

De School

Groep 1/2



universeel thema:

Macht

Generalisaties:

- Macht is de mogelijkheid om te beïnvloeden.
- Macht kan worden gebruikt of misbruikt.
- Macht is altijd in enige vorm aanwezig.
- Macht heeft vele vormen (chemisch, elektrisch, politiek, mechanisch...).

Denkstof

Gebruiksvoorwaarden

EIGEN GEBRUIK

Alle materialen zijn alleen voor eigen gebruik.



NIET COMMERCIEEL

De materialen mogen worden ingezet in eigen lespraktijk, ook bij eigen trainingen, maar altijd onder naamsvermelding en bestanden mogen niet aan deelnemers worden gegeven of verkocht.



GEEN AFGELEIDE WERKEN

De materialen mogen alleen in ongewijzigde vorm worden gebruikt.



TOEGANKELIJKHEID

Het is niet toegestaan (delen van) de materialen online te zetten.

Dit houdt ook in:

- de projecten of materialen niet verwerken in Yurls, wikiwijs of andere lessencreatie websites
- de materialen niet delen achter een wachtwoord
- de materialen niet uploaden naar een fileshare website (ook niet als dit niet openbaar is)
- de materialen niet opnemen in een intranet of ander content management systeem.



“Door aanschaf en gebruik van dit materiaal ga je akkoord met deze gebruiksvoorwaarden.

Alle materialen zijn beschermd door auteursrecht en mogen uitsluitend volgens deze voorwaarden worden gebruikt.”

Week 1. Thema Introductie Activiteit

Introductie Activiteit: Wat als jij de directeur was?

Leerdoel

- Ik kan bedenken wat ik zou veranderen als ik de baas was op school
- Ik kan samen met anderen overleggen wat belangrijk is op een fijne school
- Ik kan vertellen wat ik wil en luisteren naar anderen

Introductie

Vraag: Wie is eigenlijk de baas op school?

Laat de kinderen antwoorden geven: de juf? de meester? de directeur? de kinderen zelf?

Vertel dan:

"Vandaag doen we alsof **jullie allemaal de directeur zijn!** Jullie mogen zelf bedenken hoe de school eruitziet, wat er op een schooldag gebeurt, en wat er allemaal mag of juist niet hoeft. Jullie hebben de leiding!"

Werkfase

Stap 1: Fantaseer in kleine groepjes

Geef deze vragen mee:

- Als jij de directeur was, wat zou je als eerste veranderen?
- Welke regels zou jij maken of afschaffen?
- Wat mag er op jouw school altijd gebeuren?
- Wat eten we? Wat leren we? Waar spelen we? Hoe ziet de dag eruit?

Laat kinderen eerst **vrij vertellen** of **tekenen** wat zij zouden willen (geen druk om iets perfect te maken)

Stap 2: Samen bespreken

Bespreek samen of ze ideeën hadden voor:

- nieuwe schoolregels
- het schoolplein
- wat je leert op deze school
- wie er werken
- hoe de dag eruitziet

Bespreek tussendoor:

- Wat vinden jullie belangrijk?
- Zijn er verschillen? Kun je het combineren?
- Hoe zorgen we dat het voor iedereen fijn is?

Laat Walter de Wijze Uil af en toe "tussenkomen" met een denkvraag:

"Wat als iemand het hier niet mee eens is? Wat kunnen we dan doen?"

"Is dit eerlijk voor iedereen?"

Afsluiting

Laat kinderen nadenken over hun school:

- Wat is het leukste aan jullie nieuwe school?
- Wie mag hier beslissen? Mag iedereen meedenken?
- Zouden jullie deze ideeën ook echt willen?



Week 1. Hele groep. Wie is de baas op school?

Denksleutel Gevolgen

Doelen:

- Leren wat macht is en hoe het werkt op school.
- Begrijpen dat macht eerlijk of gemeen gebruikt kan worden.
- Samen nadenken over gevolgen van gemeen gedrag.
- Oefenen met samenwerken en creatief denken.

Vaardigheden:

- Kritisch en creatief denken.
- Samenwerken en naar elkaar luisteren.
- Begrijpen wat goed en gemeen gedrag betekent.
- Reflecteren op hun eigen ideeën en die van anderen.

Benodigdheden:

- Het prentenboek: Professor en vriendjes praten over school!
- Groot vel papier.
- Stiften en potloden.

Reflectie:

- Wat heb je geleerd over macht?
- Wat zou jij doen als je de baas was?
- Hoe voelde het om samen te werken?

Evaluatie:

- Observeer hoe kinderen samenwerken en ideeën delen.
- Kijk of ze realistische gevolgen kunnen bedenken.
- Luister naar hun antwoorden tijdens de afsluiting

Criteria voor Succes

- Kinderen bedenken minstens twee gevolgen voor elk personage.
- Ze begrijpen dat macht goed en gemeen gebruikt kan worden.
- Ze werken samen en luisteren naar elkaar.

Beoordeling:

- Hebben de kinderen gevolgen bedacht?
- Werkten ze goed samen?
- Waren de ideeën creatief en passend?



Week 1. Hele groep. Wie is de baas op school?

Denksleutel Gevolgen

Lesbeschrijving:

Inleiding

Begin met uitleggen wat het betekent om "als Professor Steen" te denken. Vertel het verhaal in simpele woorden:

"Denken als Professor Steen betekent dat je altijd nieuwsgierig bent. Professor Steen..."

"Stelt veel vragen." vraag: *Waarom denk je dat hij dat doet?*

"Zoekt goed naar antwoorden." vraag: *Hoe zou jij antwoorden zoeken?*

"Doet proefjes en bedenkt plannen om dingen te ontdekken." vraag: *Wat zou jij graag willen uitproberen?*

"Laat zien wat hij heeft geleerd." vraag: *Waarom is dat belangrijk?*

"Denkt na over hoe hij dingen de volgende keer beter kan doen." vraag: *Waarom zou hij dat doen?*

Lees daarna het prentenboek *Professor en vriendjes praten over school!* voor. Stop af en toe en stel vragen, zoals:

Wie heeft de meeste macht op school?

Wat gebeurt er als iemand gemeen doet?

Hoofdactiviteit

Leg uit dat we gaan nadenken over wat er kan gebeuren als de directeur, juf of conciërge gemeen is. Vertel:

"We gaan denken als Professor Steen. We stellen vragen, verzamelen ideeën en maken een plan."

Laat de plaatjes van de directeur, juf en conciërge zien. vraag: *Wat doet deze persoon op school?*

Verdeel de klas in drie groepjes:

- Groepje 1: Wat gebeurt er als de directeur gemeen doet?
- Groepje 2: Wat gebeurt er als de juf gemeen doet?
- Groepje 3: Wat gebeurt er als de conciërge gemeen doet?

Elk groepje bedenkt samen twee dingen die kunnen gebeuren. Ze mogen dit tekenen of vertellen. Geef simpele voorbeelden:

- "De directeur zegt: niemand mag meer spelen. Wat gebeurt er dan?"
- "De juf zegt: jij mag geen kleurpotloden gebruiken. Wat doe je dan?"
- "De conciërge sluit alle wc's. Wat betekent dat?"

Help elk groepje om hun ideeën te verzamelen en samen te vatten. Schrijf of teken de ideeën op een groot vel papier.

Afsluiting

Bespreek klassikaal wat elk groepje heeft bedacht. vraag:

Wat vonden jullie van deze oefening? Wat is belangrijk als je de baas bent? Hoe kun je zorgen dat iedereen blij is? Laat de kinderen een tekening maken van zichzelf als "de baas". Schrijf erbij wat zij goed zouden doen, bijvoorbeeld: "Ik laat iedereen lekker spelen."



Week 1. Kleine groep. Regels onder de Loep: De Kracht van Keuzes

Denksleutel Voordelen / Nadelen

Doelen:

- Begrijpen wat macht betekent in een schoolomgeving.
- Leren reflecteren op het effect van regels.
- Kritisch denken over voordelen en nadelen van regels.
- Ontwikkelen van sociale vaardigheden door samen nieuwe ideeën te bedenken.
- Samenwerking en communicatie in besluitvorming.

Vaardigheden:

- Kritisch denken.
- Argumenteren en evalueren.
- Samenwerken.
- Probleemoplossend vermogen.
- Creatief denken.

Benodigdheden:

- Grote vellen papier.
- Kleurstiften.
- Magneten of plakband.
- Een whiteboard of bord.

Reflectie:

- Welke regel vonden jullie het nuttigst? Waarom?
- Welke nieuwe regel lijkt jullie het leukst of het handigst? Waarom?
- Hoe voelde het om samen te beslissen?

Evaluatie:

- Bespreek met de groep of de voordelen en nadelen goed zijn uitgewerkt.
- Laat leerlingen hun nieuwe regel presenteren en argumenteren waarom deze goed is.

Criteria voor Succes

- Elke groep benoemt minstens 2 voordelen en 2 nadelen per regel.
- Leerlingen maken feitelijke correcte en relevante punten.
- Er wordt een gezamenlijke nieuwe regel bedacht met duidelijke argumenten.

Beoordeling:

Observeer samenwerking en discussie.
Beoordeel de creativiteit en de relevantie van de nieuwe regel.
Geef feedback op het argumenteren.



Week 1. Kleine groep. Regels onder de Loep: De Kracht van Keuzes

Denksleutel Voordelen / Nadelen

Lesbeschrijving:

Inleiding

Begin met de vraag: "Wat betekent het om te denken als Walter de Wijze uil?"
Denkt diep na over wat hij ergens van vindt.
Bedenkt wat de beste keuze is en waarom.
Gaat op zoek naar de voordelen en nadelen van een idee of plan.
Leg uit dat macht ook in de klas speelt, bijvoorbeeld in regels. Geef een voorbeeld (bijv. "Niet rennen in de gang").
Introduceer het doel: samen regels bekijken en een nieuwe regel bedenken.

Hoofdactiviteit

Bedenk regels

Vraag: "Welke regels kennen jullie op school of in de klas?" Noteer op het bord.

Kies regels en werk voordelen/nadelen uit

Verdeel de klas in kleine groepjes.
Elke groep kiest 1-2 regels. Ze maken een lijst met voordelen en nadelen (gebruik de denksleutel).

Weeg de regels

Laat elk groepje beslissen of de regel nuttig is of verbeterd moet worden. Waarom?

Bedenk een nieuwe regel

Laat elk groepje een nieuwe regel bedenken (en opschrijven??) Wat is het doel van de regel?

Afsluiting

Elk groepje presenteert een oude en een nieuwe regel.
Bespreek met de klas: Welke nieuwe regel vinden we het beste? Waarom?



Week 2. Hele groep. Regels Vergelijken

Denksleutel Vergelijken

Doelen:

- Begrijpen dat regels een invloed hebben op hoe mensen zich gedragen.
- Herkennen van overeenkomsten en verschillen tussen regels thuis en op school.
- Leren samenwerken en nadenken over waarom regels belangrijk zijn.

Vaardigheden:

- Vergelijken.
- Observatie en analyse.
- Luisteren en communiceren.
- Samenwerken en categoriseren.

Benodigdheden:

- Grote cirkelvormige matten of hoepels voor een venn-diagram op de vloer.

Reflectie:

- Minimaal 3 overeenkomsten en 3 verschillen benoemd.
- Kinderen kunnen enkele regels uitleggen en zeggen waarom ze belangrijk zijn.
- Actieve betrokkenheid van de kinderen.

Evaluatie:

- Welke regels vind je fijn? Waarom?
- Welke regels lijken op elkaar? Welke niet?
- Waarom denk je dat deze regels er zijn?

Criteria voor Succes

- Minimaal 3 overeenkomsten en 3 verschillen benoemd.
- Kinderen kunnen enkele regels uitleggen en zeggen waarom ze belangrijk zijn.
- Actieve betrokkenheid van de kinderen.

Beoordeling:

Deelname en enthousiasme tijdens de activiteit.
Begrip tonen van overeenkomsten en verschillen.
Actief bijdragen aan de groepsdiscussie.



Week 2. Hele groep. Regels Vergelijken

Denksleutel vergelijken

Lesbeschrijving:

Inleiding

"Vandaag gaan we het hebben over regels! Regels zijn er om ons te helpen, maar wist je dat ze ook laten zien wie de baas is of wat belangrijk is? Dat heet 'macht'."

Denk als Saartje Schildpad:

"We gaan regels verzamelen."

"We gaan kijken wat hetzelfde is en wat anders is."

"We plakken alles aan elkaar om het grote plaatje te zien."

Hoofdactiviteit

Plaats het venn-diagram op de grond: Gebruik twee hoepels of cirkelmatten die elkaar overlappen. Eén kant staat voor thuisregels, de andere voor schoolregels, en het overlappende deel is voor gezamenlijke regels.

Afspraken en regels bedenken: Laat een kind een regel benoemen, bijvoorbeeld 'Binnen niet rennen' - vraag de kinderen of dit een regel is voor thuis, voor school of voor beiden. Laat een ander kind op de juiste plek in de hoepels gaan staan (links - midden - rechts.)

Kinderen werken in tweetallen:

Vraag elk tweetal het Venn Diagram te bekijken en te benoemen waar elk deel voor staat.

Laat elk tweetal bij elk deel een afspraak of regel bedenken

Bespreek en bekijk patronen:

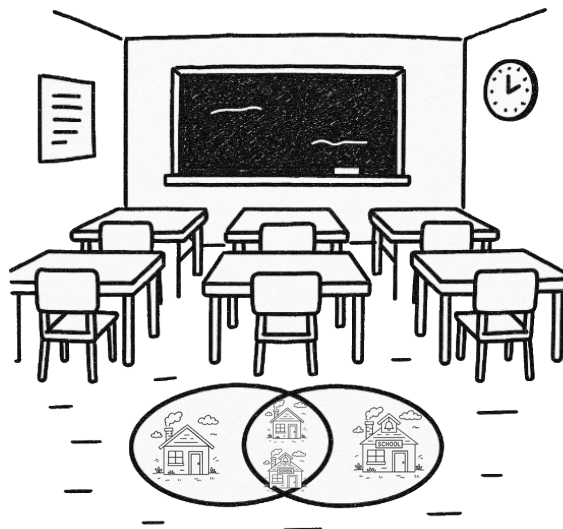
Bespreek samen wat er allemaal is bedacht

Stel vragen: "Welke regels lijken op elkaar? Waarom denk je dat dat zo is?"

Afsluiting

"Welke regel vond je het leukste?"

"Welke regel vind je heel belangrijk? Waarom?"



Voorbeelden ter Inspiratie

- Je hangt je jas aan de kapstok en zet je tas op de juiste plek.
- Je steekt je hand op voordat je iets zegt in de klas.
- Je blijft tijdens de les op je plek zitten, tenzij anders afgesproken.
- Je speelt samen op het schoolplein en laat niemand buitensluiten.
- Je zorgt dat je klaar bent voor de les met alle benodigde materialen.
- Je ruimt je eigen speelgoed op na het spelen.
- Je eet samen met het gezin aan tafel tijdens maaltijden.
- Je helpt met klusjes in huis, zoals de afwas of stofzuigen.
- Je houdt rekening met de bureu door geen lawaai te maken.
- Je mag op vaste tijden televisie kijken of op een scherm zitten.
- Je luistert naar volwassenen en volgt hun instructies op.
- Je behandelt iedereen met respect en vriendelijkheid.
- Je vraagt het netjes als je iets wilt lenen.
- Je helpt anderen als dat nodig is.
- Je zorgt goed voor je eigen spullen en die van anderen.





Week 2. Kleine groep. Het Wilde Schoolverhaal

Denksleutel verhaallijn

Doelen:

- Begrijpen hoe regels en macht samenhangen.
- Leren een verhaal op te bouwen met duidelijke stappen.
- Creativiteit stimuleren door middel van tekenen en vertellen.
- Samenwerken in tweetallen om ideeën uit te wisselen en te visualiseren.

Vaardigheden:

- Creatief denken.
- Verhalend en logisch denken.
- Mondelinge taalvaardigheid.
- Samenwerking en visualisatie.

Benodigdheden:

- Grote vellen papier of tekenboekjes.
- Kleurpotloden, stiften of krijtjes.
- Een opnameapparaat of tablet voor het opnemen van de verhalen.

Reflectie:

- Wat gebeurde er in jouw verhaal toen er geen regels waren?
- Hoe voelde het om over een school zonder regels na te denken?
- Wat zou er volgens jou gebeuren als er geen afspraken meer waren?

Evaluatie:

- Observatie van samenwerking en creativiteit tijdens de activiteit.
- Bespreking van de verhalen met de hele groep.
- Feedback aan de kinderen over hun verhaalstructuur en creativiteit.

Criteria voor Succes

- Minimaal 5 tekeningen die een logisch verhaal vormen.
- Het verhaal heeft een duidelijk begin, midden en einde.
- De kinderen kunnen uitleggen wat er gebeurt in hun verhaal.
- Actieve samenwerking in tweetallen.

Beoordeling:

Originaliteit van het verhaal.

Duidelijkheid en samenhang tussen de tekeningen.

Enthousiasme en actieve deelname aan de activiteit.



Week 2. Kleine groep. Het Wilde Schoolverhaal

Denksleutel verhaallijn

Lesbeschrijving:

Inleiding

We gaan een verhaal bedenken over een school waar geen regels of afspraken zijn.

Leg uit wat denken als Saartje Schildpad inhoudt:

"We verdelen het verhaal in stukjes: een begin, een midden en een einde."

"We zoeken naar patronen in wat er gebeurt zonder regels."

"We plakken alles samen om een groot verhaal te maken."

Hoofdactiviteit

Teken je verhaal: Laat kinderen in tweetallen werken. Elk tweetal bedenkt een verhaal over wat er gebeurt in een school zonder regels. Ze maken minimaal 5 tekeningen:

- Tekening 1: Hoe ziet de school eruit als niemand de baas is?
- Tekening 2: Wat gebeurt er in de klas?
- Tekening 3: Wat doen de kinderen op het schoolplein?
- Tekening 4: Hoe reageren de kinderen als er iets fout gaat?
- Tekening 5: Hoe eindigt het verhaal?

Help kinderen waar nodig met ideeën en moedig ze aan om te overleggen en samen te werken.

Opnemen van het verhaal: Als de tekeningen af zijn, nemen ze hun verhaal op. Laat één kind vertellen wat er gebeurt terwijl het andere kind de tekeningen laat zien. Of maak geluidsopnames bij de tekeningen en foto's van de tekeningen en neem opnames en tekeningen op in een presentatie zodat het verhaal digitaal afgespeeld kan worden.

Afsluiting

Laat de tweetallen hun verhaal presenteren aan de groep.

Bespreek samen:

"Wat vond je leuk aan het maken van het verhaal?"

"Wat hebben jullie geleerd over regels en afspraken?"



Week 3. Hele groep. Een Dag De Baas in de Klas!

Denksleutel Wat als....

Doelen:

- Begrijpen hoe macht kan worden uitgeoefend in een sociale omgeving (klas).
- Stimuleren van creatief denken door te bedenken hoe zij als "baas" de dag zouden organiseren.
- Samenwerken en overleggen in groepjes om gezamenlijke beslissingen te nemen.
- Leren originele ideeën te genereren en verwoorden.

Vaardigheden:

- Creatief denken.
- Samenwerking.
- Probleemoplossend denken.
- Mondelinge communicatie.

Benodigdheden:

- Grote vellen papier of whiteboard voor tekeningen.
- Kleurpotloden of stiften.

Reflectie:

- Wat vond je leuk aan het bedenken van regels?
- Waren er ideeën waar iedereen het mee eens was? Waarom wel of niet?
- Hoe voelde het om "de baas" te zijn en beslissingen te nemen?

Evaluatie:

- Observatie van samenwerking binnen de groepjes.
- Bespreking van de bedachte ideeën in de kring.
- Gebruik van vragen om leerlingen te laten uitleggen hoe ze tot hun keuzes zijn gekomen.

Criteria voor Succes

- Alle groepjes hebben minimaal drie originele regels en activiteiten bedacht.
- Elk groepje kan uitleggen waarom zij deze keuzes hebben gemaakt.
- Er is zichtbaar en hoorbaar samengewerkt binnen de groepjes.

Beoordeling:

Creativiteit en originaliteit van de bedachte regels en activiteiten.
Actieve deelname van alle kinderen.
Positieve samenwerking en respect voor elkaars ideeën.



Week 3. Hele groep. Een Dag De Baas in de Klas!

Denksleutel Wat als....

Lesbeschrijving:

Inleiding

"vandaag gaan we denken als Aapje Akos. Wat betekent dat? We verzinnen veel ideeën, ook gekke ideeën, en steeds nieuwe. Misschien plak je wel nieuwe ideeën aan eerdere ideeën vast!"

Stel de vraag: "Wat als jullie een dag de baas waren in de klas? Wat zou er gebeuren? Welke regels zouden jullie maken?"

Leg uit dat ze in groepjes hierover gaan nadenken en samen tekenen of vertellen wat ze verzinnen.

Hoofdactiviteit

Verdeel de kinderen in groepjes van vier.

Geef elk groepje een groot vel papier en kleurmateriaal.

Vraag hen te bedenken:

- Welke regels gelden er op die dag?
- Wat gaan de kinderen eten en drinken?
- Welke activiteiten worden er gedaan?

Moedig aan om gekke en grappige ideeën te bedenken, zoals een les van apenklimmen of een lunch met alleen taart.

Loop rond om vragen te stellen en ideeën verder te prikkelen, zoals: "Waarom kiezen jullie daarvoor? Wat zou er dan gebeuren?"

Afsluiting

Laat elk groepje kort vertellen wat zij hebben bedacht.

Besprek samen: "Wat vonden jullie het leukste idee?" en "Was het moeilijk om samen beslissingen te nemen?"



Week 3. Kleine groep. De School van je Dromen!

Denksleutel Bouw

Doelen:

- Begrijpen hoe macht en invloed een rol spelen bij beslissingen over ruimtegebruik en prioriteiten.
- Stimuleren van creatief en ruimtelijk denken door het ontwerpen van een school.
- Bevorderen van samenwerking
- Leren ideeën visueel uit te drukken.

Vaardigheden:

- Creatief denken.
- Probleemoplossend denken.
- Fijne motoriek (bouwen).
- Samenwerking

Benodigdheden:

- Bouwmaterialen zoals Duplo, houten blokken of grote kartonnen dozen.
- Tekenmaterialen (voor schetsen van ideeën).
- Eventueel afbeeldingen van bestaande scholen om inspiratie te geven.

Reflectie:

- Wat vond je het leukst om te bouwen?
- Waarom heb je voor deze ruimtes gekozen?
- Wat zou je anders doen als je opnieuw mocht beginnen?

Evaluatie:

- Observatie tijdens het bouwen: werken kinderen met plezier en betrokkenheid?
- Bespreking van de eindresultaten: hoe origineel en creatief zijn de ontwerpen?
- Feedback geven door te benoemen wat goed ging en wat extra bijzonder was.

Criteria voor Succes

- Elk tweetal heeft een school ontworpen met minimaal drie ruimtes.
- Kinderen kunnen uitleggen waarom zij deze ruimtes belangrijk vinden.
- Er is creativiteit zichtbaar in de ontwerpen en keuzes.

Beoordeling:

Creativiteit in het ontwerp.

Toepassing van ideeën (bijvoorbeeld slimme combinaties van ruimtes).

Actieve deelname en plezier tijdens de activiteit.





Week 4. Hele groep. Wat maakt een goede baas?

Denksleutel Grafiek

Doelen:

- Kinderen leren nadenken over wat een goede baas moet kunnen.
- Samen ontdekken welke eigenschappen belangrijk zijn voor leiderschap.
- Leren kiezen en samenwerken in een groepsactiviteit.

Vaardigheden:

- Kritisch denken en keuzes maken.
- Samenwerken en communiceren.
- Begrijpen hoe grafieken helpen om informatie te laten zien.

Benodigdheden:

- Tien afbeeldingen die eigenschappen van een baas laten zien
- Een groot vel papier of een whiteboard voor de groepsgrafiek.
- Rondjesstickers voor de kinderen om te plakken.

Reflectie:

- Wat heb je geleerd over wat een baas goed moet kunnen?
- Welke eigenschappen vind jij belangrijk en waarom?
- Hoe hebben we samengewerkt aan de grafiek?

Evaluatie:

- Observeer hoe de kinderen keuzes maken en samenwerken.
- Bespreek de grafiek en vraag naar de redenen van hun keuzes.

Criteria voor Succes

- Kinderen benoemen minimaal drie eigenschappen van een goede baas.
- Ze kiezen zelfstandig vijf eigenschappen en plakken de juiste pictogrammen.
- De groepsgrafiek is overzichtelijk en laat duidelijk de keuzes van de klas zien.

Beoordeling:

Hebben de kinderen actief meegedaan?

Hebben ze keuzes gemaakt en geplakt?

Laat de grafiek een duidelijk beeld zien van wat de groep belangrijk vindt?



Week 4. Hele groep. Wat maakt een goede baas?

Denksleutel Grafiek

Lesbeschrijving:

Inleiding

Begin met uitleggen wat het betekent om "als Professor Steen" te denken:

"We stellen vragen: wat moet een baas goed kunnen?"

"We zoeken samen naar ideeën."

"We maken een plan om onze keuzes te laten zien."

"We laten anderen zien wat we geleerd hebben."

"We denken na over wat we de volgende keer beter kunnen doen."

Plak de tien afbeeldingen elk op een eigen blad. Ga in gesprek met de kinderen en laat de plaatjes zien. Leg kort en simpel uit wat elk plaatje betekent

Hoofdactiviteit

Laat ieder kind vijf stickers kiezen en die plakken bij de eigenschappen die zij belangrijk vinden. Zorg dat bij elke afbeelding ruimte op het vel is voor de stickerrondjes.

Zodra alle kinderen klaar zijn, tel je samen de rondjes bij elke afbeelding. Laat de kinderen helpen door te tellen.

Gebruik de grafiek-sleutel om de gegevens op een groot vel papier of een whiteboard te zetten:

Plak de kleine afbeeldingen langs de onderkant van de grafiek.

Teken een staaf voor elke eigenschap. De hoogte van de staaf laat zien hoeveel stickers er zijn geplakt.

Praat samen over de grafiek:

Welke eigenschap heeft de meeste stemmen?

Welke eigenschap vinden we allemaal belangrijk?

Afsluiting

Bespreek wat de kinderen hebben geleerd:

Wat is de belangrijkste eigenschap van een baas?

Waarom is het belangrijk om een goede baas te hebben?

Keuze: Laat de kinderen een tekening maken van een goede baas (dit kan ook een dier of superheld zijn). Vraag: Wat zou jouw baas goed kunnen?



Afbeeldingen - Een goede baas



1. Lief zijn voor anderen
Een baas moet aardig zijn en goed voor anderen zorgen.



2. Goed luisteren
Een baas moet goed luisteren naar wat anderen zeggen, zodat iedereen zich gehoord voelt.



3. Plannen maken
Een baas moet bedenken wat er moet gebeuren en een goed plan maken.



4. Problemen oplossen
Als er iets fout gaat, moet een baas een oplossing bedenken.



Afbeeldingen - Een goede baas



5. Eerlijk zijn

Een baas moet eerlijk zijn en iedereen hetzelfde behandelen.



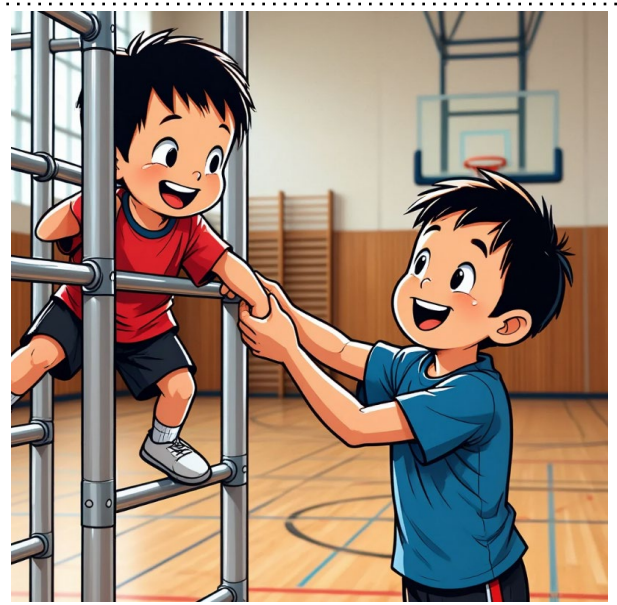
6. Duidelijk praten

Een baas moet dingen goed kunnen uitleggen, zodat iedereen het begrijpt.



7. Geduldig zijn

Een baas moet rustig blijven en wachten als iets niet meteen lukt.



8. Helpen waar nodig

Een baas moet anderen helpen als ze iets moeilijk vinden.



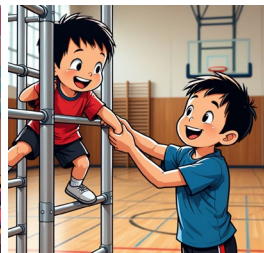
Afbeeldingen - Een goede baas



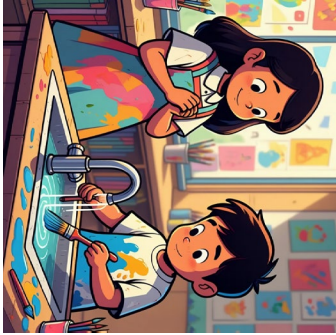
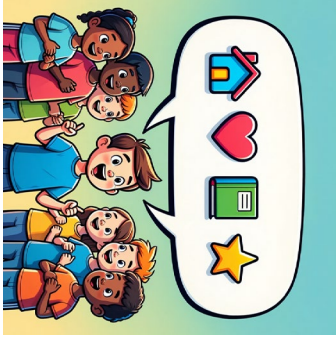
9. Dapper zijn
Een baas moet niet bang zijn om moeilijke beslissingen te nemen.



10. Goed samenwerken
Een baas moet samen met anderen werken en luisteren naar ideeën van iedereen.



Grafiek basis - Een goede baas



Week 4. Kleine groep. Wie Speelt de Baas?

Denksleutel Feiten en Meningingen

Doelen:

- Begrijpen wat feiten en meningen zijn in een verhaal.
- Reflecteren op de ervaring van de baas spelen.
- Leren samenwerken en respect tonen voor elkaars ideeën.

Vaardigheden:

- Kritisch denken.
- Sociale en emotionele vaardigheden (empathie, samenwerken).
- Mondelinge taalontwikkeling (luisteren en praten).
- Reflectief denken.

Benodigdheden:

- Verhaal: "Het verhaal van Emma en de Baas".
- Grote vellen papier of een whiteboard.

Reflectie:

- Hoe voelde het om de baas te zijn of om geen baas te zijn?
- Wanneer is het handig dat er een baas is, en wanneer niet?
- Wat vonden jullie van Luna's oplossing? Waarom?

Evaluatie:

- Observeer hoe leerlingen feiten en meningen benoemen.
- Luister naar hun redeneringen over wat eerlijk is bij het spelen van de baas.
- Gebruik een korte vragenronde aan het einde om hun begrip te toetsen.

Criteria voor Succes

- Minstens drie feiten en drie meningen correct benoemd.
- Actieve deelname in het gesprek over de baas spelen.
- Reflectie op eigen en andermans gevoelens over macht in spel.

Beoordeling:

Beoordeel mondelinge bijdragen op juistheid en relevantie.
Let op actieve deelname en reflectief vermogen.



Week 4. Kleine groep. Wie Speelt de Baas?

Denksleutel Feiten en Meningen

Lesbeschrijving:

Inleiding

Begin met de vraag: "Wat betekent het om te denken als Walter de Wijze uil?"

Denkt diep na over wat hij ergens van vindt.

Bedenkt wat de beste keuze is en waarom.

Gaat op zoek naar de voordelen en nadelen van een idee of plan.

Vraag: "Wat betekent het om de baas te zijn?" Laat leerlingen kort vertellen wat zij denken.

Introduceer het verhaal: "We gaan luisteren naar een verhaal over Emma en de baas."

Hoofdactiviteit

Lees het verhaal van Emma en de Baas voor

Lees langzaam en stel korte vragen tussendoor om interesse vast te houden.

Feiten en meningen bespreken

Vraag: "Wat gebeurde er echt in het verhaal? Wat zijn de feiten?" Schrijf ze op een groot vel papier.

Vraag: "Wat vonden de kinderen in het verhaal? Wat zijn de meningen?" Noteer deze apart.

Reflecteer over de baas spelen

Vraag: "Wanneer is het handig dat iemand de baas is?"

Laat kinderen vertellen hoe zij het zouden vinden als iemand alles bepaalt.

Afsluiting

Rollenspel:

Kies een klein groepsspel waarin kinderen om de beurt de baas kunnen zijn (bijv. een toren bouwen). Bespreek na elk rondje hoe het voelde om de baas te zijn.



verhaal - Emma is de baas!

Op een zonnige dag in de speelzaal hadden de leerlingen van groep 2 besloten om een groot kasteel te bouwen van blokken. Iedereen was druk aan het sjouwen met blokken, maar opeens riep Emma: "Wacht! Ik weet precies hoe we het kasteel kunnen bouwen. Ik ben de baas!"

Emma begon meteen te vertellen wat iedereen moest doen. "Jij bouwt de torens, jij de muren, en jij zet de vlag erop," zei ze. Emma wilde alles regelen, zodat het kasteel snel af zou zijn. Het leek handig, want iedereen wist nu wat ze moesten doen.

Maar terwijl ze bezig waren, begon Tim te fronsen. "Ik wil ook iets kiezen," zei hij. "Ik wil een geheime gang maken!" Emma keek hem even aan en zei: "Nee, dat kan niet. Ik ben de baas." Tim voelde zich een beetje boos.

Sommige kinderen vonden het prima dat Emma de baas was. "Het gaat zo lekker snel," zei Sofie, terwijl ze een muur bouwde. Maar anderen, zoals Tim, vonden het niet leuk. "Waarom mag Emma alles bepalen?" fluisterde hij tegen Luna. "Ik wil ook iets verzinnen."

Luna had een idee. "Misschien kunnen we om de beurt de baas zijn!" stelde ze voor. "Dan mag iedereen kiezen wat er gebeurt." Iedereen stopte even met bouwen en keek naar Emma. Emma dacht na. "Oké," zei ze uiteindelijk. "Dat is eerlijk. Eerst ben ik de baas en daarna mag iemand anders de baas zijn." Iedereen knikte blij.

Toen het Tims beurt was, mocht hij zijn geheime gang bouwen. Emma hielp zelfs mee. Ze merkte dat het veel leuker was om samen te werken en naar de ideeën van anderen te luisteren. Aan het eind van de middag was het kasteel klaar. Het had torens, muren, een vlag én een geheime gang. Iedereen was trots op wat ze samen hadden gemaakt.

Emma lachte. "De baas spelen is leuk," zei ze, "maar samen spelen is nog leuker!" En zo leerden de leerlingen dat de baas zijn soms handig is, maar dat het belangrijk is om iedereen een kans te geven en samen te werken. Want samen wordt alles mooier!



