

de Checklist

- LESBRIEF 2DE GRAAD -

Wat willen jouw leerlingen graag doen voor ze 12 zijn?

Beste leerkracht,

Ketnet en minister van Onderwijs, Jeugd, Brussel en Gelijke Kansen, Pascal Smet, lanceren een nieuw project om het leven van kinderen te verrijken: “**De Ketnet Checklist**”, een lijst van 50 doe-dingen die elk kind voor z'n 12de écht wil gedaan hebben.

De ideeën voor deze lijst willen we van de kinderen laten komen. We gaan met hen op zoek naar spannende, toffe uitdagingen en ervaringen die ieder kind op zijn manier kan uitproberen. Het kan echt alles zijn, zolang iedereen er maar vrolijker van wordt: *vb. een huis van lego bouwen en er in slapen, in een film meespelen, een slakkenrace houden, een koe melken, een vriend maken in het buitenland, een flashmob houden, een dier verzorgen, ...*

Het is geen wedstrijd tegen de anderen, wel een ontdekkingsstocht voor zichzelf. Deze leerervaring ligt in de lijn van verscheidene eindtermen van het lager onderwijs: *WO, leren 'leren', sociale vaardigheden, ICT, muzische vorming.*

Om de kinderen in je klas zelf aan het verzinnen te zetten vind je in deze lesbrief een

kant-en-klare les met tal van tips. Zo kan je hen leren hoe ze hun nieuwsgierigheid, fantasie en zin voor avontuur kunnen omzetten in acties. Wees zo vrij om er opdrachten uit te halen die jou aanspreken.

De kinderen kunnen na de les hun top 3 van favoriete acties posten op www.ketnet.be via hun Ketprofiel als kers op de taart! Je kan dit in de klas even met hen doornemen aan de computer. Zo werk je meteen aan de nodige ICT vaardigheden hiervoor. Door hun top 3 te posten op ketnet.be, inspireren ze andere kinderen inspireren en kunnen hun ideeën zelfs werkelijkheid worden als ze terechtkomen in de uiteindelijke Checklist!

Veel succes met deze sessie!

PS. Waarom ook niet enkele acties plannen voor jezelf!?

Kies één van deze drie Checklist lessen, elk volgens een andere methode:

1. **DROMEN: DROOMREIS IN JE HOOFD (50')**
2. **DENKEN: VERSE VERZINSELS (50')**
3. **DOEN: EEN BIJZONDERE DAG (DRAMATISEREN EN SPELEN) (50')**

1. DROOMREIS IN JE HOOFD (50')

In deze activiteit neem je de kinderen mee op een fantasiereis naar leuke activiteiten uit verleden en toekomst.

Wat heb je nodig?

- Cd speler
- Cd met een dromerig muziekje (zonder woorden) vb. American Beauty, Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain, the Straight Story, ...
- A4 papier
- Balpennen, stiften, potloden, ...
- Je kan dit best doen in een leeg lokaal waar de kinderen aangenaam op de grond kunnen liggen maar het kan ook in het klaslokaal aan hun bank
- 4 stoelen

Verloop van de les:

A. Een droomverhaal

De kinderen zitten op een stoel of liggen op de grond. Hun ogen zijn toe, ze zitten of liggen makkelijk. Ze raken elkaar niet aan. De begeleider vertelt een **droomverhaal** terwijl er een muziekje speelt. Vertel het verhaal traag met veel zintuiglijke details. Zie alles ontstaan voor je eigen ogen. In dit verhaal gaan de kinderen op zoek naar interessante en spannende activiteiten uit VROEGERLAND en MORGENLAND (hun verleden en toekomst). Ze gebruiken hierbij hun intuïtieve verbeelding. Vertel de kinderen dat soms de beelden vanzelf in je opkomen, en soms ook niet ook, maar dat dit niet erg is: er komt wat er komt. Ze kunnen altijd luisteren naar het verhaal en de muziek. Het droomverhaal vind je in **bijlage 1**.

Ze krijgen halverwege en op het einde van het verhaal de kans om hun fantasieën even te tekenen of op te schrijven. Zo houden ze hun ideeën goed bij.

B. Uitwisselen van ervaringen

De kinderen mogen per twee hun ervaringen van het droomverhaal delen aan de hand van de tekeningen of tekst. Ze mogen elkaar vragen stellen om nog meer elkaars fantasie te prikkelen. *Vb. Hoe groot was dat springkasteel dan? Hoe zag die auto er uit? Wie deed er nog mee? Deze nieuwe ideeën voegen de kinderen nog toe aan hun tekening of tekst.*

C. Presentatie voor de klas

1. Museum van VROEGERLAND en MORGENLAND

Laat de kinderen een museum maken van alle tekeningen en tekstjes. Ze leggen deze verspreid op de tafels. Laat de kinderen rondgaan terwijl er een muziekje opstaat. Na een tijdje laat je ze stil staan. Duid een kind aan dat iets mag vertellen over wat hij op de tekeningen gezien heeft. Misschien heeft hij nog wel een vraag voor de maker van deze tekening...? Daarna is het de beurt aan een volgend kind.

Schrijf de ideeën van de kinderen op het bord op. Zo kan het gesprek op gang komen over bijzondere ervaringen en nieuwe acties.

2. Drama: de deur naar VROEGERLAND en MORGENLAND

De kinderen kunnen hun ervaringen ook dramatisch delen met de klas. Ze doen dit per twee.

Er staat een deur van VROEGERLAND en een deur van MORGENLAND opgesteld (twee stoelen naast elkaar vormen een deur of een stukje tape op grond). Ze kiezen één deur waar ze willen uitkomen en ook de favoriete ervaring uit dit land (vroegerland of morgenland).

Ze komen samen uit de deur en vertellen enthousiast over hun ervaring alsof het *nét* gebeurd is. De kinderen doen daarbij alsof ze de twee ervaringen samen beleefd hebben door elkaar steeds te beamen. Het toverwoord is: JA,...! Zo vertellen ze om de beurt een stukje van de ervaring: *“Ja, wij stonden aan die waterval en toen sprong ik van een hoge rots diep in het water!” “Ja, van een hele hoge rots, Splash!, en ik deed nog een salto bij mijn duik!” “Ja, dat was fantastisch, en ik daarna een dubbele salto!”* Enz.

D. Top 3

Als kers op de taart kunnen alle kinderen hun top 3 online invoeren op www.ketnet.be via hun eigen Ketprofiel. Voor Ketnet is dit heel belangrijk; Ketnet wil immers de ideeën van alle kinderen in Vlaanderen kennen! Je kan dit in de klas even met hen doornemen aan de computer. Zo werk je meteen aan de nodige ICT vaardigheden hiervoor.

2. VERSE VERZINSELS

In deze activiteit ga je verzinnen met de kinderen wat je allemaal kan ontdekken en ervaren voor je 12 bent.

Wat heb je nodig?

- Een kring met stoelen
- Vraagkaartjes (knip ze uit in bijlage 2)
- A4 papier
- Balpennen
- Een groot A2 papier en enkele alcoholstiften

Verloop van de les:

A. Introductie: de eerste keer (10')

Hou een kringgesprek over iets de eerste keer doen.

Startpunt van deze introductie is een boeiende ervaring vanuit je eigen kindertijd. Welke eerste keer weet je nog heel goed? Kies iets dat je heel bijzonder vond en je sterk is bijgebleven. *Vb. De eerste keer bergbeklimmen, kersen plukken in de zomer op vakantie, op straat muziek spelen, zelf een kledingstuk maken, een eigen toneeltje presenteren, een TV demonteren, de eerste kus, ...*

Vraag aan de kinderen welke 'eerste keren' zij zich nog herinneren. Of die van hun (groot)ouders.

B. De receptie

In stap 2 sprokkelen we ideeën op een **receptie**: de kinderen lopen rond in de klas met een vraagkaartje dat ze bij toeval gekozen hebben (zie bijlage 2). Ze gaan naar iemand uit de klas en stellen hun vraag: *vb. Wat zou je eens heel graag willen maken?* Ze mogen zeker ook bijvragen stellen. Dan krijgen ze een vraag van de andere persoon en mogen ze op hun beurt antwoorden. Tot slot wisselen ze de vraagkaartjes en gaan op zoek naar een andere partner.

Geef de kinderen een A4 papier mee en een balpen waarop ze tenminste **drie interessante ideetjes** voor zichzelf kunnen noteren.

C. Kringgesprek

Ga in een kring zitten. Vraag aan de kinderen welke antwoorden uit de receptieronde ze inspirerend vonden. Schrijf de ideeën nog eens op een groot papier in het midden van de kring (of op het bord) zodat iedereen alle ideeën goed kan volgen. Iedereen mag om de beurt vertellen welke acties hem of haar inspireren.

Tijdens dit gesprek ga je dus samen op zoek naar coole nieuwe dingen die je echt wil doen. Ze moeten dus ook uitvoerbaar zijn! Je kan volgende vragen stellen aan de kinderen om hen aan het denken te zetten en de acties mogelijk te maken:

- Hoe ziet je plan er precies uit?
- Met wie zou je dit eens willen doen?
- Hoe zou je iets wat niet kan (verboden, onmogelijk, te duur, gevaarlijk...) toch kunnen uitvoeren?
- Wat heb je er voor nodig?
- Wie zou je kunnen helpen om het plan uit te voeren?

D. Top 3

Tot slot mogen alle kinderen een top drie maken van acties die ze voor zichzelf in de toekomst plannen. De inspiratie halen ze uit de les. Als kers op de taart kunnen alle kinderen hun top 3 online invoeren op www.ketnet.be via hun eigen Ketprofiel. Voor Ketnet is dit heel belangrijk; Ketnet wil immers de ideeën van alle kinderen in Vlaanderen kennen! Het is handig om dit samen met hen op de computer eens te doen. Zo kan je hen meteen media-wijs maken.

3. EEN BIJZONDERE DAG (DRAMATISEREN EN SPELEN) (50')

In deze activiteit verzinnen de kinderen al spelende nieuwe acties

Wat heb je nodig?

- Een vrije ruimte om te spelen (banken aan de kant!)
- Cd speler
- Cd met vrolijke uptempo muziek (Jazz, circusmuziek, Klezmer, ...)
- Inspiratiekaartjes (zie bijlage 3)
- Foto's of magazines

Verloop van de les:

A. Zullen we...?

Iedereen staat kris kras in het lokaal. Er liggen tijdschriften of foto's op de grond. Je vertelt dat ze nu eens alles mogen doen waar ze ooit van gedroomd hebben. Alles! We spelen 'Zullen we...?': de kinderen kiezen een foto die op de grond ligt en verzinnen van daaruit een plannetje dat ze graag eens willen doen. Ze hebben geen tijd om na te denken. Wie wil mag een voorstel doen: *"Zullen we... fietsen op het strand, vliegen in de lucht, voetballen als een superster, een goal scoren, bloemen plukken, koeien melken, rijden op een wilde stier...?"*

Iedereen roept vrolijk: *"Ja! Dat doen we!"* en we voeren deze plannetjes onmiddellijk uit door te doen alsof. De plannetjes volgen elkaar in snel tempo op.

Wanneer de inspiratie op is kan je een plaats roepen: *nu zitten we in een sneeuwlandschap, op een strand, in een supermarkt, op een cruiseschip, op een onbewoond eiland, op zee,....!*

Tip: wanneer de kinderen wat meer veiligheid nodig hebben om iets te roepen kan je ze ook in groepjes van 2 of 4 laten spelen. Na een tijdje leg je de activiteit stil en mag elk groepje zijn favoriete activiteit laten zien.

B. Vakantiefoto's

De kinderen staan per twee. Een van hen denkt aan een favoriete foto die thuis ligt waarop hij iets doet wat hij bijzonder vond. Mogelijk van op vakantie. Hij legt met hand en tand de foto uit aan zijn spelpartner en neemt hem zo mee naar dat moment door te vertellen waar hij was, wie er bij was, wat er gebeurde, ... Het is dus vertellen en spelen tegelijkertijd. De spelpartner speelt mee als fotograaf of als personage op de foto. De bedoeling is vooral de ambiance van dat moment terug op te roepen.

Vb. We waren met ons gezin op vakantie op een boerderij en daar was een boer die een grote tractor had. En ik mocht daar eens op rijden. Pas op zo'n tractor is hoog hoor! De boer zat achter mij en ik mocht sturen. En toen heeft mijn papa een foto genomen en ik sta er 'zo' op!

Hou een toonmoment voor de ganse groep. De kinderen kiezen per twee de foto die ze samen het leukste vonden. Ze maken eerst de foto na (*helemaal stilstaan! Ook de fotograaf of het tweede personage*). Je kan hierbij een muziekje opzetten. De andere kinderen raden wat ze zien. Dan stapte één kind uit de foto en schetst wat er op de foto te zien is.

C. Ik hou van...

De kinderen zitten in twee rijen tegenover elkaar op stoelen (3 meter afstand). Een van de twee groepen krijgt een spelopdracht, de andere groep mag kijken. Iedereen speelt individueel maar wel tegelijkertijd zodat het publiek kan kiezen naar welke speler ze kijken. Het publiek probeert te raden wat ze te zien krijgen. Opnieuw kan je een muziekje opzetten tijdens het spelmoment.

Geef de spelers één van volgende spelopdrachten, zonder dat het publiek de opdracht kan horen:

- Speel je favoriete sport die je graag eens zou doen maar nu nog niet doet
- Speel je favoriete hobby
- Beeld je favoriete kunstvorm uit
- Beeld iets uit wat je eens graag zou willen doen maar heel spannend vindt. Als ze niets weten kan je een van de volgende voorbeelden aanreiken: vuur maken, optreden als zanger of muzikant, jezelf verkleden als jongen of meisje, iets helemaal stukmaken, een vuurpijl ontsteken, belletje trek doen, een mimespeler op straat zijn...

D. Verzin en speel: een bijzondere dag

De kinderen maken groepjes van 4. Ze schrijven ieder een activiteit op die ze eens héél graag zouden doen maar die ze nog nooit gedaan hebben, liefst eentje met verschillende mensen. Als inspiratie hiervoor mogen ze in de tijdschriften of kranten kijken. Zorg dat je voldoende verschillende tijdschriften hebt.

De kinderen spreken af wie 1, 2, 3 en 4 is. Vervolgens stappen ze in de auto voor een heel bijzonder dag. Er weerklinkt vrolijk muziek. Eén voor één komen hun wensen aan bod in de juiste volgorde. Ze doen alsof ze van de ene bijzondere plek naar de andere rijden. *Vb. Van een luchtballonvaart naar het kerkhof om te griezelen en zo naar de rivier om met een vlot over te steken om te eindigen bij het ijssalon voor een gigantisch ijsje.* De spelers mogen niet praten maar wel geluiden maken. Het publiek raadt wat ze allemaal zagen tijdens deze bijzondere dag.

E. Top drie 3

Als kers op de taart kunnen alle kinderen hun top 3 online invoeren op www.ketnet.be via hun eigen Ketprofiel. Voor Ketnet is dit heel belangrijk; Ketnet wil immers de ideeën van alle kinderen in Vlaanderen kennen! Je kan dit in de klas even met hen doornemen aan de computer. Zo werk je meteen aan de nodige ICT vaardigheden hiervoor.

BIJLAGE1

DROOMVERHAAL

“Je ligt lekker languit in het gras onder een boom in de zon. De zon schijnt door de bladeren op je gezicht en je hoeft vandaag niets te doen. Hè hè. Je voelt het gewicht van je lichaam op de grond, de warmte van de zon op je handen en gezicht. De wind strijkt zachtjes langs je haar.

Dan komt er een vogel voorbij vliegen. Het lijkt wel of die je komt roepen (fluit). Hij heeft prachtige kleuren en fladdert vrolijk langs je heen. Hij fluit nog eens naar jou (fluit); het lijkt bijna of je hem kan verstaan. Je kan niet aan de verleiding weerstaan, staat recht en je volgt de vogel die je langs een pad in het bos naar een grote boom leidt. Het is een prachtige grote alleenstaande boom. In de kruin zitten 100'en kleurrijke vogels die vrolijk hun lied zingen. Dan zie je dat er een deur van schors in de stam is. Je zoekt de rand van de deur met je vingers en doet ze voorzichtig open. Je ziet een donkere trap leidt naar beneden. Het ruikt naar aarde en ook iets zoets. Je gaat binnen in de boom, kijkt nog één keer achterom en daalt de trap af tot diep in de grond. Honderden glimwormpjes verlichten deze gang als een sterrenhemel. Je gaat dieper en dieper.

*Zo kom je in een witte, lichte ruimte. De lucht is er fris en het ruikt hier zoet. Voor je is een ondergrondse rivier. Voorbij de rivier zie je 2 deuren. Een deur naar je verleden en een deur naar je toekomst. **Achter elk van die deur zijn er de meest wonderlijke en leuke plannetjes te beleven, precies zoals jij het wil. Je weet dat je speciaal bent uitgekozen om naar deze plek te komen om je dromen waar te maken. Ook de dromen die je nog niet kent.***

Eerst moet je wel de rivier over. Hij is breed en wild. Je twijfelt: zal ik of zal ik niet? Wat denk je? Je verzamelt al je moed, neemt diep adem, en dan een grote aanloop, ... springen!!!! ... Het is gelukt! Je bent aan de overkant!

Je kiest eerst de deur naar het verleden waarop staat: ik ben de deur naar VROEGERLAND, vol fijne herinneringen en momenten die je alleen, met je ouders of met je vrienden of vriendinnen hebt beleefd. Je neemt diep adem en doet de deur open, het gaat niet zo makkelijk, je moet echt flink duwen maar dan gaat ze plots open:

*Je merkt dat je plots heel licht wordt en al snel ga je in de lucht. Je vliegt over alles wat je al gedaan hebt. Je ziet jezelf bezig op de speelplaats net, en dan zie je jezelf op weg naar school gaan, en thuis aan het ontbijt zitten, en daar ben je in de vakantie aan het spelen en dan vlieg je hoger tot in de wolken. Heerlijk. **Met een duikvlucht ga je naar beneden naar iets dat je heel leuk vond en nooit meer vergeten...***

Wat ben je aan het doen daar? Waar ben je? Wie is er bij je? Je geniet er terug met volle teugen van en alles is net zoals toen. Je maakt er een foto van in je hoofd

En dan vlieg je naar iets spannends wat je gedaan hebt. Je voelt terug de kriebels in je buik. Wat zie je? Wat ben je aan het doen daar? Waar ben je? Wie is er bij je? En tot slot vlieg je naar iets wat niet mocht maar toch ook leuk was op een bepaalde manier. Wat ben je aan het doen daar? Waar ben je? Wie is er bij je? Dan glimlach je en vlieg je terug naar de deur met een grote duikvlucht – woesssh! Zo, daar sta je terug aan de deur van het verleden, je kijkt nog eenmaal om en gaat de deur terug binnen tot in de witte ruimte.

Maak in gedachten een foto van de drie dingen die je VROEGERLAND gedaan hebt: 1 2 3. Dan spring je terug over de rivier, gaat de trap op, komt uit de boom en terug naar je plek in het gras.

Je wordt weer wakker hier in de klas en je mag je drie activiteiten bewaren door ze op deze kaart te schrijven of tekenen zoals jij wil. Het hoeft niet mooi getekend te zijn, het is jouw tekening.

Dan gaan we terug op droomreis:

*Je doet je ogen weer toe. Ik neem je weer mee met een magisch vlucht naar de ruimte onder grond. Woesssh! Je haalt even heel diep adem en staat voor de deur van de toekomst. Hierop staat: ik ben de deur naar MORGENLAND. **Hier achter liggen alle fijne, spannende, uitdagende dingen die je nog zal beleven! Ben je er klaar voor?** Je neemt diep adem en duwt de deur open. Je vliegt opnieuw de lucht in, zo licht ben je. Je kan sturen naar waar je maar wil gaan. Eerst vlieg je naar iets dat je altijd al hebt willen doen. Je komt dicht bij de grond en ziet kinderen dit doen wat jij zo graag eens zou willen doen. Wauw! Het ziet er fantastisch uit. Wat zijn ze aan het doen? Waar zijn ze? Wat hebben ze in hun handen? Hoe ruikt het er? Ondertussen sta je op de grond en kijken ze naar je: doe je mee? Je knikt van ja en doet enthousiast mee!*

Na een tijdje neem je afscheid en vlieg je weer de lucht in. Nu vlieg je naar iets wat je eens graag zou doen maar wel ook héél spannend vindt. Je krijgt kriebels in je buik, je handen tintelen en je haalt eens diep adem. Je bent er: je vliegt boven die plek waar het gaat gebeuren. Alles staat klaar. Voor jou! Misschien is er nog iemand bij, misschien ben je alleen... Kan je dat zien? En dan maak je je klaar. Je gaat er voor. Wow, dat is spannend, maar het is er helemaal voor jou dus ga er maar voor! Je mag alles doen wat je maar wil, je hebt alle tijd,... Waar heb je zin in...? Ga je gang!

Dan is het tijd om afscheid te nemen van deze plek en de mensen die er misschien zijn. Je glimlacht nog een keer en dan vlieg je opnieuw de lucht in, hoog in de lucht. Je komt neer bij de deur van MORGENLAND, kijkt nog één keer achterom en zegt: tot ziens! En je gaat door de deur, naar de witte ruimte. Je denkt nog even aan de twee activiteiten die je hebt gedaan. Bedankt deze plek en springt dan over de rivier, gaat de trap op en met een flits lig je terug in het gras en komt zo weer naar hier in de klas. Schrijf of teken even op wat je hebt beleefd in MORGENLAND.

BIJLAGE2

VRAGEN RECEPTIE

Wat zou je graag eens gedaan hebben voor je 12 wordt?

Wat vind je heel spannend, moeilijk of raar maar zou je toch eens willen doen?

Wat zie je jezelf doen in je dromen?

Wat zou je graag eens samen doen met je beste vriend(in)?

Wat zou je graag eens samen doen met je je ouders of je gezin?

Wat zou je graag eens samen doen met je klas?

Wat zou je graag eens samen doen met je hele dorp of stad?

Wat heb je nog nooit gedaan?

Wat heb je gedaan dat je nooit zou vergeten?

Waar zou jij/jullie iemand gelukkig mee kunnen maken?

Stel je had nog één dag te leven, wat zou je dan doen?

Wie zou je wel eens willen bezoeken?

Wat zou je wel eens willen maken (voor iemand)?

Wat heb je iemand in een boek, film, liedje, tv programma,... al eens zien doen wat je graag ook wil doen?

Wat zou je wel eens willen doen wat niet mag? Wat zou er aan moeten veranderen om het toch te mogen doen?

Wat zou je wel eens willen doen wat onmogelijk is? Hoe zou je dit toch kunnen doen?

Wat zou je doen als... je alleen op de wereld was?

Wat zou je doen als je heel rijk was?

Wat zou je doen als je één dag alles mocht doen?

Wat zou je doen als je de koning was van het land?

Wat zou je willen doen als je op tv kwam?

Wat zou je eens heel graag willen maken?

Wat zou je eens willen doen als je alleen thuis was voor één week?

Wat zou je je beste vriend(in), broer of zus wel eens willen laten doen? Waar is zij bang voor? Of wat vind ze net heel leuk?

Welk feest zou jij eens willen organiseren?

Waar zou jij eens een picknick willen houden?

Waar zou je eens op reis willen gaan?

Welk instrument zou je graag kunnen spelen?

Wat is het spannendste wat je ooit gedaan hebt?

Wat zou je nog graag leren?

Welke taal zou je willen spreken?

Wat zou je wel eens willen eten?

Wat zou je doen op een onbewoond eiland?

Wat doet je papa of mama dat jij ook eens wil doen?

Waar heb je nu zin in?

In wat zou jij je wel eens willen verkleden?

Wat deed je mama of papa vroeger wel eens toen ze nog kind waren?



BIJLAGE 3

INSPIRATIE KAARTEN

SPORTEN

Boogschieten
Schermen
Valschermspringen
Kleiduif schieten
Bobsleeën
Skiën
Vogelpikken
Speerwerpen

HOBBY'S

Vogels spotten
Tuinieren
Vliegeren
Koken
Goochelen

KUNST

Graffiti
Fotograferen
Museum bezoeken
Schilderen
Street dance
Saxofoon spelen

SPANNEND

vuur maken
optreden als zanger of muzikant
jezelf verkleden als jongen of meisje
iets helemaal stukmaken
een vuurpijl ontsteken
belletje trek doen
een mimespeler op straat zijn

