

Activiteit: Spelmiddag organiseren

Stap 1 Oriënteren



Informatie verzamelen en onderzoeken

Kinderen van 10 – 12 jaar spelen nog wel graag. Ook al zitten ze op internet al te chatten en te kletsen. Een spelmiddag is dan een perfecte activiteit om met kinderen bezig te zijn over communiceren op internet. En ze te wijzen op een leuke manier op de gevaren daarvan.

Deze activiteit gaat over het organiseren van een spelmiddag voor kinderen van 10 – 12 jaar op de BSO.

Let op: voor het zoeken heb je twintig minuten. Je werkt individueel.

- a. Wat betekenen deze woorden? Zoek de betekenis op.

Moeilijk woord	Wat betekent dit woord?
draaiboek	

- b. Voor een spelmiddag bedenk je niet alleen leuke spelletjes. Je maakt ook een draaiboek. Een draaiboek is vaak zo opgesteld. Kijk maar op de volgende bladzijde.



Activiteit		Tijdstip	Tijdsduur	Wie begeleidt?
1.				
2.				
3.				
4.				
Plaats		Leeftijdsgroep	Aantal spelers	Materialen
1.				
2.				
3.				
4.				

Karin organiseert een activiteitenmiddag op de BSO. Ze gaat met een groepje van 10 kinderen aan de slag. De middag duurt van 1 tot 3.

Van 1 tot half 2 maken ze een tekening.

Van half 2 tot 2 gaan ze een balspel doen op het schoolplein.

Van 2 tot kwart over 2 drinken ze wat in de klas.

Van kwart over 2 tot 3 doen ze verstoppertje in het bos achter de school.

c. Vul voor Karin het activiteitendraaiboek in.





Brainstormen

Je gaat verschillende spelletjes of activiteiten bedenken die ook met communicatie te maken hebben. Je gaat brainstormen over de spelletjes. In de brainstorm mag je al je fantasie gebruiken. Je hoeft nog niet na te denken of het idee ook echt kan.

- Schrijf het woord 'spel' in de middelste cirkel van de figuur.
- Schrijf in de andere cirkels zoveel mogelijk woorden die bij je opkomen als je denkt aan spelen en communicatie. Welke spellen gaan over communicatie? Hoe kun je miscommunicatie aan bod laten komen?

TIP: Schrijf in één cirkel meer dan één ding op, als je ruimtegebrek hebt.





Keuzes maken

Na de brainstorm ga je kijken wat haalbaar is. Je kiest uit alles wat opgeschreven is. Denk daarbij steeds aan de functie en betekenis van het spel. Ga elke keer na of je keuzes daarbij passen.

a. Lees goed door wat je hebt opgeschreven. Onderstreep de belangrijkste onderdelen. In ieder geval de onderdelen waar je verder mee wilt.

b. Schrijf op welke spellen je wilt doen op de spelmiddag.

c. Bekijk je antwoorden van b. nog een keer goed.

- Hoe lang duurt elk spel?

- Hoeveel spellen kun je dan op één middag doen?

- Welke spellen heb je nu uitgekozen?

d. Overleg met de docent hoe je contact opneemt met de BSO.





Activiteit: Spelmiddag organiseren

Stap 2 Voorbereiden



De middag organiseren

Je gaat bij een BSO in de buurt een spelmiddag organiseren. Je hoort van de docent naar welke BSO je toe gaat en wanneer. Deze spelmiddag duurt ongeveer 2 uur. Ook ga je daar je muismat presenteren.

Tip: Neem zelf foto's maken van deze middag of laat iemand anders dat doen. Vraag wel van tevoren of dat mag.

Maak een draaiboek

Maak met groepjes van 4 een draaiboek.

- a. Welke spellen ga je spelen en welke materialen heb je daarvoor nodig? Vul het schema in.

Spel	Aantal kinderen	Tijdsduur	Materialen

- b. Maak nu een eigen draaiboek. Neem het draaiboek uit de oriënterende opdracht als voorbeeld. Maak je draaiboek in Word! Verdeel gelijk de taken. Zorg dat iedereen weet wat hij of zij moet doen.

- c. Mijn taak (of taken) op de spelletjesmiddag wordt:





De materialen en de planning

a. Maak een materiaallijst voor de spelmiddag.

Nodig:	Hoe kom ik er aan?	Wat kost dit?

b. Maak een planning:

Wat moet ik doen?	Wanneer ga ik dit doen?
Een draaiboek maken.	
De spelmiddag voorbereiden.	
De spelmiddag uitvoeren.	
Terugkijken op de spelmiddag.	



VRAAG TOESTEMMING AAN JE DOCENT OM VERDER TE GAAN MET STAP 3.





Activiteit: Spelmiddag organiseren

Stap 3 Uitvoeren



De muismat

Je hebt misschien ook een muismat gemaakt. Daarop staan do's en don'ts van internetcommunicatie.

- a. Leg aan de kinderen uit wat jullie opdracht was. Vertel ook over de gevaren van internet.
 - Wat ga je zeggen over de muismat? En wat over de gevaren van communiceren op internet?
 - Bereid dat voor. Schrijf eerst op wat je wilt vertellen.

- b. Oefen met elkaar: om de beurt presenteert je aan elkaar de muismat. Doe alsof de anderen BSO-kinderen zijn.

Let op: Praat rustig, leg duidelijk uit en kijk naar je publiek!

De spelmiddag

Voer de spelmiddag uit. Jullie gaan naar een BSO en spelen daar verschillende (communicatie)spelletjes met de kinderen van 10 – 12 jaar.

- a. Leg aan de kinderen uit wat jullie gaan doen: welke spelletjes er zijn en hoe ze kunnen kiezen.

Schrijf op wat je gaat vertellen.





- b. Speel jullie spel met een groepje kinderen.
Leg het spel duidelijk uit. Zorg dat het spel goed verloopt.
- c. Presenteer tijdens de middag de muismat. Doe dit per groepje.
- d. Vraag na het spel aan de kinderen wat ze van het spel vonden.
- Wat hebben ze geleerd van deze spelmiddag?
 - Schrijf van de kinderen vijf leerpunten op:



Activiteit: Spelmiddag organiseren

Stap 4 Reflecteren



Verslag

Jullie hebben een spelmiddag gedaan met een groep kinderen van 10 – 12 jaar. Schrijf een kort verslag van jullie activiteiten.

a. Wat heb je gedaan op de spelmiddag? Ik heb dit gedaan:

b. Hoe vond je het om dit te doen?

Dit vond ik heel goed gaan / leuk:

c. Wat waren de reacties van de kinderen? Snapten ze het spel, deden ze leuk mee? Of ging het anders?

De kinderen reageerden zo:

