

IEDEREEN KLAAR? STARTEN MAAR!

Energizers voor een leuke, veilige groep

1. STARTGESPREK

Schrijf de volgende vragen op het bord:

- Wat verwacht je van dit schooljaar?
- Waar kijk je naar uit?
- Waar zie je tegenop?
- Hoe kan ik jou helpen?

Maak tweetallen en laat die aan de hand van de vragen op het bord met elkaar in gesprek gaan. Zijn er kinderen in jouw groep die niet zo goed met elkaar kunnen praten? Probeer juist hen met deze vragen in gesprek te laten gaan. Help waar nodig is. Herhaal deze activiteit een paar keer, tot iedereen in deze groep elkaar gesproken heeft.



2. STARTEMOTIE

Deel post-its uit. Toon op het digibord de emotiewoorden (laat aan jonge kinderen de emoticons zien) door naar de digibordomgeving van Kwink te gaan, op 'Meer informatie' te klikken en de desbetreffende bouw te selecteren.

Welke emoties voelen de kinderen bij de start van het nieuwe schooljaar? Die schrijven ze op posts-its. Hierna plakken ze de emoties op hun buik. Misschien willen ze sommige voor zichzelf houden. Die plakken ze aan de binnenkant van hun kleding.

Alle startemoties opgeplakt? Dan gaan de kinderen op zoek naar iemand met dezelfde emotie. Ze praten samen over hoe ze het ervaren om dit te voelen. Uitgepraat? Dan gaan ze op zoek naar een ander met eenzelfde startemotie.

3. VOORSTELLEN

Met deze werkvorm leren de kinderen kort iets over zichzelf vertellen. Gebruik hiervoor de spelvorm zakdoekje leggen. Als het kind de zakdoek heeft, vertelt hij kort iets over zichzelf. Vooral jonge kleuters zullen dit lastig vinden. Stel vooraf een specifieke vraag. Bijvoorbeeld: Wat is je favoriete dier? Met wie woon jij thuis? Wat vind je moeilijk en waar ben je goed in?



4. MYSTERY HERO!

Schrijf de naam van elk kind op een briefje of ijslollystokje en stop deze in een pot. Trek aan het begin van de dag één naam uit de pot. Bekijk deze zonder dat de kinderen dit kunnen zien. Vertel de kinderen dat je deze dag extra goed let op positief gedrag dat dit kind laat zien. Omdat niemand weet wie de mystery hero is, doe je dit verzoek aan alle leerlingen. Aan het einde van de dag maak je bekend welk kind de mystery hero van de dag is. Is het gedrag gedurende de dag niet positief? Dan blijft voor altijd geheim wie de mystery hero was die dag.

5. PITSTOP

Om de 'race' dit schooljaar vol te houden, is het nodig af en toe een pitstop te maken. Geef de kinderen tekenpapier en laat hun ideale pitstopplek tekenen. Hoe ziet die plek om te ontspannen en even bij te tanken eruit? Wat hebben ze daar nodig? Willen ze daar alleen zijn of samen?



6. TWEE WAAR, EEN NIET WAAR

In dit spel schrijven alle kinderen drie feiten over zichzelf op. Twee van deze feiten zijn waar, en één feit is niet waar. Nu is het aan de andere kinderen om te raden welke van de drie genoemde feiten niet waar is. Dit kun je spelen in de kring, maar ook in kleine groepjes.



7. SAFETY CAR

Soms gaat het even mis met een kind in de groep. Hoe komen ze dan weer 'op de rit'? Praat erover met elkaar en laat de kinderen elkaar tips geven. Vertel ook als leerkracht wat jij in zo'n situatie nodig hebt. Verbeeld het gesprek en de tips in de safety car (zie de bijlage). Bijvoorbeeld door de lijntekening van de auto te vullen met helpende woorden en zinnen, of te tekenen wat helpend kan zijn.



IEDEREEN KLAAR? STARTEN MAAR!

Energizers voor een leuke, veilige groep

8. HANDIG OM TE WETEN

Voel je veilig om aan te geven waar je goed in bent én wat je nog wil leren. Elk kind trekt zijn hand om op een groot vel papier. Daarna bedenkt elk kind vijf dingen waarvan het zelf vindt dat het daar goed in is. Laat elk van die vijf dingen bij een vinger van de hand schrijven of tekenen. In het midden van de hand schrijven of tekenen de kinderen wat ze de komende week (of twee weken) graag willen leren. Hang alle getekende handen bij elkaar en laat die goed bekijken. Stel ook de vraag wie de kinderen de komende tijd kunnen helpen om iets te leren.



9. INTERVIEW

Tweetallen: één is de presentator, de ander wordt geïnterviewd. De presentator probeert in vijf minuten tijd drie bijzondere wetenswaardigheden van de ander te ontdekken.

10. JE GROOTSTE DROOM

Kinderen leren veel over elkaar als ze hun grootste dromen met elkaar delen. In tweetallen vertellen de kinderen elkaar hierover. Elk kind kiest een kenmerkend woord uit de droom van de ander en noteert dat.

Tip: verwerk al deze woorden in een woordwolk van de hele groep. <http://www.gewoonleuker.nl/maak-een-woordwolk/>

11. PASPOORT

Toon alle emotiewoorden van de emotiewoordenschat op www.kwinkopschool.nl (achter de inlog) en geef de volgende opdracht: Welke woorden verbind jij met een veilige groep? Kies er vijf die bij jou passen en combineer die met een foto van jezelf. Plak de foto op een A4-blad en schrijf de woorden er op een creatieve manier omheen. Bij elk woord komt een korte situatie of toelichting.

12. KLAAR? RUILEN MAAR!

Zet op het plein of in de gymzaal zoveel plekken uit als er kinderen in de groep zitten, plus een plek voor jezelf. Je kunt hiervoor blokken, pylonen of bijvoorbeeld een jas gebruiken. Iedereen zoekt een plek. Het is de bedoeling dat iedereen zo vaak mogelijk van plek ruilt met een ander. Maar er mag niet gesproken worden en ook geen geluiden gemaakt worden. Hoe vaak lukt het om met iemand van plek te wisselen?

Variatie:
Haal een plek weg en wijs een tikker aan. De tikker mag iemand tikken die niet bij een plek staat. Wie getikt is, gaat aan de kant staan. Het wordt zo steeds moeilijker om non-verbaal te communiceren over het ruilen.

13. EEN VEILIGE GROEP

Elk kind schrijft op een klein gekleurd kaartje één ding dat het nodig heeft om zich veilig te voelen in de groep. Prik alle kaartjes op een prikbord en hang daar groot een strook papier boven met de tekst: 'Het wordt een veilige groep dit jaar'. Laat nu een van de kinderen een kaartje van het prikbord pakken. Het leest de notitie voor. Bespreek samen de vraag: hoe kun je hier als groep voor zorgen?

14. KIKKERS HELPEN ELKAAR

Leg verspreid door de gymzaal matten neer. Zorg ook voor muziek. De kinderen zijn kikkers en huppelen, springen of zwemmen door de ruimte. Zodra de muziek stopt, helpen ze elkaar op het droge: een mat. Maar... er zijn veel minder matten dan kinderen. Ze moeten dus ruimte voor elkaar maken. Gelukkig is alleen aanraken van de mat al genoeg om veilig te zijn. Haal nu één mat weg en speel het spel opnieuw. Blijf dit herhalen. Is het ook mogelijk om alle kinderen op één mat te krijgen?



15. WIE DOET WAT?

Maak groepjes van drie. Zorg dat er voor elk groepje drie taken zijn. Bijvoorbeeld: rondjes rennen, touwtjespringen en jongleren. Vertel dat ze straks een minuut de tijd krijgen voor de taken. Ieder kind moet tellen hoe vaak het gerend, gesprongen of gejongleerd heeft. Het groepje beslist wie wat gaat doen. Bespreek na het spel of de verdeling goed gekozen was. Hadden ze er lol in? Zijn ze tevreden met het resultaat?

Andere taken:
Laat kinderen een liedje zingen, een som uitrekenen, de betekenis ergens van op internet opzoeken, van letters een zo lang mogelijk woord maken, zo vaak mogelijk een rondje om je stoel rennen, gaan zitten, weer opstaan en weer een rondje rennen, enz. Laat kinderen ook zelf taken verzinnen.

16. KLAAR VOOR DE FOTO?

De kinderen staan in twee rijen tegenover elkaar. De eerste rij is in dit spel een fotograaf en de tweede rij gaat op de foto. De fotografen sluiten hun ogen en geven de andere kinderen de tijd om in een gekke positie te gaan staan. Geef de leerlingen de opdracht om in interactie met elkaar een houding aan te nemen. Staan ze klaar, dan zeggen de fotografen 'klik' en openen voor drie seconden hun 'lens' (ogen). Daarna gaat de 'sluiter' weer dicht. De groep tegenover hen gaat weer in een normale positie staan. Lukt het de fotografen ze weer precies neer te zetten zoals ze stonden?

Tip: maak voor en na de 'foto' ook twee echte foto's zodat het daarna op het digibord vergeleken kan worden.

17. EEN, TWEE, DRIE, VIER... GO!

Ga met de klas in een kring zitten. Vertel de kinderen dat het in deze oefening gaat om samenwerking zonder daarbij te praten of gebaren te maken. Het gaat om concentratie en elkaar iets gunnen. Bij de magische vier gaat het erom dat er altijd vier kinderen tegelijkertijd staan. Nooit meer en nooit minder. Als er meer dan vier staan start het spel opnieuw. Staan er minder? Dan begint de groep ook opnieuw aan het spel. Het spel vergt enige oefening maar bij goed oefenen slaagt het zeker.

