

Wereldspeelmat : India

1. INLEIDING	3
2. DOELGROEP	5
3. DUUR VAN HET PROJECT.....	5
4. DOELSTELLINGEN EN EINDTERMEN	5
5. HOE HET PROJECT ORGANISEREN?	5
6. INHOUD VAN HET SPELPAKKET	6
6.1 DE SPEELMAT.....	6
6.2 MATERIALENKOFFER	6
6.3 BIJKOMENDE MATERIALEN	6
6.4 PIONNEN EN ARMBANDJES	7
6.5 DOBBELSTEEN.....	7
6.6 FOTO'S EN DAGBOEK.....	7
6.7 WERKBLAADJES EERSTE GRAAD	7
7. SPELVERLOOP	7
7.1 SPELVOORBEREIDING	8
7.2 MOGELIJK SPELVERLOOP.....	8
7.3 AANDACHTSPUNTEN	9
8. OPDRACHTEN	9
8.1 INLEIDING.....	9
8.2 VOORSTELLING SAVIO + FAMILIE.....	9
8.3 DAGBOEK EN SPELOPDRACHTEN	10
9. NAVERWERKING IN DE KLAS.....	10
10. MOGELIJK WEEKPROGRAMMA.....	11

1. Inleiding

Het is een boeiende uitdaging kinderen van bij ons een genuanceerd en juist beeld van de zogenaamde "Derde Wereld" te geven. Onze kijk op de mensen in het zuiden wordt immers sterk bepaald door de informatie die ons bereikt via de media: beelden in het nieuws over oorlogen, natuurrampen, hongersnood, ellende.

Vraag maar aan de kinderen zelf: "in Afrika wonen zwarte kinderen met dikke buikjes en vliegjes op de ogen, in Azië worden jaarlijks duizenden mensen dakloos door moessonregens en overstromingen, in Latijns-Amerika leven mensen in huisjes van golfplaat en karton en worden hele dorpen weggevaagd door aardbevingen"...

Zelden staan we echter oog in oog met de mens in het zuiden. Hoe leeft men er? Hoe ziet een gewone dag eruit en wat zijn de dagelijkse beslommeringen? Hoe ziet de omgeving eruit, de natuur, de steden, het klimaat... ? Gaan kinderen er naar school net als wij? Hebben ze tijd om te spelen? Is het eten er lekker? Wat zijn de gewoonten van hun cultuur?...

In ons onderwijs werden lange tijd clichés alleen maar versterkt. Gelukkig komt daar steeds meer verandering in: scholen willen al dan niet projectmatig kinderen laten kennis maken met de 'andere kant' van de wereld en leerkrachten zijn vaak erg gemotiveerd om kinderen op een creatieve en ervaringsgerichte manier een juister beeld bij te brengen van onze verre burenen in het zuiden.

Daartoe wil deze koffer een heldere hulp zijn.

Onze basishouding hierbij is: de positieve kanten van het leven in het zuiden te belichten, niet door te idealiseren, evenmin door de negatieve toestanden klakkeloos te negeren, maar door naar het dagelijks leven in al zijn facetten te kijken.

Met alle gegevens die u hiermee in handen krijgt proberen we u documentatie en methodes aan te reiken om de klas of groep mee te nemen op een verre reis en uw verhaal te doen: reëel (zonder clichés of mythes te vormen), actueel (zonder in exotische folklore te vervallen), zo volledig mogelijk (over de steden en het

platteland, over rijk en arm, over traditionele en nieuwe gebruiken, over oorzaken en gevolgen, over volwassenen en kinderen...) en met aandacht voor het gewone (i.p.v. het spectaculaire).

Zo vermijden we te problematiseren (alsof het leven in het zuiden alleen maar kommer en kwel is), te moraliseren (alsof we in schuldgevoel moeten leven) en te veralgemenen (alsof alle kinderen ondervoed en alle mensen werkloos zijn).

Met de aangereikte methodieken willen we duidelijk en gevarieerd zijn (zonder het u als begeleider 'moeilijk' te maken) en elk kind stimuleren een stap in de richting van het onbekende te zetten. Belangrijker is de nieuwsgierigheid te prikkelen en de voor-oordelen of clichés te ontmaskeren, dan een schoolse lessenreeks aan te bieden.

Wanneer we verder gaan dan louter kennisoverdracht en ook het zich inleven voor de kinderen en jongeren mogelijk maken, kunnen zij een andere cultuur beter begrijpen, waarderen, en solidariteit als een werkelijke uitdaging beleven.

Dan is ons verhaal hoopvol. En dat is de bedoeling van deze wereldspeelmat rond India

In deze speelmat leren de kinderen Savio kennen. Een jongentje van zes dat in de stad woont. We maken kennis met het dagelijks leven van Savio en zijn familie

Veel succes!!!!!!

2. Doelgroep

Het spel is in de eerste plaats bedoeld voor kinderen van 5-7 jaar.

De speelmat werd uitgewerkt voor de oudste kleuters en eerste graad. Het is ideaal materiaal om een themadag rond andere culturen uit te werken.

De mat werd uitgewerkt voor een groep van 15 tot 25 spelers.

3. Duur van het project

In deze handleiding werd rekening gehouden met twee mogelijkheden: een maximum- en een minimumversie.

Voor de maximumversie hebt u een tot twee weken nodig om het hele pakket te verwerken.

De minimumversie neemt een dag in beslag.

4. Doelstellingen en eindtermen

De eindtermen waaraan in dit project gewerkt wordt, worden per opdracht aangeduid.

De belangrijkste doelstellingen die we met dit project beogen zijn:

- De kinderen kunnen zich inleven in het personage van Savio en brengen begrip op voor zijn manier van leven.
- De kinderen zien in dat er zowel verschillen als gelijkennissen zijn tussen hen en een kind uit India
- De kinderen kunnen samenwerken in groepjes en geduldig hun beurt afwachten.
- De kinderen oefenen hun grove en fijne motoriek doorheen de opdrachten.

5. Hoe het project organiseren?

Er zijn verschillende manieren om het project te organiseren. Als leerkracht kan u best inschatten wat de kinderen het meest zal boeien.

De speelmat is uiteraard het uitgangspunt. U kan ofwel alle opdrachten van de speelmat op een (voormid)dag afwerken en dan thema per thema herhalen in de klas en verder uitdiepen aan de hand van de lesmap.

Een andere mogelijkheid is dat u de speelmat een hele week laat liggen en elke dag met de kinderen een thema aansnijdt en het de dag zelf verder uitdiept. Dan moet u er wel voor zorgen dat de foto's en dagboek van Savio in de juiste volgorde liggen, zoals u wilt werken.

Uiteraard kan u alle mogelijkheden die ertussenin liggen ook benutten.

6. Inhoud van het spelpakket

6.1 De speelmat

Op de speelmat werd een omloop aangebracht die bestaat uit diverse meetkundige figuren. Dit om de wiskundige initiatie te stimuleren.

Vijftien kleurvlakken zijn uitgewerkt als een zakje. Door dit te openen oefenen de kinderen de fijne motoriek.

6.2 Materialenkoffer

In deze koffer vindt u alle materialen die nodig zijn om het spel te kunnen spelen. (zie materiaallijst)

Verder bevat deze koffer ook een lespakket, waarin je werkblaadjes, verwerkingstips en achtergrondinformatie rond India vindt.

6.3 Bijkomende materialen

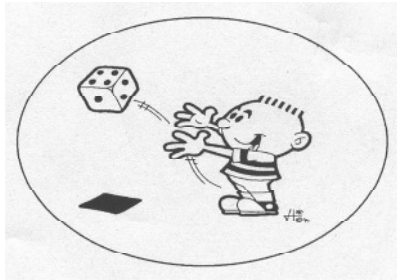
Enkele materialen moeten op voorhand door de gebruiker nog worden verzameld:

- krant, doek, zakdoek en mat van de turnzaal
- 6 hoepels
- 10 pittenzakjes
- A4 papier (1 blad per kind)
- Stiftten
- Kegels
- Cd-speler

6.4 Pionnen en armbandjes

Er zijn vijf pionnen voorzien, elk in een andere kleur. Bij elke pion horen telkens vijf armbandjes.

6.5 Dobbelsteen



We maken gebruik van een traditionele dobbelsteen met bolletjes om een cijfer aan te duiden.

6.6 Foto's en Dagboek

In ieder zakje dat de kinderen kunnen openmaken zit één of enkele foto's. Deze foto kondigt een nieuw subthema aan, bv. voeding, kleding, muziek en dans,...

Op de foto is Savio ook meestal te zien, zodat de kinderen zich makkelijker kunnen inleven. In zijn dagboek vertelt Savio iets wat hem die dag overkomen is. Het dagboek legt de link naar de opdracht op de achterkant

6.7 Werkblaadjes eerste graad

Het spelpakket werd uitgebreid met extra werkblaadjes en rekenoefeningen voor de eerste graad.

De rekenkaartjes kunnen gebruikt worden in combinatie met het lotusspel. De werkblaadjes kan je invullen nadat de kinderen Savio hebben leren kennen en weten hoe hij leeft. Je vindt de werkblaadjes in bijlage.

7. Spelverloop

Het spel biedt vele mogelijkheden. Elke begeleid(st)er kan zelf creatief met het materiaal omgaan, aangepast aan de leeftijd en de mogelijkheden van de groep.

7.1 Spelvoorbereiding

Om het spel op een leuke manier te beginnen, kan je de kinderen best de dag op voorhand voorbereiden door ze een vliegtuigticket te laten maken.

De mat zelf ligt best klaar voor je er met de kinderen aan begint. In elk zakje waar een sluiting op zit, hoort een foto en een stukje uit het dagboek van Savio. Waar het kan is het ook leuk een klein voorwerpje mee in het zakje te steken. Wanneer het zakje dan geopend wordt, zoeken de kinderen de overige voorwerpen die bij het stukje uit het dagboek en de opdracht horen.

De volgorde van de opdrachten en foto's is niet zo belangrijk, die kan je grotendeels zelf bepalen, naargelang je eigen interesses. Wel is het belangrijk dat het vriendenboekje en foto van Savio en zijn familie op voorhand worden besproken.

De stukjes uit het dagboek en foto's die bij elkaar horen werden aangeduid met gekleurde stickertjes en cijfers in de rechterbovenhoek.

Het is best de kinderen al op voorhand in groepjes te verdelen en de gekleurde armbandjes uit te delen. Zo kan het spel in alle rust beginnen.

Tip: Om de opdracht uit te leggen en het stukje uit het dagboek van Savio voor te lezen, kan je de kinderen best samenroepen in een hoekje. De speelmat is nogal groot en er gaat veel van de uitleg verloren zolang de kinderen er rond zitten.

7.2 Mogelijk spelverloop

De kinderen worden verdeeld in maximum vijf groepen. Zij gaan een reis door India maken. Om in India te geraken moeten ze het vliegtuig nemen. De zelfgemaakte vliegtuigtickets dienen om in het vliegtuig te stappen.

Elke groep mag een pion nemen. Elk kind van de groep krijgt een armband in dezelfde kleur als de pion.

De kinderen krijgen binnen de groep een beurtrol. Het kind dat aan de beurt is, werpt met de dobbelsteen en zet de pion op de juiste plaats. De pion moet op het kleurvlak gezet worden dat door de dobbelsteen bepaald wordt. Indien dat vlak een zakje heeft, wil dat zeggen dat de kinderen bij een subthema gekomen zijn. In de zak zit een stukje uit het dagboek, een foto en een opdracht. Eén kind geeft het dagboek aan de begeleid(st)er, die hem dan dadelijk kan voorlezen aan de ganse groep. Nadien kan het kind de bijgevoegde foto(s) aan de anderen laten zien en samen met zijn/haar groepje het bijpassende materiaal uit de materialenkoffer gaan zoeken.

Op de achterkant van het dagboek staat een leuke opdracht om gezamenlijk met alle kinderen uit te voeren. Nadien blijft het zakje open, zo weet iedereen dat we die opdracht al gedaan hebben. Een volgend groepje dat hier terecht komt, kan de opdracht dus niet meer uitvoeren. De volgorde waarin de verschillende subthema's aan bod komen, heeft geen belang.

Wanneer er een zakje geopend is, kan de begeleid(st)er de foto aan een waslijn hangen. Als alle foto's aan de waslijn hangen, kan je een kringgesprek beginnen over verschillen en overeenkomsten, bij elkaar horen,...

7.3 Aandachtspunten

- Zorg dat de foto's en het dagboek in de juiste koft terugkomen.
- Bij verlies of schade gelieve dit te melden.
- Controleer achteraf alles met de materiaallijst (zie achteraan)

8. Opdrachten

8.1 Inleiding

We vliegen met de kinderen naar de mat (India). Daar krijgt ieder kind een gekleurde stip op zijn voorhoofd die met poeder wordt aangebracht.

8.2 Voorstelling Savio + familie

Leidster opent het eerste zakje en toont de foto van Savio en zijn familie. Bij deze foto zit er ook een vriendenboekje waarin de personages worden voorgesteld. Samen met de kinderen wordt Savio begroet op zijn Indisch, dit wordt door de leidster aangeleerd.. De kinderen houden de handpalmen tegen elkaar voor het lichaam en maken een lichte buiging met hun hoofd. Terwijl ze buigen zeggen zij '*Namasté*' wat 'goedendag' wil zeggen.

opmerking:

Voor de kinderen is het heel belangrijk dat ze zich optimaal kunnen inleven in het personage van Savio. Daarom kan je best bij elk stukje uit het dagboek en foto lang stilstaan bij de verschillen en gelijkenissen die er bestaan tussen het leven van Savio en dat van de kinderen uit de klas. Zo zal je bijvoorbeeld merken dat er in Savio's dagboek over transport gesproken wordt, zij gaan met de fiets naar

de tandarts, hier doen we dat ook vaak. Het verschil is dat in India iemand betaald wordt en hier vaak de mama met twee kindjes op de fiets rijdt.

Samen met de kinderen zal je ook ontdekken dat er heel wat gelijkenissen zijn: Savio gaat naar school, helpt zijn mama en tante in het huishouden, wilt graag meester worden zoals zijn papa, houdt van fietsen, wil een geschenkje voor zijn verjaardag,...

Toch wel belangrijke feiten om bij stil te staan en de brug tussen ons en de wereld kleiner te maken.

Het is ook belangrijk verder in te gaan op gevoelens. Savio is een kind van vlees en bloed en heeft uiteraard ook gevoelens. Deze komen zelfs overeen met die van de kinderen hier. Hij kent plezier, verdriet, boosheid en angst. Het is dus aan te raden om bij elk stukje uit het dagboekje eens te polsen hoe de kinderen denken dat Savio zich op dat moment voelt, maar ook hoe zij zich zelf zouden voelen in dezelfde situatie. Let wel op dat je de kinderen vrij over hun emoties laat praten, ook al zijn deze negatief. Dit laat inleving toe en voorkomt frustraties.

8.3 Dagboek en Spelopdrachten

Bij elk subthema hoort een foto en een stukje uit het dagboek dat door de leidster worden voorgesteld.

De opdracht die hierna volgt sluit aan bij de situatie die in het stukje uit het dagboek verteld wordt, zo kunnen de kinderen zich trachten in te leven in Savio's wereld.

Je vindt opdrachten en foto's in het lessenpakket in de koffer.

9. Naverwerking in de klas

Om meer effect op de kinderen te hebben, raden we aan om de verkenning van India niet bij een voormiddag te laten. Er werd een lesmap uitgewerkt voor de kinderen met werkblaadjes, didactisch materiaal en extra ideeën om de thema's uit de speelmat verder uit te diepen. Op deze manier wordt het mogelijk een hele week rond het thema te werken. Op die manier leren de kinderen Savio beter kennen en kan hij voor een week een klasgenootje worden. Zo wordt het inleven in zijn figuur vergemakkelijkt.

Een bezoekje aan de wereldwinkel kan een leuke afsluiter van dit project zijn, zodat de kinderen een hoopvol perspectief gegeven wordt en zij inzien dat je op een faire manier mensen in hun bestaan kan steunen.

10. Mogelijk weekprogramma

Maandag	Dinsdag thema: Kleding	Woensdag Thema: wonen	Donderdag thema:Muziek en dans	Vrijdag: thema: Voeding
Kennismaking met Savio	brief + spel bewegingsmoment: Ringero	brief + spel	brief en lied aanleren	brief en spel
tekening: mijn familie	Waarneming: kleding + rollenspel	huisjesspel	gezelschapsspel: 'rups'	boodshappen waarnemen: proeven en ruiken
<i>speeltijd</i>				
speelmat + opdrachten	Sari en lunghi versieren	Rangoli maken op een blad en overnemen met krijt op de speelplaats	schilderen op muziek WI: lotusspel	kookactiviteit: lassi + eetmomentje
<i>middag</i>				
mat + opdrachten	keuzeactiviteit: - tekeningmaken - vriendschapsbandje maken - amulette maken - winkel maken - poppenkleren wassen - sari versieren		keuzeactiviteit: - instrumenten - luistercassette - stempelen - danshoekje	keuzeactiviteit: -lotto met producten -geurpotjes -stempelen
<i>speeltijd</i>				
verhaal Meena	modeshow		handendans: Yoga	Kringgesprek: wat weet ik over India?