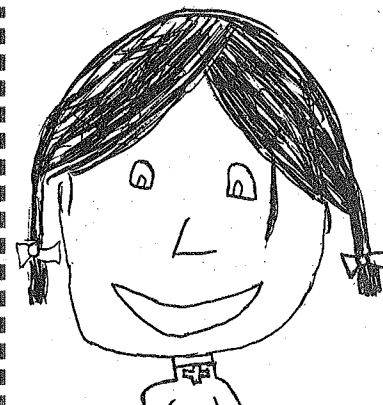


Gedachtengolven maken

Thema:	samenlevingsproblemen in de omgeving leren zien en benoemen, het anders zijn van een jeugdbeweging
Leeftijd:	9–12 jaar
Aantal:	onbeperkt
Materiaal:	envelopjes en papier, balpen, zwarte kleurstift, gedachtengolfkaartje (je vindt enkele voorbeelden los in deze map!) en balpen per kind, (eventueel) het boek Hotel Jacuzzi van Sarah R.Harris (uitgeverij Bakermat)
Duur:	2 tot 3 uur
Vorm:	vertelmoment, zoektocht buiten met nabespreking en schrijfmoment



Inleiding

Deze activiteit valt uiteen in vier deeltjes:
het verhaal van de schapenfamilie op het Schots Eiland van de Nevelen: verhaal
een zoektocht naar virussen (mond-en klauwzeer): zoektocht
hotel Jacuzzi is anders: nabespreking
gedachtengolven schrijven over de jeugdbeweging: schrijfmoment

Vorbereiding

▪ Virussen maken en de zoektocht uitstippelen

De begeleiding beslist welke “virussen” (maatschappelijke problemen) volgens hen voor de kinderen uit hun groep begrepen kunnen worden. Van elk virus wordt één voorbeeldsituatie gezocht die voor de kinderen herkenbaar is. Schrijf die voorbeelden onder elkaar op een blad, dat als leidraad dient voor de zoektocht. Aan ieder virus dat je als begeleiding kiest, koppel je één bepaalde plaats waar je het gaat verstoppen. We geven hier al enkele suggesties:

- “An heeft ros haar en wordt daar al jaren mee gepest op de speelplaats.” (verstop een envelop met daarin een getekend virus- een vies harig beestje met het woord ‘pesten’ erbij- aan een schoolpoort)
- “De papa van Sasha zit al 5 jaar zonder werk. Sasha praat er niet veel over want er is thuis dikwijls ruzie omdat zijn papa zich erg slecht voelt.” (envelop met virus ‘werkloos’ wordt verstoppt aan stempelokaal of werkwinkel)
- “Bij Nina zitten ze in de rats want ze hebben geen geld genoeg om de huishuur en al de rekeningen te betalen.” (virus ‘te weinig geld’ wordt aan een bankfiliaal verstoppt)
- “De oom van Stef zit altijd op café sinds hij gescheiden is. Hij is verslaafd aan drank.” (virus “verslaafd” verstoppt aan een café)
- “Erika heeft een heel erge ziekte. Daardoor kan ze niet veel naar school gaan. Ze voelt zich heel eenzaam thuis in haar bed, zonder kinderen om haar heen.” (virus “erg ziek” verstoppt aan dokterskabinet)

Verstop de envelopjes met getekende virussen op de gekozen plaatsen en bereid een route voor (duid aan op plattegrond) waarlangs je de kinderen door de gemeente stuurt op zoek naar de ‘vindplaatsen’ van de virussen. Nummer de situaties op het blad naargelang van de volgorde van de vindplaats op de route.

- eventueel boek (in de bibliotheek) en knuffeldier-schape zoeken

Verloop

▪ Vertelmoment

We geven hier een samenvatting van het verhaal dat je aan de kinderen kunt vertellen/voorlezen als start van je bijeenkomst. Aan de hand van het boek, kan je het natuurlijk ook letterlijk voorlezen. Gebruik eventueel enkele knuffeldier-schape(n) om het verhaal tegelijkertijd ook uit te beelden en levendiger te maken...

Nevel is een Schots schaap dat op het Eiland van de Nevelen woont. Haar grote vriend is een schaap dat ze Jacob heeft genoemd. Samen hebben ze pas een lammetje gekregen: Jacuzzi. Jacuzzi is een lammetje dat vele vragen stelt, en dat al gauw haar eigen weg wil gaan. Ze wil naar Engeland trekken om er een biologisch schaap te ontmoeten. Jacob en Nevel besluiten haar te laten gaan maar vooraf leert Nevel haar wel hoe ze "gedachtengolven" kan zenden om op afstand met elkaar in contact te blijven... De eerste gedachtengolven die uit Engeland aankomen zijn mooi en grappig. Maar dan is er een hele zware donkere gedachtengolf: het mond-en klauwzeervirus is uitgebroken in Engeland en Jacuzzi mag niet meer terugreizen. Bovendien worden bijna alle schape(n) gedood. Ook in de kudde van Nevel en Jacob breekt angst uit en dat veroorzaakt de gekste dingen. Ze mogen niet meer reizen of contact hebben met vreemde dieren, en... Nevel mag geen "gedachtengolven" meer ontvangen, want het virus is heel besmettelijk. Een donkere tijd breekt aan voor onze beide schape(n). De vriendschap tussen de andere schape(n) wordt aangetast. Er worden leefregels opgesteld waar je je aan moet houden, anders word je uit de kudde gezet! Toch besluiten Nevel en Jacob alle leefregels te overtreden en hun dochtertje te gaan zoeken. Een lange uitputtende tocht wacht hen. Ze moeten 's nachts reizen om niet gezien te worden... Soms belanden ze in hachelijke situaties: dieren gooien stenen naar hen in de veronderstelling dat ze het virus bij zich hebben... Ze ontmoeten een geitje dat haar moeder verloren is in een storm en hopeloos rondwaalt. Samen vinden ze de moeder terug. Het geitje is nu terecht, maar onze beide schape(n) hebben hun dochtertje nog altijd niet gevonden... Ook de gedachtengolven werken niet meer. Nevel en Jacob zijn uitgeput en vragen zich af of ze Jacuzzi ooit nog zullen terugzien... Op een ochtend besluiten ze een plaats op te richten waar alle dieren die wanhopig zijn, zoals zij, en die geen rust of thuis meer hebben, terecht kunnen. Een oude ruïne in de bergen lijkt de geschikte plaats. Ze noemen de plaats Hotel Jacuzzi. Ze vangen er allerlei dieren op en zijn vriendelijk en gastvrij voor iedereen. Hier zijn de virussen niet van tel! Uiteindelijk hopen ze dat de kleine Jacuzzi daar ook terecht zal komen. Op een nacht wordt Nevel gewekt door de maan. Wat ziet ze daar in de verte? Twee schimmen die naderen... Zou het? Ja, het is de kleine Jacuzzi! Maar ze is niet alleen. Ze heeft haar nieuwe biologische vriend bij zich. Die dag is er een groot feest in Hotel Jacuzzi. Ze versieren zich met bloemen en brengen een toast uit: op mekaar, op het weerzien en op... Hotel Jacuzzi!

Op het einde van dit verhaal komt het schaap Nevel snuffelend naar de kinderen toe en vraagt hen of mensen ook last hebben van virussen? Of er bij mensen ook problemen zijn waardoor de "kudde" uit elkaar valt? Denk aan problemen als: pesten, (kans)armoede, uitsluiting, werkloosheid, ... Het schaap Nevel stuurt de kinderen op pad: de zoektocht naar virussen kan beginnen.

▪ **Zoektocht**

De kinderen krijgen een routeplan (plattegrond) van de begeleiding. Telkens lezen ze één situatie over een virus voor en dan moeten ze op de weg die ze gaan, zelf ontdekken waar ze dat bewuste virus best zoeken. Als ze het envelopje met het virus gevonden hebben, lezen ze de volgende situatie voor en zoeken dan wat verder op hun route naar de vindplaats van dat virus... Als alle virussen gevonden zijn, keert de groep terug naar het lokaal.

▪ **Nabespreking**

Houd een nabespreking in de groep, vanuit volgende vragen:

- Welke virussen hebben we gevonden in de mensenwereld?
- Waar kunnen mensen opvang en steun (Hotel Jacuzzi) vinden in die situaties?
- Is onze jeugdbeweging ook een Hotel Jacuzzi is, waar 'virussen' geen kans krijgen?

▪ **Schrijfmoment: gedachtengolven**

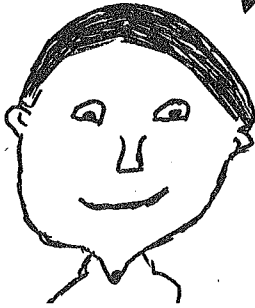
De kinderen schrijven een gedachtengolf over hun ideeën omtrent de derde vraag van de nabespreking. Op een kladblad kunnen de kinderen hun gedachten proberen te ordenen. Het is de bedoeling tot één belangrijke gedachte te komen per kind. Ieder kind krijgt een "gedachtengolfkaartje".

Vooraan is er een blanco wolk te zien. De belangrijkste gedachte wordt op die wolk geschreven en kan zo gelezen worden door andere kinderen en begeleiding van de andere groepen... Versier bijv. de muur van het groepslokaal met de ingevulde gedachtengolfkaartjes, of geef ieder kind er één mee naar huis. Je mag ze ook altijd doorsturen naar de Columba Stichting vzw. Zo komen ze altijd bij de schrijfster van het boek en bij het schaap Nevel terecht!

▪ **Gedachtengolfkaartjes aanvragen**

Als je deze activiteit wilt doen, kan je gratis voor ieder kind uit je groep nog één gedachtengolfkaartje aanvragen bij: de Columba Stichting vzw, Lange Pad 3A, 2960 Brecht, 03/313.88.19; columba.stichting@skynet.be

Samen dromen waarmaken



Thema:	invloed hebben
Leeftijd:	8-10 jaar
Aantal:	onbeperkt
Materiaal:	een bed, papier, pennen
Duur:	1 uur
Vorm:	bezinningsmoment

Inleiding

Door samen te zoeken naar manieren om dromen waar te maken, leren kinderen dat ze zelf invloed kunnen uitoefenen op de wereld rondom hen.

Verloop

▪ Samenkomst

Verzamel je leden rond een mooi opgemaakt bed waarin iemand (van de begeleiding) ligt te slapen. Zodra iedereen rond het bed staat, wordt die persoon wakker en vertelt dat hij / zij een fantastische droom heeft gehad.

▪ Vertel je droom

Vooraleer je jouw droom vertelt, vraag je even of er nog iemand zich een droom herinnert en daarover wil vertellen. Nadat enkelen hun droom gedeeld hebben, vertel je jouw droom.

Ik droomde vannacht over een barmhartige Samaritaan. Weet je wanneer je barmhartig bent? Je bent barmhartig als je iemand helpt omdat je medelijden met hem hebt. Je bent barmhartig als je ziet dat iemand hulp nodig heeft en je het je aantrekt. En wat is een Samaritaan? Dat is een man die in het land Samaria woont. Samaria ligt vlak bij het land Israël. De Samaritanen en de Israëlieten zijn geen vrienden van elkaar. Eigenlijk zijn het vijanden. Welnu, in mijn droom liep een man uit Israël langs een eenzame weg waar geen huizen staan en waar weinig mensen komen. Hij was op weg naar de stad Jericho en stapte flink door, zodat hij er binnen het uurtje wel zou zijn. Maar opeens kwamen er twee mannen uit de struiken langs de kant van de weg. Het waren gemene mannen die zijn geld wilden, het waren rovers! Ze grepen de man vast en sloegen hem op zijn hoofd, zijn armen en benen. Ze pakten hem al zijn geld af en ook bijna al zijn kleren. Snel verdwenen ze weer in de struiken en lieten de arme man zomaar aan de kant van de weg liggen. De man was gelukkig niet dood, maar had wel veel pijn over heel zijn lichaam en hij bloedde ook fel. Als er niemand kwam om hem te helpen, zou hij zeker sterven. Gelukkig hoorde hij na een poosje voetstappen. Hij ging een beetje rechtop zitten en keek wie er aankwam. Het was een priester die uit Jeruzalem kwam en nu op weg naar huis was. De priester zag de gewonde man liggen. Maar in plaats van hem te helpen, ging hij snel aan de andere kant van de weg lopen. Hij deed net of hij de gewonde man niet zag liggen en liep gauw door. De priester dacht: 'Als ik hier blijf staan en die man help, komen de rovers misschien wel terug en dan nemen ze mij ook te pakken. Bovendien komen mijn mooie priesterkleden onder het bloed als ik hem verbind. Dat kan toch niet? Nee, ik moet zorgen dat ik hier zo gauw mogelijk vandaan kom!' De gewonde man bleef verdrietig aan de kant van de weg liggen. Zijn lichaam deed steeds meer pijn en hij kreeg verschrikkelijke dorst. De zon scheen zo fel op zijn hoofd!

Een poosje later hoorde hij weer voetstappen. Hij tilde zijn hoofd op om te kijken wie er nu aankwam. Het was een leviet. Een leviet is ook een knecht van God. Hij helpt de priester in de tempel. Deze leviet kwam ook uit Jeruzalem, net als de priester, en was ook op weg naar huis. De leviet zag echter de

arme man liggen en ging – net als de priester – snel aan de andere kant van de weg lopen. Hij deed net of hij de gewonde man niet zag en liep door! De leviet is net zo bang als de priester. Ze zijn allebei knechten van God, maar ze helpen de gewonde man niet! Verdrietig bleef de man weer liggen. Hij dacht: 'Als er nu niemand meer komt die me helpt, ga ik dood!'

Maar een poos later hoorde hij weer voetstappen. Voorzichtig tilde hij zijn gewonde hoofd op. Wie kwam er nu aan? Een man op een ezel ... een Samaritaan! 'Wat jammer', dacht de gewonde man. 'Deze man helpt me vast niet. Samaritanen zijn geen vrienden van ons. Hij rijdt natuurlijk gauw door.' Maar wat gebeurde er? De ezel stond stil. De Samaritaan stapte eraf en liep naar de gewonde man toe. Hij zei: 'Arme man, hebben de rovers je te pakken gehad? Je hebt zeker erge pijn en je hebt vast ook erge dorst! Wacht maar even. Ik heb water bij me.' De Samaritaan liep naar zijn ezel en nam een fles water. Voorzichtig tilde hij het hoofd van de man op en liet hem drinken. Met een verband en zalf verzorgde hij de wonden van de man. 'Kan je nu een beetje lopen?', vroeg de Samaritaan aan de man. 'Leun maar op mij. Je mag op mijn ezel zitten. Ik breng je naar de herberg waar ik vannacht slaap.' Een herberg is een soort hotel. De Samaritaan dacht er helemaal niet aan dat de rovers hem nu gemakkelijk te pakken konden krijgen. Hij dacht er ook niet aan dat de gewonde man een Israëliet was. Hij dacht alleen maar: 'Wat zal die arme man een pijn hebben! Gelukkig dat ik er net langs kwam, zodat ik hem kan helpen.' De Samaritaan heeft medelijden met de gewonde man. Daarom is hij een barmhartige Samaritaan. Wanneer ze eindelijk bij de herberg kwamen, kreeg de gewonde man eten en drinken. En mocht hij in een bed gaan liggen om te rusten. 'Ik betaal alles', zei de Samaritaan. 'Jij hebt geen geld meer. De rovers hebben je immers alles afgepakt!' De volgende morgen moest de Samaritaan weer verder reizen. Hij zei tegen de baas van de herberg: 'Zorg goed voor de gewonde man. Hier is wat geld. De rest betaal ik als ik volgende week terugkom.' De Samaritaan stapte op zijn ezel en reed weg. En de gewonde man mocht net zolang in de herberg blijven tot hij weer beter was!

▪ Nabespreking van de droom

Probeer samen met je leden op zoek te gaan naar dingen die in de droom zouden kunnen passen.

Noem eens een aantal dingen op die barmhartig zijn?

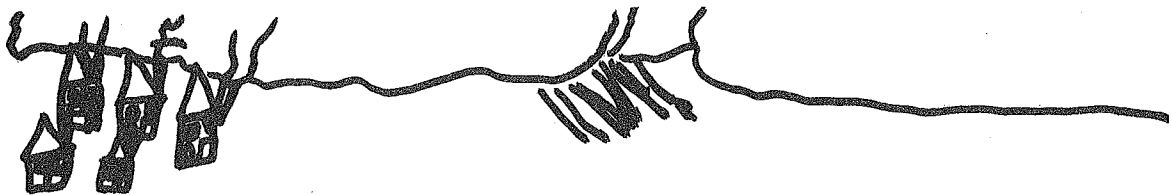
Wie is er al wel eens barmhartig geweest?

Wie kent andere mensen die barmhartig zijn?

Zijn er mensen die wij niet willen helpen, gewoon omdat ze anders zijn?

▪ Dromen waarmaken

Laat iedereen een barmhartige daad bedenken die hij/zij de komende maand wil uitvoeren. Iedereen schrijft die op een blaadje papier en geeft het aan iemand anders en ontvangt het blaadje van een ander. Die andere persoon is je 'barmhartige helper'. Hij moet je aan je opdracht herinneren en wanneer je hulp nodig hebt bij het uitvoeren van je taak kan je hem/haar om hulp vragen. Na een maand kan je nog eens terugblikken op ieders barmhartige daden: Wie voerde ze uit? Wie had het moeilijk?



Hoort iedereen erbij?

- **Thema:** (geen) uitsluiting, diversiteit, geborgenheid
- **Leeftijd:** 6-10 jaar
- **Aantal:** onbeperkt
- **Materiaal:** potloden, wasco's, stiften, papier, tekst
- **Duur:** 3 uur
- **Vorm:** via verhalen en knutselen stilstaan bij 'uitsluiting' en bij 'iedereen opnemen in de groep'



Inleiding

Tijdens deze activiteit staan de kinderen stil bij het 'er al dan niet bijhoren'. Eerst maken ze een tekening van een vogel en een nest. Dit wordt gevolgd door het samen luisteren naar een verhaal. Aan de hand van een aantal vragen volgt een nabespreking. Het afsluitend moment vat de 'moraal van het verhaal' nog eens samen, zodat die ook nog tijdens verdere activiteiten teruggekoppeld kan worden.

Verloop

■ Een tekening maken

Laat kinderen een mooie tekening maken van een vogel in een nest. Er bestaan verschillende soorten vogels, met verschillende soorten nestjes. Aan hen om er ééntje uit te kiezen en daar een tekening van te maken.

■ Verplaatsen naar vertelhoek

Na het tekenen gaan we in een kring zitten om naar een verhaal te luisteren. Laat de kinderen zich als vogels van de 'tekenplek' naar de 'vertelhoek' verhuizen. Dit doen ze door al tsjilpend naar de vertelhoek te 'vliegen'. Als je veel tijd hebt, kan je hiervoor een bepaalde ruimte inkleden met vogeltjes en nestjes als versiering.

■ Verhaal beluisteren

Als iedereen een gemakkelijk plaatsje heeft gevonden, luisteren we samen naar dit verhaal:

In een nestje tussen de klimop zat een heel klein vogeltje. De hele dag vlogen vader en moeder af en aan om eten te brengen: vliegjes en wormpjes. Zo kon het vogeltje snel groot worden. Toen het zijn vleugels goed op en neer kon bewegen, gaf zijn moeder hem zijn eerste vliegjes.

Het vogeltje ging op de rand van het nest zitten. Het hield zijn kopje omhoog, fladderde met zijn vleugels en sprong de lucht in.

Wat gek! Het viel niet. Dat vliegen ging best goed. "Ik kan nog wel verder vliegen dan die muur", dacht het vogeltje. En vlugger en vlugger bewoog het zijn vleugels, vliegen was heerlijk! Maar na een tijdje begonnen de vleugels van het vogeltje pijn te doen. Het moest een plekje vinden om uit te rusten. Maar waar? In een nest natuurlijk! Daar zag hij een nest boven in een boom. Een groot nest, dat gemaakt was van takjes. Het zag er erg slordig uit. Op het nest zat een grote zwarte kraai. "Mag ik bij je komen zitten om uit te rusten?", vroeg het vogeltje. "Kun je krassen: Kra, kra, kra?", vroeg de zwarte kraai. "Nee, ik kan alleen tjilpen. Tjiep! Tjiep! Tjiep!" "Dan mag je er niet in ... bij mij hoor je niet!"

Het vogeltje vloog verder. Het was nu érg moe. Gelukkig zag het een grote boom met een gat erin. Daar zou hij vast in kunnen kruipen om uit te rusten. Het vogeltje keek naar binnen. In het gat woonde een bruine uil met een kromme snavel. "Mag ik bij je komen zitten om uit te rusten?", vroeg het vogeltje. "Kun je oehoe, oehoe, oehoe roepen?" vroeg hij. "Nee, ik kan alleen tjilpen. Tjiep! Tjiep! Tjiep!" "Dan mag je er niet in ... bij mij hoor je niet!" Het vogeltje was zo moe, dat het niet meer kon vliegen. Het

begon al donker te worden. Vlakbij zag het een grote vogel rond hippen. "Hoor ik soms bij jou?" vroeg het doodvermoeide vogeltje. "Ik kan alleen maar tjiipen, tjiip, tjiip, tjiip!" "Natuurlijk hoor je bij mij", zei de grote vogel. "Ik ben je moeder en ik heb de hele dag naar je gezocht. Ga maar gauw op m'n rug zitten, dan vlieg ik je naar huis."

Het vogeltje vond het heerlijk om op de rug van zijn moeder te kruipen. Hoog over de bomen bracht zij haar jong terug naar het nestje tussen de klimopbladeren. Daar kroop het onder de warme vleugels van zijn moeder en viel het meteen in een diepe slaap.

▪ Aansluitend gesprek

Samen met de kinderen kan je nu een gesprekje voeren aan de hand van volgende vraagjes:

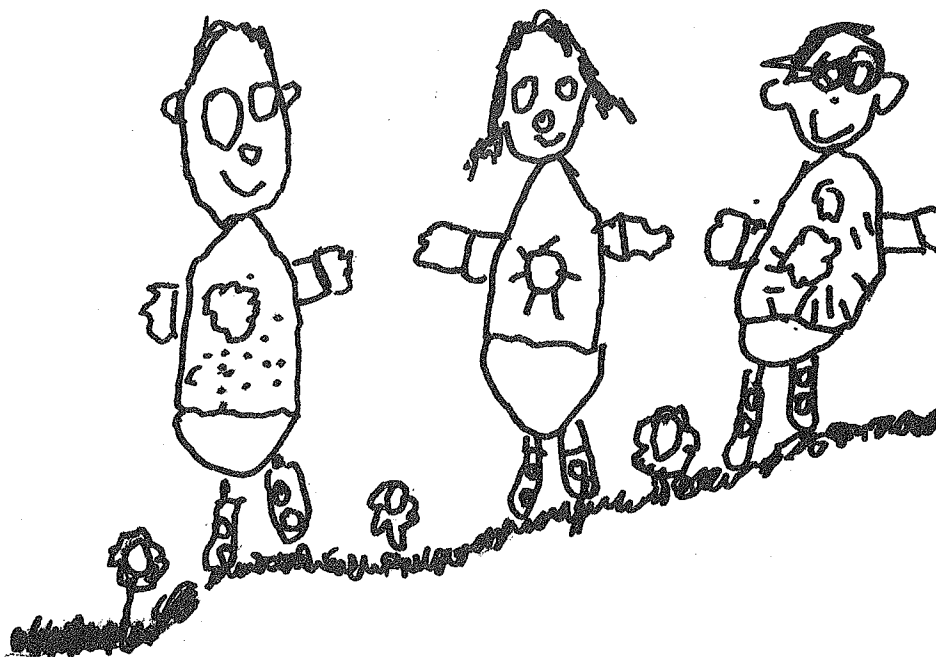
- Wat gebeurt er in dit verhaaltje?
- Hoe voelt het vogeltje zich?
- Waarom mag het vogeltje niet in de andere nestjes?
- Vindt het vogeltje dat fijn? Waarom wel/niet?
- Voel jij je ook soms zoals het vogeltje?
- Gebeurt het bij mensen ook dat er geen plaats is in hun huis voor mensen die anders zijn?
- Hoe voelen die mensen zich dan?
- Is het lief om mensen niet in je huis te laten, enkel en alleen omdat ze anders zijn?

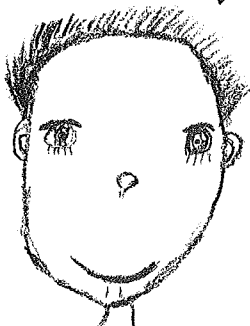
▪ Afsluitend moment

Samen met de kinderen besluiten we dat het niet fijn is als je ergens niet bij hoort. Niemand vindt dit fijn. Het kleine vogeltje niet, maar ook de grote mensen niet. Vandaar dat het belangrijk is dat wij niemand uitsluiten en dat iedereen er bij hoort. Omdat we het verhaal van het vogeltje niet meer zouden vergeten proberen we nu samen op de tonen van Bob de Bouwer de volgende tekst te 'zingen'.

Kleine vogel, jij hoort in ons nestje. Kleine vogel, kom bij mij!

Zorg ervoor dat de kinderen de tekst écht goed kennen en de betekenis ervan goed begrijpen. Na deze activiteit kan dit tekstje immers nog vaak gebruikt worden. Zo kan, wanneer je als begeleiding merkt dat iemand wordt uitgesloten op een bepaald moment, het verhaaltje in herinnering worden gebracht. En welk liedje hadden we daar ook al weer bij onthouden? Inderdaad! Kleine vogel ...





Thema:	(inschatten van) tijd
Leeftijd:	10 – 12 jaar
Aantal:	met grote en kleine groep
Materiaal:	materiaal voor opdrachten: papier, bakstenen, water, fles, voetbal, vuile kleren, waspoeder, breigerief, kauwgom, slagroom, vork, bordjes
Duur:	3 uur
Vorm:	(actieve) tijdsspelletjes met nabespreking

Inleiding

“Opzij, opzij, opzij, maak plaats, maak plaats, maak plaats, we hebben ongelooflijke haast...” Iedereen heeft tegenwoordig tijd te weinig. Maar hebben we eigenlijk niet veel meer tijd dan we soms denken en moeten we aan alles ook wel zoveel tijd besteden? Het is tijd om hier eens werk van te maken.

Verloop

▪ Spel 1: Raad de tijd

De kinderen moeten tien verschillende opdrachten uitvoeren. Ze moeten iedere opdracht tot een goed einde brengen, maar ook zélf de tijd bijhouden. Niemand mag een horloge of klok bij zich hebben, behalve één begeleider die bij elke opdracht fluit als de tijd om is. Ze zullen het tikken van de klok dus moeten inschatten. Als ze nog altijd met de opdracht bezig zijn wanneer de tijd verstreken is, telt hun resultaat niet mee.

Drie mogelijke opdrachten:

1. Baken voor elk kind een terrein af. Geef elk kind een groot aantal bakstenen. De opdracht is: bouw een zo hoog mogelijke toren in één minuut. Wie na één minuut niet buiten zijn terrein is gestapt, telt niet meer mee.
2. Probeer zoveel mogelijk water over te brengen in vijf minuten. Als je nog aan het rennen bent als de tijd al verstreken is, dan ben je af.
3. Vouw zoveel mogelijk vliegtuigjes in vijf minuten. Wie nog aan het vouwen is na vijf minuten is af.

▪ Spel 2: ren-je-rot-quiz

Hang een grote A, B en C op in het lokaal. De kinderen moeten naar het goede antwoord rennen! Drie voorbeelden:

1. Hoeveel seconden ben je lid van de jeugdbeweging als je al acht jaar lid bent.
A: 289.839.513.600 (goed)
B: 254.445.257.285
C: 362.855.876.921
2. Je gaat elke dag wel naar het toilet. Sommige mensen kunnen daar dan héél lang opzitten. Hoeveel minuten zit een mens gemiddeld tijdens zijn leven op het toilet?
A: 503.193.600 (goed)
B: 550.283.650
C: 450.861.294
3. Sommige mensen staan elke dag uren in de file. Hoeveel uur staat een mens gemiddeld tijdens zijn leven in de file?
A: 3800 (goed)
B: 5500
C: 4200

▪ **Spel 3: Eén is één, twee is twee, drie is drie**

Geef ieder kind tien opdrachten. Het mag zelf bepalen in welke volgorde het de opdrachten uitvoert. Belangrijk detail: voor opdracht één krijgt het één minuut, voor opdracht tien tien minuten. Welke opdracht denk je het snelst te kunnen doen? Mogelijke opdrachten:

1. Vanaf de penaltystip vijf doelpunten maken. Er is een keeper.
2. Met een kauwgom tien grote bellen blazen
3. Tien mensen tikken

▪ **Spel 4 : Tele-tijd-machine**

We vliegen terug in de tijd. Probeer zo snel mogelijk de volgende opdrachten uit te voeren.

1. Een boodschap overbrengen aan je begeleid(st)er (die toevallig dicht bij het lokaal woont). vroeger waren er echter nog geen auto's, fiets, telefoon, fax of e-mail ter beschikking. Dat wordt dus rennen.
2. Veel vuile was, maar geen wasmachine. Vijf vuile shirts moeten met de hand gewassen worden. Zijn ze schoon?
3. Er was geen geld voor dure kleren. Brei een stuk sjaal (minimaal tien priemen) of laat breien.
4. Slagroom kloppen zonder elektrische klopper

▪ **Nabespreking met opdracht**

- Is het moeilijk zelf in te schatten hoe lang iets duurt?
- Denk je vaak dat de tijd sneller of langzamer gaat?
- Vroeger hadden de mensen nog maar weinig luxeapparaten. Dat zorgde voor veel extra rompslomp. Toch klaagden ze niet zoveel over het druk hebben als wij. Hoe komt dat denk je?
- Waar zouden wij soms best wel wat minder tijd aan kunnen besteden?

Iedereen krijgt een blad papier. De kinderen kunnen daar zelf een klok op tekenen. In de klok kunnen ze schrijven waar zij de komende maand meer tijd aan willen besteden. Het moet iets zijn waar ze nu te weinig tijd voor hebben, waar ze het te druk voor hebben. De klok kunnen ze boven hun bed hangen, zodat ze er elke ochtend mee wakker worden.

