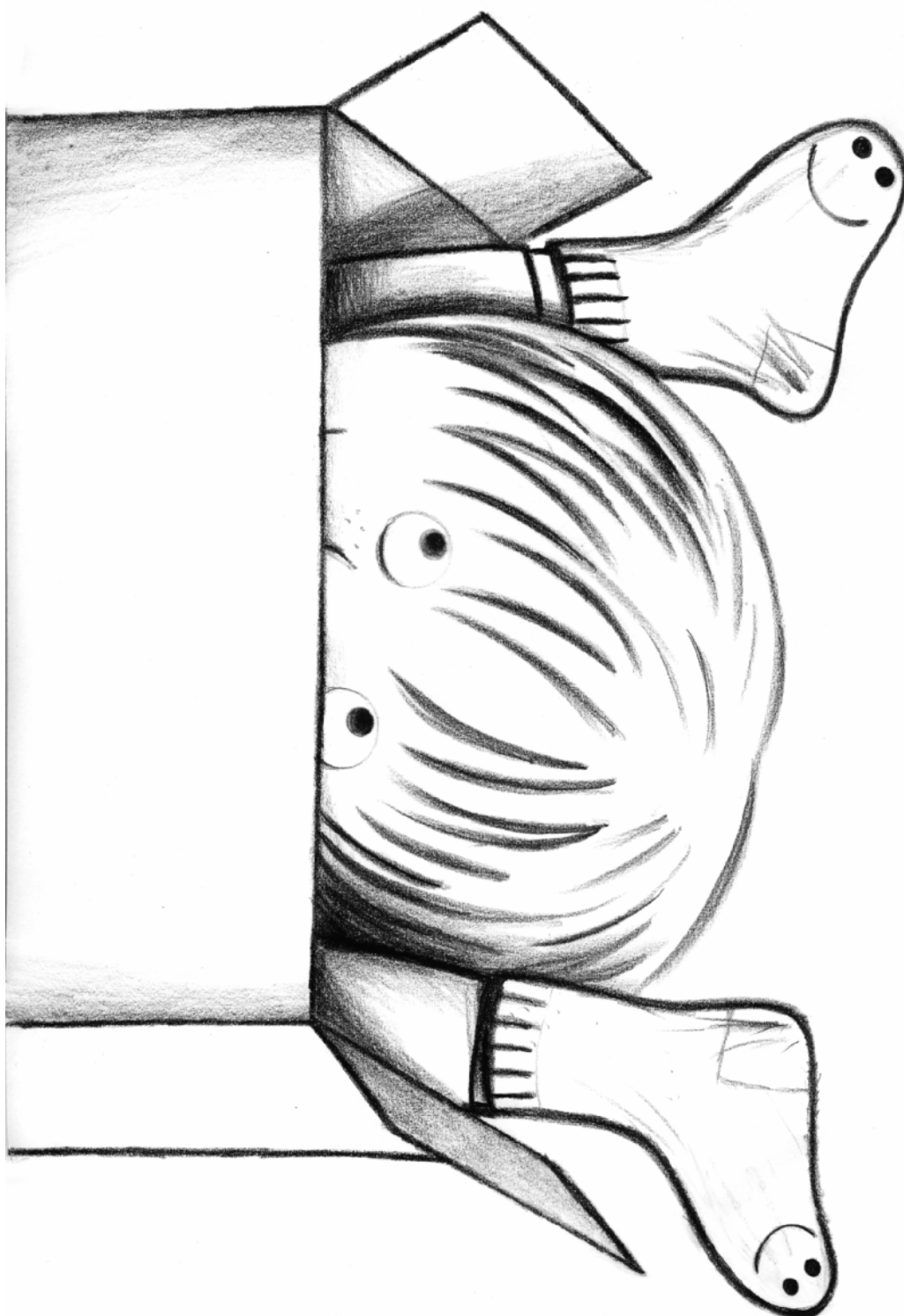


Verhalend ontwerp

Een dag met Robby

Liliane Van Acker en Wendy Meulemans
Pedagogische Begeleidingsdienst Stad Gent
www.pbdgent.be



Handleiding

Verhalend Ontwerp – Bookbased storyline – Een dag met Robby (Kolet Janssen en Klaas Verplancke)

Doelgroep: 5/6-jarigen

Didactiek: actief, coöperatief onderwijs voor klasgroepen in de vorm van verhalend ontwerpen. De opdrachten werden opgebouwd volgens de meervoudige intelligentietheorie.

Wat is een verhalend ontwerp?

Dit lespakket is opgebouwd aan de hand van de techniek ‘verhalend ontwerpen’. Deze benadering van leren is meer dan dertig jaar geleden ontstaan in Schotland. Men noemt het daar ‘Storyline Approach’. Onderwijs verloopt hierbij als een verhaal: alle leeractiviteiten worden in een verhaallijn gepland. Deze verhaallijn biedt de leerlingen een kader waarbinnen activiteiten als zinvol worden ervaren: er is sprake van een uitdaging, een hulpvraag...en deze kan alleen maar als groep aangepakt worden.

Verhalend ontwerpen is eigenlijk oefenen voor de echte wereld in een fictieve omgeving, een soort doorleefd “doen alsof”. Bijgevolg levert het onderwijs op dat voor leerlingen spannend en aantrekkelijk is en leidt tot een grote betrokkenheid. Alles wat ze kunnen, doen de leerlingen zelf. De rol van de leerkracht is zorgen voor een aanbod dat leerlingen actief maakt en hulp en structuur bieden waar dat nodig is. De verhaallijn is hierbij als een soepel touw, dat de leerkracht in handen houdt. Dit touw kan gevierd worden als leerlingen helemaal opgaan in het verhaal en voorstellen doen die misschien verder gaan dan de activiteiten die jij als leerkracht in gedachten had. Het touw kan ook strakker aangehaald worden als de leerlingen op een zijspoor dreigen te belanden.

Concreet bestaat een ontwerp altijd uit volgende ingrediënten:

- **De plot:** waar het allemaal om draait.
- **De verhaallijn:** de grote lijn in de belevenissen. Ze vormen een kader voor alle activiteiten in de klas.
- **De episodes:** verschillende onderdelen van de verhaallijn, als hoofdstukken in een boek. Deze gaan vloeiend in elkaar over tot de verhaallijn is afgewikkeld. Binnen elke episode worden leerlingen actief. De leerkracht zorgt voor de overgang naar een andere episode door sleutelvragen te stellen.
- **De sleutelvragen:** de “goede vragen” van de leerkracht. Ze zetten aan tot denken, tot het vinden van oplossingen en tot actie binnen het kader van de verhaallijn.
- **De leeractiviteiten:** actieve werkvormen in groepsverband als antwoord op de sleutelvragen.

- **Een incident** (optioneel): een onverwachte gebeurtenis of wending in het verhaal die de leerlingen uitdaagt om aan de slag te blijven. In “een dag met Robby” komt dit niet aan bod.
- **De expert**: deze wordt ingeschakeld als de verhaallijn bijna afgewikkeld is, om de laatste vragen aan te stellen. Op dit moment weten leerlingen al heel wat over de plot en stellen zij vragen als “experts onder elkaar”. Dit geeft een andere dynamiek
- **Een wandfries**: alles wat kinderen tijdens een verhalend ontwerp maken, wordt in de klas opgesteld of aan de wand opgehangen. Dit biedt een overzicht van de voortgang van de verhaallijn en helpt daarmee de draad weer oppakken na een onderbreking. Het maakt bovendien de kracht van groepswork zichtbaar en zorgt voor mooie en waardevolle voorwerpen in de klas.

Goede sleutelvragen

Het stellen van goede sleutelvragen is cruciaal om een verhalend ontwerp te laten slagen. Tegelijk is het misschien ook wel het moeilijkste onderdeel ervan. In het onderwijs worden heel wat vragen gesteld om leerlingen naar een ‘goed’ antwoord te leiden (leergesprekken). Hierbij weet de leerkracht het antwoord op de vraag al op voorhand. Sleutelvragen doen dat niet: zij bieden leerlingen de ruimte om zelf met antwoorden te komen. Sleutelvragen zijn open, “echte” vragen, dienen niet ter controle en stemmen tot nadenken. Een goede sleutelvraag heeft de volgende kenmerken:

- Er is meer dan één antwoord mogelijk.
- Ze vraagt naar iets wat er werkelijk toe doet.
- Ze zet aan tot analyseren en nadenken.
- Ze stimuleert de verbeelding.
- Ze geeft de gelegenheid om ervaringen op te doen, actieve leerprocessen te beleven.
- Ze biedt kansen om voorkennis op te rakelen.
- Ze wordt gesteld binnen een veilige context.
- Ze geeft leerlingen verantwoordelijkheid.
- Ze leidt tot nieuwe vragen, ook van de leerlingen.
- Ze daagt uit om zelf actie te ondernemen.

Met het stellen van de juiste sleutelvragen staat of valt een verhalend ontwerp. De juiste formulering is heel belangrijk! Sleutelvragen vormen de verbinding, de sleutel, om vanuit de verhaallijn op een natuurlijke manier de deur te openen naar de gepaste leeractiviteit. Andere vragen roepen andere ideeën op in de hoofden van je leerlingen. Wees je bewust van het belang van goede sleutelvragen. Leer ze woordelijk van buiten voor je de klas binnen gaat. Verkeerd gestelde vragen zullen voor de leerlingen onnatuurlijk aandoen...; en plots is de magie verdwenen.

Uiteraard kan niet alles in vraagvorm gevat worden. Goede sleutelvragen stellen, combineer je aan het begin van een episode meestal met (een klein beetje) informatie geven. De informatie wordt soms overgebracht naar de leerlingen door een voorwerp dat in de klas opduikt, een brief, een onverwachte gebeurtenis... maar soms ook gewoon door de leerkracht die als verteller iets van het verhaal prijsgeeft. Een tipje van de sluier, als het ware.

Het verhalend ontwerp in het pakket “Een dag met Robby”

Met jonge kinderen rond het thema armoede werken is niet evident. Toch vinden we het belangrijk dat ook zij bewust worden van armoede en zich leren inleven in deze voor velen ongekennde wereld. De aanwezigheid van hun zelf ontworpen Robbyfiguur zorgt voor een veilige sfeer waar het mogelijk is om dit moeilijke onderwerp bespreekbaar te maken. Robby neemt de kinderen mee doorheen zijn dag en wordt zo ieders vriend die hen laat voelen dat “anders zijn” best OK is.

De verhaallijn van “Een dag met Robby” bestaat uit vijf episodes:

- Episode 1: Kennis maken met Robby en zijn familie
- Episode 2: Robby ontbijt
- Episode 3: Robby gaat naar school
- Episode 4: Wat de Sint bracht
- Episode 5: De Sint op bezoek in de klas!

De verhaallijn, bijhorende sleutelvragen en de hieraan gekoppelde leeractiviteiten worden samengevat in één tabel per episode. De tabel kan je lezen van links naar rechts: elk stukje verhaallijn-sleutelvraag-leeractiviteit dat bij elkaar hoort, staat op dezelfde hoogte geschreven. Daarnaast staat telkens het materiaal dat je in een klas nodig hebt voor die opdracht. Enkele materialen vind je uitgewerkt in bijlage.

Wat is Meervoudige Intelligentie of MI ?

De opdrachten in dit verhalend ontwerp zijn bekeken volgens de theorie van Meervoudige Intelligentie van Howard Gardner. Gardner stelt: er zijn niet slechts één of twee manieren om ‘knap’ te zijn, er zijn vele manieren. Tot nu toe zijn er acht intelligenties bij de mens vastgesteld:

Ikkaart



Taalkaart



Getallenkaart



Samenkaart



De Amerikaanse hoogleraar
Howard Gardner onderscheidt

8 intelligenties

Kijkaart



Natuurkaart



Doekaart



Muziekkaart



Ieder mens bezit alle acht de intelligenties; men heeft er enkele sterker ontwikkeld. Deze sterk ontwikkelde intelligenties bepalen de manier waarop men leert. Ze bepalen de voorkeur voor bepaalde activiteiten. De meervoudige intelligentietheorie stelt dat geen enkele onderwijsaanpak altijd voor alle leerlingen goed werkt. Alle leerlingen hebben een uniek patroon van sterke en zwakke intelligenties. Als wij leerlingen iets willen leren en als wij willen dat alle leerlingen begrijpen en onthouden, moeten we rekening houden met deze verschillen tussen leerlingen. Voortdurend afwisselen in het aanbod tussen de acht verschillende intelligenties is dus de boodschap. Bij het plannen van MI in een pakket zoals “Een dag met Robby”, wordt er een bewuste poging gedaan om alle intelligenties in het leren te integreren. De basisgedachte is eenvoudig: er kan bij elk onderwerp op een aantal verschillende manieren geleerd worden.

De acht intelligenties in de praktijk

Bij het werken met de verschillende intelligenties zijn er drie fasen te onderscheiden:

Matchen	Hierbij sluiten we aan bij de sterke intelligentie van een leerling. Wanneer informatie op een manier wordt aangeboden die de ontvanger aanspreekt, heeft dit direct een stukje betrokkenheid tot gevolg en wordt de informatie aanzienlijk sneller opgenomen.
Stretchen	Hierbij spreken we een van nature minder ontwikkelde intelligentie aan. Hoe meer intelligenties je ontwikkelt, hoe gemakkelijker het is om in verschillende situaties tot resultaat te komen. Vooral in vrije situaties ziet men leerlingen vaak dezelfde activiteit kiezen. Het is echter wenselijk dat ze zich ook op andere gebieden ontwikkelen.
Vieren	Na een activiteit, aan het einde van een dag of een project, is het goed samen te kijken wat er bereikt is. Ieder heeft op zijn of haar eigen manier iets geleerd. Door onderlinge uitwisseling in kringmomenten leren leerlingen veel van en over elkaar.

Wat is een gedragspatroongrafiek?

In episode 5 vind je de suggestie om een gedragspatroongrafiek op te bouwen. Een gedragspatroongrafiek is een visueel hulpmiddel binnen het systeemdenken.

Systeemdenken is allereerst een manier van kijken naar de werkelijkheid. Het is het vermogen om relaties te zien en te begrijpen in dynamische systemen. Door deze manier van denken zien we het totaalbeeld, niet slechts de details. Je zou het kunnen vergelijken met het hanteren van een zoomlens op een camera. Afwisselend zoomen we in en uit om behalve de details ook "the big picture" te kunnen zien. Systeemdenken is de gerichtheid om onderlinge betrekkingen te zien in plaats van losse fenomenen, om patronen van verandering te zien in plaats van momentopnamen, om het verschil te zien tussen een probleem en een symptoom.

Kinderen zijn van nature systeemdenkers. Als we in staat zijn de complexiteit van de werkelijkheid beter te begrijpen, zijn we tevens in staat om positieve invloed uit te oefenen op deze werkelijkheid. We leren zien dat we zelf het systeem zijn en niet slechts "slachtoffer" ervan.

Daarnaast is systeemdenken een communicatiemiddel: het werken met een speciale taal die bedoeld is om de werking van systemen te kunnen beschrijven. Onze taal blijkt ontoereikend om de complexiteit onder woorden te brengen.

Tenslotte omvat systeemdenken nog het hanteren van een aantal hulpmiddelen waarmee we een systeem kunnen visualiseren. Deze hulpmiddelen kunnen in het onderwijs op alle niveaus worden toegepast: met kinderen van vier jaar tot en met bestuurders en bovenscholse directies. Een gedragspatroongrafiek is er daar één van.

Door middel van gedragspatroongrafieken (GPG's) kunnen we een patroon van verandering in de loop der tijd laten zien, een toename of afname van een variabele. Het zijn de meest elementaire en eenvoudige hulpmiddelen van het systeemdenken.

Werken met GPG's bestaat in het algemeen uit drie opeenvolgende stappen:

1. Het beschrijven van een probleem: In de klas kan dit ook het vertellen van een prentenboek, het lezen van een verhaal of het bestuderen van een informatieve tekst zijn.
2. Het zoeken naar de belangrijke variabelen: Bij deze stap gaat het om de vraag welke de belangrijkste factoren zijn die in dit probleem of verhaal een rol spelen. Het zorgvuldig zoeken en formuleren van die variabelen is een van de belangrijkste en moeilijkste onderdelen van systeemdenken.
3. Het tekenen van het patroon van de variabele(n) in de gedragspatroongrafiek: De lijn in de grafiek geeft aan hoe de variabele in de loop der tijd toeneemt of afneemt.

Er zijn enkele belangrijke basisregels voor het werken met een grafiek:

- de tijd staat altijd vermeld op de X-as, de horizontale as
- "het gedrag" dat verandert staat op de Y-as, de verticale as. Dit noemen we de variabele.

Dit is bij alle GPG's het geval.

De bedoeling van de grafiek is om te laten zien, hoe "gedrag" (de variabele) verandert als de tijd verstrijkt. Tijd kan worden weergegeven in verschillende eenheden: seconden, weken, eeuwen e.d.

"Het gedrag" kan alles zijn dat in de loop van de tijd toeneemt of afneemt. De juiste naam van de variabele wordt op de verticale Y-as geplaatst. Veel variabelen zijn meetbaar. Ze worden ook wel *harde variabelen* genoemd: inhoud, aantal, gewicht, temperatuur. Het gaat bij de GPG's echter niet alleen om meetbare zaken. Er zijn vele variabelen denkbaar die wel degelijk kunnen toenemen of afnemen, maar die we niet kunnen meten. Denk bijvoorbeeld aan: kwaliteit, zelfvertrouwen, geluk, agressie, verdriet, behoefte aan rust, enzovoort. Deze variabelen zijn niet meetbaar, ze zijn wel schaalbaar. Ze worden ook wel *zachte variabelen* genoemd. Als de tijd op de X-as staat en de variabele op de Y-as, kan de lijn worden getekend. Hierbij is van belang dat dit nauwkeurig gebeurt, maar dat er niet té veel aandacht besteed wordt aan details. Het gaat om het zichtbaar maken van een patroon. Indien er in een groep gewerkt wordt, is het meestal handig, om iedereen zijn of haar lijn te laten tekenen en vervolgens met elkaar in gesprek te gaan. De wijze waarop de lijn getekend wordt is immers mede afhankelijk van het perspectief van degene die de grafiek maakt. Gedragspatroongrafieken kunnen in vele onderwijssituaties en bij veel materialen worden gebruikt: taal, begrijpend lezen, kennisgebieden, artikelen uit de krant, naar aanleiding van films, verhalen en boeken. Ook kunnen ze een rol spelen bij het bespreken van allerlei sociaal-emotionele problemen en gevoelens van kinderen. Kinderen worden stap voor stap begeleid bij de ontwikkeling van het denken in samenhangen. Het is in het begin nodig om enige aandacht te besteden aan de lijngrafiek. Voor de meeste kinderen zijn grafieken bekend en zal het niet veel moeite kosten om de werking van zo'n grafiek uit te leggen. Het is natuurlijk van groot belang dat de kinderen begrijpen hoe een grafiek in elkaar zit.

Gedragspatroongrafieken met kleuters

De vele mogelijkheden van systeemdenken in de klas zijn niet beperkt tot de derde graad en het secundair onderwijs. Ervaringen tot nu toe wijzen uit dat kinderen vanaf vier jaar ermee kunnen werken en dat alle voordelen van deze werkvormen ook bij jonge kinderen van toepassing zijn.

Vooraf (prenten)boeken bieden veel kansen om het middel in te zetten. Ook situaties in de klas, gevoelens van kinderen, het weer en de natuur bieden allerlei mogelijkheden om gedragspatroongrafieken in te zetten.

Bij jonge kinderen kunnen GPG's betekenis hebben voor:

- het beter kunnen begrijpen van een verhaal, van anderen en van de wereld om hen heen;
- het zichtbaar en bespreekbaar maken van hun gedachten en gevoelens;
- het kunnen onthouden en terug vertellen van een verhaal met behulp van de grafiek die samen met of door de kinderen is gemaakt;
- het vergroten van de betrokkenheid en de kwaliteit van het leren.
- het herkennen van veranderingen en het begrijpen van het waarom van de verandering;
- het doen van voorspellingen over het mogelijke verdere verloop;

Praat met de kinderen over de dingen die veranderen en over het waarom van de veranderingen. In de verschillende episodes van het verhalend ontwerp vind je de sleutelvraag 'Hoe voelt Robby zich (ten opzichte van de vorige episode)?' en hoe komt dat. Deze gevoelens kunnen gevisualiseerd worden op de gevoelsmeter in bijlage.

In episode 5 kan een gedragspatroongrafiek opgebouwd worden a.d.h.v. deze gevoelsmeters.

Een eerste stap kan zijn het trekken van de lijnen in de lucht, samen met de kinderen (net alsof er een lijn wordt getrokken in een grafiek). Daarbij worden dezelfde soort vragen gesteld die in de vorige episodes aan de orde kwamen. Verder kan er met kinderen gepraat worden over het verloop van de "luchtlijn": gaat hij stijl omhoog? Alleen maar omhoog of ook weer terug naar beneden? Hoe kwam dat? Ook kan de lijn op de grond of op een tafel gelegd worden, bijvoorbeeld met een touw. Een andere mogelijkheid is om een speciale zandplank te maken met een opstaande rand. Kinderen kunnen de lijn in het zand tekenen. Belangrijk is dat kinderen gaan aanvoelen wat de lijn betekent, het mag geen doel op zich worden: werken met gedragspatroongrafieken is dus geen tekenles.

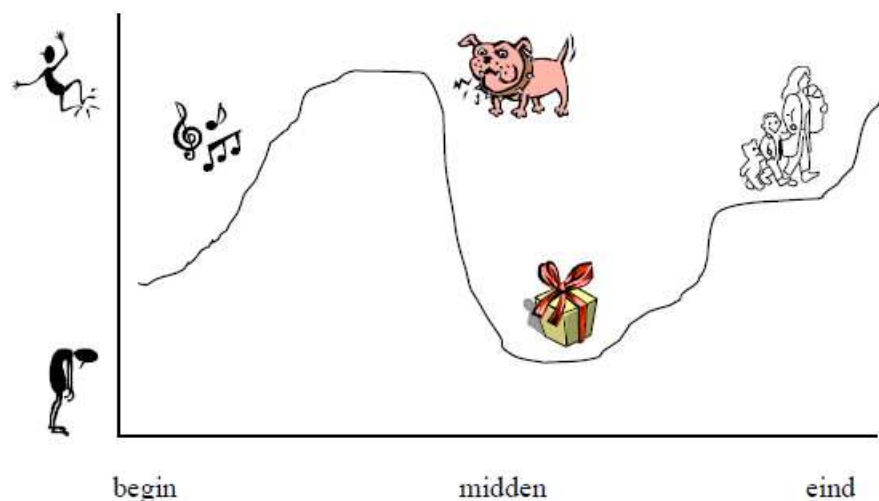
Daarna kunnen we overstappen naar het gedragspatroongrafiek. Zorg voor een grote versie van de basissjablonen in bijlage. Bouw dan de grafiek samen op en stel goede vragen terwijl de lijn vorm krijgt:

- Waar moet de lijn beginnen? Waarom daar? Hoe weet je dat?
- Wordt het dan meer of minder? Hoe snel gaat dat? Hoe weet je dat?

Ook hierbij geldt: het gaat niet om "het enige juiste antwoord", maar om "waarschijnlijke antwoorden". Kinderen kunnen op basis van hun perspectief en hun argumenten verschillende conclusies trekken. Stimuleer hen om erover te praten. Het gaat immers niet om de lijn, maar om het verhaal bij de lijn!

Als de lijn is getrokken, kunnen we met de kinderen nagaan wat er gebeurd is op verschillende plekken op de lijn: "Waardoor gaat het hier ineens snel omhoog?" Een handig hulpmiddel is dan om kleine tekeningetjes bij de lijn te plaatsen (een symbool voor de gebeurtenis in het verhaal).

Als dit werk klaar is, laat dan kinderen met behulp van de grafiek het verhaal terug vertellen. Door de visuele ondersteuning van de lijn en de tekeningen lukt dit veel beter dan zonder de hulpmiddelen.



Nog meer weten?

Meer informatie over **verhalend ontwerpen**:

Vos, E. & Dekkers, P. (1994). Verhalend ontwerpen. Een draaiboek. Groningen: Wolters-Noordhoff.

www.praxisbulletin.nl - themanummer Praxis Bulletin over verhalend ontwerpen – januari 2003 – pdf-versie van artikels te downloaden

via www.verhalendontwerpen.nl

www.verhalendontwerpen.nl

www.storyline-scotland.com

www.storyline.org

Meer info over **Meervoudige Intelligentie**:

www.migent.be

Frames of mind (Howard Gardner, Basic Books)

Meervoudige Intelligentie: Het complete MI boek (Spencer Kagan en Miguel Kagan, Bazalt)

Het Element: Als passie en talent samenkomen (Sir Ken Robinson, Spectrum)

Ik kies voor mijn talent (Luk Dewulf, Lannoo)

Meer info over **Systeemdenken**:

www.natuurlijkleren.org





www.duurzaamlernen.org

liliane.vanacker@gent.be

wendy.meulemans@gent.be

Verhalend ontwerp: Bookbased storyline – Een dag met Robby (Kolet Janssen en Klaas Verplancke)

Episode 1: Kennismaken met Robby en zijn familie

Verhaallijn	Sleutelvragen	Leeractiviteiten	Materialen
<p>Maandagmorgen, de wekker op mama's kamer loopt af.</p> <p>'Robby, opstaan!', roept mama. Robby is nog moe. Zijn broertje Jordy heeft veel gehuild vannacht. Nu huilt Jordy alweer. Mama zucht. 'Jordy is ziek. Hij gloeit helemaal.' Robby aait over het neusje van Jordy. Dat vindt Jordy meestal leuk. Dan lacht hij en pakt de vinger van Robby vast. Maar nu huilt Jordy alleen maar harder. Mama zingt een liedje, maar niets helpt: Jordy blijft huilen.</p> <p>Met één hand geeft mama een broek en een trui aan Robby. 'Hier, trek dat maar aan! Maar je eerst wassen.'</p> <p>Robby loopt naar de badkamer. Hij klimt op een stoel. Zo kan hij bij de kraan. Die gaat nooit helemaal dicht.</p> <p>'Drup, drup, drup', klinkt het dag en nacht. In de wasbak zit een groene kalkvlek. Die ziet eruit als een spook, vindt Robby. Hij</p>	<ul style="list-style-type: none"> Hoe zou Robby eruit zien? Welke pyjama heeft hij aan? Welke kledij zal hij aantrekken? En zijn mama? Jordy? Heeft Robby een papa? (Hoe ziet hij eruit?) Hoe zou zijn huis eruit zien? En de badkamer? En zijn slaapkamer? 	<ul style="list-style-type: none"> kringgesprek  <ul style="list-style-type: none"> Robby maken Zijn mama maken Jordy maken Eventueel papa maken Pyjama en kledij maken  <ul style="list-style-type: none"> Het huis bouwen Een badkamer bouwen Een slaapkamer bouwen Meubels maken  	<p>Knutselmateriaal</p> <p>Knutselmateriaal</p>

wrijft erover met zijn vinger, maar het spook gaat niet weg. Drup, drup, drup. 'Binnen in de kraan is er iets kapot', zegt mama. Hij moet gemaakt worden. Maar wie kan er een kraan maken? Dat is heel moeilijk. Robby kent niemand die dat kan. En mama ook niet. Robby spettert water in zijn gezicht. Brrr, koud!

- Hoe voelt Robby zich deze morgen?

Wiskundig aspect:
(kan Robby in het huis?)
Aangeven van de hoeveelheid blokken,dozen,... die ze moeten gebruiken.





Technisch aspect:
Gebruiken van een stappenplan voor het bouwen van het huis, de meubels...

- Gevoel aangeven op de gevoelsmeter.



Gevoelsmeter (zie bijlage)

Episode 3: Robby gaat naar school

Verhaallijn	Sleutelvragen	Leeractiviteiten	Materialen
<p>‘Robby, ben je klaar? Het is tijd!’, roept mama. Snel pakt Robby zijn jas en zijn tas. Robby belt aan bij het huis van Jamila. Ze zit al in de vierde klas. Ze neemt elke dag twee broertjes en een zusje mee naar school. En vandaag mag Robby ook mee. ‘Voorzichtig zijn, Robby’, roept mama nog door het open raam. Robby knikt en zwaait nog even naar mama en Jordy. Hij moet hollen om Jamila bij te houden. Even staan ze bij een speelgoedwinkel. Er staat een prent van Sint en Piet in de etalage. En er liggen letterkoekjes op de grond. Jamila wijst naar een poppenkop. ‘Die heb ik gekregen’, zegt ze. Robby begrijpt het niet. Wat heb je nu aan een kop alleen? ‘Het is een kapperskop,’ legt Jamila uit. ‘Ik kan het haar van de pop kammen en vlechten.’ Opeens ziet Robby de hijskraan. Groot en rood. Robby spert zijn ogen open. Waarom staat die hijskraan hier?</p> <p>Robby had een hijskraan</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wat ziet Robby allemaal in de speelgoedwinkel? ▪ Hoe zou dat allemaal gesorteerd staan in de etalage? ▪ Wat hebben onze vriendjes gekregen van de Sint? ▪ Wat zou jij graag krijgen van de Sint? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je naam vormen met letterkoekjes ▪ Speelgoed sorteren naar vorm, kleur en grootte ▪ Tekenen/stempelen op de computer ▪ Spelen met (digitale) puzzels, dominospelletjes,... <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p>taal</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p>natuur</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p>doen</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  <p>getallen</p> </div> </div>	<p>Letterkoekjes</p> <p>Speelgoed</p> <p>Computer</p> <p>(Digitale) puzzeltjes, domino's...</p>

gevraagd aan Sint. Maar in zijn schoen vond hij alleen een paar sokken. Robby snapt er niets van! Hij is toch echt braaf geweest. Heeft Sint zich vergist? Staat die hijskraan daarom nog in de winkel? De sokken zijn best mooi. Als je ze aantrekt, lijkt het net alsof je twee gezichtjes op je voeten hebt. Maar toch, een hijskraan is veel leuker.

- Hoe voelt Robby zich voor de speelgoedwinkel? Voelt hij zich meer of minder blij dan bij het ontbijt?



- Gevoel aangeven op de gevoelsmeter

Gevoelsmeter (zie bijlage)

Episode 4: Wat de Sint bracht...

Verhaallijn	Sleutelvragen	Leeractiviteiten	Materialen
<p>Even later zitten ze in een kring in de klas van juf Tine. Ze mogen allemaal vertellen wat ze van Sint gekregen hebben. 'Ik heb van Sint een ziekenhuis gekregen,' zegt Lena. 'Met een dokter en een verpleegster en bedden en een rolstoel!' De andere kinderen roepen door elkaar:</p> <p>'Ik heb een trein gekregen!'</p> <p>'Een pop die kan praten!'</p> <p>'Een supersnelle raceauto!'</p> <p>Robby zwijgt. Zijn mooie sokken zitten in zijn tas.</p> <p>Juf Tine ziet dat Robby draait op zijn stoel. 'Robby?', vraagt juf. Robby zwijgt.</p> <p>'Wat heb jij gekregen van de Sint?'</p> <p>Verlegen haalt Robby zijn sokken uit zijn tas.</p> <p>'Dat zijn sokken!', roepen de kinderen. 'Dat is geen speelgoed!'</p>	<ul style="list-style-type: none">▪ Hoe zouden de sokken van Robby er uitzien?		

'Wel waar,' zegt Robby. 'Het zijn speelsokken.'

Hij laat de gezichtjes erop zien aan de kinderen van zijn klas. Juf knikt en lacht. 'Mooi!', zegt ze.

- Wat zou je allemaal kunnen spelen met die sokken?



- Sokpoppen maken

- Spelen met de sokpop: de sokkendans, poppenkast



- Sokkenvoelspel: Wat zit er in deze sok?



- Gevoel weergeven op de gevoelsmeter
- Filosofisch gesprek rond 'iets tekort hebben (armoede)'










Oude sokken, lintjes, knopen, wol, ...

CD's, CD-speler
Poppenkast

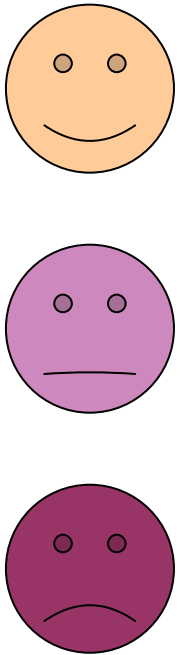
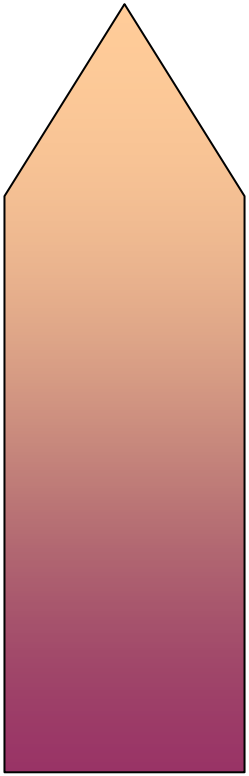
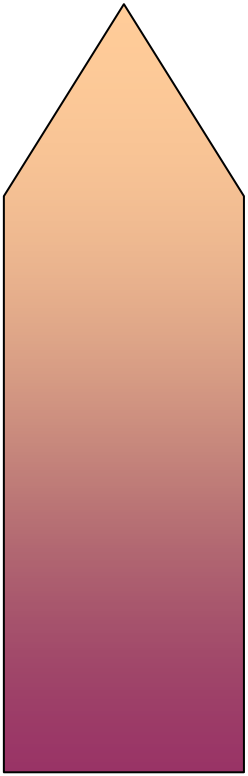
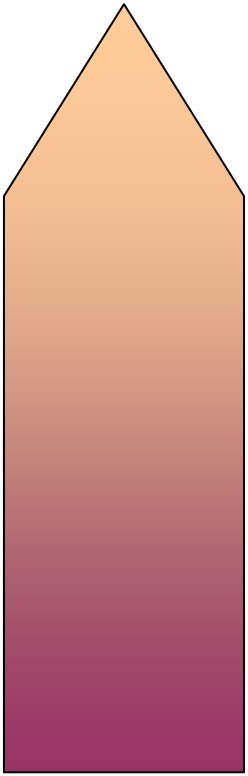
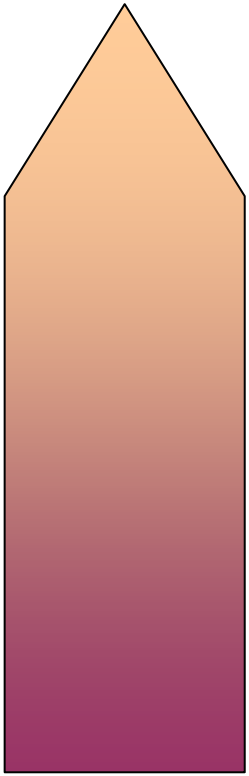
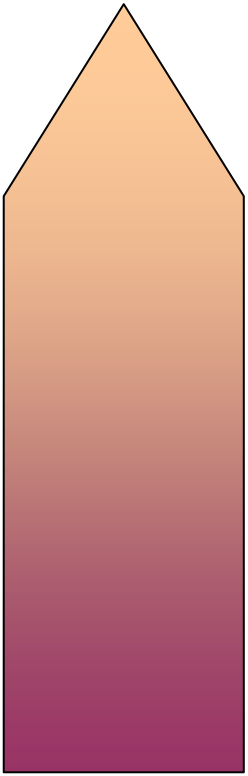
Kleine voorwerpen

Gevoelsmeter (zie bijlage)

Episode 5: De Sint op bezoek in de klas!

Verhaallijn	Sleutelvragen	Leeractiviteiten	Materialen
<p>Plots wordt er op de deur geklopt. Wie zou dat zijn?</p> <p>‘Sint!’, roepen alle kinderen blij. Ze beginnen alvast te zingen: ‘Sinterklaasje, kom maar binnen met je knecht...’</p> <p>Zwarte Piet draagt een grote zak. ‘Hokus pokus’, roept hij en hij haalt het speelgoed uit de zak.</p> <p>Wow! Zoveel mooie spullen. Het lijkt wel een sprookje. Robby ziet een dik boek. En een doos met verkleedkleden. Twee poppenwagens en... ‘Een hijskraan!’, gilt Robby. Sint heeft zijn hijskraan naar de klas gebracht!</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hoe voelt Robby zich nu? Voelt hij zich meer of minder blij dan in de kring? ▪ Wat gaan wij doen als de Sint komt? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ De gevoelsnotities uit het verhaal overlopen ▪ Een gedragspatroongrafiek opbouwen. ▪ Zingen voor de Sint ▪ De sokpoppendans, het sokpoppenverhaal brengen voor de Sint ▪ <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">muziek </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">taal </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">samen </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">doen </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">? ik </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">doen </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> kijken</div> </div>	<p>Gevoelsmeter (zie bijlage)</p>

Naam: _____

					
--	--	--	--	--	--

1 ■

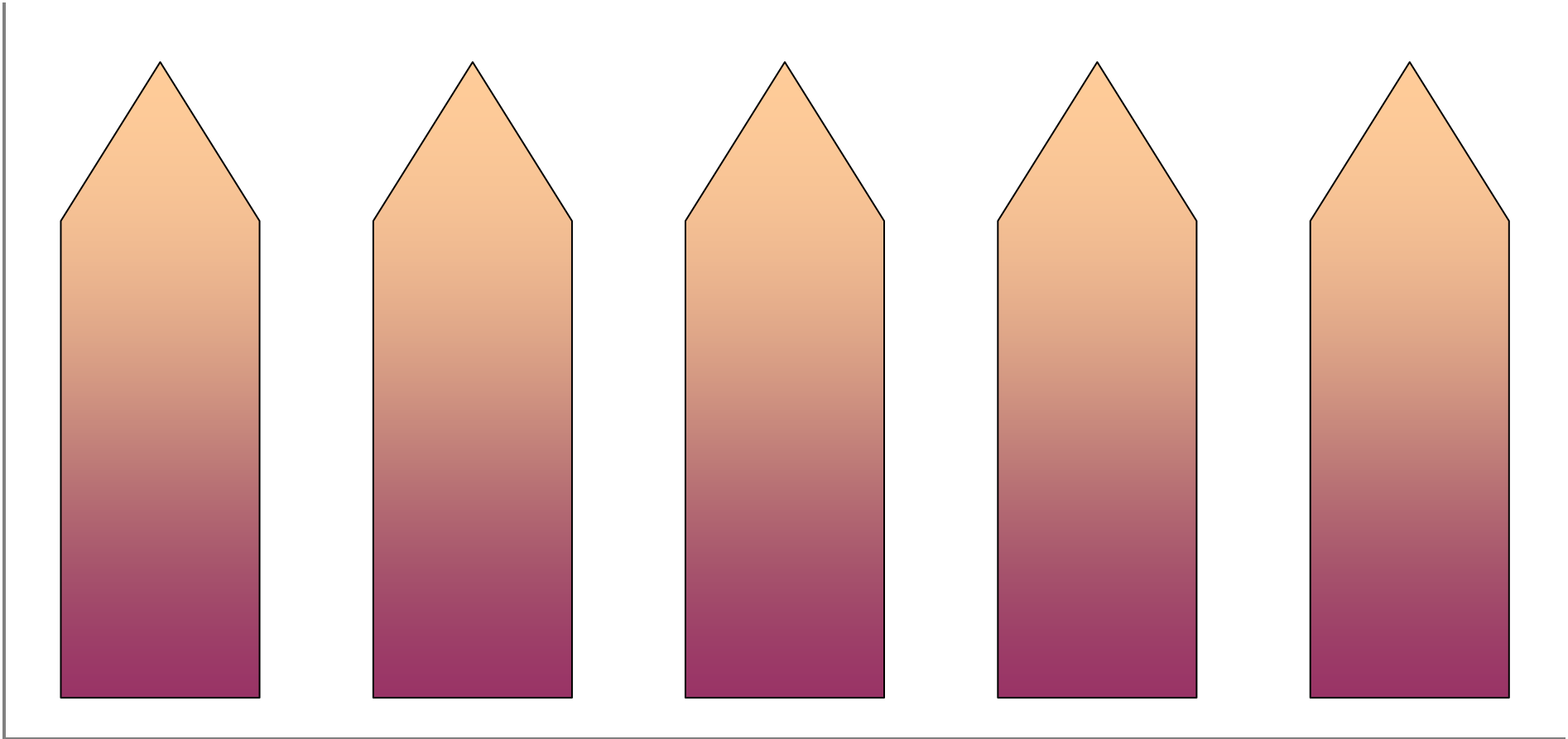
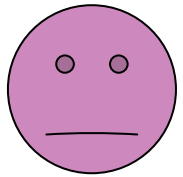
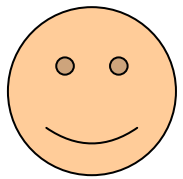
2 ■
■

3 ■ ■
■

4 ■ ■
■ ■

5 ■ ■ ■
■ ■

Naam: _____



1 ■

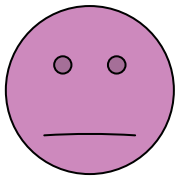
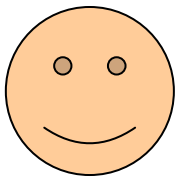
2 ■ ■

3 ■ ■ ■

4 ■ ■ ■ ■

5 ■ ■ ■ ■ ■

Naam:



1	■
---	---

2	■ ■
---	--------

3	■ ■ ■
---	----------

4	■ ■ ■ ■
---	------------

5	■ ■ ■ ■ ■
---	--------------

