

Opdrachtkaart 1: in het hoofd van de vos

De vos is een slim, creatief dier. Je vindt hem vooral terug in bossen, maar ook in parken, duinen, en tegenwoordig meer en meer in de stad. Vossen passen zich namelijk gemakkelijk aan aan een nieuw terrein. Op de speelplaats zal je ze normaal niet zien. Overdag is het er te druk, maar ook 's avonds is het voor hen niet interessant: er is te weinig groen om zich te verstoppen en ook voedsel is er niet te vinden.



Speelplaatsen zijn nog te vaak saai en grijs. Hoe leuk zou het zijn als jullie zelf mochten kiezen hoe die er in de toekomst zou uit zien? De creatieve vos had zeker al een heel pak mogelijkheden bedacht.



Stap 1: brainstorm (10 min)

Overleg samen wat je zeker allemaal wil. Neem jullie schrift en maak een woordspin, waarbij iedereen minstens 1 idee geeft. Motiveer het idee en beslis samen hoe de speelplaats er zal uit zien.

Stap 2: bouw een maquette (15 min)

Ga op zoek naar materialen in het bos om het plan van jullie speelplaats te maken.

Stap 3: bespreek de maquette (10 min)

Stel jullie maquette voor aan de andere leerlingen. Bespreek samen wie wat zal vertellen. Elke leerling komt aan het woord en krijgt maximum 1 minuut de tijd om een deel van de maquette voor te stellen. Tip: duid een tijdsmeester aan.

Vraag de leerkracht om een foto te maken van jullie creatie. Misschien wordt die ooit werkelijkheid?



Opdrachtkaart 2: in het hoofd van de uil



De bosuil is een lief en een heel wijs beest. Elk gevaar heeft hij geroken of gezien. Hij zal meteen zijn soortgenoten op de hoogte brengen en hen beschermen. De bosuil kijkt om naar de zwakkeren: de uilen die het moeilijker hebben. Hij zal alles voor hen doen, opdat ze mee kunnen functioneren binnen de groep. Zijn jullie ook als echte bosuilen?

Dragen jullie genoeg zorg voor elkaar?

Stel je voor dat je, net als dat bij de bosuil, iedereen kan helpen die het moeilijk heeft. Vandaag mogen jullie de ministers zijn van ons land. Kies één situatie uit en bedenk hoe jullie het als minister zouden aanpakken.

Jullie gaan dus een debat voeren met elkaar. Bedenk hoe je het zou aanpakken en ga in gesprek met elkaar. Dit is een echte vergadering. Duid dus verschillende functies aan:



1. Een **voorzitter**: houdt de vergadering actief en zorgt dat iedereen eens spreekt.
2. Een **verslagschrijver**: noteert in kernwoorden de belangrijke dingen.
3. Een **tijdsmeester**: houdt de tijd in de gaten, zodat een vergadering goed afgerond kan worden.



Extra uitdaging: duid een kritische vragensteller aan. Deze persoon stelt de voorstellen in vraag en denkt na over de moeilijkheden die kunnen optreden. Deze persoon luistert vooral naar alle partijen en geeft gepast opmerkingen.



Situatie 1:

Nour zit in jullie klas, maar heeft het niet makkelijk thuis. Hij woont met zijn mama, 2 broers en 1 zusje in een appartement. Zijn mama werkt veel, maar verdient niet genoeg om elke dag lekker eten te maken en voor iedereen van het gezin mooie kledij te kopen. Soms heeft Nour maar één boterham mee naar school. In de namiddag krijgt hij dan honger en heeft hij het moeilijk om zich te concentreren.

Thuis is het erg druk met alle kinderen in zo'n klein appartement. Het lukt hem vaak niet om te studeren voor een toets of om huiswerk te maken. In het weekend en tijdens de vakantie kan hij buiten spelen met de kinderen uit de buurt, maar eigenlijk zou hij ook wel eens op uitstap willen naar de dierentuin of naar de zee. Helaas zijn zulke uitstapjes te duur. Zijn grote droom is om gitaar te leren spelen in de muziekschool, maar hij weet dat zijn mama ook hier geen geld voor kan vrijmaken.

Hoe zouden jullie er als minister/wijze uil voor kunnen zorgen dat zaken als deze wel mogelijk worden voor Nour?



Situatie 2:



Lize is 10 jaar en werd geboren met een zuurstoftekort. Hierdoor raakte ze verlamd aan haar rechterarm en -hand. Gelukkig is Lize linkshandig en kan ze heel wat zaken zelfstandig doen. Voor sommige dingen heeft ze toch hulp nodig: bijvoorbeeld als ze haar jas wil aandoen, of haar haren wil opsteken. Of een fles opendraaien, want daar heeft ze twee handen voor nodig en haar rechterhand wil niet mee. Lize kan een beetje stappen binnenshuis, maar buiten verplaatst ze zich in een rolstoel.

Op daguitstap gaan, is niet evident. Op voorhand moet er heel wat gepland worden: Lize moet vooraf doorgeven welke bus en trein ze zal nemen, zodat er steeds iemand is die haar kan helpen. Heel wat paden zijn niet rolstoelvriendelijk en ook niet alle gebouwen zijn toegankelijk met de rolwagen. Het gebeurt dus dat Lize niet naar het museum kan of geen aangepast toilet vindt.

Alle hulpmiddelen die Lize nodig heeft, zoals haar rolwagen en een traplift, kosten veel geld. Haar ouders kunnen niet alles betalen. Ze kan wel geld krijgen van de overheid, maar daarvoor moeten haar ouders heel veel papieren invullen. Het duurt ook erg lang voor ze dat geld ontvangen.



Sommige vrienden willen Lize overal mee helpen, maar Lize wil ook graag zelfstandig zijn. Helaas heeft de school geen lift en is trappen lopen voor Lize erg vermoeiend. Het duurt dan ook erg lang voor Lize in de klas aankomt.

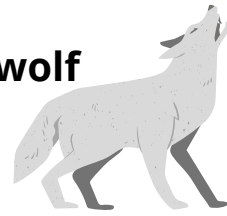
Tijdens de speeltijd blijft Lize dan ook in de klas: het duurt te lang om de trap op en af te gaan. Na een schooldag komt Lize vermoeid en emotioneel thuis.

Ze gaat ze wel graag naar de jeugdbeweging. Daar heeft ze goeie vrienden en de leiding past zoveel mogelijk opdrachten aan, zodat Lize kan deelnemen. Als een activiteit niet kan aangepast worden, vindt Lize dat geen probleem. Dan rust ze even uit.

Hoe zouden jullie er als minister/wijze uil voor kunnen zorgen dat het leven voor Lize wat gemakkelijker en leuker wordt en dat ze op niet zoveel problemen stuit?



Opdrachtenkaart 3: in het hoofd van de wolf



Materiaal: bal, doek, touw

De wolf is een echt groepsdier. Hij hecht veel belang aan zijn vriendschappen met de andere wolven. Daarnaast is hij ook erg vindingrijk en past hij zich aan aan elke nieuwe situatie.

Hieronder staan 5 opdrachten. **Probeer zoveel mogelijk opdrachten binnen de afgesproken tijd te volbrengen.**

Opdracht 1: Baken een terrein af van 20 meter. Ga met z'n allen achter een lijn staan. Bedenk hoe jullie aan de overkant geraken op 3 benen en 2 handen. Zetten jullie één been of hand te veel neer op de grond? Keer dan terug naar het begin.

Opdracht 2: Ga op jullie rug liggen in een cirkel, met de voeten naar het midden. Geef een bal door met jullie voeten. De bal mag de grond niet raken. Het spel is geslaagd als de bal de cirkel is rond gegaan.

Opdracht 3: Ga allemaal op het doek staan. Jullie krijgen de opdracht om het doek helemaal om te draaien, zonder dat iemand van het doek af gaat. Belandt er toch iemand op de grond? Begin dan opnieuw!

Opdracht 4: Ga allemaal op een rij staan. Jullie moeten nu op volgorde gaan staan van huisnummer, zonder te praten! Is de opdracht geslaagd? Joepie! Staat er toch iemand verkeerd? Begin dan opnieuw, maar ga in volgorde van geboortedatum staan.

Opdracht 5: Raak over dit touw (gespannen op 1m ongeveer tussen 2 bomen) zonder dat iemand het touw raakt

Nadat je de opdrachten uitvoerde, overleg je met elkaar wat goed ging en wat minder goed. Hoe kwam dat? Wat zou je de volgende keer anders doen?

