

**Het is van belang om de normeringsfase naar voren te trekken en actief te beïnvloeden. Daarbij gaan werkvormen over het opstellen van regels hand in hand met energizers of meer uitgebreide activerende werkvormen.**

Om de juiste vragen te stellen en leerlingen écht betrokken te krijgen, vind je hier een aantal werkvormen en voorbeeldgesprekken, variërend in leeftijdscategorie van kleuter tot puber.

In algemene zin is het aan te raden om naast klassikale (kring)gesprekken activerende werkvormen in te zetten.

Meer activerende werkvormen vind je bij de energizers in Doen! 2.

### **Binnencirkel - buitencirkel over groepsregels**

Leeftijdscategorie – basisonderwijs, voortgezet onderwijs

Vraag de leerlingen een binnen- en een buitencirkel te vormen, zodat er tweetallen ontstaan met de gezichten naar elkaar toe. Maak gebruik van vragen zoals beschreven bij *Kringgesprek* en laat de tweetallen per vraag ideeën uitwisselen. Bij elke nieuwe vraag laat je de binnen- of buitencirkel een aantal plaatsen in een bepaalde richting roteren, zodat er nieuwe tweetallen ontstaan. Laat de leerlingen hun antwoord na afloop op een memoblaadje schrijven. Zorg per vraag voor een bijbehorende kolom op het bord of muur, waaronder de leerlingen hun antwoorden kunnen plakken. Zo heb je snel een overzicht van de gemene delers en creatievelingen. Deze kun je samenvatten en gebruiken om op door te vragen.

## Coöperatieve klassenvergadering naar voorbeeld Goed van Start (JSW)

Leeftijdscategorie – basisonderwijs, voortgezet onderwijs

Magda van der Wulp (2013) beschrijft in JSW hoe je coöperatieve klassenvergaderingen in kunt zetten, naar voorbeeld van het boek *Goed van Start*. Deze klassenvergaderingen vinden plaats in de eerste zes weken van het nieuwe schooljaar. De volgende vragen komen aan de orde.

- Wat gaat er goed in onze groep?
- Welke regels spreken we af?
- Hoe gaan we met elkaar om?
- Hoe stellen we een contract op?
- Wat zijn de consequenties als we ons niet aan afspraken houden?

De klassenvergaderingen van Goed van Start kennen een vaste structuur en opbouw.

- De leraar bereidt zich organisatorisch en inhoudelijk voor.
- De leraar introduceert het onderwerp en de opbouw van de vergadering bij de leerlingen.
- De leerlingen werken coöperatief in twee- en viertallen, waarbij iedereen gelijke inbreng heeft.
- De leraar krijgt inzicht in hoe de hele groep erover denkt.

In de introductie maak je het begrip consequenties duidelijk en bespreek je de principes van rechtvaardige consequenties (passend en in verhouding, duidelijk en vooraf vastgesteld). Vervolgens laat je de leerlingen nadenken over situaties die passen bij de vier consequenties: even beter nadenken, het spijt me zeggen, herstellen, ergens niet aan mee mogen doen. In tweetallen noteren ze om de beurt per consequentie wat ze bedacht hebben. Het is niet de bedoeling om voor alle mogelijke situaties consequenties af te spreken. Verder kun je de leerlingen aan de hand van een reflectieformulier wekelijks stil laten staan bij wat goed ging, niet goed ging, wat hun rol bij elk daarvan was en wat hun voornemen voor de komende week wordt.

## Groepsregels met studenten opstellen

Leeftijdscategorie – voortgezet onderwijs

Allard Joosten beschrijft op de website [trajectum.hu.nl](http://trajectum.hu.nl) een handige opzet voor leerlingen in het voortgezet en hoger onderwijs.

1. Laat de regels voortkomen uit algemene, gemeenschappelijke waarden. Wanneer iedereen respect belangrijk vindt of de instelling staat voor duurzaamheid, dan komen regels hier logisch uit voort en zijn begrijpelijker. Een regel als 'we zetten onze mobiele telefoon uit' wordt vanuit zo'n waarde dan snel geaccepteerd.
2. Stel regels in gezamenlijkheid met studenten op om vanaf het begin samen te werken en een gezamenlijke verantwoordelijkheid te creëren voor het leerklimaat.
3. Werk eerst met een beperkte set aan regels om de grenzen duidelijk en ontspannen te houden. Welke zaken zijn essentieel? Een set van drie tot vijf regels moet voldoende zijn. Denk aan regels over eten en drinken in de klas, te laat komen, onvoorbereid komen, gebruik van mobiel, gebruik van de laptop. Dit zijn de meest voorkomende verstoringen die je vanaf het eerste moment graag wilt voorkomen.
4. Bied ruimte voor regels die zich gaandeweg de les aandienen. Soms kom je er ter plekke achter dat bepaald gedrag storend is, zoals een student die constant vragen stelt of studenten die veel onderling zitten te kletsen. Maak hierover ter plekke met de studenten een regel, waarbij je steeds het effect van hun gedrag op het leerklimaat toelicht om begrip te kweken.
5. Communiceer gewenst gedrag en formuleer positief. Wat wil je graag zien of horen? Een regel als 'ik wil niet dat je op je mobiele telefoon zit' is als een roze olifant. De student weet wat hij niet moet doen, maar wat is dan wel gewenst? Beter is het om een regel te formuleren als 'we laten de mobiele telefoon in de tas'. Als je aan gewenst gedrag denkt, dan is dat in de kern altijd al positief. De regel 'laat geen afval slingeren en ruim je troep op' wordt dan 'ruim je eigen afval op, zodat de klas of school voor iedereen schoon en netjes blijft'.

### **Juf Knotje gaat naar school** (jufjanneke.nl)

Leeftijdscategorie – kleuters

Met het boek *Juf Knotje gaat naar school* van Tineke Jacobs kun je met kleuters op een leuke en ludieke wijze klassenregels bespreekbaar maken en opstellen. Het grappige verhaal gaat over een juf die er een rommeltje van maakt en vooral doet wat kinderen zelf graag willen doen. Vraag de kinderen om regels voor juf Knotje op te stellen. Daarna leg je de link naar de klas, schrijf je de regels op en laat je hun 'handtekening' (een uitgeknipte en ingekleurde handomtrek) bij de regels zetten. In het verlengde hiervan kun je met behulp van materiaal, zoals Cristallo, een mozaïekje maken. Hierin worden de foto's van de kinderen verwerkt, zodat je een soort fotolijstjes krijgt die je aan elkaar kunt bevestigen. De lijstjes kun je aan het einde van het schooljaar losmaken en mee naar huis geven (meer informatie: jufjanneke.nl).

### **Kringgesprek naar voorbeeld karaktereducatie.nl**

Leeftijdscategorie – basisonderwijs, voortgezet onderwijs

Het idee achter de volgende vragen is dat je na een korte klassikale introductie stilstaat bij de waarden van de leerlingen. Waarom vinden ze iets belangrijk? Vanuit de verbinding met dat waar ze voor staan en wat ze goed vinden, stel je vervolgens de regels op. Concretiseer deze op een oplossingsgerichte manier. Leg het accent op het positieve.

Met andere woorden, wat kan de leerling zelf doen in een situatie en hoe kan hij of zij de ander helpen. Tenslotte formuleer je de regels in de ik-vorm en hang je ze op. Eventueel laat je ze ondertekenen.

- Waarom 'moet' je eigenlijk naar school?
- Waarom 'moet' je leren?
- Waarom wil jij dat? Meermaals doorvragen op de antwoorden.
- Dus we komen naar school om uiteindelijk gelukkig te worden?
- Zullen we vandaag beginnen met oefenen hoe we gelukkig kunnen worden?
- Hoe zullen we onze klas noemen?
- Hoe ziet een gelukkige klas eruit? Doorvragen op de antwoorden. Maak het zo concreet mogelijk en in verschillende situaties. Bijvoorbeeld, stel dat een cameraploeg van Het Klokhuis komt filmen om te kijken hoe gelukkig deze klas is, wat zien ze dan?

- Wat doe je tijdens de les?
- Wat doe je tijdens de pauze?
- Wat doe je tijdens het omkleden voor gym?
- Wat doe je als iemand ruzie maakt?
- Wat doe je als iemand zich niet aan een afspraak houdt?
- Wat doe je als iemand om een ander lacht?
- Wat een geweldige ideeën hebben jullie!  
Zal ik ze op het bord opschrijven?
- Kijkend naar het bord sluit je af met:  
‘Wow! Dit zijn echt heel leuke klassenregels voor onze gelukkige klas!’

Voor het voortgezet onderwijs en de bovenbouw van het basisonderwijs pas je uiteraard het taalgebruik aan, maar de essentie blijft hetzelfde. Je kunt bijvoorbeeld vragen: wat maakt dat iemand naar school gaat, wat is van belang voor een fijn schooljaar, hoe is het vorige schooljaar ervaren, wat zijn de ingrediënten voor succes, hoe ziet de ideale klas eruit, wat is een passende naam voor de klas.

Bij een woord als ‘sfeer’ kun je, met of zonder brainstorm, een woordenweb of mindmap maken. Eventueel kun je bij oudere kinderen meer filosofische vragen stellen over het nut (en de onzin) van regels en of het volgen van regels altijd het juiste is. Dit is prima te verbinden met een geschiedenisles. Bedenk samen welke beloningen of consequenties je afspreekt en zorg voor de hanteerbaarheid ervan. Formuleer de afspraken positief. Specifiek voor het voortgezet onderwijs kun je afspraken formuleren over het gebruik van de groepsapp. Denk aan welke foto’s toegestaan zijn, het taalgebruik, wanneer je vragen kunt stellen en wanneer je op de app actief bent.

### **Placemat groepsregels**

Leeftijdscategorie – basisonderwijs, voortgezet onderwijs

Maak viertallen. Per viertal wordt er op één groot vel papier een placemat gemaakt met voor iedere leerling een vak en in het midden een groot vierkant. Laat ieder voor zich nadenken over welke regel(s) hij of zij het belangrijkste vindt. Vervolgens worden de antwoorden binnen het groepje uitgewisseld. De regel die het groepje het belangrijkste vindt, wordt in het midden geschreven. De regels worden opgeschreven of getypt. Eventueel kun je daarna nog vragen of er belangrijke regels vergeten zijn. Tenslotte kun je de regels laten ondertekenen.

Een leuke variant op deze werkvorm wordt hierna beschreven.

### **Toneelstukjes over groepsregels**

Leeftijdscategorie – basisonderwijs, voortgezet onderwijs

Een variant op de placemat groepsregels is dat je een bestaande algemene school- of klassenregel noemt en de leerlingen concrete situaties laat bedenken waarin deze regel tot uiting komt. Je kunt variëren door per groepje een andere regel uit te delen. Na uitwisseling van de antwoorden binnen het groepje wordt de beste situatie gekozen om uit te spelen in een toneelstukje. Deze wordt in het midden opgeschreven.

Elk groepje zal zo een eigen toneelstukje opvoeren, waarbij de klas moet raden om welke regel het gaat. Ook kun je ervoor kiezen dat de leerlingen eerst laten zien hoe het niet moet en daarna hoe het wel moet. Dit levert soms grappige situaties op en maakt voor de leerlingen meteen concreet en visueel waar je het over hebt. De toneelstukjes kun je ook klasoverstijgend laten opvoeren.

### Attentie!

De energizers zijn alfabetisch geordend, zodat het vanuit de voorbeeld weekroosters (Doen! 5) makkelijk zoeken is.

Wil je zoeken op een specifiek kenmerk (fase, niveau, duur of leeftijd) kijk dan in de lijsten na de alfabetische opsomming.

Om een energizer snel te kunnen overzien, worden vier kenmerken schematisch weergegeven.

De aanduidingen zijn indicatief. Afhankelijk van ervaring en visie heb je misschien een andere mening. Een oefening die al vaker gedaan is, hoef je niet elke keer uitgebreid na te bespreken. Daarentegen kan een korte oefening toch veel tijd kosten als er volop interactie ontstaat.

Voel je vrij om te experimenteren. Als je maar oog houdt voor het doel van de energizer en de visie van het Gouden Weken programma.

Fase	I	II	III	IV	V
Niveau	1	2	3		
Duur	kort	middel	lang	zeer lang	
Leeftijd	kleuters	PO	VO		

De **groepsvormingsfase** (I, II, III, IV en V).

De **moeilijkheidsgraad** in drie niveau's.

**Niveau 1** Uitvoering is relatief eenvoudig, er kan weinig misgaan.

**Niveau 2** Meer coaching en voorbereiding: de werkvorm is ingewikkelder of er wordt meer samenwerking en vertrouwen gevraagd.

**Niveau 3** Veiligheid en vertrouwen is cruciaal, leerlingen moeten op jou kunnen bouwen. Zorg voor een goed doordachte voorbereiding met meerdere scenario's waar je op terug kunt vallen.

De **geschatte duur** van de energizer (uitvoering en nagesprek).

Kort tot 15 minuten

Middel 15-30 minuten

Lang 30-60 minuten

Zeer lang langer dan 60 minuten

De passende **leeftijdscategorie**.

### Aap de leider na (Vreedzame School)

Doel – leren volgen van elkaar, leren luisteren naar elkaar

Fase	I	II	III	
Niveau	1			
Duur	kort			
Leeftijd	kleuters	PO		

Leg uit dat je een beweging begint die de leerlingen moeten volgen. Als je 'wissel' roept, wisselt de leider. Je kiest de leider die jou opvolgt en die kiest de volgende enzovoort.

Begin een beweging. Je klapt in de handen, de leerlingen klappen in hun handen. Je knipt met de vingers, de leerlingen knippen met hun vingers. Je stamp met de voet, schudt met het hoofd, de leerlingen doen hetzelfde. Na een paar van deze bewegingen geef je het leiderschap door aan de volgende. Roep een paar keer 'wissel' zodat een aantal leerlingen de leider kan zijn.

### Aardige namen (Energize)

Doel – complimenten delen, afsluiting

Fase			IV	V
Niveau		2		
Duur		middel		
Leeftijd		PO	VO	

Zorg voor een potlood of pen en een blad papier voor elke speler. Deel het materiaal uit. Links van het blad, van boven naar beneden, schrijft elke speler de letters van zijn voornaam met voldoende tussenruimte. Spelers met een korte voornaam kunnen ook hun tweede naam of de eerste letters van hun familienaam gebruiken.

Iedereen geeft zijn blad door aan zijn rechterbuurman, die een positieve eigenschap van de speler opschrijft die begint met één van de letters van zijn naam. De blaadjes met de namen gaan van hand tot hand en bij elke letter vult een volgende speler een vriendelijk woord in. De blaadjes worden doorgegeven tot alle letters zijn gebruikt en iedereen een compliment heeft voor elke letter van zijn naam. Wie de laatste letter op een blad invult, leest de lijst complimenten hardop voor.

### Achter de kleren kijken (spelensite.be)

Doel – Het plezier van verkleden ervaren, stereotypen herkennen, 'achter' de kleren leren kijken

Fase		II	III	
Niveau			3	
Duur				zeer lang
Leeftijd		PO bovenbouw	VO	

We organiseren een 'alternatieve' modeshow. De jongeren kiezen een week van tevoren uit een lijst hoe ze zich zullen verkleden. Een voorbeeldlijst waaruit gekozen kan worden:

Jurgen, klaar om naar een verjaardagsfeest te vertrekken.  
Inge, met haar zondagse pak op weg naar oma.  
Robert, die zich kleedt zoals hij dat wil.  
Aisha, die zich kleedt en beweegt als een fotomodel.  
Leroy, die zich tevreden moet stellen met afdragertjes.  
Mo, die net terugkomt van een begrafenis.

De jongeren regelen hun outfit thuis. De begeleiding zorgt voor de nodige sfeer bij de modeshow. Een persfotograaf mag zeker niet ontbreken. Op leuke muziek loopt elk om beurt de 'catwalk' af. De klasgenoten krijgen als opdracht aandachtig toe te kijken en een aantal vragen schriftelijk te beantwoorden. Vragen kunnen zijn:

- Hoe zou de uitgebeelde persoon leven?
- Wat zijn zijn/haar hobby's?
- Zou deze persoon gelukkig zijn? Waarom?

Nadat iedereen aan de beurt is geweest, volgt een bespreking in de groep. De begeleiding let vooral op stereotypen die naar voren komen. Samen met de jongeren wordt geprobeerd de stereotiepe beelden door te prikken. Toch zal de groep tot het inzicht komen dat de manier waarop iemand gekleed gaat wel degelijk iets over de persoon vertelt.

### Ahoi, piraat! (jufanke.nl)

Doel – kennismaking, samenwerking

Fase	I	II		
Niveau	1			
Duur	kort			
Leeftijd	kleuters	PO		

Wijs twee kinderen als piraten aan. Ze varen op hun schip in tegengestelde richting door de kring. Als ze elkaar tegenkomen, geven ze elkaar een high five en zeggen elkaars naam; Ahoi Tim, Ahoi Achmed. Eén van de piraten gaat zitten. De andere piraat vaart verder en tikt een kind aan dat nu piraat wordt. Als ze elkaar tegenkomen geven ze een high five, noemen elkaars naam enzovoort. Het kind dat twee keer piraat geweest is gaat zitten en het andere kind vaart verder.

### Als ik de baas was (Vreedzame School)

Doel – van elkaar leren over verschillende wensen en behoeften, kiezen voor elkaar of voor jezelf

Fase	I	II	III	
Niveau		2		
Duur	kort			
Leeftijd	kleuters	PO	VO	

De leerlingen mogen fantaseren wat zij zouden doen als zij de baas waren. Geef een paar leerlingen de beurt en ga dan over naar een volgende vraag.

### Babbelronde (spelensite.be)

Doel – kennismaken, meningen uitwisselen, groepsvorming versterken

Fase		II	III	
Niveau		2		
Duur		middel		
Leeftijd		PO	VO	

Het is goed dat we als mensen elkaar leren kennen en eerlijk zijn tegenover anderen. Daarom willen we als groep ook eens eerlijk zijn tegenover elkaar

in een babbelronde. Iedereen mag een vraag aan de groep opschrijven. De vragen worden in het midden gelegd. Pak een vraag en laat de leerlingen antwoorden.

### **Ballen gooien door de kring** (rakistrainingen.nl / Jelle Koopman)

Doel – kennismaking, aandacht en concentratie

Fase	I	II			
Niveau	1				
Duur		middell			
Leeftijd	kleuters	PO	VO		

Voor deze oefening heb je drie tot vijf ballen nodig of zes pittenzakjes (drie rode, drie blauwe). Trek er ongeveer tien tot vijftien minuten voor uit.

Met de leerlingen ga je in een kring staan. Je start met 1 bal. Je roept een naam van een leerling en gooit de bal naar die leerling. De leerling doet hetzelfde bij een andere leerling, totdat de bal bij alle leerlingen geweest is. Je moet onthouden naar wie je de bal gooit. Als iedereen is geweest herhaal je het. Leerlingen gooien naar dezelfde leerling als in de eerste ronde. De leerlingen moeten dus vooral kijken naar de leerling die hen de bal zal toespelen.

Als het goed gaat, breng je steeds meer ballen in het spel. Net zo lang tot de groep vijf ballen aankan. Dat lukt als iedereen zich met zijn eigen taak bemoeit. Van wie krijg ik de bal en aan wie speel ik hem door?

Na elk spel wordt er hardop geëvalueerd. Hoe ging het? Wat kunnen we doen om het beter te krijgen? Waardoor gaat het zo goed? Waardoor vallen er nog veel ballen op de grond et cetera. Vanzelfsprekend maak je de oefening met kleuters naar eigen inzicht eenvoudiger, bijvoorbeeld met maximaal twee ballen/pittenzakjes of het rollen van de bal in plaats van gooien.

Variante 2: je kunt de route achterstevoren afleggen. Dan gooi je de bal naar degene van wie je hem ontvangt.

Variante 3: combinatie van 1 en 2. Gebruik hiervoor twee kleuren ballen of de pittenzakjes. Er lopen twee routes. De ene route gaat van voor naar achteren en de tweede van achteren naar voren. Ook hier kun je reflecteren.

Deze oefening kun je geregeld herhalen omdat leerlingen zo steeds beter leren om zich te focussen.

### **Balletje rond laten gaan** (G. Kropholler, Rots & Water trainer)

**Doel** – aandacht voor elkaar, leren samenwerken en afstemmen

Fase	I	II	III		
Niveau	1				
Duur	kort				
Leeftijd		PO	VO		

Deze oefening kun je het beste buiten of in een gymzaal doen. Voor deze oefening moeten de leerlingen goed opletten en afstemmen op elkaar.

De leerlingen gaan in een kring staan. Er gaat een bal rond. De leerlingen onthouden van wie ze de bal krijgen en aan wie ze hem doorgeven. Als de bal rond is geweest gaan de kinderen uit de kring en moeten ze de bal zo vaak mogelijk overgooien.

Eventueel kun je 'het record' bijhouden binnen een minuut, twee minuten e.d. Hoe meer ze rekening met elkaar houden en bij elkaar in de buurt gaan staan (samenwerken) des te beter en sneller ze zullen overgooien.

### **Beeldentuin** (Vreedzame School)

**Doel** – leren samenwerken, leren volgen of initiatief nemen

Fase		II	III		
Niveau	1				
Duur	kort				
Leeftijd	kleuters	PO	VO		

Vraag bij jonge leerlingen of ze wel eens een beeld of een standbeeld hebben gezien (zorg dat ze begrijpen wat dat is). Laat de leerlingen tweetallen vormen door een opdracht te geven: zoek iemand waarmee je nog niet hebt samengewerkt (of gespeeld). In elk paar is één de beeldhouwer en de ander de klei. De opdracht is om een beeld te maken van je partner.

De beeldhouwer boetseert de klei totdat hij tevreden is of totdat de leraar zegt dat de tijd om is. Praten is niet toegestaan, maar het gebruik van non-verbale gebaren wordt aangemoedigd. De leerling die de klei is, blijft in de houding staan waarin hij door de beeldhouwer wordt neergezet. Alle beeldhouwers wandelen door de beeldentuin om de beelden te bewonderen. Keer de rollen vervolgens om en doe de opdracht opnieuw.

### Beslissingen nemen d.m.v. consensus

Doel – ervaren dat behoeften en wensen verschillen,  
oplossingen bedenken voor tegengestelde belangen

Fase		II	III	
Niveau		2		
Duur		middel		
Leeftijd		PO	VO	

De leerlingen leren om bij een meningsverschil tot een oplossing te komen. De stoelen en tafels gaan aan de kant en de leerlingen staan in het midden van het lokaal. Ze mogen niet praten. De leraar schrijft vier bezigheden op het bord, bijvoorbeeld voetballen, tv kijken, lezen, zwemmen. Zonder iets te zeggen bedenken de leerlingen welke bezigheid ze het liefst doen. Op een teken van de leraar nemen ze allemaal tegelijk de houding aan die bij deze favoriete bezigheid past. Als iedereen zijn eigen voorkeur voor een bepaalde activiteit uitbeeldt, kun je zien dat kinderen verschillende dingen leuk vinden om te doen. De één leest liever en de ander ligt liever in het zwembad. Wat zou je doen als twee vrienden of vriendinnen wel samen willen spelen maar allebei iets anders willen? Laat de leerlingen in groepjes oplossingen bedenken. In de nabespreking kun je vragen welke oplossingen mogelijk zijn, wat ze in zo'n geval doen of voor welke oplossing de groep zou kiezen.

### Blindeman leiden (Vreedzame School)

Doel – leren vertrouwen op elkaar, verantwoordelijkheid nemen en delen

Fase			III	IV
Niveau		2		
Duur	kort	middel		
Leeftijd	kleuters	PO	VO	

Eén leerling heeft een blinddoek om. De opdracht is om van A naar B te lopen. De geblinddoekte heeft een maatje die hem of haar leidt door precies te zeggen hoe hij of zij moet lopen. Is dit te moeilijk, dan kunnen de helpers ook fysiek leiden. Een variatie is om een aantal bereidwillige leerlingen te blinddoeken. Voor iedere geblinddoekte leerling wordt een begeleider aangewezen zonder hardop een naam te noemen. De begeleider gaat achter de blindeman staan, legt de handen op zijn of haar schouders en leidt hem of haar door de klas, tussen de tafels door tot ze weer bij de tafel van de blindeman zijn. Er wordt niet bij gepraat.

De overige leerlingen krijgen de opdracht om te kijken of er veel of weinig vertrouwen tussen de blindeman en de begeleider is. Als er veel vertrouwen is, kun je analyseren waarom het goed gaat. Is dat er niet, stel dan vragen over wat er nodig is om meer vertrouwen in elkaar te krijgen.

### Brug van papier (digidact.nl)

**Doel** – leren samenwerken, kwaliteiten bij jezelf en de ander ontdekken

Fase		II	III	IV	
Niveau		2			
Duur		middel			
Leeftijd		PO	VO		

Nodig: 1 schaar, 2 tafels op gelijke hoogte, maximaal 10 vellen A4 papier.

Het idee is dat je in subgroepjes probeert een zo sterk mogelijke brug te bouwen (test hoeveel gewicht de brug kan houden) of met zo weinig mogelijk vellen papier.

De vellen papier moeten bij de kopse kanten twee centimeter worden omgevouwen. Vervolgens kun je de velletjes om-en-om in elkaar haken met behulp van de gevouwen randjes, zodat er één lang vel ontstaat.

Daarna vouw je het papier over de lange kant en zigzag je het om-en-om (op digidact.nl zie je per stap het plaatje als voorbeeld).

In de reflectie kun je vragen gebruiken vergelijkbaar met de voorbeeldvragen zoals beschreven bij de Marshmallow Challenge (zie verderop).

## Chocola en baksteen (basisonderwijs.online)

Doel – ontspannen, nare ervaringen verwerken

Fase			III	IV	
Niveau			3		
Duur	kort				
Leeftijd		PO			

Laat de leerlingen ontspannen zitten met hun ogen dicht. Vraag om tien seconden aan iets te denken wat ze irriteert of boos maakt. Dan geef je aan dat ze dit gaan in metselen in een steen. Nadat het ingemetseld is laten ze die steen ontploffen, zodat het slechte ook ontploft.

Daarna denken ze aan iets wat heel gelukkig en blij maakt. Dit houden ze tien seconden vast. Dit gaan ze overgieten met chocola. Vervolgens eten ze de chocola op, zodat het goede in hun buik zit en daar lekker blijft zitten. Daarna doen ze hun ogen weer open.

Afhankelijk van hoeveel diepgang je in de oefening aan wilt brengen kun je vragen stellen over wat ze meemaakten. Zorg dan wel voor voldoende veiligheid en vertrouwen.

## Dág! (Energize)

Doel – afsluiting

Fase					V
Niveau		2			
Duur	kort				
Leeftijd	kleuters	PO			

De spelers staan in een kring met de armen rond elkaars schouders. Iedereen doet een klein stapje voorwaarts. En nog een stapje. En nog één. Dit noemen ze de groepsknuffel.

## De trein (jufanke.nl)

Doel – meerdere delen vormen samen een geheel

Fase	I	II	III	
Niveau		2		
Duur	kort			
Leeftijd	kleuters	PO onderbouw		

Verdeel de kinderen in vijf groepen. Elke groep oefent zijn eigen woord om de trein vooruit te krijgen: choco - spaghetti - smeerkaas - limonade - ontbijt. Elke groep oefent om z'n woord uit te roepen tot het klinkt als één stem. Leg uit dat iedereen de trein vooruit moet helpen. De groep die je aanwijst roept zijn naam vier keer. De trein vertrekt, de leider loopt door het lokaal en zegt: tuut, tuut, daar is de trein. De trein komt het station binnen gereden.

Daarna wijst de leider naar één groep en deze groep roept vier keer het woord. Dan vertelt de leider verder: instappen, er zijn nog plaatsen! We rijden tegen een berg omhoog. Weer wijst de leider een groep aan die vier keer het woord zegt. Ook deze groep mag instappen etc.

## Deur van je hart (Jeugdwerknet)

Doel – persoonlijke verwerking en uitwisseling, creëren van openheid over elkaars achtergronden en problemen

Fase			III	IV
Niveau			3	
Duur			lang	
Leeftijd		PO bovenbouw	VO	

Bij deze opdrachten heb je kleurpotloden, stiften, wasco, pennen en papier nodig. Bij het eerste deel staat de persoonlijke verwerking centraal, aan de hand van het tekenen van je eigen deur. Bij het tweede deel staat de uitwisseling tussen leerlingen centraal.

Zorg voor voldoende veiligheid en besef dat je veel tijd nodig hebt voor een goede uitwerking (1-2 uur). De eerste opdracht is om de eigen deur te tekenen. De tweede opdracht is om in stilte na te denken over de antwoorden op (een aantal van) onderstaande vragen en de antwoorden op te schrijven of uit te beelden in de tekening. Vervolgens is er ruimte voor uitwisseling.

- Waarom heb je die deur getekend?
- Uit welk materiaal is jouw deur vervaardigd? Waarom?
- Is jouw deur groot, klein, smal, breed?
- Is er in jouw deur een venster of een kijkgaatje? Waarom wel/niet?
- Wat is de vorm van jouw deurklink of heb je die niet?
- Waarvoor gebruik je de deurklink?
- Waarvoor gebruik je de scharnieren? Welke vorm hebben ze?
- Hoe hangt je deur vast... (waarden, geloof)?
- Moet er rond jouw deur een deuroplijsting?
- Wat verberg je achter jouw deur?
- Wat mogen de anderen zien achter jouw deur?
- Laat je je deur vaak openstaan of is die meestal dicht?
- Welke kleur heeft jouw deur?
- Is er een hoge of lage drempel voor jouw deur of heb je geen drempel?
- Gaat je deur gemakkelijk open?
- Maakt je deur een geluid bij het opengaan?
- Zit er een bel op je deur?
- Slaat je deur gemakkelijk dicht?
- Staat jouw deur in de zon of in de schaduw?
- Moeten je vrienden kloppen op je deur voor ze binnenkomen?
- Voor wie staat je deur open?
- Voor wie houd je liever je deur gesloten?
- Voor wie/wat kom jij je deur uit?
- Hang jij een bordje aan je deur? (Bedenk zelf een zin, bijvoorbeeld:  
Weer of geen weer - altijd welkom, Opgepast hond bijt, Hier waak ik...)

Bij het tweede deel stelt ieder zijn deur voor aan de hand van enkele beantwoorde vragen.

Daarna houdt de helft van de groepen open deur. Dat wil zeggen dat ze hun deur laten zien en dat de anderen hierover vragen kunnen stellen. Dan wordt er gewisseld. Je kan van hieruit ook een gesprek op gang brengen over de deur van jouw groep. Hoe ziet die deur eruit? De vragen die je voor je persoonlijke deur oploste, kun je nu proberen te beantwoorden voor je groep.

Het is goed om een grote flap te voorzien van een tekening van een deur waarop vragen kunnen worden genoteerd. Hang de flap in je lokaal. Het herinnert aan het verzoek om een gastvrije groep te zijn.

## Dierentuin (Leefsleutels)

Doel – benoemen van verschillen tussen leerlingen

Fase	I	II	III		
Niveau		2			
Duur		middel			
Leeftijd	kleuters	PO			

Laat de leerlingen op het bord zoveel mogelijk verschillende diersoorten opschrijven. Daarna stel je een aantal vragen waarop de kinderen antwoorden door een dier te noemen. Ze mogen kort uitleggen waarom ze dat dier hebben gekozen.

Mogelijke vragen: Met welk dier vergelijk je jezelf en waarom? Welk dier komt overeen met hoe jij je voelt in deze groep? Welk dier zou je willen zijn en waarom? Je kunt deze opdracht ook doen door kaartjes met afbeeldingen van bepaalde dieren neer te leggen en iedereen een dier te laten kiezen. Zorg dat er genoeg 'dubbele' zijn van elke diersoort. Denk aan een kameleon, een tijger, een aap, een konijn. Zorg ervoor dat je altijd een positieve eigenschap laat benoemen over het gekozen dier.

## Dit is voor jou (Handboek positieve groepsvorming)

Doel – complimenten geven en krijgen, leidt tot groei

Fase		II	III	IV	
Niveau		2			
Duur		middel			
Leeftijd		PO	VO		

Je hebt veel verschillende kleuren stiften nodig, dik A4 papier, 'Ken je kwaliteiten - Jeugd kwaliteitspel' en plakband. Deel de klas in groepjes van vier leerlingen. Iedere leerling van dat groepje krijgt een andere kleur viltstift. Op ieders rug wordt een A4 papier geplakt. Leg de kaartjes van het kwaliteitspel verspreid over de banken.

Iedere leerling schrijft bij zijn groepsgenootjes een kwaliteit op de rug die hij voor die leerling gekozen heeft. Je mag niet hardop lezen wat er staat. Als er op de rug van alle leerlingen vier kwaliteiten staan, mogen de blaadjes van de rug. Iedereen moet zijn viltstift in de hand houden. Door de kleur op het blaadje kun je zien welke kwaliteit je van welke klasgenoot hebt gekregen.

### Dolle stier (spelensite.be)

Doel – samenwerking, snelheid

Fase		II	III		
Niveau		2			
Duur	kort				
Leeftijd	kleuters				

Voor deze energizer heb je een bal nodig. Een leerling staat in het midden, de rest staat op de rand van de cirkel. Degene in het midden is de dolle stier. De anderen spelen de bal steeds door aan elkaar. De stier rent achter de bal aan tot hij hem kan pakken. Als de stier de bal pakt, wordt degene die gooide de stier en de stier mag diens plek innemen.

### Duivelse Dilemma's (rakistrainingen.nl / Jelle Koopman)

Doel – probleem helder krijgen, leren kiezen, verwoorden en argumenteren

Fase		II	III		
Niveau			3		
Duur		middel			
Leeftijd			VO		

Laat de klas 25 to 30 minuten brainstormen over één van deze dilemma's:

- Ergens in Duitsland woont een vrouw die bijna gaat sterven aan kanker. Er is maar één medicijn dat gebruikt kan worden om de ziekte te genezen. Een arts, die in hetzelfde dorp als de vrouw woont, heeft dit medicijn ontdekt. Hij rekent tien keer de prijs van wat het zou moeten kosten. De man van de zieke vrouw, Heinz, kan dit bedrag niet betalen. Hij heeft maar de helft. De arts weigert het medicijn voor de helft van de hand te doen. Heinz is natuurlijk radeloos en besluit 's nachts in te breken in het huis van de arts om het medicijn te stelen. Mag Heinz dit doen? Waarom niet, waarom wel?
- Een groep mensen is door gewelddadige revolutionairen gevangen genomen. Deze geven jou de opdracht om één persoon te kiezen die ze moeten doden. Daarna laten ze de rest vrij. Als je weigert te kiezen maken ze tien mensen dood voordat ze de rest vrijlaten. Mag jij moreel gezien beslissen over dood of leven van een bepaald persoon uit die groep? Zou je dat doen?

### Een doos vol geheimen

**Doel** – elkaar leren kennen, een leerling in het zonnetje zetten

Fase	I	II		
Niveau		2		
Duur	kort			
Leeftijd	kleuters	PO	VO	

Iedere leerling levert iets in wat bij hem of haar hoort en echt iets over hem of haar vertelt. Het kan van alles zijn, het gaat erom dat de leerling iets tastbaars inlevert. Bijvoorbeeld als je graag aan ballet doet, een oud balletschoentje. Laat niet iets inleveren wat ze in het dagelijks leven geregeld nodig hebben, want balletdansen op één blote voet is bepaald niet ideaal. Elke dag grabbelt de leerkracht een voorwerp uit de doos en bespreekt dit klassikaal, bijvoorbeeld in de kring. Degene van wie het voorwerp is mag dan vertellen waarom hij of zij dit gekozen heeft.

### Een droom van een huis!

(spelensite.be / Een spel van Spoor Zes i.s.m. Welzijnszorg België)

**Doel** – samenwerken, omgaan met verschil in macht, diversiteit en keuzes

Fase		II	III	
Niveau		2		
Duur			lang	
Leeftijd		PO	VO	

De burgemeester van stad of gemeente X wil in zijn stad mooie, nieuwe huizen plaatsen. Hij roept daarbij de hulp in van de klas. Zij mogen beslissen hoe de huizen eruit komen te zien.

#### Voorbereiding

- Maak groepen van maximaal tien leerlingen. Idealiter zijn er twee ploegen, maar het kan ook met meer. Elke ploeg maakt een kamp, die zo'n 200 meter uit elkaar liggen. Daarnaast richt je een bouwbedrijf in (liefst zo realistisch mogelijk met kruiwagens, spaden, leiding in een overall, enzovoort). Het bouwbedrijf ligt op gelijke afstand van beide kampen.
- Elke ploeg krijgt een spelbord (een A3-blad of de achterkant van een affiche) met een geraamte van een huis erop getekend, voor de rest is het blanco. Op dat spelbord moeten de teams hun eigen huis bouwen.

- Maak leuke speelkaartjes met de volgende personages: minister, burgemeester, lid van de gemeenteraad, architect, aannemer, bouwvakker. Je kunt ze zelf tekenen of van internet knippen, plakken en kopiëren. De minister staat boven de burgemeester, de burgemeester boven het lid van de gemeenteraad, enzovoort. Maak voor elk team een groot blad papier waarop de verschillende personages onder elkaar staan.
- Daarnaast maak je ook kaartjes met verschillende voorwerpen: deur, koelkast, bed, luxe loungestoel, gewone stoelen, tafel, nachtkastje, wasmachine, bloembak, een poster... Vul de lijst naar eigen smaak aan. Zorg ervoor dat van elk voorwerp voldoende kaartjes zijn. Ook hier kan een leuke tekening op de kaartjes wonderen doen.

### **Spelverloop**

De spelers gaan op pad met een kaartje en proberen iemand van het andere team te tikken. Als dat lukt, tonen ze hun kaartje aan elkaar. Wie het kaartje met de belangrijkste persoon heeft, krijgt het kaartje van zijn of haar tegenspeler. Bij kaartjes van gelijke waarde speel je schaar-steen-papier. De verliezer haalt een nieuw kaartje in het kamp. Als een team tien kaartjes van de tegenstander gewonnen heeft, gaat iemand van het team naar het bouwbedrijf om een voorwerp naar keuze af te halen. Ze mogen zelf kiezen welk voorwerp ze 'kopen' en zo hun huis naar eigen smaak inrichten. Ze mogen ook twee keer hetzelfde voorwerp in hun huisje zetten. Over de zin en het nut van bijvoorbeeld twee koelkasten kun je het in de nabespreking hebben.

Met het gekochte voorwerp moeten ze terug in het kamp zien te komen zonder getikt te worden door de bouwinspectie (leerkracht/leiding). Toch getikt? Dan wordt het voorwerp in beslag genomen. Ze kunnen het terugverdienen door een opdracht uit te voeren in het kamp van de bouwinspectie.

- Maak een liedje over je huis. Schrijf een tekst op een bekende melodie en zing het minstens met z'n drieën.
- De wet op de bouwvoorschriften is veranderd. Zoek zo snel mogelijk drie woorden op in een tijdschrift over bouwen.
- Een huis heeft muren. Drie mogelijke actieve spelen hierbij:
  - Inbrekertje: hierbij wordt één vrijwilliger gezocht. De rest van de groep vormt een kring. De vrijwilliger moet nu proberen om binnen de kring te geraken. De kinderen in de kring proberen dat te vermijden door zo dicht mogelijk bij elkaar te staan en elkaar zo goed mogelijk vast te houden.

- Uitbrekertje: hetzelfde principe als 'inbrekertje', alleen start de vrijwilliger hier binnen de kring en moet hij of zij eruit geraken.
- Muurtje-trek: in het midden van het speelveld wordt met krijt (of touw) een streep getrokken. Aan weerskanten staan evenveel spelers. Het is de bedoeling om spelers van de andere kant over de streep op je eigen speelhelft te trekken. Zodra je een voet op de andere speelhelft hebt gezet, ben je verloren en voeg je je bij de andere ploeg. Het spel wordt in principe gespeeld tot iedereen aan dezelfde kant staat.
- De leden zetten zich in kleine groepjes samen. Ze zoeken samen naar een leuke of spreuk die zij graag aan/naast/bij de voordeur van hun huis zouden hangen. Die schrijven ze op een mooi kaartje dat ze dan ook aan hun huisje mogen hangen.
- Speel bollo-smitto. Maak op een plank een torentje met blikken. Leg uit dat de plank een vensterbank is en de blikken bloempotten zijn. Het is de bedoeling om met een balletje alle bloempotten om te gooien.

Als de speler de opdracht goed heeft uitgevoerd of hij/zij is in het kamp teruggekomen zonder getikt te worden door de bouwinspecteur, dan kan het voorwerp op het spelbord geplaatst worden. Het spel is afgelopen als een team zijn stad heeft volgebouwd of wanneer de voorziene speeltijd om is.

### **Nabespreking**

Ga met de verschillende ploegen bij elkaar zitten en bekijk de huizen. In welk huis zouden we het liefst wonen en waarom? Wat zouden wij nog graag in huis hebben? Probeer aan de hand van de plannen een gesprek te voeren over het ideale huis. Je kunt het ook vergelijken met je eigen huis, het buurthuis, een verzorgingstehuis of de inrichting van de plaatselijke sportclub. Wat zou er nog kunnen veranderen? En zou dat samen met je klasgenoten mogelijk zijn?

## Eén keer raken voetbal (Menno Tuik, Rots & Water trainer)

Doel – leren samenwerken, omgaan met verschil in talent en niveau

Fase	I	II	III		
Niveau	1				
Duur	kort	middel			
Leeftijd	kleuters	PO	VO		

Benodigdheden: gymzaal of schoolplein, zachte voetbal (foam), vier (grote) pionnen of e.d. Deze werkvorm is geschikt voor (zeer) jong tot oud en komt het meest tot zijn recht in de gymzaal of op het schoolplein. Zoals de naam van het spel doet vermoeden, mag je de bal bij het overspelen of schieten slechts één keer raken. Bovendien mag je de bal niet hoger door de lucht spelen dan de hoogte van de pionnen, de doelpalen. Op deze manier wordt je gedwongen om oog te hebben voor de ander en gefocust te spelen, want je kunt de bal niet als kip zonder kop hoog naar voren knallen. Speelt iemand de bal toch te hoog of te vaak, dan wordt het spel stilgelegd en krijgt de tegenpartij een vrije trap. Er mag gewerkt worden met doelmannen die alleen de voeten mogen gebruiken. Zorg dan dat het doel niet te klein is.

In de nabespreking leg je de nadruk op de samenwerking. Welk team won en hoe kwam dat? Wat hielp daarbij? Wat is belangrijk voor dit spel? Sta stil bij eventuele talentvolle maar dominante leerlingen die in hun eentje het hele schoolplein over slalommen of alle penalties en vrije trappen opeisen. Is het leuk om met zo iemand samen te spelen (nieuwsgierig gesteld). Zou je zo iemand kiezen in je team? Zou je zo iemand kiezen als vriend? Wanneer wel en wanneer niet? Voor leerlingen die zich minder snel durven laten zien en zich niet of nauwelijks aanbieden, kun je vragen wat zij nodig hebben om zich meer te laten zien. Wat zou het team daarbij kunnen betekenen. Waarom zou je dat wel of niet willen? En aan het eind, wat spreken we hierover af? Vervolgens herhaal je de energizer.

## Ei inpakken

Doel – competitie, samenwerking, creativiteit stimuleren

Fase		II	III	IV
Niveau	I			
Duur		middel		
Leeftijd	kleuters	PO	VO	

Bij deze energizer heb je, verdeeld over twee-, drie- of viertallen, één of twee eieren nodig, afhankelijk van hoe je het ei inzet. Zorg dus voor voldoende eieren. Daarnaast kun je verschillende materialen gebruiken. Het mag van alles zijn. Meer out of the box: denk aan bubbeltjesplastic, reepjes stof, stukjes touw, een oude krant of een schoendoos.

Het doel is dat de kinderen proberen een ei zo te verpakken dat het van een bepaalde hoogte (de brandtrap, het klimrek, raam eerste verdieping) heel blijft. Eventueel kun je de opdracht in twee varianten uit laten voeren. Zonder overleg en een plan van aanpak vooraf, gevolgd door een herhaling met overleg en een plan van aanpak vooraf.

Het leuke is dat je kunt reflecteren op wat beter werkt, maar noodzakelijk is het niet. Voor het plan van aanpak kan gedacht worden aan overleg over welke materialen eerst gebruikt gaan worden, wat daarna en wie het ei in gaat pakken of gooien (en niet onbelangrijk, opruimen als het stuk gaat).

Om te voorkomen dat iedereen meteen op het bubbeltjesplastic duikt, wat een effectieve manier is om het ei heel te houden, kun je een prijs uitloven voor de meest creatieve manier om het ei heel te houden.

In de reflectie kun je stilstaan bij vragen vergelijkbaar met het voorbeeld bij de Marshmallow challenge.

## Eilanden (Handboek positieve groepsvorming)

Doel – verbinding met elkaar voelen

Fase	I	II	III		
Niveau	1				
Duur		middel			
Leeftijd		PO			

Dit spel is het beste uit te voeren in de gymzaal. Alle leerlingen geven elkaar instructies en ondergaan elkaars instructies. Het is doen en ondergaan, leiden en volgen, geven en nemen. Verdeel de klas in groepjes van vier leerlingen. De groepjes verspreiden zich over de gymzaal. Ieder groepje bewoont een eiland. Als groepje bedenken de leerlingen een ritme en een beweging voor hun eiland. Ze krijgen ongeveer tien minuten om de beweging en het ritme goed te oefenen. Op een teken van de leraar verlaten van alle eilanden twee groepsleden hun eiland en schuiven door naar het volgende eiland.

Aangekomen op dat eiland leren de nieuwkomers van de twee oorspronkelijke bewoners de beweging en het ritme van dat eiland in slechts enkele minuten. Dan wordt er weer doorgeschoven. De oorspronkelijke bewoners schuiven nu door en leren op het volgende eiland de beweging en het ritme van dat eiland. De bewoners schuiven dus steeds door, maar de beweging en het ritme blijven op het eiland. Aan het eind van de les voeren de bewoners van dat moment de beweging en het ritme van een eiland uit. Daarna laten de oorspronkelijke bewoners van dat eiland zien hoe het bij aanvang was.

## Fantasiereis (basisonderwijs.online)

Doel – ontspannen

Fase		II	III		
Niveau	1				
Duur	kort				
Leeftijd		PO			

Laat de leerlingen comfortabel gaan zitten en de ogen sluiten. Je laat ze een fantasiereis maken naar een plek die ze zelf bedenken. Laat ze goed om zich heen kijken op de fantasieplek (wat hoor je, wat zie je, wat voel je, wat ruik je, zijn er anderen en zo ja wie dan). Na zo'n drie minuten keren ze terug naar de werkelijkheid. Eventueel kun je klassikaal bij enkele antwoorden stilstaan.

## Fortnite in de gymles! (despelles.nl)

Doel – samenwerken, competitie, aansluiting maken bij de belevingswereld

Fase	I	II	III		
Niveau		2			
Duur		middel			
Leeftijd		PO	VO		

Benodigdheden:

Matjes, balletjes, pittenzakjes, grote mat, banken, rolmat, parachute, blokjes met hout.

Fortnite is een populaire online game bij oudere basisschoolkinderen en leerlingen in de onderbouw van het voortgezet onderwijs. Games komen en gaan. Op de website despelles.nl vind je continu actuele voorbeelden, gebruikmakend van de belevingswereld van kinderen of de actualiteit. Bij Fortnite in de gymles is het de bedoeling dat op het eiland (het gebied met materialen in het midden) spullen worden verzameld waarmee je aan de ene kant anderen kunt afgooien en aan de andere kant jezelf kunt verdedigen. Het team dat na vijf minuten het hoogste fort heeft gemaakt, wint!

De deelnemers worden verdeeld in teams. Deze teams starten aan weerszijden van de zaal. Bij het startsein rennen de deelnemers zo snel mogelijk naar het eiland in het midden waar blokjes en kegels liggen. De blokjes hout worden gebruikt om aan jouw kant een fort te maken. De kegels worden gepakt om extra levens te verdienen. Een extra leven krijg je bij drie kegels. De kegels lever je in aan de zijkant van het spel en ruil je voor een rood lintje.

Onderweg liggen er ook zachte balletjes, die je kunt gebruiken om anderen af te gooien. Word je geraakt, dan moet je je armen gekruist omhoog doen (zo ziet iedereen dat je geraakt bent) en moet je een houtblokje van je fort halen en terugbrengen naar het midden. Je kunt schuilen achter de obstakels. Verder mag je niet over de laatste gele lijn van de tegenstander komen (dit kan ook de middenlijn zijn). Na vijf minuten wordt gekeken wie het hoogste fort heeft gemaakt. Met een grote groep kun je tweetallen maken. Per tweetal mag één deelnemer per keer het veld betreden en materialen verzamelen of iemand afgooien.

Laat de fantasie van de kinderen de vrije loop. Pas gerust aan en voeg nieuwe elementen toe. Voor een videofragment van dit spel kun je op de website kijken.

### Groepjes formeren

Doel – ervaren dat er overeenkomsten zijn met elkaar

Fase	I	II	III		
Niveau		2			
Duur	kort				
Leeftijd	kleuters	PO			

De leerlingen krijgen opdracht om naar eigen inzicht groepjes op basis van een overeenkomst te formeren. De groep mag niet groter zijn dan 4 kinderen. Bijvoorbeeld uiterlijke kenmerken (blauwe broek, rood haar) of persoonlijke kenmerken (actief op Facebook, een huisdier).

### Groepstekening (Leefsleutels)

Doel – op elkaar afstemmen,  
de afzonderlijke delen vormen samen een geheel

Fase		II	III		
Niveau		2			
Duur		middel			
Leeftijd	kleuters	PO	VO		

Maak groepjes van zes. Elk groepje krijgt een groot blad en kleurpotloden. Het is de bedoeling dat ze zonder woorden een groepstekening maken. Iemand begint te tekenen en bij een bepaald signaal tekent de volgende verder.

Je kunt variëren door de tekening te laten maken zonder dat het potlood wordt opgetild. Vooraf wordt gezegd dat iedereen het potlood twee keer krijgt en dat ze ervoor moeten zorgen dat er een duidelijk figuur op het blad staat. De begeleider bepaalt wat er moet worden getekend.

Vraag hoe de samenwerking verliep en hoe het eindresultaat tot stand kwam.

## Herinneringskistje (Handboek positieve groepsvorming)

Doel – een goede afsluiting

Fase					V
Niveau			3		
Duur	kort				
Leeftijd		PO	VO		

Zorg voor een afsluitbare kist of een schoenendoos. Verder heb je tekenpapier en kleurstiften nodig. Je krijgt het beste resultaat als je twee mentoruren beschikbaar stelt.

Het doel is om afscheid te nemen of te werken aan rouwverwerking. Een herinnering is de gedachte aan een ervaring uit het verleden. Je kunt herinneringen hebben aan vroeger, aan een overledene, aan een leuke dag en aan een schooljaar. In de afscheidsles leg je de goede herinneringen aan het afgelopen jaar vast.

Alle leerlingen krijgen een vel papier. Op de tafels liggen diverse kleuren viltstiften. De leerlingen maken een tekening met de mooie momenten van het jaar erin verwerkt. Met beelden, symbolen en eventueel ook met woorden leggen ze de herinneringen vast. Aan het eind van de les stoppen de leerlingen hun tekening in de doos.

De volgende mentorles zet de mentor de doos in het midden van de kring. Om beurten pakken leerlingen een tekening uit de doos. Het is de bedoeling dat een leerling iets vertelt over de tekening van een klasgenoot. Wat zijn de herinneringen die hij/zij ziet op de tekening? Iedere leerling omschrijft een tekening van een ander.

Eventueel zou je, als je als mentor een groep meeneemt naar het volgende jaar, de tekeningen kunnen bewaren voor het begin van het jaar. Op deze manier kun je vooruitkijken en terugblikken op voorwaarden om opnieuw zulke mooie herinneringen in het kistje te stoppen aan het eind van het nieuwe schooljaar.

## Hoe was je weekend – non-verbale communicatie

Doel – het effect ervaren van non-verbale communicatie

Fase	I	II	III		
Niveau	1				
Duur	kort				
Leeftijd		PO	VO		

Deze energizer werkt extra goed bij leerlingen die net nieuw zijn en elkaar nog niet goed kennen. Laat de leerlingen in tweetallen tegenover elkaar zitten, zodat er een lijn ontstaat. Geef ze opdrachten mee om elkaar te vertellen wat ze in het weekend hebben gedaan, of hoe ze die ochtend naar school gegaan zijn.

Na de opdracht moet iemand van het tweetal de ogen dicht doen en vertellen wat voor kleur schoenen, trui of e.d. de ander heeft. Vervolgens is de ander van het tweetal aan de beurt. Hierna kun je, ondanks dat het idee achter de opdracht al bekend is, de ene rij door laten schuiven zodat er nieuwe tweetallen ontstaan. Vraag ze nu bijvoorbeeld om over hun hobby te vertellen en vraag wat kleding betreft iets anders dan bij de eerste opdracht.

Je zult merken dat de meeste leerlingen zich feilloos herinneren welke kleding iemand aan heeft. Blijkbaar communiceer je dus veel zonder taal te gebruiken!

## Hoe zien we er allemaal uit? (Vreedzame School)

Doel – ervaren dat we zowel van elkaar verschillen als dingen delen

Fase	I	II			
Niveau	1				
Duur	kort				
Leeftijd	kleuters	PO			

De leerlingen zitten in een kring en kijken goed naar elkaar. Daarna moeten ze de handen voor de ogen doen. Wie de beurt krijgt, mag zeggen wat voor kleur haar of wat voor lengte iemand heeft. Was hij of zij lang, had diegene blond haar? Na elke beurt kijken we even of het antwoord klopt. Je kunt denken aan iemand met bruine/blauwe/groene ogen of iemand met zwart/blond/bruin haar, iemand die lang is, iemand die krulletjes heeft etcetera. De samenvatting is dan: we zijn allemaal anders, niemand is hetzelfde.

### Hoepel rijden (G. Kropholler, Rots & Water trainer)

Doel – vertrouwen op elkaar, leren samenwerken

Fase		II	III		
Niveau		2			
Duur	kort				
Leeftijd		PO	VO		

Deze oefening kun je het beste in een gymzaal doen. Tweetallen besturen samen een (grote) hoepel. Ze gaan in de hoepel staan met de ruggen tegen elkaar aan en houden met hun handen de hoepel vast. De één heeft de ogen dicht en bepaalt de richting/loopt naar voren. De andere leerling houdt de ogen open en stuurt door naar links of naar rechts te duwen. Degene met de ogen dicht moet dus afgaan op het sturen van degene die ziet. Zo leren de kinderen samenwerken en vertrouwen.

### In de knoop, uit de knoop (Plezier op School)

Doel – samenwerken om een oplossing te verzinnen

Fase	I	II	III		
Niveau	1				
Duur	kort				
Leeftijd	kleuters	PO			

Zorg voor voldoende ruimte en laat de kinderen een kring vormen waarbij ze elkaars handen beetpakken. Op één plaats wordt de kring losgemaakt, zodat er een begin en een eind ontstaat. Daarna moeten ze in de knoop zien te komen waarbij ze elkaar vast moeten blijven houden en niet los mogen laten. Ze moeten rekening met elkaar houden en mogen elkaar geen pijn doen. Als ze flink in de knoop zitten mogen ze hun best doen om uit de knoop te raken. Reflecteer op samenwerking.

## In het midden (Energize)

Doel – afsluiting

Fase					V
Niveau		2			
Duur	kort				
Leeftijd	kleuters				

Schrijf de namen van alle spelers op afzonderlijke stukjes papier en doe de papiertjes in een doos. Als de spelers elkaar al goed kennen, kun je iedere dag een ander kind in de bloemetjes zetten. Zorg ervoor dat iedereen aan de beurt komt. Ga met zijn allen in een kring staan, neem een papiertje uit de doos en lees de naam voor. Die speler gaat in het midden staan. De groep zegt het rijmpje op en begint met de naam van de speler.

*Sta in het midden, draai je eens om, wij zien je graag en weet je waarom* (de groep noemt positieve eigenschappen van de speler).

*Je bent voor ons een geweldige vriend, daarom heb je zeker een applausje verdiend* (iedereen klapt in de handen).

*Wij vergeten je nooit, daar kun je van op aan, ga terug naar je plaats, maar trek eerst een naam* (de speler neemt een papiertje uit de doos).

De volgende speler gaat in het midden staan.

## Jagertje

Doel – samenwerken, voor jezelf opkomen, omgaan met tegenslag

Fase		II	III	IV	
Niveau		2			
Duur		middel			
Leeftijd		PO	VO		

Benodigdheden: gymzaal of speelplein, meerdere kleine met de hand te vervoeren objecten (van alles minimaal 4 dezelfde). Dit spel heb ik ooit via via leren kennen en heb ik omgedoopt tot 'jagertje'. Mogelijk heet het anders en er zijn zeker meerdere varianten denkbaar.

Dit is mijn variant.

- In het midden liggen kleine voorwerpen als pittenzakken, tennisballen. Van alles is 4 aanwezig (een kwartet).
- Gelijk verspreid door de ruimte liggen matten.
- Per mat heb je 1 jager en 1 bewaker (of zo nodig 2 jagers en 1 bewaker).
- Het doel is om als eerste 1 kwartet te verzamelen op jouw eigen mat.
- De bewaker mag alleen op de mat staan, niet zitten en niet op de spullen staan.
- De bewaker probeert de (vijandelijke) jager te tikken.
- Als je getikt wordt doe je de handen omhoog en leg je wat je eventueel in je hand had terug. Je loopt naar de cirkel in het midden, tikt die aan en mag weer meedoen.
- De jager probeert een kwartet te verzamelen en mag per keer slechts één ding pakken.

Bij de meeste klassen zal je door de groepsgrootte de groep in tweeën moeten splitsen, waarbij de ene helft dit spel doet en de andere helft toekijkt en observeert of een andere activiteit doet.

In de reflectie kun je stilstaan bij wat handig is in de rol als jager (soepelheid, behendigheid, toeslaan als de bewaker is afgeleid door een andere jager, de samenwerking met andere jagers, focus) en als bewaker (meebewegen op de mat, je laten zien, er zijn, groot maken, focus).

Sta stil bij incidentjes, bijvoorbeeld als de jager onsportief doet en zich niet af laat tikken of als de bewaker over de mat stapt om te tikken of toch op de spullen gaat staan of ze op een hoopje schuift. Laat de groep brainstormen over hoe hier mee om te gaan en wat eerlijk of handig is. Pas zo nodig de regels aan op basis van de inbreng in de groep.

## Knallende ballonnen (Energize)

**Doel** – leren samenwerken,  
ervaren dat afzonderlijke delen samen een mooi geheel vormen

Fase	I	II	III		
Niveau	1				
Duur		middel			
Leeftijd		PO	VO		

Zorg voor een ballon voor elke groep van zes leerlingen. Leg de ballonnen op tafel. Eerst wordt de groep opgedeeld in lichaamsdelen. Vraag de spelers bij het aftellen de volgende bewegingen te maken:

*hoofd* knik met je hoofd  
*linkerhand* zwaai met je linkerhand  
*rechterhand* zwaai met je rechterhand  
*romp* draai met je lichaam  
*linkervoet* hink op je linkervoet  
*rechtervoet* hink op je rechtervoet

De eerste opdracht is de samenstelling van volledige lichamen. Al knikkend, zwaaiend, draaiend en hinkelend zoeken de spelers in stilte de vijf andere lichaamsdelen die ze nodig hebben om een volledig lichaam te vormen (een hoofd, een linker- en rechterhand, een romp en een linker- en rechtervoet).

Als alle lichamen 'aan elkaar hangen' daag je ze uit om een ballon te pakken, hem op te blazen, vast te knopen en te laten knallen. Dit gaat als volgt: de linkervoet, rechtervoet, linkerhand en rechterhand lopen samen naar de tafel. De linkerhand neemt een ballon en draagt hem naar het hoofd. Terwijl de rechterhand hem vasthoudt, blaast het hoofd de ballon op. De twee handen leggen er een knoop in en leggen hem op een stoel. De romp gaat erop zitten en... knal! Vraag een warm applaus van alle handen voor het eerste lichaam dat deze opdracht tot een goed einde brengt.

Heb oog voor groepjes waarbij het goed ging of juist helemaal niet en bespreek na hoe ze tot het resultaat zijn gekomen en wie welke rol op zich nam.

### Koning Koest (basisonderwijs.online)

Doel – focus en concentratie

Fase		II	III		
Niveau	1				
Duur	kort				
Leeftijd	kleuters	PO	VO		

De groepsleden lopen willekeurig rond door het lokaal. Op een commando van de spelleider blijven alle deelnemers onbeweeglijk staan in de houding waarin ze stonden. De deelnemer die zich het langst niet beweegt wint.

### Koningske (spelensite.be)

Doel – samenwerking

Fase		II	III		
Niveau		2			
Duur	kort				
Leeftijd	kleuters				

Eén speler is de koning. Die staat tegen de muur. De anderen staan samen achter een lijn, zo'n tien meter van de muur en spreken in het geheim af waar ze geweest zijn en wat ze daar hebben gedaan.

Dan gaan ze met zijn allen naar de koning en zeggen: *Dag koning.*

De koning antwoordt: *Dag stoute kinderen, waar zijn jullie zo lang geweest?*

De spelers geven antwoord.

De koning vraagt dan: *Wat hebben jullie daar zo lang gedaan?*

Dan beginnen de anderen allemaal uit te beelden wat ze gedaan hebben. De koning moet raden. Als hij juist raadt, lopen de spelers snel terug naar hun lijn. De koning moet proberen iemand te tikken voordat die over de lijn is. Wie aangetikt wordt, is de nieuwe koning.

### Levend Lego (Vreedzame School)

Doel – (fysiek) leren samenwerken, kunnen volgen of juist initiatief tonen

Fase	I	II	III		
Niveau		2			
Duur	kort				
Leeftijd	kleuters	PO			

Verdeel de klas in tweetallen. Doe de activiteit voor met een leerling. Als je de naam van een lichaamsdeel noemt (knieën) dan 'klikken' de tweetallen hun knieën aan elkaar. Na een aantal van deze opdrachten kun je twee verschillende lichaamsdelen noemen, bijvoorbeeld 'elleboog aan hand'. Er moet dan overlegd worden wie welk lichaamsdeel aan de ander klikt.

### Liedjes plakken

Doel – luisteren naar elkaar, alle delen vormen samen een geheel

Fase	I	II	III		
Niveau	1				
Duur	kort				
Leeftijd		PO			

Knip bekende liedjes (afhankelijk van de leeftijd kun je variëren van Berend Botje tot het Wilhelmus) in stroken. Deel ze willekeurig uit.

De kinderen bewegen zich vrij door het lokaal en zingen de regel die zij op de strook hebben staan. Op deze manier vinden de kinderen elkaar en ontstaan er groepjes. Eventueel kun je hen vragen om het lied te zingen.

## Look?!-spel – meerdere opties (Jeugdwerknet)

Doel – ervaren dat we mensen niet op uiterlijk moeten beoordelen

Fase		III	IV
Niveau		3	
Duur	middel *	lang *	
Leeftijd	PO bovenbouw	VO	

\* Middel tot Lang, afhankelijk van de gekozen variant of combinaties

Mensen kijken vandaag de dag vaak niet verder dan het uiterlijk. Het probleem is dat het idee 'uiterlijke schijn' niet voor niets een begrip is. Onder de oppervlakte zit vaak een meerwaarde. Uiterlijk is niet voor eeuwig, schoonheid vinden we in de persoon als dusdanig. We moeten durven om verder te kijken dan alleen met onze ogen. We moeten ook leren te kijken met de ogen van ons hart, weg van de oppervlakkige buitenkant naar de intense binnenkant.

De media lijkt ons vaak het perfecte beeld te geven van hoe iedere man of vrouw eruit moet zien. Iedereen lijkt er door gefixeerd en men vergeet vaak dat het innerlijk de meest belangrijke factor is. Laten we dit daarom samen ervaren met de leerlingen en eens kijken hoe 'ze' daarmee omgaan.

### 1. Tastspel

Wanneer je de ander beoordeelt op het uiterlijk, heb je vaak onmiddellijk bepaalde kenmerken voor ogen. Hoe goed kun je elkaar omschrijven als je de ander niet met de ogen kunt zien? Laat de jongeren zich blinddoeken en elkaars gezicht betasten. Kunnen ze zo makkelijk bepalen wie er tegenover hen staat?

### 2. 'Spiegeltje, spiegeltje aan de wand'

De leerlingen gaan per twee tegenover elkaar zitten (indien oneven, dan met drie bij elkaar). Ieder krijgt een blad waarop de andere wordt 'getekend' aan de hand van de mooie eigenschappen van die persoon (lief, speels, dapper, etc.). Daarna wordt aan elkaar verteld wat er over de ander is geschreven en waarom.

### 3. Rollenspel

Iedere leerling krijgt een bepaalde rol/karakter toegeschreven. Zo hebben we de grootste modepopjes samen met de punker en het gothic meisje. Laat de leerlingen zich zoveel mogelijk inleven. Probeer daarna een discussie te voeren over bijvoorbeeld 'uiterlijk' (hoeveel tijd wordt eraan besteed, kleding, make-up, piercings, tattoos etc.).

Vervolgens kun je reflecteren over de verschillende karakters. Tenslotte volgt een gesprek in de groep met vragen als, hoe gaan we in het dagelijks leven om met deze diversiteit of vinden we het zelf moeilijk om om te gaan met 'anders'?

4. What's the name

Er worden twee groepen gemaakt. Van elke groep komt een persoon naar het midden (zonder te kijken naar de tegenstander) en ze gaan rug tegen rug staan. Via gebarentaal is het de taak van de groep om uit te leggen wie er achter hen staat. Wie raadt dit het snelst en waarop baseert men zich bij de omschrijving van een persoon?

5. Waardenballonnen

Iedere leerling krijgt een blad met daarop vijf ballonnen getekend. Het moet stil zijn. Ieder schrijft vijf waarden in de ballonnen, die je belangrijk vindt als je kijkt naar anderen en als je in contact komt met anderen. Er kan een grote flap worden opgehangen met voorbeeldwaarden. Ze kunnen zich daarop baseren.

vriendelijkheid – respect – intelligentie – behulpzaamheid –  
er goed uitzien – vertrouwen – eigenheid – masker af durven zetten –  
authenticiteit – indruk maken – trouw – vriendelijkheid –  
verdraagzaamheid – humor – plezier maken – dialoog – vergeving –  
kunnen zeggen wat je denkt – vreugde – kleur bekennen

Nadien volgt er een gesprekje over wat iedereen heeft opgeschreven en wordt gediscussieerd over welke waarden voor de groep het belangrijkste, het meest doorslaggevend zijn. Die waarden worden uiteindelijk op vijf ballonnen geschreven, die in het lokaal worden opgehangen. 'Hier willen we in de groep samen aan werken. Hier staan we voor!'

## Luchtverkeersleider (Silly sports & goofy games)

Doel – vertrouwen op elkaar, leiding volgen of leiding nemen

Fase		II	III	
Niveau			3	
Duur		middel		
Leeftijd		PO	VO	

Als er geen zicht is moet de piloot, als hij niet wil neerstorten, vertrouwen op de luchtverkeersleider. De spelers zijn opgedeeld in paren waarbij één de piloot is en de ander de luchtverkeersleider.

De piloot doet net alsof hij een vliegtuig is door beide armen als vleugels uit te strekken. De luchtverkeersleider blijft op één plaats staan om aanwijzingen naar de piloot te roepen. De piloot heeft geen zicht (geblinddoekt of ogen dicht) en moet volledig vertrouwen op de verbale aanwijzingen van de luchtverkeersleider om het vliegtuig door de ruimte te navigeren. De luchtverkeersleiders kunnen aanwijzingen geven zoals 'Stop! Een ander vliegtuig nadert jouw luchtruim vanaf rechts. Laat het voorbij gaan voordat je weer sneller gaat.'

Je kunt dit spel ook spelen met twee spelers die samen een dubbeldekker vormen door elkaars handen vast te houden en beide armen uit te strekken. Reflecteer op de samenwerking en het vertrouwen. Wat helpt? Wat helpt niet? En opnieuw.

## Marshmallow Challenge

Doel – leren samenwerken, kwaliteiten bij jezelf en de ander ontdekken

Fase		II	III	IV
Niveau		2		
Duur		middel		
Leeftijd	kleuters	PO	VO	

Benodigheden: 1 meter schilderstape, 1 meter draad (wol of touw), 1 marshmallow, 20 droge (ongekookte) spaghettistaafjes.

Deze 'challenge' is overal op internet terug te vinden. De werkvorm is geschikt voor (zeer) jong tot oud. Het idee is dat je in subgroepjes binnen een bepaalde tijd een zo hoog mogelijke toren bouwt. Voor goed overleg en een bedachtzame aanpak is vijftien minuten handig, of op zijn minst tien minuten.

Officieel moet de marshmallow bovenop de toren komen, maar je kunt daar ook van afwijken en het aan de leerlingen zelf overlaten hoe ze de marshmallow gebruiken. Het maakt niet uit hoe de constructie eruitziet, zolang deze zonder extra ondersteuning of ophanging vrij op een glad tafeloppervlak kan blijven staan.

De hoogste toren wint uiteraard, maar veel belangrijker is het om op het proces te reflecteren. Bij de allerkleinsten houd je het uiteraard meer bij de basisprincipes van het bouwen van de hoogste toren. Onderschat kinderen niet, uit onderzoek blijkt dat dit zeer goede spaghettitoren bouwers zijn.

De volgende vragen, vrij vertaald van [leadershipchallenge.com](http://leadershipchallenge.com), kunnen je daarbij helpen.

- Was er een leider in je team? Wie was het?  
Wie besloot dat hij de leider werd?
- Geen leider? Had het geholpen als er wel een leider was?
- Wel een leider? Hoe deed die het?  
Op wat voor manier stuurde hij/zij aan en hielp dat?
- Hoe behulpzaam was iedereen tijdens het bouwen?  
Ontpopte iemand zich als expert?
- Is er iemand tijdens de opdracht gefrustreerd afgehaakt?  
Zo ja, hoe had jij/de groep ervoor kunnen zorgen dat deze persoon meer betrokken bleef?
- Vond je dat er ruimte was om ieder idee in te brengen?
- Hoe voelde je je toen de tijdslimiet eraan kwam?  
Werkte de tijdsdruk positief of niet?
- Terugkijkend, wat kun je een volgende keer doen om je vaardigheid te versterken?
- Kon je het vanaf een afstandje bekijken en overzien?
- Zijn je dingen opgevallen tijdens het proces?
- Heb je kleine succesjes gevierd?  
Zo ja, hoe heb je dit gedaan en hielp dit?

### Mening uiten (basisonderwijs.online)

Doel – mening leren uiten, respect hebben voor verschillen

Fase		II	III	
Niveau			3	
Duur		middel		
Leeftijd		PO	VO	

Eens / oneens cirkel. De groep staat in een cirkel. De docent staat in het midden en noemt een stelling. Leerlingen bewegen om aan te geven of ze het er mee eens zijn of niet. Hoe dicht je bij de leerkracht staat hoe meer je het ermee eens bent. Ben je het er helemaal niet mee eens, dan blijf je op de cirkellijn staan. Leerlingen discussiëren daarna met iemand die dicht bij hen staat over het onderwerp.

### Mini-stratego (Jeugdwerknet)

Doel – samenwerken, leiderschap tonen

Fase	I	II	III	
Niveau	1			
Duur		middel		
Leeftijd		PO	VO	

Er zijn twee (of meer) ploegen met elk een kamp waar de begeleider zich bevindt. Ieder krijgt een kaartje: jeep, soldaat, of bazooka (blad-steen-schaar-principe). Je moet de ander tikken en als dat lukt mag je zijn kaartje (liefst andere kleur, anders kan je snel valsspelen) afnemen (bij dezelfde kaartjes blad-steen-schaar). De verliezer gaat naar zijn kamp en vraagt een nieuw kaartje. De winnaar kan verder gaan. Bedoeling is zo in het andere kamp te komen en de vlag te stelen en deze in je eigen kamp te krijgen. Als je getikt wordt en verliest met de vlag in handen, moet je die natuurlijk afgeven.

Er zijn per ploeg ook 2 kaartjes van een ontmiijner, die verliest van iedereen, maar kan wel de bom onschadelijk maken. Per ploeg is er ook een bom(tank) die van iedereen wint behalve van de ontmiijner. Elke speler mag steeds zijn kaartje komen ruilen voor een ander. De afgenomen kaartjes worden in het eigen kamp verzameld. Maak zeker genoeg kaartjes. Goede samenwerking en strategie kunnen het verschil maken. Voor meer variaties wordt verwezen naar de site van jeugdwerknet.

## Nadenken over kinderarbeid en racisme (spelensite.be)

Doel – nadenken over kinderarbeid/racisme,  
normen en waarden uitwisselen, stilstaan bij diversiteit

Fase		II	III		
Niveau			3		
Duur		middel			
Leeftijd		PO bovenbouw	VO		

### Kinderarbeid

Stellingenspel. Er zijn 3 mogelijkheden: voor, tegen, weet niet. Men krijgt telkens enkele seconden om positie te bepalen. Pas de stellingen aan, passend bij het leeftijdsniveau.

- Nergens ter wereld mogen kinderen werken.
- Werkende kinderen worden altijd uitgebuit.
- Kinderarbeid in menswaardige omstandigheden mag.
- Kinderarbeid, ja, maar enkel in arme landen.
- Als ik het voor het zeggen had, zat ik niet meer op school maar was ik al gaan werken.
- Kinderen zijn in staat hun eigen mening te formuleren en voor hun eigen belangen op te komen. Ze weten wat goed en slecht is voor hen.
- Als wij hier geen producten (kleding, sportschoenen, tapijten, ...) meer kopen die gemaakt worden door kinderen, zal dit het probleem van kinderarbeid helpen oplossen.

### Racisme

Foto-opdracht. De foto's liggen verspreid in het rond met stiften ernaast. De leerlingen krijgen de tijd om op te schrijven wat ze van een foto vinden en wat de betekenis volgens hen is. Ze schrijven hun indrukken op. Daarna wordt daar plenair bij stilgestaan. Zorg voor voldoende veiligheid en vertrouwen.

### Voorbeeldvragen:

- Welke foto vind je het mooist? Waarom?
- Welke boodschap zit er volgens jullie in de foto's?
- Vinden jullie de boodschap tegen racisme goed?  
Hoe denken jullie over racisme?
- Zijn jullie al eens geconfronteerd met racisme?
- Hoe zou je reageren?

### Namenslag (Plezier op School)

Doel – elkaar bij de naam leren noemen

Fase	I	II			
Niveau	1				
Duur	kort				
Leeftijd		PO	VO		

De tikker met de opgerolde krant staat in het midden van de kring en probeert onverwacht iemand op zijn knie te tikken. Maar zodra iemand de naam van een klasgenootje noemt, mag de tikker degene die hij oorspronkelijk wilde tikken met de krant niet meer tikken. Nu moet hij proberen degene te tikken wiens naam genoemd is. Als die weer een andere naam noemt, moet de tikker die snel proberen te tikken. Etcetera. Het is eigenlijk een goede oefening om elkaars namen uit het hoofd te leren kennen. Vooral handig in niet al te grote groepen.

### Olifant, tijger en muis (Vreedzame School)

Doel – leren samenwerken, samen kunnen winnen of verliezen

Fase	I	II	III		
Niveau	1				
Duur	kort				
Leeftijd	kleuters	PO			

De leerlingen staan in twee rijen met de ruggen naar elkaar. Iedere groep besluit welk dier, olifant, tijger of muis, ze gaan nabootsen. Dit gebeurt heel stil, zodat de andere groep het niet hoort.

Op een teken van de leraar draaien beide groepen zich om. Ze tellen samen tot drie en beelden tegelijkertijd het afgesproken dier uit. De tijgers krommen hun vingers en slaan hun klauwen uit. De olifanten zwaaien met hun armen als slurf. De muizen vormen twee oortjes met hun handen en zeggen 'piep'.

De groep die het dier nabootst dat het andere kan verjagen, krijgt een punt. De tijger eet de muis, de olifant wint van de tijger en de muis verjaagt de olifant. Als ze hetzelfde dier nabootsen, krijgen ze beiden een punt.

### Op één lijn staan (Plezier op School)

Doel – kennismaking, herkennen typen leerlingen (dominant, passief e.d.)

Fase	I			
Niveau	1			
Duur	kort			
Leeftijd	kleuters	PO	VO	

Vraag de leerlingen om een lijn te maken op basis van hun lengte van groot naar klein. Daarna op basis van de namen in volgorde van het alfabet. Vervolgens vraag je ze om een lijn te maken op basis van hun verjaardag. Op deze manier kun je goed zien wie de dominante kinderen zijn en wie de meer passieve kinderen zijn. Soms laat bijvoorbeeld een lange jongen zich helemaal sturen, terwijl al lang en breed duidelijk is dat hij de langste is. Bespreek dit en leer hieruit door goed te observeren.

In het *Handboek positieve groepsvorming* wordt er een stap toegevoegd. Je kunt de grote groep/rij in stukken van ongeveer zeven leerlingen knippen. Een groepje van zeven leerlingen zet tegelijk een stap met het rechterbeen, zonder met elkaar te praten of elkaar een teken te geven. Dit zal een paar keer opnieuw moeten, want dit lukt alleen als ze dicht tegen elkaar gaan staan. De volgende stap is dit te herhalen met de ogen dicht.

### Op elkaar reageren

Doel – leren interesse tonen in de communicatie met elkaar

Fase	I	II	III	
Niveau		2		
Duur		middelen		
Leeftijd		PO	VO	

De leerlingen leren op elkaar ingaan. De leraar legt uit dat een gesprek waarbij de gesprekspartners niet op elkaar ingaan, geen goed gesprek is. Dat betekent bijvoorbeeld dat er niet voortdurend van onderwerp gewisseld moet worden, want dan kan geen enkel onderwerp uitgediept worden. Het is vaak moeilijk om op de ander in te gaan. Het betekent dat je goed moet luisteren en vaak hebben mensen daar moeite mee.

Een goede manier om op de ander in te gaan is om vragen te stellen. Bijvoorbeeld 'ik ben gisteren naar de kermis geweest' – 'O ja, was het leuk? Waar ben je allemaal in geweest?' – 'in het spookhuis en in de botsauto's' –

'werd je niet misselijk?' Vraag of de leerlingen allemaal tegelijk in tweetallen een toneelstukje willen instuderen waarin een goed gesprek gevoerd wordt. De één vertelt, de ander stelt vragen. Als ze eenmaal een onderwerp hebben gekozen, mogen ze niet meer van onderwerp veranderen. De bedoeling is juist dat de leerlingen merken dat het gesprek interessanter wordt als je erover doorvraagt. Daarna wisselen de leerlingen de rollen om en mogen ze een ander onderwerp kiezen. Het is leuk om een paar leerlingen, bij wie deze oefening goed lukt, te vragen of ze dat als voorbeeld in het midden van de kring willen laten zien.

### Pingpongblaasspel

**Doel** – samenwerking, competitie

Fase	I	II	III		
Niveau	1				
Duur		middel			
Leeftijd	kleuters	PO	VO		

Voor deze oefening heb je een (grote) tafel nodig, een pingpongballetje en eventueel rietjes. We maken twee ploegen en iedere ploeg gaat aan één zijde van de tafel zitten. Iedereen legt zijn handen op zijn schoot. De leiding legt een pingpongballetje op de tafel. Bij het startsein mogen de leden beginnen te blazen. Als ze het pingpongballetje aan de overkant krijgen zodat het van de tafel valt bij de tegenpartij, heeft die ploeg één punt. Duizeligheid verzekerd!

### Positieve eigenschappen

**Doel** – benoemen van positieve eigenschappen naar elkaar, afsluiting

Fase				IV	V
Niveau			3		
Duur		middel			
Leeftijd		PO	VO		

Ieder groepslid schrijft de eerste letter van zijn/haar naam op een groot stuk papier. De groep krijgt drie minuten de tijd om samen een positieve eigenschap op te schrijven, beginnende met de beginletter van de naam. Alle ontdekte eigenschappen kunnen in de grote groep worden besproken.

## Regenmakers (Energize)

Doel – samenwerken, leren volgen

Fase	I	II	III		
Niveau	1				
Duur	kort				
Leeftijd	kleuters	PO			

Dim het licht en ga in een kring staan. Creëer een gepaste sfeer. De lucht wordt onheilspellend donker. Als je je hand uitsteekt voel je de eerste druppels al. Steek een denkbeeldige paraplu op en zeg: 'Het ziet er naar uit dat het gaat regenen!' Vervolgens begint het zachtjes te regenen.

Wrijf in je handen en vraag de spelers om mee te doen. Beginnend bij de speler links van jou, wrijven alle spelers één voor één ook in hun handen en creëren zo het geluid van zachte regen. Nu knip je met je vingers. Na jou schakelen ook de andere spelers één voor één over van handen wrijven op vingers knippen en de regen wordt hoorbaar heviger. In de derde ronde sla je op je dijen en stamp je met je voeten en de regen groeit uit tot een ware storm. Na een tijdje gaat de storm liggen.

Je keert de handelingen om: op de dijen slaan, met de vingers knippen, in de handen wrijven tot je nog het zachte geluid hoort van twee wrijvende handen en de regen voorbij is. Doe het licht aan en roep: 'Daar is de zon!'

## Rietjesbrug (digidact.nl)

Doel – leren samenwerken, kwaliteiten bij jezelf en de ander ontdekken, ontdekken welk type brug het sterkst is

Fase		II	III	IV	
Niveau		2			
Duur		middel			
Leeftijd		PO	VO		

Benodigheden: 50 buigrietjes, 1 rolletje plakband, 2 tafels op gelijke hoogte. Leerlingen gaan in groepjes een zo lang mogelijke brug van rietjes bouwen. De brug moet een naamblokje of vergelijkbaar gewicht kunnen dragen. Eerst tekenen ze een ontwerp op papier. Eventueel kun je opdrachten toevoegen door een brug te laten bouwen met driehoeken van drie rietjes en een met vierkanten van vier rietjes. De beide bruggen worden in positie geplaatst en er wordt op een hoek geduwd. Welke vorm is steviger? In de reflectie kun je vergelijkbare vragen gebruiken als genoemd bij de Marshmallow Challenge.

### Ritme klaar (spelensite.be)

Doel – kennismaking

Fase	I	II			
Niveau	1				
Duur	kort				
Leeftijd	kleuters	PO			

Dit is een klapspel. Je zingt ritme klaar, je eigen naam (bv. Lies) en dan een naam van een speler (bv. Mieke). Je zit allemaal op een stoel en terwijl je 'ritme' zegt sla je op je billen, bij 'klaar' klap je in je handen, bij je eigen naam (bv. Lies) doe je je linker duim achter je linker oor en bij de naam van een speler (bv. Mieke) doe je je rechterduim achter je rechter oor. Iedereen klapt dan mee. Dan is Mieke aan de beurt en zegt zij 'Ritme Klaar Mieke Joke'. Daarna is Joke aan de beurt en zo gaat het verder. Als je een fout maakt lig je eruit.

### Rots & Water (Rots & Water)

Doel – ervaren hoe dominant, botsend gedrag hetzelfde gedrag oproept

Fase		II	III	IV	
Niveau		2			
Duur		middel			
Leeftijd		PO	VO		

Zorg voor voldoende ruimte, bij voorkeur een gymzaal of plein. Leg de begrippen rots en water uit. Rots staat voor gedrag waarbij iemand zelf zijn eigen weg bepaalt, zijn eigen keuzes maakt en doelgericht is. Water staat voor gedrag waarbij samenwerking en rekening houden met elkaar voorop staat. Water voegt zich naar de rots of andere obstakels door er omheen te stromen. Leg uit dat de leerlingen de opdracht krijgen om straks als rots of water te lopen. Als de leraar aangeeft dat ze als een rots moeten lopen, gaan ze doelgericht door de ruimte en er is niks of niemand die ze van hun pad afbrengt. Dat kan dus ook een botsing betekenen. Bij water ontwijk je elkaar en loop je je route door rekening met anderen te houden. Gebruik eerst de volledige ruimte en wissel 'rots' en 'water' een paar keer af. Halveer de ruimte en doe de opdracht nogmaals. Vervolgens maak je de ruimte nog kleiner en herhaal je de opdracht. Je zult merken dat bepaalde leerlingen de neiging hebben om door te slaan in het rotsgedrag en hard gaan duwen of stoten. Ook zullen er misschien conflictjes ontstaan. Zorg ervoor dat ze niet uit de hand lopen maar sta ze binnen bepaalde kaders toe. Als nabespreking kun je dan uitstekend refereren aan welk gedrag wat oproept.

Ook kun je vragen waarin je rots en water nog meer kunt herkennen (bijv. je taal, je internetgedrag op chatsites, bij conflicten). Vraag of rots altijd fout is of juist beter? Doe hetzelfde voor water. Laat merken dat rots altijd rots oproept. Jongens zullen over het algemeen meer rots zijn, meiden meer water. Bespreek dit. Klopt het?

### Smartphone ijsbreker – beeldpraat (learningrocks.nl)

Doel – kennismaken, aansluiten bij de digitale belevingswereld

Fase	I			
Niveau	1			
Duur	kort			
Leeftijd		PO	VO	

Vorbereiding: iedereen heeft een telefoon.

- Ga naar de fotogalerij en kies een foto die iets zinvols over jou zegt.
- Loop rond en praat 1 minuut met iemand door over de foto te vertellen.
- Geef na iedere minuut een teken.
- Loop na 2 minuten door en doe hetzelfde nog een keer.

### Smartphone ijsbreker – maak een verhaal met 3 woorden (learningrocks.nl)

Doel – samenwerken, creativiteit, aansluiten bij de digitale belevingswereld

Fase	I	II	III	
Niveau	1			
Duur		middel		
Leeftijd		PO	VO	

Met deze opdracht maken kinderen samen een verhaal; de som der delen is meer dan het geheel. Iedereen heeft z'n telefoon bij de hand, iedereen heeft een notitie-app, iedereen zit in een groepje van drie.

- Iedereen verzint drie woorden en schrijft die in de notitie-app.
- Iedereen vertelt elkaar de drie woorden.
- Elk groepje maakt een verhaaltje van de negen woorden.

Laat ieder groepje het verhaal vertellen. Als er te veel groepjes zijn, dan kies je er een paar uit. Reflecteer op het samenwerkingsproces.

### Smiles spel (Plezier op School)

**Doel** – delen van gevoelens en uiten van meningen,  
leren dat eenzelfde situatie een verschillende betekenis kan hebben

Fase			III	IV
Niveau			3	
Duur		middel		
Leeftijd		PO	VO	

Bij dit spel kies je een positie op basis van stellingen. Zorg voor voldoende ruimte. Maak vier smileys met de emoties: bang, blij, bedroefd en boos. Leg ze in verschillende hoeken van het lokaal en vertel de betekenis. Noem situaties of gebeurtenissen, variërend van leuk tot minder leuk. Daarbij kun je denken aan 'je gaat voor het eerst naar de nieuwe school' of 'het is pauze en je ziet geen bekende', maar ook 'iemand stuurt je een appje met een boze smiley' of 'je krijgt het cijfer van de toets terug'. Zorg voor voldoende veiligheid! Als je twijfelt over de veiligheid kun je deze activiteit beter later plannen. Het is niet de bedoeling dat leerlingen voor schut komen te staan, maar dat er juist ruimte is voor verschillen in beleving en de acceptatie daarvan. Bedenk ook een aantal luchtiger gebeurtenissen.

### Stoelgewoel

**Doel** – ervaren van verschillende manieren om met conflicten om te gaan

Fase		II	III	
Niveau			3	
Duur		middel		
Leeftijd		PO	VO	

Maak drie soorten opdrachtkaartjes: 'zet de stoelen in een kring', 'zet de stoelen bij het raam' en 'zet de stoelen bij de deur'. Of kies voor zachter materiaal, zoals pittenzakjes. Hussel de kaartjes door elkaar en deel ze uit aan de leerlingen. Ieder moet de opdracht voor zichzelf houden en mag het kaartje niet aan een ander laten lezen. Vervolgens starten ze met de uitvoering van de opdracht. Je zult merken dat er conflicten ontstaan. Sommigen laten zich gemakkelijk de kaas van het brood eten, anderen smeden bondjes of gaan elkaar nog net niet te lijf. De ultieme oplossing is om samen de stoelen in een grote kring te zetten bij de deur en een raam. Echter, dit is niet noodzakelijk. Observeer het gedrag goed en bespreek het gezamenlijk na in het kader van verschillende stijlen om met conflicten om te gaan.

### Sultans of Swing (spelensite.be)

Doel – competitie, samenwerking, opschudding, omgaan met verlies

Fase	I	II	III		
Niveau	1				
Duur	kort				
Leeftijd	kleuters	PO	VO		

Bij deze energizer heb je iets nodig om cirkels mee te vormen, zoals krijt of hoepels. Sultans of swing is een variatie op de klassieke stoelendans, vooral handig als er geen stoelen voorhanden zijn.

Iedereen gaat in tweetallen verspreid over het plein staan. Er zijn cirkels getekend met krijt, evenveel als het aantal koppels minus eentje (één koppel heeft dus geen cirkel). Dan wordt er een muziekje opgezet en mogen alle koppeltjes door elkaar dansen. Wordt de muziek stopgezet, dan gaan de leden (per koppel) in een cirkel staan. Wie geen cirkel heeft is af en moet in een cirkel gaan zitten (zo is er in de volgende ronde weer eentje tekort). Zo gaan we verder tot er maar één koppel over blijft.

Je kunt tussen het dansen door aanvullende opdrachten geven. Denk aan het vullen van een beker met water en zo weinig mogelijk morsen of laat de kinderen onderweg een pittenzakje ophalen. Wees creatief. Wisselen van partner bij 'changez' is leuk als je vlak daarna de muziek stopzet en er chaos ontstaat om snel een partner én een cirkel te vinden.

### Vriendschapsweb (Energize)

Doel – afsluiting

Fase					V
Niveau		2			
Duur		middel			
Leeftijd		PO	VO		

Zorg voor een grote bol wol of koord en voor elke speler een paperclip of stukje ijzerdraad. Oudere spelers kunnen de draad gewoon vasthouden om een web te vormen.

Ga samen op de grond in een grote kring zitten. Geef elke speler een paperclip en laat zien hoe je die kan opentrekken in een V. Vraag alle spelers aan iets te denken dat ze met de groep hebben beleefd en waar ze een goede

herinnering aan hebben (pas het onderwerp aan je groep aan). Met de gebogen paperclip maak je een uiteinde van de bol wol vast aan de grond. Vertel een leuke herinnering die je hebt aan de groep, bijvoorbeeld: 'Herinner je je die keer dat we oud papier hebben opgehaald voor het schoolkamp?' Rol de bol wol naar een andere speler, die de wol met zijn paperclip vastmaakt en een herinnering oproept. De bol wol wordt kriskras doorgegeven tot iedereen aan de beurt is gekomen en je hebt een vriendschapsweb. Bespreek hoe de ervaringen die de spelers samen hebben beleefd, hen dichter bij elkaar hebben gebracht.

### Wat hoort bij wie? (spelensite.be)

**Doel** – stereotypen herkennen, stilstaan bij diversiteit

Fase		II	III	
Niveau			3	
Duur				zeer lang
Leeftijd		PO bovenbouw	VO	

Elke leerling ontvangt een deel van een afbeelding. De opdracht is om zich, op basis van de onvolledige informatie, volledig te verkleden als op de prent. Mogelijke afbeeldingen:

jongere in het zwart, alternatief, progressief - uitgedoste man of vrouw - sportieve jonge knul - rapper - avontuurlijk type - armoedig gekleed persoon

Op [www.eduforce.nl/goudenweken](http://www.eduforce.nl/goudenweken) kun je een aantal foto's downloaden.

De eerste opdracht is om, zonder de eigen (deel)prent te tonen, te zoeken bij wie je hoort. Als iedereen zich in groepjes heeft verdeeld, wordt gecontroleerd of het klopt. Zo nodig wordt er nog van groepje gewisseld. De groepjes krijgen een aantal opdrachten.

- Maak een toneelstukje met daarin je personage. Wat doen ze? Waarover praten ze?
- Hoe belangrijk vindt jouw personage zijn uiterlijk? Waarom?
- Maak een lijst met alle kledingstukken die volgens jou bij je personage passen.
- Elke groep voert zijn toneelstukje op.

Nu worden de groepjes herverdeeld. De verschillende personages zitten door elkaar in de groepjes. Deze groepjes zoeken aan de hand van de vragen uit de eerste ronde naar raak- en verschilpunten tussen de personages.

De grote groep komt hierna samen en deelt de bevindingen. De begeleiding let vooral op de stereotypen die naar voren komen. Samen met de leerlingen probeert ze die stereotiepe beelden te doorprikken. De aandacht van de leerlingen voor hun uiterlijk proberen we positief te duiden.

### Wat is er veranderd? (jufanke.nl)

Doel – samenwerking, concentratie, focus

Fase	I	II	III		
Niveau	1				
Duur	kort				
Leeftijd	kleuters	PO			

Zet drie kinderen voor de klas en laat iedereen in de klas heel goed kijken. Vervolgens doen de kinderen de ogen dicht en verander je iets aan de kinderen voor de klas, bijv. een mouw omhoog, haarband verwisselen, broekspijp oprollen etc. De kinderen mogen weer kijken en raden wat er veranderd is.

### Wat is waar? (rakistrainingen.nl / Jelle Koopman)

Doel - kennismaking

Fase	I	II			
Niveau		2			
Duur		middel			
Leeftijd		PO	VO		

Bij deze oefening heb je het schoolbord nodig en voor elke leerling een papiertje en een pen. Trek er ongeveer vijftien minuten voor uit. Deel de klas in groepjes van drie (optimaal), eventueel vier. De leerlingen noteren drie beweringen over zichzelf die klasgenoten niet van hen weten (maar wel mogen weten). Eén van die drie beweringen is niet waar. De bedoeling is dat leerling A zijn drie beweringen in het groepje vertelt, waarna de andere leerlingen raden welke van de drie niet waar is.

Zet een aantal onderwerpen op het bord zodat leerlingen daaruit kunnen kiezen. Bijvoorbeeld hobby's, sport, familie, vakantie, huisdieren, aantal broers of zussen. Het is belangrijk om het als leerkracht voor te doen. Als je het persoonlijker maakt, doen de leerlingen dit ook sneller en leren ze elkaar beter kennen. Je kunt deze oefening herhalen door de groepjes steeds weer te mixen.

### Zilveren weken aftrap (lessonup.io)

Doel – reflectie op de eerste helft van het schooljaar  
afspraken over het vervolg

Fase			III	IV	
Niveau		2			
Duur			lang		
Leeftijd		PO	VO		

De leerlingen ondervragen elkaar in tweetallen over het leukste, bijzonderste of gekste van de kerstvakantie. Zorg voor voldoende tijd, een richtlijn is 50 minuten. Verder hebben de leerlingen pen en papier nodig en maak je gebruik van het bord.

1. Luisteren - Samenvatten - Doorvragen (10 minuten).
2. In viertallen elkaars verhalen presenteren.  
Leerling 1 over 2, 3 over 4 en vice versa (10 minuten).
3. Wat was het leukste of mooiste succesmoment in de klas? Waarom?  
Individueel laten verzinnen en noteren (5 minuten).
4. In tweetallen elkaar de vragen bij punt 3 stellen en vertellen (5 minuten).
5. Klassikaal op het bord noteren in twee kolommen:  
wat en waarom (15 minuten).
6. De kolom 'wat' uitwissen.
7. De docent denkt na over activiteiten die aansluiten bij de antwoorden over 'waarom' en nodigt de leerlingen eventueel uit om ideeën over het 'hoe' in de ideeënbus te gooien. Je presenteert het in de volgende les.

## Zoek het schaap (Jeugdwerknet)

Doel – samenwerking

Fase			III	IV
Niveau			3	
Duur	kort			
Leeftijd		PO		

Maak een aantal even grote groepjes (minimaal drie voor fatsoenlijk spelplezier). Elke groep krijgt een autoband of een kussen of iets dat er op lijkt. Binnen elke groep moet in het grootste geheim een 'zwart schaap' aangeduid worden.

De bedoeling is dat de ploegen proberen elkaars zwarte schapen te identificeren. Dit kan door iedereen van de andere ploeg om de beurt op het kussen/band te slepen. Diegene moet dan eerlijk zeggen of hij/zij het schaap is. Als een ploeg zijn schaap kwijt is, is het verloren. De leden moeten goed samenwerken om 'het schaap' te vangen en naar de band/kussen te slepen. Houd je groep goed in het oog, want dit spel kan vrij ruw gespeeld worden.

## fase



Op één lijn staan  
Smartphone ijsbreker – beeldpraat



Ahoi, piraat!  
Ballen gooien door de kring  
Een doos vol geheimen  
Hoe zien we er allemaal uit?  
Namenslag  
Ritme klaar  
Wat is waar?



Aap de leider na  
Als ik de baas was  
Balletje rond laten gaan  
De trein  
Dierentuin  
Eén keer raken voetbal  
Eilanden  
Fortnite in de gymles!  
Groepjes formeren  
Hoe was je weekend  
In de knoop, uit de knoop  
Knallende ballonnen  
Levend Lego  
Liedjes plakken  
Mini-stratego  
Olifant, tijger en muis  
Op elkaar reageren  
Pingpongblaasspel  
Regenmakers  
Smartphone ijsbreker – maak een verhaal met drie woorden  
Sultans of Swing  
Wat is er veranderd?



Achter de kleren kijken  
Babbelronde  
Beeldentuin  
Beslissingen nemen d.m.v. consensus

Dolle stier  
 Duivelse Dilemma's  
 Een droom van een huis!  
 Fantasiereis  
 Groepstekening  
 Hoepel rijden  
 Koning Koest  
 Koningske  
 Luchtverkeersleider  
 Mening uiten  
 Nadenken over kinderarbeid en racisme  
 Stoelgewoel  
 Wat hoort bij wie?



Brug van papier  
 Dit is voor jou  
 Ei inpakken  
 Jagertje  
 Marshmallow Challenge  
 Rietjesbrug  
 Rots & Water



Blindeman leiden  
 Chocola en baksteen  
 Deur van je hart  
 Look?!-spel  
 Smiles spel  
 Zilveren weken aftrap  
 Zoek het schaap



Aardige namen  
 Positieve eigenschappen



Dág!  
 Herinneringskistje  
 In het midden  
 Vriendschapsweb

Doen! 2 Energizers (zoeken op: fase)

## niveau

Niveau

1

Aap de leider na  
 Ahoi, piraat!  
 Ballen gooien door de kring  
 Balletje rond laten gaan  
 Beeldentuin  
 Eén keer raken voetbal  
 Ei inpakken  
 Eilanden  
 Fantasiereis  
 Hoe was je weekend  
 Hoe zien we er allemaal uit?  
 In de knoop, uit de knoop  
 Knallende ballonnen  
 Koning Koest  
 Liedjes plakken  
 Mini-stratego  
 Namenslag  
 Olifant, tijger en muis  
 Op één lijn staan  
 Pingpongbaasspel  
 Regenmakers  
 Ritme klaar  
 Smartphone ijsbreker – beeldpraat  
 Smartphone ijsbreker – maak een verhaal met drie woorden  
 Sultans of Swing  
 Wat is er veranderd?

Niveau

2

Aardige namen  
 Als ik de baas was  
 Babbelronde  
 Beslissingen nemen d.m.v. consensus  
 Blindeman leiden  
 Brug van papier  
 Dág!  
 De trein  
 Dierentuin  
 Dit is voor jou  
 Dolle stier  
 Een doos vol geheimen  
 Een droom van een huis!  
 Fortnite in de gymles!  
 Groepjes formeren



Groepstekening  
Hoepel rijden  
In het midden  
Jagertje  
Koningske  
Levend Lego  
Marshmallow Challenge  
Op elkaar reageren  
Rietjesbrug  
Rots & Water  
Vriendschapsweb  
Wat is waar?  
Zilveren weken aftrap



Achter de kleren kijken  
Chocola en baksteen  
Deur van je hart  
Duivelse Dilemma's  
Herinneringskistje  
Look?!-spel  
Luchtverkeersleider  
Mening uiten  
Nadenken over kinderarbeid en racisme  
Positieve eigenschappen  
Smiles spel  
Stoelgewoel  
Wat hoort bij wie?  
Zoek het schaap

## duur

Duur

kort

Aap de leider na  
 Ahoi, piraat!  
 Als ik de baas was  
 Balletje rond laten gaan  
 Beeldentuin  
 Chocola en baksteen  
 Dág!  
 De trein  
 Dolle stier  
 Een doos vol geheimen  
 Fantasiereis  
 Groepjes formeren  
 Herinneringskistje  
 Hoe was je weekend  
 Hoe zien we er allemaal uit?  
 Hoepel rijden  
 In de knoop, uit de knoop  
 In het midden  
 Koning Koest  
 Koningske  
 Levend Lego  
 Liedjes plakken  
 Namenslag  
 Olifant, tijger en muis  
 Op één lijn staan  
 Regenmakers  
 Ritme klaar  
 Smartphone ijsbreker – beeldpraat  
 Sultans of Swing  
 Wat is er veranderd?  
 Zoek het schaap

Duur

kort

middel

Blindeman leiden  
 Eén keer raken voetbal

Duur

middel

Aardige namen  
 Babbelronde  
 Ballen gooien door de kring  
 Beslissingen nemen d.m.v. consensus  
 Brug van papier  
 Dierentuin



Dit is voor jou  
Duivelse Dilemma's  
Ei inpakken  
Eilanden  
Fortnite in de gymles!  
Groepstekening  
Jagertje  
Knallende ballonnen  
Luchtverkeersleider  
Marshmallow Challenge  
Mening uiten  
Mini-stratego  
Nadenken over kinderarbeid en racisme  
Op elkaar reageren  
Pingpongblaasspel  
Positieve eigenschappen  
Rietjesbrug  
Rots & Water  
Smartphone ijsbreker – maak een verhaal met drie woorden  
Smiles spel  
Stoelgewoel  
Vriendschapsweb  
Wat is waar?



Look?!-spel



Deur van je hart  
Een droom van een huis!  
Zilveren weken aftrap



Achter de kleren kijken  
Wat hoort bij wie?

## leeftijd

Leeftijd	kleuters				
----------	----------	--	--	--	--

Dolle stier  
In het midden  
Koningske

Leeftijd	kleuters	PO onderbouw			
----------	----------	--------------	--	--	--

De trein

Leeftijd	kleuters	PO			
----------	----------	----	--	--	--

Aap de leider na  
Ahoi, piraat!  
Dág!  
Dierentuín  
Groepjes formeren  
Hoe zien we er allemaal uit?  
In de knoop, uit de knoop  
Levend Lego  
Olifant, tijger en muis  
Regenmakers  
Ritme klaar  
Wat is er veranderd?

Leeftijd	kleuters	PO	VO		
----------	----------	----	----	--	--

Als ik de baas was  
Ballen gooien door de kring  
Beeldentuín  
Blindeman leiden  
Een doos vol geheimen  
Eén keer raken voetbal  
Ei inpakken  
Groepstekening  
Koning Koest  
Marshmallow Challenge  
Op één lijn staan  
Pingpongblaasspel  
Sultans of Swing

Leeftijd		PO			
----------	--	----	--	--	--

Chocola en baksteen  
Eilanden  
Fantasiereis  
Liedjes plakken  
Zoek het schaap

4+

6+

8+

10+

12+

16+

Leeftijd

PO

VO

Aardige namen  
 Babbelronde  
 Balletje rond laten gaan  
 Beslissingen nemen d.m.v. consensus  
 Brug van papier  
 Dit is voor jou  
 Een droom van een huis!  
 Fortnite in de gymles!  
 Herinneringskistje  
 Hoe was je weekend  
 Hoepel rijden  
 Jagertje  
 Knallende ballonnen  
 Luchtverkeersleider  
 Mening uiten  
 Mini-stratego  
 Namenslag  
 Op elkaar reageren  
 Positieve eigenschappen  
 Rietjesbrug  
 Rots & Water  
 Smartphone ijsbreker – beeldpraat  
 Smartphone ijsbreker – maak een verhaal met drie woorden  
 Smiles spel  
 Stoelgewoel  
 Vriendschapsweb  
 Wat is waar?  
 Zilveren weken aftrap

Leeftijd

PO bovenbouw

VO

Achter de kleren kijken  
 Deur van je hart  
 Look?!-spel  
 Nadenken over kinderarbeid en racisme  
 Wat hoort bij wie?

Leeftijd

VO

Duivelse Dilemma's



Aan de hand van deze werkvormen kun je lesstof of een vraag- en antwoordbespreking groepsvormend inzetten.

**Binnencirkel - buitencirkel**

De leerlingen vormen twee cirkels. De leerlingen van de binnencirkel staan met hun rug naar het midden en met hun neus naar de leerlingen van de buitencirkel. De leerlingen van de buitencirkel staan met hun neus naar de leerlingen van de binnencirkel maar met hun rug naar buiten (de muur of het raam). De leraar stelt een vraag. De leerlingen van de binnencirkel geven antwoord, de leerlingen van de buitencirkel luisteren. De leerlingen kunnen ook om de beurt antwoord geven of elkaar vragen stellen. De leerlingen roteren een bepaald aantal plaatsen op het teken van de leraar. De ene keer is de buitenkring aan de beurt, de andere de binnenkring. Nadat er geroteerd is, stelt de leraar opnieuw een vraag of wisselen de leerlingen informatie uit die ze bij hun vorige partner hebben gehaald. Eventueel kun je de leerlingen vragen om na afloop hun antwoord op een memoblaadje te schrijven en op te plakken (naar voorbeeld van een zogenoemde klaag- en jubelmuur). Hierbij krijg je snel een overzicht van de gemene delers en de meer opvallende, creatieve antwoorden.

**Brainstorm**

De leraar legt de bedoeling en de werkwijze uit. De leerlingen proberen zo snel mogelijk ideeën in te brengen. Geen enkel idee is raar. De leerlingen kunnen daarbij op elkaars ideeën voortbouwen.

### **Denken - Delen - Uitwisselen**

De leraar geeft een opdracht of stelt een vraag. Vervolgens krijgen de leerlingen individuele denktijd en schrijftijd. Daarna is er ruimte om de antwoorden in tweetallen te overleggen en vergelijken. Tenslotte worden de antwoorden uitgewisseld met de rest van de groep.

### **Dobbelen**

Eerst wordt de klassikale instructie gegeven, bijvoorbeeld over een stuk gelezen tekst. Daarna gaan de leerlingen in groepjes zitten. Elk groepje heeft twee dobbelstenen met bijvoorbeeld vraagwoorden en werkwoordvervoegingen of met kleuren en vormen. Een leerling dobbelt 'waarom' en 'is'. De leerling formuleert met deze woorden een vraag over de gelezen tekst. Een andere leerling geeft antwoord op de vraag. Vervolgens is er een nieuwe dobbelaar aan de beurt en volgt het proces opnieuw. In de klassikale nabespreking wordt stilgestaan bij de antwoorden en de totstandkoming van de vragen.

### **Legpuzzel (één of meerdere lessen)**

De leerstof wordt verdeeld in gelijkwaardige delen. De kinderen worden verdeeld in heterogene groepen, dit zijn de stamgroepen. Elk stamgroepje bedenkt een groepsnaam of groepslogo. De leerkracht nummert de groepsleden van de stamgroepen. Alle leerlingen met hetzelfde nummer gaan bij elkaar zitten. De leerkracht verdeelt de onderwerpen. Dit worden de expertgroepen. Zij bestuderen de tekst, maken aantekeningen of een samenvatting. Vervolgens keren de kinderen terug naar de stamgroep en vertellen om de beurt wat ze geleerd hebben in de expertgroep. Ze voegen de informatie bij elkaar en maken een groepswerkstuk. Het groepsresultaat wordt klassikaal geëvalueerd.

### **Mindmap**

Een mindmap bestaat uit een centraal woord of begrip in een cirkel. Vanuit deze cirkel trek je lijnen en daarop schrijf je de belangrijkste begrippen die ermee te maken hebben. Door deze stap voor elk van de buitenste begrippen te herhalen, kun je een mindmap zeer gedetailleerd maken. Vertakkingen die met elkaar samenhangen, kun je markeren door er een cirkel omheen te trekken.

### **Placemat**

Groepjes van vier leerlingen zitten ieder rond een grote papieren placemat. Elke leerling heeft een eigen vak om zijn antwoorden in te vullen. In het midden is een centraal vierkant waarin het gekozen groepsantwoord wordt geplaatst. De leerlingen krijgen een vraag waarbij meerdere antwoorden mogelijk zijn. Eerst schrijft ieder zijn eigen antwoorden op zonder vooroverleg. De leerlingen gaan over hun antwoorden in gesprek en kiezen gezamenlijk de beste. Deze antwoorden worden in het centrale vak gezet. Er is nu ruimte voor de klassikale uitwisseling. Voor jonge kinderen zoals kleuters, is een lege placemat een hulpmiddel om duidelijk te maken dat je samen iets gaat maken. Werken met plaatjes, werken aan een boekje of collage zijn dan geëigende opdrachten.

### **Puzzels**

De leerlingen zitten in groepjes van vier en ze krijgen een envelop met kaartjes. Ieder kaartje bevat een stukje van een tekst of illustratie. Ze worden onder de groepsleden verdeeld. Ieder leest zijn eigen stukje voor. Heeft iemand een illustratie, dan geeft diegene een beschrijving. De leerlingen leggen de stukjes, na overleg, in de juiste volgorde. Ieder groepslid moet bij de gezamenlijke nabespreking het verhaal kunnen samenvatten. Tenslotte vraagt de leraar één leerling van elk groepje om het één en ander toe te lichten.

### **Simultaan presenteren**

Voor deze opdracht is het van belang dat de school bekend is of kennis heeft van het werken in zogenoemde basisgroepen. Een leerling houdt een presentatie binnen de basisgroep. Overige basisgroepleerlingen observeren aan de hand van criteria. De observanten geven feedback aan de presentator. De presentatoren verplaatsen zich naar de andere groep en herhalen de presentatie waarbij rekening wordt gehouden met de feedback.

### **Stel een vraag**

De leraar stelt een vraag en laat de leerlingen daar individueel over nadenken. Vervolgens mogen ze uitwisselen in groepjes. De leraar geeft daarna beurten aan individuele leerlingen over het antwoord. Vraag ook of het eerste idee van de leerling overeenkwam met het uiteindelijk gegeven antwoord.

**Tweetal coach**

Leerlingen lossen in tweetallen om de beurt een vraagstuk op, terwijl de ander coacht. De leraar legt vragen voor waarop één correct antwoord bestaat.

Leerling A beantwoordt een vraag. Leerling B kijkt toe, coacht en prijst.

Leerling B beantwoordt volgende vraag. Leerling A kijkt toe, coacht en prijst.

**Vensterruiten (met A4 in vorm van vensterruit)**

De leraar vertelt een verhaal in delen en de leerlingen tekenen mee. De leerkracht stopt na een deel van het verhaal en de leerlingen krijgen de gelegenheid om de kern in het eerste vakje te tekenen. Deze procedure herhaalt zich een aantal keren tot en met het einde van het verhaal en alle vakjes van het venster gevuld zijn. Hierna vertellen de leerlingen elkaar om beurten een deel van het verhaal, aan de hand van hun tekening. Je kunt dit ook met woorden doen in plaats van tekeningen.

**Woordenweb**

De leraar verdeelt de klas in groepjes van ongeveer vier leerlingen. Elk groepje krijgt een groot vel papier. De groepsleden hebben elk een eigen kleur stift/potlood. Hierdoor heeft de leraar overzicht op de individuele bijdragen van de leerlingen. Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, mogen de groepsleden iets opschrijven, tekenen of opplakken. Daarbij kan er voor de hogere groepen ook ruimte geboden worden om relaties aan te geven of de antwoorden te clusteren. Voor de klassikale uitwisseling worden de woordenwebben opgehangen en lichten de woordvoerders dit kort toe.

**Dankzij smartphone applicaties en handige programma's op internet wordt het steeds makkelijker om aan groepsvorming te werken. Bovendien zijn er diverse websites en blogs met leuke tips, voorbeelden en werkvormen te vinden. Je hoeft de zoekterm 'Gouden Weken' maar in te tikken en je browser geeft legio treffers.**

In dit onderdeel schenk ik aandacht aan enkele websites en opvallende applicaties. De ontwikkelingen op dit gebied gaan erg snel. Zelfs tijdens het schrijven van deze tekst blijken leuke apps, die nog volop op websites worden genoemd, alweer uit de appstore verdwenen te zijn. Subsidies die stopgezet worden, ontwikkelaars die niet meegaan met de nieuwe technische eisen van het platform waarop ze aangeboden worden of een gebrek aan afnemers zijn redenen voor de grilligheid in het aanbod. Het kan dus zijn dat er het nodige is veranderd als je dit leest.

Houd er rekening mee dat 'gratis' kan betekenen dat je in-app aankopen zult moeten doen, een beperkte functionaliteit krijgt of reclames moet kijken tot je de betaalde versie neemt.

## Websites

### **Eduapp.nl**

Hier vind je een overzicht en korte beschrijving van apps die bruikbaar zijn voor het onderwijs, waaronder apps die ingezet kunnen worden bij groepsvorming. Je kunt hierbij zoeken op onderwerp, doel en type onderwijs.

### **Itsuptoyou.nu**

Deze website over pesten biedt een gratis interactieve film aan, waarin de leerlingen zelf de keuzes van de hoofdpersoon bepalen en inzicht in de consequenties van die keuze krijgen. In een aansluitende discussie stelt de klas vervolgens gedragsregels op. De film lijkt het meest geschikt voor het voortgezet onderwijs.

### **Learningrocks.nl**

Op learningrocks.nl kun je een pdf downloaden genaamd Smartphone Ijsbreker. Zoals de naam doet vermoeden bestaat dit document uit ijsbrekers die je met behulp van je smartphone kunt uitvoeren, waarvan er twee onder het kopje 'energizers' beschreven staan. In totaal gaat het om acht ijsbrekers, bedoeld voor de leerlingen en hun mobiele telefoon.

### **Meestervlog**

Op YouTube of Instagram kun je de inspirerende vlog van meester Wilfred volgen. Hij bedenkt veel spannende en speelse activiteiten die zowel leerzaam zijn als groepsvormend. Wat te denken van Wie is de Mol met vragen over topografie, rekenen en geschiedenis? Via zijn vlog geeft hij ons een kijkje in de keuken, zodat je de werkvorm zelf kunt uitvoeren of naar eigen inzicht aan kunt passen. Een leuk voorbeeld van denken in out of the box-mogelijkheden.

### **4pip.nl/spangas-mediawhizz/**

Deze website biedt een gratis lespakket aan dat past bij vijf speciale afleveringen over pesten van de serie Spangas. Dit lespakket is geschikt voor de bovenbouw van het basisonderwijs. De filmpjes staan niet meer online, maar zijn nog terug te vinden op YouTube. Mogelijk zijn bepaalde voorbeelden alweer iets verouderd.

## Apps

### **Beertje Anders musical**

Deze app bestaat uit liedjes over vriendschap, samen spelen en stoppen met pesten. De app lijkt het meest geschikt voor kleuters en wellicht groep 3.

### **ClassDojo for teachers**

Deze gebruiksvriendelijke en zeer uitgebreide app is vooralsnog bedoeld voor het primair onderwijs en helpt je bij het beïnvloeden van het pedagogisch klimaat door te belonen, feedback te geven en te verbinden. De aankleding met monstertjes sluit het beste aan bij het basisonderwijs. De app werkt als een soort beloningssysteem waarbij je groepjes kunt samenstellen en individueel, groepsgewijs of klassikaal punten toe kunt kennen of afnemen. Als je wilt, is dit meteen 'live' zichtbaar op het digibord. Veel is op maat te maken. Daarnaast kun je complimenten en feedback delen en is er tweezijdige communicatie mogelijk, bijvoorbeeld aan de hand van een iPad of tablet waarmee foto's gemaakt worden door leerlingen of ouders en die bewaard worden in een portfolio. Mede hierdoor stelt de applicatie je in staat om ouders, leerlingen en leraren met elkaar te verbinden. De app is erg uitgebreid en wordt voortdurend verbeterd. Geregeld worden er nieuwe modules aan toegevoegd. Er zijn onder andere mogelijkheden om (positieve) ouderbrieven te genereren. Ook zijn er lesjes terug te vinden waar aan de hand van tekenfilms recente inzichten over het lerende brein of procesgerichte complimenten op een kindvriendelijke manier worden uitgelegd. De basis is beschikbaar in het Nederlands, maar bij de meer uitgebreide mogelijkheden is het soms nog wachten op een vertaling. Laat je niet afschrikken door alle mogelijkheden, je kunt het zo gek maken als je zelf wilt.

### **Convo Cards**

Deze gratis Engelstalige app geeft je de keuze uit meer dan tweehonderdvijftig originele en creatieve ijsbrekers. Elke ijsbreker staat op een kaart. Je kunt ze zelf uitzoeken of de app een willekeurige keuze laten maken.

### **Crisisbuddy**

Crisisbuddy is een gratis Nederlandstalige app voor kinderen en jongeren en kun je zien als een houvast bij oplopende spanning. In de hulpverlening wordt dit een signaleringsplan genoemd. Een signaleringsplan bestaat uit verschillende fasen van oplopende spanning met een beschrijving van wat je zelf kunt doen of wat je omgeving kan doen. Enerzijds zijn er in de app meerdere handige adviezen terug te vinden (vb. uit de situatie gaan, hoe je een bepaalde ademhalingsoefening kunt doen of je fysiek kunt ontladen door hard de trap op en neer te lopen). Anderzijds kun je zelf oefeningen toevoegen. Ook biedt de app mogelijkheden om destructief gedrag in kaart te brengen. Voor jonge kinderen lijkt de app op bepaalde onderdelen inhoudelijk wat te ingewikkeld. Naar mijn mening kun je hem vanaf 11 of 12 jaar goed inzetten. Het heeft de voorkeur om de app te koppelen aan belangrijke anderen, zoals een schoolmaatschappelijk werker of therapeut, maar dat is niet per se noodzakelijk.

### **EC Brain Exercises**

Een Engelstalige app om je brein te prikkelen met geheugen oefeningen. Je moet bijvoorbeeld een gezicht, vorm of woord onthouden. Daarna moet je aangeven of het overeenkomt met het origineel of toch (net) niet!

### **Google Classroom**

Deze gratis app lijkt vooral geschikt voor het voortgezet onderwijs en stelt je in staat om met leerlingen verbonden te blijven. Volgens de makers bespaart het tijd en papier doordat lesmaterialen automatisch in Google Drive opgeslagen worden en leerlingen en docenten op een laagdrempelige manier met elkaar kunnen communiceren. Bijvoorbeeld bij het uitvoeren van opdrachten, het starten van groepsdiscussies of het feedback geven op schoolwerk.

### **Group Games Database**

Deze Engelstalige app is geschikt van jong tot oud en beschrijft meer dan vijftig spelletjes en werkvormen om groepsvorming te stimuleren. Je kunt selecteren op doel en type, variërend van ijsbrekers tot uitdagingen met meer diepgang.

### **Team Maker Lite**

Deze Engelstalige app helpt je om subgroepjes te genereren, willekeurig of op basis van bepaalde criteria zoals geslacht, leeftijd en achtergrond.

### **Klasbord / School app / Schoolpraat app**

Klasbord is een gratis app, bedoeld om de communicatie tussen thuis en school te vereenvoudigen binnen een veilige omgeving. Er kunnen foto's en berichten uitgewisseld worden of vragen gesteld worden. De school app van [socialschools.nl](https://socialschools.nl) en de SchoolPraat app op [schoolpraat.nl](https://schoolpraat.nl) lijken een vergelijkbare doelstelling te hebben, ieder met hun eigen accenten.

### **Lions Quest Energizers**

Deze gratis Engelstalige app heeft ruim honderd werkvormen die variëren van ijsbrekers en energizers tot werkvormen waarin meer vertrouwen gevraagd wordt, maar ook de-energizers om weer tot rust te komen. Je kunt zoeken en categoriseren op basis van leeftijd, duur, benodigde materialen en ruimte, doel en mate van fysieke nabijheid/aanraking.

### **Ortho Consult**

Deze app biedt een up-to-date overzicht van het aanbod voor trainingen, congressen en boeken van Ortho Consult, bekend van de zogenoemde Handboeken over gedrag, pesten en groepsvorming. Elke maand wordt er een leuke energizer ('speltip') gedeeld.

### **Padlet**

Deze app is te omschrijven als een virtueel prikbord en ziet er visueel aantrekkelijk en fris vormgegeven uit. Een leerkracht of leerling stelt een open vraag en leerlingen reageren met woorden, beelden, audio- of videofragmenten die overzichtelijk op een 'muur' worden vormgegeven. Vervolgens kunnen leerlingen op elkaars posts reageren.

### **Parro**

Deze gratis app werkt samen met ParnasSys. Volgens de ontwikkelaars heb je met Parro als leraar en ouder alle belangrijke en leuke informatie bij elkaar. Je informeert elkaar via groeps- of individuele mededelingen, foto's en belevenissen. Parro helpt ook bij het organiseren van activiteiten, het regelen van vrijwilligers of het maken van een rooster voor tienminutengesprekken.

### **Playmeo**

Volgens de ontwikkelaars biedt Playmeo de grootste database voor energizers ter wereld. Geregeld worden er nieuwe oefeningen aan toegevoegd. Deze gratis Engelstalige app onderscheidt zich van andere applicaties door de handige videohandleidingen en -voorbeelden voor een flink aantal energizers. Zodoende kun je eerst eens rustig kijken hoe je een energizer goed uitvoert. Bij de videovoorbeelden vind je voor een aantal oefeningen tips waar je bij de uitvoering op moet letten. Daarnaast vind je in deze app blogs over relevante onderwerpen, zoals hoe je een energizer tot een succes maakt of wanneer het beter is om te stoppen.

### **Puppet Pals 2**

Deze app lijkt met name geschikt voor kleuters en wellicht groep 3. Met behulp van deze Engelstalige app kun je een eigen toneelstukje maken, wat vervolgens wordt afgespeeld als een soort tekenfilm in de app. Foto's van leerlingen kunnen aan bepaalde karakters worden gekoppeld. De setting en de verhaallijn kun je zelf bepalen. De bewegingen en geluiden van een karakter worden opgenomen en daarna afgespeeld. Volgens de ontwikkelaars draagt dit bij aan de ontwikkeling van kinderen in het zogenoemde 'storytelling'.

### **RedCritic Teacher**

RedCritic presenteert zichzelf als tegenhanger van ClassDojo. Deze Engelstalige app is vooralsnog minder uitgebreid en richt zich voornamelijk op klassenmanagement aan de hand van gerichte feedback. De aankleding is zakelijker, maar in grote lijnen werkt het belonen op dezelfde manier als bij ClassDojo. Echter, waar ClassDojo gebruik maakt van puntensystemen profileert RedCritic zich bewust als een app die helpt om feedback te geven op vaardigheden, kwaliteiten en werkprocessen. Bijvoorbeeld door insignes te geven voor inzet, het opnieuw proberen van een taak of het aangaan van een uitdaging. Ondanks dat de app minder uitgebreid is dan ClassDojo, spreekt de visie van RedCritic jou misschien beter aan.

### **Speak Up!® for Someone**

Deze app wordt door de makers omschreven als een mogelijk hulpmiddel bij het signaleren van pesten en lijkt het beste aan te sluiten bij het voortgezet onderwijs. Studenten, docenten of andere beheerders kunnen de app gebruiken voor het registreren van intimidatie, pesten of andere vormen van onveiligheid op of rond school. Je kunt een situatie anoniem melden en foto's of filmpjes delen. Er worden rapporten en grafiekjes gegenereerd om meer zicht te krijgen op welke plekken en momenten het onveilig is. Doel is om onveilige situaties in kaart te brengen en te veranderen.

### **Stoplicht apps**

Deze apps zijn bedoeld om kinderen te helpen van taak of beurt te wisselen of om even op adem te komen en iets anders te doen. Ze werken als een stoplicht met de kleuren groen, oranje, rood. Daarnaast kun je geluidssignalen instellen als er een nieuwe fase aanbreekt en kinderen de visuele aanwijzing hebben gemist. Voorbeelden zijn Stoplicht Clock of Play Stoplight.

### **Suzie**

Deze gratis app is door VNN ontwikkeld en is wat doelstelling betreft vergelijkbaar met Crisisbuddy. De app is wat minder uitgebreid en voelt mede daardoor gebruiksvriendelijker. Het aardige is dat je foto's, video's of muziek kunt toevoegen om de vormgeving te personaliseren of om te bekijken en te beluisteren als je dat even nodig hebt. Zo ga je bijvoorbeeld direct naar Spotify als je op muzieknnummers toevoegen kiest. Ook kun je belangrijke contactpersonen toevoegen, waarbij er echter geen 'koppeling' is zoals in Crisisbuddy. Ondanks dat de ontwikkelaars aangeven dat de app geschikt is voor alle leeftijden, lijkt het taalgebruik het beste aan te sluiten bij kinderen in de bovenbouw van het basisonderwijs. Eventueel kan er deskundigheidsbevordering voor het gebruik van de app worden aangevraagd.

### **TeacherKit**

Deze Engelstalige app helpt je om minder tijd aan administratie te besteden. De app helpt je bij: het organiseren en rubriceren van klassen en groepen, roosters opstellen, aanwezigheid afvinken, klassenopstelling maken, gedragsaantekeningen maken, beloningspunten geven, vorderingen van de individuele leerling en de klas op een inzichtelijke manier te volgen en ouders te informeren.

### **Warm-up Shuffle**

Anders dan de naam doet vermoeden gaat het hier om een Duitstalige app met energizers die je kunt filteren op bepaalde categorieën zoals doel en duur. In vergelijking met andere apps ziet deze er opvallend fris en overzichtelijk vormgegeven uit. Je kunt oefeningen uitwisselen via een forum.

### **Werkvormen**

Onderwijs Maak Je Samen (OMJS) heeft de app Werkvormen ontwikkeld. Een keuzemenu helpt je bij het vinden van de geschikte werkvorm voor je doelstelling (oriënteren, bestendigen, reflecteren en evalueren, kennismaken). Je kunt filters instellen met betrekking tot de vorm (individueel, tweetallen, viertallen, de hele klas) of de duur van een werkvorm. Deze applicatie bevat ruim veertig verschillende didactische werkvormen en tien werkvormen die ingezet kunnen worden voor kennismaking. Wil je je laten verrassen? Schud dan je telefoon en je krijgt een willekeurige suggestie voorgeschoteld.

### **Wordsalad – Smart Word Clouds**

Met deze gratis Engelstalige app kun je zogenoemde woordwolken maken. Binnen het kader van De Gouden Weken kun je denken aan woordwolken met thema's als 'respect' of 'sfeer'. De woordwolken zien er visueel aantrekkelijk uit en zijn gemakkelijk te printen of te mailen.

**De voorbeeldroosters zijn bedoeld als leidraad. Neem ze niet klakkeloos over, maar bekijk per keer wat je klas nodig heeft en of de beoogde werkvorm past bij de situatie in je klas.**

- Neem elk jaar voor de zomervakantie je planning onder de loep en kijk waar ruimte is in het curriculum of waar je moet schrappen. Bedenk, door tijd aan de voorkant in te calculeren en te investeren, voorkom je idealiter ad hoc tijdsinvesteringen achteraf. Dergelijke 'reparatietijd' komt altijd ongelegen en vraagt het dubbele van je energie.
- Houd rekening met de benodigde tijd en materialen.
- Zorg dat het doel van de werkvorm of energizer duidelijk is voor je leerlingen en plan voldoende tijd om na te bespreken.
- Aarzel niet om werkvormen te herhalen, over te slaan of te vervangen.

Het eerste voorbeeldrooster is voor kleuters. Hierbij is uitgegaan van het begin van het schooljaar, al verandert de groepssamenstelling bij kleuters natuurlijk geregeld gedurende het schooljaar. Er is bewust gekozen voor herhaling van energizers, juist om aan het spelletje en aan elkaar te wennen. Ook zal het niet altijd mogelijk zijn iedereen een beurt te geven, terwijl dat uiteindelijk wel relevant is. In het rooster voor de kleuters worden drukkere activiteiten afgewisseld met relatief rustige activiteiten.

Na de kleuters worden er drie roosters beschreven voor het basis- en voortgezet onderwijs. Houd rekening met de grilligheid van de groep en de benodigde tijd om veilig kennis te maken, voordat je verdiepende opdrachten doet die om meer kwetsbaarheid en vertrouwen vragen. Als je een werkvorm niet passend vindt, vervang hem dan door een andere met een vergelijkbaar moeilijkheidsniveau (1, 2 of 3).

week 1 KLEUTERS	
maandag	Aap de leider na
dinsdag	Hoe zien we er allemaal uit?
woensdag	Op één lijn staan + Ritme klaar
donderdag	Wat is er veranderd?
vrijdag	Ahoi, piraat! + In het midden

week 2 KLEUTERS	
maandag	Juf Knotje gaat naar school + Ritme klaar + Aap de leider na
dinsdag	Juf Knotje gaat naar school + De trein
woensdag	Juf Knotje gaat naar school + Als ik de baas was + In het midden
donderdag	Juf Knotje gaat naar school + Een doos vol geheimen + Eén keer raken voetbal + Koning Koest
vrijdag	Juf Knotje gaat naar school + Een doos vol geheimen + Groepjes formeren + Dág!

week 3 KLEUTERS	
maandag	Juf Knotje gaat naar school + Een doos vol geheimen + Ritme klaar + Ballen gooien door de kring
dinsdag	Juf Knotje gaat naar school; <i>regels opstellen</i> + Een doos vol geheimen
woensdag	<i>Regels opstellen</i> + Een doos vol geheimen + Als ik de baas was
donderdag	<i>Regel bespreken</i> + Een doos vol geheimen + In de knoop, uit de knoop + Eén keer raken voetbal
vrijdag	<i>Regel bespreken</i> + Een doos vol geheimen + Blindeman leiden + In het Midden + Dág!

week 4	KLEUTERS
maandag	Regel bespreken + Een doos vol geheimen + Ritme klaar + Ahoi, piraat!
dinsdag	Een doos vol geheimen + Marshmallow Challenge
woensdag	Regel bespreken + Een doos vol geheimen + Beeldentuin + Koning Koest
donderdag	Een doos vol geheimen + Olifant, tijger en muis + Als ik de baas was
vrijdag	Regel bespreken + Een doos vol geheimen + Levend Lego + Koning Koest + Dág!

week 5	KLEUTERS
maandag	Regel bespreken + Een doos vol geheimen + Sultans of Swing
dinsdag	Een doos vol geheimen + Koningske
woensdag	Regel bespreken + Een doos vol geheimen + Dolle stier + Regenmakers
donderdag	Een doos vol geheimen + Sultans of Swing + Ballen gooien door de kring
vrijdag	Regel bespreken + Een doos vol geheimen + Pingpongblaasspel + In het midden + Dág!

week 6	KLEUTERS
	Om de dag een regel bespreken en het rooster vormgeven naar eigen inzicht op basis van wat er volgens jou nodig is en wat de kinderen leuk vinden.

De in **blauw** gedrukte werkvormen staan beschreven in Doen! 1  
De overige beschrijvingen vind je in Doen! 2

WEEK 1	PO & VO voorbeeldrooster STANDAARD
maandag	Op één lijn staan
dinsdag	Als ik de baas was
woensdag	Balletje rond laten gaan
donderdag	Liedjes plakken
vrijdag	Mini-stratego

WEEK 2	PO & VO voorbeeldrooster STANDAARD
maandag	Een doos vol geheimen + Namenslag
dinsdag	Een doos vol geheimen + In de knoop, uit de knoop
woensdag	Een doos vol geheimen + Pingpongblaasspel + Binnencirkel - buitencirkel
donderdag	Een doos vol geheimen + Eén keer raken voetbal
vrijdag	Een doos vol geheimen + Knallende ballonnen + Placemat

WEEK 3	PO & VO voorbeeldrooster STANDAARD
maandag	Een doos vol geheimen + Sultans of Swing + Stoelgewoel
dinsdag	Een doos vol geheimen + Marshmallow Challenge
woensdag	Een doos vol geheimen + Regenmakers + Vensterruiten
donderdag	Een doos vol geheimen + Rots & Water
vrijdag	Een doos vol geheimen + Blindeman leiden + Tweetal coach

WEEK 4	PO & VO voorbeeldrooster STANDAARD
maandag	Een doos vol geheimen + Luchtverkeersleider
dinsdag	Een doos vol geheimen + Brug van papier
woensdag	Een doos vol geheimen + Smiles spel + Legpuzzel
donderdag	Een doos vol geheimen + Groepstekening + Beslissingen nemen d.m.v. consensus
vrijdag	Een doos vol geheimen + Duivelse Dilemma's + Dobbelen

WEEK 5	PO & VO voorbeeldrooster STANDAARD
maandag	Deur van je hart
dinsdag	Jagertje
woensdag	Achter de kleren kijken + Mindmap
donderdag	Aardige namen
vrijdag	Fortnite in de gymles! + Simultaan presenteren

WEEK 6	PO & VO voorbeeldrooster STANDAARD
	Om de dag een regel bespreken en het rooster vormgeven naar eigen inzicht op basis van wat er volgens jou nodig is en wat de kinderen leuk vinden.

De in **groen** gedrukte werkvormen staan beschreven in Doen! 3  
 De overige beschrijvingen vind je in Doen! 2

WEEK 1 PO & VO voorbeeldrooster BEKENDE KLAS (fundament van vertrouwen)	
maandag	Op één lijn staan
dinsdag	Namenslag
woensdag	Wat is waar?
donderdag	Rietjesbrug
vrijdag	Mini-stratego

WEEK 2 PO & VO voorbeeldrooster BEKENDE KLAS (fundament van vertrouwen)	
maandag	Een doos vol geheimen + Hoe was je weekend
dinsdag	Een doos vol geheimen + Sultans of Swing + Stoelgewoel
woensdag	Een doos vol geheimen + Duivelse Dilemma's + Binnencirkel - buitencirkel
donderdag	Een doos vol geheimen + Eén keer raken voetbal
vrijdag	Een doos vol geheimen + Jagertje + Eilanden + Placemat

WEEK 3 PO & VO voorbeeldrooster BEKENDE KLAS (fundament van vertrouwen)	
maandag	Een doos vol geheimen + Rots & Water
dinsdag	Een doos vol geheimen + Marshmallow Challenge
woensdag	Een doos vol geheimen + Look?!-spel + Vensterruiten
donderdag	Een doos vol geheimen + Babbelronde
vrijdag	Een doos vol geheimen + Blindeman leiden + Tweetal coach

WEEK 4 PO & VO voorbeeldrooster BEKENDE KLAS (fundament van vertrouwen)	
maandag	Een doos vol geheimen + Luchtverkeersleider
dinsdag	Een doos vol geheimen + Deur van je hart
woensdag	Een doos vol geheimen + Smiles spel + Legpuzzel
donderdag	Een doos vol geheimen + Groepstekening + Beslissingen nemen d.m.v. consensus
vrijdag	Een doos vol geheimen + Achter de kleren kijken + Dobbelen

WEEK 5 PO & VO voorbeeldrooster BEKENDE KLAS (fundament van vertrouwen)	
maandag	Fortnite in de gymles!
dinsdag	Wat hoort bij wie?
woensdag	Een droom van een huis! + Mindmap
donderdag	Aardige namen
vrijdag	Nadenken over kinderarbeid en racisme + Simultaan presenteren

WEEK 6 PO & VO voorbeeldrooster BEKENDE KLAS (fundament van vertrouwen)	
	Om de dag een regel bespreken en het rooster vormgeven naar eigen inzicht op basis van wat er volgens jou nodig is en wat de kinderen leuk vinden.

De in **groen** gedrukte werkvormen staan beschreven in Doen! 3  
 De overige beschrijvingen vind je in Doen! 2

WEEK 1	PO & VO voorbeeldrooster GRILLIGE GROEP
maandag	Op één lijn staan
dinsdag	Wat is waar?
woensdag	Balletje rond laten gaan
donderdag	Liedjes plakken
vrijdag	Mini-stratego + Aardige namen

WEEK 2	PO & VO voorbeeldrooster GRILLIGE GROEP
maandag	Een doos vol geheimen + Namenslag + Aap de leider na
dinsdag	Een doos vol geheimen + In de knoop, uit de knoop
woensdag	Een doos vol geheimen + Pingpongblaas spel + Binnencirkel - buitencirkel
donderdag	Een doos vol geheimen + Eén keer raken voetbal
vrijdag	Een doos vol geheimen + Dit is voor jou + Placemat

WEEK 3	PO & VO voorbeeldrooster GRILLIGE GROEP
maandag	Een doos vol geheimen + Sultans of Swing
dinsdag	Een doos vol geheimen + Marshmallow Challenge
woensdag	Een doos vol geheimen + Regenmakers + Vensterruiten
donderdag	Een doos vol geheimen + Eén keer raken voetbal + Mening uiten
vrijdag	Een doos vol geheimen + Blindeman leiden + Tweetal coach

WEEK 4 PO & VO voorbeeldrooster GRILLIGE GROEP	
maandag	Een doos vol geheimen + Jagertje
dinsdag	Een doos vol geheimen + Brug van papier
woensdag	Een doos vol geheimen + Smiles spel + Legpuzzel
donderdag	Een doos vol geheimen + Groepstekening + Beslissingen nemen d.m.v. consensus
vrijdag	Een doos vol geheimen + Duivelse Dilemma's + Dobbelen

WEEK 5 PO & VO voorbeeldrooster GRILLIGE GROEP	
maandag	Een droom van een huis!
dinsdag	Aardige namen + Mini-stratego
woensdag	Wat hoort bij wie? + Mindmap
donderdag	Dit is voor jou + Eén keer raken voetbal
vrijdag	Fortnite in de gymles! + Simultaan presenteren

WEEK 6 PO & VO voorbeeldrooster GRILLIGE GROEP	
	Om de dag een regel bespreken en het rooster vormgeven naar eigen inzicht op basis van wat er volgens jou nodig is en wat de kinderen leuk vinden.

De in groen gedrukte werkvormen staan beschreven in Doen! 3  
De overige beschrijvingen vind je in Doen! 2

