

BLOKKEN DRAAIBOEK STARTKAMP



STICHTING
DE STER

MAAKT KINDEREN ZEKER!

Andy trekt aan het touwtje in Woodys rug: “Handen omhoog!” “jij bent mijn hulpsheriff!”

Meneer Aardappelhoofd heeft nog een hulpje achter de hand, hij roept Slinky de Hond erbij. Slinky kan zijn kop en kont uit elkaar trekken. Hij trekt zijn kop en zijn kont uit elkaar en maakt van de ijzeren spiraal een tralies waar meneer aardappelhoofd achter geplaatst wordt waardoor hij niet meer zomaar weg kan rennen.

Maar dan is het aan Woody want hij heeft Rex de dinosaurus in zijn team. Andy zet zijn grootste grom op ‘Wrauuuw’.

Met een harde klap beukt de kop van Rex tegen meneer Aardappelhoofd. Zo hard dat zijn oog los valt. Hij wordt in het wiegje van Andy’s zusje gegooid, die jong als ze is hier meteen op begint te kwijlen: daar zit hij achter de spijlen, meneer aardappelhoofd opgesloten in de gevangenis samen met het jonge zusje van Andy.

(Vrouwenstem) ‘Andy, kom naar beneden, we gaan!!!!!’ Andy’s moeder roept van beneden en meteen laat Andy z’n speelgoed vallen, pakt zijn zusje uit de box, zijn zusje laat meneer aardappelhoofd nat van de kwijl op de grond vallen. Andy rent met zijn zusje in zijn armen de trap af.

Als het weer helemaal rustig is, ligt al het speelgoed door de hele kamer. De robot op z’n kant, Bo Beep omgevallen in een hoek, meneer Aardappelhoofd met allemaal losgevallen lichaamsdelen op de grond en Woody op zijn vaste plek, op het bed.

In onze kamers thuis zou het nu uit zijn met de pret. Als het spel over is, ligt het speelgoed stil. Maar..... dit is niet zomaar een kinderkamer....., dit is Andy’s kamer en belangrijker nog: dit is Andy’s speelgoed. En dat betekent.....dat het speelgoed helemaal niet stil ligt.

(Woody’s stem) ‘De kust is veilig!’ roept Woody.

En uit alle hoeken en gaten komt speelgoed aangelopen, gerold en gestuiterd. Meneer Aardappelhoofd pakt mopperend zijn verloren oog erbij terwijl hij mopperend zegt: “vanaf drie jaar en ouder staat op de doos, drie jaar en ouder, ik hoef me toch niet door juffrouw kwijl te laten slopen” meneer aardappelhoofd ziet Hammetje staan en zegt: “Hey hamm kijk, ik ben picasso”.

En hamm kijkt naar meneer aardappelhoofd en ziet dat zijn hele gezicht door elkaar zit. Alle ledematen van meneer aardappelhoofd kunnen namelijk los en hij heeft zelf bij het oprapen van zijn oog deze op de plek van zijn mond geplaatst zijn neus zit op zijn voorhoofd en zijn oor zit op de plek waar normaal een neus zou zitten. Ham zegt verveeld, terwijl hij alle muntjes die op de grond gevallen waren, weer terug in zijn spaarpot gleuf stopt: “picasso? nooit van gehoord”.

Meneer aardappelhoofd zegt boos tegen hamm: “ongelukkig zwijn”. Dan ziet meneer aardappelhoofd de herderin verbaasd staan kijken terwijl hij langs loopt. Meneer aardappelhoofd zegt: “Wat sta jij nu gek te kijken Bo Beep?”

Woody kijkt om zich heen en ziet alle speelgoedjes tevoorschijn komen. Er mist nog een speelgoedje Woody roept: “Slinky, slinky, waar ben je?”

Slinky reageert terwijl hij onder het bed vandaan komt: “hiero woody. Vandaag ben ik wit, en jij zwart met schaken” terwijl hij al naar het schaakbord loopt.

Woody: “Nee,”

Slinky: “ooh ok, dan neem jij toch wit als je dat graag wilt” antwoord hij verveeld.

Woody: “Nu niet slinky, ik heb slecht nieuws”

Slinky roept hard: “Slecht nieuws? SLECHT NIEUWS?”.

Alle speelgoedjes kijken verbaasd en verschrikt op.

Woody fluistert: “nee nu niet, ik wil iedereen eerst bij elkaar hebben. Roep iedereen bij elkaar maar blijf lachen”.

Slinky zegt: “doe ik HAHAHHA!” Terwijl hij doet alsof hij heel ontspannen wegloopt.

Slinky: “We hebben speelgoedvergadering, meekomen jongens kom op”. Zegt slinky tegen alle andere speelgoedjes die hij tegenkomt.

Woody is met andere speelgoedjes bezig de locatie van de speelgoedvergadering op te ruimen. Kijkt om zich heen en ziet zijn kladblok enkele meters verder liggen. Die heeft hij nodig voor de speelgoedvergadering en loopt rustig zonder iets te vermoeden op het kladblok af. Hij bukt om het kladblok op te rapen en Rex springt van de tafel recht voor Woody neer en brult heel hard: “WRAAAUW!!!” Met zijn dinosaurus mond wijd open.

Woody kijkt op, zonder te schrikken en zegt alsof er niks gebeurd is Rex gedag: “Hallo Rex”

Rex vraagt enthousiast: “Was je bang? Was je bang woody ,eerlijk zeggen? Was je bang?”

Woody reageert trots, maar zeker niet bang: “dit keer was ik bijna een beetje bang Rex.”

Rex zegt: “UGH Ik probeer angstaanjagend te zijn, maar het wil me maar niet lukken. Volgens mij ben ik alleen maar irritant” vraagt Rex zich af met zijn schouders gezakt en zijn hoofd naar beneden.

Terwijl woody met zijn kladblok richting de speelgoedvergadering loopt wordt hij ineens aan zijn hand weggetrokken. “whaaa” roept Woody geschrokken. Hij staat oog in oog met Bo Beep die hem zwoel aankijkt.

Woody zegt: “ooh hi Bo, hi”

Bo Beep zegt: “Nog bedankt Woody, voor het redden van mijn kudde”

Woody bloost en zegt: “ooh nou he .. graag gedaan”.

Bo Beep vraagt, terwijl ze met haar wimpers knippert: “Hoe zou je het vinden als ik iemand anders vanavond op de kudde laat passen?”

Woody reageert: “ja hihihi, ja uuhm.. hihi.”

Bo Beep loopt weg en zegt terwijl ze langs de speelgoedblokken loopt: “je weet het hea woody, ik ben hier altijd maar een paar blokken vandaan”

Woody voelt dat zijn wangen langzaam warm worden en misschien zelfs wel wat rood, maar we doen net of we dat niet gezien hebben.

Slinky roept: “Hey Woody, waar blijf je nou?” terwijl hij alle speelgoedjes in rijen zet en mijn zijn schrikdraad lijf iedereen naar de juiste plek stuurt. Slinky: “ kom op kom op, kleine speelgoedjes voorop”

Al het speelgoed staat klaar in een kring. Als je eens rond zou kijken zie je allemaal verschillen. Ze zijn allemaal speelgoed van Andy en hebben toch allemaal andere eigenschappen.

VRAGEN:

- Wat zijn alle verschillen tussen hoe de verschillende speelgoedjes er uit zien?
- Waarin kan het speelgoed van elkaar verschillen? (in kleur, felle/niet-felle kleuren, in grote (klein of groot of er tussenin)
- Hebben ze zich ook anders gedragen?

- Hoe kunnen kinderen van elkaar verschillen? (van de buitenkant) en hoe kun je verschillen van de binnen kant (ik vind iets leuk dat de ander stom vind), de een word snel boos de ander niet
- Wat hebben kinderen wel allemaal hetzelfde? (gevoelens, ect)



Club vrijdag



45 minuten

Tijdens deze club praten we over onze kwaliteiten en denken we na waarop we trots op onszelf zijn.

Voorafgaand aan club zorg je dat alles klaar staat: Club op STARTkamp is aan tafel. Jij zit aan het hoofd van de tafel de kinderen en algemeen begeleider op stoelen er omheen. Genoeg pennen, papier, knutselspullen, flip-over vellen enz. Je kan 'naambordjes' maken, zo heb je invloed op de zitplekken van de kinderen tijdens de club (kan ook gedurende de week nog).

Nodig:

- Flip-over
- Knutselspullen
- Stiften en pennen
- Geplastificeerde emoticons
- Plaatjes van personages verhaal
- werkboek

1. Wat we gaan doen tijdens Club



15 minuten

Laat de kinderen actief meedenken over wat Club is en wat ze deze week gaan leren. Haak hierop in en zorg dat de kern overgebracht wordt: *Tijdens Club kunnen we praten over gevoelens en gaan we onszelf beter leren kennen. Zo kunnen we beter omgaan met lastige situaties thuis, op school of ergens anders.*

Samen afspraken maken

Een echte club heeft echte afspraken nodig waar iedereen zich aan houdt. Laat de kinderen bedenken wat belangrijke afspraken zijn voor de club en schrijf ze op de flip-over. Doordat ze meedenken over de afspraken worden de afspraken ook echt van de hele groep en kan je er makkelijk op terugpakken indien nodig.

Belangrijk is dat alle afspraken positief worden geformuleerd – wat willen we wel zien? De volgende basis afspraken maakt je altijd.

- Iedereen doet actief mee / iedereen helpt mee.
- We luisteren naar elkaar en zijn stil als iemand anders praat.
- Als je iets wilt vragen, steek je een vinger op.
- Alles wat we hier bespreken blijft hier.

Een dik vet Stermoment

Hierbij een reminder om nu in ieder geval een van de kids een Stermomenten geven! Om de sfeer neer te zetten werkt het heel goed om te strooien met Stermomenten.

2. Toy Story kwaliteiten

5  minuten

Hang de plaatjes van de personages uit het verhaal in je club ruimte en stel de volgende vragen aan de kinderen:

plaatjes van: Buzz, Woody, meneer Aardappelhoofd, schaapsherderin Bo Beep, Rex, Slinky de hond, Hammm het varken.

- Wie zou er heel goed voor zichzelf kunnen opkomen? wie zou dat wat minder goed kunnen?
- Wie zou er gemakkelijk vriendjes maken? wie zou dat wat minder goed kunnen?
- wie vindt dingen spannend? wie durft er veel?
- wie durft zijn/haar mening te geven? wie vindt dat spannend?
- wie is er chaotisch? wie is juist heel netjes?

Doel van deze vragen is dat kinderen kletsen over dat iedereen andere kwaliteiten heeft. Als introductie om daarna naar eigen kwaliteiten te kijken.

3. Trots op boekje en zelfcirkel

 25 minuten

Maak met de kinderen een trots op boekje. Laat ze een mooie kaft knutselen. Iedere dag schrijf je dingen op waar je trots op bent, dingen die je goed hebt gedaan. Ze mogen hier al dingen inschrijven. Op de eerste bladzijde maken ze een grote cirkel met in het midden hun naam erin. Daaromheen schrijven ze dingen waar ze goed in zijn en dingen die bij hun horen, zoals hobby's. Laat ze eerste de zelfcirkel doen en dan aan de kaft beginnen.

4. Afsluiting

 5 minuten

Sluit af met lekker veel Stermomenten voor de groep en spreek met elkaar een teken af hoe jullie uit elkaar gaan (high five, groepshug, etc.)

Zaterdag

Verhalenland (1)

 30 minuten



Andy is jarig! Hij krijgt verjaardagsvisite. Het speelgoed wacht in spanning af wat hij zal krijgen. Want ja nieuw speelgoed betekent wel weer een verandering in het speelgoeddorp op Andys kamer. Iedereen is een beetje bang en denkt: Zal Andy straks niet het nieuwe speelgoed leuker vinden en hen in een hoek laten staan of zelfs weggooien? 'Andy krijgt allemaal cadeaus en onder andere ook een nieuwe stoere speelgoed pop: Buzz Lightyear. Hij lijkt een soort astronaut die uit de ruimte komt. Zal hij Woody vervangen als lievelingspop van Andy?

Hoofdthema: Emoties

Duur verhaal: 2400 woorden (20 minuten)

Start: weten jullie nog waar het verhaal gister over ging?

Klopt inderdaad we zijn geïndigd toen alle speelgoed figuren tot leven kwamen en Woody en Slinky ze bij elkaar riep voor een officiële speelgoedvergadering.

Voorlezen:

De speelgoedvergadering kan beginnen.

Andy pakt de microfoon: "Hallo, test, test, 1..2...3... test" "Hooft iedereen mij? Horen jullie mij daarboven ook? Mooi!" ok eerste punt op de agenda, oja. Heeft iedereen een verhuismaatje.

Ham vraagt verschrikt: "verhuismaatje? Dat meen je niet?"

Ook Rex kijkt verbaasd op en vraagt: "verhuismaatje? Verhuismaatje? Ik wist niet dat het al zover was? "

Meneer aardappelhoofd is niet zo bang en grapt " Ik heb al een hand vast" hij heeft zijn linkerarm uit zijn lijf gehaald en houdt deze enthousiast met zijn linkerarm omhoog.

Woody die de vergadering graag serieus wil houden reageert wat boos en sarcastisch: "leuk grapje hoor... heeeeeeeel leuk" "de ouders van Andy hebben alles al ingepakt. Slinky heeft het huis al geobserveerd en meerdere verhuisdozen zien staan. We hebben nog een week de tijd voordat we gaan verhuizen en ik wil niemand achterlaten. Een verhuismaatje dus. Als je er nog geen hebt. Zoek er een!" Woody gaat door met luide stem: "Volgende punt" kijkt op zijn kladblok en zegt: "oja, de thema-avond creatief met plastic van dinsdag was volgens mij een groot succes. En we willen meneer spel dan ook hartelijk bedanken"

Woody kijkt op zijn kladblok en mompelt in de hoop dat niemand het kan horen: "dan nog een kleinigheidje. Andys verjaardagspartijtje is verplaatst naar vandaag... en dan gaan we nu over naar..." probeert woody de aandacht af te leiden, maar alle speelgoedjes schrikken zich rot.

Rex roept bang: Is...is... is het feestje vandaag? Hij is toch volgende week pas jarig!!

Ham roept: "wat zullen we nou krijgen, ziet zijn moeder ze vliegen ofzo"

Het speelgoed schrikt. Dat zou dus betekenen dat Andy vandaag al nieuw speelgoed zou krijgen en als Andy nieuw speelgoed krijgt, vindt hij hen niet meer zo leuk! Wie weet worden ze wel weggegooid, nog vóór de verhuizing! Iedereen wordt onrustig en druk.

Woody probeert iedereen rustig te krijgen. “Kennelijk wil zij zijn verjaardag vieren voor de verhuizing. Ik maak me geen zorgen? Jullie toch ook niet?”

Meneer Aardappelhoofd stapt naar voren en zegt met boze stem: “Nee hij maakt zich geen zorgen. Hij is toch andy’s lievelingspop, dan hoef je ook niet bang te zijn”

Slinky zegt: “hey hey kom nou aardappelhoofd. Als Woody zegt dat het zo is, geloof ik hem op zijn woord. Woody heeft ons nog nooit beduvelde”

Woody: “Kom nou jongens elke verjaardag en kerst is het hetzelfde liedje”

Rex vraagt: “ja.. maar ja maar... als hij nou zo’n nieuwe dinosaurus krijgt, zo’n gemene dan wordt ik afgewezen” zijn schouders zakken opnieuw van verdriet naar beneden en hij krijgt wat tranen in zijn ogen alleen al bij het idee dat Andy niet meer met hem wil spelen. “Ik denk niet dat ik dat kan verwerken” zegt Rex

Woody: “Luister luister, allemaal! Niemand wordt vervangen. We hebben het hier wel over andy jongens, het maakt niet uit hoe vaak hij met ons speelt. Het gaat erom dat we er voor hem zijn als hij ons nodig heeft”

Ham komt rustig tussendoor en zegt: “sorry dat ik de speelgoedvergadering moet onderbreken maar” (met geschrokken en schreeuwende stem) “DAAR ZIJN ZEEEEEEEE, VERJAARDAGSVISITE OP 10 UUR”

Woody: “rustig blijven” Woody steekt zijn handen voor zich uit om te gebaren dat iedereen moet blijven staan waar hij staat. Dit heeft helemaal geen nut, want van de schrik rent iedereen voorbij Woody, hij valt er bijna van om. Ze rennen, rollen, stuiten richting Ham dit bij het raam op de uitkijk staat.

Ham zegt terwijl hij met de rest van de speelgoedjes naar buiten kijkt: “nou maak je borst maar nat, moet je al die kadootjes eens zien. Ja hoor volgende maand liggen we mooi allemaal op de rommelmarkt”

Rex: “Wat heb je gezien? Wat heb je gezien? Heb je een dinosaurus gezien?”

Ham vraagt verbaasd: “Een dinosaurus gezien? Dat kunnen we toch nog helemaal niet zien, de cadeaus zijn nog ingepakt... idioot! “

Rex: “De kadootjes worden steeds groter!” Zegt rex als hij een groot ingepakt cadeau voorbij ziet komen met een grote rode strik eromheen.

Meneer aardappelhoofd zegt boos: “Ik kan niks zien! Ik kan niks ziehien!” Hij staat helemaal achteraan, meneer aardappelhoofd is maar een kleine pieper en kan niet over de grote dinosaurus en om het dikke varken ham heen kan kijken.

“Plop” Meneer aardappelhoofd heeft een oplossing en plopt zijn ogen uit zijn lijf en houdt zijn ogen met uitgestrekte armen boven zich uit. Hij kan wat zien! En roept uit: “ooh dat ziet eruit als een klein kadootje” maar als de jongen omdraait blijkt het een cadeau van wel een meter lang te zijn!!!

Ze schreeuwen allemaal uit angst: “AAAAAAAHH!”

Woody slaat vol irritatie zijn hand voor hoofd. En zucht: “Pffoe” Hij ziet ook dat zijn vrienden hulp nodig hebben. Niet dat hij het nodig heeft, want hij is niet bang! Maar dan toch om zijn vrienden te helpen stelt hij voor: “Ok ok! Als ik nu de troepen stuur, worden jullie dan eindelijk rustig?”

Rex roept angstig en opgelucht tegelijk: “Ja ja we beloven het! Stuur de troepen ik wil weten of hij een dinosaurus krijgt!”

Woody: “Ok, wordt allemaal maar weer rustig dan. Ik ga de troepen sturen. Niet meer zo druk maken dan, spaar je energie!”

Ham: “goed zo woody je bent eindelijk je koppie aan het gebruiken”

Woody: “Sergeant! Ga beneden een verkenning post opzetten, alarmfase rood. Je weet wat je moet doen.”

De sergeant spreekt zijn leger aan speelgoedsoldaatjes aan en zegt met een zware legerstem: “Goed, jullie hebben het gehoord. Alarmfase rood, ik herhaal Alarmfase rood! Aanvalsplan charlie uitvoeren. Looppas, links rechts... links recht.. links rechts.

Op Woody’s bevel marcheert een groep speelgoedsoldaatjes met een babyfoon naar beneden. Ze springen met een parachute door het trappengat en marcheren richting de woonkamer als ze de moeder van Andy horen aankomen. Alle speelgoed figuren bevriezen precies voor de deur naar de woonkamer.

Moeder van Andy zegt: zo jongens, zeg eens wie heeft er honger. Hier is de chips, ik heb ook kaas worst en taart.” Moeder loopt met de glazen in haar hand richting de keuken en ziet niet waar ze loopt als je hoort: “KRAK” De moeder van Andy is op een van de speelgoedfiguren gestapt. Ze zegt geïrriteerd: “Aargh ik had nog zo gezegd dat hij zijn speelgoed moest opruimen”

Op Andy’s kamer zitten alle speelgoed figuren in spanning achter de babyfoon te wachten op bericht van de sergeant.

Rex vraagt ongeduldig: “zijn ze er al? Waarom duurt het zo lang?”

Woody stelt de rest gerust en zegt: “ geen zorgen die lui zijn professionals, ze zijn de beste in hun vak. Ze liggen heus niet te luieren!”

Wanneer de moeder van Andy uit zicht is gaat beneden gaat de missie door, de gewonde soldaat wordt geholpen door zijn collega en met babyfoon marcheren ze door richting de woonkamer. “links, rechts, links rechts”

Boven kan het speelgoed dan door de babyfoon eindelijk horen wat Andy voor cadeaus krijgt. “ Daar gaat ie, Andy opent nu het eerste pakje”

Aan de andere kant van de babyfoon roept meneer aardappelhoofd verwachtingsvol: “mevrouwkje aardappelhoofd, mevrouwkje aardappelhoofd, och laat het alsjeblieft een mevrouwkje aardappelhoofd zijn.” Rex en Ham kijken Meneer aardappelhoofd verbaasd aan.

Meneer aardappelhoofd legt uit: “wat nou? Ik mag toch ook wel dromen?”

De sergeant gaat verder: “Het lint gaat er nu af, hij scheurt het papier open. Het is een.... Schooltas, ja we hebben een schooltas. Tweede cadeau... het is een hoeslaken. Ok.. nu komt het laatste cadeau. Het is een.... Oorlogsspel, herhaal: zeeslag!

Aan de andere kant slaakt het speelgoed een juich van opluchting: “Hallelujah!”

De sergeant spreekt zijn mannen aan: “Missie volbracht mannen, pak maar in, we gaan naar huis”

Maar dan horen ze de moeder van Andy zeggen: “wacht eens even.... oohw kijk eens hier wat ik hier heb oehoe”

Sergeant: wacht! Zet dat ding weer aan! Sergeant aan Woody ik herhaal Sergeant aan Woody. Ma heeft nog een cadeau uit de kast gehaald. Andy lijkt heel opgewonden. Andy maakt hem nu open. Het is een enorme doos. Uit de weg daar!!! Een van de kinderen staat ervoor ik zie niks!! Het is een...

Boven in de slaapkamer van Andy houden de speelgoedjes het bijna niet meer uit van angst, Meneer aardappelhoofd doet een gebedje, Rex springt van spanning op en neer en vraagt: "Ga nou door, wat is het? Wat is het? Ik hou het niet meer" Hij schudt aan de tafel waar de babyfoon op staat en... de babyfoon valt van de tafel af. Hij valt direct stil want de batterijen zijn eruit gevallen. Er is paniek ze kunnen geen contact meer maken met de sergeant en zo dus niet horen wat er in dit laatste cadeau zit dit Andy aan het uitpakken was.

Rex roept geschrokken: "Oneej wat heb ik nu gedaan."

Meneer aardappelhoofd zegt boos: "Stomme hagedis, nu weten we nooit wat het laatste cadeautje is."

Hem sluit aan en zegt: "Je wordt bedankt Rex!"

Rex, Ham en meneer aardappelhoofd proberen de batterij weer terug in de babyfoon te krijgen, maar door de spanning en haast lukt het ze maar niet. Woody springt van het bed af als hij merkt dat alleen aanwijzingen geven niet helpt. Hij zegt: "Laat mij maar ik maak het wel" Hij doet de batterijen in de babyfoon en hij hoort de sergeant zeggen: "Groot alarm! ik herhaal andy komt naar boven, ik herhaal andy komt naar boven" Woody roept hard: "iedereen op zijn plaatsen!"

Alle speelgoed figuren raken in paniek en gaan heel snel richting hun plaats waar Andy ze heeft achtergelaten. Woody springt op het bed en net voordat Andy de deur open gooit gaat hij als levenloos op het bed liggen. Andy komt binnen met zijn vrienden. En zegt: "kijk zijn lasers geven licht" hij wijst naar het bed en zegt: "Weg ermee daar moet het ruimteschip gaan landen" zegt Hij terwijl hij Woody van zijn vaste plek op het bed zo van het bed afduwt.

De nieuwe pop staat nu op de plek waar Woody altijd lag. De nieuwe pop is een stoere pop, het lijkt wel op een soort ruimtevaarder met zo'n astronauten bol rond zijn hoofd. De kinderen spelen ermee een hele poos en rennen dan weer naar beneden, want het is tijd voor een speurtocht. Als het speelgoed weer van hun plaats komt, horen ze een stem

Buzz: "Buss Lightyear voor de ruimtevaart baas Star Command. Hallo ruimtevaart baas Star Command. Horen jullie mij? Waar zouden ze zitten?" Buzz kijkt naar de doos naast hem en zegt verschrikt: "aah mijn schip, gebarsten, gescheurd. Repareren gaat weken duren!" Hij klikt opnieuw op een knop om zijn borst waar hij voiceberichten in kan opslaan en zegt: Buzz lightyear logboek sterrendatum 4772, mijn schip is afgeweken opweg naar sector 12. Ik ben neergestort op een vreemde planeet. De schok van het neerstorten moet me gewekt hebben uit diepe slaap" Hij springt op het bed op en neer en zegt " de ondergrond lijkt wat instabiel, ik weet niet zeker of ik hier kan ademen dus ik hou mijn beschermingshelm op" hij kijkt om zich heen en concludeert: " er is geen teken van intelligent leven te ontdekken"

Woody klimt weer op het bed en daar tegenover hem staat waar hij al bang voor was geweest. De gaafste pop die een kind zich maar kan wensen: Buzz Lightyear!

Woody wil zich vriendelijk voorstellen en gaat in het gezichtsveld van Buzz staan hij zegt: "Halloohoo" Buzz schrikt zet zijn laser arm direct aangaat in verdediging stand staan en richt zijn laser op Woody.

Woody zegt: " Hee. .hoo... hoo hoo hoo" hij houdt zijn handen omhoog om aan te geven dat hij niet wilde aanvallen hij vraagt: "liet ik je schrikken? Dat was niet de bedoeling, sorry howdy, mijn naam is woody en dit is andy's kamer. Dat wilde ik je even zeggen. En oja er is een kleine vergissing gemaakt. Dit is mijn plek zie je wel" Woody, wijst naar zijn sherrif badge op zijn borst"

De rest van het speelgoed gaat om Buzz heen staan. Rex geeft hem een hand. "Oh ik ben toch zo blij dat je geen dinosaurus bent! Hé, waar is dat knopje voor?"

Buzz zegt: “dat zal ik je wel even laten zien” hij drukt op het knopje en in buzz stem komt er geluid uit: “buzz lightyear komt je redden!”

Alle speelgoedfiguren behalve woody verzuchten enthousiast: oooooooh!

Slinky zegt: “ooh woody heeft ook zo’n geluidje als je aan zijn trektouwje trekt, maar die klinkt...”

Meneer aardappelhoofd vult aan: “alsof hij onder een trein heeft gelegen”

Ham: “Maar deze niet hoor, eersteklas geluidssysteem, vast een koperbedrading, het klinkt fantastisch”

De speelgoedfiguren stellen allerlei vragen aan Buzz en zijn zichtbaar onder de indruk. Woody vindt het maar onzin en lijkt ook wel jaloers. Hij zegt geïrriteerd tegen Bo Beep zonder dat de andere het kunnen horen: Ze zijn wel onder de indruk van die POP, alsof ze nooit een nieuw speelgoed hebben gezien.

Bo Beep zegt:” ja, maar ik snap ze wel, kijk nou naar hem er zitten meer toeters en bellen aan hen dan een zwitsers zakmes”

Woody loopt naar de rest en zegt: Nou zo kan die wel weer, we vinden Andy’s nieuwe pop dus allemaal heel mooi.

POP? Vraagt buzz heel verbaasd: het woord wat je eigenlijk gebruikt is eigenlijk: “space ranger”

Rex vraagt: meneer mag ik u wat vragen? Wat doet precies een space ranger”

Woody geïrriteerd en jaloers: hij is geen space ranger, hij kan helemaal niet vechten, of laser schieten of of of vliegen...

Buzz: “hoo wacht mag ik even” hij drukt op een knopje en er schieten twee vleugels uit zijn pak.

Woody en Buzz krijgen een verhitte discussie over dat Buzz een pop is en daarom niet kan vliegen. Wat Buzz dan weer ontkent en zegt dat hij echt wel kan vliegen!

Buzz sluit af met: “Ja, kan ik wel. Aan de kant Allemaal. Op naar de sterren en daar voorbij” Buzz springt van het bed en duizelt naar de grond. Hij stuitert via een rubberen bal in een raceauto. De auto scheurt over de racebaan en maakt een looping, gevolgd door een sprong. Buzz vliegt uit de auto, grijpt zich vast aan een vliegtuig dat aan het plafond hangt, draait een rondje en land weer keurig op het bed. “Ohhhh!” het speelgoed juicht “ Wat knap!!!” Woody kan zijn ogen niet geloven. Hij roept (iets onzeker): “Dat was niet vliegen!! Dat was sierlijk neerstorten!! Over een paar dagen is alles gewoon weer zoals het was. Wacht maar af. Ik blijf Andy’s lievelingspop!”

Vragen over de emoties:

- Hoe voelt het speelgoed zich als ze horen dat Andy misschien nieuw speelgoed voor zijn verjaardag gaat krijgen?
- Hoe voelt Andy zich als hij cadeaus krijgt van zijn vrienden (benoem verschillende emoties zoals spanning, blijdschap, zenuwen, teleurstelling, etc.)?
- Hoe voelt Woody zich als hij die nieuwe pop ziet: Buzz Lightyear?
- Wanneer was jij voor het laatst blij? Wanneer was jij boos? Wanneer was jij bang? Wanneer was jij verdrietig? Wanneer was jij verdrietig?
- Waar in je lichaam voel je deze emoties? Lijken de emoties op elkaar wat gevoel in je lijf betreft?



Club zaterdag



60 minuten

Tijdens deze club praten we over gevoelens en worden we ons bewust dat iedereen verschillende gevoelens heeft, ook in dezelfde situatie. De Stermometer wordt geïntroduceerd.

Voorafgaand aan club zorg je dat alles klaar staat: Voldoende zitplekken aan tafel, genoeg pennen, papier, knutselspullen, flip-over vellen enz.

Je kan 'naambordjes' maken, zo heb je invloed op de zitplekken van de kinderen tijdens de club (kan ook gedurende de week nog).

Nodig:

- Flip-over
- Knutselspullen
- Stiften en pennen
- Geplastificeerde emoticons
- werkboek

1. Emoties benoemen



5 minuten

Welke emoties zijn er allemaal? Laat de kinderen gevoelens roepen en schrijf die allemaal op de flapover. Vul zelf aan waar nodig.

2. Ren je rot



20 minuten

Dit spel wordt buiten gespeeld. De emoticons liggen verspreid over verschillende plekken. De kinderen luisteren naar de situatie en bepalen welk gevoel dit bij hen oproept. Nadat de clubcoach ren je rot roept, gaan de kinderen op zoek naar de emoticon die het best bij hun gevoel past. Na iedere ronde vraagt de clubcoach één of meerdere kinderen waarom zij hebben gekozen voor de emoticon waar zij bij staan.

Introductie:

Wanneer je een probleem hebt, kom je daar vaak achter door je gevoel. Zo kom je erachter dat je van huisdieren houdt, omdat je een blij gevoel krijgt als je een huisdier ziet. En zo durf je misschien niet naar het zwembad omdat je bang bent uitgelachen te worden.

Je gevoel wijst je erop dat je iets lastig, vervelend, moeilijk of juist leuk vindt. Maar weet je wel altijd welk gevoel je hebt in een lastige situatie? Om te weten hoe je met een lastige situatie om moet gaan, moet je wel weten welk gevoel je hebt op dat moment. Daarom gaan we in dit spel kijken wat jouw gevoel is bij een situatie.

Uitleg:

Leg de kinderen de regels van het spel uit. Belangrijk is dat de kinderen pas mogen beginnen met rennen nadat er ren je rot is geroepen. Anders volgen kinderen de rest in plaats van dat ze zelf nadenken.

Mogelijke situaties:

- Je mag acht keer achter elkaar in de achtbaan.
- Je gaat logeren bij een vriendje.
- Je loopt naar huis en wordt uitgescholden door kinderen die je niet kent.

- Je hebt afgesproken met een vriendje maar die wil nu met iemand anders spelen.
- Je mag lang op blijven.
- Je laat je ijsje op de grond vallen.
- De hele klas is uitgenodigd voor een verjaardag, alleen jij niet.
- Je grote wens gaat in vervulling op je verjaardag.
- Je gaat op schoolreisje maar hebt niemand om naast te zitten in de bus.
- Je speelt samen met een vriendje, die al een uur aan het computeren is. Jij bent nog steeds niet geweest.
- Je wil van de glijbaan afgaan maar iedereen dringt voor
- Je eerste schooldag na de lange vakantie
- Je komt in de klas met allemaal nieuwe kinderen en een nieuwe juf.

Nabespreking

Iedereen heeft verschillende gevoelens en gedraagt zich daardoor anders in dezelfde situatie. Dat betekent niet dat de ene persoon het goed doet en de ander niet. Iedereen kijkt gewoon anders tegen een situatie aan. Als je weet dat iedereen verschillend is kan dat helpen de gevoelens van jezelf en van anderen te begrijpen.

3. De Stermometer



25 minuten

Het doel van de Stermometer is de kinderen te helpen bij het onder controle brengen of houden van hun emoties. Wanneer emoties te sterk aanwezig zijn en ze ervoor zorgen dat je niet meer rustig kan nadenken kan je ook geen handige oplossingen bedenken.

Hieronder volgt een uitleg hoe de Stermometer aan de kinderen kan worden uitgelegd. Teken vooraf al een Stermometer op de flipover (tip van de dag: maak van het bolletje onderop een ster, dan lijkt het niet alsof je een piemel tekent, of teken een poppetje i.p.v. een Stermometer).

Hoe heftig een gevoel is kunnen we meten met de Stermometer. Die heb je altijd bij je, vet handig! Je kan namelijk aan de hand van je lichaam meten hoe hoog je emotie zit. Beweeg zelf mee en beeld uit:

Stel je voor ik ben helemaal ontspannen en rustig, dan zit mijn Stermometer ter hoogte van mijn voeten, maar wanneer ik wat geïrriteerd word begint hij op te lopen en zit hij ter hoogte van mijn kuiten of knieën. Als ik echt boos begin te worden dan loopt hij op tot de hoogte van mijn buik. Als hij ter hoogte van mijn hoofd zit kan ik niet meer nadenken en ben ik echt woedend totdat hij boven mijn hoofd schiet en ik uit mijn Stermometer knalt!

Hoe ziet boosheid er bij jullie uit als je uit je Stermometer geknald bent?

Ik heb nu het voorbeeld gegeven voor boosheid met de Stermometer, maar je kan hem gebruiken voor elke emotie want:

Hoe ziet verdriet eruit als iemand uit zijn Stermometer knalt? (huilen)

en hoe ziet bang eruit als je uit je Stermometer knalt? (wegrennen, huilen) En hoe ziet blijdschap eruit als je uit je Stermometer knalt? (slappe lach)

Bij iedereen loopt de Stermometer anders op, de een wordt heel snel boos of verdrietig terwijl dit bij de ander wat langer duurt. Ook kan dit per emotie verschillen. Zo wordt je misschien heel snel bang, maar niet zo snel boos.

Stel je voor dat je Stermometer echt zo hoog is opgelopen, dan wil je deze ook weer laten zakken. Uiteindelijk wil je zelfs leren om hem niet zo ver op te laten lopen. Want boosheid (of een andere emotie) mag er zijn, het is alleen niet handig als je niet meer kan nadenken en zelf oplossingen kan

bedenken. Gelukkig kan je je Stermometer helemaal zelf weer laten zakken. Hoe meer je hiermee oefent hoe beter je er in wordt!

Ok! Iedereen mag gaan staan!

Laat ze allemaal opstaan en beginnen met de handen bij de voeten, met de ogen dicht. Je leest het volgende verhaal op. De kinderen luisteren naar het verhaal en geven op hun lijf aan hoe hoog hun Stermometer zou zitten als hun dit zou overkomen. Tussendoor pauzeer je af en toe het verhaal en laat je ze de ogen openen. Laat ze even rondkijken bij de andere Stermometers zonder hier iets over te noemen, waarna je weer verder gaat met je verhaal. Als ze uit hun Stermometer knallen mogen ze de armen uitgestrekt boven het hoofd houden.

Je loopt op het schoolplein en je vriendje rent naar je toe en stoot je per ongeluk aan. Hij rent door naar een vriend van jou, zonder sorry te zeggen. Samen beginnen je vriendjes te spelen. Ze zijn hard aan het lachen samen. Jij wil wel mee spelen, want nu sta je maar alleen op het schoolplein. Je loopt naar hun toe en vraagt of je mee mag doen. Zij zeggen dat dit niet mag. Ze moeten namelijk iets doen waar jij toch geen verstand van hebt, zeggen ze. Jij baalt daarvan en blijft kijken naar hoe je vriendjes met zijn tweeën aan het spelen zijn.

Jij staat nog steeds toe te kijken en ziet je vriendjes samen lachen. Ze worden drukker en drukker en hebben de grootste lol samen. Je vriendje stoot je aan en daarna nog een keer en dan nog een keer! Dan vallen zij uit het niets boven op jou. Jij vindt dat vervelend, je mag niet met ze samen spelen maar ze vallen je wel lastig. Dat pik jij niet, het wordt een heel gevecht en dan steekt er één zijn vinger in jouw oog.

Iedereen mag weer zitten. Hierna vraag je ze te vertellen hoe hun Stermometer opliep. Laat ze even vertellen, dat helpt om daarna weer geconcentreerd mee te doen. Hebben ze gezien dat dit bij anderen sneller ging of juist langzamer? Een deel is uit zijn Stermometer geknald, misschien een deel niet, maar de Stermometers zitten allemaal hoog.

Stel je voor dat je Stermometer echt zo hoog is opgelopen, dan wil je deze ook weer laten zakken. Uiteindelijk wil je zelfs leren om hem niet zo ver op te laten lopen. Want boosheid (of een andere emotie) mag er zijn, het is alleen niet handig als je niet meer kan nadenken en zelf oplossingen kan bedenken. Gelukkig kan je je Stermometer helemaal zelf weer laten zakken. Hoe meer je hiermee oefent hoe beter je er in wordt! Hoe doe je dat nou?

Pak het werkblad 'Stermometer' erbij, leg uit wat je ziet en laat de kinderen kiezen welke manier van de stermometer laten zakken voor hun werkt. Laat ze deze omcirkelen.

4. Trots op boekje aanvullen

 **5 minuten**

Laat de kinderen weer iets invullen waar ze trots op zijn van deze dag of de dag ervoor.

5. Afsluiting

 **5 minuten**

Sluit af met lekker veel Stermomenten voor de groep en spreek met elkaar een teken af hoe jullie uit elkaar gaan (high five, groepshug, etc.)



Geleide fantasie zaterdag



10 minuten

In de geleide fantasie worden de kinderen meegenomen in het verhaal door middel van een audiofragment.

Geleide fantasie:

Alle kinderen liggen op de grond. Start de geluidsopname: het is de bedoeling dat de kinderen mee spelen met het verhaal wat ze horen. Als theatercoach helpt het om de oefening ook mee te doen. Let op, er wordt gedurende de geleide fantasie niet gepraat.

Je ligt lekker in je bed te slapen. Je draait je nog eens om. Dan kriebelt er iets bij je voet. Je schrikt wakker en kijkt om je heen. Dat is gek, alles lijkt ineens wel veel groter geworden! Je kijkt naar je armen, je benen, je voelt aan je hoofd, he dat is gek, het voelt een beetje als plastic.... Je staat op. Hmm dat gaat wel iets moeilijker dan gewoon.

Je bekijkt jezelf van top tot teen, ben je nou veranderd in een speelgoed aardappel? Je loopt rustig door de kamer, overall om je heen zie je speelgoed. Loop er goed omheen, zodat je niet op ander speelgoed gaat staan. Dan hoor je ineens een geluid... Het lijkt wel uit de kartonnen doos in de hoek van de kamer te komen. Je probeert de doos weg te duwen maar hij is wel heel zwaar en groot... Je bouwt een trappetje van grote lego stukken en klimt de doos op, pas op dat je niet uitglijdt! Je valt voorover, patsboem de doos in!! Dat deed wel een beetje pijn aan je hoofd! Je kijkt rond en ziet allemaal ander speelgoed, hé luister is goed, dat is gek ze kunnen ook gewoon praten. Iedereen lijkt wel een beetje in paniek, er wordt verteld dat jullie niet meer uit de doos kunnen. Maar dat is niet de bedoeling, je probeert er uit te klimmen maar elke keer val je weer naar beneden, het karton van de doos is te glad geworden.

Dan heb je plots een idee, iedereen verzameld zich aan een kant van de doos, en duwt zo hard als ze kunnen tegen de rand 3, 2, 1 duwen maar!!! boem!!! De doos valt om en al het speelgoed rolt over de grond. Oh nee, luister goed, er komt iemand naar boven. Iedereen zoekt een verstopplekje en wacht tot Andy weer weg is. pieuw dat scheelde niet veel. Dan is het tijd om nu echt te gaan spelen!

Er liggen een aantal kussens op de grond, spring maar van de een naar de ander! Met grote sprongen. Oh nee, ook dit maakte te veel lawaai, Andy was nog boven en doet de deur weer open, kijkt om het hoekje, snel sta stil!!! Poeh wat spannend zeg, blijf nog even stilstaan, Andy zet de kraan open om wat water te pakken en loopt weg... Oh nee hij heeft de kraan open laten staan als snel loopt de wasbak vol! Knoop wat dekens aan elkaar! Maak een lange slinger richting de kraan! Probeer hem om de kraan te knopen en slinger naar de kraan aan de andere kant van de kamer! Draai snel de grote knop van de kraan maar dicht. oh nee en hoe gaan we nu naar beneden? Pak de slinger maar weer vast! En slinger weer naar beneden. Je komt met een harde plof neer.

Poeh wat een spanning! je doet even je ogen dicht een haalt diep adem, als je je ogen weer opent lijkt het alsof je in de ruimte bent! He wat raar, je ziet Buzz Lightyear ineens rond vliegen. Je probeert een stap te zetten maar dat is wel heel raar in de ruimte je kan alleen maar heel langzaam lopen. het lijkt wel alsof je zweeft! Je doet je handen in de lucht en probeert een ster aan te raken oef die zijn wel heel warm!! Dan hoor je gestommel de trap op komen, oh nee andy komt er weer aan. Je blijft stil staan en doet je ogen dicht hopen dat andy je zo niet ziet! Hij komt wel heel dicht bij kijken blijf heel stil staan!!! Oh nee hij tilt je op!!!! Niet bewegen!!! help! Hij neemt je mee de trap af en zet je op de keukentafel! Hij trekt aan je arm en die gaat omhoog, auw! Dan aan je been! Floep die gaat ook de lucht in. Hij laat je een stukje lopen over tafel loop maar.. Dan laat hij je springen op en neer oh nee daar ga je spring maar op en neer.... En plots hoor je eten!!!! en boem! andy laat je los, je valt op de keukentafel neer. Je doet je ogen dicht poeh van al die spanning ben je best een beetje moe

geworden zeg. Je valt in een diepe slaap. Je draait je lekker om! Dan schrik je wakker. Oh gelukkig het was allemaal maar een droom! Pwieuwww.



Cowboy op bezoek



10 minuten

Dit is een teaching in role opdracht, dat houdt in dat jij als theatercoach een rol aanneemt en de kinderen mee neemt in een verhaal.

Benodigdheden: cowboy hoed en outfit

Vertel dat vandaag een bijzondere dag is omdat je iemand hebt uitgenodigd. Bouw de spanning een beetje op, geef aan dat het wel een hele speciale gast is. Ga even kijken of hij er al is (kom zelf terug als woody of de haal de andere theatercoach die verkleed is als woody).

Tekst woody: Howdie! Ik hoorde dat hier allemaal Startkamp kinderen zijn of niet? Mooi! Dat klinkt alsof jullie mij misschien wel kunnen helpen met iets. Ik heb namelijk een probleem... De laatste keer dat Andy kwam ben ik namelijk mijn lasso kwijt geraakt en dat is wel erg onhandig voor mij, een echte cowboy heeft natuurlijk altijd een lasso bij zich! Dus zouden jullie mij willen helpen met de lasso zoeken? Mooi!

Dan gaan we dat doen maar voor we beginnen moeten we wel een aantal dingen afspreken.

Namelijk als ik roep 'Andy komt eraan!' Moet iedereen stil staan! Dat is heel belangrijk. Laten we dit een keer oefenen.

Andy komt eraan! (Kijk even staat iedereen stil?).

Mooi! Heel goed.

Opdrachten:

Dan kunnen we nu echt beginnen. Ik neem jullie graag mee in de zoektocht maar dan moeten jullie wel even laten zien dat jullie ook stoere, zelfverzekerde cowboys kunnen zijn. We kleden ons eerst om als cowboy (doe alsof) zet je cowboyhoed maar op, doe je puntlaarzen aan, en je riem om.

Ga staan als een echte cowboy, met je hoofd omhoog en je schouders naar achter. Hoe zouden cowboys lopen?

Oefen dit even op muziek, geef aanwijzingen (zoals grote stappen zitten, af en toe aan de hoed zitten en dergelijke). Maak hier een kort spelletje van als de muziek stop staan de kinderen stil in een coole cowboy pose.

Tekst Woody: Ik zie dat jullie als echte cowboys kunnen rondlopen wat goed! Maar kunnen jullie ook paardrijden als echte Cowboys? Hoe ziet dat eruit? Oefen dit even kort.

Tekst Woody: Nu zijn jullie echte Cowboys! Dan weet ik zeker dat jullie mij kunnen helpen. Wie heeft een idee waar mijn lasso zou kunnen zijn? Het is een super lang touw, met heel veel kleuren.

Geef aan dat je een leuk idee hebt. Je wil een giga lang nieuw lasso met veel kleurtjes. Hiervoor mogen de kinderen samenwerken een lang lasso maken van kledingstukken.



Verhalenland zaterdag (2)



30 minuten

Woody is jaloers. Buzz lijkt echt de nieuwe lievelingspop van Andy te zijn geworden. Maar dan heeft hij een plan voor deze lastige situatie en duwt Buzz uit het raam!

Hoofdthema: emoties

Duur verhaal: 1400 woorden (14 minuten)

Start: Weten jullie nog dat Buzz Lightyear heel stoer door de kamer vliegt/sierlijk neerstort en iedereen verbaasd “Ohhhh “ roept?

Ook Woody kan zijn ogen niet geloven. Hij roept (iets onzeker): “Over een paar dagen is alles gewoon weer zoals het was. Wacht maar af. Ik blijf Andy’s lievelingsspeelgoed.”

Voorlezen:

Helaas voor Woody blijkt Andy de komende weken steeds vaker met Buzz te willen spelen. Woody ziet dat de posters op de muren in de slaapkamer van Andy veranderen in Buzz posters en het dekbed op het bed van Andy niet meer een Woody dekbed heeft liggen, maar een Buzz lightyear dekbed. Ook de andere speelgoed figuren lijken goede vrienden te worden met Buzz. De anderen helpen Buzz met het repareren van zijn ruimteschip. En Buzz helpt Rex om luider te kunnen brullen! Hij geeft tips over hoe hij sterk kan staan om zo nog meer geluid te kunnen maken! En het lukt! Rex luidt een enorme brul “WRAAAAUW!” Vol trots kijkt hij Buzz aan!

Zijn ze Woody dan allemaal vergeten? Vinden ze Buzz echt leuker dan Woody, vraagt Woody zich verdrietig af.

Bo Beep ziet dat Woody verdrietig is en zegt: “Je moet het je niet aantrekken woody, goed andy is nu even opgewonden over Buzz, maar je weet dat hij altijd een speciaal plekje voor jou zal hebben”

Meneer aardappelhoofd: “Ja een plekje in de open haard hahaha”

Woody zegt boos: “Ok! Nu is het genoeg en loopt boos richting Buzz” Daar spreekt hij Buzz aan met zijn vinger boos uitgestoken richting zijn helm en zegt: “Luister ex twilight blijf uit de buurt van andy. Hij is van mij! En niemand komt tussen mij en Andy! “

Buzz reageert verbaasd en zegt: “Waar heb je het over? “

Woody: “En dan nog iets: stop met dat spaceman gezwets”

Buzz: “Wil je over mij soms een klacht indienen bij space command”

Woody doet alsof hij onder de indruk is en zegt: “Oooh ok woehoe zal ik jou eens een lesje leren? Maanheld!” Woody geeft Buzz en duw. Door de duw schiet de helm van Buzz open

Buzz grijpt naar zijn keel en lijkt geen adem meer te krijgen. “Ugh ugh ugh” hoest en proest hij dit gaat nog een tijdje door totdat hij verbaasd opkijkt en rustig ademhaalt en zegt. “De lucht is hier niet giftig op deze planeet.” Hij kijkt woody boos aan, doet zijn helm snel dicht en zegt boos: “Hoe durf je mijn helm af te doen op een totaal onbekende planeet mijn ogen hadden er wel uit mijn kassen kunnen knallen”

Woody kijkt hem lachend aan en vraagt: “Dus jij denkt echt dat je DÉ buzz lightyear bent hahaha en ik maar denken dat je alsof deed. HAHAHA Jongens!! Kijk hier, de echte buzz lightyear!”

Buzz: “neem je me in de maling ofzo? “

Woody: “nee, natuurlijk niet” En roept verschrikt: “BUZZ EEN RUIMTEWEZEN!!! “ En wijst verschrikt achter buzz

Buzz schrikt kijkt om en roept: “AAAAH WAAAR???”

Woody: “HAAHAHA HAHAHAHA HAAAAAAA” woody valt om van het lachen.

Plotseling horen ze van buiten luid geblaf “WOEF WOEF”

Al het speelgoed rent naar het raam en kijkt naar buiten. Het is Roef, de hond van de burens. Zijn baasje, Sid, is bij hem. Sid is niet leuk; vindt het speelgoed dan. Sid vindt het namelijk leuk om speelgoed te martelen.

Rex schudt zijn hoofd: “Oh nee, wat vreselijk om dit weer te moeten zien.”

Terwijl het speelgoed uit het raam kijkt, pakt Sid een speelgoedpop en bind een rotje op zijn rug.

Buzz: “goed dan, hier zullen we iets aan moeten doen.” Hij springt op de vensterbank en ziet eruit alsof hij uit het raam wil gaan springen

Bo Beep roept verschrikt: “nee niet doen, blijf hier jij”

Buzz: “Ik ga dat jong een lesje leren. “

Woody: “Natuurlijk ga je gang. Smelt hem maar met je enge laser!” Woody drukt op het knopje van de laser, je ziet een rood lampje uit het pak van Buzz komen (doe lasergeluid na)

Buzz reageert geschrokken: “Blijf daar vanaf woody, dit is levensgevaarlijk!”

Dan zegt slinky: “hij steekt hem aan, hij steekt hem aan! Zoek dekking!!!”

En inderdaad steekt Sid het lontje van het rotje aan en “BAM” het hele speelgoedfiguurtje spat uit elkaar.

Buzz klimt weer op de vensterbank met de andere figuren en terwijl ze Sid horen lachen, zegt Buzz: “Waarom hielden jullie mij tegen? Ik had hem kunnen redden!”

Woody: “Buzz het lijkt mij enig om jou bezig te zien, natuurlijk zie ik jou graag ontploffen!”

Bo Beep, de mooie schapenherderin veegt een traantje weg en wendt haar gezicht af. “Hoe eerder we verhuizen hoe beter. Ik kan dit niet aanzien!”.

Later die middag zijn de ouders van Andy klaar met inpakken. Alle borden, glazen, boeken en andere spullen zijn opgeborgen in dozen. De hele woonkamer staat vol met dozen. Andy’s moeder stelt voor om nog één keer in Andy’s lievelingsrestaurant te gaan, de lekkerste pizzeria in de stad. Andy mag van zijn moeder ter uitzondering speelgoed meenemen, omdat hij bijna jarig is: “Andy je mag één speelgoedpop mee!”

Woody hoort dit – de babyfoon die de speelgoedsoldaatjes stiekem hadden neergezet doet het namelijk weer- en beseft zich: “ Andy gaat mij kiezen of de nieuwe, Buzz Ligthyear. Ik moet een plan bedenken. Het zal me toch niet gebeuren dat hij die nieuwe gaat kiezen. Dat kan niet! Denkt Woody. Woody voelt zich steeds banger worden. Hij krijgt buikpijn en klamme handen van de zenuwen. Hij

probeert na te denken en een plan te bedenken. Maar hij kan niet zo goed nadenken, hij is zo boos op Buzz en vind hem zo ontzettend stom.

Woody kijkt naar het bureau van Andy en vervolgens naar het raam daarachter. Het bureau staat pal tegen het raam aan. Het raam staat op een kiertje. Op de rand van het bureau tegen het raam aan staat een speelgoedhondje. En Woody krijgt een idee. Hij denkt niet lang na, voelt zich alleen nog bozer maar ook banger worden en roept hard: "Buzz! Buzz Lightyear! Help ik heb je nodig. Een speelgoed zit in problemen en heeft je hulp nodig. Buzz, kom gauw en red het hondje!"

Buzz wil meteen helpen en rent meteen richting de hond op het bureau. Als die daar staat, stuurt Woody met de afstandsbediening een bestuurbare auto op hem af. Buzz weet hem te ontwijken, maar raakt de bureaulamp die ronddraait en tegen hem aanvalt. Door die val geeft de lamp Buzz een duw en Buzz wordt zo het raam uit gegooid.

Alle andere speelgoedfiguren horen de knal van de lamp tegen Buzz kijken op en zien Buzz uit het raam vallen!

Buzz: "Oh jehhhh!" Buzz landt midden in een struik, met zijn hoofd voorover.

De andere speelgoedjes rennen naar het bureau en kijken uit het raam. Ze roepen: Buzz Buzz.

Rex: "Wat is er gebeurd? Heb jij iets gezien?" Vraagt Rex aan eigenlijk iedereen

De raceauto die op het bureau stond heeft alles gezien en probeert uit te leggen aan Rex wat er is gebeurd. "vroem vroem vroem... vroem vroem... vroem vroem vroeeem"

Meneer aardappelhoofd kan het gevoel vertalen en legt uit: "hij zegt dat het geen ongeluk was. Dat onze maanmannetje een duwtje kreeg van.... WOODY!!"

Woody: "nee,nee, nee, wacht, wacht, wacht! Ik kan alles uitleggen. Jullie denken toch niet dat ik buzz opzettelijk het raam uit heb geduwd, nee toch aardappelhoofd"

Meneer aardappelhoofd: "Het is MENEER aardappelhoofd voor jou, jij achterbakse moordenaar"

Woody: "Het was een ongelukje. ... jongens... jullie moeten mij geloven!!"

Slinky: "wij geloven je woody ... toch rex?"

Rex zegt geschrokken dat dit hem gevraagd wordt: "Ja uuuh nee... nou ik hou niet zo van ruzie"

Meneer aardappelhoofd zegt boos: De concurrentie van buzz begon te groot te worden hea woody, je kon het niet aan dat buzz de nieuwe lievelingspop van Andy zou worden.... En dus maakte je hem koud. En als andy nu meer met mij gaat spelen hea?... Duw je mij dan ook uit het raam? "

Woody: "wacht jongens ik kan het uitleggen, het was echt een ongeluk... "

Maar daar krijgt Woody geen kans toe, want Andy komt de slaapkamer binnen. "Mam, weet jij waar Buzz is? Ik kan hem nergens vinden."

Mam roept: 'Pak dan gewoon wat anders' .

Maar Andy: "Nee mam ik wil graag Buzz Lightyear meenemen."

Maar de moeder heeft haast en roept: "Kom op nou Andy. We moeten opschieten we hebben namelijk een tafel gereserveerd. Papa en je zusje zitten allang in de auto!"

Andy: "Oké, dan." Andy pakt iets teleurgesteld Woody en neemt hem mee naar de auto.

Vragen voor de kinderen:

- Hoe voelt Woody zich? Is er verschil denken jullie voor zijn raam-actie en daarna?
- Hoe zit het met zijn Stermometer?
- Hoe zie je dat hij uit zijn Stermometer knalt?
- Vertel: Woody had ook wel echt een lastige situatie. Want wat was er gebeurd? (antwoord: Andy vond Buzz veel leuker dan woody)
- Wat had hij nu gekozen als oplossing? Was dat een handige oplossing? Wat had hij nog meer kunnen kiezen? (de kinderen leren geen sterstoplicht, maar wel het concept oplossingen bedenken zal dit kamp langskomen)



Spel zaterdag



60 minuten

Hoofddoel: sterk staan en ademhaling, emoties (zelfvertrouwen en zelfbeheersing, ter ondersteuning van de Stermometer)

1. Warming up



10 minuten

Laat de kinderen zich opstellen in de kring en doe dan een korte warming up: rennen in de kring (in verschillende snelheden), knieën heffen, hakken billen, jumping jack, torso twist en ten slotte buikspieroefeningen (gewoon liggen op je rug en stukje omhoog; helemaal omhoog lukt ze vaak nog niet). Leg uit dat sterke kinderen een sterke buik nodig hebben. Alle kracht (ook naar de armen en benen komt door de buik).

2. Oefenen met kring



3 minuten

Leg de kinderen uit dat we tijdens spel met kringmomenten werken. Als we twee keer met onze handen klappen dan betekent dat, dat we in de kring komen staan. Oefen een paar keer met de kinderen los laten rennen en z.s.m. na het klappen in de kring laten komen.

3. Sterk staan



5 minuten

In de volgende oefeningen oefenen de kinderen met sterk staan.

Vertel aan de kinderen dat je ze een spectaculaire houding gaat leren. Met deze houding kunnen de kinderen zichzelf helpen zich rustig, stevig en sterk te voelen op momenten waarop ze bang, boos of onzeker zijn.

We gaan het verschil zien in stevigheid tussen een ballon en een boom. Want wie sterk is als een boom, wie sterk is in zijn lichaam is ook sterk én rustig in zijn hoofd.

Laat de kinderen staan in de kring en loop langs ze (samen met de begeleiders). Ga met je hand boven hun hoofd, dan trek je ze figuurlijk omhoog alsof ze een ballon zijn. Geef ze dan -met toestemming van het kind- een klein duwtje met je vuist in hun heup en ze zijn (meestal) snel uit balans.

Vertel ze hierna dat het slappe in de ballon komt door de lucht boven in de borst en geen stevige voeten in de grond (ze vliegen soort van weg).

We gaan ze nu leren sterk te staan door de lucht onderin de buik te houden en een sterke buik te maken.

Laat ze vervolgens met beide benen op de grond staan. Let erop dat de benen gespreid zijn op schouderhoogte, knieën een klein beetje gebogen en armen ontspannen. De kinderen staan nu sterk (voelen jullie de grond, voelen jullie de sterke buik?). Hou dit gevoel vast tijdens de volgende oefening. Let daarbij dat de kinderen rustig naar de buik ademen en lang uitademen.

5. De boommeditatie



10 minuten

“Ga stevig staan...voeten iets uit elkaar, armen langs je lichaam, rechtop...”

Voel je voeten, je voetzolen stevig op de grond. Stamp er even op en neer en leg je voeten dan weer stevig op de grond. Stel je voor dat je buik, je heupen en je benen de stam van een boom vormen...stevig rechtop. Een boom die op het punt staat zijn wortels nog steviger in de aarde te laten zakken. ...Adem in je buik... buig je knieën; adem uit... duw je voeten stevig in de grond, waarbij je je knieën weer strekt.

Stel je voor dat je een boom bent die zijn wortels steeds dieper in de aarde duwt. Doe dat een paar keer: inademen, knieën buigen...uitademen en duw je voeten in de grond... De wortels gaan op zoek naar voedsel voor de boom, ze graven steeds dieper naar water...ze zorgen voor nog meer kracht en stevigheid. Duw je wortels in de aarde, door harde en zachte grond, steeds dieper en dieper...stevig en krachtig. Hoe dieper de wortels gaan, des te sterker sta jij.

Leg je handen op je buik, voel hoe rustig en sterk je nu staat, adem rustig in en uit

Zeg tegen jezelf: ik ben sterk....ik ben rustig.....ik ben rustig én sterk...

(kijk om je heen en zeg) Zo wat staat onze groep stevig"

Ga nu met de begeleiders weer rond en duw met de vuist op hun heup (vraag eerst het kind of het mag). Ga langs dezelfde kinderen zoals eerst, zodat jezelf het verschil merkt. Geef ze een vet compliment "goh wat sta je sterk!, wat een verschil met net!".

6. Sterk staan en rennen

 5 minuten

Laat de kinderen nu kriskras lopen en op 'commando stop' moeten ze meteen sterk staan en krachtig (hoorbaar uitademen). Ga als ze staan bij sommige kinderen voelen hoe sterk ze staan (wederom door vuist tegen heup te duwen en compliment te geven). Doe dit een paar keer en laat ze steeds sneller lopen en z.s.m. sterk staan. Je kan tijdens het lopen het spel begeleiden door emoties op te voeren met een klein verhaal erbij, zoals bijvoorbeeld ; " Je bent op de playstation een leuk spel aan het spelen. Het is super spannend, want je bent bijna aan het winnen. Maar je moeder is boos want je moet aan tafel komen zitten. Maar je zit in het spel en voelt je heel erg boos worden. Je moeder roept nu heel hard en dreigt de PS uit het stopcontact te halen, je voelt je erg boos en dan 'commando sterk staan'.

Vraag de kinderen hoe ze zich voelen als ze sterk staan (je wordt rustiger, voelt je je sterk, kan dan beter nadenken, ect).

7. Boomtikker

 5 minuten

Een kind mag zich vrijwillig als tikker melden. Baken je speelruimte duidelijk af en maak de ruimte niet te groot.

Zodra een kind getikt is, moet het sterk staan met de armen wijd, net als een boom. Hij/zij wordt nu hulpje van de tikker en moet sterk blijven staan maar mag met zijn armen en bovenlichaam bewegen en proberen kinderen te tikken.

Complimenteer aan het eind de fanatieke tikker, de helpers en de natuurlijk de winnaar!

8. Kringmoment (hou het kort):

 3 minuten

Laat de kinderen een kleine kring maken, in kleermakerszit naast elkaar. Vraag de kinderen wanneer ze 'sterk staan' kunnen gebruiken. Als ze er zelf niet mee komen, wijs ze op het omlaag brengen van de Stermometer/emoties. Probeer ook dagelijkse situaties erbij te halen die minder beladen zijn zoals bijvoorbeeld een penalty schieten (eerst sterk staan, adem uit, focus en schiet), als je moeder je haar wast in de douche (wiebel je niet zo heen en weer), voor de citotoets (je kan ook sterk zitten: beide voeten op de grond, buik sterk en rustig adem halen).

9. Gevoelensspel

 10 minuten

Je staat in een kring en iemand mag naar voren stappen (naar voren stappen hoeft niet, mag ook op eigen plek), zegt zijn hobby en maakt een bijpassende beweging. De anderen zeggen het kind na en doen de beweging na, dan is de eerstvolgende aan de beurt. Die bedenkt een nieuwe beweging bij zijn hobby.

Variatie met gevoelens: We hebben het tijdens de club over verschillende gevoelens gehad. Daarom spelen we het spel nu met gevoelens.

Iemand (leiding eerst als voorbeeld) noemt een gevoel met en koppelt het aan de sterkte van het gevoel zoals met de Stermometer omschreven (een beetje= ter hoogte van je knieën, meer gevoel= ter hoogte van je buik, heel sterk gevoel/bijna tegen ontploffen aan= ter hoogte van je hoofd) en beeld dit uit, bijvoorbeeld: 'boos hoogte van je buik', 'blij hoogte van je hoofd' ect.. De rest doet de emotie na.

Sta bij stil dat het erg spannend kan zijn om voor een kind iets voor te doen. Verwijs dan naar sterk staan en uitademen...dat geeft je kracht.

10. Ballon opblazen (kan 2-3 keer worden gespeeld)

 **5 minuten**

Vorm met de kinderen een kring en geef elkaar een hand. Ga vervolgens de kring zo klein maken, dat jullie heel dicht bij elkaar staan. Je vertelt de kinderen dat jullie een verschrompelde ballon zijn in een zak en dat jullie die nu samen gaan opblazen. Een kind (misschien een kind dat minder opvalt) mag de kleur van de ballon kiezen. Vraag wat concreet door zodat de kinderen het zich kunnen voorstellen: Welke kleur? Meer kleuren? Met of zonder glitter? Staat er iets op getekend of geschreven? Heeft de ballon ook een geur?

Vervolgens wordt de ballon opgeblazen: adem allemaal samen krachtig in en als je uitademt maakt de groep een paar stappen naar achter. Herhaal tot de ballon op knappen staat. Geef aan dat de kinderen elkaar nu bij de uiteinden van de vingers kunnen vastpakken want dan kan de ballon nog net iets verder worden opgeblazen. Adem nog 1 keer in en uit. Bekijk de grote ballon en zeg dan: ik tel af van 3 tot 0 en bij 0 laten we hem knappen.

Als jullie op 0 zijn mogen de kinderen wild rond springen en zich laten vallen (net als een ballon waar de lucht ineens eruit schiet). De kinderen vinden dit spel enig!



Theater zaterdag minuten



60

Hoofdthema: De avondactiviteit is op zondag een theaterstuk. Er wordt allereerst een theaterstuk uitgespeeld door de begeleiders. Uit dit toneelstuk blijkt er iets 'kwijt' te zijn. De kinderen gaan daarna in groepjes uiteen om dit mysterie op te lossen door de hoofdpersonages te ondervragen.

1. Toneelstuk



15 minuten

6 tot 8 begeleiders voeren een toneelstuk op waarin zoveel mogelijk gevoelens aan bod komen. De Theatercoaches bedenken het script en zorgen ervoor dat alle acteurs weten wat hun rol is en wat zij voor kleding aan moeten trekken. De gevoelens worden gedurende het stuk ook benoemd. Maak het je niet onnodig lastig. Creëer een eenvoudige lastige situatie en zorg ervoor dat iedere rol gekoppeld wordt aan één gevoel.

Het plot

Het toneelstuk eindigt met een mysterie. De hoofdpersonage verspreiden zich over het terrein, waarna de kinderen moeten uitzoeken wie de dader is.

Voorbeeld

Je zou aan de volgende verhaallijnen kunnen denken.

- De autosleutels van de koning zijn kwijt. Prinses Amalia is de dader omdat ze haar vader mist.
- De schoonmaker van het kampterrein is zijn dweil kwijt. De receptioniste is jaloers omdat de schoonmaker altijd gezellig met de kampkinderen kan kletsen.

2. Sherlock Holmes



30 minuten

De kinderen gaan in kleine groepjes onder leiding van een begeleider langs de hoofdpersonages uit het toneelstuk. (dit mag ook een deel van de acteurs zijn) De kinderen mogen de hoofdpersonages verschillende vragen stellen om erachter te komen wie de dader is. Iedere hoofdpersonage maakt een andere hoofdpersonage verdacht en/of pleit een andere hoofdpersonage vrij.

3. Mysterie opgelost



15 minuten

Alle kinderen komen weer samen in het theater. De Theatercoaches peilen bij de verschillende groepjes wie er de hoofdverdachte is en waarom. Als alle groepjes hun hoofdverdachte hebben gedeeld treedt de dader naar voren. Hij legt uit waarom hij/zij het heeft gedaan. Hierbij wordt duidelijk dat iedereen in dezelfde situatie andere emoties en ander gedrag laat zien en dat elke lastige situatie op te lossen is.

Zondag



Verhalenland zondag (1)



30 minuten

Woody en Buzz komen in de pizzeria in een grabbelton terecht. En helaas pakt Sid (de enge buurling) zowel Buzz als Woody uit de grabbelton en neemt ze mee naar huis. Bij Sid thuis zijn Woody en Buzz heel erg bang voor het speelgoed van Sid, maar weten ze gelukkig te ontsnappen uit de slaapkamer van Sid.

Hoofdthema: voor jezelf opkomen.

Duur verhaal: 1500 woorden (15 minuten)

Start: Weten jullie nog wat er gister is gebeurd?

Woody heeft Buzz uit het raam laten vallen omdat hij bang was dat Andy Buzz als lievelingspop zou kiezen en meenemen naar de pizzeria.

Voorlezen:

Andy liep met Woody naar de auto. Ondertussen heeft Buzz weer op kunnen staan uit de struik en kon hij snel op de achterbumper van de auto springen.

Andy zit in de auto met Woody in zijn hand, een beetje bang dat hij Buzz kwijt is: "Waar zal die liggen? Het zal toch niet dat iemand van mijn verjaardagsvisite hem mee heeft genomen? Of ligt die al in een doos?"

Ze zijn al bijna bij de pizzeria maar Andy's vader wil nog de auto tanken, wel zo handig voor de verhuizing. Ze stoppen bij de benzinepomp. Iedereen stapt even uit. Ook Andy stapt even uit; hij vindt het altijd leuk om zijn vader met tanken te helpen. Hij laat Woody op de achterbank liggen.

Woody ligt op zijn rug op de achterbank van de auto en vraagt zich af: "hoe kan ik ze nu overtuigen dat het maar een ongelukje was? Woody kijkt op en ziet ineens Buzz. Buzz kijkt hem vanuit het open dak aan. Hoe kan dat? Woody wrijft in zijn ogen: "Dit kan toch niet? Jaaa Buzz, je leeft nog! Dit is te gek!" haa ik ben gered, ik ben gered. Andy vindt ons hier, hij neemt je mee naar de kamer en dan kan jij aan alle anderen uitleggen dat het maar een ongeluk was. Toch maatje?"

Buzz is naar beneden gesprongen op de achterbank en kijkt Woody boos in de ogen: "ik zal je alleen zeggen terwijl jij probeerde mij om zeep te helpen, wraak niet iets is waar wij nu bepaald achter staan op mijn planeet"

Woody zegt: "Oehh gelukkig".

Buzz: "maar... dit is niet mijn planeet? Of wel?"

En vol woede springt hij op woody af en duwt hem uit de auto, maar hij springt is zo'n volle vaart dat hij met woody de auto uitvalt en buiten rollen en vechten ze met elkaar. "BAM BAM! POK BAM. Ze rollen onder de auto. Ze vechten alsof hun leven er vanaf hangt. Ze zijn zo in hun gevecht dat ze niet doorhebben dat Andy en zijn ouders de auto in stappen en weer verder rijden.

Woody en Buzz zien de auto wegrijden en zeggen geschrokken: "andy".

Woody kijkt verbaasd naar de wegrijdende auto en zegt: "ziet hij dan niet dat ik er niet ben? Ik ben verloren. Ooooooh:" Hij valt op zijn knieën." Ik ben een verloren pop. Snik snik snik."

Buzz klikt op een knopje en praat opnieuw tegen zijn arm alsof hij contact heeft met een commandopost. "buzz lightyear dagrapport. We staan hier bij een gigantisch bij tankstation of zoiets"

Woody: Kop dicht! Idioot!

Buzz: "dit is geen moment voor paniek"

Woody: "dit is een prachtig moment voor paniek, ik ben zoek andy is weg, over een paar dagen gaan we verhuizen. En het is allemaal jouw schuld!

Buzz: "mijn schuld? Als jij mij niet uit het raam had geduwd!"

Woody: "en als jij helemaal niet was komen opdagen in dat stomme kartonnen ruimteschip van je! En alles afpakte wat belangrijk was voor me"

Buzz: "daar moet je mij niet op aankijken. Dankzij jou is het de veiligheid van het hele universum in gevaar!"

Woody: "wat? Waar heb je het nou weer over? "

Buzz: " op dit moment bouwt aan de andere kant van de melkweg keizer zurg aan een geheim wapen met genoeg vuurkracht om een hele planeet te verpulveren. Ik alleen heb recente informatie over de weinige zwakheden die dit wapen heeft. Door jou mijn vriend, ben ik wel mooi mijn cruciale afspraak misgelopen met Star-command!

Woody, die vol verbazing dit verhaal heeft aangehoord zegt: "JIJ.... BENT.... EEN.... POP!!!! Je bent niet de echte Buzz Lightyear, je bent geen echte ruimtevaarder! Je bent een speelgoed figuur! Je bent alleen maar een kinderspeeltje!"

Buzz schudt zijn hoofd. " Wat ben jij een raar klein mannetje. Ik vind je zielig. Ik ben hier helemaal klaar mee. De groeten! Ik ga weg! Dikke doei. Zoek het maar lekker uit. Vaarwel"

Woody: "nou opgeruimd staat netjes, mafkees" zegt woody terwijl hij buzz ziet weglopen.

Terwijl Buzz wegloopt, stopt er een bezorgauto van de pizzeria bij het tankstation. Woody heeft een idee: ' Als ik op die bezorgauto van de pizzeria kom, dan brengt hij mij naar de pizzeria en ben ik weer bij Andy.....maar.... Buzz moet ook mee... Want woody kan zich thuis niet vertonen zonder Buzz. Er staat toevallig een grote plastic raket op het dak. En woody bedenkt een plan en roept: "Buzz! Ik heb een ruimteschip!"

Buzz kijkt naar de bezorgauto en ziet de grote raket op het dak: "Weet jij zeker dat dit ruimteschip terugkeert naar de thuisbasis als ie de pizza's eenmaal bij de pizzeria heeft afgeleverd?" Woody knikt. "Uh-huh, weet ik niet zeker. Maar als we bij de pizzeria zijn, vinden we vanzelf een manier om je thuis te brengen." Beiden springen ze op de bumper van de bezorgauto met de grote raket op het dak. En ja hoor: de bezorgauto brengt hen naar de pizzeria.

En daar ziet Woody Andy lopen met zijn moeder en zusje Molly. Woody ziet een mandje op Molly's kinderwagen; hij lacht blij en zegt tegen Buzz: "Oké Buzz. Als ik "ja" zeg, springen we in het mandje." Maar Buzz is alweer weg.

Buzz heeft voor de pizzeria een grabbelbak ontdekt in de vorm van een raket en denkt dat als hij erin springt de raket misschien met hem de ruimte in wil vliegen. Hij springt erin en wordt meteen omgeven door een heleboel ruimtewezen-poppetjes.

Woody ziet Buzz in grabbelbak klimmen en mist daardoor de kans om in het mandje van het zusje van Andy te klimmen Woody zegt: "Oneej! Dit kan hij mij niet aandoen" klimt achter buzz de grabbelbak in.

Buzz staat tussen de ruimtewezens poppetjes die vol verbazing opkijken en allemaal tegelijk zeggen: "een vreemde van daarbuiten' ooooooooooh"

Buzz:" Gegroet, ik ben buzz lightyear, ik kom in vrede!" "Dit is een intergalactische noodsituatie ik moet met dit ruimteschip naar sector 12. Wie is de baas hier?"

De ruimte poppetjes wijzen omhoog naar een grote kraan. "De klauuauauauauauauaw!!! De klauw is onze meester. De klauw bepaalt wie gaat en blijft."

Woody die inmiddels ook de grabbelbak in is geklommen hoort het allemaal aan en zegt hoofdschuddend: "dit is toch ongelofelijk"

Dan zeggen alle ruimte poppetjes: "sssst, de klauw beweegt"

Woody en Buzz kijken geschrokken omhoog. "Oh nee! Dit is Sid!" Andy's gemene buurjongetje bedient de kraan. De klauw snort omlaag, grijpt Buzz en trekt hem omhoog. Woody probeert hem los te trekken en grijpt zijn been vast, blijft hangen en wordt dus samen met Buzz uit de grabbelbak gehaald.

Sid juicht. "Oh wauw! Dubbele prijzen! Ik ben een bofkont. Twee poppetjes voor de prijs van één!" Dan zegt sid hij met een gemene lach: "we gaan naar huis... lekker spelen mwaohahaha"

Sid pakt Woody en Buzz en stopt ze blij in zijn rugzak. Sid haast zich naar huis met de speelgoedpoppetjes in zijn rugzak. Hij gooit de rugzak op zijn bed, doet de slaapkamerdeur dicht en gaat naar beneden. Woody kruipt eruit, rent over het bed en spring naar de deurknop.

Woody: "Op Slot! We moeten hieruit zien te komen!" zegt woody "Sid is de buurjongen die we zijn speelgoed hebben zien opblazen. We zullen moeten ontsnappen als we niet hetzelfde willen eindigen"

Er klinkt een vreemd geluid achter hem en Woody ziet het hoofd van een speelgoedje dat hem van onder het bed van Sid aankijkt.

Woody begroet het speelgoedje: "Hé, kijk maar! Hallo ventje! Wie ben jij? Vast speelgoed van Sid. Kom maar, weet jij misschien hoe we hier weg kunnen?"

Het hoofd komt naar hem toe lopen op griezelige spinnenpoten gemaakt van K'nex. Een hoofd op Spinnenpoten! Woody schrikt zich een hoedje en roept: Buuuuu... Buuuuuuzz!! Help een spin!"

Woody kijkt om zich heen en ziet nog meer speelgoed figuren die een ander lichaam hebben en er daardoor super eng uitzien!

Woody springt in de rugzak, Buzz doet de rits dicht en drukt op een knop op zijn borst. "Mayday! Mayday! Opper-ruimtevaartbaas Star Command! Stuur direct Versterking! Hij stelt zijn laser in en zegt tegen Woody. "Ik zet mijn laser van verdoven op doden."

Woody:"Ja! Als iemand ons aanvalt, dan kunnen we hem mooi dood knippen."

Maar het verbouwde speelgoed valt niet aan, ze kruipen weer weg, uit het zicht van Woody en Buzz. Woody en Buzz zijn weer veilig... voorlopig tenminste. Ze blijven wel in de rugzak wachten. Ze horen nog hoe Sid op de kamer gaat en gaat slapen. Het is een kort nachtje, Sid snurkt. Weliswaar zachtjes maar lekker is anders. Woody en Buzz missen Andy.

Als Sid de volgende ochtend naar beneden gaat om te ontbijten laat hij de deur open. Woody springt overeind en zegt "De deur! Hij is open! We zijn vrij!"

Woody en Buzz rennen de gang op, maar hun weg wordt versperd door het omgebouwde Knexx-speelgoed: spinnen van K'nex, kevers van K'nex, monster vliegen van K'nex en ga zo maar door.

Als de monsters dichterbij komen roept woody geschrokken: “aaaaah ze willen ons opeten Buzz, doe iets vlug” zegt buzz “Ogen dicht!” Hij vuurt zijn lasers af! Maar er gebeurt niets.

Woody schudt geërgerd zijn hoofd. “Buzz, klungel dat je bent! Je bent een speelgoedpop, geen échte Buzz Lightyear met échte lasers! Je moet anders vechten. Gebruik je krachtige karate schop!”

Woody drukt op een knop op Buzz’ rug waarop deze allerlei karatebewegingen maakt. Het verbouwde speelgoed wijkt achteruit waardoor Woody en Buzz door de deur kunnen glippen.

Vragen:

- Is vechten een goede manier om voor jezelf op te komen? Wanneer kan het wel? Is het in het verhaal een goede manier?
- Hoe kan je voor een ander opkomen?
- Weten jullie nog Rex? Die probeerde angstaanjagend te zijn, maar het lukte niet? Wanneer lukte het wel? (antwoord: vorige verhaal liet buzz zien hoe je stevig moest staan en daarna luid brullen). Hoe ziet dat eruit? Stevig staan?



Club zondag

 **60 minuten**

Hoofdthema: Met de kinderen praten we over onze eigen grenzen en opkomen voor jezelf

1. Wat zijn grenzen?

 **5 minuten**

Praat met de kinderen over wat grenzen zijn. Wie heeft er wel eens iets meegemaakt wat je echt niet leuk vond? Hoe merk je aan jezelf dat je iets wel of niet fijn vindt? Je kan dit bijvoorbeeld aan je lichaam merken: zenuwen in de buik, buikkrampen/buikpijn, voelen dat je rood wordt, zwetende handen, benauwd voelen. Ook in je hoofd kan je denken 'dit wil ik niet'.

2. Ja/Nee gevoel

 **15 minuten**

Geef iedereen het werkblad Ja/nee gevoel. Hier staat een groot hart. Leg uit dat je zometeen verschillende situaties gaat oplezen. De kinderen mogen dan bedenken of ze deze situatie bij een 'JA-gevoel' horen of bij een 'NEE-gevoel'. Wanneer het bij een 'JA-gevoel' hoort en het dus ok is wat er gebeurt wordt deze situatie in het hart geschreven. Bij een NEE-gevoel wanneer iets niet ok is wordt het buiten het hart geschreven. Per situatie noem je een woord (denk aan dictees van vroeger) die ze dan in of buiten het hart kunnen schrijven.

Dan zijn er altijd vooruitdenkende kids die vragen wat ze moeten doen bij twijfel-gevoelens.

Mega goed, die mag je dan op het lijntje van het hart schrijven!

Kies situaties van tevoren waarvan jij denkt dat ze relevant zijn voor je groep kinderen. Je mag er altijd zelf situaties bij bedenken. Kies situaties die bij een duidelijke Ja en Nee passen maar ook voor neutrale situaties. Bespreek de situaties kort elke keer even na om te horen wie ze in en wie ze uit het hart heeft opgeschreven. De conclusie is ook hier weer dat iedereen andere grenzen heeft van wat een JA-gevoel en wat een NEE-gevoel oproept.

Voorbeeldsituaties:

- Iemand wil heel graag met me afspreken na schooltijd.
- Op het schoolplein geeft iemand mij een duw
- De jarige deelt ijsjes uit op school
- Anderen lachen als ik langsloop
- Iemand deelt zijn/haar pauzehapje met mij
- Ik mag niet meespelen in de pauze
- Iemand vraagt of die op mijn nieuwe skelter mag rijden
- Anderen maken een gemene opmerking tegen mij
- Iemand heeft mijn gum geleend zonder dat ik het wist.
- Ik zeg een antwoord verkeerd en kinderen lachen
- Mijn beste vriend zegt dat mijn trui stom is
- Ik zou gaan spelen met een vriend en die kan toch niet

Het is belangrijk om naar je JA/NEE-gevoel te luisteren. Wanneer iemand iets doet wat bij jou een NEE-gevoel oproept dan moet je voor jezelf opkomen want de ander kan niet ruiken dat jij iets niet leuk vind!

3. Kleine nee, grote nee

 **20 minuten**

Maar hoe zeg je dat nou, dat je iets niet wil of stom vind?

Doe zelf op verschillende volumes voor hoe je kan zeggen dat je iets niet wil. Wissel af tussen fluisteren, bijna schreeuwen en er tussenin. Vraag de kinderen welke manier volgens hun het beste overkomt. Ga naar buiten als dat kan en laat ze vervolgens als hele groep oefenen met de verschillende volumes, van heel zacht naar steeds een beetje harder.

Vervolgens laat je ze 1 voor 1 zeggen “ Nee! Nu moet je stoppen!” terwijl je steeds een beetje verder naar achter loopt, weg van de groep waardoor ze steeds harder moeten praten, net zolang totdat jij aan de andere kant van het veld staat en zij moeten schreeuwen.

Sta ook even bij stil hoe de kinderen staan (houding), oogcontact en serieus kijken (dus niet lachend ‘nee’ zeggen). Het gebeurt namelijk erg vaak dat kinderen lachend ‘stop’ of ‘nee’ zeggen wat vervolgens geen duidelijke boodschap is.


Bij spel gaan we verder oefenen met voor jezelf opkomen!

4. Complimentenronde

 **10 minuten**

Als er tijd over is dan doe je een complimentenronde - of je geeft een Stermoment aan de persoon naast je of je schrijft je naam op blaadje en geeft die steeds door zodat iedereen een Stermoment aan de ander moet geven.

5. Tijd over? Trots op boekje

 **5 minuten**

Laat de kinderen weer hun trots op boekje aanvullen.

6. Afsluiting

 **5 minuten**

Sluit af met lekker veel Stermomenten voor de groep en met het door jullie afgesproken teken.



Verhalenland zondag (2)



30 minuten

Buzz komt erachter dat hij geen ruimtevaarder is maar een simpele pop. Dat maakt hem erg verdrietig waardoor hij helemaal niet meer wil ontsnappen. Gelukkig overtuigd woody hem ervan dat hij ook als pop nog heel nuttig is voor andy en hebben ze samen weer de kracht om te ontsnappen. En zullen ze nog altijd vrienden blijven.

Hoofdthema: vriendschap

Duur verhaal: 1400 woorden (14 minuten)

Start: weten jullie nog wat er gister is gebeurd?

Woody en Buzz zijn in handen gekomen van de enge buurman Sid, maar konden gelukkig nog net ontsnappen van de enge speelgoedfiguren van Sid de slaapkamer uit.

Voorlezen:

Terwijl Woody de gang verkent, duikt Buzz een kamer in. Achter hem klinkt opeens een stem. "Hallo Buzz Lightyear! Geef antwoord Buzz lightyear dit is opper-ruimtevaartbaas Star Command."

Buzz kijkt enthousiast op en zegt: "Star command!" hij grijpt direct naar zijn communicatiesysteem om contact te maken.

Dan blijkt het geluid van star command uit de tv te komen en hoort hij een kinderstem reageren: "hier is buzz lightyear aan star command, ik ontvang u luid en duidelijk"

De reclame uit de tv gaat door en zegt "buzz lightyear een wereldse superheld, nu een wereldse pop. Deze pop heeft het allemaal, openslaande polsradio, krachtige karateklap, knipperend laserlicht en digitale stemsimulator" in buzz lightyear stem: "op naar de sterren en daar voorbij!"

De reclamestem gaat verder: "Met deze pop lijkt het wel of hij echt vliegt. Te koop bij elke goede speelgoedwinkel, ook bij u in de buurt."

Woody had dus toch gelijk. Buzz is maar een speelgoedpop. Terneergeslagen en verdrietig sleept Buzz zich de trap op. Hij denkt aan alle momenten dat Woody hem dit wilde vertellen en zei: "je bent maar een pop je kan niet vliegen." Maar dan bedenkt hij zich, dat is niet waar! Ik kan vliegen. Hij slaat zijn vleugels uit en springt en zegt: "op naar de sterren en daar voorbij".

Hij vliegt niet, maar stort neer op de harde vloer. Zijn arm breekt en hangt er losjes bij. Buzz kijkt verbaasd. Hij dacht echt dat hij kon vliegen. Nu ligt hij daar verdrietig op de grond. Hij geeft het op!

Woody is inmiddels Buzz aan het zoeken. Waar blijft Buzz nou? Na veel zoeken vind Woody Buzz op de vloer beneden.

Buzz kijkt verdrietig en zegt: "Moet je mij zien, van de trap gevallen. Ik kan niet eens vliegen. Mijn arm is kapot en hangt er los bij! Ik kan niet eens het raam uitvliegen! Ik ben een sukkel"

Woody lacht. "Uit het raam? Oh Buzz je bent geniaal!"

Hij sleept Buzz terug naar de kamer van Sid, gaat in het raam staan en schreeuwt naar Andy's huis, waar het raam van Andy's kamer open staat. "Hé, jongens! Jongens! Hé!"

Ham en meneer aardappelhoofd horen Woody roepen.

Meneer aardappelhoofd: alle blokkendozen dat is Woody, hij zit in de slaapkamer van die engerd.

Ham: “Hey jongens” “dat is woody” roept hij alle andere speelgoed figuren erbij.

Woody ziet ze reageren en zegt enthousiast tegen Buzz: “haha, we zijn hier zo weg buzz..... Buzz? Buzz?”

Buzz zit verdrietig tegen de muur. Hij is zo verdrietig dat hij gewoon een pop is dat hij het opgeeft en geen energie meer heeft om te ontsnappen. De andere speelgoedfiguren vanuit Andy’s kamer kunnen buzz niet zien.

Woody gooit een slinger kerstlampjes door het raam naar de kamer van Andy, en Slinky met zijn uittrekbare lijf vangt hem.

Woody: goed gevangen slinky! Nu alleen nog ergens aan vastmaken!

Meneer aardappelhoofd tegen slinky: “wacht wacht wacht, ik heb een beter idee. We doen het niet.

Bo Beep: “hey! Meneer aardappelhoofd, we moeten Woody redden van Sid”

Meneer aardappelhoofd: “Zijn jullie poppen gek geworden? Weten jullie nog wat hij met buzz deed? En nu mag hij gewoon weer naar binnen?”

Woody: “nee, nee, nee, nee nee, je zit er echt naast aardappelhoofd. Buzz is hier, hij is bij mij.

Meneer aardappelhoofd: “je bent een leugenaar!!”

Woody: “ nee echt niet!! Buzz kom eens hier en laten zien aan de jongens dat je niet dood bent”

Buzz zit alleen sip voor zich uit te kijken en is niet van plan om van zijn plek af te komen.

Woody zegt: “buzz kom hier en help mij een handje!”

Buzz gooit zonder iets te zeggen zijn afgebroken hand naar Woody toe.

Woody: “hahaha, erg geestig Buzz, DIT IS GEEN GRAPJE!!!”

Slinky vanaf andys kamer: “hey woody waar ben je nou?”

Meneer aardappelhoofd: “Hij liegt! Buzz is daar helemaal niet”

Woody weet geen betere oplossing en begint een act met de arm van Buzz woody zegt: “hey buzz, goed dat je er bent, zeg eens hallo tegen de anderen.”

Woody probeert daarna met de stem van Buzz te zeggen: “Hallo vrienden, op naar de sterren en daar voorbij” hij zwaait met de hand van Buzz alsof hij er is. Even lijken zijn vrienden erin te trappen, maar dan houdt hij de arm te hoog en zien ze dat Buzz helemaal niet aan de arm vast zitten.

Geschrokken reageren de speelgoedfiguren in de andere kamer!

Meneer aardappelhoofd: “moordenaar, moordlustige schoft! Ik hoop dat sid je in stukken hakt.”

Meneer aardappelhoofd gooit de lichtsnoer uit het raam. Ze lopen allemaal geschrokken en boos weg van het raam.

Woody probeert ze tegen te houden. “Jullie moeten ons helpen! Echt! Jullie hebt geen idee hoe erg het hier is! Ik heb echt niets gedaan, Buzz en ik werken samen! ”

Maar het heeft geen nut. Voordat Woody zich om kan draaien, hebben de verbouwde K’nex-monsters zich op Buzz gestort. Woody probeert ze tegen te houden. “Achteruit! Weg! Weg vreselijke monsters!”

Maar de K’nex-monsters pakken de arm van Buzz en duwen Woody opzij.

Woody: “Neeeeeee! Aaaaah!, weg kannibaal neeeeeeh” zegt woody tegen de monsters.

als ze Buzz loslaten zit de arm van Buzz weer op z'n plek. Woody kan z'n ogen niet geloven.

Woody: "Nee zeg, ze hebben je weer gemaakt jongen!" Hij wil het omgebouwde K'nex-speelgoed bedanken. Woody zegt: "sorry ik dacht dat jullie kannibalen waren"

Voordat hij ze goed kan bedanken, komt Sid de kamer binnen met een gloednieuwe raket. "wat zal ik nou eens opblazen? Nou. Hé. Waar is die oenige cowboypop?"

Woody rent snel onder een kist die door de beweging op hem dicht valt hij kan er niet meer uit. Hij ziet Buzz nog steeds verdrietig zitten en roept: "buzz snel wegwezen, snel!!"

Maar buzz beweegt niet. Sid ziet Buzz liggen. Hij zet zijn gereedschap op de kist waardoor Woody gevangen zit. Sid raapt Buzz op en bevestigt de raket op zijn rug. "Ja, op naar de sterren en daar voorbij!, ik stuur deze ruimtevaarder wel de ruimte in mwoahahaha"

Buiten klonk een enorme donderslag en het begint het te regenen. Sid kijkt naar buiten. "Getver!," met ruimtestem zegt sid: "hier de vluchtleiding. de lancering is door extreem slecht weer uitgesteld. Vooruitzicht voor morgen: ZON!! Slaap lekker mwoahahhaah"

Hij zit bij het raam en wacht tot de regen ophoudt. Niet alleen Sid hoopte op zon. Bij de burens waren Andy en zijn moeder net klaar met het inpakken voor de verhuizing de volgende dag. Andy gaat naar bed, verdrietig omdat hij zijn lievelings poppen niet heeft teruggevonden.

Als sid slaapt probeert Woody Buzz te roepen met fluisterstem "psst, pssst psst Buzz, kom hier en help me om de kist op te tillen"

Buzz hoort het wel, maar doordat hij verdrietig is reageert hij niet

Woody probeert:" toe nou buzz ik heb je nodig, zonder jou kan ik het niet"

Buzz: "ik kan het niet, ik kan niemand helpen"

Woody: "Natuurlijk wel buzz, jij kan me eruit halen dan haal ik de raket van je rug en rennen we samen naar andy's huis.

Buzz: Andy's huis... Sids huis, wat maakt het uit. Voor het eerst zie ik het heel helder, je had gewoon gelijk, ik ben geen space-ranger, ik ben maar gewoon een stomme niets betekenende pop.

Ho wacht eens even je beter een pop zijn, dan een of andere space-ranger. Aan de overkant woont een jongen: Andy, die gek op jou is. En heus niet omdat je een space ranger bent, maar juist omdat je een pop bent. Je bent ZIJN pop.

Buzz: wat moet andy nou met mij?

Woody: wat moet andy nou met jou? Kijk nou toch, je bent een Buzz lightyear, iedere pop zou zijn binnenwerk geven om jou te mogen zijn. Je geeft licht, je hebt vleugels, je praat!! Je helm heeft dat heeft dat.... WOESJ gedoe." Zegt woody terwijl hij uitbeeldt dat zijn helm af kan. Hij gaat verder: "je

bent een ontzettend gave pop!” “ eerlijk gezegd ben je te gaaf, ik bedoel, wat voor kans heeft een pop als ik tegenover een buzz lightyear actiefiguur. Het enige wat ik kan is” Woody trekt aan zijn trektouwtje op zijn rug en je hoort het geluid: “ Er zit een slang in mijn laars” Woody kijkt verdrietig en vraagt: “waarom zou andy met mij willen spelen? Als hij jou heeft, ik zou aan die raket vast moeten zitten.”

Buzz kijkt verbaasd op en denkt na over wat Woody net allemaal heeft gezegd.

even later begint woody’s kist waar hij in gevangen zit te schudden. Buzz was bezig de gereedschapskist eraf te halen. “kom op sheriff! Er is een jongen daar die ons nodig heeft! Maar eerst halen we je uit die kist!”

Buzz bevrijdt woody, maar ziet dan in het raam de verhuishwagen van Andy aan komen rijden en zegt: “ok woody het is nu of nooit”

Maar dan wordt Sid wakker van de wekker. Sid springt uit bed. Bedenkt: “ojaaaaah! Tijd voor de lancering” “op naar de sterren en daar voorbijjijijijijij!!!” roept sid enthousiast terwijl hij met buzz die nog vastgebonden zit aan de raket wegrent naar buiten.

Toen het speelgoed van Sid tevoorschijn kroop, vroeg Woody of ze wilden helpen “Alsjeblieft, willen jullie mij helpen? Er is daar beneden een goede pop en hij wordt zometeen aan flarden geschoten en dat komt door mij! Ik heb jullie nodig... Alsjeblieft! Het is mijn vriend! De enige die ik heb”

De poppen verzamelen zich. Woody vertelt: “Oké, ik heb een plan. We moeten wat poppen-regels overtreden, maar als het lukt, worden we er allemaal beter van.”

Met elkaar ontsnappen ze naar de achtertuin waar Sid bezig is de raket aan te steken. Opeens ziet hij Woody vlakbij liggen. “Hé! Hoe kom jij nou hier?” Sid ziet een leger van verbouwd speelgoed uit het gras komen en op hem af marcheren. Woody grinnikte. “Vanaf nu zorg jij heel goed voor je speelgoed! En zo niet, dan komen wij daar achter, Sid!” Sid rent gillend naar binnen.

Terwijl Woody naar Buzz rent, horen ze een autotoeter. Andy’s familie en de verhuishwagen staan op het punt te vertrekken. Buzz, nog steeds met die raket op z’n rug, gebaart naar Woody: “Woody, ze gaan!”

Ze rennen achter de vrachtwagen aan en grijpen de achterkant vast. Woody kon goed vastgrijpen, maar Buzz niet en valt op straat”

“Buzz!” Woody denkt koortsachtig na, duikt in een verhuisdoos en haalt een auto met afstandsbediening tevoorschijn. Hij gooit de raceauto op straat en stuurt de race-auto richting Buzz die erin kan klimmen.

Meneer Aardappelhoofd denkt dat woody nog meer speelgoed aan het vermoorden is door ze uit de auto te gooien en roept de anderen: “grijp hem, gooi hem overboord”

Woody: “Nee, nee, nee, wacht!” Maar ze duwen Woody van de vrachtwagen.

Woody stuitert van de straat zo in het autootje naast Buzz. Woody: “Hé, bedankt voor de lift!”

Maar de batterijen raken leeg en het autootje gaat steeds langzamer. Woody kijkt rond. Hij ziet hoe de zon door de helm van Buzz schijnt gebruikte dat als brandglas om de lont van de raket die nog steeds op de rug van Buzz vastgebonden zit aan te steken.

Woody grijpt buzz en samen werden ze afgevuurd naar de rijdende vrachtwagen. Maar ze missen net en vliegen de lucht in. Ze vallen bijna naar beneden, maar dan...

Buzz klapt zijn vleugels uit en trekt de raket van zijn rug. Samen vliegen ze zo door het dakraam van Andy's auto.

Woody: “Hé, Buzz! Je vliegt!” Ze landden door het open dak zo in een doos naast Andy... die een kreet slaakte van vreugde.

Andy: “Hee Wauw! Woody! Buzz!”

Een paar maanden later zitten Woody, Buzz en de andere poppen opnieuw rond de babyfoon. Het is hu eerste Kerstmis in het nieuwe huis. En Andy opent zijn cadeautjes. Woody lachte. “Buzz Lightyear! Ben jij soms een beetje ongerust?”

Buzz“Ik? Nee, nee. En jij?”

Woody: “Ach Buzz, het kan haast niet dat Andy een cadeau krijg dat erger is dan jij.”

Buzz kijkt even naar Woody. Beide moeten ze hard lachen. Ze zijn veilig, tenminste, tot Andy's volgende verjaardag. Denk jij dat het meevalt een pop te zijn? Vraag het maar aan Woody en Buzz. Ze zeggen het misschien niet rechtstreeks tegen je, maar wacht tot je de kamer uit bent!

Vragen:

- De K'nex monsters bleken zulke monsters niet te zijn. Heb je dat ook weleens meegemaakt: dat je dacht dat iemand stom was maar dat eigenlijk niet zo is?
- Heb jij ook wel eens ruzie gehad met een vriend?
- Heb jij ook een beste vriend zoals Buzz en Woody?




Spel zondag

 **60 minuten**

Hoofddoel: herhalen sterk staan en opkomen voor jezelf

1. Warming up : Lijnenspel

 **10 minuten**

De groep staat aan één kant van het grasveld op een lijn. Je legt uit dat een aantal lijnen over het veld (met hoedjes/pionnetjes uitgezet) een naam hebben. Bedenk samen steden of landen (dichtbij de kinderen bijvoorbeeld Nederland en dan steeds verder weg). Je roept vervolgens 'commando Nederland' of een andere lijn en de kinderen moeten daar ernaartoe lopen. Als je geen 'commando' roept moeten ze stil blijven staan. Als ze toch lopen moeten ze als 'straf' een oefening doen zoals 3 keer opdrukken of 5x hakken billen (hou het klein en haalbaar). De laatste keer dat je het speelt kan je het wedstrijdelement erin zetten en kinderen laten afvallen die verkeerd lopen of lopen terwijl je geen commando hebt geroepen. De 'afgevallen' kinderen doen mee als scheidsrechter.

Indien er het lastig werken is met lijntjes kan je ook gewoon het Commando spel spelen:

Laat de kinderen rondrennen en geef ze commando's: commando op je billen, commando op je rug (als je deze een paar keer met elkaar afwisselt heb je een buikspieroefening ;-)), commando op je buik, op je rug, op je linker/rechte been, hinkelen, noem maar op. Je mag het ook ingewikkelder maken zoals een tweetal vormen en onder elkaar door kruipen, dat soort dingen. Als je geen commando roept maar alleen de opdracht. mogen de kinderen hem niet uitvoeren. Als de kinderen het leuk vinden kan je dan ook werken met een 'straf' zoals 3 keer opdrukken, 5 kikkersprongen, etc.

2. Sterk staan oefenen

5 minuten

We gaan nu nog even oefenen met sterk staan. Herhaal wat daarbij belangrijk is (voeten stevig in de grond op schouderbreedte, sterke buik, ontspannen schouders, rustig rode lucht uitademen en blauwe lucht in).

De kinderen staan in een kring en iedereen dribbelt. Op moment dat je in de handen klapt moeten ze sterk staan. Fop de kinderen af en toe door zelf in de sterk staan houding te gaan staan zonder te klappen. "Ik heb toch niet geklapt! Gewoon door dribbelen jullie!"

3. Ademtikker

 **5 minuten**

We spelen tikkertje. Piet is de tikker. Als je getikt wordt blijf je staan en maak je, onder Sidd door een duidelijke hand- en armbeweging (handen naar heupen en dan weer naar beneden duwen), 3 keer een ademhaling (blauwe lucht in en rode lucht uit) om je kracht en rust terug te vinden. Daarna mag je weer meedoen. Als je te snel in en uitademt of met je armen op en neer beweegt dan mag je alsnog worden getikt en ben je af.

Na afloop: tikker complimenteren en de kinderen vragen wat er gebeurde toen ze rustig gingen ademen ('ik word rustig, ik kon uitrusten, mijn hart ging langzamer kloppen, ik voelde me sterk, ik kreeg weer nieuwe energie, ect.')

4. Stop zeggen

 **10 minuten**

Kinderen zitten of staan in de kring:

Vanochtend hebben we met het ja/nee gevoel geoefend. Als het voelt als 'nee' dan willen we iets niet of willen we dat het stopt. We oefenen nu met opkomen voor onszelf en stop zeggen. Overleg met de kinderen hoe je staat en praat als je stop zegt. Als je stop zegt moet je sterk staan, oogcontact maken en met een krachtige duidelijke



stem kort 'stop' zeggen. Doe voor hoe je verlegen en met zachte stem stop zegt. Is dat goed? Doe voor hoe je paniekerig schreeuwend stop zegt. Is dat goed? Of een hele lange verveelde stop (stoh-oh-oh-op). Doe het vervolgens op de goede manier voor. Gebruik daarbij ook de stophand. Dat is met recht gestrekte arm voor je en open hand (vingers rechttop, niet naar voren of achter gebogen). Hoogte van je arm/hand is de positie van het hart van diegene die tegenover je staat. Oefen 5x samen staand in de kring.

Optioneel: Ga met een bal langs elk kind en sta met de bal voor het kind en zeg dat de bal een pestkop is. Tegen de bal moeten ze 'stop' zeggen.

5. Stop zeggen

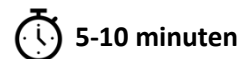


We spelen weer een tikspel, maar nu krijgen diegene die door de tikker achterna worden gezeten een 'wapen' mee. Op het moment dat de tikker dicht in de buurt komt om te tikken, gaat de ander stevig staan, brengt een hand naar de borstkas van de tikker en zegt luid en duidelijk 'stop'. Wie niet goed stop zegt (te snel, te lacherig, niet sterk staan, zwakke stem) mag alsnog worden getikt en is af.

De tikker fungeert als pestkop van de groep.

Reflectievragen: Hoe voelt het om voor jezelf op te komen? Wat gebeurt er dan? Hoe voelt dit voor de tikker (de tikker vragen)?

6. Hulptikker



Nu is het mogelijk om elkaar te helpen en het de tikker moeilijker te maken door met zijn tweeën of drieën schouder aan schouder te staan en gezamenlijk en gelijktijdig 'stop' te zeggen. Dan kan je niet worden getikt; wel als je alleen staat en stop zegt.

Nu worden twee dingen zichtbaar:

1. Kinderen gaan zich vrijwel meteen in tweetallen groeperen om zo sterker te zijn tegenover de pestkop. Samen voel je je sterker (dit gebeurt soms ook niet, speel het spel nog een keer en geef het ze als tip mee)
2. De tikker (pestkop) gaat alleen die leerlingen achterna die alleen lopen heel slim van de tikker, benoem het als goede strategie). Zo gaat het ook op schoolplein of in het echte leven: als je alleen staat, wordt je sneller slachtoffer.
3. Reflectie: Hoe voelt het nu voor de tikker? Hoe voelt het om met zijn 2-en stop te zeggen?

Vaak voelen kinderen zich dan extra sterk, de tikker voelt zich extra bedreigd omdat kinderen die in twee of drietallen staan de tikker juist ook kunnen uitdagen. Ten slotte: je hoeft minder te rennen als je in tweetallen staat en je bent meer ontspannen.

7. Afsluiting: Ontspanningsoefening



Het sprookjeskasteel

Tot slot mogen de kinderen op hun rug op het gras gaan liggen met de ogen dicht. Vraag de kinderen eerst of ze een paar minuten stil kunnen liggen bij een verhaaltje. Kinderen die dat niet denken te kunnen weg laten halen.

Vertel met zachte stem een verhaaltje.

Ga maar lekker liggen, doe je ogen dicht. Stel je eens voor dat je in een sprookje bent en jij bent een sprookjesprins of prinses. Je ligt te slapen op het allerzachtste bed van de hele wereld. In een sprookjeskasteel. Iedereen slaapt in het kasteel: de lakeien, de kok, de staljongens, de muzikanten, de paarden en andere dieren; zelfs de vogels.

Je slaapt nu al heel lang, dus je lichaam is helemaal slap en zwaar. Je ligt helemaal stil. En terwijl je daar zo ligt, adem je rustig heel diep in..... en weer uit..... Adem in.... en adem uit.... En voel maar

eens hoe je buik als een ballonnetje dik wordt als je inademt, en weer inzakt als je uitademt. En elke keer als je uitademt, wordt je lichaam nog wat zwaarder. Je zakt helemaal lekker weg in het sprookjesbed. Het is heerlijk warm en knus en veilig. Je voeten zijn zacht en zwaar, je benen voelen zacht en zwaar, je buik voelt zacht en zwaar, je borst voelt zacht en zwaar, je armen zijn zacht en zwaar, je hoofd voelt zacht en zwaar. Je ligt daar helemaal stil en rustig op het allerfijnste bed van de hele wereld.

Elke keer als je uitademt voel je je nog fijner, terwijl je daar zo in je bed ligt in het sprookjeskasteel. Het is heel rustig en stil in het kasteel. Iedereen ligt er te slapen. En terwijl je daar ligt te slapen kun je dromen over wat jij maar wilt. In je dromen kun je vliegen, je kunt dansen met de elfjes, je kunt een ridder worden op een paard, je ziet misschien wel een vliegende olifant. Waar wil jij graag over dromen? Maak er maar eens een plaatje van in je hoofd. (kleine pauze)

Je wordt nu weer rustig wakker: ga maar rustig bewegen met je vingers, je tenen, rek je maar eens lekker uit. Doe je ogen maar open. En kom rustig rechtop zitten.

Je kan de kinderen nog vragen wat ze hebben gedroomd.



Theater zondag



60 minuten

Hoofdthema: poppenkast!!

Poppenkast

Beste theatercoaches, aan jullie de taak om een poppenkastverhaal te verzinnen dat de kinderen inspireert, vermaakt, weg laat dromen, een lach op het gezicht tovert, etc.

Hier willen we jullie een beetje op weg helpen door wat thema's aan te geven die in het verhaal aan bod kunnen komen, praktische tips te geven over het schrijven van het verhaal maar ook over de uitvoering en een paar tips voor de inhoud van het verhaal.

Thema's tijdens STARTkamp (die in het verhaal terug kunnen komen):

- Jezelf leren kennen: Wie ben ik? Wat zijn mijn eigenschappen?
- Trots zijn op jezelf
- Opkomen voor jezelf
- Grenzen leren kennen: van jezelf (en de ander)
- Jezelf aanmoedigen (positief denken)
- Vriendschappen
- Competitie (geen thema van het kamp maar dit speelt wel bij de kinderen op deze leeftijd, met name bij jongens)

Opbouw van een verhaal:

1. Hoofdpersoon:
 - o Is een mens, dier, plant of ding
 - o Denkt en doet iets, of wil iets gaan doen
2. Begin van het verhaal:
 - o Wie wordt voorgesteld? Welke personages?
 - o Is er een lastige situatie of een probleem?
3. Het doel van de hoofdpersoon
 - o Hoofdpersoon heeft een plan.
 - o Wat moet de hoofdpersoon doen om het plan uit te voeren?
4. Lukt het het plan uit te voeren en de lastige situatie op te lossen?
 - a. Het lukt: einde van het verhaal
 - b. Het lukt niet: einde van het verhaal (zou ik niet doen ;-))
 - c. Eerst lukt het niet; er zijn problemen ... een nieuw plan. Dat plan lukt wel, doel wordt bereikt. Einde verhaal.
5. Einde van het verhaal
 - o Eindig met een duidelijke zin (in de trant van 'ze leefden nog lang en gelukkig',...)

Algemene tips voor het verhaal:

- Zorg dat de kinderen zich met de hoofdpersoon (of hoofdpersonen) kunnen identificeren
- Kinderen van de STARTkampleeftijd leren het meest als een situatie concreet is en dichtbij hun eigen leven staat.
- Hou het verhaal gestructureerd en niet te ingewikkeld.
- Probeer contact met het publiek in te bouwen: maar hou het ook hier simpel en overzichtelijk (om chaos te voorkomen).
- Het is leuk als je geluid, muziek, spullen etc. integreert in het verhaal.
- Probeer spanning op te bouwen.
- Uitvergroten: denk aan uitvergroten van een probleem, karaktertrek, emotie, etc.

Praktische tips tijdens het poppenspel:

- Hang het skelet van het verhaal achter de poppenkast. Zodat je er tijdens het spelen naar kan wijzen en zo met elkaar kan communiceren.
- Kies voor elk personage een apart stemmetje (en hou je hieraan ;-))
- Beweeg alleen de pop die praat (of die i.i.g. wat meer dan de anderen)
- Plaats een klein krukje achter de poppenkast om spulletjes/attributen neer te kunnen leggen.
- Speel in op de reacties van de kinderen, dat vinden ze geweldig!
- Spreek van tevoren met één kind/begeleider af die mag helpen als er iets naar beneden valt, anders staat de hele groep op.
- En ten slotte: het kan nooit misgaan, je bent de enige die het verhaal kent!

Inhoudelijke inspiratie voor een verhaal (maar laat vooral je eigen creativiteit haar werk doen):

- Fenne is verhuisd. Ze moet naar een nieuwe school. In haar nieuwe klas komt ze naast Levi zitten. Al snel raken die twee goed bevriend. Maar dan vraagt Levi aan Fenne iets voor hem te doen. Iets wat niet mag. Iets wat meester Klaas nadrukkelijk verboden heeft. Fenne twijfelt. Ze wil het niet, maar voor Levi is het heel belangrijk. En ze zijn toch echte vrienden?
- Katja en haar vriendje Diego zijn in het Wonderwoud op zoek naar plantje miracula. Diego heeft dat plantje nodig, want hij is gestoken door een 'vecht' mug en nu heeft hij af en toe heel erge driftbuien. De miracula kan hem daarvan afhelpen. In het bos komen Diego en Katja allemaal verschillende personages tegen die ze willen helpen of juist in de weg zitten... Gaat dit lukken? En is miracula uiteindelijk de helpende wonderplant of komt Diego op een andere manier van de driftbuien af?
- Jan Klaassen moet naar het paleis van de koningin toe. Hij moet daar een belangrijke brief ophalen. Als Jan Klaassen bij het paleis aankomt, ziet hij een ridder. De ridder vertelt Jan Klaassen dat er een draak in het paleis zit. De ridder wil dat Jan Klaassen hem helpt bij het verslaan van de draak. Jan Klaassen moet op de poort van het paleis kloppen en als de draak naar buiten komt zal de ridder toeslaan. Jan Klaassen doet net alsof hij niet bang is maar ondertussen... Jan Klaassen klopt op de poort van het paleis. De deur gaat open. Hoe dit afloopt...!?

Heel veel plezier en succes met jullie poppenkast!



Maandag Ouder-Kinddag

Ouder kind spelletjes

 45 minuten

 5 minuten

Opening:

Laat iedereen staan in een kring. Leg uit dat we vaker in een kring gaan staan. Vraag een kind aan de ouders uit te leggen op welk teken we in de kring gaan staan (2 keer klappen). Eventueel oefenen (kan al best hilarisch zijn).

1. Warming up

 5 minuten

Leg de groep uit dat we samen spelletjes gaan spelen en daarna een vossenjacht hebben. Het gaat om plezier en samen zijn maar stiekem ook iets leren, net zoals dat ook op kamp gaat.

Omdat de ouders veel achter hun bureau stoelen zitten, blessuregevoelig zijn en vaak te weinig bewegen, toch even een korte warming up ;-). Laat iedereen even dribbelen, hakken billen, knieën heffen, jumping jack, torso twist, ect.

2. High Ten Spel

 5 minuten

Doel openingsspel: ouders en kinderen letterlijk en figuurlijk in beweging brengen, plezier ervaren, contact maken met elkaar, speel sfeer van kamp overbrengen

High Ten: Ouders/kinderen vragen of ze weten wat een 'High Ten' is. Indien ze het niet weten: een high ten is een high five maar dan met beide handen. De bedoeling van het spel is dat ouders elkaar high ten's moeten geven. Je moet als persoon zo veel mogelijke high ten's verzamelen waarbij je steeds persoon moet afwisselen (je mag dus wel 2x met dezelfde persoon handen klappen maar niet achter elkaar). Zelf doen we ook mee. Na de halve minuut (afgaand van eigen aantal als richtlijn) vragen wie het gelukt is bijvoorbeeld 10 high ten's te scoren? Iedereen complimenteren. Doorvragen tot de hoogste score duidelijk is en diegene een Stermoment geven.

Reflectievragen aan het eind: "Wat hebben we hiervan geleerd?" (meestal niet zo veel, kinderen zeggen vaak : "wat een high ten is").

Nu spelen we het spel nog een keer: ouders/kinderen moeten weer high ten's verzamelen maar nu ga je tegenover elkaar staan en kijk je elkaar 3 tellen in de ogen voordat je doorgaat. Aantal is nu niet belangrijk. Reflectievragen na het spel: Wat was nu anders? Hoe voelde het? Wat was er nu anders aan de sfeer?

Meestal krijg je antwoorden als: iedereen keek liever, je zag elkaar écht, bezig met de ander en niet met winnen, oogcontact kan spannend zijn. Ect

3. Een echte vriend

 10 minuten


Doel: In deze oefening oefenen met sterk staan als een boom en gaan kinderen laten zien hoe sterk zij kunnen staan. Hier ervaren zowel de kinderen als de ouders hoe sterk de kinderen letterlijk zijn.

Het is leuk om deze oefening eerst voor te doen. Bij het tweede gedeelte waar het kind sterk gaat staan goed uitvergrooten (ik ga nu met mijn hele 60 kilo op jou leunen terwijl jij een kind bent en maar iets van 25 kg weegt)...Groot compliment geven.

We gaan allemaal sterk staan. Vraag de kinderen hoe je dat doet , verwijs naar de boommeditatie (voeten op schouderhoogte, wortels in de grond, adem rustig in en uit, maak een sterke buik). Laat

de kinderen vervolgens met een half geopende vuist op beide heupen van hun ouders duwen. Dat mag best met wat kracht zodat de ouders goed voelen dat ze sterk staan. Vervolgens worden de rollen omgedraaid: nu gaat het kind sterk staan en mogen de ouders met hun open hand tegen de schouder van het kind leunen. Ze staan op één been. Dit mag met hun hele gewicht. Ouders staan verbaasd (en het kind ook) want het kind is zo sterk dat het de ouder kan steunen. Kijk elkaar aan en geef elkaar een hand en zeg 'wij zijn vrienden' (want: op vrienden kunnen je letterlijk en figuurlijk steunen/leunen).

4. Stop zeggen tikker en hulptikker (uit spel zondag)

 15 minuten

Met de kinderen hebben we geoefend hoe je voor jezelf opkomt. Hierbij hebben we ook spelletjes gespeeld waarin we het 'stop zeggen' oefenen. Vraag de kinderen of één vrijwilliger (kind) voor te doen hoe een goede stop eruit ziet en speel vervolgens de twee spellen. Sta kort (!!!) stil bij reflectie zodat ouders ook ervaren wat hun kinderen hebben geleerd.

Stop zeggen

We spelen weer een tikspel, maar nu krijgen diegene die door de tikker achterna worden gezeten een 'wapen' mee. Op het moment dat de tikker dicht in de buurt komt om te tikken, gaat de ander stevig staan, brengt een hand naar de borstkas van de tikker en zegt luid en duidelijk 'stop'. Wie niet goed stop zegt (te snel, te lacherig, niet sterk staan, zwakke stem) mag alsnog worden getikt en is af.

De tikker fungeert als pestkop van de groep.

Reflectievragen: Hoe voelt het om voor jezelf op te komen? Wat gebeurt er dan? Hoe voelt dit voor de tikker (de tikker vragen)?

Hulptikker

Nu is het mogelijk om elkaar te helpen en het de tikker moeilijker te maken door met zijn tweeën of drieën schouder aan schouder te staan en gezamenlijk en gelijktijdig 'stop' te zeggen. Dan kan je niet worden getikt; wel als je alleen staat en stop zegt.

Nu worden twee dingen zichtbaar:

1. Kinderen gaan zich vrijwel meteen in tweetallen groeperen om zo sterker te zijn tegenover de pestkop. Samen voel je je sterker (dit gebeurt soms ook niet, speel het spel nog een keer en geef het ze als tip mee)
2. De tikker (pestkop) gaat alleen die leerlingen achterna die alleen lopen (Heel slim van de tikker, benoem het als goede strategie). Zo gaat het ook op schoolplein of in het echte leven: als je alleen staat, wordt je sneller slachtoffer.
3. Reflectie: Hoe voelt het nu voor de tikker? Hoe voelt het om met zijn 2-en stop te zeggen?

Vaak voelen kinderen zich dan extra sterk, de tikker voelt zich extra bedreigd omdat kinderen die in twee of drietallen staan de tikker juist ook kunnen uitdagen. Ten slotte: je hoeft minder te rennen als je in tweetallen staat en je bent meer ontspannen.

Als je tijd over hebt...

6. Commando's door het veld lopen

 10 minuten

De kinderen en ouders lopen kris kras door het veld. Op een teken gaan de gezinnen met elkaar of kiest iedereen iemand uit om mee samen te werken (afhankelijk van de commando's). Samen wordt een opdracht uitgebeeld. Daarna lopen ze weer door elkaar en kiezen ze een nieuwe partner om samen te werken.

Opdrachten:

- Gezin: plak grote tenen tegen elkaar aan

- Met ander kind/volwassene: loop samen onder een paraplu
- Gezin voorhoofden tegen elkaar aan
- Met ander kind/volwassene: heupen tegen elkaar aan
- Met een ander kind/volwassene: samen een bal overgooien
- Gezin: samen dansen
- Hele groep: in rij van klein naar groot zonder te praten
- Hele groep in rij van jong naar oud zonder te praten

Vossenjacht

 **45 minuten**

Verdelen in groepjes 1, 2, 3 en 4. Die je ook op kamp hebt gebruikt. Ouders gaan mee met de kinderen. De opdrachten kunnen zelf worden ingevuld. Hieronder iig suggesties.

Maak steeds groepjes zoals twee kinderen met hun ouders.

Opdrachten:

Mummificeren

Ouders mummificeren het kind met wc-papier of vice versa. Maak er een wedstrijdje van (bijvoorbeeld tussen twee gezinnen)

Lastige Situatie /Stermometer:

Bedenk een lastige situatie waarin iemand uit de Stermometer knallt en laat de ouders en kinderen deze persoon helpen met het laten zakken van de stermometer en oplossingen bedenken.

Emotiebus:

Zet een aantal stoelen (4 tot 6) in een bus opstelling neer, zelf of een kind ben je/is de buschauffeur. Je wijst steeds een kind/volwassene aan dat de bus instapt. Degene die instapt kiest een gevoel en beeldt deze uit tijdens het instappen. De buschauffeur en de overige passagiers van de bus nemen dit gevoel direct over. Een nieuw kind/volwassene neemt weer een ander gevoel de bus in, dat ook weer direct door de buschauffeur en passagiers wordt overgenomen. De opdracht is afgelopen als alle kinderen in de bus gezeten hebben.

Vijf voeten en twee handen:

Doel is met elkaar iets leuks daar te stellen waarbij je in een groepje van 4 à 6 mensen werkt.

Je roept twee getallen. Het eerste getal staat voor het aantal voeten dat de grond moet raken. Het tweede getal is het aantal handen dat de grond moet raken. De rest van het lijf moet van de grond blijven en iedereen moet elkaar aanraken.

Letters neerleggen

Laat de groep letters of cijfers op de grond uitbeelden (18, 20, ma, pa, ect). Doe dit kort. Als het goed lukt met de hele groep samen langere woorden: START, KAMP...



Bijlage 1

Basiskennis in de psychologische ontwikkeling Startkamp kinderen (6-9 jaar)

Je gaat binnenkort mee op Startkamp, wat ontzettend leuk. Misschien is het je eerste keer maar wie weet ben je al vaker mee geweest op onze kampen. Hoe dan ook willen we je in dit overzicht inzicht geven in de leeftijd van de kinderen die meegaan met Startkamp. Wat betreft ontwikkeling zitten ze namelijk net in een ander stadium dan de kinderen die meegaan op Sterkamp. Wat extra informatie over thema's die spelen op deze leeftijd, maken het voor je makkelijker om hun gedrag te begrijpen en de kinderen te onderscheiden tijdens Startkamp.

Karakteristieke eigenschappen van kinderen van deze leeftijd

- In deze periode ontwikkelt zich een samenhangend zelfbeeld: Het kind leert zichzelf steeds beter kennen. Hierdoor groeit het zelfvertrouwen van het kind.
- Door groeiende sociale vaardigheden ontstaat er een gevoel van competentie. Kinderen leren snel en veel en hebben steeds meer het gevoel dat ze iets zelf kunnen.
- Er ontstaan vriendschappen (vaak sekse gebonden) en groepen in de klas en de buurt die nog vrij flexibel zijn.
- Een wereldbeeld ontstaat waarin plaats is voor anderen (kleuters zijn bijvoorbeeld nog erg op zichzelf gericht).
- Regels en structuur zijn erg belangrijk in deze fase: Kinderen leren zich aan de regels op school en thuis te houden, dit geeft ze structuur en veiligheid. Daarom is er ook sprake van een sterk rechtvaardigheidsgevoel.

Ontwikkelingstaken: wat gaat het kind in deze periode leren

- Emotieregulatie leren (denk aan de Stermometer), zelfbeheersing;
- Een eigen zelfbeeld ontwikkelen (op basis van jezelf vergelijken met de groep);
- Van spelend leren naar meer schools leren;
- Het verder ontwikkelen van de kennis van taal. Kringgesprekken en zelfreflectie vervullen hierbij een belangrijke rol;
- Inzicht en gevoel voor lichaamstaal;
- Grenzen ervaren, begrijpen en stellen; opkomen voor jezelf;
- Omgaan met andere kinderen, vriendschappen aangaan;
- Leren invoelen en inleven in een ander;
- Leren perspectief nemen.

Cognitieve Ontwikkeling

- Het kind kan steeds beter over situaties in zijn hoofd nadenken en oplossingen hiervoor verzinnen. Het moeten wel erg realistische en concrete situaties zijn,

dichtbij de leefwereld van het kind (veel werken met voorbeelden waar zich kinderen in kunnen herkennen).

- Rond de 7de jaar beseffen kinderen ook op welke manier ze iets leren en dat dit per kind kan verschillen.
- Het kind kan zich steeds beter concentreren, kinderen van 6-7 jaar kunnen zich 30 min concentreren en dat bouwt geleidelijk op.
- Het besef ontstaat dat sommige situaties onomkeerbaar zijn, zoals scheiding en dood.
- Taal speelt een belangrijke rol. Kinderen leren gaandeweg woorden te geven aan wat ze meemaken en voelen. Kinderen hebben een steeds grotere woordenschat en komen al erg mondig over.

Dit heeft ook valkuilen: Overschat ze door hun mondigheid echter niet. De pedagogische theorieën die we tijdens Sterkamp gebruiken (Sterstoplicht, Helpende Gedachten, Invoegen, etc.) zijn vaak écht nog te moeilijk. Verder kunnen de kinderen je in mooie zinnen van alles vertellen; het is echter soms ook vaak navertellen wat ze van volwassenen horen zonder de inhoud heel goed te begrijpen.

Sociale Ontwikkeling

- Kinderen leren perspectief nemen en beseffen daarbij: verschillende situaties, verschillende kinderen met verschillende gedachten en gevoelens, dus verschillende gedragingen.
- Het kind leert steeds meer om zich in te leven in de ander en leert hierdoor ook meer rekening te houden met een ander.
- Kinderen gaan zich vergelijken met anderen.
- In spel is winnen en verliezen erg belangrijk. Het gevoel van 'ik kan dit' en het zelfbeeld ontwikkelen zich. Dit gebeurt met name als het kind het idee krijgt dat het ergens goed in is. Bij het uitdelen van Stermomenten zal je dan ook vaker te horen krijgen 'hij kan goed voetballen', 'zij kan goed tekenen' etc. Deze complimenten zijn dus minder 'oppervlakkig' dan we denken ;-) en juist erg belangrijk voor de vorming van hun zelfbeeld.

Morele Ontwikkeling

- Regels en afspraken zijn erg belangrijk. Je gedraagt je niet op een bepaalde manier omdat je anders 'straf' krijgt (zoals kleuters dat doen) maar omdat dat zo hoort en om sociale waardering van anderen te krijgen.
- Hoog rechtvaardigheidsgevoel: in spel zijn regels belangrijk. Deze worden ook streng toegepast. Regel is regel en kan moeilijk worden veranderd (ook door een volwassene). Kinderen vinden consequent en duidelijk gedrag van de begeleider erg fijn en veilig.
- In spel oefenen kinderen met toepassen en belang van duidelijke en eerlijke regels.
- Kinderen spelen veel en leren zo samen spelen, samen werken, leren en leven in een context buiten het gezin.
- Bij kinderen van 8-9 jaar wordt de waardering van de groep belangrijk (en je dus houden aan de groepsregels).
- In deze periode worden ze ook minder zwart wit: gaan nadenken over de intentie van iemand als hij/zij een regel overtreedt en denken na over het waarom van de regel...dus ze gaan de regel ook uittesten (vanaf 8-9 jaar).

Vriendschappen

- Vriendschappen ontstaan op basis van loyaliteit en wederzijdse sSid.
- Jongens met jongens, meisje met meisjes.
- Jongensvriendschappen: grote groepen (zijn ook vaak nodig voor hun spel , zoals voetbal, politie en boef, etc.), jongensvriendschappen bouwen vaak op een fysieke basis.
- Meisjesvriendschappen: groepen zijn vaak kleiner, meisjes gebruiken taal om vriendschappen op te bouwen.
- Spel: In deze leeftijdscategorie spelen kinderen graag samen, coöperatief spel. Echter wordt het regelgeleide spel steeds belangrijker, met name het aanvaarden en zich houden aan spelregels. Competitie in een spel wordt steeds belangrijker omdat kinderen hieraan kunnen afmeten waar ze goed in zijn en wat ze kunnen. Dit zorgt ervoor dat hun zelfbeeld steeds breder wordt.

Emotionele Ontwikkeling:

- Kinderen leren steeds beter hun emoties te reguleren (denk aan het belang van de Stermometer tijdens dit kamp). Ze zijn zich ook bewust dat door goede emotieregulatie hun narigheid bespaart blijft.
- Kinderen rond 6 jaar moeten nog letterlijk iets doen om hun emoties te reguleren (een spel spelen, dansen etc; hou hier rekening mee met de tips om de Stermometer te laten zakken). Rond de 10 jaar kunnen kinderen emoties reguleren door aan iets te denken : eerst door hardop tegen zichzelf te praten, dan door interne spraak. De verschillen tussen de kinderen zijn daarbij wel groot.