikt de volgende teamgenoot aan.
4. Ga door totdat alle spelers een etappe hebben voltooid.
5. Doe nog een ronde (optioneel), waarbij de rollen en het soort stations worden afgewisseld.

B) Regels voor het buddy-systeem (belangrijke aanpassing)

Om verbondenheid centraal te stellen, wisselt elk team van rol:

- Loper: voltooit de bewegingstaak
- Aanmoediger: geeft de looper een korte bemoedigende zin voordat hij of zij vertrekt
- Strateeg: helpt snel als het team vastloopt of een station mislukt (“Probeer het nog eens met een kleine aanpassing”)
- Verbinder: zorgt ervoor dat iedereen wordt betrokken (vooral de stillere leerlingen)

De rollen kunnen elke ronde of om de twee beurten rouleren.

C) De “Tik met verbinding”-regel (altijd)

Tikken is niet zomaar een tikje. Bij het tikken moet de loper een korte verbindende zin zeggen (kies er één):

- “Je kunt het!”
- “Ik sta achter je!”
- “Laten we het samen doen!”

Dit houdt de verbondenheid in stand zonder de estafette te onderbreken.

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal binnen/buiten

Gymzaal / speelplaats (aanbevolen): een vrije baan per team met kegels.

Optie met brede gang: korter parcours, zachtere stemmen.

Veiligheid: één loper per team tegelijk; duidelijke regel dat banen niet gekruist mogen worden.

Tip voor de indeling: hang een poster met 'Buddy-zinnen' bij de startlijn, zodat leerlingen snel een zin kunnen kiezen.

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Deze estafette bouwt verbondenheid op, omdat het succes van elk kind afhangt van het team – en het team is getraind om zich te gedragen als een ondersteunende gemeenschap.

- Erbij horen en betrokkenheid: elke leerling heeft een plek in het team en een rol die verder gaat dan alleen rennen (aanmoediger, strateeg, verbinder).
- Wederzijds respect en waardering voor anderen: Leerlingen oefenen waardering en inclusie op snelle, eenvoudige manieren (aanmoedigende zinnen, inspanningen opmerken, eerlijk om de beurt doen).
- Dynamische, wederkerige relatie: Kinderen ervaren het geven en ontvangen van steun onmiddellijk – voor en na elke etappe.
- Verantwoordelijkheid: Teams leren elkaar te beschermen, regels te volgen en een teamgenoot die het moeilijk heeft te helpen zonder zich te schamen.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Na dit spel zouden leerlingen in staat moeten zijn om:

- Buddy-taal op een natuurlijke manier gebruiken (aanmoediging, dankbaarheid, inclusie).
- Een sterker gevoel van verbondenheid tonen (“Ik maak deel uit van mijn team/klas en ik ben hier belangrijk”).
- Eerlijk teamwerk te tonen: om de beurt doen, verschillende vaardigheidsniveaus ondersteunen, inspanningen vieren.
- Basisvaardigheden op emotioneel gebied gebruiken onder druk: gevoelens benoemen, kalmeren, om hulp vragen.
- Als team problemen oplossen wanneer er iets misgaat (“We proberen het nog eens – wat gaan we anders doen?”).

- Toon verantwoordelijkheid voor de gedeelde ruimte en uitrusting (verbinding tussen mens en natuur).

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

Voorbeelden van stationtypes (beweging + verbondenheid – micro-actie)

Kies 4–6 stations en wissel ze af:

1. Evenwichtsstation (ondersteuning + waardering)
 - Opdracht: balanceer een zitzak op een lepel naar de kegel en terug.
 - Micro-actie vóór het tikken: “Een ding dat ik aan jou waardeer is...”
2. Dribbelstation (Emotieregulatie + teamrust)
 - Opdracht: dribbel een bal rond een kegel en terug.
 - Micro-actie: twee keer diep ademhalen + “Ik voel me ____ (opgewonden/nerveus/trots).”
3. Puzzelstation (probleemoplossing in teamverband)
 - Opdracht: een eenvoudige kaart (woord/afbeelding/vorm) correct matchen en dan terugrennen.
 - Micro-actie: “Onze teamaanpassing is ____” (rustiger, focus, om de beurt).
4. Draag-en-zorgstation (verantwoordelijkheid)
 - Opdracht: draag een “gemeenschapstoken” voorzichtig zonder het te laten vallen.
 - Micro-actie: “We zorgen voor onze gedeelde ruimte door...”
5. Inclusiestation (Erbij horen)
 - Opdracht: spring naar de kegel en terug.
 - Micro-actie: “Ik haal nu ____ (naam) erbij, want we hebben iedereen nodig.”

Tip voor de flow: Houd de micro-actie beperkt tot één zin, en geef vervolgens het teken.

Benodigheden voor de uitvoering

- Kegels of markeringen (banen + keerpunten)
- Benodigheden per station: zitzakken + lepels, ballen, eenvoudige puzzelkaarten, fiches
- Optioneel: poster met buddy-zinnen / rolkaarten
- Optioneel: kleine kaartjes met emotiewoorden (blij, nerveus, gefrustreerd, trots, kalm)

Leidende vragen

(Korte, in-game micro-aanwijzingen – 1 kort antwoord, niet stoppen.)

Verbondenheid (primair)

- Heb je een bemoedigende zin toegevoegd?
- Heeft iedereen een beurt gehad en voelde iedereen zich erbij betrokken?
- Wie heeft deze ronde extra steun nodig? (noem de naam zachtjes)
- Gedragen we ons op dit moment als een team of als individuen?

Emotioneel bewustzijn/regulatie (secundair)

- Welk gevoel zit er op dit moment in je lichaam: opgewonden, nerveus, gefrustreerd, trots?
- Heb je even tijd nodig om op adem te komen of een buddy nodig?

Waarde hechten aan mensen en de natuur (secundair, heel licht)

- Zorgen we goed voor onze gemeenschappelijke ruimte en spullen?
- Hebben we de plek schoon en veilig achtergelaten?

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

Kinderen richten zich alleen op winnen:

Geef 'teamgeestpunten' voor buddygedrag (aanmoedigen, erbij betrekken, kalmeren). Maak beide bekend: snelheid + teamgeest.

Sommige kinderen voelen zich traag of schamen zich:

- Benadruk dat 'iedereen erbij hoort'. Bied verschillende moeilijkheidsgraden aan bij de stations (snel lopen versus rennen).

Ruzie na fouten:

- Gebruik een vaste resetzin: 'We proberen het nog een keer – wat gaan we aanpassen?'
- Geen verwijten; alleen aanpassingen.

Het lawaai wordt te hoog:

- Gebruik 'stille aanmoediging' (stille duim omhoog, zacht 'je kunt het'). Houd het gemeenschapsvriendelijk.

Ongelijke deelname:

- Zorg ervoor dat niet-deelnemers toch een bijdrage leveren. Wissel de rollen elke ronde af.

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Beginners: Op dit niveau wordt een korter parcours met minder stations en eenvoudige taken zoals rennen, balanceren of een bal dragen gebruikt. Bij elke tikkertje zeggen de kinderen een gevoel in één woord of een korte bemoedigende zin zoals "Je kunt het!" of "Ik sta achter je!", waarbij ze kleine maar bewuste momenten van verbinding oefenen. Kinderen beginnen te merken dat elke teamgenoot ertoe doet en ervaren de basisprincipes van het elkaar ondersteunen. De focus ligt op empathie, het geven van eenvoudige feedback en het oefenen van inclusie, terwijl ze op een veilige manier ontdekken hoe het team samen functioneert.

Gevorderde leerlingen: Op het gemiddelde niveau worden een langer parcours en een extra puzzel- of logische station geïntroduceerd, waarbij kinderen moeten nadenken over de teamstrategie. Kinderen geven ook "Ik merkte dat..."-waarderinguitspraken over de inspanningen van hun teamgenoten, waarbij ze bewust reflecteren op elkaars bijdragen. Ze letten steeds meer op elkaar tijdens het parcours, bieden ondersteuning bij elk station en begrijpen het belang van samenwerking. De focus ligt op bewustzijn van teamdynamiek, verantwoordelijkheid ten opzichte van teamgenoten, zelfstandige samenwerking en gerichte aandacht.

Experts: Op het expertniveau maken teams strategische keuzes, zoals 'snel maar riskant' of 'rustig en nauwkeurig', terwijl ze ervoor zorgen dat elk lid wordt betrokken en ondersteund. Kinderen stemmen bewust af met meerdere teamgenoten en blijven zich bewust van elkaars behoeften. De nadruk ligt op complexe samenwerking, inclusieve besluitvorming, reflectieve aandacht en gedeelde verantwoordelijkheid voor het teamsucces en de collectieve speelervaring.

Debriefing en reflectievragen

- Wanneer had je het meest het gevoel dat je bij je team hoorde?
- Wie steunde je, en hoe voelde dat?
- Hoe reageerde je team toen er iets misging?
- Welke emoties kwamen naar voren tijdens de estafette? Wat hielp je om daarmee om te gaan?
- Werd iedereen erbij betrokken en gerespecteerd? Wat hielp daarbij?
- Wat doet een 'gemeenschap' als iemand het moeilijk heeft?
- Hoe kunnen we ons buddy-systeem gebruiken tijdens de les, in de pauze of bij een nieuwe leerling?
- Hoe zorgden we voor onze gedeelde ruimte (en waarom is dat belangrijk voor mens en natuur)?

3.10.2 Falling Night in Palermo (Buddy Village Edition – Lammeren, Wolven en Herder)

Korte beschrijving en spelregels

Dit is een kindvriendelijk sociaal deductiespel gebaseerd op het Griekse traditionele “Πέφτει η νύχτα στο Παλέρμο.” Het is een coöperatief kaartspel en net als bij coöperatieve spellen in het algemeen werken spelers samen om een gemeenschappelijk doel te bereiken in plaats van tegen elkaar te strijden, waarbij de nadruk ligt op teamwork, communicatie en collectief succes of falen. In dit specifieke spel vormen spelers een dorpsgemeenschap. De meeste spelers zijn Lammeren (gemeenschapsleden). Twee spelers zijn wolven (een verborgen wolf en een zichtbare wolf). Eén speler is de herder, die in het geheim te weten komt wie de zichtbare wolf is en de lammeren probeert te helpen.

Het spel wisselt af tussen Dag (discussie + stemmen om iemand te verwijderen) en Nacht (wolven “stelen” een dorpsbewoner). Het dorp wint door beide wolven te verwijderen; wolven winnen door in de meerderheid te zijn ten opzichte van de lammeren. In het speciale eindscenario waarin alleen de Herder en één Wolf overblijven, wint het dorp omdat de Herder “de lammeren kan bevrijden”.

Aanpassing waarbij verbondenheid voorop staat: hoewel teams de ronde kunnen 'winnen/verliezen', speelt de klas ook voor een gemeenschappelijke overwinning: respectvol blijven, stemmen laten horen, emoties beheersen en fouten herstellen.

Focus op vaardigheden

Primaire focus op vaardigheden

- Verbondenheid

Aanvullende/secundaire vaardigheidsfocus

- Emotioneel bewustzijn, regulering en communicatie
- Waarde hechten aan mens en natuur
- Kritisch denken

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
8–10 jaar (7+ mogelijk, maar alleen bij een hechte klas + zeer korte rondes)	8–28 (het beste: 10–18) (of je kunt de klas in groepen verdelen).	25–40 minuten (10–15 min. per ronde)

Hoe te spelen - korte spelregels

Rollen (beginnersset)

Lammeren (meerderheid)

- Doel: het dorp beschermen door beide wolven te identificeren en weg te stemmen.
- Regel: lammeren laten hun kaarten niet zien.

Verborgten wolf (minderheid)

- Alleen bekend bij de zichtbare wolf tijdens de nacht.
- Doel: het dorp veroveren door 's nachts lammeren te 'stelen' en stemrondes te overleven.

Zichtbare Wolf (minderheid)

- De Herder weet wie dit is.
- Doel: hetzelfde als wolven, maar moet overdag ook oppassen voor de invloed van de Herder.

Herder (1 speler)

- Komt er tijdens het signaal van de eerste nacht achter wie de Zichtbare Wolf is.
- Doel: de gemeenschap naar een verstandige beslissing leiden zonder de identiteit te onthullen.
- Oefening in belangrijke vaardigheden: kalm leiderschap, zorgvuldige taal, het beschermen van het gevoel van verbondenheid.

Spelfasen (exakte volgorde afhankelijk van je regels)

0) Voorbereiding (Verteller/Docent)

- De leerlingen zitten in een kring.
- De verteller deelt aan elke leerling één geheime rolkaart uit.
- Iedereen bekijkt in stilte zijn eigen kaart.

Aanzet voor de verteller:

“Rollen zijn kostuums. Mensen zijn altijd waardig. We spelen de rol, maar we respecteren de persoon.”

1. Eerste avond (speciaal: wolven ontmoeten elkaar + Herder leert Zichtbare Wolf)

Aanzet voor de vertelling (langzaam, kalm):

“De nacht valt in het dorp. Iedereen sluit de ogen. Niet praten, niet bewegen.”

- Verteller: “Verborgten Wolf en Zichtbare Wolf, open jullie ogen en kijk elkaar aan.”
- De wolven volgen de instructie zwijgend op (erkennen elkaar).
- Verteller: “Wolven, sluit jullie ogen.” (iedereen houdt de ogen nog steeds dicht)
- Verteller: “Zichtbare Wolf, steek voorzichtig één vinger op.” (ogen nog steeds dicht)
- Verteller: “Herder, open je ogen.” (De herder kijkt en ziet de opgeheven vinger)
- Verteller: “Zichtbare Wolf, laat je vinger zakken.”
- Verteller: “Herder, sluit je ogen.”
- Verteller: “De dag begint. Iedereen opent zijn ogen.”

2. Dagfase (elke ronde begint met Dag)

De leerlingen bespreken wie de wolven zouden kunnen zijn.

Verbondenheidsregel voor Dag:

- Geen “Je bent slecht.”
- Gebruik observatietaal: “Ik merkte op dat...” / “Ik vraag me af...”
- Iedereen hoort erbij, zelfs als hij of zij verdacht wordt.

Aanwijzing voor de verteller:

"We beschermen mensen, we stellen ideeën ter discussie. Spreek vriendelijk. Luister aandachtig."

Discussie (2–5 minuten):

- De verteller kan een eenvoudige spreekregel hanteren: iedereen mag één keer aan het woord voordat iemand een tweede keer mag spreken.

Stemmen:

- Elke speler steekt één vinger op voor degene die hij of zij eruit wil stemmen.
- Deelnemers geven een korte reden (één zin).
- De meeste stemmen = uit het dorp verwijderd.
- Bij gelijkspel wordt er opnieuw gestemd, alleen tussen de spelers met gelijke stemmen.

Regel voor uitgeschakelde spelers:

- Ze laten hun kaart niet zien.
- Ze blijven in de cirkel, maar mogen niet meer met het dorp praten.

Aanpassing van de verbondenheid voor verwijderde spelers (aanbevolen):

Ze worden Stille Bewakers: ze doen er nog steeds bij, zijn nog steeds belangrijk, maar zwijgen. Hun taak is om:

- een 'gemeenschapstoken' (of gewoon een handsignaal) te gebruiken wanneer ze respectvol gepraat opmerken
- rustige lichaamstaal te tonen
- aan het einde spreken ze tijdens de nabespreking

(Zo behouden ze het gevoel van verbondenheid zonder je 'niet praten'-regel te overtreden.)

3. Nachtfase (wolven stelen)

Aankondiging:

"De nacht valt weer. Iedereen sluit de ogen."

- Verteller: "Wolven, open jullie ogen."
- De wolven wijzen in stilte aan wie ze 'stelen'.
- Verteller: "Wolven, sluit jullie ogen."
- Verteller: "De dag begint. Iedereen opent zijn ogen."
- Verteller onthult wie er gestolen is.

Regel voor gestolen spelers:

- Ze blijven in de cirkel.
- Ze mogen niet praten.
- Ze laten hun kaart niet zien.

4. Winvoorwaarden (ongewijzigd)

- Het dorp wint als beide wolven worden weggestemd.
- De wolven winnen als er meer wolven dan schapen zijn of als alle schapen zijn verwijderd.
- Bijzonder geval: als alleen de Herder + één Wolf overblijven → wint het dorp.

Einde van het spel:

- De verteller maakt de uitslag bekend.
- Iedereen laat zijn kaarten zien.

Cue voor de verteller (heel belangrijk):

“Het spel is afgelopen. De rollen zijn voorbij. We zijn weer klasgenoten.”

Aanhangsels voor de docent (kort spiekbriefje)

Begin: “Rollen zijn kostuums. Mensen zijn waardevol.”

Dag: “Observaties, geen aanvallen. Betrek iedereen erbij.”

Voor het stemmen: “Eén keer diep ademen. Wees vriendelijk.”

Na een fout: “Herstel, geen verwijten.”

Einde: “Rollen uit. Klasgenoten aan.”

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal binnen/buiten

Binnen: stoelen in een cirkel, rustige omgeving, zichtbare timer voor de discussie.

Buiten: rustige plek, nog steeds een cirkel, vermijd luide afleidingen.

Tip voor de indeling om verbondenheid te bevorderen:

Hang een kleine poster op met 3 regels:

- “Rollen zijn kostuums. Mensen zijn waardevol.”
- “Observaties, geen beledigingen.”
- “We herstellen fouten.”

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

Dit spel zorgt voor een sterk gevoel van gemeenschapszin: elke beslissing heeft invloed op iedereen, en leerlingen leren hoe groepen samen omgaan met onzekerheid.

- Gevoel van verbondenheid: in een kring zitten, een gedeeld verhaal, gedeelde verantwoordelijkheid voor het dorp.
- Wederzijds respect: kinderen oefenen met het uiten van een afwijkende mening zonder relaties te schaden (een essentiële vaardigheid voor een gemeenschap).
- Onderlinge afhankelijkheid: het dorp kan alleen slagen als leerlingen luisteren, ideeën delen en samen nadenken.
- Collectieve verantwoordelijkheid: stemmen is krachtig; leerlingen leren dit zorgvuldig te gebruiken, niet impulsief.
- Emotioneel bewustzijn/regulering: wantrouwen, druk en twijfel roepen echte emoties op. Het spel wordt een veilige plek om te oefenen met het benoemen van gevoelens, tot rust komen en respectvol communiceren.
- Mensen (en in mindere mate de natuur) waarderen: het dorp is een 'gedeeld thuis'. Het beschermen ervan betekent zorg dragen voor elkaar en de gemeenschapsomgeving.

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Na dit spel zouden leerlingen in staat moeten zijn om:

- Onder druk respectvolle gemeenschapstaal gebruiken (“Ik merkte dat...”, “Misschien heb ik het mis...”, “Kun je het uitleggen?”).
- Naar anderen te luisteren en meerdere perspectieven toe te laten alvorens een beslissing te nemen.
- Zich thuis voelen, zelfs wanneer ze verdacht worden of worden verwijderd (geen beschamende opmerkingen).
- Ondersteunend gedrag vertonen na fouten (verkeerde stem, verkeerde verdenking).
- Sterke gevoelens (frustratie, schaamte, angst) beheersen met behulp van eenvoudige strategieën.
- Begrijp dat het oplossen van gemeenschapsproblemen het beste werkt wanneer mensen kalm, bescheiden en oplossingsgericht blijven.

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

Best practice: “Opwarmronde” voor onbekende klassen

Ronde 0: Oefendiscussie (geen wolven)

- Iedereen is een lam.
- De verteller bedenkt een “mysterieus probleem” (“Er is iets verdwenen in het dorp”) en de leerlingen oefenen:
 - “Ik merkte op dat...”
 - “Ik vraag me af...”
 - voorzichtig stemmen
 - Zo leren ze hoe ze moeten praten voordat de echte rollen beginnen.

Tijdens het spel: argumentatiekaders van één zin (op het bord)

- “Ik merkte dat ____.”
- “Ik denk ____ omdat ____.”
- “Het zou ook ____ kunnen zijn.”
- “Ik weet het nog niet zeker.” (bescheidenheid mag!)

Verbondenheid “Gemeenschappelijke overwinning”

Geef de klas een gezamenlijk doel naast de normale winst/verlies:

- De klas verdient een “Gemeenschapsster” wanneer:
 - iedereen respectvol blijft tijdens het stemmen
 - iemand een zachte stem laat horen
 - iemand toegeeft: “Ik kan het mis hebben”
 - iemand kalmeert in plaats van te reageren
 - Als de klas 3–5 sterren verzamelt, ‘wint de klas samen’, ongeacht wie de ronde wint.

Benodigheden voor de uitvoering

- Rolkaarten: Lam, Verborgen Wolf, Zichtbare Wolf, Herder
- Timer (voor discussierondes)
- Poster met 'Gemeenschapsregels' (3 eenvoudige regels)
- Optioneel: Gemeenschapssterren/fiches (stickers, papieren sterren)
- Optioneel: emotiekaartjes (kalm / nerveus / gefrustreerd / trots)

Leidende vragen

(Dit zijn aanwijzingen voor de verteller die de verbondenheid ondersteunen zonder de flow te onderbreken.)

Dagfase (discussie)

- “Wat hebben we waargenomen (niet verondersteld)?”
- “Wie heeft er nog niet gesproken?”
- “Kunnen we één ander idee horen?”
- “Is dat een feit of een gok?”
- “Hoe kunnen we dat vriendelijker zeggen?”

Signalen voor emotionele regulatie

- Even checken: zijn we kalm, nerveus of gefrustreerd?” (duimgebaar)
- “Eén keer samen ademen voordat we stemmen.”

Aanwijzingen voor gemeenschapsverantwoordelijkheid

- “Hoe beschermen we het dorp zonder onschuldige mensen te kwetsen?”
- “Zijn we oplossingsgericht?”

Tips en trucs voor het omgaan met uitdagingen

- Wantrouwen dat buiten het spel om oplaait.
Tip: Sluit af met een duidelijk ritueel: “Roller uit, klasgenoten aan.”
Optioneel: iedereen zegt één vriendelijke zin tegen de kring.
- Kinderen vatten beschuldigingen persoonlijk op.
Tip: Houd de taalregels zichtbaar. De verteller herhaalt: “We stellen de rol ter discussie, niet de persoon.”
- Stille leerlingen die niet meedoen:
Tip: Gebruik “praatfiches” of stel als voorwaarde: één idee per persoon voordat iemand een tweede beurt krijgt.
- Emoties lopen hoog op (tranen, boosheid):
Tip: Pauzeer de ronde. Doe een reset: “Stop – ademen – vriendelijke stemmen.”
Herinner: “Het is een verhaalspel.”
- Uitgeschakelde spelers die zich buitengesloten voelen:
Tip: Houd ze in de kring als Stille Bewakers met een zinvolle taak (fiches / kalmte uitstralen / debriefstem).

Aanpassing van de moeilijkheidsgraad

Beginners (focus: erbij horen + veilige discussie):

Rollen: Lammeren, Verborgene Wolf, Zichtbare Wolf, alleen Herder.

- Korte dagdiscussies (2-3 minuten).
- Gebruik zinsstammen op het bord.
- Community Stars krijgen meer nadruk dan 'winnen'.

Gevorderde leerlingen:

Voeg één nieuwe rol toe die de gemeenschap ondersteunt (en geen chaos veroorzaakt):

Bewakingshond (optioneel)

- Mag één keer per spel één speler beschermen tegen diefstal 's nachts.
- Leert verantwoordelijkheid en zorgzaamheid (“Ik bescherm iemand die kwetsbaar is.”)

Experts (oudere / emotioneel volwassen groep):

Voeg toe:

Genezer (optioneel)

- Kan één gestolen speler per spel terugbrengen (onthult nog steeds geen rollen).
- Of “Bemiddelaar”, die twee spelers in staat stelt om na een gespannen situatie rustig met elkaar te praten.
- Deze rollen zijn gekozen om de verbondenheid te versterken, niet om verraad te vergroten.

Debriefing en reflectievragen

- Wanneer voelde je je het meest thuis in het dorp?
- Wat hielp om de discussie respectvol te houden?
- Toonde iemand bescheidenheid (bijv. “Ik kan het mis hebben”)? Hoe beïnvloedde dat het vertrouwen?
- Hoe voelde het om verdacht te worden? Wat hielp je om je emoties te reguleren?
- Hoe ging de groep om met een verkeerde stem of een fout? Hebben we het goedge maakt of de schuld gegeven?
- Wat is één ding dat we uit dit spel kunnen meenemen naar het echte klasleven (groepswork, conflicten, nieuwe leerlingen)?
- In hoeverre lijkt een gezonde gemeenschap op een gezond “gedeeld huis” (klaslokaal/speelplaats/natuur)?

3.10.3 Kleuren-Jenga: Buddy Tower

Korte beschrijving en spelregels

Dit is een teamgebaseerde variant op Colour Jenga, waarbij leerlingen om de beurt een blok uit een Jenga-toren halen en dit bovenop plaatsen zonder dat de toren instort. Elke blokkleur is gekoppeld aan een categorie van verbondenheid, dus wanneer een kleur wordt getrokken, voert het team een snelle 'buddy-systeem'-opdracht uit (10–20 seconden). De toren kan nog steeds omvallen – maar het echte doel is om het gevoel van verbondenheid, ondersteuning, empathie en teamwork te oefenen, terwijl je onder druk kalm en respectvol blijft.

Focus op vaardigheden

Primaire vaardigheidsfocus

- Verbondenheid

Aanvullende/secundaire vaardigheidsfocus

- Emotioneel bewustzijn, regulering en communicatie
- Waarde hechten aan mens en natuur

Leeftijdsgroep	Aantal studenten	Duur
6–10 jaar	2–24 kinderen (in groepen)	25–40 minuten

Hoe te spelen - korte spelregels

A) Basisregels (blijven hetzelfde)

1. Bouw de toren in afwisselende richtingen.
2. De leerlingen spelen in teams (niet individueel). De teams zitten rondom de toren.
3. Bij elke beurt verwijdert een team één blok van onder de bovenste voltooide laag.
4. Het team noemt de kleur van het blok, voert de korte opdracht voor die kleur uit en plaatst het blok vervolgens bovenop.
5. Als de toren instort, houdt de klas een kort 'herstelmoment', bouwt de toren samen weer op en gaat verder.

B) Regels voor het buddy-systeem (de belangrijkste aanpassing)

Om verbondenheid centraal te stellen, hebben de teams roulerende rollen:

- Bouwer (Verwijderaar): verwijdert het blok voorzichtig
- Stem: leest de kleuraanwijzing voor + geeft een kort antwoord
- Buddy (Supporter): biedt ondersteunende hulp (rustige herinnering, aanmoediging, signaleert gevoelens)

De rollen wisselen elke beurt, zodat elk kind ervaart hoe het is om gesteund te worden en anderen te steunen.

Belangrijk: het team slaagt samen. Er is geen 'schuld' als de toren omvalt – alleen leren en herstellen.

Opmerkingen over de indeling van het klaslokaal binnen/buiten

Binnen (aanbevolen): cirkel op de vloer of tafelgroepjes met ruimte rondom de toren.

- Hang de kleurenlegenda (poster) op een plek waar iedereen deze kan zien.
- De teams zitten dicht genoeg bij elkaar om elkaar rustig te ondersteunen.

Buiten: werkt als de blokken niet kwijtraken; gebruik een vlakke ondergrond.

Tip voor de indeling: plaats de teams zo dat de leerlingen elkaar kunnen horen. Het doel is samenhang, niet snelheid.

Hoe draagt dit spel bij aan de ontwikkeling van de basisvaardigheid?

Dit spel bevordert verbondenheid omdat kinderen echt het gevoel krijgen dat ze er samen voor staan. De toren is van iedereen, de druk wordt gedeeld en succes hangt af van wederzijdse ondersteuning, niet van individuele prestaties.

- Gevoel van verbondenheid en betrokkenheid: elke leerling heeft een rol en een buddy. Niemand is 'alleen maar toeschouwer'.
- Wederzijds respect en waardering voor anderen: Aanwijzingen helpen kinderen om sterke punten op te merken, ook de stillere stemmen erbij te betrekken en vriendelijk te reageren.
- Dynamische en wederkerige relatie: Leerlingen oefenen met het geven en ontvangen van ondersteuning op het moment zelf (aanmoediging, rustige herinneringen, empathie).
- Verantwoordelijkheid: Teams zijn verantwoordelijk voor veiligheid, eerlijkheid en het samen weer opbouwen van de toren na een val – net als een gemeenschap die iets herstelt dat iedereen aangaat.
- Cognitieve verbondenheid: De klas legt tijdens de nabespreking op korte, leeftijdsgeschikte manieren een verband tussen 'gemeenschap' en onderlinge afhankelijkheid in het echte leven (school, buurt, de rest van de wereld).

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van basisvaardigheden (inzicht en/of gedrag van leerlingen)?

Na dit spel zouden leerlingen in staat moeten zijn om:

- Sterker buddy-gedrag vertonen: anderen aanmoedigen, eerlijk om de beurt doen, helpen zonder het over te nemen.
- Eenvoudige emotiewoorden gebruiken ("nervus", "opgewonden", "gefrustreerd", "trots") en kalmerende strategieën toepassen (ademhalen, om hulp vragen).
- Taal te gebruiken die een gevoel van verbondenheid geeft: "We kunnen dit," "Laten we het samen proberen," "Goed idee," "Ik help wel."
- Verschillen in zelfvertrouwen en vaardigheden respecteren (vaste hand, zorgvuldige planning, hardop lezen, enz.).
- Herstel de sociale band na fouten (geen verwijten; ondersteunende reflectie; samen weer opbouwen).

- Maak een basisverband duidelijk dat gemeenschappen werken omdat mensen op elkaar vertrouwen en zorg dragen voor gedeelde ruimtes (en dat dit zich ook uitstrekt tot zorg voor de natuur).

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden

Voordat je begint (2 minuten)

Introduceer het idee van de “Buddy Tower”:

- “Deze toren is net een gemeenschap. Als hij wiebelt, ondersteunen we hem. Als hij omvalt, bouwen we hem weer op – samen.”

Tijdens het spel (geen onderbrekingen)

De aanwijzingen duren 10–20 seconden, één kort antwoord, en dan het blok plaatsen.

Na een instorting (30 seconden)

- Het laatste team zegt: “Wat hebben we geprobeerd?”
- Een buddy van een ander team zegt een bemoedigende zin: “Het is oké, we leren ervan.”
- Iedereen helpt snel weer op te bouwen en gaat verder.

Benodigheden voor de uitvoering

- Jenga-set (geschilderd of gelabeld in verschillende kleuren)
- Poster met kleurenlegenda (wat elke kleur betekent)
- Optioneel: rolkaarten (Bouwer / Stem / Vriend)
- Optioneel: miniposter met emotiewoorden (blij, nerveus, gefrustreerd, trots, kalm)
- Timer (optioneel, om de vragen kort te houden)

Leidende vragen

(Dit zijn ‘in-game’ micro-aanwijzingen. Eén kort antwoord, dan verdergaan.)

Kleurcategorieën gekoppeld aan subvaardigheden voor verbondenheid

Je kunt 5–6 kleuren gebruiken en elke kleur toewijzen aan een verbondenheidscategorie:

1. ROOD – Erbij horen (“Ik ben een deel van ons”)
 - “Noem één ding waardoor ons team zich als een team voelt.”
 - “Noem één manier waarop we iedereen erbij betrekken.”
2. BLAUW – Empathie & Respect (“Ik zie je”)
 - “Kies iemand en zeg: ‘Ik heb gemerkt dat je...’ (hielp/kalm bleef/een goed idee had).”
 - “Hoe zou een teamgenoot zich op dit moment kunnen voelen – opgewonden, nerveus, kalm, gefrustreerd?”
3. GROEN – Steun & Solidariteit (“Ik sta achter je”)
 - “Vraag je buddy: ‘Wil je een tip of wat aanmoediging?’”
 - “Zeg één bemoedigende zin tegen de Bouwer.”
4. GEEL – Gedeelde verantwoordelijkheid (“We zorgen voor elkaar”)
 - “Wat is een eerlijke regel die we op dit moment volgen?”
 - “Wat doen we als iemand een fout maakt?” (één zin)
5. ORANJE – Gemeenschap & de wijde wereld (“We zijn met elkaar verbonden”)

- “Noem één gemeenschap waar je bij hoort (klas/familie/team/buurt).”
 - “Een ding dat we delen met kinderen in andere landen is...” (eten, spelletjes, gevoelens, school)
6. PAARS – Verbinding tussen mensen en de natuur (“We delen een thuis”) (koppeling met secundaire vaardigheid)
- “Noem één manier waarop we voor ons klaslokaal/speelplaats kunnen zorgen alsof het een gedeeld thuis is.”
 - “Een kleine handeling die de natuur en mensen helpt is...”

Super snelle optie voor jongere kinderen:

In plaats van te praten, kunnen ze naar een poster wijzen (Erbij horen / Steun / Eerlijkheid / Natuur).”

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

- Kinderen kunnen plagen als de toren omvalt.
Tip: Stel een regel in: “Geen verwijten, alleen steun.” Maak ondersteunende taal onderdeel van het spel.
- Sommige kinderen domineren de beslissingen.
Tip: Gebruik roulerende rollen en een “één-stem-regel”: alleen de Stem spreekt tijdens de opdracht.
- Nerveuze kinderen vermijden de rol van Bouwer.
Tip: Laat ze beginnen als Vriend of Stem en de Bouwer kiezen als ze er klaar voor zijn. Maak nervositeit normaal.
- De vragen duren te lang.
Tip: Houd een zichtbare timer bij en herinner eraan: 'Slechts één zin.'
- Conflict tussen teamgenoten.
Tip: Gebruik een resetzin: “Pauze – team ademhaalt – samen kiezen.”

Aanpassing aan het moeilijkheidsniveau

Beginners:

- Gebruik minder kleuren (3–4). De aanwijzingen zijn eenvoudige zinsbeginners:
- “Ik kan helpen door...” / “Ik voel me...” / “We zijn een team omdat...”

Gevorderden:

- Voeg de kleur “gemeenschap & de rest van de wereld” toe. Moedig korte voorbeelden aan.

Experts:

- Voeg miniscenario's toe
- “Iemand wordt buitengesloten – wat doen we dan?”
- “Twee mensen zijn het oneens – hoe beslissen we op een eerlijke manier?”

Vragen voor nabespreking en reflectie

- Wanneer voelde je je vandaag het meest thuis?
- Wat heeft je buddy gedaan om je te helpen?
- Wat heb je gedaan om iemand anders te helpen zich veilig of erbij te voelen?

- Welke emoties kwamen naar boven (nervuus, opgewonden, gefrustreerd, trots)? Hoe ging je daarmee om?
- Wat hielp de groep om vriendelijk en kalm te blijven toen de toren omviel?
- In welk opzicht is onze klas een gemeenschap? Welke verantwoordelijkheden delen we?
- Hoe kunnen we het buddy-systeem buiten het spel gebruiken (pauze, groepswork, nieuwe leerling)?
- Hoe helpt het zorgen voor onze gedeelde ruimtes (klaslokaal/speelplaats/natuur) mensen zich verbonden te voelen?