

MOVE

SPELLENBOEK

INHOUD

1. Bedenk & doe sessie 1	4
1.1 Kennismaking	4
Iedereen die.....	4
Memory.....	4
Ijsbrekerbingo.....	4
Voorwerp.....	5
Handafdruk	5
"Vooroordelen".....	5
Namenbal	5
Amerikaans liften.....	6
Studentenquiz	6
Dilemmaspel	7
Lijn	7
2. Bedenk & doe sessie 2	8
2.1 Wijkverkenning	8
Wijkbingo.....	8
Rollenspel.....	8
Doelgroepenspel.....	9
Fotowedstrijd	9
Rondleiding door de kinderen	10
2.2 Brainstorm.....	10
Algemene tips	10
Woordspin.....	10
Kleur aanbrengen.....	10
Collage	11
3. Bedenk & doe sessie 3	12
3.1 Ideeën ordenen.....	12
Categorieën maken	12
Anoniem stemmen	12
Snel stemmen	12
4. Actief uitstapje naar het studentenleven.....	13
Rondleiding met fotospeurtocht.....	13
Mini onderzoek	13
5. Overige spelideeën.....	14
5.1 Groepsvormingsspelletjes	14
Dierengeluiden	14
5.2 Energizers	14
Levende knoop.....	14
Levend commando pinkelen.....	14
Stopdans	15
Stampendans.....	15

1. BEDENK & DOE SESSIE 1

1.1 KENNISMAKING

Hieronder vind je meerdere spelideeën om elkaar te leren kennen tijdens de eerste sessie.

IEDEREEN DIE...

Doel: Kennismaken, bewegen, energie kwijt, overeenkomsten/verschillen ontdekken tussen student en kind | **Duur:** 5-10 minuten | **Benodigheden:** stoelen | **Opstelling:** kring

1. Zet de kinderen in een kring, op hun stoel
2. Ga zelf in het midden staan en noem een eigenschap van jezelf . Begin je zin met Iedereen die... (bv. Iedereen die... blond haar heeft)
3. Leg uit dat iedereen die blond haar heeft nu van stoel moet wisselen.
4. Als de klas dit snapt leg je uit dat je nu een andere eigenschap van jezelf noemt en vervolgens probeert een stoel te veroveren. Er eindigt dus iemand anders in het midden.
5. De persoon zonder stoel noemt nu een andere eigenschap van zichzelf, waarop iedereen met dezelfde eigenschap wisselt en deze persoon een stoel verovert en er weer iemand anders in het midden staat etc.

Tips:

- Laat de groep variëren in eigenschappen: uiterlijkheden, hobby's, vakantie, lievelingseten, familie etc. (bv. Iedereen die een zus heeft / Iedereen die niet in Nederland is geboren / Iedereen die wel eens in Frankrijk is geweest / Iedereen die met de fiets naar school is gekomen / Iedereen die van voetballen houdt etc.)

Variatie:

- Kun je geen kring maken of is de groep heel druk? Je kunt deze oefening ook in klassenopstelling doen, zonder stoelwisseling. Je gaat heel de klas af en iedereen moet een eigenschap van zichzelf noemen. Iedereen met dezelfde eigenschap gaat staan.

MEMORY

Doel: Snel de namen kunnen onthouden | **Duur:** 20 minuten | **Benodigheden:** tweemaal de klassenlijst en foto's van de studenten, geplakt op karton en alle foto's uitgeknipt | **Opstelling:** gewone klasopstelling aan tafels

1. Vraag van tevoren aan de docent de klassenlijst en print deze twee keer. Plak ze beide en jullie eigen foto's op karton en knip alle foto's uit.
2. In de klas doe je memory en als iemand twee dezelfde foto's heeft moet ook de juiste naam gezegd worden.

IJSBREKER BINGO

Doel: elkaar leren kennen | **Duur:** 20-30 minuten | **Benodigheden:** Bingokaartjes met stellingen erop | **Opstelling:** rondlopen door de klas

1. Maak van karton kaartjes en zet daarop bijvoorbeeld de volgende stellingen:
 - Ik heb een broertje en een zusje
 - Ik ben de jongste in mijn gezin
 - Ik vind lunch de lekkerste maaltijd van de dag
 - Ik ben nog nooit verhuisd
 - Ik heb een hond als huisdier (schrijf naam van huisdier ook op)
 - Ik heb al een keer in een vliegtuig gezeten
 - Mijn lievelingseten is broccoli

- Ik klim graag in bomen
 - Ik speel graag spelletjes (schrijf lievelingsspel ook op)
2. Loop nu rond door de klas en probeer voor iedere stelling iemand te vinden die voldoet aan de stelling. Je mag maar een vraag stellen per keer. Als je iemand hebt gevonden schrijf je de naam van de persoon erbij.

VOORWERP

Doel: elkaar leren kennen, iedereen krijgt de tijd kort iets over zichzelf te vertellen | **Duur:** 20-30 minuten | **Benodigheden:** iedereen neemt zelf een voorwerp mee | **Opstelling:** gewone klasopstelling aan tafels

1. Vraag iedereen van te voren een voorwerp mee te nemen van huis die iets zegt over hem/haar. Jullie nemen als studenten wat mee, maar vragen via de juf ook de kinderen iets mee te nemen.
2. In de klas laat iedereen zijn/haar voorwerp zien en vertelt kort wat dit voorwerp met hem/haar te maken heeft

HANDAFDRUK

Doel: Kennismaken, verschillen/overeenkomsten ontdekken tussen student en kind | **Duur:** 15-20 minuten | **Benodigheden:** papier, potloden | **Opstelling:** gewone klasopstelling aan tafels

1. Leg uit dat iedereen zijn hand gaat omtrekken op het papier en in elke vinger een eigenschap schrijft. Jullie als studenten doen ook mee. Maak een voorbeeld op het bord, bijvoorbeeld zo:
 - Duim: lievelingshobby
 - Wijsvinger: aantal broers & zussen
 - Middelvinger: lievelingseten
 - Ringvinger: Geboorteplaats
 - Pink: Lievelingskleur
 - Handpalm: je naam
2. Als iedereen klaar is, haal je de blaadjes op. Jij leest ze voor en de groep raadt van wie het blaadje is. Bijvoorbeeld: ik heb hier een blaadje van iemand die graag danst, 2 broers heeft, van friet houdt, in Barendrecht is geboren en paars een mooie kleur vindt.

Tips:

- Leg de opdracht eerst uit, voordat je blaadjes en potloden uitdeelt. Anders raken de kinderen gelijk afgeleid.

“VOORRODELEN”

Doel: kinderen leren studenten kennen, studenten komen erachter hoe kinderen over studenten denken | **Duur:** 10 - 20 minuten | **Benodigheden:** papier, pen | **Opstelling:** gewone klasopstelling aan tafels

1. Eén student loopt de klas in en legt de opdracht uit, de rest wacht op de gang.
2. Straks komen één voor één de studenten binnen. Bij elke student mag ieder kind bedenken hoe oud diegene is, wat hij/zij studeert en waar hij/zij woont. Als iedereen het heeft opgeschreven, houdt de student een korte inventarisatie van de schattingen. Daarna stelt de student zich voor. Vervolgens kom de volgende student binnen en herhaalt het tafereel zich.

Tips:

- Ga de interactie aan met de kinderen, voordat je zelf de antwoorden geeft. Stel vragen: Wie denkt dat ik ouder ben dan 25? Wie denkt dat ik nog bij mijn ouders woon?
- Geef voor de vraag waar de student woont 3 opties die je op het bord schrijft, afhankelijk van jullie woonsituaties. Bijvoorbeeld: Bij ouders / met meer dan 5 andere studenten in een flat / met 2 vriendinnen.
- Je kunt de vragen natuurlijk aanpassen aan wat jullie leuk vinden.

NAMENBAL

Doel: snel namen leren, bewegen | **Duur:** 10 minuten | **Benodigheden:** - | **Opstelling:** kring (staand)

1. Leg uit dat jullie een onzichtbare bal gaan overgooien, waarbij je eerst je eigen naam noemt en dan die van degene naar wie je gooit. Als het nodig is doe je eerst een namenronde.
2. Zeg je de verkeerde naam? Dan vangt diegene de bal niet. Je mag de bal dan nog eens gooien. Heb je het weer fout? Vraag dan wat de juiste naam is en gooi opnieuw.

Variatietip:

Om namen makkelijk te kunnen onthouden kun je iedereen een bijnaam voor zichzelf laten bedenken die allitereert met de eerste letter van hun voornaam. Bijvoorbeeld 'Lisa de leeuw'.

AMERIKAANS LIFTEN

Doel: snel namen leren, bewegen | **Duur:** 10 minuten | **Benodigheden:** - | **Opstelling:** kring is het makkelijkst (zittend)

1. Oefen eerst met de hele klas de bewegingen die bij deze oefening horen. Geef aan dat het heel belangrijk is dat deze tegelijk gaan.
2. De bewegingen zijn achtereenvolgens: handen slaan op bovenbenen, klappen in de handen, rechterduim naast je rechteroor bewegen, linkerduim naast je linkeroor bewegen.
3. Als deze bewegingsreeks goed gaat, leg je uit dat jij bij de beweging met je rechterduim je eigen naam zegt en bij de beweging met je linkerduim de naam van iemand anders. Bij de volgende bewegingsreeks moet diegene dan eerst zijn eigen naam zeggen bij de rechterduim en vervolgens bij de linkerduim de naam van iemand anders. Et cetera.

Tips:

- Doe de oefening eerst voor met de studenten.
- Om het stapsgewijs uit te leggen, kun je eerst ook op volgorde de kring langs gaan, na 1 rondje mag iedereen zelf weten naar wie hij lift.

STUDENTENQUIZ

Doel: kinderen leren studenten kennen, studenten komen erachter hoe kinderen over studenten denken |

Duur: 10 - 20 minuten | **Benodigheden:** powerpoint met vragen, papieren met A, B en C | **Opstelling:** grote kring met veel ruimte in het midden heeft de voorkeur voor het overzicht

1. Maak van te voren een powerpoint met multiple-choice vragen over het studentenleven. Bijvoorbeeld: Hoe ziet een studentenkamer eruit? Met drie plaatjes van kamers.
2. Hang in drie hoeken van het lokaal een letter: A, B of C.
3. Vertel de kinderen dat ze bij de letter moeten gaan staan, waarvan zij denken dat het juist is.
4. Degene die het goed hadden, mogen weer in het midden gaan staan voor de volgende vraag, de andere kinderen moeten gaan zitten. Op deze manier hou je een groepje winnaars over, "de studentkenners!".

Tips:

- Maak de powerpoint levendig, gebruik veel plaatjes en weinig woorden.
- Je kunt de vragen algemeen houden: welke sport is het populairst onder studenten? Hoeveel studenten zijn er in 'deze stad'? Wat is het lievelingseten van studenten? Maar je kunt natuurlijk ook persoonlijker vragen stellen: wat is de kamer van Emma? (met foto's) Wie van ons is het oudst?
- Via www.getkahoot.com kun je een quiz maken en die live met de kinderen spelen. Kinderen hebben dan wel een smartphone nodig (of in groepjes samen doen), maar je kunt dan dus live op je tel met de quiz meedoen!

Variatie:

- Je hoeft natuurlijk geen winnaars te hebben, het kan ook juist leuk zijn de hele klas de hele tijd mee te laten doen.
- Als je vragen maakt met 2 antwoordmogelijkheden, kun je ook de kinderen laten staan voor optie 1 en zitten voor optie 2. Dit kan sneller gaan.

DILEMMASPEL

Doel: kennismaken, verschillen/overeenkomsten ontdekken tussen student en kind | **Duur:** 10 minuten | **Benodigheden:** dilemma's, stoelen | **Opstelling:** geen voorkeur

1. Eén van de studenten noemt een dilemma die jullie van te voren hebben bedacht en zegt bij elke optie of je daarvoor moet staan of zitten. Bijvoorbeeld: staan frietjes, zitten pannenkoeken.
2. Iedereen die van frietjes houdt gaat dus staan, iedereen die van pannenkoeken houdt gaat zitten, studenten en kinderen doen allemaal mee.
3. Zo ga je meerdere dilemma's af om elkaar snel en simpel te leren kennen.

Tips:

- Nog meer voorbeelden: hond/kat, roze/blauw, rekenen/lezen, gym/tekenen, voetbal/atletiek, binnen spelen/buiten spelen, film kijken/gamen, spaghetti/nasi
- Hou de vaart er in, zo voorkom je te veel discussie

Variatie:

- Als je genoeg ruimte hebt, kun je iedereen ook heen en weer laten lopen. Dus: links is friet, recht is pannenkoeken.

LIJN

Doel: kennismaken | **Duur:** 10 minuten | **Benodigheden:** - | **Opstelling:** geen voorkeur

1. Vraag drie vrijwilligers. Zij mogen jullie als studenten in volgorde zetten op leeftijd
2. Als zij klaar zijn, vraag je de rest van de klas wie denkt dat deze volgorde klopt.
3. Vervolgens vertellen jullie hoe oud je echt bent en kijken jullie samen of het klopt.

2. BEDENK & DOE SESSIE 2

2.1 WIJKVERKENNING

Hieronder vind je allerlei manieren om de wijkverkenning creatief en toch gestructureerd te laten verlopen.

WIJKBINGO

Doel: kinderen en studenten leren de wijk goed kennen en zien wat er al is | **Duur:** 25-30 minuten | **Benodigdheden:** van te voren foto's maken van opvallende plekken in de wijk, hier maak je bingo kaarten van (voor elk groepje 1), 1 pen per groepje | **Opstelling:** groepjes van 4 à 5 kinderen met 1 student/juf of meester

1. Na het verdelen van de klas in groepjes, leg je uit dat elk groepje straks een bingo kaart krijgt met foto's uit de wijk. Zij mogen de plekken die bij de foto's horen gaan zoeken.
2. Hebben ze een foto gevonden, dan wordt deze doorkruist.
3. Wie als eerste alle foto's heeft doorgekruist en weer terug is bij de beginplek is de winnaar!
4. Als alle groepjes terug zijn kun je het spel nabespreken: praat met de kinderen over de plekken in de wijk die op de foto staan. Komen ze hier vaak? Voelt het goed? Waarom komen ze hier wel/niet vaak? Wat kan er anders?
5. Extra tijd? Dan kun je de kinderen vragen of er nog plekken zijn in de wijk die ze jullie graag willen laten zien en waarom.

Tips:

- Maak foto's van mooie en leuke plekken in de wijk

Variatie:

- In plaats van klassikaal nabespreken kun je ook op elke plek een vraag hangen die de kinderen moeten beantwoorden. De begeleidende volwassene noteert het antwoord. Vragen kunnen zijn: - Ik kom graag/niet graag op deze plek, omdat... - Wat kan er beter aan deze plek? - Wat vind je mooi/leuk aan deze plek? - Vraag aan een voorbijganger wat hij/zij van deze plek vindt. - Voel je je veilig op deze plek?

ROLLENSPEL

Doel: kinderen en studenten leren de wijk goed kennen en zien wat er al is, kinderen kijken door een andere bril naar hun wijk | **Duur:** 30-45 minuten | **Benodigdheden:** uitgestippelde routes, naambadges met daarop de rollen (toerist, fotograaf, journalist, uitvinder), pen en papier voor elk groepje, 1 fotocamera en aansluiting om de foto's op het digitale schoolbord te laten zien | **Opstelling:** groepjes van 4-6 kinderen met 1 student/juf of meester

1. Verdeel de vier rollen over de groepjes: 1 groepje fotografen, 1 groepje toeristen, 1 groepje
2. Elk groepje loopt een route door de wijk. Zij bekijken de wijk vanuit hun rol. Vraag bijvoorbeeld aan:
 - a. De fotografen of zij foto's willen maken van hun (minst) favoriete plekken
 - b. De toeristen waar het mooiste stukje van de wijk te zien is
 - c. De journalisten of zij voorbijgangers willen interviewen over de wijk
 - d. De uitvinders of zij minstens 3 ideeën willen bedenken om de wijk te verbeteren
3. Eenmaal terug in de klas krijgt elk groepje 5-10 minuten om hun bevindingen te ordenen en een korte presentatie voor te bereiden.
4. Geef elk groepje 1 minuut de tijd om hun resultaten te presenteren

Tips:

- Spreek af hoe lang je door de wijk mag lopen en wanneer je met je groepje weer terug bent bij de school
- Als er al een thema is voor jullie project, pas de rollen dan aan het thema aan. Draait het project bijvoorbeeld om verkeersveiligheid? Vraag dan de fotografen foto's te maken van de onveiligste plekken en de journalisten om wijkbewoners te interviewen over hoe veilig zij de wijk vinden. Draait het om fleur en kleur? Vraag de toeristen wat het kleurigste stukje is dat zij tijdens de route tegenkomen.

DOELGROEPENSPEL

Doel: kinderen kijken door een andere bril naar hun wijk en denken ook aan andere doelgroepen dan henzelf | **Duur:** 15-20 minuten | **Benodigheden:** verkleedkleden | **Opstelling:** kring of klasopstelling

1. Elke student (behalve 1) gaat verkleed en vertegenwoordigt zo een bepaalde doelgroep binnen de wijk: tieners/kinderen/bejaarden/ouders/baby's
2. Leg aan de kinderen uit dat straks verschillende wijkbewoners binnen zullen komen en dat zij hen vragen mogen stellen over de wijk
3. De studenten komen 1 voor 1 de klas binnen en de kinderen stellen hun vragen: wat mis je in de wijk? Wat vind je goed aan de wijk? Wat is je favoriete plek? De student die niet verkleed is kan de kinderen af en toe op weg helpen.
4. Laat een paar kinderen per doelgroep een kort verslagje maken van het interview.

Tips:

- Voor dit spel moet je als student de wijk al goed kennen en je voorbereiden op de vragen die gesteld kunnen worden.
- Probeer echt helemaal in je rol te kruipen en geloofwaardig antwoord te geven.
- Laat de kinderen van te voren vragen bedenken die ze aan elke doelgroep kunnen stellen.

Variatie:

- Je kunt deze oefening ook doen om je gekozen idee in wijkles 3 beter te maken door te kijken of je met je idee iets voor elke doelgroep kunt betekenen. Als de kinderen bijvoorbeeld een speeltuin bedenken en ze gaan met een bejaarde in gesprek, dan komen ze erachter dat deze bejaarde misschien wel overlast ervaart van de speeltuin. Hoe zorgen ze ervoor dat die overlast tot een minimum wordt gehouden? Door de speeltuin bijvoorbeeld niet in de buurt van een bejaardenflat te zetten.

FOTOWEDSTRIJD

Doel: kinderen denken na over hun wijk, studenten zien hoe zij over hun wijk denken, inzicht in welke plekken in de wijk verbetering kunnen gebruiken | **Duur:** 20-30 minuten | **Benodigheden:** minstens 1 camera per groepje en aansluiting om foto's op digitale schoolbord te laten zien | **Opstelling:** in groepjes van 3-4 kinderen met 1 student/docent

1. Als je groepjes hebt gemaakt, leg je uit dat de kinderen straks de wijk ingaan om 2 foto's te maken.
2. Eén foto van een plek in de wijk waar ze trots op zijn
3. Eén foto van een plek in de wijk waar ze veel kans voor verbetering zien
4. Spreek een tijd af waarop iedereen weer terug is in de klas
5. Ga in groepjes de wijk in om foto's te maken
6. Als iedereen terug is, krijgt elk groepje 1 minuut om hun foto's te presenteren aan de rest van de klas. Waarom zijn ze trots op de plek en welke kansen voor verbetering zien ze? Laat eventueel de rest van de klas kort reageren, zijn ze het met het groepje eens?

Tips:

- Dit spel is goed te combineren met het volgende spel: 'Straatbingo'
- Je kunt het spel aanpassen als er al een thema is voor jullie project. Is het thema verkeersveiligheid? Laat ze dan foto's maken van de veiligste plek en de onveiligste plek in de buurt.

RONDLEIDING DOOR DE KINDEREN

Doel: kinderen voelen eigenaarschap en verantwoordelijkheid, studenten zien de wijk door de ogen van de kinderen | **Duur:** 15-20 minuten | **Benodigheden:** - | **Opstelling:** groepjes van 4-6 kinderen met 1 student

1. Als de groepjes zijn gemaakt, leg je uit dat de kinderen vandaag de gids zijn van een rondleiding door hun eigen wijk.
2. Elk groepje neemt 1 student mee langs de plekken waar zij vaak komen.
3. Op elke plek kan de student een aantal vragen stellen, bijvoorbeeld: waarom kom je hier vaak? Voel je je hier veilig? Wat zou er verbeterd kunnen worden?
4. Spreek een tijd af waarop iedereen weer terug is.

Tips:

- De vorige oefening 'straatbingo' is goed te combineren met deze manier van wijkverkenning
- Maak als student notities van de plekken waar de kinderen je brengen en de antwoorden op je vragen. Dit kan input en richting geven voor je volgende sessie.

2.2 BRAINSTORM

Tijdens de tweede sessie ga je met vanuit alle input die uit de wijkverkenning is gekomen samen met de kinderen brainstormen om ideeën te bedenken om de wijk te verbeteren. Onderstaande spellen kunnen helpen deze brainstorm een kader te geven.

ALGEMENE TIPS

- Geef ieder kind een geel zonnetje/gele hoed. Leg uit dat deze staat voor de positieve benadering. Vandaag gaan we alleen maar positief denken en hebben we geen kritiek. Er zijn geen stomme ideeën!
- Vanuit een brainstormsessie in één van onderstaande vormen maken jullie een lijst van alle (of de meest voorkomende) ideeën van de kinderen (max 15 items). Sommige ideeën kunnen misschien samengevoegd worden. Bepaal van te voren of jullie als studenten deze lijst maken, of dat je het samen met de kinderen doet.

WOORDSPIN

Doel: brainstormen over het thema | **Duur:** 10-20 minuten | **Benodigheden:** 1 groot vel met pen/stift per groepje | **Opstelling:** in groepjes van 4-6 kinderen met 1 student

1. Elk groepje schrijft in het midden van het vel het thema van het project met een rondje eromheen.
2. In het groepje gaan ze samen allerlei ideeën bedenken voor de wijk bedenken vanuit dit thema. Alle ideeën zijn goed.
3. Als student hou je er zicht op dat ze out-of-the-box denken en dat ze elkaar niet afkraken.
4. Aan het eind krijgt elk groepje 1 minuut de tijd om hun beste ideeën te presenteren. De rest van de klas mag eventueel vragen stellen ter verduidelijking. Beperk het dan wel tot 2 vragen, zodat het niet te lang duurt.

Variatie:

- Je kunt de woordspinnen ook presenteren door ze aan de muren van het klaslokaal op te hangen. Ieder kind krijgt 2 stickertjes en mogen deze plakken bij ideeën die zij goed vinden. Zo heb je gelijk een selectie gemaakt van de ideeën.

KLEUR AANBRENGEN

Doel: kinderen laten zien hoe zij nu tegen hun wijk aankijken en brainstormen gelijk over het thema |

Duur: 20-30 minuten | **Benodigheden:** 1 groot vel met zwarte stiften en gekleurde stiften per groepje |

Opstelling: in groepjes van 4-6 kinderen met 1 student

1. Laat elk groepje met de zwarte stiften op het vel tekenen hoe de wijk er nu uit ziet en dan vooral wat ze niet leuk vinden aan de wijk.
2. Als ze daarmee klaar zijn (na ongeveer 10-15 minuten) mogen ze met de kleurstiften aspecten aan de tekening toevoegen waarmee ze de wijk willen verbeteren.
3. Aan het eind krijgt elk groepje 1 minuut de tijd om hun beste ideeën te presenteren. De rest van de klas mag eventueel vragen stellen ter verduidelijking. Beperk het dan wel tot 2 vragen, zodat het niet te lang duurt.

Variatie:

- Je kunt ook de zwart-wit tekeningen laten rouleren. Elk groepje brengt kleur aan in de zwart-wit tekening van een andere groep.
- Je kunt de tekeningen ook presenteren door ze aan de muren van het klaslokaal op te hangen. Ieder kind krijgt 2 stickertjes en mogen deze plakken bij ideeën die zij goed vinden. Zo heb je gelijk een selectie gemaakt van de ideeën.

COLLAGE

Doel: kinderen geven visueel weer hoe zij willen dat hun wijk eruit ziet | **Duur:** 20 minuten |

Benodigheden: stapel tijdschriften, pennen, stiften, potloden, kranten, lijm, scharen etc. | **Opstelling:** in groepjes van 4-6 kinderen met 1 student

1. De kinderen maken in hun groepje een collage over hun ideale wijk. Hoe ziet die eruit? Laat ze dromen!
2. Ze mogen alle materialen vrij gebruiken: plaatjes knippen uit tijdschriften, zelf tekenen/schrijven etc.
3. Aan het eind krijgt elk groepje 1 minuut de tijd om hun collage te presenteren. De rest van de klas mag eventueel vragen stellen ter verduidelijking. Beperk het dan wel tot 2 vragen, zodat het niet te lang duurt.

Tips:

- Als je ze dit in groepjes laat doen, leren ze gelijk samenwerken en beargumenteren waarom ze iets in hun droomwijk willen. Als student kun je hierop coachen.

3. BEDENK & DOE SESSIE 3

3.1 IDEEËN ORDENEN

Uit de brainstorm zijn als het goed is heel veel ideeën gekomen. Maar hoe kom je vanuit al deze ideeën nu tot één haalbaar en leuk idee samen met de kinderen? Onderstaande spellen kunnen hierbij helpen.

CATEGORIEËN MAKEN

Doel: ideeën in categorieën delen | **Duur:** 15-20 minuten | **Benodigdheden:** lijst met ideeën op het bord en de categorieën | **Opstelling:** klasopstelling

1. Schrijf de lijst met 10-15 ideeën uit de brainstorm op het bord. Schrijf daarnaast een aantal categorieën op het bord waar de ideeën onder kunnen vallen. Dit kan bijvoorbeeld per doelgroep (bejaarden, kinderen, volwassenen, tieners)
2. Samen met de klas bekijk je elk idee en bepaal je onder welke categorie die valt.
3. Vervolgens kun je de klas op een categorie laten stemmen. De ideeën die onder deze categorie vallen zijn jullie top 3 (of top 5). Of misschien kunnen de ideeën wel gecombineerd worden?

ANONIEM STEMMEN

Doel: van veel ideeën naar een top 3, elk kind heeft inspraak | **Duur:** 15 minuten | **Benodigdheden:** lijst met ideeën op het bord, stembus, stempapiertjes | **Opstelling:** klasopstelling

1. Schrijf de lijst van 10-15 ideeën die uit de brainstorm zijn gekomen op het bord
2. Leg aan de kinderen uit dat ze uit deze lijst een top 3 van hun favoriete ideeën mogen kiezen.
3. Benadruk het belang van anoniem stemmen (waarom bestaat dat eigenlijk?)
4. De kinderen schrijven hun top 3 op een briefje en stoppen het briefje in de stembus
5. Aan de hand van de briefjes stellen jullie als studenten de klassen top 3 samen. (eerste keus van elk briefje krijgt steeds 3 punten, tweede keus krijgt 2 punten en derde keus krijgt 1 punt)

Tips:

- Terwijl 2 van jullie de stemmen aan het tellen zijn, kunnen de anderen een spelletje doen met de kinderen. Geef ze bijvoorbeeld een woordzoeker over het studentenleven.

SNEL STEMMEN

Doel: van veel ideeën naar een top 3, elk kind heeft inspraak | **Duur:** 5-10 minuten | **Benodigdheden:** lijst met ideeën op het bord | **Opstelling:** geen voorkeur

1. Schrijf de lijst van 10-15 ideeën die uit de brainstorm zijn gekomen op het bord
2. Noem elk idee op, de kinderen kiezen hun favoriete idee. Als deze genoemd wordt, gaan ze staan.
3. Tel bij elk idee alle staande kinderen en schrijf dit achter het idee
4. Op deze manier heb je een top 3 van de klas

Tips:

- Laat iemand uit de klas helpen met staande kinderen tellen en de telling op het bord schrijven
- Benadruk dat niemand 2 keer mag stemmen
- Hou in de gaten dat het voor sommige kinderen jammer kan zijn dat niemand op hun idee heeft gestemd. Sta hier echter niet te lang bij stil, maar hou het enthousiasme voor de top 3 hoog!

4. ACTIEF UITSTAPJE NAAR HET STUDENTENLEVEN

RONDLEIDING MET FOTOSPEURTOCHT

Doel: kinderen worden op een speelse manier rondgeleid langs de belangrijkste plekken van de faculteit/sociëteit etc. en leren ondertussen gelijk meer over het studentenleven | **Duur:** 45-60 minuten |

Benodigheden: foto's van de plekken, vragen over het studentenleven, een antwoordblad met pen per groepje | **Opstelling:** -

1. Verdeel de klas in groepjes van 4-6 kinderen. Geef elk groepje een antwoordvel met foto's van plekken waar je langskomt tijdens je rondleiding. Van te voren heb je op elk van deze plek een meerkeuzevraag gehangen die gaat over het studentenleven.
2. De kinderen moeten de plekken op de foto's zien te vinden. Als ze op een plek zijn aangekomen, kunnen ze de vraag zoeken die jullie van te voren hebben opgehangen.
3. Vervolgens kiezen zij het antwoord uit waarvan zij denken dat het goed is. Bij elk antwoord hoort een letter. Als ze aan het eind alle antwoorden juist hebben, vormen alle letters samen een woord.

Tips:

- Bij elk groepje heeft een student/docent als leider. Laat elk groepje een andere route lopen.
- De kinderen kunnen rondlopende studenten vragen om tips voor het beantwoorden van de vragen.
- Voorbeelden van vragen: Wat is het favoriete eten van studenten? (Pizza/friet/pannenkoeken) Wat is de populairste sport onder studenten? Hoe oud zijn studenten gemiddeld als ze op kamers gaan? Hoeveel studenten studeren in – *jouw studentenstad* - ?

MINI ONDERZOEK

Doel: kinderen leren studenten kennen en worden gelijk onderzoekers (net als studenten! | **Duur:** 10-15 minuten | **Benodigheden:** pen en papier | **Opstelling:** -

1. Verdeel de klas in groepjes. Geef elk groepje een andere vraag mee waar ze antwoord op moeten vinden.
2. Vragen kunnen zijn: wat is het lievelingseten van studenten? Wat is de populairste sport onder studenten?
3. Geef elk groepje de opdracht binnen 5 minuten zoveel mogelijk studenten naar hun antwoord te vragen
4. Daarna kan elk groepje hun conclusies presenteren. Bijvoorbeeld:
 - a. De meeste studenten vonden voetbal het leukst, maar er hielden er ook een paar van rugby
 - b. Bijna alle studenten die we spraken eten het vaakst pizza.

Tips:

- Zorg dat elk groepje een begeleider heeft die de kinderen aan kan sturen en helpt met de presentatie

5. Overige spelideeën

5.1 GROEPSVORMINGSSPELLETJES

Wil je op een creatieve manier groepjes maken? Maak gebruik van onderstaande spelletjes.

DIERENGELUIDEN

Doel: op een creatieve, energieke manier groepjes maken | **Duur:** 5 minuten | **Benodigheden:** kaartjes met plaatjes van dieren erop. Het aantal kaartjes van één diersoort komt overeen met het aantal kinderen dat je in één groepje wil hebben. | **Opstelling:** kring heeft de voorkeur, omdat het handig is veel ruimte te hebben

1. Leg uit dat de kinderen straks allemaal een kaartje krijgen met een dier erop, maar dat ze aan niemand mogen laten welk dier ze hebben.
2. Als iedereen een kaartje heeft, moet iedereen het geluid maken van het dier dat op hun kaartje staat. Dus als er een hond op je kaartje staat, ga je blaffen etc. Benadruk dat je geen andere geluiden mag maken, dan alleen het diergeluid.
3. Iedereen met hetzelfde diergeluid zoekt elkaar op en gaat bij elkaar staan. Zo heb je groepjes gevormd!

5.2 ENERGIZERS

Deze spelletjes kun je tussendoor doen, als je merkt dat de energie zakt of als de kinderen juist even hun teveel aan energie kwijt moeten. Ook kunnen ze bijvoorbeeld gedaan worden als een paar van jullie de stemmen aan het tellen zijn, of als leuke afsluiter van je wijkles.

LEVENDE KNOOP

Doel: kinderen moeten samenwerken, kunnen hun energie kwijt, team building | **Duur:** 10-20 minuten | **Benodigheden:** - | **Opstelling:** tafels en stoelen aan de kant, veel ruimte nodig

1. De kinderen staan in een kring. Iedereen steekt zijn rechterhand naar voren en grijpt willekeurig de hand van een ander. (niet die van buurman of buurvrouw)
2. Laat de handen vasthouden en doe hetzelfde met de linkerhanden. Help als spelleider waar nodig.
3. Nu zijn de kinderen een levende knoop en moeten ze samen proberen weer een cirkel te vormen. De handen mogen nooit losgelaten worden! Het kan zijn dat er meerdere cirkels ontstaan, dit is normaal.

Variatie:

- Je kunt iemand op de gang laten wachten, terwijl de knoop wordt gevormd. Deze persoon mag vervolgens de knoop proberen te ontrafelen. De groep moet naar deze persoon luisteren.

LEVEND COMMANDO PINKELLEN

Doel: kinderen kunnen hun energie kwijt, bewegen, lol maken | **Duur:** 10-15 minuten | **Benodigheden:** - | **Opstelling:** staand in een kring

1. Eén persoon is de commandant. Deze kan verschillende commando's roepen en de rest van de klas moet dit commando uitvoeren. Het commando mag echter alleen uitgevoerd worden als de commandant er 'commando' voor zegt. Doet die dat niet, dan blijft de groep het voorgaande commando uitvoeren. Maakt iemand de verkeerde beweging? Dan wordt diegene de commandant.
2. De commando's:
 - a. Pinkelen: iedereen springt op de plek

- b. Hol: iedereen gaat gestrekt staan met rug en armen naar achteren
- c. Bol: iedereen maakt een bol van zijn rug met de handen naar beneden
- d. Plat: iedereen gaat plat op de grond liggen

Tips:

- Doe de commando's eerst één keer voor en laat iedereen je na doen.
- Je kunt natuurlijk ook andere commando's bedenken of toevoegen. Misschien kun je zelfs commando's bedenken die in het thema van je project passen.
- De commandant mag de groep in verwarring brengen, door zelf andere commando's uit te voeren dan hij geeft.

Variaties:

- Maakt iemand een verkeerde beweging? Dan moet diegene gaan zitten. Degene die overblijft heeft gewonnen!

STOPDANS

Doel: kinderen kunnen hun energie kwijt, bewegen, lol maken | **Duur:** 5-10 minuten | **Benodigheden:** dansbare muziek | **Opstelling:** het liefst zo veel mogelijk ruimte (alle tafels en stoelen aan de kant)

1. Leg uit dat je zo muziek aan gaat zetten. Zodra de muziek start gaat iedereen dansen
2. Als de muziek stopt, moet iedereen in freeze staan
3. Als de muziek weer begint, gaat iedereen weer dansen
4. Varieer in muziekstijlen

STAMPENDANS

Doel: kinderen kunnen hun energie kwijt, bewegen, lol maken | **Duur:** 5 minuten | **Benodigheden:** - | **Opstelling:** staand in een kring

1. Iedereen staat in een kring. Leg uit dat iedereen tegelijk zijn/haar rechterarm, daarna linkerarm, dan rechtervoet en dan linkervoet vooruit gaat bewegen. Eerst 8x, dan 6x, dan 4x en dan 2x. Jij als spelleider telt, ritmisch.
2. De reeks is dus als volgt:
 - a. 8x rechterarm naar voren, dan linkerarm, dan rechtervoet, dan linkervoet
 - b. 6x rechterarm naar voren, dan linkerarm, dan rechtervoet, dan linkervoet
 - c. 4x " "
 - d. 2x " "

Tips:

- Als je het lastig vindt het uit te leggen, doe het dan 1x voor.
- Hou het tempo hoog en zorg dat je duidelijk verstaanbaar bent als je telt!