

# Mijn Woonplaats

Groep 3



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 - Het Machtsspel: Mag jij dat beslissen?

## Doel van de les:

Leerlingen denken na over macht en besluitvorming in hun eigen leefwereld. Ze leren dat sommige beslissingen ze zelf mogen nemen, en andere juist door ouders, de burgemeester of de minister-president worden genomen. Ze ontdekken dat macht op verschillende plekken ligt.

## Lesverloop

### ◆ Deel 1 – Duim omhoog / omlaag (klassikaal, 10 min)

De leerkracht leest de eerste 10 situaties uit de lijst voor.

Bij elke vraag steken leerlingen hun duim omhoog (ja, ik mag dat beslissen) of omlaag (nee, ik mag dat niet beslissen).

Na elke stemronde bespreek je kort wie er dan wél beslist (bijv. papa/mama, burgemeester, minister-president). Stimuleer leerlingen om hun keuze toe te lichten en ontdek samen waarom het zo geregeld is.

👉 **Voorbeeld:**

**Vraag:** Mag jij besluiten dat je vandaag niet naar school gaat?

**Reactie:** Duim omhoog of omlaag.

**Bespreking:** Nee, dat beslist de minister-president, want er is een leerplicht.

### ◆ Deel 2 – Vier Hoeken Spel (30-40 min)

De leerkracht verdeelt de klaslokaal in vier hoeken:

-  IK
-  PAPA EN MAMA
-  DE BURGEMEESTER
-  DE MINISTER-PRESIDENT

Kinderen horen nu één voor één de overige 20 situaties uit de lijst, of ga door zolang de kinderen nog enthousiast zijn.

Na elke vraag lopen ze naar de hoek waarvan zij denken dat die persoon de beslissing mag nemen. Bedenken ze ook zelf situaties?

**Na elke ronde bespreek je samen:**

- Wie beslist er echt?
- Waarom denk je dat sommige kinderen in een andere hoek stonden?
- Wat zou er gebeuren als iedereen dit zelf mocht beslissen?

👉 **Belangrijk:** Kinderen vallen niet af en mogen telkens opnieuw kiezen. Het spel draait om nadenken en leren, niet om winnen.

## Afsluiting (10 min)

Ga in gesprek over:

- Waar mogen jullie zelf veel over beslissen?
- Waar heb je juist weinig macht over?
- Vond je iets verrassend?
- Wie heeft er eigenlijk de meeste macht in jouw leven?

Je kunt afsluiten met de vraag: *Wat zou jij beslissen als jij burgemeester was?*



# Week 1. Thema Introductie - Het Machtspel: Mag jij dat beslissen?

## Het Machtspel - Wie bepaalt...

1. Wie bepaalt of jij in je pyjama naar school mag komen? (papa of mama)
2. Wie bepaalt wat jij op je boterham doet? (ikzelf)
3. Wie bepaalt of auto's nog hard mogen rijden in jouw straat? (de burgemeester)
4. Wie bepaalt hoe laat jij naar bed moet? (papa of mama)
5. Wie bepaalt of je een feestje mag geven op het dorpsplein? (de burgemeester)
6. Wie bepaalt of jij je naam mag veranderen? (de minister-president)
7. Wie bepaalt of jullie thuis een hond nemen? (papa of mama)
8. Wie bepaalt met wie jij speelt? (ikzelf)
9. Wie bepaalt of jij thuis mag blijven van school? (de minister-president)
10. Wie bepaalt of jij kippen mag houden in je tuin? (de burgemeester)
11. Wie bepaalt wie de baas is van Nederland? (de minister-president)
12. Wie bepaalt welke kleren jij vandaag aandoet? (ikzelf)
13. Wie bepaalt of er een nieuw verkeersbord bij jouw straat komt? (de burgemeester)
14. Wie bepaalt of jij broccoli moet eten vanavond? (papa of mama)
15. Wie bepaalt of je een stoepkrijttekening mag maken op het plein? (de burgemeester)
16. Wie bepaalt of jij je knuffel meeneemt naar bed? (ikzelf)
17. Wie bepaalt of jij een winkel mag beginnen in de schuur? (de burgemeester)
18. Wie bepaalt of jij vuurwerk mag afsteken? (de minister-president)
19. Wie bepaalt of jij muziek luistert op je kamer? (ikzelf)
20. Wie bepaalt of er een nieuwe speeltuin in de buurt komt? (de burgemeester)
21. Wie bepaalt of jij meedoet met tikkertje op het plein? (ikzelf)
22. Wie bepaalt of jij een jas aantrekt als het koud is? (papa of mama)
23. Wie bepaalt of jij een ijsje mag als ontbijt? (papa of mama)
24. Wie bepaalt of jij mag stemmen op de burgemeester? (de minister-president)
25. Wie bepaalt of jij je haar blauw mag verven? (papa of mama)
26. Wie bepaalt of jij zonder te kijken de straat over mag steken? (de minister-president)
27. Wie bepaalt of je een huis mag bouwen in de tuin? (de burgemeester)
28. Wie bepaalt of jij alleen met de trein naar een andere stad reist? (papa of mama)
29. Wie bepaalt welk boek jij leest voor het slapengaan? (ikzelf)
30. Wie bepaalt of niemand meer broccoli mag eten in Nederland? (de minister-president) (Zou dat ooit worden besloten? Waarom zou daar voor gekozen kunnen worden?)



# Week 1. Hele groep. Op bezoek in Rustendorp: Wie heeft de macht?

## Denksleutel verhaallijn

### Doelen:

- Begrijpen van macht en de invloed ervan op de gemeenschap.
- Ontwikkelen van analytisch, kritisch en creatief denken.
- Verkennen van samenwerkingsvaardigheden door middel van reflectieve gesprekken

### Vaardigheden:

- Analytisch denken: patronen herkennen en problemen analyseren.
- Kritisch denken: beoordelen van eerlijkheid en effectiviteit van macht.
- Creatief denken: originele oplossingen bedenken.
- Samenwerking en communicatie.

### Benodigdheden:

- Het prentenboek Op bezoek in Rustendorp.
- Groot vel papier of digitaal whiteboard voor het plannen van de verhaallijn.
- Markers of stiften.

### Reflectie:

- Wat heb je geleerd over macht?
- Welke denkvaardigheid vond je het moeilijkst? Waarom?
- Hoe kun je macht eerlijk gebruiken in het dagelijks leven?

### Evaluatie:

- In hoeverre leerlingen de vragen beantwoorden met diepgang.
- De samenwerking binnen de groep.
- De creativiteit of haalbaarheid van de oplossingen.

## Criteria voor Succes

- Leerlingen benoemen de hoofdpunten van elk hoofdstuk.
- Leerlingen beantwoorden alle analytische, kritische en creatieve vragen.
- De antwoorden zijn logisch en onderbouwd of juist origineel en creatief.
- Leerlingen tonen analytisch, kritisch en creatief denken.

### Beoordeling:

Begrip van macht  
Diepgang van antwoorden  
Creativiteit van ideeën  
Samenwerking en participatie



# Week 1. Hele groep. Op bezoek in Rustendorp: Wie heeft de macht?

## Denksleutel verhaallijn

### Lesbeschrijving:

#### Inleiding

Introduceer het thema macht en vraag de leerlingen:

- “Wat betekent macht voor jullie?”
- “Wie heeft er macht in onze woonplaats?”

Vertel dat jullie het verhaal *Op bezoek in Rustendorp* gaan lezen en dat er bij elk hoofdstuk een vraag wordt gesteld. Leg uit dat jij als leraar kiest welke vraag dat is.

Leg de vier denkstijlen uit:

- **Saartje Schildpad:** Denkt rustig en stap voor stap, verdeelt informatie in kleine stukjes, ontdekt patronen en plakt stukjes informatie aan elkaar om iets nieuws te begrijpen.
- **Walter de Wijze uil:** Denkt diep na over keuzes, onderzoekt de voordelen en nadelen en maakt verstandige beslissingen.
- **Aapje Akos:** Verzamelt veel ideeën, bedenkt gekke en creatieve oplossingen, en stopt niet na één idee.
- **Professor Steen:** Onderzoekt, stelt vragen, maakt een plan en probeert ideeën uit om antwoorden te vinden.

Benoem dat je bij elke vraag expliciet maakt welke dier ze helpen na te denken.

#### Hoofdactiviteit

##### Hoofdstuk 1: Het probleem in Rustendorp

Lees het hoofdstuk voor.

Kies een vraag om te stellen:

- **Denken als Saartje Schildpad:** “Welke problemen worden genoemd en wat hebben ze gemeen?”
- **Denken als Walter de Wijze uil:** “Waarom is het belangrijk om te weten wie de macht heeft om dit op te lossen?”
- **Denken als Aapje Akos:** “Hoe zou je zelf een oplossing bedenken voor deze problemen?”

Maak het denken expliciet: “Met deze vraag denken we als [naam dier]. Wat betekent dat ook alweer?”

##### Hoofdstuk 2: De burgemeester

Lees het hoofdstuk voor.

Kies een vraag om te stellen:

- **Denken als Saartje Schildpad:** “Wat zijn de taken van de burgemeester volgens het verhaal?”
- **Denken als Walter de Wijze uil:** “Hoe eerlijk is het dat de burgemeester macht krijgt van de inwoners?”
- **Denken als Aapje Akos:** “Wat zou jij doen als burgemeester van Rustendorp?”

Maak het denken expliciet en moedig de leerlingen aan om verder te denken.



# Week 1. Hele groep. Op bezoek in Rustendorp: Wie heeft de macht?

## Denksleutel verhaallijn

Vervolg hoofdactiviteit

### Hoofdstuk 3: Akos' Ideeën

Lees het hoofdstuk voor.

Kies een vraag om te stellen:

- **Denken als Saartje Schildpad:** "Welke ideeën noemt Akos, en wat zijn de voor- en nadelen van elk idee?"
- **Denken als Walter de Wijze uil:** "Waarom zijn sommige ideeën van Akos misschien niet direct uitvoerbaar?"
- **Denken als Aapje Akos:** "Kun je zelf een idee bedenken dat Akos zou kunnen toevoegen?"

Maak het denken expliciet en laat de leerlingen hun antwoorden onderbouwen of uitbreiden.

### Hoofdstuk 4: Het plan van Professor Steen

Lees het hoofdstuk voor.

Kies een vraag om te stellen:

- **Denken als Saartje Schildpad:** "Wat leert Professor Steen over wie macht heeft in het stadje?"
- **Denken als Walter de Wijze uil:** "Waarom is het belangrijk om iedereen uit te nodigen voor de vergadering?"
- **Denken als Aapje Akos:** "Hoe zou jij een vergadering organiseren om ideeën te verzamelen?"

Maak het denken expliciet en benadruk de denkstijl die gebruikt wordt.

### Hoofdstuk 5: De Grote Vergadering

Lees het hoofdstuk voor.

Kies een vraag om te stellen:

- **Denken als Saartje Schildpad:** "Welke ideeën werden gekozen en waarom?"
- **Denken als Walter de Wijze uil:** "Hoe zorgde de vergadering ervoor dat iedereen zich gehoord voelde?"
- **Denken als Aapje Akos:** "Kun je een nieuw idee bedenken dat niet in de vergadering werd besproken?"

Maak het denken expliciet en bespreek hoe de gekozen vraag de leerlingen helpt om dieper na te denken.

### Hoofdstuk 6: Wat we leerden over macht

Lees het hoofdstuk voor.

Kies een vraag om te stellen:

- **Denken als Saartje Schildpad:** "Welke vormen van macht worden in dit hoofdstuk besproken?"

### Afsluiting

- **Denken als Walter de Wijze uil:** "Waarom is het belangrijk om macht eerlijk te gebruiken?"
- **Denken als Aapje Akos:** "Kun je een verhaal bedenken waarin iemand macht op een goede manier gebruikt?"

Maak het denken expliciet en nodig de leerlingen uit om hun ideeën te delen.



# Week 1. Hele groep. Op bezoek in Rustendorp: Wie heeft de macht?

## Denksleutel verhaallijn

### Afsluiting

Vraag de leerlingen:

- “Wat hebben we vandaag geleerd over macht?”
- “Welke denkstijl vond je het leukst of het moeilijkst? Waarom?”

Koppel het geleerde terug aan hun eigen woonplaats:

- “Wie heeft er macht in onze woonplaats? Wat vinden jullie daarvan?”
- “Hoe kunnen we goede ideeën bedenken om onze woonplaats beter te maken?”

Laat de leerlingen een tekening maken of een korte lijst van ideeën opschrijven.

Sluit af door te benadrukken dat eerlijk gebruik van macht en samenwerken belangrijk zijn, net zoals in Rustendorp.

### Hoofdstuk 1: Het probleem in Rustendorp

- Analytisch denken: Welke problemen worden genoemd en wat hebben ze gemeen?
- Kritisch denken: Waarom is het belangrijk om te weten wie de macht heeft om dit op te lossen?
- Creatief denken: Hoe zou je zelf een oplossing bedenken voor deze problemen?

### Hoofdstuk 2: De burgemeester

- Analytisch denken: Wat zijn de taken van de burgemeester volgens het verhaal?
- Kritisch denken: Hoe eerlijk is het dat de burgemeester macht krijgt van de inwoners?
- Creatief denken: Wat zou jij doen als burgemeester van Rustendorp?

### Hoofdstuk 3: Akos' ideeën

- Analytisch denken: Welke ideeën noemt Akos, en wat zijn de voor- en nadelen van elk idee?
- Kritisch denken: Waarom zijn sommige ideeën van Akos misschien niet direct uitvoerbaar?
- Creatief denken: Kun je zelf een idee bedenken dat Akos zou kunnen toevoegen?

### Hoofdstuk 4: Het plan van Professor Steen

- Analytisch denken: Wat leert Professor Steen over wie macht heeft in het stadje?
- Kritisch denken: Waarom is het belangrijk om iedereen uit te nodigen voor de vergadering?
- Creatief denken: Hoe zou jij een vergadering organiseren om ideeën te verzamelen?

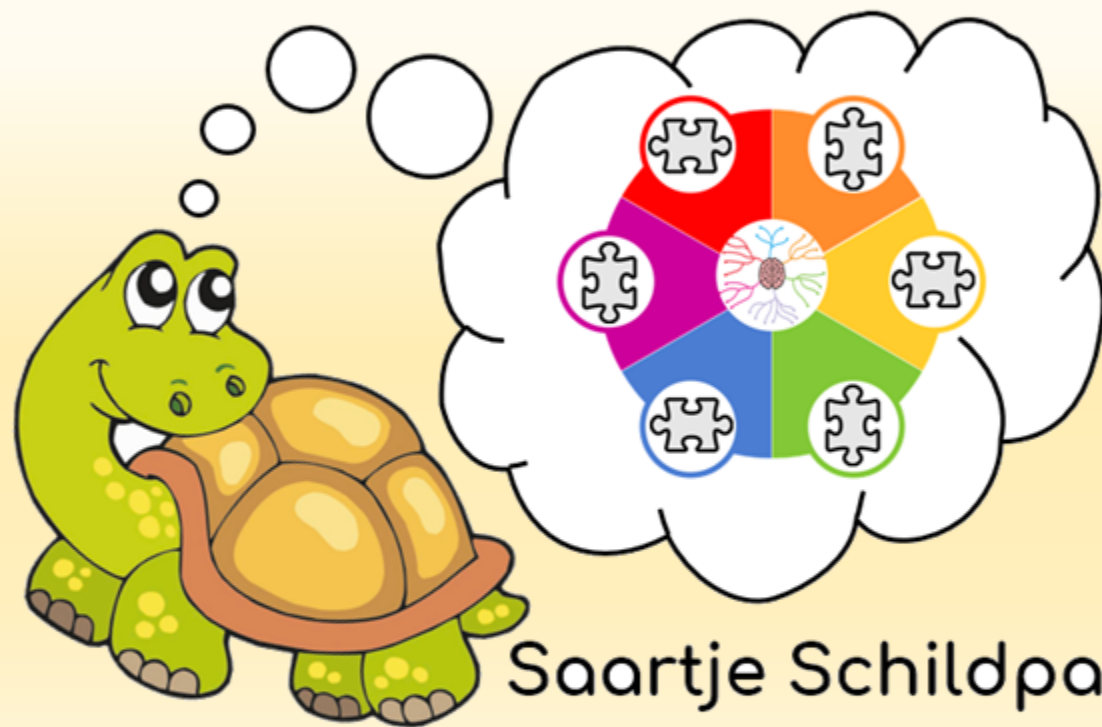
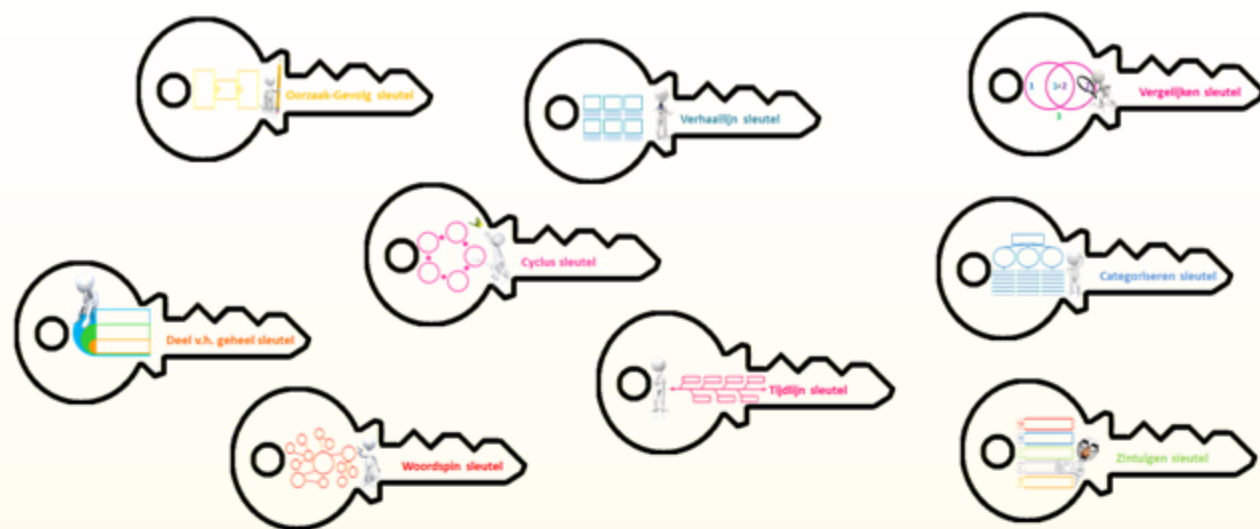
### Hoofdstuk 5: De Grote vergadering

- Analytisch denken: Welke ideeën werden gekozen en waarom?
- Kritisch denken: Hoe zorgde de vergadering ervoor dat iedereen zich gehoord voelde?
- Creatief denken: Kun je een nieuw idee bedenken dat niet in de vergadering werd besproken?

### Hoofdstuk 6: Wat we leerden over macht

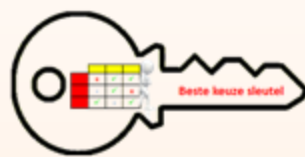
- Analytisch denken: Welke vormen van macht worden in dit hoofdstuk besproken?
- Kritisch denken: Waarom is het belangrijk om macht eerlijk te gebruiken?
- Creatief denken: Kun je een verhaal bedenken waarin iemand macht op een goede manier gebruikt?





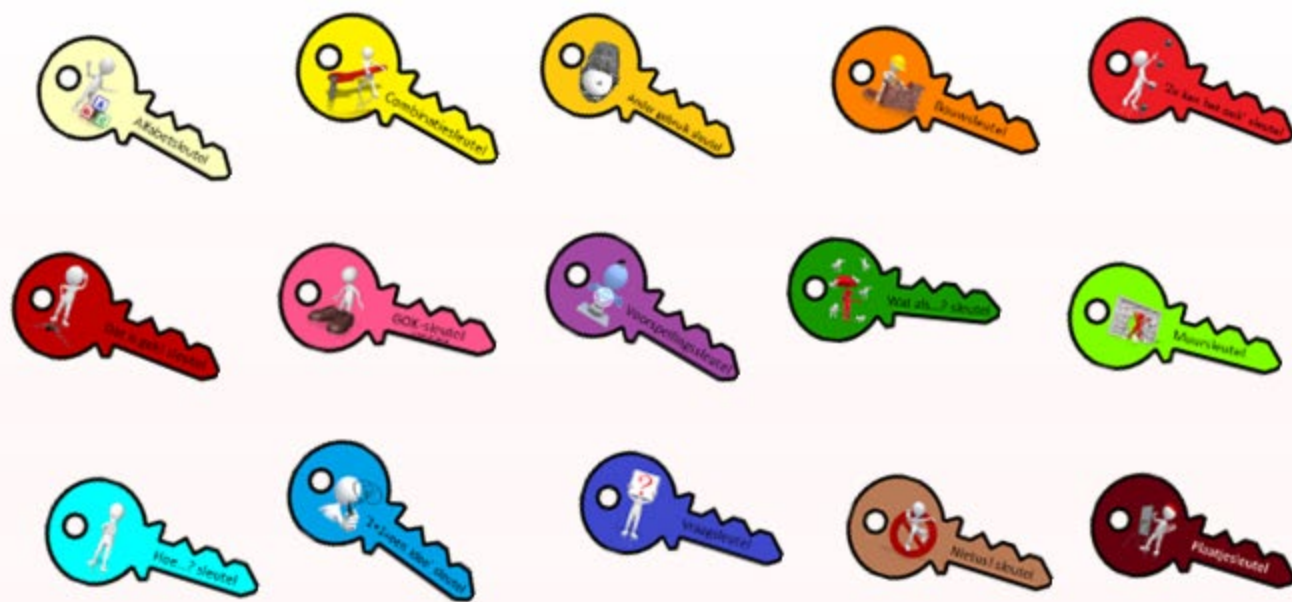
Saartje Schildpad

- Verdeelt informatie in stukjes om het beter te begrijpen.
  - Zoekt en herkent patronen.
- Plakt stukjes informatie aan elkaar om het geheel te begrijpen.



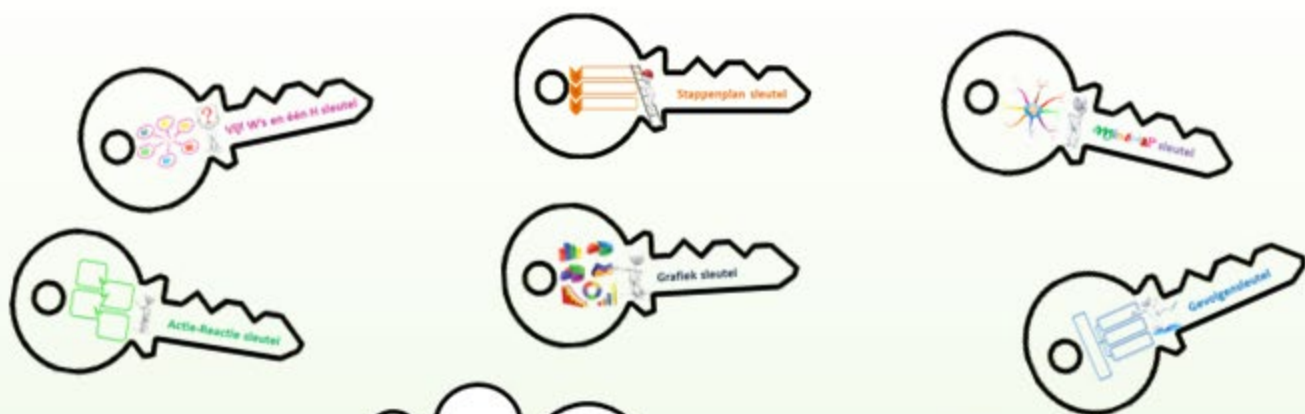
## Walter de Wijze Uil

- Denkt diep na over wat hij ergens van vindt.
- Bedenkt wat de beste keuze is en waarom.
- Gaat op zoek naar de voordelen en de nadelen van een idee of plan.



Aapje Akos

- Verzint veel ideeën.
- Verzint gekke ideeën.
- Verzint steeds echt andere ideeën.
- Plakt nog nieuwe ideetjes aan al eerder verzonnen ideeën.



## Professor Steen

- Stelt al maar vragen.
- Verzamelt en bestudeert informatie om antwoorden op vragen te vinden.
- Voert proefjes en experimenten uit om antwoorden op vragen te vinden.
  - Maakt een plan voordat hij aan een onderzoek begint.
- Laat graag aan anderen zien wat hij heeft gedaan en geleerd.
- Denkt na een onderzoek na, over hoe het is gegaan en wat beter zou kunnen.

# Week 1. Kleine groep. Mijn Droomdorp: Als ik de Baas Was!

## Denksleutel Woordspín

### Doelen:

- Stimuleren van creatief denken en zelfreflectie.
- Begrijpen hoe macht invloed kan hebben op hun directe leefomgeving.
- Aanmoedigen van samenwerking en communicatievaardigheden.
- Introduceren van basisprincipes van verantwoordelijkheid en invloed.

### Vaardigheden:

- Creatief denken
- Samenwerken
- Woordenschatontwikkeling
- Visueel uitdrukken van ideeën (tekenen)
- Reflecteren op persoonlijke waarden

### Benodigdheden:

- Groot wit papier of werkbladen met een voorgedrukte woordspín
- Kleurpotloden, stiften
- Schrijfgerei (potloden en gummen)

### Reflectie:

- Wat vond je het leukste idee dat je bedacht hebt?
- Wat zou de grootste verandering zijn in je woonplaats als je je ideeën uitvoert?
- Hoe kun je anderen overtuigen van jouw plannen?

### Evaluatie:

- Observeer of kinderen actief meedoen en samenwerken.
- Controleer of alle criteria van de woordspín zijn gehaald.
- Bespreek met de klas een paar voorbeelden van interessante of verrassende ideeën.

## Criteria voor Succes

- Minimaal vijf deelonderwerpen rond "Als ik de baas was".
- Per deelonderwerp minimaal twee woorden of tekeningen.
- Ideeën zijn creatief en duidelijk weergegeven.
- De woordspín is netjes en overzichtelijk.

### Beoordeling:

Creativiteit van ideeën.

Nauwkeurigheid en netheid van de woordspín.

Aantal ingevulde deelonderwerpen en bijbehorende ideeën.



# Week 1. Kleine groep. Mijn Droomdorp: Als ik de Baas Was!

## Denksleutel Woordspín

### Lesbeschrijving:

#### Inleiding

Begin de les met een gesprek over wat macht betekent. Vraag: "Wie heeft macht in jullie leven? Wat zouden jullie doen als jullie de baas waren in onze woonplaats?" Introduceer het concept van de woordspín. Laat een voorbeeld zien en leg uit hoe de kinderen hun eigen ideeën kunnen bedenken en tekenen.

#### Hoofdactiviteit

Geef ieder kind of duo een groot vel papier met een woordspín in het midden. Zet "Als ik de baas was" in het midden.

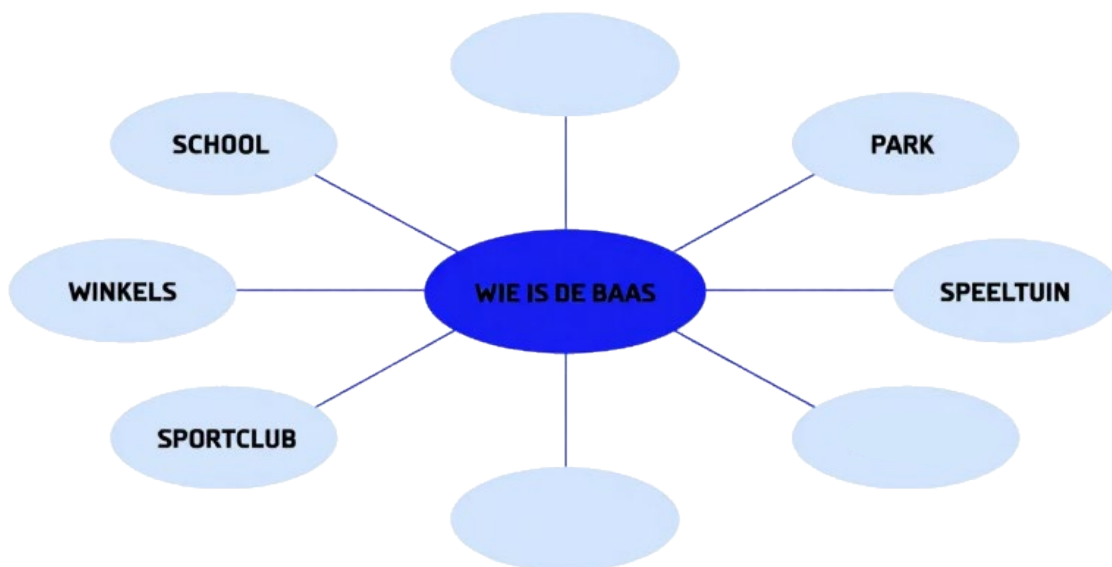
Vraag de kinderen om minimaal vijf onderwerpen te bedenken, zoals parken, scholen, winkels, speeltuinen, en regels.

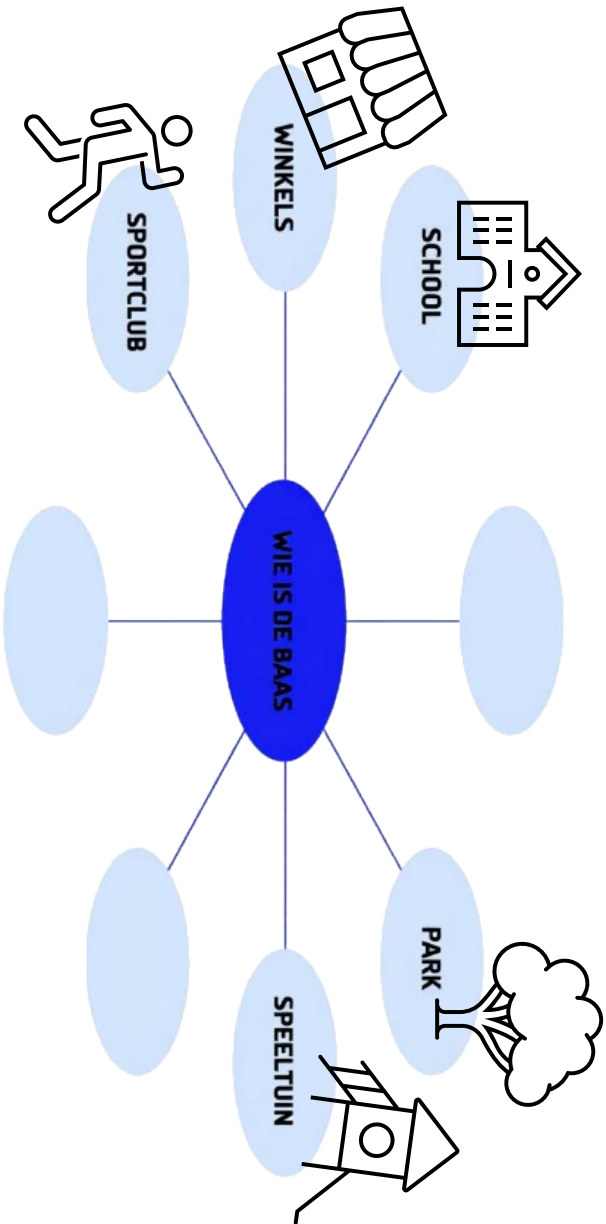
Laat ze bij elk onderwerp woorden schrijven of kleine tekeningen maken van wat ze zouden veranderen of toevoegen.

#### Afsluiting

Laat een paar kinderen hun woordspín presenteren aan de klas.

Sluit af met een groepsgesprek over hoe het voelt om beslissingen te maken die anderen beïnvloeden. Bespreek het belang van verantwoordelijk gebruik van macht.





# Week 2. Hele groep. Activiteit Wij lossen het op!.

## Denksleutel Deel van het Geheel

### Doelen:

- Kinderen leren problemen in hun omgeving te identificeren en oplossingen te bedenken.
- Inzicht ontwikkelen in hoe macht gebruikt kan worden om veranderingen teweeg te brengen.
- Samenwerking en communicatie binnen kleine groepen stimuleren.
- Basisvaardigheden van analyse en probleemoplossend denken ontwikkelen.

### Vaardigheden:

- Probleemoplossend denken
- Samenwerken
- Observatievaardigheden
- Kritisch denken
- Creatief voorstellen van ideeën

### Benodigdheden:

- Een plattegrond van de eigen stad/dorp/gemeente (bijv. van de VVV of gemeentewebsite, één per groepje)
- Stiften en markers
- Papier of werkbladen om oplossingen te noteren

### Reflectie:

- Wat vond je lastig bij het bedenken van oplossingen?
- Welk probleem zou je het eerst willen aanpakken en waarom?
- Hoe kun je macht op een goede manier gebruiken om je oplossing te realiseren?

### Evaluatie:

- Observeer of de kinderen actief samenwerken en goede discussies voeren.
- Controleer of alle groepjes hun vier elementen en bijbehorende oplossingen hebben uitgewerkt.
- Bespreek met de klas of de oplossingen haalbaar en effectief zijn.

## Criteria voor Succes

- Elk groepje benoemt vier elementen van de plattegrond.
- Per element bedenken de kinderen één probleem en een creatieve oplossing.
- De oplossingen zijn praktisch en worden duidelijk gepresenteerd.

### Beoordeling:

Relevantie en creativiteit van de oplossingen  
Mate van samenwerking binnen de groepjes  
Duidelijkheid en volledigheid van de gepresenteerde ideeën



# Week 2. Hele groep. Activiteit Wij lossen het op!.

## Denksleutel Deel van het Geheel

### Lesbeschrijving:

#### Inleiding

Laat een vvv-plattegrond van jullie stad, dorp of gemeente zien (groot op het bord of via digibord).

Vraag: "Wat zie je allemaal op deze kaart? Welke plekken herken je?"

Ga dieper in op de vraag: "Wie beslist wat er gebeurt op deze plekken, zoals het gemeentehuis, het park of het winkelcentrum?"

Leg uit dat leerlingen vandaag in groepjes gaan nadenken over problemen op herkenbare plekken in hun woonplaats en hoe ze deze zouden kunnen oplossen – met de juiste macht.

#### Hoofdactiviteit

Verdeel de leerlingen in groepjes van vier.

Geef elk groepje een vvv-plattegrond van hun woonplaats.

Vraag elk groepje om vier herkenbare plekken te kiezen (bijv. het park, de school, de bibliotheek, het zebrapad, het dorpsplein).

Laat hen per plek een probleem benoemen (bijv. "Het is gevaarlijk om over te steken bij het zebrapad") en daarbij een creatieve oplossing bedenken (bijv. "We vragen de burgemeester om een extra verkeersbord").

De kinderen tekenen of schrijven hun ideeën op papier of werkbladen.

Stimuleer ze ook na te denken over wie iets zou kunnen veranderen: zichzelf, hun ouders, de burgemeester of zelfs de landelijke politiek.

#### Afsluiting

Elk groepje kiest één van hun vier plekken en presenteert het probleem en de oplossing aan de klas.

Bespreek gezamenlijk:

"Hoe helpt macht een probleem op te lossen?"

"Wat kun je zelf doen, en wanneer heb je iemand met meer macht nodig?"

Sluit af met de vraag: "Hoe kunnen jullie nu al een verschil maken in je eigen woonplaats?"



## Week 2. Hele groep. Activiteit Wij lossen het op!.

### Denksleutel Deel van het Geheel

#### Lesbeschrijving:

Voorbeelden:

- **Het park**
  - *Probleem:* Er ligt veel afval op het gras.
  - *Oplossing:* We organiseren een opruimactie met buurtbewoners en vragen de gemeente om extra prullenbakken te plaatsen.
- **De school**
  - *Probleem:* De fietsenstalling is te klein voor alle fietsen.
  - *Oplossing:* We schrijven een brief aan de gemeente met een tekening van hoe de fietsenstalling groter kan worden.
- **De speeltuin**
  - *Probleem:* De glijbaan is kapot en gevaarlijk.
  - *Oplossing:* We maken een meldkaart en brengen die naar het gemeentehuis om te vragen of het gerepareerd kan worden.
- **Het zebrapad bij het drukke kruispunt**
  - *Probleem:* Auto's stoppen niet goed voor overstekende kinderen.
  - *Oplossing:* We maken waarschuwingsborden met de klas en vragen de gemeente om een verkeersbrigadier in te zetten.
- **Het bibliotheekgebouw**
  - *Probleem:* Er zijn weinig boeken voor jonge kinderen.
  - *Oplossing:* We maken een lijst met boeken die we graag willen lezen en brengen die naar de bibliotheek.
- **Het dorpsplein**
  - *Probleem:* Er is weinig ruimte om te spelen of zitten.
  - *Oplossing:* We ontwerpen een speelhoekje of bankjes en presenteren dat idee aan de burgemeester tijdens een kinderrondleiding.



# Week 2. Kleine groep. Wat Zou de Burgemeester Zeggen?

## Denksleutel 5W+1H

### Doelen:

- Kinderen leren vragen formuleren om meer inzicht te krijgen in de rol en macht van een burgemeester.
- Stimuleren van nieuwsgierigheid en kritisch denken door het bedenken van gerichte interviewvragen.
- Verkennen van lokale machtsstructuren en hoe beslissingen worden gemaakt.
- Aanmoedigen van samenwerking en communicatie binnen groepjes.

### Vaardigheden:

- Vragen formuleren (5W + 1H-methode)
- Samenwerken
- Kritisch denken
- Onderzoeken van lokale machtsstructuren
- Creatief en gestructureerd denken

### Benodigdheden:

- Papier of werkbladen (verdeeld in zes vlakken voor 5W + 1H-vragen)
- Stiften of kleurpotloden
- (Optioneel) contactgegevens van een lokale gemeenteraadslid of de burgemeester voor vervolgvragen

### Reflectie:

- Welke vraag vond je het meest interessant om te bedenken? Waarom?
- Wat denk je dat het moeilijkste aspect is van het werk van een burgemeester?
- Hoe voelt het om macht te hebben om dingen te veranderen?

### Evaluatie:

- Observeer of kinderen samenwerken bij het bedenken van vragen.
- Controleer of alle groepjes de 5W + 1H-vragen hebben voltooid.
- Bespreek welke vragen ze het belangrijkste of interessantst vinden.

## Criteria voor Succes

- Minimaal negen vragen, in elk geval één per W- en H-vraag.
- Minimaal één vraag gericht op een praktische beslissing (bijvoorbeeld "Hoe beslist u waar nieuwe speeltuinen komen?").
- De vragen zijn duidelijk geformuleerd en relevant voor de rol van de burgemeester.

### Beoordeling:

- De volledigheid van de 5W + 1H-vragenlijst.
- Relevantie en originaliteit van de vragen.
- Samenwerking en betrokkenheid binnen de groepjes.



# Week 2. Kleine groep. Wat Zou de Burgemeester Zeggen?

## Denksleutel 5W+1H

### Lesbeschrijving:

#### Inleiding

Vraag de kinderen: "Wat doet een burgemeester volgens jullie? Hoe kan een burgemeester macht gebruiken om dingen te verbeteren?"

Introduceer de activiteit en de 5W + 1H-sleutel. Leg uit dat ze in groepjes vragen gaan bedenken die ze aan de burgemeester (of een gemeenteraadslid) kunnen stellen.

#### Hoofdactiviteit

Verdeel de kleine groep in tweetallen of groepjes van drie tot vier kinderen.

Vraag de kinderen om per categorie minimaal één vraag te bedenken. Bijvoorbeeld:

Wie: Wie beslist over nieuwe speeltuinen in onze woonplaats?

Wat: Wat is het leukste aan uw werk als burgemeester?

Waar: Waar heeft u de meeste invloed op in de woonplaats?

Wanneer: Wanneer beslist u over grote projecten, zoals een nieuw park?

Waarom: Waarom heeft u gekozen om burgemeester te worden?

Hoe: Hoe zorgt u ervoor dat iedereen tevreden is?

Loop rond om te helpen bij het bedenken van vragen en stel aanvullende vragen als inspiratie.

#### Afsluiting

Laat elk groepje één vraag delen met de klas.

Vraag de klas welke vragen ze zouden stellen als ze de kans kregen een echte burgemeester te spreken. Stimuleer een vervolgactiviteit: kijk of een gemeenteraadslid of de burgemeester bereid is de vragen te beantwoorden via een bezoek, video-opname of brief.



Wat vraag je de burgemeester?

Wie

Wat

Waar

Wanneer

Waarom

Hoe

Bonus: Op welke manier



# Week 3. Hele groep. Wat is het Beste voor Zonnedorp?

## Denksleutel Voordelen en Nadelen

### Doelen:

- Kinderen leren kritisch nadenken door voor- en nadelen af te wegen.
- Samenwerken om tot een gezamenlijke beslissing te komen.
- Het concept van macht en verantwoordelijkheid verkennen door zelf een keuze te maken.
- Leren luisteren naar verschillende perspectieven en argumenten

### Vaardigheden:

- Kritisch denken
- Samenwerken
- Besluitvorming
- Argumenteren en luisteren
- Probleemoplossend denken

### Benodigdheden:

- Het verhaal "Speeltuín of Winkelcentrum?" (uitgeprint of voorgelezen door de leerkracht)
- Werkbladen met twee kolommen (voordelen/nadelen)
- Stiften en potloden

### Reflectie:

- Wat vond je het moeilijkst aan het maken van een keuze?
- Hoe zorg je ervoor dat iedereen in de groep het eens is met de beslissing?
- Wat zou je doen als niet iedereen in het dorp tevreden is met jouw keuze?

### Evaluatie:

- Observeer of kinderen actief meedoen en elkaar respecteren tijdens de discussie.
- Controleer of de voordelen en nadelen op het werkblad volledig en duidelijk zijn.
- Bespreek hoe ze hun keuze hebben gemaakt en wat ze daarvan hebben geleerd.

## Criteria voor Succes

- Minimaal drie voordelen en drie nadelen per optie benoemd.
- Het hele groepje bereikt een gezamenlijke keuze met een duidelijke reden.
- Argumenten zijn helder en relevant.

### Beoordeling:

Compleetheid van de voordelen- en nadelenlijst.  
De mate waarin kinderen samenwerken en argumenteren.  
Helderheid en creativiteit van de uiteindelijke keuze.



# Week 3. Hele groep. Wat is het Beste voor Zonnedorp?

## Denksleutel Voordelen en Nadelen

### Lesbeschrijving:

#### Inleiding

Lees het verhaal "Speeltuín of Winkelcentrum?" voor aan de klas. Laat de kinderen nadenken over de dilemma's die burgemeester Blijbergen tegenkomt.

Vraag de kinderen: "Wat zou jij doen als je burgemeester was? Waarom?"

#### Hoofdactiviteit

Verdeel de kinderen in groepjes van vier. Geef elk groepje een werkblad met twee kolommen (voordelen/nadelen).

Vraag elk groepje om:

- o Minimaal drie voordelen van een speeltuin op te schrijven.
- o Minimaal drie voordelen van een winkelcentrum te bedenken.
- o Vervolgens drie nadelen van beide opties te noteren.

Laat de kinderen in hun groepjes bespreken welke optie het beste is voor Zonnedorp en waarom.

Loop rond om vragen te stellen, bijvoorbeeld: "Hoe zouden kinderen of ouders hierover denken?" of "Welke optie brengt de meeste vreugde in het dorp?"

#### Afsluiting

Laat elk groepje kort uitleggen wat hun keuze is en waarom.

Bespreek met de klas: "Is iedereen het eens met de uitkomsten? Zijn er nieuwe ideeën bedacht die beter zijn dan beide opties?"

Sluit af met een korte reflectie: hoe kan macht gebruikt worden om een dorp gelukkiger te maken?



## Onrust in Zonnedorp

In het kleine dorpje Zonnedorp heeft burgemeester Blijbergen een moeilijke knoop door te hakken. Er is een groot, leeg stuk grond midden in het dorp, en twee groepen hebben een geweldig idee over wat daar moet komen. Maar... de ideeën zijn héél verschillend!

Eerst komt Vereniging Kinderen Buiten naar de burgemeester. Ze roepen enthousiast: "Een speeltuin! Daar moeten schommels, een glijbaan, en een kabelbaan komen! Kinderen kunnen daar spelen, lachen en nieuwe vriendjes maken!" Dat klinkt superleuk, toch? Maar... de burgemeester krabt even achter zijn oor. "Een speeltuin is fijn," zegt hij, "maar wie gaat dat betalen? En kunnen mama's en papa's daar ook iets doen?"

Dan stormt Vereniging Winkeliersgroep binnen. "Nee, geen speeltuin," zeggen ze, "wij willen een winkelcentrum bouwen! Met een speelgoedwinkel, een ijssalon, en misschien wel een boekenwinkel!" Dat klinkt ook best gaaf. Maar burgemeester Blijbergen denkt diep na. "Een winkelcentrum brengt geld en mensen naar ons dorp," mompelt hij, "maar... waar spelen de kinderen dan?"

De burgemeester zit in een lastig parket. Hij kijkt naar buiten, ziet de lege grond en vraagt zich af: "Wat is nou het beste voor ons dorp?"

Kun jij hem helpen? Wat zijn de voordelen van een speeltuin? En wat zijn de voordelen van een winkelcentrum? Misschien bedenk jij wel iets waar de burgemeester helemaal niet aan gedacht heeft! Wat zou jij doen als jij burgemeester Blijbergen was?



# Week 3. Kleine groep. Activiteit Bouw je Eigen Woonplaats!.

## Denksleutel Bouw

### Doelen:

- Kinderen leren samenwerken om een mini-woonplaats te ontwerpen.
- Inzicht krijgen in lokale machtsstructuren door rollen toe te wijzen aan verschillende onderdelen van de gemeenschap.
- Creativiteit en probleemoplossend denken stimuleren.

### Vaardigheden:

- Samenwerken
- Creatief denken
- Probleemoplossend denken
- Organiseren en plannen
- Basisinzicht in maatschappelijke structuren

### Benodigdheden:

- Bouwmaterialen zoals blokken, Lego, Playmobil of gerecyclede materialen (dozen, papier, stokjes)
- Poppetjes of figuren
- Kaarten of stickers om namen of rollen op te schrijven

### Reflectie:

- Wat vond je het leukste onderdeel om te bouwen? Waarom?
- Hoe hebben jullie bepaald wie de baas is van elk onderdeel?
- Wat zou je veranderen als je meer ruimte of materialen had?

### Evaluatie:

- Observeer hoe kinderen samenwerken en hun bouwmaterialen organiseren.
- Controleer of de woonplaats compleet is en elk onderdeel een toegewezen verantwoordelijke heeft.
- Bespreek de keuzes die de kinderen hebben gemaakt en hoe die invloed hebben op de gemeenschap.

## Criteria voor Succes

- Elke woonplaats bevat minimaal vijf onderdelen (bijv. school, park, gemeentehuis, ziekenhuis, winkel).
- Elk onderdeel heeft een duidelijke functie en een 'baas' (verantwoordelijke).
- De bouw is creatief en gestructureerd

### Beoordeling:

Creativiteit en functionaliteit van de gebouwde woonplaats.

Samenwerking tussen kinderen.

Duidelijkheid van de toegewezen rollen en verantwoordelijkheden



# Week 3. Kleine groep. Activiteit Bouw je Eigen Woonplaats!.

## Denksleutel Bouw

### Lesbeschrijving:

#### Inleiding

Begin met de vraag: "Wie is de baas in onze woonplaats? Wie zorgt ervoor dat alles werkt zoals het moet?"

Bespreek kort wat macht betekent en geef voorbeelden van rollen zoals de burgemeester, de politie, en de schooldirecteur.

Leg uit dat de kinderen hun eigen mini-woonplaats gaan bouwen en dat ze moeten beslissen wie de baas is van de verschillende onderdelen.

#### Hoofdactiviteit

Verdeel de klas in tweetallen of kleine groepjes en geef elk groepje materialen om te bouwen.

Vraag de kinderen eerst een plattegrond te bedenken of een idee te bespreken.

Laat hen hun woonplaats bouwen, met onderdelen zoals huizen, een school, een park, een winkel, en een ziekenhuis.

Laat hen bij elk onderdeel een poppetje of kaartje plaatsen om te laten zien wie de baas is van dat onderdeel. Bijvoorbeeld:

De politie is verantwoordelijk voor veiligheid.

De burgemeester is verantwoordelijk voor het gemeentehuis.

De schooldirecteur is verantwoordelijk voor de school.

#### Afsluiting

Laat elk groepje hun mini-woonplaats presenteren en uitleggen wie de baas is van elk onderdeel. Bespreek hoe deze verantwoordelijkheden ervoor zorgen dat de woonplaats goed functioneert. Stel de vraag: "Wat zou er gebeuren als er niemand de baas was van een onderdeel?"



# Week 4. Hele groep. De Stem van de Gemeente

## Denksleutel Stelling Argumenten Conclusie (S.A.C.)

### Doelen:

- Begrijpen hoe besluitvorming in een democratisch proces werkt.
- Oefenen met argumenteren en samenwerken.
- Inzicht krijgen in macht en invloed in een lokale context.
- Versterken van sociale vaardigheden zoals luisteren, presenteren en overtuigen.

### Vaardigheden:

- Kritisch denken
- Samenwerken
- Argumenteren
- Probleemoplossend vermogen
- Luisteren en presenteren

### Benodigdheden:

- Stoelen en tafels (voor een opstelling van een gemeenteraadsvergadering).
- Papieren en stiften voor notities.
- Kaarten of badges om rollen aan te geven: burgemeester, gemeenteraadslid, burger.
  - Klok of timer.

### Reflectie:

- Laat de leerlingen reflecteren op vragen zoals:
  - Hoe voelde het om een rol te spelen?
  - Hoe bepaalden we welke argumenten het sterkst waren?
  - Wat hebben we geleerd over macht en invloed in besluitvorming?

### Evaluatie:

- Observeer actieve participatie en samenwerking in groepjes.
- Noteer hoe goed leerlingen argumenten formuleren en presenteren.
- Vraag leerlingen na afloop naar hun ervaringen met het proces.

## Criteria voor Succes

- De leerlingen formuleren duidelijke en onderbouwde argumenten.
- De burgemeester maakt een besluit op basis van de voorgestelde adviezen.
- Alle leerlingen hebben actief deelgenomen in hun rol.

### Beoordeling:

Minimaal twee duidelijke argumenten per voorstel zijn gegeven.  
De burgemeester zijn/haar keuze heeft onderbouwd.  
Leerlingen respectvol met elkaar hebben gecommuniceerd.



# Week 4. Hele groep. De Stem van de Gemeente

## Denksleutel Stelling Argumenten Conclusie (S.A.C.)

### Lesbeschrijving:

#### Inleiding

Vertel de leerlingen dat ze vandaag gaan leren over hoe beslissingen worden genomen in een gemeente. Leg kort uit wat macht betekent en hoe deze kan worden gebruikt in besluitvorming. Gebruik eenvoudige voorbeelden zoals: "Wie bepaalt wat we in de pauze doen?" of "Wie mag beslissen over een speelplaats in de buurt?" Vraag: "Wie denkt dat iedereen in een gemeente mee mag praten?" Bespreek kort het belang van democratie en waarom samenwerken belangrijk is.

Vertel dat ze samen een gemeenteraadsvergadering gaan naspelen. Elke groep zal een voorstel bedenken en presenteren. Vervolgens geeft de gemeenteraad advies aan de burgemeester, die een besluit neemt.

Bespreek de rollen in de activiteit:

- Burgers (presenteren hun voorstellen).
- Gemeenteraadsleden (bespreken en adviseren).
- Burgemeester (maakt het uiteindelijke besluit).

Verdeel de klas in groepjes van vier leerlingen. Elk groepje wordt een "burgergroep" die een voorstel bedenkt.

Kies een leerling om de rol van burgemeester te spelen (bij voorkeur een vrijwilliger of iemand die goed kan spreken).

Verdeel de rest van de klas: een paar leerlingen worden gemeenteraadsleden, de anderen blijven burgers.

#### Hoofdactiviteit

##### Voorstellen bedenken

Elk groepje bedenkt samen een voorstel voor wat ze vrijdagmiddag willen doen. Het voorstel moet concreet zijn (bijvoorbeeld: "Een spelletjesmiddag", "Naar de speeltuin", of "Een knutselactiviteit").

Laat elk groepje minstens twee sterke argumenten opschrijven waarom hun voorstel een goed idee is. Stimuleer creativiteit en samenwerking.

Geef tips voor argumenten, bijvoorbeeld: "Waarom is het leuk?" of "Waarom kunnen alle kinderen meedoen?"

##### Presentatie door burgers

De burgemeester opent de vergadering en heet iedereen welkom.

Elk groepje presenteert zijn voorstel aan de gemeenteraad. Elk voorstel krijgt maximaal 2 minuten spreektijd. Burgers moeten duidelijke en enthousiast presenteren, en elk groepje noemt zijn argumenten.

Gemeenteraadsleden en de burgemeester luisteren goed en mogen korte vragen stellen (bijvoorbeeld: "Hoeveel tijd kost dit?" of "Wat als niet iedereen dit leuk vindt?").



# Week 4. Hele groep. De Stem van de Gemeente

## Denksleutel Stelling Argumenten Conclusie (S.A.C.)

### Vervolg Hoofdactiviteit

#### Bespreking door gemeenteraadsleden

Gemeenteraadsleden bespreken samen welke twee voorstellen zij het beste vinden. Laat ze argumenten van de burgers vergelijken en afwegen (bijvoorbeeld: "Dit voorstel klinkt leuk, maar is het wel haalbaar?").

Geef de gemeenteraadsleden 5 minuten om tot een gezamenlijk advies te komen. Ze kiezen twee voorstellen en geven deze door aan de burgemeester.

#### Besluitvorming door de burgemeester

De burgemeester bedankt de gemeenteraadsleden voor hun advies en maakt een keuze tussen de twee overgebleven voorstellen.

Hij/zij legt aan de klas uit waarom dat voorstel het beste is. Laat de burgemeester daarbij ook argumenten gebruiken om de keuze te onderbouwen.

De burgemeester sluit de vergadering officieel af met: "Ik verklaar dat we vrijdagmiddag [voorstel] gaan doen."

### Afsluiting

#### Reflectie met de klas:

Vraag de klas wat ze van het proces vonden. Laat enkele vragen de discussie leiden, zoals:

"Was het makkelijk om een voorstel te bedenken?"

"Hoe hebben we bepaald welke argumenten het beste waren?"

"Hoe voelde het om als burgemeester of raadslid een besluit te nemen?"

#### Leerpunten bespreken:

Vat samen wat macht betekent en hoe dit een rol speelt in besluitvorming.

Bespreek ook dat macht goed kan worden gebruikt (om de beste keuzes te maken), maar ook verkeerd kan worden ingezet (als iemand niet luistert of alleen voor zichzelf kiest).

#### Complimenten:

Geef elke groep complimenten over hun samenwerking en inzet. Laat iedereen applaus geven voor de burgemeester en de gemeenteraadsleden.

#### Afronding:

Vraag de klas om de volgende keer na te denken over andere situaties waar macht en samenwerking belangrijk zijn, bijvoorbeeld op school of thuis.

Sluit af met: "Jullie hebben allemaal laten zien hoe we samen sterke keuzes kunnen maken. Goed gedaan, gemeenteraad!"



# Week 4. Kleine groep. Het Klassenwetboek van A tot Z

## Denksleutel Alfabet

### Doelen:

- Begrijpen dat regels en afspraken invloed hebben op een groep.
- Ontwikkelen van taalvaardigheid door het bedenken van regels voor elke letter van het alfabet.
- Samenwerken in tweetallen en verantwoordelijkheidsgevoel stimuleren.
- Creatief nadenken over orde, veiligheid en plezier in de klas.

### Vaardigheden:

- Samenwerken
- Creatief denken
- Probleemoplossend vermogen
- Alfabetische ordening en taalontwikkeling
- Reflecteren op regels en hun impact

### Benodigdheden:

- A4-papier (één per leerling of tweetal).
- Kleurpotloden of stiften.
- Voorbeelden van eenvoudige regels, zoals "Niet rennen in de klas."

### Reflectie:

- Wat vonden jullie het moeilijkst bij het bedenken van regels?
- Welke regels vinden jullie het belangrijkste? Waarom?
- Hoe helpt dit klassenwetboek om onze klas een fijne plek te maken?

### Evaluatie:

- Observeer hoe leerlingen samenwerken en hun ideeën bedenken.
- Controleer of alle letters zijn ingevuld met passende regels.
- Bespreek de kwaliteit van de regels: zijn ze haalbaar en nuttig?

## Criteria voor Succes

- Er zijn 26 regels geformuleerd, één voor elke letter van het alfabet.
- De regels zijn duidelijk en relevant voor de klas.
- Leerlingen hebben samengewerkt en originele ideeën bedacht.

### Beoordeling:

Beoordeel op samenwerking, creativiteit, en of alle letters zijn ingevuld. Complimenteer specifieke originele of goed uitgewerkte regels.



# Week 4. Kleine groep. Het Klassenwetboek van A tot Z

## Denksleutel Alfabet

### Lesbeschrijving:

#### Inleiding

Leg uit dat jullie samen een "klassenwetboek" gaan maken met 26 regels, één voor elke letter van het alfabet.

Laat een paar voorbeelden zien:

A: "Altijd je spullen opruimen."

B: "Binnen is geen plek om te rennen."

Verdeel de leerlingen in tweetallen (of laat ze alleen werken als ze dat liever doen).

#### Hoofdactiviteit

##### Bedenk regels

Elk tweetal of individuele leerling krijgt een paar letters van het alfabet toegewezen (bijvoorbeeld drie letters per tweetal).

Laat ze samen regels bedenken die beginnen met hun toegewezen letters.

Stimuleer dat de regels positief zijn (bijvoorbeeld "Probeer altijd je best te doen" in plaats van "Niet lui zijn").

Geef leerlingen de vrijheid om hun regels creatief te maken, maar ze moeten wel relevant zijn voor de klas.

##### Schrijf- en ontwerpfase

Laat leerlingen hun regels netjes opschrijven op een A4 en versieren met tekeningen of kleuren.

Geef tips om de regels duidelijk en leesbaar te maken.

##### Presentatie en bespreking

Laat elk tweetal hun regels presenteren aan de klas.

Hang de regels op in de klas, zodat het klassenwetboek zichtbaar wordt voor iedereen.

#### Afsluiting

Vraag aan de leerlingen:

"Welke regel vinden jullie het belangrijkste?"

"Was het moeilijk om een regel voor bepaalde letters te bedenken?"

Bespreek waarom sommige letters, zoals X en Q, uitdagender waren. Stimuleer creatief denken door samen alternatieven te bedenken.

##### Klassenaafspraak:

Besluit samen welke drie regels het belangrijkste zijn en bespreek hoe deze regels de klas kunnen helpen.

Zet de regels op een opvallende plek in de klas en spreek af dat iedereen zich eraan houdt.

