

de Checklist

- LESBRIEF 3DE 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!?

de Checklist

- LESBRIEF 3DE GRAAD -

Wat willen jouw leerlingen graag doen voor ze 12 zijn?

Waar zijn we naar op zoek?

We zijn op zoek naar uitdagingen (checks) die kinderen graag willen doen voor ze 12 zijn. We willen de creatieve, nieuwsgierige en avontuurlijke zin van kinderen aanspreken.

Een uitdaging is...

- iets dat **jezelf en anderen blij maakt**
- **Nieuw**: je doet het voor de eerste keer
- **Soms spannend**: je zoekt je grenzen op
- Vaak iets dat je **samen** kan doen

- **Haalbaar** voor iedereen
- Bijna **kosteloos**

De uitdagingen liggen in de ganse leefwereld van kinderen: thuis, op school, in de stad, in de natuur, in de wereld en kunnen draaien rond andere mensen, sport, spel, techniek en wetenschap, kunst en cultuur, media, muziek, hobby's, dieren, ...

Een goede uitdaging zet je fantasie in beweging en kriebelt in je buik:

- iets zots: ga driekoningen zingen in de zomer
- iets lief: ga de honden uitlaten in een dierenasiel
- iets samen: bouw een vlot met je gezin en steek de rivier over
- iets dat niet mag: gooi waterballonnen op mensen in de straat of tuin
- iets gevaarlijks: maak een touwschommel aan een boom

Veel succes ermee!

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

1. **DROMEN: MAAK EEN DROOMCOLLAGE (50')**
2. **DENKEN: TRAGE VRAGEN (FILOSOFEREN MET KINDEREN) (50')**
3. **DOEN: EEN BIJZONDERE DAG (DRAMATISEREN EN SPELEN) (50')**

1. MAAK EEN DROOMCOLLAGE (50')

In deze activiteit maken de kinderen een collage met inspirerende beelden om uitdagende acties verzinnen.

Wat heb je nodig?

- Veel tijdschriften – liefst verschillende soorten (damesbladen, weekbladen, wetenschap en natuur...)
- Kranten
- Andere beelden
- Scharen
- Plakstift
- A4 en A3 papier
- Stiften en potloden

Verloop van de les:

A. Introductie

Vertel de kinderen de bedoeling van deze les: wat wil jij gedaan hebben voor je 12 jaar bent? Om deze acties te vinden maken we een droomcollage. Vraag aan de kinderen om hun ogen te sluiten om goed te kunnen dromen. Beschrijf het volgende beeld: *stel je voor dat je thuis op je kamer zit, daar waar jij precies altijd zit. Je zit er rustig even te niksen. En terwijl je daar zit krijg je een kriebel in je buik: je wil iets gaan doen. Maar niet iets gewoon: je wil iets nieuws en spannends doen, iets dat je nog nooit gedaan hebt! En plotseling vliegt er in de kamer een glazen bol die met een boog landt op je schoot. In die glazen bol zie je allerlei beelden voorbij vliegen, in alle kleuren en vormen. Je kijkt in de bol en stelt de vraag: wat wil ik eens heel graag uitproberen?*

De kinderen mogen hun ogen terug openen en nemen deze vraag mee naar de volgende opdracht.

B. Beelden zoeken en collage maken

De kinderen zoeken nu beelden in verschillende tijdschriften of kranten waarop handelingen, plaatsen of mensen staan die hen aanspreken. Ze kiezen de beelden zonder er over na te denken, ze moeten er wel kriebels van in hun buik krijgen. Ze knippen een 10-tal beelden uit. Vervolgens krijgen ze een A3 papier en leggen de collage, eerst zonder te lijmen. Eén beeld (het sterkste!) moet centraal staan, daar beginnen ze mee. De andere beelden worden er rond geschikt. Wanneer de collage echt helemaal klaar is, mogen ze deze lijmen.

C. Acties verzinnen

De kinderen leggen hun collage op hun bank en lopen eens rond in de klas om naar alle collages te kijken. Welke beelden spreken je nog aan? Dan keren ze terug naar hun eigen collage en bekijken deze nog eens goed.

Nu mogen ze met stiften of kleurpotloden nog 3 woorden toevoegen aan de collage. Deze woorden typeren de collage en mogen in grote drukletters tussen de beelden geschreven worden.

Vb. Natuur – Uitleven – Zingen

Nu pas is het tijd om acties te verzinnen die ze heel graag zouden willen doen. Deze schrijven ze op een apart A4'tje. Ze mogen alles opschrijven wat ze willen. Minstens 5 acties. Het mag realistisch of onrealistisch zijn, dat doet er nu nog niet toe. Zolang ze er maar heel blij van worden.

Uit deze acties omcirkelen ze er drie. Ze mogen de actie nog iets beter uitwerken, precies zoals zij het willen.

D. De droomfabriek

Ga met de kinderen in een kring zitten, ieder heeft z'n collage en A4 op de schoot. Nu mogen de kinderen hun drie acties laten horen en toelichten met hun collage. Wanneer een actie onrealistisch lijkt, wordt de ganse groep aangesproken om mee te denken hoe dit toch mogelijk zou kunnen gemaakt worden...

De criteria voor de acties zijn:

- Je moet het binnen een drie tal maanden kunnen uitvoeren
- Het mag niet veel geld kosten
- Je mag niet in de gevangenis belanden
- Je moet het echt, echt willen doen

Vraag naar de reden waarom ze deze actie gekozen hebben.

Vb. Ik wil een wereldreis maken: je kan een reis maken naar een stad in België waar je nog nooit geweest bent / je kan een route op de wereldkaart uitstippelen en alvast informatie opzoeken over deze landen / je kan een 'kop of munt tocht' houden met een vriendje in je buurt en kijken waar je uit komt: bij elke straat gooi je een muntstuk (kop = links, munt = rechts)...

Vb. Ik wil voetballen met Cristiano Ronaldo: je kan bij een voetbal club gaan, je kan mailen naar een Belgische voetballer om te horen of hij op school wil komen spreken en mee voetballen, je kan een speciale Cristiano Ronaldo training organiseren op de speelplaats waar je trucjes van hem kan leren en oefenen die je eerst op de computer hebt bekeken...

E. 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. FILOSOFEREN MET DE KETNET CHECKLIST (50')

In deze activiteit ga je filosoferen met de kinderen rond nieuwe ervaringen

Wat heb je nodig?

- Een kring met stoelen
- Eén tafel per 4 kinderen
- 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. Filosofisch salon (15')


Vervolgens houden we een filosofisch salon. De kinderen zitten per vier aan een tafel en krijgen een vraag voorgeschoteld op een bordje: de eerste vraag is een uitdagende openingsvraag, de tweede is de filosofische vraag:

- Kan je iets 2X voor de eerste keer meemaken? (Wat is tijd? Wat is een ervaring?)
- Hoe kan je weten dat iets leuk is als je het nog nooit gedaan hebt?
- Waarom zijn gevaarlijke dingen zo leuk? (Wat is gevaarlijk?)
- Kunnen alle kinderen hetzelfde ervaren? (Wat is een ervaring?)
- Waarom mogen kinderen geen auto rijden? (Wat is een kind? Wat is gevaarlijk?)
- Hoe komt het dat je de ene ervaring voor de rest van je leven onthoudt en een andere ervaring de dag erna al vergeten bent? (Wat is herinneren? Wat is bewustzijn?)

Geef de kinderen ook een A4 papier mee en een balpen waarop ze de conclusie van de groep kunnen laten opschrijven. Laat ze deze formuleren op het einde van deze activiteit.

Leg ook even de regels van filosoferen uit:

- Er is geen dom antwoord
- Laat elkaar uitpraten (degene die de praatstok heeft mag spreken)
- Iedereen komt aan bod
- Iedereen mag vragen stellen
- Wees lastig: zoek steeds naar een andere manier om naar de vraag te kijken



In het begin is het voor iedereen even wennen om te filosoferen: we zijn niet gewend om zo goed te luisteren naar elkaar en tijd te nemen hiervoor, we willen gelijk halen enz. Naarmate je dit vaker doet wordt iedereen hier rustiger in en kan het denken echt op gang komen.

C. Trage vragen (20')

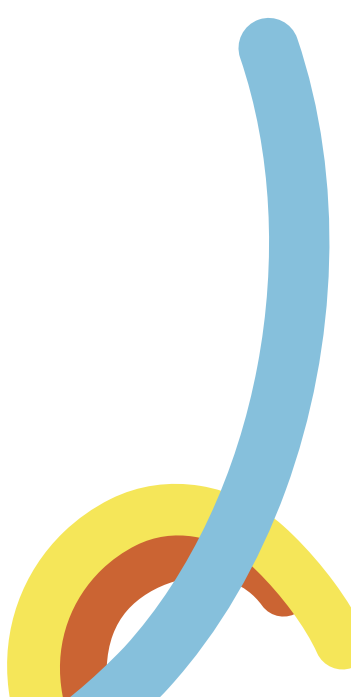
Geef de kinderen een trage vraag: een vraag waarvan je het antwoord niet zo meteen kan vinden maar die wel interessant is:

Wat is het verschil tussen iets in fantasie doen (vb. TV, film, boek, verhaal, computerspel) en in het echt? De uitdagende openingsvraag kan zijn: Kan een gevangene op reis gaan?

- In de **eerste ronde** mogen de kinderen even met hun buurman trachten de vraag te beantwoorden (3 minuten).
- In de **tweede ronde** kan je een praatstok laten rondgaan in de kring en ieder die wil mag een antwoord geven op de vraag.
- In de **derde ronde** mogen de kinderen op elkaar reageren, elkaar vragen stellen en uitdagen. Degene die aan het woord is mag uitspreken.

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 1)
- 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 stapst 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. De spelers mogen per 2 spelen maar wel tegelijkertijd zodat het publiek kan kiezen naar welke duo 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...

Als ze niets weten mogen ze een inspiratiekaart trekken (zie bijlage)

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

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

