



# KINDEREN LEVEN ZICH IN

Open leermateriaal burgerschap



## Colofon december 2025

Auteurs	Ontwerpen in de klas	Els Kok Joke Visschedijk
Projectleiding	DoeDagen	Ingeborg de Wolff
Illustraties & vormgeving	Pool West	Kassandra Mol
Pilot	Ontwerpen in de klas	Joke Visschedijk
	Basisschool Kronenburgh Rijswijk	Annemiek van Schie
	DoeDagen	Lianne Pinkse
Ontwikkelgroep burgerschap	Directeuren en leerkrachten PO, experts en docenten van de DoeDagen hebben meegedacht over de lessen burgerschap voor groep 1-2	

### Over de auteurs

- **Ingeborg de Wolff** heeft vanuit de kunstwereld als zij-instromer voor het onderwijs gekozen. Eerst als leerkracht, specialist HB en later als directeur. Ze heeft naast lessen ook de DoeDagen ontwikkeld ([www.doedagen.nl](http://www.doedagen.nl)), waarbij verrijking, verdieping en talentontwikkeling voorop staan. Nu wil ze meer collega's en leerlingen laten profiteren van deze werkwijze.
- **Els Kok en Joke Visschedijk** hebben zich vanuit de opleiding Industrieel Ontwerpen TU Delft gespecialiseerd in het ontwikkelen van educatieve leermaterialen. Ze hebben Ontwerpen in de klas ([www.ontwerpenindeklas.nl](http://www.ontwerpenindeklas.nl)) opgezet, waar open leermaterialen vanuit de didactiek van ontwerpended leren worden gedeeld. Bekijk [Instagram](#), [Facebook](#) of [LinkedIn](#) voor informatie en inspiratie.

Vanuit onze passie voor het onderwijs en vanuit onze verschillende achtergronden willen we een bijdrage leveren om leerlingen zich op hun eigen niveau actief en creatief te laten ontwikkelen.

### Subsidie Impuls Open Leermateriaal

Dit open leermateriaal is ontwikkeld met subsidie van de Impuls Open Leermateriaal. Doelstelling van het subsidieprogramma is de kwaliteit van het functionerend onderwijs verhogen door te investeren in kwalitatief goed open (digitaal) leermateriaal. Bekijk voor meer informatie [www.openleermateriaal.nl](http://www.openleermateriaal.nl).

### Licentie CC BY-SA 4.0

De licentie CC BY-SA 4.0 houdt in dat je dit leermateriaal en de werkbladen mag downloaden, gebruiken, aanpassen naar eigen behoefte en aangepast mag delen. Je moet daarbij duidelijk aangeven dat de aangepaste versie is gebaseerd op: *“Leerlingen voor elkaar. Open leermateriaal burgerschap. Ontwikkeld door [www.ontwerpenindeklas.nl](http://www.ontwerpenindeklas.nl) en Ingeborg de Wolff”* en de licentie CC-BY-SA 4.0 gebruiken.



## Inhoudsopgave

Colofon december 2025 .....	2
Inhoudsopgave .....	3
Kinderen leven zich in .....	4
Open leermateriaal burgerschap .....	4
Aanleiding .....	4
Lessenserie .....	5
Algemene doelen en vaardigheden .....	7
Overzicht benodigde materialen .....	8
Geraadpleegde bronnen en literatuur .....	9
LES 1 Jouw superkracht .....	10
Lesbeschrijving .....	10
LES 2 Help elkaar .....	13
Lesbeschrijving .....	13
LES 3 Leef je in .....	16
Lesbeschrijving .....	16
LES 4 Zelfde en anders .....	19
Lesbeschrijving .....	19
LES 5 Iedereen blij .....	22
Lesbeschrijving .....	22
LES 6 Aardig voor elkaar .....	25
Lesbeschrijving .....	25



## Kinderen leven zich in

### Open leermateriaal burgerschap

#### Aanleiding

De aanleiding voor het ontwikkelen van deze lessenserie rond burgerschap is de vraag om lesmateriaal vanuit ons werkveld: de scholen die bij Pool West zijn aangesloten. Pool West is een invalpool voor en door het basisonderwijs. Samen met Ontwerpen in de klas, DoeDagen en met ondersteuning vanuit de subsidie Impuls Open Leermateriaal heeft Pool West de handen ineengeslagen om vorm en inhoud te geven aan de vraag vanuit het werkveld.

#### Open leermateriaal

Open leermateriaal is hoogwaardig lesmateriaal dat gratis en aanpasbaar is. De kracht van open leermiddelen ligt in hun open licentie, waardoor iedereen ze kan downloaden, gebruiken en aanpassen naar eigen behoefte. Dit maakt het onderwijs inclusiever en beter passend voor elke individuele leerling en groep. Bekijk [www.openleermateriaal.nl](http://www.openleermateriaal.nl) voor meer informatie.

#### Omgaan met open leermateriaal

Ontwerpen in de klas ontwikkelt en deelt sinds jaren via [www.ontwerpenindeklas.nl](http://www.ontwerpenindeklas.nl) open leermateriaal. Dit lesmateriaal is voorzien van de licentie: CC-BY-NC-ND. Dit betekent dat je de lessen mag downloaden, gebruiken en aanpassen naar eigen behoefte, zo lang je zorgt voor een goede bronvermelding en het materiaal niet commercieel gebruikt (bijvoorbeeld door het te verkopen). Dit lesmateriaal mag je alleen **niet** delen met anderen als je het hebt aangepast. Bekijk [www.creativecommons.org/licenses](http://www.creativecommons.org/licenses) voor meer informatie.

Voor het open leermateriaal burgerschap dat je nu voor je hebt, maken we gebruik van de licentie: CC-BY-SA 4.0. Dit betekent dat je zowel de lessen als de werkbladen voor de leerlingen mag downloaden, gebruiken, aanpassen naar eigen behoefte en **wel** aangepast mag delen. Daarbij moet je duidelijk aangeven dat de aangepaste versie gebaseerd is op: *“Leerlingen voor elkaar. Open leermateriaal burgerschap ontwikkeld door [www.ontwerpenindeklas.nl](http://www.ontwerpenindeklas.nl) en Ingeborg de Wolff”* en de licentie CC-BY-SA 4.0 gebruiken.

Deze lessenserie burgerschap is ontwikkeld volgens de didactiek van ontwerpnd leren. We vragen je om in het geval van structurele aanpassingen te controleren of het materiaal nog voldoet aan de didactiek van ontwerpnd leren. Neem contact op met [els@ontwerpenindeklas.nl](mailto:els@ontwerpenindeklas.nl).

#### Didactiek ontwerpnd leren

Bij ontwerpnd leren gaan de leerlingen op een laagdrempelige, creatieve manier volop aan de slag met de kerndoelen binnen een vakgebied (denk aan rekenen, wereldoriëntatie, sociaal-emotionele ontwikkeling). Ontwerpen stimuleert de creativiteit en het probleemoplossend denken. Verzinnen, maken, proberen en ontdekken. Dit maakt van leerlingen creatieve denkers en probleemoplossers, die buiten de gebaande paden kunnen én durven denken. Centraal bij de didactiek van ontwerpnd leren staat het ontwikkelen van deze manier van denken. De leerlingen richten zich niet op problemen, maar op oplossingen en actie. Handig nu én voor later om problemen op te lossen en uitdagingen aan te gaan in een snel veranderende wereld.

Het resultaat van een ontwerpactiviteit is vaak een schets of een prototype, waarvan je - puur als je naar het resultaat kijkt - zou kunnen vinden dat het beter kan. Luister je echter naar de verhalen áchter het ontwerp, dan ontdek je de meest innovatieve ideeën van leerlingen. Belangrijk dus: het gaat bij ontwerpen om het proces. De focus ligt op (ontwerp- en executieve) vaardigheden en minder op resultaat.



## Ontwikkelgroep

Om een goede aansluiting met de vraag vanuit het werkveld te verzekeren, is een ontwikkelgroep opgezet. Samen met directeuren en leerkrachten van verschillende basisscholen, experts van onder meer Stichting Leerplan Ontwikkeling, de DoeDagen en studenten van TU Delft Industrieel Ontwerpen zijn we in gezamenlijkheid tot de ideeën voor de lessenserie democratisch burgerschap groep gekomen.

## Lessenserie

De lessenserie **Kinderen leven zich in** is ontwikkeld voor de groepen 1 en 2 van de basisschool. In zes lessen van maximaal negentig minuten gaan de leerlingen aan de hand van prentenboeken aan de slag met activiteiten rond burgerschap. Dieren zijn hierbij de spiegel voor de leerlingen. De lessen bestaan uit verschillende activiteiten en zijn gekaderd en de inhoud is stap voor stap beschreven, waardoor je handvatten hebt en gelijk aan de slag kunt. De belangrijkste kerndoelen die aan bod komen zijn diversiteit en maatschappelijke betrokkenheid. De werkvormen zijn creatief waardoor alle leerlingen kunnen participeren.

### LESSENSERIE

- |                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| ● <b>LES 1 Jouw superkracht</b>   | Een ontwerples over speciaal zijn. De leerlingen ontdekken dat iedereen speciaal is, bij dieren en bij mensen. Ze ontwerpen zichzelf met een superkracht van een dier.                                    |
| ● <b>LES 2 Help elkaar</b>        | Een ontwerples over zelfbeeld. De leerlingen ontdekken hoe ze hetzelfde zijn en hoe ze anders zijn dan anderen. Ze ontwerpen iets om een ander te helpen.   |
| ● <b>LES 3 Leef je in</b>         | Een ontwerples rond sociale en maatschappelijke vaardigheden. De leerlingen oefenen met inleven in een ander. Ze ontdekken wat een ander fijn vindt en nodig heeft. Ze ontwerpen een kamer voor een dier. |
| ● <b>LES 4 Zelfde en anders</b>   | Een ontwerples over wat hetzelfde en anders is. De leerlingen ontdekken hoe dieren op elkaar lijken en van elkaar verschillen. Ze ontwerpen nieuwe (fantasie)dieren.                                      |
| ● <b>LES 5 Iedereen blij</b>      | Een ontwerples over omgaan met emoties. De leerlingen bedenken hoe iets voelt en hoe je een ander blij kunt maken. De leerlingen ontwerpen iets waar je blij van wordt.                                   |
| ● <b>LES 6 Aardig voor elkaar</b> | Een ontwerples over rekening houden met elkaar. De leerlingen leren aardige dingen over anderen te zeggen. Ze ontwerpen iets om hun 'aardige-dingen-kaarten' te bewaren.                                  |

De lessenserie bestaat uit zes lessen. In iedere les komen een aantal vaste elementen terug: **leerdoelen, voorbereiding, lezen, inleven, ontwerpen, afsluiten en tips.**

## Flexibiliteit inzet lessen

De lessen bestaan uit meerdere activiteiten, die je achter elkaar kan doen of over verschillende momenten kan verspreiden. De tijdsindicatie per les is negentig minuten. Duurt een activiteit te lang? Zet een energizer in of pas de activiteit aan passend bij je leerlingen. De lessen kunnen in de volgorde van les 1-6 of als losse lessen worden ingezet. Voor elke les zijn werkbladen beschikbaar.



- |                       |   |  |
|-----------------------|---|--|
| 1. Jouw superkracht   | - | speciaal zijn                              |
| 2. Help elkaar        | - | zelfbeeld                                  |
| 3. Leef je in         | - | inleven in een ander                       |
| 4. Zelfde en anders   | - | op elkaar lijken en van elkaar verschillen |
| 5. Iedereen blij      | - | omgaan met emoties                         |
| 6. Aardig voor elkaar | - | rekening houden met elkaar                 |

Binnen de lessen komen verschillende ontwerpvaardigheden en actieve werkvormen aan bod. In de lessen kunnen niet alle onderwerpen diepgaand worden behandeld. Als je merkt dat leerlingen op bepaalde punten meer of minder nodig hebben, kun je dat aanpassen. Voel de flow van de lessen aan, betrek de leerlingen actief en gebruik de school als oefenplaats.

## Inzet prentenboeken

Bij iedere les wordt een voorbeeld prentenboek rond het thema genoemd. Dit zijn:

- *Gewoon zoals je bent* van Jonny Lambert
- *Mijn huis is jouw huis* van Yvonne Jagtenberg
- *Iedereen zijn eigen kleur* van Yoeri Slegers

Deze prentenboeken kun je vervangen door alternatieve of eigen prentenboeken. Denk bijvoorbeeld aan:

- *Was ik maar* van Mies van Hout
- *Wat ik wil zijn* van Olivier Tallec
- *Kan ik er ook nog bij* van Loek Koopmans (les 3 Leef je in)
- *Beer bouwt een winterhuis* van John Yeoman & Quentin Blake (les 3 Leef je in)

Heb je een boek al bij een lesactiviteit voorgelezen dan kun je:

- het verhaal nogmaals lezen, op bepaalde momenten stil zijn en de leerlingen vragen om aan te vullen.
- de leerlingen aan de hand van de illustraties het boek zelf het verhaal laten vertellen.
- de leerlingen aan de hand van de illustraties vragen stellen om het verhaal op te halen.

## Inzet didactiek ontwerpend leren

Besprek voorafgaand aan de eerste les wat ontwerpen is, namelijk dat de leerlingen - als een soort uitvinder - oplossingen gaan bedenken voor problemen. Zet bij iedere les ter voorbereiding op het bord/smartboard wat de leerlingen gaan doen. Doe dit in de vorm van simpele tekeningen met eenvoudige woorden.

## Waardevolle pilot

De lessenserie is getest en waardevolle feedback is verwerkt in het eindresultaat. Kijk naar de haalbaarheid van de doelen in combinatie met de groep waar je de lessen aan gaat geven. We adviseren om voor aanvang van de lessenserie goed te kijken naar de beginsituatie; wat speelt in de desbetreffende groep, welke onderwerpen liggen gevoelig en welke werkvormen kunnen lastig zijn voor de groep. Manage verwachtingen en bedenk wat je wel en juist niet gaat behandelen en waarom. Betrek ook school (het team) en ouders.



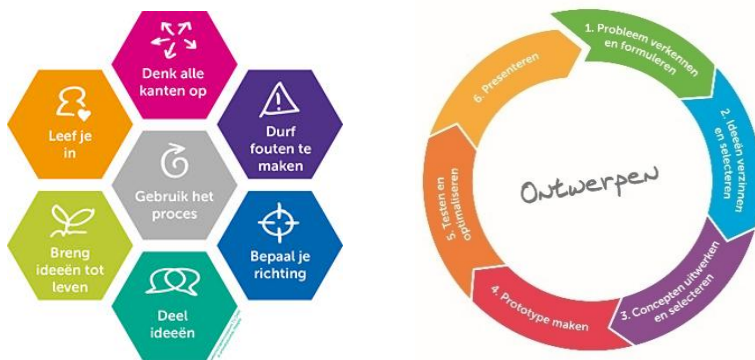
## Algemene doelen en vaardigheden

In de lessen komen de volgende onderwerpen op verschillende manieren terug:

- diversiteit
- maatschappelijke betrokkenheid
- inleven
- dieren
- probleemoplossend denken

De leerlingen aan kerndoelen en burgerschapsdoelen. Daarnaast ontwikkelen ze ontwerpvaardigheden.

- Kerndoelen primair onderwijs: 1, 2 3, 4, 5, 19, 20, 21, 25, 28, 29, 30, 35, 36. Meer informatie: <https://www.slo.nl/thema/meer/actualisatie-kerndoelen-examenprogramma/actualisatie-kerndoelen/>
- Ontwerpvaardigheden: [www.ontwerpenindeklas.nl/ontwerpvaardigheden](http://www.ontwerpenindeklas.nl/ontwerpvaardigheden)
- Didactiek ontwerpend leren: de stappen van ontwerpend leren





## Overzicht benodigde materialen

<b>LES 1 Jouw superkracht</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• boek: <i>Gewoon zoals je bent</i> van Jonny Lambert</li> <li>• bijlage 1 en 2</li> <li>• stoepkrijt/schilderstape</li> <li>• kleurpotloden en/of stiften</li> </ul>
<b>LES 2 Help elkaar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• boek: <i>Gewoon zoals je bent</i> van Jonny Lambert</li> <li>• bijlage 3</li> <li>• wit papier</li> <li>• kleurpotloden en/of stiften</li> <li>• knutselmaterialen: schilderstape, scharen, papieren bakers, ijslollystokjes, gekleurd papier, vilt, kurk, satéprikkers, chenille, kralen, touw, enzovoort</li> </ul>
<b>LES 3 Leef je in</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• boek: <i>Mijn huis is jouw huis</i> van Yvonne Jagtenberg</li> <li>• doek</li> <li>• bijlage 4</li> <li>• wit papier</li> <li>• kleurpotloden en/of stiften</li> <li>• knutselmaterialen: zie les 2</li> <li>• bouw- en constructiemateriaal: denk aan Duplo, Kapla, blokken</li> </ul>
<b>LES 4 Zelfde en anders</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• boek: <i>Iedereen zijn eigen kleur</i> van Yoeri Slegers</li> <li>• bijlage 1 en 5</li> <li>• kleurpotloden en/of stiften</li> </ul>
<b>LES 5 Iedereen blij</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• boek: <i>Iedereen zijn eigen kleur</i> van Yoeri Slegers</li> <li>• bijlage 6</li> <li>• kleurpotloden en/of stiften</li> <li>• knutselmaterialen: zie les 2</li> </ul>
<b>LES 6 Aardig voor elkaar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• boek: <i>Iedereen zijn eigen kleur</i> van Yoeri Slegers</li> <li>• bijlage 7</li> <li>• (visite)kaarten</li> <li>• kleurpotloden en/of stiften</li> <li>• knutselmaterialen: zie les 2</li> </ul>





## Geraadpleegde bronnen en literatuur

- SLO - [www.slo.nl/vakportalen/vakportaal-burgerschap](http://www.slo.nl/vakportalen/vakportaal-burgerschap)
- Ontwerpen in de klas - [www.ontwerpenindeklas.nl](http://www.ontwerpenindeklas.nl)
- Kleine fragmenten uit: Kleuteruniversiteit / Ontwerpen in de klas. *Iedereen zijn eigen kleur.*  
Geraadpleegd via <https://kleuteruniversiteit.nl/winkel/iedereen-zijn-eigen-kleur>. Overgenomen met toestemming en gebruikt in les 5 en 6.
- Curriculum.nu - [www.curriculum.nu](http://www.curriculum.nu)
- Enquête burgerschap Pool West - [www.poolwest.nl](http://www.poolwest.nl)
- 2021 SLO. Handreiking burgerschap funderend onderwijs. Doelgericht en samenhangend werken aan burgerschap.
- 2021 SLO. Bouwstenen burgerschap. Zeven bouwstenen voor de handreiking burgerschap funderend onderwijs.
- 2021 SLO. Inhoudskaarten burgerschap.
- Gesprekken met leden van de ontwikkelgroep, met het werkveld en met experts op het gebied van burgerschap.



## LES 1 Jouw superkracht

### Inleiding

Een ontwerples over **diversiteit**. De leerlingen ontdekken dat iedereen op zijn eigen manier speciaal is. Ze gaan in een activiteit met elkaar ontdekken waarin ze van elkaar verschillen en hetzelfde zijn. Ze gaan op zoek naar bijzonderheden van dieren. Ze kiezen een superkracht van een dier en tekenen zichzelf daar mee. Ze vertellen over hun superkracht.

### Leerdoelen

- De leerlingen leren over diversiteit.
- De leerlingen ontdekken dat iedereen op zijn eigen manier speciaal is.
- De leerlingen ontdekken dat ze goed zijn zoals je bent.
- De leerlingen oefenen met herkennen wat hetzelfde en anders is.

### Materiaal

- Boek: *Gewoon zoals je bent* van Jonny Lambert (of alternatief boek)
- Bijlage 1 en 2
- Stoepekrijt of schilderstape
- Kleurpotloden en/of stiften

### Voorbereiding

- Leg voor activiteit 1 *lezen* het boek *Gewoon zoals je bent* van Jonny Lambert klaar. Lees het boek vooraf door.
- Print voor activiteit 2 inleven de dierkaarten uit bijlage 1. Knip de kaarten uit en lamineer ze. Deze dierkaarten worden bij meerdere lessen gebruikt. Zorg dat je voor elke leerling een dierkaart hebt. Teken met stoepekrijt een lange streep op het plein, waar alle leerlingen naast elkaar en achter de lijn kunnen staan. In het speellokaal kun je schilderstape gebruiken.
- Print voor activiteit 3 *Ontwerpen* bijlage 2 voor elke leerling. Leg kleurpotloden en/of stiften klaar.

## Lesbeschrijving

### 1 Lezen

Start in de kring. Lees het boek *Gewoon zoals je bent* van Jonny Lambert voor. Stel vragen en ga in gesprek:

- *Wat wil Kleine Snuf ook, net als Gnoe? Wat kun je met puntige prikhoorns?*
- *Wat wil Kleine Snuf ook, net als Giraf? Wat is handig aan superlange steltpoten?*
- *Wat wil Kleine Snuf nog meer?*

### 2 Inleven

Bespreek wat speciaal is aan Kleine Snuf. Leg uit dat de leerlingen ook speciaal zijn. Vraag ze om naast elkaar achter de streep te gaan staan. Stel een aantal van onderstaande vragen en laat de leerlingen over de streep naar voren stappen als hun antwoord op jouw vraag *ja* is.

- *Heb je zwart haar? Heb je rood haar? (of vul een andere haarkleur in)*
- *Heb je een blauwe broek aan? Heb je een paarse rok aan? (of vul een andere kleur/kledingstuk in)*
- *Weet je veel over dino's? (of vul een andere interesse in)*
- *Houd je van knutselen? (of vul een andere activiteit in)*
- *Heb je een huisdier? Heb je een hond? Heb je een parkiet? (of vul een ander huisdier in)*



## KINDEREN LEVEN ZICH IN

- *Is jouw lievelingsfruit een appel? (of vul een andere fruitsoort in)*
- *Kom je lopend naar school? Kom je met de fiets naar school? (of vul een ander vervoermiddel in)*
- *Houd je van / zit je op voetbal? Houd je van / zit je op dansen? (of vul een andere sport in)*
- *Speel je een instrument? Speel je gitaar? Speel je drums? (of vul een ander instrument in)*

Vraag door en ga samen met de leerlingen op zoek naar wat speciaal is. Wat maak de leerlingen (die over de streep zijn gestapt) speciaal? Houd het tempo erin en voel de flow aan.

Speel het spel daarna met de dierkaarten. Geef elk kind een dierkaart. Controleer of alle leerlingen het dier kennen dat ze op hun kaart hebben staan. Besteed aandacht aan de dieren die ze niet kennen. Stel vragen en laat de leerlingen over de streep stappen als het antwoord op de vraag voor hun dier *ja* is.

- *Uit het boek: Heeft jouw dier prikhoorns? (of superlange stelpoten, hap-snap-tanden, enzovoort)*
- *Heeft jouw dier twee poten? (of een ander aantal poten of geen poten)*
- *Heeft jouw dier veren? (of schubben, haren of een gladde huid)*
- *Heeft jouw dier ergens de kleur bruin? (of vul een andere kleur in / of vraag naar schutkleuren en opvallende kleuren)*
- *Heeft jouw dier (geen) botten? (gewervelde / ongewervelde dieren)*
- *Kan jouw dier vliegen? (of vul lopen, zwemmen in)*
- *Zie je jouw dier op de boerderij?*

**Tip!** Controleer regelmatig of er leerlingen zijn die het antwoord op de vraag niet weten. Kunnen de leerlingen elkaar helpen? Controleer na een aantal vragen of er leerlingen zijn die nog niet over de streep zijn gestapt. Stel een vraag, waardoor zij over de streep kunnen stappen.

Ga samen met de kinderen op zoek naar bijzonderheden van de dieren. Wat maakt deze dieren (die over de streep zijn gestapt) speciaal? Wat zijn de superkrachten van deze dieren?

Houd het tempo erin, voel de flow aan en ga weer terug naar het lokaal. Als de kinderen hun dierkaart inleveren, mogen ze gaan zitten.

### 3 Ontwerpen

Kleine Snuf wil grote prikhoorns en superlange stelpoten. Dat zou toch heel leuk zijn om eens een dagje grote prikhoorns of superlange stelpoten te hebben!

**Tip!** Teken jezelf op het bord en laat de kinderen je superkrachten geven. Zo krijgen ze inspiratie om zelf aan de slag te gaan.

Wat zouden de leerlingen leuk vinden om een dagje te hebben van een dier? Bedenk samen zoveel mogelijk speciale dierendingen (dierensuperkrachten) die leuk zijn om een dagje te hebben. Gebruik eventueel de dierkaarten voor inspiratie.

Zorg dat elk kind bijlage 2 krijgt en toegang heeft tot stiften en/of potloden. Geef de leerlingen opdracht om zichzelf te tekenen met één of meer speciale dierendingen: dierensuperkrachten.

Vertel de ontwerpopdracht:

*Ontwerp jezelf met een superkracht van een dier. Teken jezelf daarmee.*

Loop rond en ga met de leerlingen in gesprek over wat ze hebben getekend. Schrijf toelichting bij de tekeningen.

**Tip!** Laat kinderen die snel klaar zijn extra dierensuperkrachten tekenen en/of laat ze hun tekening inkleuren.



**Tip!** Zorg voor (kosteloos) knutselmateriaal en laat de leerlingen hun idee echt maken. Organiseer vervolgens een show op een 'catwalk' en laat de leerlingen vertellen over hun ontwerp.

## Afsluiten

Hang de tekeningen op en bekijk met de leerlingen vervolgens de tentoonstelling van tekeningen. Licht er een paar tekeningen uit en vraag de leerlingen om iets te vertellen over hun ontwerp. Bespreek de leerdoelen, wat hebben de leerlingen geleerd?

**Tip!** Weinig tijd? Leg de tekeningen in het midden van de kring en vraag wie een oplossing heeft met *vliegen*. Vraag deze leerlingen te gaan staan en geef ze een applaus. Herhaal dit met andere soorten oplossingen.

## Tips voor meer

- Laat de leerlingen in tweetallen overeenkomsten en verschillen zoeken tussen de dieren op de dierkaarten.
- *Rara, welk dier ben ik?* Laat een kind een dier op een dierkaart beschrijven. De andere leerlingen raden om welk dier het gaat.
- Print de dierkaarten twee keer en speel memory.
- Teken een Venndiagram. Teken en schrijf in het overlappende deel wat hetzelfde is bij kind 1 en kind 2. Teken en schrijf in de linkercirkel dingen die alleen kind 1 heeft. Teken en schrijf in de rechtercirkel dingen die alleen kind 2 heeft.
- Geef de leerlingen opdracht om iets te tekenen, te maken of te laten zien waar ze goed in zijn. Ga op zoek naar verschillen en overeenkomsten tussen de leerlingen.



## LES 2 Help elkaar

### Inleiding

Een ontwerples over **zelfbeeld**. De leerlingen leren over diversiteit en dat iedereen speciaal is en een talent heeft. Ze oefenen met inleven in een dier. Ze bedenken wat het dier fijn vindt en nodig heeft. Ze ontwerpen en maken een kamer voor een dier. Tot slot vertellen ze elkaar over de kamer voor het dier.

### Leerdoelen

- De leerlingen leren over diversiteit.
- De leerlingen leren dat iedereen speciaal is en een talent heeft.
- De leerlingen oefenen met inleven in een probleem.
- De leerlingen bedenken oplossingen voor een probleem.

### Materiaal

- Boek: *Gewoon zoals je bent* van Jonny Lambert
- Bijlage 3
- Wit papier
- Kleurpotloden en/of stiften
- Knutselmateriaal: schilderstape, scharen, papieren bakers, ijslollystokjes, gekleurd papier, vilt, kurk, satéprikkers, chenille, kralen, touw, enzovoort

### Voorbereiding

- Leg voor activiteit 1 *Lezen* het boek *Gewoon zoals je bent* van Jonny Lambert (of alternatief) klaar. Lees het boek vooraf door.
- Print voor activiteit 3 *Ontwerpen* bijlage 3 en leg wit papier, kleurpotloden en/of stiften klaar. Maak een materiaaltafel met knutselmateriaal. **Tip!** Scheur kleine stukken schilderstape af en plak deze aan de rand van de materiaaltafel voor een vliegende start.

## Lesbeschrijving

### 1 Lezen

Start in de kring. Lees het boek *Gewoon zoals je bent* van Jonny Lambert voor. Heb je het boek al voorgelezen? Kies dan een andere werkwijze om het verhaal op te halen (zie bladzijde 6). **Let op!** Laat de laatste illustratie, waarbij de moederolifant Kleine Snuf optilt NOG NIET ZIEN. Stel vragen en ga in gesprek.

Gespreksvragen:

- *Waar gaat het boek over?*
- *Wat kun je als je net zo lang als giraf bent?*
- *Welke dieren heb je gezien en wat kunnen ze?*
- *Waarom is Kleine Snuf speciaal?*
- *Waarom ben jij speciaal? Wat heb jij of kun jij goed?*

### 2 Inleven

Kleine Snuf wil heel graag superlange steltpoten, zodat hij giga-groot is en alle hoge blaadjes kan plukken.

Vraag naar de eigen ervaringen van de leerlingen:

- *Heb jij ook weleens dat je ergens niet bij kan (omdat het te hoog is)?*
- *Wat doe je als er een bal in de boom / op het dak komt?*



- *Wat doe je als je slingers en ballonnen hoog in het lokaal wilt ophangen?*
- *Wat is handig als je heel erg lang bent?*

Laat de leerlingen omhoog kijken en vraag ze om iets te zoeken dat ze nog niet eerder hebben gezien. Geef beurten en vraag de leerlingen om aan te wijzen wat ze hebben gezien. Ga in gesprek:

- *Welke leerlingen in de klas zijn lang?*
- *Zou één van de lange leerlingen erbij kunnen?*
- *Hoe kun je jezelf langer maken?*
- *Hoe zou je er wel bij kunnen?*

Laat de leerlingen oplossingen bedenken en bekijk welke je samen veilig kunt proberen.

**Tip!** Doe je deze activiteit in het speellokaal, dan kun je materialen uit dit lokaal gebruiken. Denk aan het klimrek, de touwen, de bok of een kast.

### 3 Ontwerpen

Leg uit dat de leerlingen Kleine Snuf gaan helpen. Vertel de ontwerpopdracht:  
*Ontwerp iets waardoor Kleine Snuf bij de hoge blaadjes kan.*

Geef de leerlingen een plek aan een tafel. Zorg dat de leerlingen toegang hebben tot kleurpotloden en/of stiften en dat ze een werkblad uit bijlage 3 of een wit vel papier krijgen.

- Geef leerlingen met een werkblad uit bijlage 3 opdracht om de boom in te kleuren.
- Geef leerlingen met een wit vel papier opdracht om een (niet al te grote) boom te tekenen: de wortels, de stam, de takken, de bladeren.

Geef de leerlingen vervolgens opdracht om meerdere oplossingen voor Kleine Snuf bij de boom te tekenen. Herhaal de ontwerpopdracht: *Ontwerp iets waardoor Kleine Snuf bij de hoge blaadjes kan.*

Voel de flow aan en geef leerlingen die klaar zijn met oplossingen tekenen de opdracht om de leukste oplossing te kiezen. Deze oplossing mogen ze gaan knutselen. Laat de leerlingen groep voor groep materialen pakken bij de materiaaltafel. Denk aan eerst zes materialen pakken en als iedereen geweest is nog eens lopen.

**Tip!** Maak een posterwand van de boomtekeningen met oplossingen.

### Afsluiten

Geef de leerlingen opdracht om hun geknutselde oplossing in tweetallen (naast/tegenover) aan elkaar te laten zien en erover te vertellen. Zo krijgen alle leerlingen de kans om te vertellen over hun ontwerp. Loop rond en luister mee.

Laat de leerlingen hun stoel vervolgens in de kring zetten met de oplossing voor zich op de grond. Vraag een kind om kort te vertellen over zijn oplossing. Vraag andere leerlingen met een oplossing die daarop lijkt om te gaan staan. Herhaal dit een paar keer. Eindig met de volgende vraag: *Wie heeft nog niet verteld én is nog niet gaan staan?*

Bekijk tot slot samen welke oplossing Kleine Snuf in het boek bedenkt. Hij vraagt om hulp en staat op de slurf van de moederolifant. Complimenteer de leerlingen met hun oplossingen en zeg dat Kleine Snuf het vast heel fijn vindt om verschillende oplossingen te hebben. Bespreek met de leerlingen wat ze hebben gedaan en blik terug op de leerdoelen.



## KINDEREN LEVEN ZICH IN

### Tips voor meer

- Maak met bruin en groen papier een grote boom tegen de muur. Laat de leerlingen hun ontwerpen daar testen.
- Laat de leerlingen in een kringgesprek vertellen welk dier ze willen zijn en waarom.
- Laat de leerlingen in een binnen/buitenkring over hun ontwerp vertellen aan het kind dat er tegenover zit. Vraag daarna de leerlingen in de binnenkring een stoel door te draaien.
- Zoek andere ontwerp vragen uit het boek en laat de leerlingen daar oplossingen voor bedenken.  
Voorbeelden:
  - *Hoe kun je zorgen dat Kleine Snuf in de rij blijft lopen?*
  - *Hoe kan Kleine Snuf kilometers ver kijken?*
  - *Hoe kun je veilig in de bek van een krokodil kijken?*



## LES 3 Leef je in

### Inleiding

Een ontwerples over **inleven** in een dier. De leerlingen denken na over wat dieren fijn vinden en wat ze nodig hebben om prettig te wonen. Ze ontwerpen en bouwen een kamer voor een dier. Via een 'rondreis' langs de ontwerpen presenteren ze hun kamers aan elkaar en bekijken ze de kamers van elkaar.

### Lesdoelen

- De leerlingen leren over diversiteit.
- De leerlingen ontdekken wat dieren nodig hebben om fijn te wonen.
- De leerlingen oefenen om zich in te leven in een ander (dier).
- De leerlingen ontwerpen een kamer voor een ander.

### Materiaal

- Boek: *Mijn huis is jouw huis* van Yvonne Jagtenberg
- Bijlage 4
- Dierenknuffels
- Doek
- Kleurpotloden en/of stiften
- Knutselmateriaal: schilderstape, scharen, kartonnen doosjes, papieren bekers, ijslollystokjes, gekleurd papier, vilt, kurk, satéprikkers, chenille, kralen, touw, enzovoort
- Bouw- en constructiemateriaal: denk aan Duplo, Kapla, blokken enzovoort

### Voorbereiding

- Laat de leerlingen voorafgaand aan de les een dierenknuffel meenemen van thuis of gebruik de dierkaarten uit bijlage 1. Print, knip en lamineer de kaarten.
- Leg voor activiteit 1 *Lezen* het boek *Mijn huis is jouw huis* van Yvonne Jagtenberg onder een doek klaar. Lees het boek vooraf door.
- Print voor activiteit 2 *Inleven* voor elke leerling het werkblad uit bijlage 4 en leg kleurpotloden en/of stiften klaar.
- Maak voor activiteit 3 *Ontwerpen* verschillende plekken om te bouwen op tafels en in hoeken. Denk bijvoorbeeld aan een tafel met knutselmateriaal, een tafel met Duplo, een kleed met Kapla en de bouwhoek met de blokken. Maak een indeling welke leerlingen op welke plek met welk materiaal aan de slag gaan.

## Lesbeschrijving

### 1 Lezen

Start in de kring. Leg uit dat de leerlingen mogen raden over welke dieren de les gaat. Doe een aantal dieren na en laat de leerlingen raden:

- |        |  |
|--------|--|
| • kat  | <i>Houd je handen in klauwen en zeg: miauw</i>   |
| • beer | <i>Zet je voeten stevig neer, loop met een beetje wiegende beweging van links naar rechts. Ga van handen en voeten naar staan op je achterpoten. Grom, snuffel en geeuw.</i> |
| • muis | <i>Beweeg snel, alert en laag bij de grond. Hou je handen dicht bij je lichaam en beweeg ze voorzichtig alsof je snuffelt of iets vasthoudt. Piep als een muis.</i>          |





# KINDEREN LEVEN ZICH IN

Complimenteer de leerlingen dat ze hebben geraden over welke dieren deze les gaat. Vertel dat de meeste dieren een huis hebben. Vraag de leerlingen of huizen van dieren kunnen noemen. Geef beurten.

Lees het boek *Mijn huis is jouw huis* van Yvonne Jagtenberg voor. Heb je het boek al voorgelezen? Kies dan een andere werkwijze om het verhaal op te halen (zie bladzijde 6). Stel vragen en ga in gesprek.

Gespreksvragen:

- *Over wie gaat het boek?*
- *Wie wonen in het huis?*
- *Wat betekent mijn huis is jouw huis?*
- *Hoe is het om met veel verschillende dieren in één huis te leven?*
- *Hoe zou jij het vinden om met veel mensen in één huis te wonen?*
- *Met wie zou jij je kamer willen delen?*

## 2 Inleven

Leg uit dat de leerlingen, net als in het boek, een kamer gaan maken voor een dier. Vertel dat ze een kamer gaan ontwerpen voor hun dierenknuffel (of voor een dier op een dierkaart). Stel de volgende vragen:

- *Wat heeft dit dier nodig om fijn te wonen?*
- *Wat doet dit dier graag?*
- *Hoe speelt dit dier?*
- *Hoe eet dit dier?*
- *Hoe slaapt dit dier?*

Zet de leerlingen aan een tafel. Zorg dat ze toegang hebben tot kleurpotloden en/of stiften en dat ze een werkblad uit bijlage 4 krijgen. Geef de leerlingen de volgende ontwerpopdracht:  
*Teken een kamer voor je dier.*

**Tip!** Wil je meer uitdaging? Geef de leerlingen een wit vel papier en laat ze zelf een eenvoudig huis met een grote kamer erin tekenen. Geef vervolgens de ontwerpopdracht.

Loop rond en help de leerlingen als ze vastlopen. Stel de vragen van hierboven en help leerlingen om tot ideeën te komen.

## 3 Ontwerpen

De ontwerptekening is klaar. Leg uit dat de leerlingen de kamer voor hun dier mogen nabouwen. Vertel dat de leerlingen met verschillende materialen de kamer voor hun dier gaan maken. Verdeel de leerlingen over de bouwplekken aan de tafels en in de hoeken volgens de vooraf bedachte indeling. Geef het startsein.

Voel de flow aan en rond het bouwen af.

## Afsluiten

Maak met de leerlingen een rondreis door het lokaal langs de plekken waar de leerlingen een kamer gebouwd hebben. Laat ze vertellen over hun kamer aan de hand van hun dierenknuffel, de ontwerptekening en het bouwwerk. Ga na afloop in de kring zitten en bespreek de leerdoelen, wat hebben de leerlingen geleerd?

**Tip!** Nodig aan het eind van de dag de ouders uit om te komen kijken naar het werk van hun kind.

### Tips voor meer

- Zoek de verhalen, gedichten en/of liedjes op, die in het boek voorkomen en gebruik ze in een kringactiviteit. Denk aan:
  - De spin Sebastiaan (versje van Annie M.G. Schmidt)

## KINDEREN LEVEN ZICH IN



- Berend Botje (liedje)
  - Tante Kee (personage uit het liedje *In de maneschijn*)
- Teken een eenvoudig huis op een muur. Laat de leerlingen kamers tekenen op papier en geef deze een plek aan/bij/op het huis.
- Vraag de leerlingen een verhaal te bedenken rond hun dierenknuffel/gekozen dier.



## Les 4 Zelfde en anders

### Inleiding

Een ontwerples over herkennen wat hetzelfde en anders is. De leerlingen leren dieren in te delen op basis van kenmerken. De leerlingen gaan samenwerken en ontwerpen een nieuw (fantasie)dier op basis van twee dierkaarten. De les wordt afgesloten met het bekijken van alle nieuwe (fantasie)dieren.

### Leerdoelen

- De leerlingen leren over diversiteit.
- De leerlingen oefenen met herkennen wat hetzelfde en anders is.
- De leerlingen leren dieren indelen in groepen.
- De leerlingen leren met samen één tekening te maken.

### Materiaal

- Boek: *Iedereen zijn eigen kleur* van Yoei Slegers
- Bijlage 1 en 5
- Kleurpotloden en/of stiften

### Voorbereiding

- Leg voor activiteit 1 *Lezen* het boek *Iedereen zijn eigen kleur* van Yoei Slegers klaar. Lees het boek vooraf door.
- Print voor activiteit 2 *Inleven* de dierkaarten uit bijlage 1. Knip de kaarten uit en lamineer ze. Of hergebruik de dierkaarten uit les 1. Zorg dat je voor elke leerling een dierkaart hebt. Bedenk of je deze activiteit in je lokaal, buiten of in het speellokaal wilt uitvoeren
- Gebruik voor activiteit 3 *Ontwerpen* de dierkaarten uit activiteit 2. Print het werkblad uit bijlage 5 voor elke leerling. Leg kleurpotloden en/of stiften klaar.

## Lesbeschrijving

### 1 Lezen

Start in de kring. Lees het boek *Iedereen zijn eigen kleur* van Yoei Slegers voor. Stel vragen en ga in gesprek:

- *De dieren zijn allemaal grijs geworden. Ze willen dat olifant hen helpt. Waarom denken ze dat olifant hen goed kan helpen?*
- *Olifant heeft iets dat de andere dieren niet hebben. Wat heeft olifant dan niemand heeft?*
- *Hoe helpt olifant de dieren?*

### 2 Inleven

Alle dieren zijn grijs. Ze willen dat olifant hen helpt, omdat olifant de grootste is. Vraag de leerlingen om een voorspelling te doen wie de grootste (langste) van de groep is. Stel vervolgens deze vraag:

*Hoe kunnen we alle leerlingen van groot naar klein zetten?*

Laat de leerlingen hier zelf oplossingen voor bedenken en uitvoeren. Begeleid het proces. Controleer samen of het gelukt is om alle leerlingen van groot naar klein te zetten. Complimenteer de leerlingen met het indelen



van de groep van groot naar klein. Check of de voorspelling klopt: *Is ... \* inderdaad de grootste van de groep?* (\* vul naam in)

**Tip!** Geef deze opdracht eventueel in kleine groep(en), als je denkt dat dit beter bij jouw groep past.

Vertel dat de leerlingen ook dieren gaan indelen. Zorg dat elke leerling een dierkaart krijgt. Controleer of alle leerlingen het dier kennen dat ze op hun kaart hebben staan. Besteed aandacht aan de dieren die ze niet kennen. Stel de volgende vraag:

*Hoe kunnen we alle dieren met evenveel poten bij elkaar zetten?*

Laat de leerlingen hier zelf oplossingen voor bedenken en uitvoeren. Begeleid het proces. Los samen eventuele problemen op: *sommige dieren hebben geen poten, wat doen we dan?* Controleer samen of het gelukt is om alle dieren met evenveel poten bij elkaar te zetten. Geef de leerlingen opdracht om goed te kijken met wie ze samen in een groep staan.

Herhaal de opdracht een aantal keer. Denk aan de volgende vragen:

- *Hoe kunnen we alle dieren met dezelfde kleur bij elkaar zetten?*
- *Hoe kunnen we alle dieren dezelfde huid bij elkaar zetten? Denk aan veren / schubben / haren / gladde huid.*

Laat de leerlingen telkens goed kijken met wie ze samen in een groep staan.

Rond af en ga met de leerlingen in gesprek over de volgende vraag:

*Je stond niet altijd met dezelfde leerlingen in een groep. Hoe komt dat?*

Geef beurten en vul aan:

- Bespreek met elkaar dat dieren op elkaar kunnen lijken. Geef een paar voorbeelden: *er zijn dieren die op elkaar lijken, omdat ze twee poten hebben / er zijn dieren die op elkaar lijken, omdat ze vier poten hebben / er zijn dieren die op elkaar lijken, omdat ze veren hebben / er zijn dieren die op elkaar lijken, omdat ze schubben hebben.*
- Bespreek dat dieren ook van elkaar kunnen verschillen. Geef een paar voorbeelden: *er zijn dieren die van elkaar verschillen: sommigen hebben twee poten en anderen vier poten / er zijn dieren die van elkaar verschillen: sommigen hebben veren en anderen schubben.*
- Ontdek dat dieren die van elkaar verschillen, óók op elkaar kunnen lijken. Geef een voorbeeld: *een dier met twee poten kan veren hebben en een dier met vier poten ook. Deze dieren hebben wel allebei veren, maar niet evenveel poten.*

Concludeer dat dieren op elkaar lijken én van elkaar verschillen. Maar ook al zijn ze verschillend, ze zijn allemaal belangrijk en mogen allemaal meedoen. Dat is hetzelfde bij mensen. Mensen lijken op elkaar én verschillen van elkaar. Iedereen is belangrijk en iedereen mag meedoen. Dat noem je *diversiteit*.

### 3 Ontwerpen

Verdeel de leerlingen in tweetallen. Zorg dat elk kind een dierkaart heeft. Geef de tweetallen opdracht om samen te praten over de verschillen en overeenkomsten van 'hun dieren'. Gespreksvragen:

- *Hoe lijken de dieren op elkaar? Wat is hetzelfde?*
- *Hoe verschillende dieren? Wat is anders?*



## KINDEREN LEVEN ZICH IN

Vertel de ontwerp opdracht:

*Maak van de twee dieren op de dierkaarten één nieuw (fantasie)dier.*

Zorg dat de tweetallen het werkblad van bijlage 5 krijgen en toegang hebben tot kleurpotloden en/of stiften. Ondersteun de leerlingen met het samenwerken en voel de flow aan.

**Tip!** Bied er knutselmaterialen bij aan, zodat de leerlingen hun werk driedimensionaal kunnen maken.

**Tip!** Bevestig de dierkaarten aan het werkblad, zodat je ziet uit welke dieren het nieuwe (fantasie)dier is ontstaan.

### Afsluiten

Rond af en bekijk samen alle nieuwe (fantasie)dieren. Gespreksvragen:

- *Hoe lijkt jullie dier op de ...\*? Wat is hetzelfde?*
- *Hoe verschilt jullie dier van de ...\*? Wat is anders?*
- *Wat is helemaal nieuw aan jullie dier? Wat hebben zowel de ...\* als de ...\* niet?*
- *Hoe ging het samenwerken?*

\* vul een dier van de dierkaarten in

### Tips voor meer

- Wil je een compleet project bij het boek *Iedereen zijn eigen kleur* van Yoeri Slegers? Bekijk het bijbehorende project op [www.kleuteruniversiteit.nl/iedereen-zijn-eigen-kleur](http://www.kleuteruniversiteit.nl/iedereen-zijn-eigen-kleur).
- Zorg voor informatieboeken. Zoek hierin informatie over eigenschappen van de dieren uit het boek. Teken en schrijf de informatie in een mindmap.
- **PLUS** Ga in een kleine groep in gesprek. Bespreek telkens hoe twee leerlingen op elkaar lijken en hoe ze verschillen. Zorg ervoor dat je naast uiterlijke kenmerken ook innerlijke kenmerken en talenten aan bod laat komen. Rond af met de volgende vraag: *als je één ding van de ander mocht kiezen, wat zou je dan kiezen?*
- Speel op het schoolplein of in de speelzaal spellen, waarbij je de leerlingen indeelt. Bijvoorbeeld: De leerlingen met een lange broek rennen naar de rekstok. De leerlingen met een korte broek rennen naar het speeltoestel.
- Deel de dierkaarten in op beginletter. Laat de leerlingen meer dieren bedenken met dezelfde beginletter.
- Noem een dier. De volgende speler noemt een dier, waarvan de beginletter de laatste letter is van het eerder genoemde dier. Bijvoorbeeld: flamingo - olifant - tijger.
- Zoek bij [www.heutink.nl](http://www.heutink.nl) met de zoekterm 'mindmapping' en laat de leerlingen verder oefenen met indelen van beelden en woorden.



## LES 5 Iedereen blij

### Inleiding

Een ontwerples over diversiteit en emoties. De leerlingen bedenken hoe iets voelt en hoe emoties eruit zien. Ze oefenen met bedenken waar een ander blij van wordt door zich in te leven. Ze ontwerpen en maken iets waar olifant blij van wordt. De les wordt klassikaal afgerond.

### Leerdoelen

- De leerlingen leren over diversiteit.
- De leerlingen bespreken emoties en gevoelens.
- De leerlingen leren rekening te houden met een ander.
- De leerlingen maken oplossingen.

### Materiaal

- Boek: *Iedereen zijn eigen kleur* van Yoeri Slegers
- Bijlage 6
- Kleurpotloden en/of stiften
- Knutselmateriaal: schilderstape, scharen, gekleurd karton, papieren bekertjes, ijslollystokjes, gekleurd papier, vilt, kurk, satéprikkers, chenille, kralen, touw, enzovoort

### Voorbereiding

- Leg voor activiteit 1 *Lezen* het boek *Iedereen zijn eigen kleur* van Yoeri Slegers klaar. Lees het boek vooraf door.
- Print voor activiteit 3 *Ontwerpen* het werkblad uit bijlage 6 voor elke leerling. Maak een materiaaltafel met knutselmateriaal. **Tip!** Scheur kleine stukken schilderstape af en plak deze aan de rand van de materiaaltafel voor een vliegende start.

## Lesbeschrijving

### 1 Lezen

Start in de kring. Lees het boek *Iedereen zijn eigen kleur* van Yoeri Slegers voor. Heb je het boek al voorgelezen? Kies dan een andere werkwijze om het verhaal op te halen (zie bladzijde 6).

Stel vragen en ga in gesprek:

- *Wat zeggen de andere dieren over olifant?*
- *Hoe voelt olifant zich als hij hoort wat de andere dieren zeggen?*
- *Olifant voelt zich verdrietig. Hoe zie je dat aan olifant?*
- *Olifant wou dat zijn tranen al dat grijs wegspoelden. Waarom wil olifant dat?*



# KINDEREN LEVEN ZICH IN

## 2. Inleven

*De dieren lachen olifant uit. Olifant voelt zich verdrietig.* Vraag de leerlingen om te laten zien hoe het eruit ziet als iemand verdrietig is. Laat hen vertellen hoe 'verdrietig zijn' voelt. Laat ook andere emoties aan bod komen. Vul emoties in en ga in gesprek:

- *Kun je laten zien hoe ...\* zijn eruit ziet?*
- *Hoe voelt het om ...\* te zijn?*

**Tip!** Maak er een spel van. Vraag de leerlingen om te gaan staan. Zeg: *Olifant voelt zich ...\** (vul een emotie in). De leerlingen laten allemaal zien hoe deze emotie eruit ziet. Herhaal telkens met een andere emotie. Steeds sneller achter elkaar. Lukt het de leerlingen om snel genoeg te zijn?

## 3 Ontwerpen\*

Leg uit dat de leerlingen olifant gaan helpen. Ze gaan olifant troosten en ervoor zorgen dat hij minder verdrietig is. Vertel dat ze iets gaan maken waar olifant blij van wordt. Vertel de ontwerpopdracht: *Ontwerp iets waar olifant blij van wordt.*

Help de leerlingen op weg door te vragen waar zij zelf blij van worden. Vraag door: *Kan olifant ook blij worden van dit doen / dit eten / dit krijgen / dit geven / ...?*

Zorg dat elke leerling toegang heeft tot kleurpotloden en/of stiften en het werkblad uit bijlage 6 krijgt. Geef de leerlingen opdracht om ideeën te tekenen. Herhaal de ontwerpopdracht.

Geef de leerlingen vervolgens opdracht om hun favoriete idee te maken. Laat ze groep voor groep materialen pakken bij de materiaaltafel. Denk aan eerst zes materialen pakken en als iedereen geweest is nog eens lopen.

Observatievragen:

- *Wat ben je aan het maken?*
- *Hoe wordt olifant hier blij van?*
- *Wat ben je nu aan het doen?*
- *Wat lukt nóg niet? Kan ik je helpen?*

Voel de flow aan en rond het ontwerpen af.

## Afsluiten

Besprek klassikaal een aantal ontwerpen. Complimenteer de leerlingen met hun inzet en benoem dat olifant zich vast een stuk blijer voelt met al deze ontwerpen. Ruim op en maak samen met de leerlingen een tentoonstelling van de ontwerpen.

Besprek met de leerlingen wat ze hebben gedaan en blik terug op de leerdoelen.

**Tip!** Laat de leerlingen op een later moment in een kleine groep vertellen ver wat ze hebben gemaakt. Schrijf uitlegkaarten bij de ontwerpen van de leerlingen en zet deze bij de tentoonstelling. Nodig de ouders/verzorgers uit.



## Tips voor meer

- Wil je een compleet project bij het boek *Iedereen zijn eigen kleur* van Yoeri Slegers? Bekijk het bijbehorende project op [www.kleuteruniversiteit.nl/iedereen-zijn-eigen-kleur](http://www.kleuteruniversiteit.nl/iedereen-zijn-eigen-kleur).
- Laat deze activiteit aansluiten bij het pestprotocol of anti-pestprogramma op school.
- Laat de kinderen in tijdschriften afbeeldingen uitknippen van mensen met een bepaalde emotie. Maak er per emotie een collage van. Gebruik de collages tijdens een kringgesprek om een gesprek te beginnen over hoe de kinderen zich voelen.
- *Ontwerp iets waar mama / papa blij van wordt.* Door deze opdracht ook bij moeder- en vaderdag in te zetten, krijg je heel eigen kado's. Schrijf er een persoonlijke kaart met uitleg bij.





## LES 6 Aardig voor elkaar

### Inleiding

Een ontwerples over diversiteit. De leerlingen leren aardige dingen voor zichzelf te bedenken en over anderen te zeggen. Ze versieren een kaart en tekenen en maken iets om meerdere kaarten in te doen.

### Leerdoelen

- De leerlingen leren over diversiteit.
- De leerlingen kunnen iets aardigs zeggen over een ander.
- De leerlingen houden rekening met een ander.
- De leerlingen maken oplossingen.

### Materiaal

- Boek: *Iedereen zijn eigen kleur* van Yoeri Slegers
- Bijlage 7
- (Visite)kaarten
- Kleurpotloden en/of stiften
- Knutselmateriaal: schilderstape, scharen, papieren bekertjes, ijslollystokjes, gekleurd papier, vilt, kurk, satéprikkers, chenille, kralen, touw, enzovoort

### Voorbereiding

- Leg voor activiteit 1 *Lezen* het boek *Iedereen zijn eigen kleur* van Yoeri Slegers klaar. Lees het boek vooraf door.
- Leg voor activiteit 2 *Inleven* een stapel (visite)kaarten, kleurpotloden en/of stiften klaar. Maak tweetallen. Koppel leerlingen die elkaar (goed) kennen. Nodig per tweetal een bovenbouwleerling uit om te helpen. Instrueer de bovenbouwleerlingen van tevoren over wat de bedoeling is: *de tweetallen zeggen aardige dingen over elkaar. Je schrijft iets aardigs op. Eén aardig ding op één (visite)kaart met de naam van het kind erbij.*
- Print voor activiteit 3 *Ontwerpen* het werkblad uit bijlage 7 voor elke leerling. Maak een materiaaltafel met knutselmateriaal. **Tip!** Scheur kleine stukken schilderstape af en plak deze aan de rand van de materiaaltafel voor een vliegende start.

**Tip!** Laat de bovenbouwleerlingen ook bij activiteit 3 ondersteunen.

## Lesbeschrijving

### 1 Lezen

Start in de kring. Lees het boek *Iedereen zijn eigen kleur* van Yoeri Slegers voor. Heb je het boek al voorgelezen? Kies dan een andere werkwijze om het verhaal op te halen (zie bladzijde 6).

Vertel dat de dieren verschillende dingen dachten over olifant. Olifant hoort eerst dat ze hem saai, grijs en dik noemen. Daar wordt hij verdrietig van. De dieren zeggen iets dat niet aardig is.



Later zeggen ze ook dat olifant groot en slim is en een olifantengeheugen heeft. De dieren zeggen iets dat aardig is en daar wordt olifant blij van. **Tip!** Benoem het woord compliment. Als je iets aardigs zegt, noem je dat een compliment geven.

Laat aan de leerlingen zien hoe aardige dingen zeggen (complimenten geven) eruit ziet. Doe het voor met iemand uit de groep. Vertel verschillende aardige dingen. Dingen waar iemand blij van wordt. Denk aan: ... *kan hard rennen*, ... *kan goed luisteren*, ... *kan leuke grapjes maken*, enzovoorts.

Laat de leerlingen vervolgens zelf oefenen. Vraag ze om aardige dingen te zeggen over jou. Geef beurten. Bedank de kinderen voor hun complimenten en zeg dat je er blij van wordt.

**Tip!** Geef gedurende de activiteit zelf steeds complimenten. Vraag later terug of de kinderen dit hebben gemerkt en hoe dit voelde.

## 2 Inleven

Maak tweetallen en koppel aan elk tweetal een bovenbouwleerling. De bovenbouwleerling gaat met het tweetal in gesprek, stelt vragen en geeft de leerlingen opdracht om aardige dingen over elkaar te zeggen.

Gespreksvragen:

- *Wat kan ... goed?*
- *Wat vind jij leuk aan ...?*

De bovenbouwleerling schrijft voor elke leerling minstens twee aardige dingen op. Telkens op één (visite)kaart één aardig iets met de naam van het kind erbij. Houd er rekening mee dat de kinderen dit niet kunnen lezen.

**Tip!** Geef de bovenbouwleerling opdracht om samen met het tweetal kleine uitleg tekeningen te maken op de kaarten.

Bespreek kort na. Vraag aan een aantal leerlingen om te vertellen welke aardige dingen ze hebben gehoord.

Gespreksvragen:

- *Wat voor aardigs is tegen jou gezegd?*
- *Hoe voelde het om iets aardigs te horen?*
- *Werd je er blij van?*

Laat de bovenbouwleerlingen een aantal kaarten voorlezen, zonder namen te noemen, zodat de leerlingen steeds beter leren wat het betekent om iets aardigs te zeggen. Bedank de bovenbouwleerlingen voor hun hulp. Dat is ook aardig!

## 3 Ontwerpen

Leg uit dat je alle kaarten eigenlijk goed wil bewaren, zodat je er telkens opnieuw naar kunt kijken. Aardige dingen maken je immers blij! Vertel de ontwerpopdracht:

*Ontwerp iets om je kaarten te bewaren.*



## KINDEREN LEVEN ZICH IN

Ga in gesprek. Gespreksvragen:

- *Je kunt de kaarten ergens in doen. Waar kun je allemaal iets in doen?*
- *Je kunt de kaarten ergens ophangen. Waar kun je allemaal iets ophangen?*
- *Je kunt de kaarten ergens aan hangen. Waar kun je allemaal iets aan hangen?*

Zorg dat alle leerlingen toegang hebben tot kleurpotloden en/of stiften en het werkblad uit bijlage 7 krijgen. Geef de leerlingen opdracht om een ontwerp te tekenen. Geef ze daar even de tijd voor. Laat ze vervolgens groep voor groep materialen pakken bij de materiaaltafel en hun ontwerp maken. Denk aan eerst zes materialen pakken en als iedereen geweest is nog eens lopen.

**Tip!** Je kunt de leerlingen laten zien hoe ze van een vouwblaadje 16 vierkanten kunnen vouwen en daar vervolgens een bakje van kunnen maken. Dit kun je ook als losse activiteit voorafgaand aan deze activiteit doen. Denk ook aan het maken van een envelop, een boekje, enzovoort.

Observatievragen:

- *Wat ben je aan het maken?*
- *Hoe kunnen je de kaarten erin doen / erop hangen / eraan hangen?*

### Afsluiten

Voel de flow aan, rond het ontwerpen af en ruim op. Laat de leerlingen hun kaarten in / op / aan het ontwerp doen. Zet de ontwerpen op een mooie plek in de klas.

Bespreek met de leerlingen wat ze hebben gedaan en blik terug op de leerdoelen.

### Tips voor meer

- Wil je een compleet project bij het boek *Iedereen zijn eigen kleur* van Yoeri Slegers? Bekijk het bijbehorende project op [www.kleuteruniversiteit.nl/iedereen-zijn-eigen-kleur](http://www.kleuteruniversiteit.nl/iedereen-zijn-eigen-kleur).
- Blijf aandacht besteden aan aardige dingen zeggen, complimenten geven en maak extra kaarten. Maak er een complimentenweek van.
- Zet de complimenten in om elkaar te helpen. Vraag aandacht voor een kind dat iets wil leren bijvoorbeeld. *Zijn er andere kinderen die dit kind hierbij kunnen helpen? Wie heeft hier een compliment over gekregen?* Bekijk de kaarten.
- Laat de leerlingen hun olifantengeheugen oefenen. Laat zien dat er vier dierkaarten uit bijlage 1 onder een theedoek liggen. Haal er stiekem één weg. Laat de kinderen raden welk dier weg is. Dit spel kan ook met voorwerpen worden gespeeld.