

WARMME WILLIAM

LES MAP



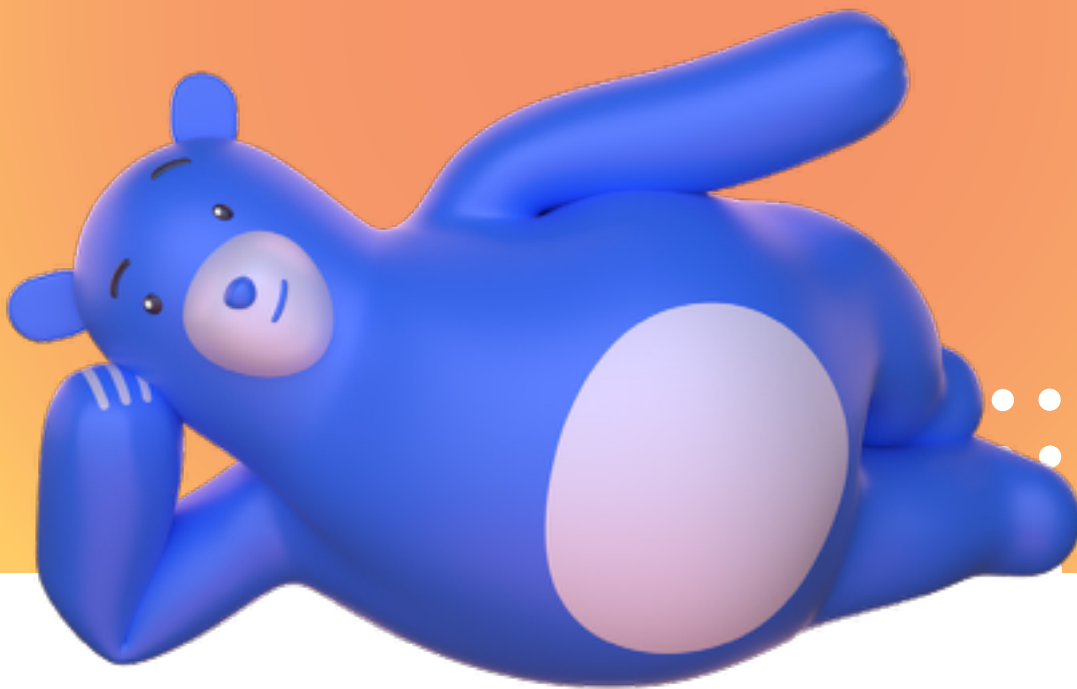


Word
Warme
William

www.warmewilliam.be

Gecoördineerd door **Fonds Gavoorgeluk**, SON. • www.gavoorgeluk.be

INLEIDING



Deze lesmap wil jonge kinderen (oudste kleuters en eerste graad lager onderwijs) laten kennismaken met Warme William en hoe die anderen helpt om kwetsbare gevoelens te uiten, te delen en een echte vriend te vinden of te zijn. Het boek Soko biedt een uitgangspunt om deze thema's in de klas levend te maken. Warme William vormt de lijm tussen de verschillende activiteiten.

In deze lesmap vind je mogelijke werkvormen om het verhaal aan te brengen, te bespreken en te verwerken. De verwerkingsactiviteiten kunnen klassikaal uitgevoerd worden, maar bieden ook mogelijkheden voor hoekenwerk. Door vaste plekjes in te richten in de klas, kan je ze blijvend stimuleren om gevoelens (bij zichzelf en bij elkaar) op te merken en uit te drukken via verschillende muzische expressievormen.

In een filosofisch gesprek wordt aan de kinderen gevraagd om mee te denken en te onderzoeken wat vriendschap juist is en hoe ze een Warme William voor elkaar kunnen zijn.

Deze map biedt heel wat mogelijkheden. Voel je vrij om die zaken te selecteren die jouw klasgroep het beste bedienen en de warme sfeer (die er wellicht nu al is) ook van een Warme William-toets te voorzien.

VEEL PLEZIER GEWENST!

HANDPOP



WARMME WILLIAM

Speciaal voor de lesmap van Warme William en Soko ontwikkelden we een handpop van Warme William. Deze kan je gratis bestellen en afhalen via het Logo in je buurt. Op de website www.vlaamselogos.be kan je aan de hand van jouw postcode het Logo in jouw buurt ontdekken.

Het enige wat we van je vragen is dat je ons een foto stuurt van de handpop en het boek van Soko op een ludieke plaats in jouw klas of school. Die kan je mailen naar info@warmewilliam.be, maar doe je dat via jouw social media, of die van je school, dan vinden we dat nog leuker. Gebruik dan zeker [#warmewilliam](https://twitter.com/warmewilliam) en [#soko](https://twitter.com/soko) en tag ons met [@warmewilliam](https://twitter.com/warmewilliam).



Je kan de les uiteraard ook zonder deze handpop geven. Gebruik dan bijvoorbeeld de afbeelding van Warme William (zie [bijlage 0](#)).

INTRODUCEREN VAN WARME WILLIAM (KNUFFEL/HANDPOP)

Warme William is een warme, lieve knuffelbeer. Hij houdt ervan om te luisteren. Niet zomaar om te horen wat gezegd wordt, maar om écht te luisteren naar wat er scheelt. Kinderen, jongeren, mensen die zich niet helemaal goed in hun vel voelen, neemt hij graag mee op zijn bankje en dan luistert hij naar wat ze vertellen hebben. Maar hij luistert ook graag naar vrolijke dingen die iemand bezig houden. Het liefst van al deelt hij daarna een stevige berenknuffel uit aan zijn nieuwe vriend of vriendin.

Warme William vertelt zelf ook graag over hoe hij zich voelt en wat hem helpt om zich, als het moeilijk gaat, beter te voelen. Ook dat deelt hij graag met anderen. Want als je kan delen wat je voelt, dan lukt het vaak beter om met dingen om te gaan.

Warme William zal de komende tijd in de klas komen wonen. Hij krijgt een plekje waar iedereen hem kan zien en hem kan opzoeken als het nodig is. Af en toe brengt hij iets mee, vertelt hij een verhaal of bedenkt hij een activiteit die helpt om nog betere vrienden van elkaar te worden.

1. VOORLEZEN - VERTELLEN VERHAAL

De leerlingen/kleuters kunnen

- het voorgelezen/vertelde verhaal van 'Soko' begrijpen
- genieten van en spontaan reageren op het voorgelezen/verteld/gespeeld verhaal van 'Soko'

i Hieronder staan enkele verteltechnieken die in de klas gebruikt kunnen worden om de kinderen kennis te laten maken met het verhaal van Soko. Het voorlezen van het boek is natuurlijk een goede optie, ook andere verteltechnieken kunnen gebruikt worden.

Voor jongere kinderen kan de integrale tekst van het boek nogal moeilijk zijn. In dat geval is het mogelijk om voor de vertelling met de stokfiguren te kiezen (aan de hand van de bijgevoegde dialoog).



HET BOEK VAN SOKO

Warme William heeft een boek gekregen (hij toont het aan de kinderen). Hij kreeg het van Marc de Bel, een meneer die ooit in de buurt van een Afrikaanse savanne woonde. Daar ontmoette hij heel wat wilde dieren die in het begin heel bang waren van mensen. Maar na een tijdje durfden de olifanten, okapi's, schildpadden en andere dieren hem in vertrouwen nemen.

En zo leerde hij ook Soko kennen. Soko is een jonge olifant die al heel wat heeft meegemaakt. Toen Marc De Bel hoorde wat Soko vertelde, vond hij het een goed idee om er een boek van te maken. Misschien kan het wel helpen om iedereen te leren wat echte vrienden zijn...

5

MOGELIJKE VERTELTECHNIKEN

Voorlezen uit het boek

Kamishibai (vertelplatenkastje)

- Nodig: kamishibai, vertelplaten van het verhaal (zie bijlage 1).
- Lees het boek voor met behulp van de kamishibai. De vertelplaten verschijnen in het theaterkastje terwijl je de tekst voorleest.
- Indien je de mogelijkheid hebt om te projecteren, kunnen deze ook op een groot scherm verschijnen terwijl je het verhaal leest.
- Tip: voorzie een lampje dat je theatertje verlicht (helpt om sfeer te optimaliseren).

Vertellen met stokfiguren

- Nodig: stokfiguren, scenario (zie bijlage 1), eventueel een decor.
- Maak de stokfiguren door deze af te drukken op stevig papier, uit te knippen en op stokjes te bevestigen.
- Speel het verhaal van Soko met behulp van de stokfiguren.
- Tip: voorzie passende geluiden, een kleine spot... die je kan gebruiken tijdens het spelen. Op die manier wordt het verhaal 'levender'.



2. GESPREK BIJ HET VERHAAL VAN SOKO

De leerlingen/kleuters kunnen

- na het beluisteren van het verhaal 'Soko' spreken over eigen ervaringen of gebeurtenissen die tot dezelfde emoties leiden
- spreken over gevoelens als blijdschap, angst, verdriet of boosheid vanuit eigen ervaringen
- benoemen wat zij nodig hebben om met bepaalde gevoelens om te gaan



BESPREKEN VAN HET VERHAAL VAN SOKO

De klasleerkracht kiest zelf of die bij het gesprek gebruik maakt van handpop Warme William en de vragen vanuit hem stelt, of vanuit zichzelf met de kinderen in gesprek gaat.



De vragen hieronder zijn eerder gericht naar oudere kleuters en leerlingen van het 1^e/2^e leerjaar. Voor jonge kleuters zullen heel wat vragen naar eigen ervaringen nog te abstract zijn. Zij kunnen eerder spontane reacties geven na het beluisteren/bekijken van het verhaal waar je dan als leerkracht op inspeelt.

Vragen over het verhaal:

- Wie is Soko?
- Wat gebeurt er met Soko in het verhaal?
- Hoe heeft Soko zich gevoeld? Waarom was hij verdrietig/boos/bang?
- Wat doet Soko als hij zich verdrietig voelt?
- Wat doet Soko als hij zich boos voelt? Helpt het? Is hij nadien niet meer boos?
- 'Zijn woede raakt maar niet gekoeld.' Wat betekent dat?
- Wie is William uit het verhaal? Weet je wat hij doet wanneer hij bang is?
- Hoe helpt William Soko? Denk je dat zijn verdriet en woede daarna helemaal weg zijn?
- Waarom rent Mies Muis voor haar leven? Wat wil Soko met haar doen?
- Wat hebben Soko, William en Mies Muis gemeen?
- Wat betekent het voor de drie om vrienden te worden?
- Het verhaal eindigt met: 'een warm gevoel vult Soko's lege borstkas'. Wat betekent dit? Wat denk jij dat Soko voelt?

Vragen naar ervaringen van de leerlingen:

- Herken jij gevoelens die Soko in het verhaal voelt?
- Wanneer voelde jij je ooit verdrietig/boos/bang?
- Wat gebeurt er met jou wanneer je heel boos/bang/verdrietig bent? Wat doe je dan? Wat wil je dan doen? Wat helpt jou dan om weer wat kalmer te worden?
- William de schildpad kruipt in zijn schild wanneer hij bang of verdrietig is. Begrijp je dat? Helpt dat? Wil jij je soms verstoppen? Wanneer en waarom?
- Soko, William en Mies Muis worden dikke vrienden die alles aan elkaar vertellen. Heb jij ook een vriend/vrienden waar je alles aan kan vertellen?
- Wat is er bijzonder aan een goede vriend? Hoe helpen jullie elkaar als je verdrietig, boos of bang bent?
- Heb jij al eens gemerkt dat je verdriet beter wordt als je het met iemand kan delen? Heb jij dat al eens kunnen doen? (indien niet, wat houdt je tegen/wat heb je dan nodig?)



3. VERWERKINGS- ACTIVITEITEN BIJ HET VERHAAL VAN SOKO



AANBRENGEN VAN DE VERWERKINGSACTIVITEITEN

Warme William wil iets vertellen. Voor hij in deze klas terecht kwam, ging hij elke dag ergens op een bankje zitten. De ene dag zocht hij een bankje in het zonnetje naast een speeltuin, de andere dag vond hij er eentje in het station. Telkens wanneer iemand naast hem kwam zitten, duurde het niet lang of die begon met Warme William een praatje te slaan. Zo kwam hij heel veel mensen tegen. Mensen met heel veel verhalen en heel veel gevoelens. Mensen die uiteindelijk een vriend van hem werden.

Zo was er ooit een meisje dat op een zonnige dag stilletjes naast Warme William op het bankje kwam zitten. Ze trok haar knieën op en legde haar hoofd erop. Ze had Warme William zelfs niet opgemerkt. Toen Warme William haar vroeg of alles wel oké was, schrok ze. Maar nadat ze zijn lieve glimlach merkte en voelde dat hij een lieve, warme knuffelbeer is, begon ze te vertellen waarom ze zo verdrietig was. Haar beste vriend was samen met zijn ouders verhuisd naar een ander land, ver weg

van haar. Ze kon hem nu alleen nog maar horen of zien via een tablet en dat is helemaal niet hetzelfde. Ze miste hem heel erg en voelde zich heel alleen en verdrietig.

Warme William had geluisterd naar wat het meisje hem vertelde en antwoordde dat hij ooit ook een hele goede vriend had moeten missen. Maar dat hij ook gemerkt had dat je nieuwe vrienden kan vinden. Ze zijn niet hetzelfde en ze doen het gemis van die andere vriend niet verdwijnen, maar het kan wel opluchten om wat je voelt met iemand te kunnen delen.

Warme William weet dat het niet altijd gemakkelijk is om te vertellen wat in je omgaat. Wat je voelt, gevoelens, kunnen heel sterk zijn. Denk maar aan het verhaal van Soko, die voelde ook heel wat. Warme William wil de kinderen van de klas graag enkele opdrachten geven om de gevoelens die Soko in het verhaal krijgt, te onderzoeken, te spelen of er iets mee te maken.



1. DRAMAHOEK MET STOKFIGUREN

- Nodig: stokfiguren (**zelfde figuren als bijlage 1**), ingericht hoekje met decor van het verhaal, boek/verhaallijn als leidraad.
- Wanneer je het verhaal van Soko hebt verteld met behulp van de stokfiguren, dan kan je deze een plek geven in dit hoekje. Indien je een andere verteltechniek gebruikte, maak je eerst de figuren zoals hierboven omschreven of je laat de kinderen deze zelf maken door ze uit te knippen en op stokjes te kleven.
- Per twee spelen de kinderen (al dan niet met behulp van het boek of verhaallijn ter ondersteuning) het verhaal van Soko na. Ze spelen de dialogen na of bedenken zelf nieuwe situaties waarbij de personages de verschillende gevoelens doormaken.

Tips

- Sommige kinderen spelen het liefst voor een publiek(je), sta dit toe als ze dat willen.
- Een kind filmt het gespeelde verhaal met een tablet (dit kan later bekeken worden in de computerhoek, luisterhoek).



2. VERTELPANTOMINE

= een verteld verhaal spelen zonder tekst te gebruiken. De leerkracht (of een kind) vertelt een verhaal of situatie, de anderen beelden dit non-verbaal uit.

- Nodig: verteltekst (**zie bijlage 2**), voldoende ruimte.
- De leerkracht vertelt/leest de tekst (**zie bijlage 2**) over Soko uit het verhaal. Terwijl deze verteld/gelezen wordt, nemen de kinderen de rol van olifant Soko aan en beelden deze ingeleefd uit. Ze doen dit tegelijk, ieder op zijn manier en gebruiken hierbij vooral mimiek en lichaamstaal.

Tip: Zorg voor een korte opwarming (hieronder enkele mogelijkheden).

Standbeelden met gevoel

De kinderen wandelen rond in de ruimte op een sfeervol muziekje. Wanneer de muziek stopt, bevriezen ze in een passend standbeeld. (Uitbreiding: de leerkracht tikt op het hoofd van één van de standbeelden. Het standbeeld zegt dan één zelfgekozen zinnetje in het gevoel dat hij uitbeeldt).

Gevoelige houdingen

De leerkracht benoemt een gevoel. Vervolgens zegt die telkens een ander lichaamsdeel waarin de kinderen dit gevoel moeten leggen (vb. boze voeten, boze ogen, boze armen...).

Kleien met mensen

De kinderen vormen duo's. De ene is 'beeldhouwer', de andere is klei. De beeldhouwer maakt, door instructies te geven en lichaamsdelen te manipuleren een standbeeld met de 'klei' in een welbepaald gevoel.

De gebeeldhouwde kunstwerken blijven in die houding staan en de kunstenaars gaan intussen even rond om alle standbeelden te bekijken. Kunnen ze zien welk gevoel in welk werk werd gelegd? (nadien wisselen de rollen om).

3. TABLEAU VIVANT

= een scène spelen door stilstaande beelden te maken (levend schilderij). Dit bestaat uit verschillende personages die een stilstaande houding aannemen. Door meerdere van deze levende schilderijen na elkaar te plaatsen, kan je een verhaal weergeven.

- Nodig: illustraties met gevoelens (illustraties uit het boek Soko), attributen om zich te transformeren, eventueel tablet/fototoestel.
- Er zijn verschillende manieren om deze werkvorm uit te voeren. Kies gerust welke het beste bij de mogelijkheden en leeftijd van jouw klas past.

Klassieke tableau vivant

Vanuit een illustratie uit het verhaal (vb. prent van boze Soko), bespreek je de emotie van Soko en de manier waarop deze in mimiek, lichaam, handelingen... te zien is.

Daarna bedenken de kinderen een situatie met diezelfde emotie. Van deze situatie zullen ze dan met de hele klas een tableau vivant maken. Zorg ervoor dat ieder kind een reden heeft om de emotie (vb. boosheid) te voelen en welke plek ze in het schilderij zullen innemen. Wanneer ze allemaal weten wat hun plek, rol en houding is, bouwen ze hun levend schilderij op en bevriezen in hun houding. De leerkracht neemt een foto zodat hier later nog naar gekeken kan worden.

Dezelfde werkwijze wordt herhaald met nog andere emoties uit het verhaal.

Tableau vivant als groepswerk

De kinderen worden in kleine groepjes (of duo's) verdeeld. Ieder groepje kiest/krijgt een illustratie uit het verhaal van Soko. Ze proberen deze zo goed mogelijk in een tableau vivant te gieten. De leerkracht gaat rond en neemt van iedere tableau een foto. Op die manier ontstaan nieuwe illustraties voor het verhaal.

Eigen tableau vivant met gevoelens

(eerder voor 1^e - 2^e leerjaar)

De kinderen kiezen zelf een fragment uit het verhaal van Soko, zonder daarbij de illustratie te zien. Ze bedenken zelf welke foto (levend schilderij) zij hierbij willen maken en geven deze vorm. Om beurten laten de kinderen hun tableau zien aan de klas. De kijkers proberen te achterhalen over welk fragment het gaat.

Tips

- Zorg ook hier vooraf voor een korte opwarming (mogelijkheden vind je bij de werkvorm 'vertelpantomime').
- Maak met de foto's van de tableaux die de kinderen creëerden een boekje dat nadien een plekje krijgt in de boekenhoek of in de buurt van Warme William.



4. GEDACHTEN INVULLEN

- Nodig: (grote) illustraties uit het boek (al dan niet geprojecteerd), gedachtenbladen op A3 (zie bijlage 3), eventueel stokfiguren (zie verwerking dramahoek met stokfiguren).

Enkele mogelijkheden

- **Wat zeg je? Wat denk je?:** Hier wordt het onderscheid tussen wat je denkt en wat je zegt duidelijk gemaakt. Je toont/projecteert een illustratie uit het verhaal van Soko. De kinderen vullen steeds in wat het personage zegt (vb. 'Geef mijn mama terug!'). Nadien vullen ze in wat in het hoofd van dat personage gedacht wordt (vb. 'Ik wil die stomme jagers vertrappelen zodat ze nooit meer kunnen lopen...').
- **Gedachten uitspreken met de stokfiguren:** Per twee krijgen de kinderen één stokfiguur uit het verhaal. Samen bedenken ze op welk moment in het verhaal deze figuur aan bod kwam en welke gevoelens hij uit. Nadien verzinnen ze de gedachte(n) van hun figuur op dat moment in het verhaal en spreken die uit. Hetzelfde kan herhaald worden met de andere figuren.
- **Gedachten neerschrijven:** De kinderen schrijven de gedachten van Soko, schildpad William en Mies Muis op de gedachtenbladen.

Ga nadien met de kinderen in gesprek over het verschil tussen wat je zegt en wat je denkt. Laat ze vertellen over eigen ervaringen (vb. Is wat je zegt en wat je denkt altijd hetzelfde?)

5. POËZIE (EIND 1^E EN 2^E LEERJAAR)

Deze activiteit kan aansluiten op de voorgaande met als insteek: 'Wat kan ik doen met wat ik denk en wat ik voel?'

- Nodig: sfeervolle muziek (vb. liedjes uit de muziekmuur), gedicht, kenmerken van een gedicht, en kaders met woorden (zie bijlage 4).
- Deze activiteit voer je de eerste keer best klassikaal uit.

STAP 1

Laat de kinderen de ogen sluiten en luisteren naar een instrumentaal lied waar een duidelijke emotie in zit. Terwijl ze luisteren, bedenken ze wat het lied vertelt, welke gedachten, beelden, kleuren... het naar boven brengt.

STAP 2

Vraag welke gedachten, verhalen, beelden, woorden... in de hoofden van de kinderen zoal voorbijkwamen.

STAP 3

Lees zelf een gedicht voor. Bespreek met de kinderen waarover het gaat en hoe de dichter dit duidelijk maakt. Zet op die manier enkele kenmerken van een gedicht op een rijtje.

STAP 4

Terwijl de kinderen het lied nog eens beluisteren, kleuren ze in het woordenkader de woorden die voor hen bij het lied passen. Ze mogen ook zelf nog woorden toevoegen of de woorden veranderen zoals zij ze in hun gedicht willen gebruiken.

STAP 5

Met de gekleurde woorden als basis, schrijven ze een gedicht.

WIL JE OOK MET JONGERE KINDEREN POËZIE MAKEN?

Vereenvoudig de vorige stappen en maak klassikaal een gedicht bij een lied. De kinderen zeggen welke woorden, zinnen... in het gedicht moeten komen en de leerkracht noteert dit. Uiteindelijk komen jullie tot een gezamenlijk gedicht (dat op het raam geschreven kan worden, zo kan iedereen het lezen).

6. MUZIEKMUUR

- Nodig: powerpoint met emoties en muziekfragmenten (zie bijlage 5).
- De muziekmuur is een digitale 'wand' (via tablet, laptop, smartbord) waar enkele figuren uit het verhaal 'Soko' kunnen aangeklikt worden waarna een lied met passende sfeer begint te spelen. Deze kan op verschillende manieren ingezet worden (vb. basis voor het schrijven van een gedicht).

Schilderen, kleuren, boetseren... op muziek

Met een lied uit de muziekmuur als begeleiding maken de kinderen een gevoels(kunst)werk. Ze schilderen, kleuren, boetseren (eventueel met de ogen dicht) gevoelsmatig terwijl ze het lied horen. Het resultaat hiervan is niet belangrijk, wel dat ze het gevoel dat ze aan de muziek linken ook in hun werk leggen.

Tip: Stap af van het evidente (vb. gebruik geen wit A4-blad, maar een muur: laat de kinderen 'graffiti' spuiten om hun boze gevoel te uiten).

Tekenen bij een lied

Eenzelfde lied kan helemaal anders beleefd worden door verschillende personen. Het is soms verrassend wat iemand anders hoort, denkt, voelt bij eenzelfde lied. Laat de kinderen naar een lied uit de muziekmuur luisteren en daarbij tekenen (of schrijven) waaraan ze denken of wat ze voelen. Laat ze daarna met elkaar in gesprek gaan over wat ze getekend hebben.

Tip: Wanneer de kinderen uit je klas kunnen lezen en schrijven, laat ze dan ook eens een verhaal maken bij het beluisterde lied. Dit vertellen, met de muziek als achtergrond kan zelfs een heuse podcast tot stand laten komen.

Dansen in gevoelens

De liedjes uit de muziekmuur kunnen ook de basis zijn voor een dansimprovisatie. De kinderen verzinnen spontaan dansbewegingen op de muziek uit de muziekmuur.

Als leerkracht doe je mee en imiteert bepaalde bewegingen op een dansante manier (vb. maak ze krachtiger, of eerder vloeiend, voer ze heel groot uit of eerder klein...).

Tip: Maak met de bewegingen ook eens een hele bewegingsreeks. Hierbij plaats je een aantal dansbewegingen die tijdens de improvisatie ontstonden in een bepaalde volgorde die je dan enkele keren herhaalt. Op die manier komt een mini-choreografie tot stand.

Moodboard maken

Op een lied uit de muziekmuur doorbladeren de kinderen magazines. Wanneer een foto, woord, zin of prent voor hen bij dit lied past, knippen ze dit uit en kleven het op een blad zodat een collage ontstaat. Ze kunnen ook zelf nog kleuren, woorden, tekeningen... toevoegen tot ze een echt moodboard hebben gecreëerd.

Tips

- Ben je zelf goed in het maken van een interactieve powerpoint? Maak je eigen muziekmuur met zelf gekozen nummers of liedjes die de kinderen van je klas selecteren.
- Ben je niet zo goed in het werken met powerpoint? Je kan ook samen met de kinderen playlist maken bij de verschillende gevoelens.
- Een handig hulpmiddel bij het zoeken naar muziek in een bepaalde sfeer is de youtube audiobibliotheek. Kies in de filter de stemming waarbij je muziek wil vinden en een hele hoop passende nummers komen tevoorschijn (check vooraf even of ze instrumentaal zijn wanneer je geen gezongen nummers wenst).

4. AAN DE SLAG MET WAT IK VOEL

(LETTERLIJK: EEN PLEKJE GEVEN AAN GEVOELEN)



De leerlingen/kleuters kunnen

- gevoelens en behoeften opmerken en beleven
- gevoelens en behoeften herkennen en binnen aanvaardbare grenzen uiten
- gevoelens en behoeften uitdrukken via een zelf gekozen expressiemiddel (taal, muziek, beeld...)
- in dialoog gaan met een vertrouwde persoon (volwassene, Warme William, een vriend) en beschrijven hoe ze zich voelen bij bepaalde situaties



AANBRENGEN VAN DE GEVOELSPLEKJES

Warme William heeft een plan meegebracht. Door het verhaal van Soko te lezen, te horen, erover te spreken en met Soko, Mies Muis en schildpad William mee te leven, heeft hij gemerkt dat ook hij zich wel eens boos, verdrietig, bang... voelt.

De ene keer voelt hij zich woest en wil hij roepen, tieren en alles kapot maken zoals olifant Soko. Een andere keer zou hij het liefst niet bestaan of diep wegkruipen in een schild zoals schildpad William. Zijn er in de klas ook die dat soms wel eens willen?

Warme William bracht enkele prenten uit het boek mee met daarbij het plan om verschillende plekjes te maken waar het mogelijk is om eens woest uit te barsten, om te knuffelen of zich te verstoppen, om iets te maken met wat je voelt en om iets te vertellen aan een goede vriend.

De prenten uit het verhaal tonen wat er in elk hoekje kan. In de uitbarsthoek komt de foto van de woeste Soko, in de verstophoek die van schildpad William, enzovoort.

Misschien wil de klas wel helpen om deze hoekjes in te richten en een plek te geven?

i

Vriendschap, emoties herkennen, voelen, uiten, ermee omgaan en hierin groeien is een proces van lange adem. Gedurende een korte tijd hierop ingaan zal er even de aandacht op richten, maar zal niet leiden tot het vastzetten en verder ontwikkelen van die vaardigheden. Wanneer je hier met je klas verder aan wil werken, installeer je best blijvende mogelijkheden.



Hieronder vind je enkele hoeken die gedurende langere tijd een plek kunnen krijgen in de klas. Op die manier kunnen kinderen gedurende een langere tijd leren inspelen op en omgaan met emoties. Ze leren om hun emoties op te merken, ze op een passende manier te uiten, ze te beschrijven of te tekenen, maar ook om ze met elkaar te delen.

Het is zeker niet nodig om alle hoeken meteen in te richten, kies gerust uit wat voor jouw klas haalbaar en zinvol is.

IK-BARST-UIT-HOEK

In deze hoek kunnen kinderen met hoog oplaaierende emoties (boosheid, frustratie, ongemak...) zich afreageren.

Mogelijkheden voor de inrichting:

- Trampoline om in te springen, te stampen...
- Papier verscheuren, tot propfen verfrommelen, weggooien...
- Sprinten (een afgesproken traject lopen/rennen, heel hard fietsen op rollen...)
- Roepen (in een kussen, op een afgesproken schreeuwplek...)
- Kloppen op plasticine, boksen in een kussen, een kussen tegen de muur slaan, boksbal/zak...

Wanneer een kind zich heeft afgereageerd in deze hoek, geef het nadien dan ook de mogelijkheid om even bij je langs te komen. Op die manier geef je het de kans om er iets over te zeggen. Ook wanneer er niets over gezegd hoeft te worden, is het goed om het kind aandacht te bieden (knuffel, schouderklopje, 'wat heb je nodig?'...). Spreek vervolgens af dat het hoekje na de 'uitbarsting' ook weer opgeruimd wordt.

IK-WIL-ME-VERSTOPPEN-HOEK

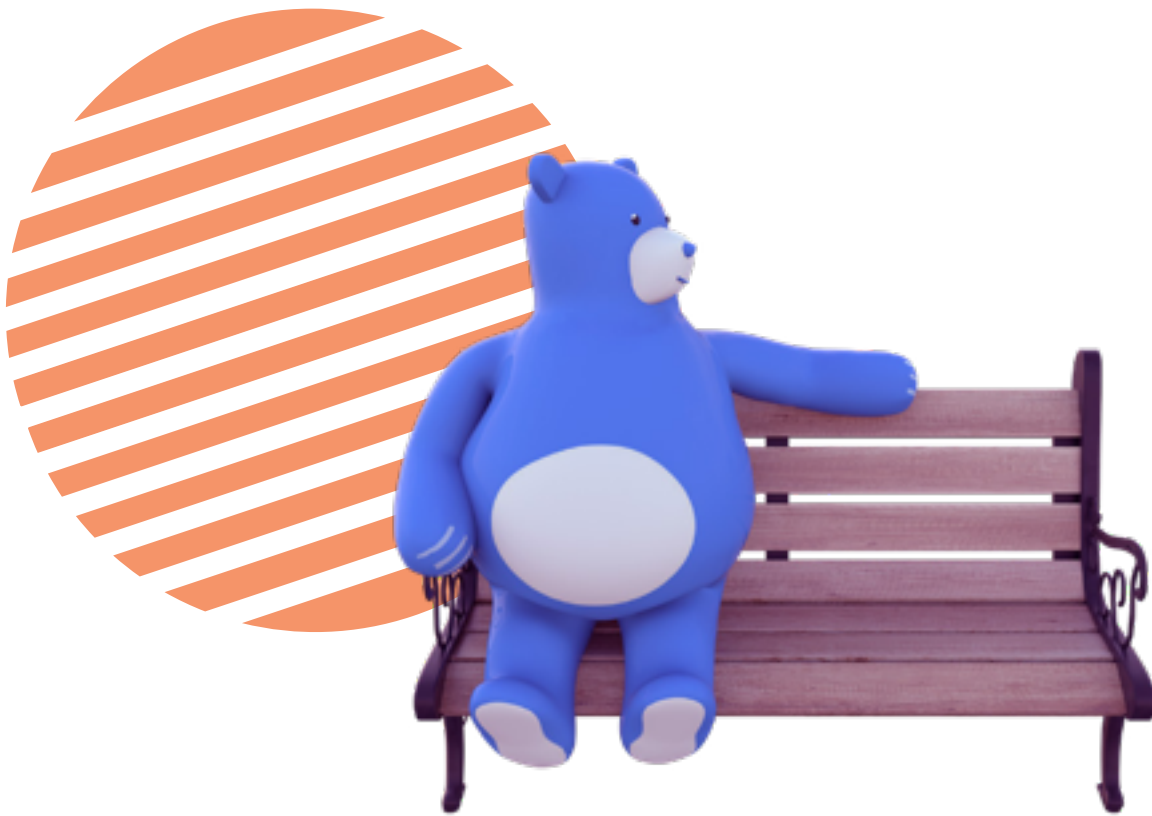
In deze hoek kan een kind dat dit wil zich even terugtrekken, zich verstoppen of gewoon even op een veilig plekje zijn.

Mogelijkheden voor de inrichting:

- Onder een tafel, in een grote doos, in een tent...
- Kleed deze plek zacht aan met kussens, een matrasje, knuffel...
- Trekdiertjes met zachte muziekjes kunnen hier ook een plekje krijgen
- Een klein lampje of lichtslinger zorgt ervoor dat het niet helemaal (te) donker is

De nood om zich te verstoppen is vaak eerder een manier om aandacht te vragen. Ga na een tijdje polsen hoe het er gaat en of het kind dat zich verstoopt iets wil duidelijk maken, vertellen, nodig heeft.





IK-WIL-IETS-MAKEN-MET-WAT-IK-VOEL-HOEK

In deze hoek krijgen kinderen de kans om iets te creëren met gevoelens, gedachten, herinneringen, situaties... die hen bezighouden. Wanneer uitbarstingen bijvoorbeeld vaak voorkomen, kan het zinvol zijn om dat gevoel, die gedachten... eens om te zetten in een 'kunstwerk' nadat een kind is afgekoeld.

Mogelijkheden voor de inrichting:

- Aparte tafel met materialen die gebruikt kunnen worden
- Eventueel een korte opsomming van de mogelijkheden (vb. verwerkingsmogelijkheden hierboven, maar dan individueel en zelfstandig)
- Vbn. spontaan kleuren, tekenen, boetseren... vanuit een gevoel (al dan niet met een lied erbij); muziek beluisteren; poëzie maken, een moodboard maken...

Wanneer een kind een kunstwerk heeft gemaakt, geef het dan ook de kans om het nadien te tonen (aan jou, aan Warme William, aan een vriend, meenemen naar huis...). Op die manier is er alweer een opening om erover met elkaar in gesprek te gaan.

IK-WIL-IETS-VERTELLEN-HOEK

In deze hoek woont Warme William (of een zelf gekozen knuffel die in jouw klas de rol van Warme William aanneemt). Kinderen die een vriend nodig hebben om iets aan te vertellen, kunnen dat op het 'bankje' bij Warme William doen. Warme William houdt er ook van om gewoon een stevige knuffel uit te delen.

Mogelijkheden voor de inrichting:

- Op een bankje, in de onthaalkring, op een specifiek stoeltje...
- Warme William kan ook een vast plekje hebben waar kinderen deze komen halen en meenemen naar een zelf gekozen plek om met hem te praten.
- Voorzie een 'brievenbusje' waar kinderen hun naam en/of een briefje/tekening van het onderwerp waarover ze willen vertellen in kunnen stoppen. Op die manier kan jij bepalen wie wanneer met Warme William kan praten.

Je kan de kinderen ook de mogelijkheid geven om ook jou dicht bij hen te hebben wanneer ze met Warme William in gesprek gaan.

5. FILOSOFEREN MET KINDEREN ROND VRIENDSCHAP

De leerlingen/kleuters kunnen

- verwoorden wat een vriend voor hen betekent
- actief deelnemen aan een filosofisch gesprek door te luisteren naar de anderen en hun eigen gedachten te verwoorden
- op een onderzoekende manier invulling (proberen) geven aan het begrip 'vriendschap'



INLEIDEN VAN HET FILOSOFISCH GESPREK

Warme William is niet alleen een vriendelijke, maar ook een heel nieuwsgierige beer. Een van de vragen die hij zich al heel lang stelt is 'Wat is een vriend eigenlijk?' en 'Wanneer kan je zeggen van iemand dat die je vriend is?'

Hij verwijst naar het verhaal van Soko, waarin olifant Soko, schildpad William en Mies Muis vrienden worden. Hun vriendschap begint eigenlijk wanneer ze merken dat ze alle drie hetzelfde hebben meegemaakt, alle drie verloren ze hun mama. Dat zorgt ervoor dat ze zich zeer goed kunnen voorstellen hoe zoets voor de andere voelt en dat ze elkaar goed begrijpen.

Warme William laat de kinderen nog eens naar de allerlaatste bladzijde van het boek kijken. Hier zitten Soko, William en Mies Muis samen op een grote steen en kijken naar de ondergaande zon. Ze beslissen om vrienden te worden, om bij elkaar te blijven en alles aan elkaar te vertellen. Voor altijd...

Is dat dan vriendschap? Bij elkaar blijven, alles aan elkaar vertellen, voor altijd? En kan dat wel, voor altijd vrienden zijn?

Warme William wil heel graag eens samen met de klas op onderzoek gaan naar wat zij denken dat vriendschap is. Hij nodigt hen uit om deel te nemen aan een 'filosofisch gesprek'.

i

Een filosofisch gesprek is (in tegenstelling tot een gewoon kringgesprek) een manier van praten waarbij een filosofische denkvraag (rond een abstract begrip) onderzocht wordt. Via filosofische hulpvragen worden de kinderen uitgedaagd om door te redeneren en te beargumenteren invulling te geven aan het kernbegrip.

De leerkracht begeleidt het gesprek als een niet-wetende. Deze geeft geen meningen of antwoorden maar stelt denkvragen, maakt vergelijkingen of vraagt naar het waarom achter de antwoorden van de kinderen.

INTRO: 'OVER DE STREEP'

Organisatie:

In het midden van een ruimte tekent de leerkracht een streep (of maakt die met een touw). Alle kinderen gaan aan eenzelfde kant van deze streep staan. De leerkracht stelt een vraag uit het lijstje hieronder. Wanneer de kinderen 'ja' op deze vraag kunnen antwoorden, stappen ze naar de andere kant van de streep, indien hun antwoord 'neen' is, blijven ze staan. Op die manier kunnen ze zien met wie ze bepaalde ervaringen delen. Doe dit met een vijftal vragen.

Vragen:

- Ben je bang voor het donker?
- Vind je witloof afschuwelijk slecht?
- Heb je ooit iets gebroken?
- Ben je ooit eens verdwaald?
- Heb je een huisdier?
- Hou je van dansen?
- Ben je ooit verhuisd?
- ...

Laat de kinderen na deze oefening plaatsnemen in de vertelkring en reageren. Hebben ze dingen ontdekt over elkaar die ze nog niet wisten? Delen ze bepaalde ervaringen met anderen uit de klas?

KERN: 'FILOSOFISCH GESPREK'

De kernvraag in dit gesprek is: 'Wanneer is iemand je vriend?'

Er kan gestart worden met de stelling dat je iets gemeen moet hebben met elkaar om met iemand vrienden te kunnen worden, zoals in het verhaal van Soko. Van hieruit start je onderzoek naar de betekenis van het begrip 'vriendschap'.

Hulpvragen:

- Kan je vrienden zijn met de juf? Met iemand die je eens op straat tegenkomt? Met een dier? Met je papa of mama? Met Sinterklaas?
- Ben je automatisch een vriend wanneer je iets met de andere gemeen hebt?
- Wat is nodig opdat iemand je vriend is? Welke kenmerken moet deze hebben?
- Kan je vriend met iemand zijn zonder dat die andere dat weet?
- Ben jij iemands vriend? Moet je daar iets voor doen? Wat? Waarom?
- Kan je vrienden maken? Hoe doe je dat?
- Heeft iedereen vrienden nodig? Waarom (niet)?
- (deze kunnen aangevuld worden met vragen van de kinderen die tijdens het gesprek tot stand komen)

De leerkracht neemt de rol op van onwetende begeleider tijdens het gesprek. De algemene leidraad bij een filosofisch gesprek vormt de basis van zijn rol (zie bijlage 7).



BIJLAGEN

- P. 19** *BIJLAGE 1: VOORLEZEN/VERTELLEN VAN HET VERHAAL*
- P. 21** *BIJLAGE 2: TEKST VERTELPANTOMIME*
- P. 23** *BIJLAGE 3: GEDACHTEN INVULLEN*
- P. 25** *BIJLAGE 4: KADER MET WOORDEN VOOR EEN GEDICHT*
- P. 25** *BIJLAGE 5: MUZIEKMUUR*
- P. 26** *BIJLAGE 6: ILLUSTRATIES BIJ DE VERSCHILLENDE HOEKEN*
- P. 27** *BIJLAGE 7: TIPS EN DOORVRAAG-VRAGEN BIJ EEN FILOSOFISCH GESPREK*
- P. 28** *BIJLAGE 8: ILLUSTRATIES BOEK SOKO*
- P. 42** *BIJLAGE 9: STOKPOPJES PERSONAGES*

BIJLAGE 1:

VOORLEZEN/VERTELLEN VAN HET VERHAAL

Scenario bij het vertellen met stokfiguren:

Soko speelt in de zon en zingt (melodie 'Old Mac Donald had a farm')

"Ik ben Soko de olifant, dat is zo plezant!

Wij wonen in een heel warm land en spelen in het zand.

Met mijn mama hier en het zonnetje daar.

Zweten we, puffen we en flapperen naar elkaar.

Want het is hier echt ontzettend hot en we zweten ons kapot!"

Mama: Ik ga me even onder de schaduw van deze boom zetten, wat is het weer warm vandaag.

- Soko: Mama, mag ik gaan zwemmen in de vijver?

Mama: Ja hoor, ga maar, maar niet het diepe deel, dat weet je.

- *(Soko duikt de vijver in)*
- Soko: Joepie! Wat is het hier in het water lekker fris! Zalig! Even wat water spuiten door mijn slurf.. PFFFFFFF!
- *(wat water komt op William terecht die aan het zonnebaden is)*

William: Hé! Wat is dat? Ik word helemaal nat?! Niet doen! Ik kruip snel in mijn schild!

- Soko: Hahaha, wat grappig! Ik wou dat ik dat ook kon! Maar ik heb geen schild... Dat lukt niet...

William *(fluisterend)*: Stommerd, dat kunnen toch alleen schildpadden.

(op de achtergrond, geluid van mama: HEEEEEEELP!!! HARDE KNAL, GELUID VAN RIJDENDE AUTO)

- Soko: Mama!! Wat is dat?! Ik moet gaan kijken! Mamaaaaa!

William: Oh neen, dat klinkt niet goed... ik kruip terug in mijn schild.

- Soko: Mama? Mama? Waar ben je? Mama? *(bang en wenend)* Mama, waar ben je toch?
- Ik wou dat ik me kon verstoppen, net zoals William schildpad. Dan zou ik nooit meer naar buiten komen. *(Soko legt zich in een bolletje en valt in slaap).*
- Soko *(wordt wakker)*: Mama... mama, ben je hier?
- Mama is weg... Dan was het toch geen enge droom... Ze hebben haar echt meegenomen... *(wenend)*
- IK WIL MIJN MAMA TERUG! GEEF ME MIJN MAMA TERUG! *(boos, terwijl hij stamp)*
- *(stampend)* Hier! En hier! Ik maak alles kapot! En nog een trap! En nog een stamp! En dit holletje moet ook stuk...

Mies Muis: Hé, wat is dat? Wat gebeurt er? Een boze olifant vertrappelt mijn holletje! Ik moet maken dat ik wegkom! Snel wegrennen voor hij me ook vertrappelt...

- Soko: En jou ga ik ook vertrappelen, kleine muis! Ik ben boos, op alles en iedereen en ik wil nu alles stuk maken dat ik tegenkom!

Mies Muis: Nee, niet doen! Ik heb je niets misdaan!

William: Lopen Mies! Lopen!

Mies Muis: Ik loop, ik loop, zo hard ik kan... Nee! Ik val! Help, hij wil me vertrappelen!

- Soko: En nu stamp ik je helemaal kapot, muisje! (*poot in de lucht*)

William: Niet doen, Soko. Jouw mama komt echt niet terug als je Mies Muis doodtrapt!

- Soko: Euh... wat zeg je daar?

William: Spaar Mies en trap gerust op mij, zoveel je maar wil. Mijn schild is hard genoeg, dat kan daar wel tegen.

- Soko: Meen je wat je zegt? Mag ik zoveel op je trappen als ik maar wil?

William: Ja hoor. Maar wacht even, eerst kruip ik in mijn schild. (*Vanuit schild*): Laat je maar gaan!

- Soko: Hier! En hier! En nog een trap! Hier! En nog (*van hevig en boos naar zachter en verdrietig*)

William: Waarom doe je dit eigenlijk, Soko?

- Soko: Omdat ik mijn mama verloren heb.

William: Ik vind dat heel jammer voor jou, Soko. Maar ik heb mijn mama niet eens gekend.

- Soko: Nee? Echt niet?

William: (*verdrietig*) Neen...

- Soko: Dat wist ik niet, Willi. Ik vind dat ook heel jammer voor jou.

William: Telkens als ik haar mis, dan duik ik diep weg in mijn schild. Maar dat lost niets op.

-stilte-

- Soko: Het spijt me dat ik op je heb getrapt, Willi.

William: Dat geeft niet. Daar heb je vrienden voor.

(*Soko en William gaan bij elkaar zitten*)

Mies Muis: (*voorzichtig*) Mijn mama is ook weg. Ze zei dat ik nu groot genoeg ben om voor mezelf te zorgen.

-stilte-

William: Weet je wat? Wat als wij nu eens alle drie dikke vrienden werden?

- Soko: En bij elkaar blijven!

Mies Muis: En alles aan elkaar vertellen! Want je verdriet wordt minder als je het met iemand deelt.

William: Schitterend idee!

- Soko: Voor altijd?

William en Mies Muis: Voor altijd!

BIJLAGE 2:

TEKST VERTELPANTOMIME

SOKO IS BLIJ

Vooraf: "Soko is een jonge olifant. Hij woont in een land waar de zon bijna altijd schijnt. Het is er ontzettend warm. Daar woont hij samen met zijn mama. Slapen doen ze onder de bladeren van de Grote Doornstruik."

Uitbeeldfragment:

"Wanneer de zon opkomt en hij zijn ogen opent, rekt hij zich uit. Wat heeft hij alweer heerlijk geslapen onder de oren van zijn mama. Met zijn ogen dicht droomt Soko nog even na en laat zijn dromen in zijn gedachten voorbij komen. Wanneer hij zijn ogen weer opent, heeft hij zin om te spelen. Dat doet hij dan ook. Soko rent met vrolijke olifantenpassen van het ene plekje schaduw naar het andere. In de zon is het heel warm onder zijn poten en dat brandt. Soko loopt zo snel mogelijk naar de schaduwplekjes zodat zijn poten even kunnen afkoelen. Het is een leuk spelletje, maar de zon brandt steeds heviger en ook in de schaduw zweet hij zich te pletter. Soko wil afkoelen, hij wappert met zijn oren en bedenkt wat hij nodig heeft. Ineens heeft hij een idee, hij wil zwemmen in de koele vijver bij de rotsen. Soko kan niet wachten om erheen te gaan."

SOKO IS BANG

Vooraf: "Het bange geroep van Soko's mama klinkt in de verte. Een luide knal en het geluid van een motor klinkt luid. Soko spartelt het water uit en rent naar de Grote Doornstruik."

Uitbeeldfragment:

"Soko komt in paniek toe bij de Grote Doornstruik. Hij voelt zijn hart bonzen van schrik. Hij kijkt angstig in het rond in de hoop zijn mama te vinden. Maar hij ziet ze niet. Soko roept: "Mama? Mama?!..." Waar hij ook kijkt, zijn mama is er niet. Soko kijkt triest naar de sporen van de banden in het zand. De tranen rollen over zijn wangen. Hij staat stijf in het zand, het lijkt wel alsof hij zich niet meer kan bewegen. Soko heeft het gevoel dat hij nu helemaal alleen op de wereld is. Wanneer de zon ondergaat en het donker en kouder wordt, gaat Soko als een klein bolletje naast de Grote Doornstruik liggen en valt in slaap."

SOKO IS BOOS

Vooraf: "Soko ligt in een klein bolletje te slapen. Wanneer de zon opkomt en in zijn ogen prikt, knippert hij. Hij is nog steeds helemaal alleen."

Uitbeeldfragment:

"Soko knippert nog eens met zijn ogen. Hij heeft het gevoel dat hij een enge droom heeft gehad. Maar ineens beseft hij dat het helemaal geen droom was. Hij bedenkt dat zijn mama echt weg is en waarschijnlijk nooit meer terug komt. Het maakt Soko verdrietig, maar ook heel boos. Het lijkt wel alsof zijn lijf vol vuur zit. Hij kan niet blijven liggen en staat boos recht. Hij roept zo hard hij kan: "Geef mijn mama terug!". Hij wil dingen stuk maken, hij schopt tegen een steen, vertrappelt het gras en bloemen en bokst met zijn vuisten heel hard in de lucht. Soko raakt niet van zijn woede verlost. Hij blijft maar alles stuk maken. Hij trapt hard in het zand terwijl hij steeds maar herhaalt: 'Ik maak alles kapot!'"

SOKO IS VERDRIETIG

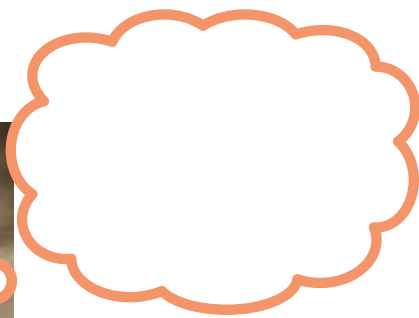
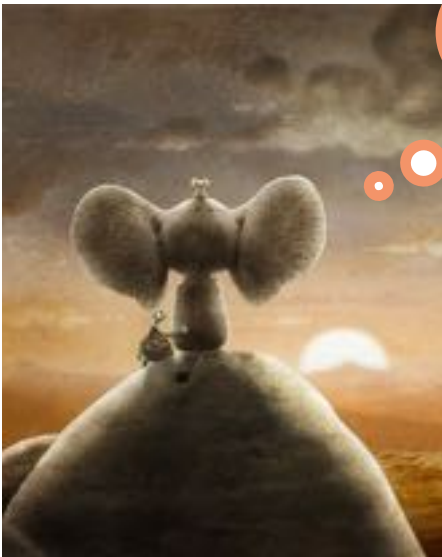
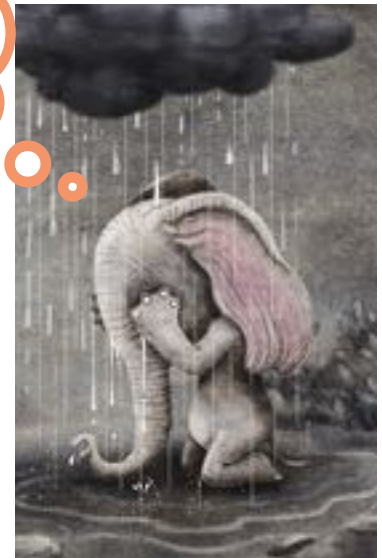
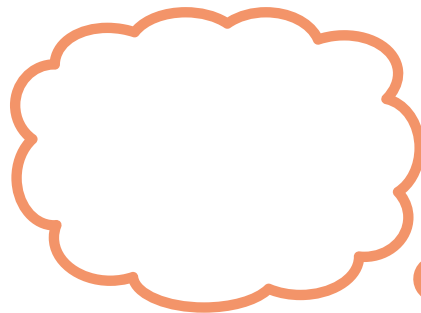
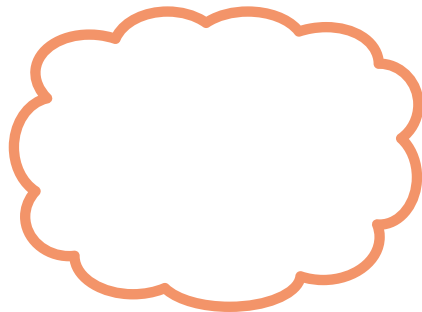
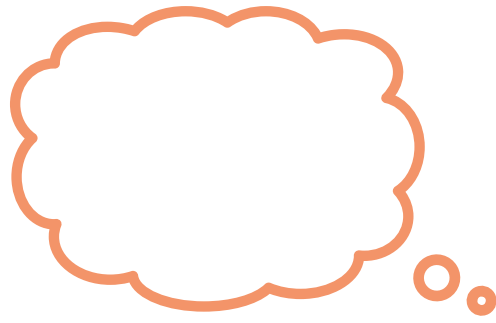
ooraf: "Schildpad William stelt Soko voor om Mies Muis niet te vertrappelen, maar op hem te stampen. William kan zich immers verstoppen in zijn schild. Hij kan wel tegen een stootje."

Uitbeeldfragment:

"Soko trapt hard op het schild van William. Hij is nog steeds boos. Hij trapt nog eens... en nog eens... Hij trapt steeds minder hard. Bij elke trap voelt hij zijn boosheid wat kleiner worden. Hij trapt nog enkele keren tot hij geen boosheid meer voelt en er alleen nog verdriet is. Soko gaat moe en wenend op zijn knieën zitten. Hij verstopt huilend zijn gezicht in zijn handen. Als hij kon, verstopte hij zich helemaal."

BIJLAGE 3:
GEDACHTEN INVULLEN (GEDACHTENWOLKJES BIJ DE ILLUSTRATIES)

This page contains several illustrations of elephants and thought bubbles. At the top, there are two empty thought bubbles. Below them, on the left, is another empty thought bubble. In the center, there are two small illustrations: one of a yellow frog splashing water with its tongue, and another of a grey elephant spraying water from its trunk into a pond with lily pads. To the right of these is a larger illustration of a grey elephant with large ears spraying water from its trunk into a pond with lily pads. Below this is a large empty thought bubble. On the left side, there is a cartoon illustration of a grey elephant with large ears looking thoughtful. Below it is a small illustration of a grey elephant with large ears splashing water. At the bottom left, there is an illustration of a grey elephant with large ears standing on a log and spraying water from its trunk. To its right is a large empty thought bubble.



BIJLAGE 4:

KADER MET WOORDEN VOOR EEN GEDICHT (POËZIE)

Het donker is een wonder

De zon
gaat onder.
De lichten
zijn gedoofd.
Het donker
is een wonder.
Wat je ziet
zit in je hoofd.
(Frank Adam)

- Een gedicht is geen verhaal.
- Een gedicht gaat over een moment of een gevoel, een gedachte of iets dat je boeiend vindt (of nog iets helemaal anders).
- Een gedicht probeert met woorden te spelen, ze te kneden en er een 'lied' mee te maken (zonder dat er daarom gezongen hoeft te worden).
- Een gedicht heeft vaak een titel.
- Wanneer jij een dichter bent en jij vindt dat wat je schrijft een gedicht is, dan is dat zo!

bos	lang	donker	licht	warm	koud	blauw
traan	rood	zon	hoekje	berg	hoog	diep
tunnel	samen	alleen	sterk	bang	lekker	vies
storm	zacht	vallen	vliegen	durf	luid	stil
bel	zucht	klimmen	slaan	liggen	grond	hoofd
mooi	leuk	boot	wind	boom	vast	roepen
vraag	denken	zoeken	schat	maan	ergens	nooit

BIJLAGE 5: MUZIEKMUUR

- Muziekmuur zelf: zie powerpoint
- Link naar de youtube audiobibliotheek:
<https://studio.youtube.com/channel/UC8kOazZuz9gZ6bIbviTP8A/music>

En is dat dan in regel met de auteursrechten?

Ja hoor, je mag in de klas, ter illustratie van je lessen een liedje afspelen, een gedicht voordragen, een songtekst analyseren en er kopieën van maken, een theatervoorstelling naspelen, prenten afdrukken en tonen, een fragment uit een boek kopiëren, een film vertonen

BIJLAGE 6: ILLUSTRATIES BIJ DE VERSCHILLENDE HOEKEN (GEVOELEN)

Ik-barst-uit-hoek



Ik-wil-me-verstoppen-hoek



Ik-wil-iets-maken-met-wat-ik-voel-hoek



Ik-wil-iets-vertellen-hoek



BIJLAGE 7: TIPS EN DOORVRAAG-VRAGEN BIJ EEN FILOSOFISCH GESPREK

Tips bij het voeren van een filosofisch gesprek:

- Je bent 'niet-wetend'.
- Oordeel niet (laat je mening niet merken, ook niet via bvb. je intonatie).
- Luister actief naar het kind dat aan het woord is (kijk hem/haar aan, knik...).
- Vraag door.
- Vat de kerngedachten samen zodat iedereen kan meevolgen. Eventueel visualiseer je de sleutelwoorden of kerngedachten.
- Herhaal de redenering: 'Bedoel jij dan...?'
- Maak duidelijk dat er geen foute antwoorden zijn.

Doorvraag-vagen:

- Is dat zo?
- Is dat voor iedereen zo?
- Is dat altijd zo?
- Denkt iemand daar anders over?
- Ben je het daarmee eens?
- Kan je daar een voorbeeld van geven?
- En als dat nu eens anders is?
- Wie bepaalt dat?
- Waarom?



Handwritten text in a stylized script, possibly a form of shorthand or a specific dialect. The text is arranged in several lines, with some characters highlighted in red. The script is dense and appears to be a form of shorthand or a specific dialect. The text is arranged in several lines, with some characters highlighted in red. The script is dense and appears to be a form of shorthand or a specific dialect.

















