

Het totemspel

Doelstellingen

- De leerlingen ontdekken hun kwaliteiten.
- De leerlingen verwoorden welke kwaliteit iemand heeft.
- De leerlingen ontwerpen een totempaal met dieren die passen bij hun kwaliteiten.

Materiaal

- Totemkaarten
- 4 opdrachtenkaarten (opdracht 1: geel, 2: rood, 3: groen, 4: blauw)
- Schrijfgierief
- Kleurpotloden
- Invulblad totemdieren per leerling
- Afbeelding totempaal per leerling

Voorbereiding

- Hang een rode veer op bij de daglijn.
- Plaats de banken per 4. Leg op iedere bank een stapel totemkaarten, 4 invulbladen, 4 afbeeldingen van een totempaal en 4 opdrachtkaarten.
- Verdeel de klas in heterogene groepen.

Lesverloop

Inleiding

De indiaan Vlijtig Liesje is aanwezig in de klas en verwijst naar de rode veer bij de daglijn.

- “Waarvoor staat de rode veer?” (meesterschap)
- “Wat betekent dat?”
- “Vandaag gaan jullie werken rond jullie kwaliteiten aan de hand van een totemspel. Die kwaliteiten kan je gebruiken om doelen te bereiken en zo rode veren te verzamelen.”
- “Wie van jullie weet wat een totem is?”
- “Een totem is een voorwerp, wezen of dier dat persoonlijke symbolische betekenis heeft voor iemand.”
- “Hebben jullie al eens een totempaal gezien?”
- Er wordt een afbeelding op het bord geprojecteerd.
- “Waaruit bestaat een totempaal?”
- “Jullie gaan vandaag jullie totemdieren ontdekken, dieren die een kwaliteit hebben die jullie zelf ook hebben. Met die totemdieren mag je een eigen totempaal ontwerpen.”
- “Wanneer heb je eigenlijk een kwaliteit?”
- “Kan je een voorbeeld geven van een kwaliteit?”

- “Kan het dat je een verborgen kwaliteit hebt?”
- “Een kwaliteit, gebruik je die enkel voor jezelf?”

De groepen worden op het bord geprojecteerd en er wordt getoond waar de leerlingen mogen zitten. De groepsverdeling gebeurde via de site www.sometics.be. De site berekent aan de hand van het sociomatrix de optimale groepsplattegrond om het sociaal klimaat en het werkklimaat te verbeteren. De leerlingen mogen hun potlood, balpen en kleurpotloden meenemen.

Kern

Voor de leerlingen starten met het spel, worden nog enkele afspraken gemaakt. De afspraken komen uit de kinderen.

De leerlingen volgen een stappenplan.

1. Neem elk een opdrachtenkaart.
2. Lees de gele opdrachtenkaart. Voer de opdracht uit.
3. Lees de rode opdrachtenkaart. Voer de opdracht uit.
4. Lees de groene opdrachtenkaart. Voer de opdracht uit.
5. Lees de blauwe opdrachtenkaart. Voer de opdracht uit.
6. Bekijk je lijst met dieren.
7. Kies 5 dieren die het best bij je passen.
8. Teken ieder dier in een hokje op je totempaal.
9. Kleur je totempaal in.
10. Klaar? Je mag vrij lezen.

Slot

Het spel wordt besproken.

- “Wie heeft een kwaliteit ontdekt waarvan je niet wist dat je ze had?”
- “Wie ging soms niet akkoord met wat de anderen zeiden?”
- “Wie vond het moeilijk om kwaliteiten te kiezen?”
- “Wie heeft al een idee wanneer je een kwaliteit kan inzetten?”

De leerlingen mogen hun 5 kwaliteiten in hun boekje schrijven rond de rode veer.

De totempalen worden opgehangen.