

Handleiding

voor de leerkracht

Zien!kwartet

Doel

Om aan de ontwikkeling van sociale vaardigheden te kunnen werken, is het belangrijk dat je als leerkracht dezelfde taal spreekt als je leerling. Want als leerkracht observeer je het gedrag van de leerling, maar de leerling vult vanuit de beleving de vragenlijst in. Dit kwartet kan je helpen om de dimensies van ZIEN! uit te leggen.

Het kwartet is ontwikkeld aan de hand van de ZIEN!-aspecten en stellingen van de leerlingvragenlijsten. De kinderen spelen de aspecten met de daarbij horende stellingen bij elkaar om een kwartet te vormen.

Verdieping

Bij elke stelling is een opdracht geformuleerd om de kinderen inzicht te laten krijgen in hun eigen sociale vaardigheden. De speler die aan de beurt is moet de opdracht goed beantwoorden voordat hij of zij de gevraagde kaart ontvangt. De groep beoordeelt of het antwoord goed of fout is. Daardoor moeten alle leerlingen meedenken over de situatie.

Spelvarianten met de kaarten

1. Geef een of meer tweetallen een paar kwartetten. De kaarten worden willekeurig verdeeld over de twee personen. Zónder te praten moeten de kaarten geordend worden per kwartet. Je vertelt niet hoe ze dat moeten doen. Zo kunnen de kinderen oefenen om non-verbaal samen te werken. Reflecteer achteraf hoe het ging: Wie nam ruimte, en op welke manier? Wie gaf ruimte, en op welke manier? Was er een evenwicht tussen ruimte nemen en ruimte geven? Oefenen om non-verbaal samen te werken. Achteraf reflecteren hoe het ging: wie nam ruimte? Op welke manier? Wie gáf ruimte? Op welke manier? Was er een evenwicht tussen ruimte nemen en ruimte geven?
2. Geef een tweetal een of meer kwartetten. Laat voorbeelden bedenken bij iedere stelling van een moment waarop de kinderen zelf het betreffende gedrag hebben laten zien. Noem bij iedere stelling de naam van een kind uit de klas die dat gedrag vaak laat zien.
3. Geef ieder kind in de klas 's morgens een kaart. Vraag alle kinderen om die dag het gedrag van de kaart zo veel mogelijk te laten zien. Bespreek vóór iedere pauze wat de leerlingen hebben gedaan om het gedrag te laten zien.

4. Geef ieder kind een kaart. De kaart mag niet aan de anderen getoond worden. Het kind moet uitbeelden wat er op de kaart staat. Het mag een ander kind daarbij 'inschakelen'. Op de gang wordt aan het andere kind verteld wat die wel of niet moet doen of zeggen. De andere kinderen mogen raden wat voor kaart de leerling heeft. Op het digibord kan de PowerPoint met afbeeldingen [ParnasSys – informatief – ZIEN! Leerling leerjaar 5-8] worden getoond. Bepaal met elkaar bij welke afbeelding het gedrag hoort. Toon vervolgens de afbeelding met de stellingen die erbij horen. Welke stelling is het?
5. Alle kaarten liggen op een stapel midden op de tafel. Om de beurt pakt ieder kind een kaart en leest de opdracht voor. De persoon die links van de 'voorlezer' zit, voert de opdracht uit. Als de opdracht goed is, mag hij de kaart hebben. Daarna is de volgende aan de beurt.



Handleiding

voor de leerlingen

Zien!kwartet

Doel

Wie heeft aan het eind van het spel de meeste kwartetten verzameld? Een kwartet is een verzameling van vier kaarten die bij elkaar horen. Je kunt dit kwartetspel spelen met 2-7 spelers vanaf 8 jaar. In dit spel zitten 14 kwartetten (56 kaarten).

Vorbereiding

Na het schudden krijgt iedere speler 5 kaarten. De overige kaarten leg je ondersteboven op tafel neer. De 5 kaarten neem je in je hand en laat je niet aan de andere spelers zien. Soms kun je met de kaarten die je hebt gekregen al een kwartet maken. Leg dit kwartet dan open voor je op tafel.

Start

1. Bepaal wie mag beginnen.
2. Als je aan de beurt bent, vraag je aan een van je medespelers een kaart die je niet hebt. Dit moet dan wel een kaart zijn van een kwartet waarvan je zelf minimaal 1 kaart in je hand hebt. Noem de naam van het kwartet en vraag naar de kaart uit dit kwartet die je wilt hebben.

3. Als de speler die kaart heeft, dan moet hij deze aan je afgeven en mag je doorgaan met kaarten vragen. Dit hoeft niet aan dezelfde speler. Als je een setje van 4 kaarten hebt, roep je 'kwartet!' en leg je de vier bij elkaar horende kaarten voor je neer op tafel.
4. Heeft de speler de gevraagde kaart niet, dan is je beurt voorbij en mag de speler aan wie je het laatst een kaart vroeg de volgende vraag stellen.
5. Wanneer je bij je eerste vraag geen andere kaart van iemand hebt gekregen, mag je een kaart van de stapel op tafel pakken.

Verdieping

Als de speler de gevraagde kaart heeft, leest hij of zij de opdracht onder aan het kaartje aan je voor. Als je deze opdracht goed uitvoert, krijg je de kaart. Lukt het je niet, dan is je beurt voorbij. De groepsgenoten bepalen met elkaar of ze vinden dat de opdracht goed is beantwoord. Wanneer de meningen verdeeld zijn, wordt de kaart in de stapel op tafel gestopt.

Het einde

Als de pot leeg is én niemand meer kaarten in zijn hand heeft, is het spel afgelopen. De speler met de meeste kwartetten heeft gewonnen.

