

Taalstimulering Nederlands buiten de school

Inspiratiegids

Onderzoekscentrum Toekomstgedreven Onderwijs
Onderzoekscentrum Pedagogie in Praktijk



© Filip Van Roe

Colofon

Auteurs

Lien Fret
Anouk Van Der Wildt
Ben Vanmeenen
Haydée De Loof
Debbie De Neve
Dietlinde Willockx

Dit project werd uitgevoerd in opdracht van het Departement Onderwijs en Vorming.

Deze inspiratiegids was niet mogelijk geweest zonder de waardevolle bijdragen van de leden van de stuurgroep en de deelnemers aan onze workshops en focusgroepen.

Wij bedanken dan ook graag de volgende personen en organisaties voor hun tijd en expertise:

De leden van de stuurgroep: Jordi Casteleyn, An De Moor, John De Plecker, Pieter-Jan De Vlieger, Christel Op de Beeck, Melissa Papeleu, Sabine Van Cauwenberge, Fauve Van den Berghe, Laurens Van de Voorde, Steven Vanhooren, Iris Vansteelandt en Natalie Verstraete.

Alle betrokkenen van volgende organisaties:

- Agentschap Inburgering en Integratie
- Arktos vzw
- Atheneum Hoboken
- Awel vzw
- Bibliotheek Eeklo
- Bibliotheek Geel
- Bibliotheek Herentals
- Buitenschoolse Kinderopvang De Bengelbende – Stad Geel
- Buitenschoolse Kinderopvang Denderleeuw
- De Katrol vzw
- De Rand vzw
- EducAntwerp vzw
- Felies vzw
- Gemeente Zaventem
- HoGent
- Letterzetter vzw
- Onderzoeksgroep Educatie, Cultuur en Samenleving KULeuven
- Netwerk Meertaligheid Antwerpen
- Onderwijscentrum Gent
- Opvangcentrum Caritas Scherpenheuvel
- Provincie Limburg
- Sociaal Huis Oudenaarde
- Stad Eeklo
- Stad Hasselt
- Stad Kortrijk
- Stad Mechelen
- Stad Oudenaarde
- Stad Roeselare
- Stad Ronse + Buitenschoolse Kinderopvang Ronse
- Stad Sint-Truiden
- Stad Turnhout
- Thuisbeleidingsdienst Woluwe
- Verhalenweverij vzw

Foto's: Siska van Daele, Filip Van Roe, Lien Fret, Anouk Van Der Wildt en Dietlinde Willockx.

Gelieve deze publicatie als volgt te citeren:

Fret, L., Van Der Wildt, A., Vanmeenen, B., De Loof, H., De Neve, D., & Willockx, D. (2023). *Taalstimulering Nederlands buiten de school: inspiratiegids*. Karel de Grote Hogeschool.

Inhoudsopgave

Colofon	2
Inleiding	5
Verantwoording	6
Deel 1: Bouwstenen voor taalgericht spelen	9
1. Taalgericht spelen	10
1.1 Taalontwikkelen lesgeven.....	10
1.2 Van taalontwikkelen lesgeven naar taalgericht spelen	10
1.3 Het kader van taalgericht spelen: taalsteun, spelcontext en spelbegeleiding	12
1.4 Een diversiteit aan contexten in het georganiseerd vrijetijdsaanbod.....	12
1.5 De rol van de organisatie	13
2. Taalsteun	14
2.1 Bouwsteen 1: rijk taalaanbod	14
2.2 Bouwsteen 2: spreekkansen	15
2.3 Bouwsteen 3: taalfeedback.....	16
2.4 Bouwsteen 4: functioneel lezen en schrijven	17
3. Spelcontext.....	18
3.1 Bouwsteen 5: taal overal.....	18
3.2 Bouwsteen 6: Nederlands in een meertalige context.....	19
3.3 Bouwsteen 7: inclusieve organisatie.....	20
3.4 Bouwsteen 8: veilige ruimte vol mogelijkheden	20
3.5 Bouwsteen 9: gezinnen als partners.....	21
4. Spelbegeleiding.....	22
4.1 Bouwsteen 10: kwaliteitsvol spel door welbevinden, betrokkenheid, autonomie en creativiteit	23
4.2 Bouwsteen 11: als begeleider verkennen, verbinden en verrijken	24
4.3 Bouwsteen 12: speluitleg	25
Deel 2: Hoe 'spelen' we verder?	27
1. Een talige bril: hoe maak ik de vrijetijdsactiviteit taalgericht(er)?	28
2. Infociches voor taalsteun en spelbegeleiding.....	30
3. Poster voor taalsteun	40
Deel 3: Activiteitenfiches.....	41
1. Games	47
2. Boodschappen sturen	57
3. Verbeelden	68
4. Vertellen.....	79
5. Koken.....	90
6. Zintuigen.....	102
7. Zoektocht.....	113
Meer lezen	123
Bronnenlijst	124
Bijlage 1: Academische verantwoording	129



Inleiding

Kinderen en jongeren (drie tot achttien jaar) die hun Nederlands versterken buiten de school, vergroten hun kansen in de maatschappij. In opvang en activiteiten in de vrije tijd kunnen we het ontspannende en creatieve potentieel van taal inzetten. Door het Nederlands in verschillende contexten te gebruiken en hun taalvaardigheid Nederlands te versterken, worden kinderen en jongeren bovendien zelfredzamer.

Als lezer van deze inspiratiegids vorm je een schakel in de taalstimulering van het Nederlands buiten de school. Je kan bij het lezen gericht op zoek gaan naar het deel van de gids dat jou helpt om kinderen, jongeren of medewerkers die de taalstimulering organiseren optimaal te ondersteunen.

Deze inspiratiegids bestaat uit drie delen.

In *Deel 1: Bouwstenen van taalgericht spelen* stellen we een praktijkgericht kader voor, gebaseerd op literatuur en goede praktijken. Het kader vertrekt van taalgericht spelen en heeft drie aandachtsdomeinen: taalsteun, spelcontext en spelbegeleiding. Het bevat verder **twalf bouwstenen** die je kunt inzetten als je taalstimulering aan bod wil laten komen in de vrije tijd. Dit deel beschrijft het kader en geeft voorbeelden en concrete tips uit de praktijk. Wie meer achtergrond wil bij bepaalde thema's kan in de voetnoten de gebruikte bronnen terugvinden. Wil je weten hoe het kader tot stand kwam? Lees dan het deel *Verantwoording*.

In *Deel 2: Hoe 'spelen' we verder?* vind je verschillende materialen terug om meer aandacht te besteden aan taalstimulering binnen je werking. De talige bril bestaat uit een checklist die je als **begeleider** kan gebruiken bij de voorbereiding van een activiteit om bewust in te zetten op taalstimulering. Gebruik de checklist om met een talige bril naar je werking te kijken en zorgvuldig te kiezen hoe je taal wil stimuleren. Pedagogische ondersteuners, initiatiefnemers, coaches, coördinatoren, ... kunnen eveneens de talige bril aan hun team aanreiken om samen sterker te werken aan taalstimulering.

Daarnaast vind je vijf infofiches (vier voor taalsteun en een voor spelbegeleiding). De infofiches rond taalsteun bevatten tips om de bouwstenen van het aandachtsdomein taalsteun in de praktijk te brengen en een geschikt taalaanbod en rijke taalkansen te creëren voor de deelnemers. Hoe zorg je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Hoe laat je deelnemers zo vaak mogelijk taal gebruiken? Hoe geef je feedback op taal? En hoe zet je doelgericht in op lezen en schrijven als je niet bent opgeleid als (talen)leerkracht? Voorbeelden delen in een team laat je bewuster omgaan met taalstimulering. Voor het aandachtsdomein taalsteun is er ook een poster uitgewerkt. Deze poster kan je ophangen in het begeleiderlokaal als geheugensteuntje. De infofiche rond spelbegeleiding gebruik je het best bij de voorbereiding van je vrijetijdsactiviteit. Ze zorgt ervoor dat je de taal van je instructies optimaal kan afstemmen op je deelnemers.

Deel 3 bestaat uit *Activiteitenfiches* met concreet uitgewerkte taalstimulerende activiteiten. Wil je als begeleider inspiratie of weet je niet goed hoe je in je bestaande aanbod ook taal kan stimuleren? Kies dan een fiche uit de tabel op basis van de leeftijdsgroep van de deelnemers, hun interesses en/of jouw sterktes. De fiches bieden muzische, groot- en fijnmotorische, (voor)lees-, competitie- en schrijfactiviteiten aan. Ze zijn niet bruikbaar om bijvoorbeeld een georganiseerd sportaanbod taliger te maken. Wel bevatten ze een reeks grootmotorische activiteiten die je kan gebruiken als opwarming bij een sportaanbod of bij een andere openluchtactiviteit.

In de *Verantwoording* lichten we toe hoe het kader van taalgericht spelen tot stand kwam. We raadpleegden daarvoor wetenschappelijke literatuur en namen ook Vlaamse inspiratiegidsen voor taalstimulering in de vrije tijd door. Een overzicht van deze gidsen vind je in *Meer lezen*. Omdat een aantal van die gidsen is geschreven vanuit een specifieke invalshoek, bijvoorbeeld die van speelpleinen of die van muzisch werken, kunnen ze aanvullende inspiratie bieden.

Verantwoording

Deze publicatie is het resultaat van het project 'Inspiratiegids taalstimulerende activiteiten Nederlands buiten de schoolse tijd'. Dit project werd gefinancierd door het Departement Onderwijs en Vorming, in opdracht van de minister van Onderwijs en Vorming, en uitgevoerd door twee onderzoekscentra van Karel de Grote Hogeschool: Toekomstgedreven Onderwijs en Pedagogie in Praktijk. Het project volgde op de praktijkprojecten voor 'Taalstimulerende activiteiten Nederlands', georganiseerd naar aanleiding van een oproep van het Departement Onderwijs en Vorming in 2020, op vraag van de minister van Onderwijs en Vorming. Met deze oproep wilde de minister projecten stimuleren die in de schoolvakanties en/of de buitenschoolse opvang de kennis van het Nederlands bevorderen en extra kansen bieden op een sterke taalontwikkeling bij die kinderen en jongeren die daar het meeste nood aan hebben. De projecten moesten instaan voor een toegankelijk en kwaliteitsvol aanbod van taalstimulerende activiteiten voor kinderen en jongeren, waarbij zij in een taalrijke en stimulerende omgeving en onder deskundige begeleiding met het Nederlands aan de slag konden gaan.

In het project 'Inspiratiegids taalstimulerende activiteiten Nederlands buiten de schoolse tijd' werd naar deze publicatie toegewerkt via een literatuurstudie en bevraging van organisaties in Vlaanderen die de afgelopen jaren taalstimulering aanboden in de buitenschoolse context. In *Bijlage 1: Academische verantwoording* wordt beschreven hoe de literatuurstudie en de bevraging van organisaties werden uitgevoerd.

Literatuurstudie

In de literatuurstudie maakten we een recente stand van zaken op van kennis over taalstimulering in de vrije tijd voor deelnemers voor wie het Nederlands niet vanzelfsprekend is, bijvoorbeeld omdat het niet hun thuistaal is. Met behulp van praktijkgidsen definieerden we kwaliteitsindicatoren voor taalverwerving in de context van buitenschoolse opvang en activiteiten. In deze fase werden volgende kwaliteitsindicatoren vastgelegd: lezen en schrijven met focus op ontluikende geletterdheid, leesplezier en -bevordering, taalfeedback, rijk taalaanbod, spreekkansen, partner-

schappen met andere organisaties, samenwerken met ouders, benutten van meertaligheid, inclusie, spelen en leren, welbevinden, begeleiders met visie en in samenspraak waarbij er oog is voor kinderparticipatie en keuzemogelijkheden. Elementen die aan bod kwamen in de praktijkgidsen werden als kwaliteitsindicatoren beschouwd als ze minstens twee maal vermeld werden in verschillende praktijkgidsen, soms in andere bewoordingen maar inhoudelijk aansluitend bij dezelfde brede categorie. Deze kwaliteitsindicatoren werden als uitgangspunt gebruikt om wetenschappelijke literatuur gericht te analyseren en werden in deze fase verder aangevuld. De kwaliteitsindicatoren vormden de basis voor de bouwstenen die in deze publicatie worden beschreven.

Wetenschappelijke literatuur over taalstimulering en tweedetaalverwerving concentreert zich vooral op de onderwijscontext. Publicaties in de context van georganiseerde vrije tijd zijn beperkt. De schaarse studies over het georganiseerde vrijetijdsaanbod zijn gebaseerd op onderzoek dat bijvoorbeeld buiten Europa plaatsvond, of dat de invloed onderzocht van vrijetijdsactiviteiten op leerprestaties.¹

Er zijn wel verschillende studies over taalverwerving via spel. Omdat spelen in de georganiseerde vrije tijd een belangrijke plaats heeft, kunnen inzichten uit dit domein bruikbaar zijn voor taalstimulering Nederlands in de vrije tijd. Een belangrijke kanttekening is dat veel van deze studies zich richten op online games² en ervan uitgaan dat er geen begeleiders aanwezig zijn. Hierdoor zijn ze niet van toepassing op de buitenschoolse context. Andere publicaties betreffen fysieke spelactiviteiten³ en zijn beter te transfereren naar de buitenschoolse context.

Om de verworven inzichten uit deze contexten verder te verrijken, hebben we de literatuurstudie aangevuld met bronnen uit andere contexten die relevant zijn voor een praktijkgericht kader voor taalstimulering in de vrije tijd, namelijk de vrijetijdscontext in het algemeen, algemene inzichten over tweedetaalverwerving en de onderwijscontext.

Voor het praktijkgericht kader spelen twee belangrijke elementen een rol. Ten eerste zijn er inzichten

nodig uit tweedetaalverwerving bij kinderen en de rol die begeleiders hierbij vervullen. Ten tweede is er aandacht nodig voor de typische vrijetijdscontext, die kinderen kansen geeft om zich te ontspannen en tegelijkertijd de taal te versterken.

Over tweedetaalverwerving bestaat erg veel onderzoek vanuit verschillende invalshoeken⁴ zoals de aard van taal, het taalleerproces, de taalleerders en sociale aspecten van taalleren. Het zou ons te ver leiden om deze discussies in beeld te brengen voor deze gids. We kozen er daarom voor dicht bij het kader van taalontwikkelen lesgeven te blijven en uit de verschillende benaderingen van tweedetaalverwerving die theorieën te halen die te verbinden zijn met de buitenschoolse context. Dat betekent dat we niet zullen verwijzen naar benaderingen die leren in een onderwijscontext naar voren schuiven, waarin bijvoorbeeld grammaticaonderwijs een plaats heeft.

Voor het tweede aspect, de vrijetijdscontext, gebruiken we sociaal-constructivistische kaders. Opvang- en vrijetijdsinitiatieven hanteren die namelijk vaak als vertrekpunt, omdat ze een sociale, gezamenlijke constructie combineren met de opbouw van kennis en kunde en met aandacht voor de context, die in buitenschoolse praktijken zeer kan variëren. Deze kaders lenen zich dus goed om na te gaan hoe je kansen kan creëren om te leren in een context waarin ontspanning en spel centraal staan. Voor het tweede aspect, de tweedetaalverwerving, zochten we naar een kader dat hanteerbaar is voor begeleiders die geen achtergrond hebben in talenonderwijs. Zo kwamen we terecht bij het kader van taalontwikkelen of taalgericht lesgeven⁵. In dit kader uit het onderwijs is er sprake van drie pijlers: context, interactie en taalsteun. Elke les wordt in dit kader als een taalles beschouwd, ongeacht de vakinhoud. Daarom is het ook bruikbaar in het georganiseerde aanbod voor kinderen en jongeren in de vrije tijd, waar geen vakinhouden onderwezen worden maar taal wel relevant is. Omdat het kader elke les als een taalles ziet, laat het zich daarom vertalen naar een context zonder lessen, maar met een georganiseerd aanbod voor kinderen en jongeren.

Aandachtsdomeinen en bouwstenen

Het kader van taalontwikkelen of taalgericht lesgeven werd op basis van bestaande gidsen en literatuuronderzoek aangepast aan de vrijetijdscontext en vertaald naar twaalf bouwstenen, verdeeld over de aandachtsdomeinen taalsteun, spelcontext en spelbegeleiding. Het praktijkgericht kader biedt voor elke bouwsteen een toelichting met behulp van voorbeelden en concrete tips. In de voetnoten vind je de wetenschappelijke bronnen waarop de toelichting gebaseerd is. Bronnen behandelen vaak onderzoek over een deel van de doelgroep, zoals kleuters, lagereschoolkinderen of adolescenten. In dat geval geldt de wetenschappelijke evidentie voor de beschreven doelgroep, maar hopen we inspiratie te bieden voor andere doelgroepen.

In het aandachtsdomein ‘taalsteun’ vind je een toelichting over hoe je als begeleider, via vier bouwstenen, een optimaal taalaanbod en -kansen kan creëren. Je leest hoe je veel en rijke taal kan gebruiken en hoe je ervoor zorgt dat ook deelnemers veel taal gebruiken. Deelnemers feedback geven op hun taal zet goede en rijke taal positief in de verf en zorgt voor extra taalaanbod. Ten slotte wordt beschreven hoe je deelnemers kan laten lezen en schrijven om een doel te bereiken.

Onder het aandachtsdomein ‘spelcontext’ vallen vijf bouwstenen die je kan hanteren om een taalstimulerende activiteit vorm te geven. In een onderwijscontext wordt de leerstof aangeboden in een relevante context die leerlingen houvast kan bieden voor nieuwe leerstof.⁶ Als we dit principe transfereren naar de vrije tijd, komt een inclusieve spelcontext in beeld. Die wordt bepaald door het principe van Universal Design for Learning (UDL) of in dit geval een Universeel Ontwerp voor Spelen. Onnodige speel- en participatiedrempels mogen de taalvaardigheid van deelnemers niet in de weg staan.

Het aandachtsdomein ‘spelbegeleiding’ verwijst ten slotte naar leren door gevarieerde interactiemogelijkheden. In een buitenschoolse context zorg je met een doordachte spelbegeleiding (aan de hand van drie bouwstenen) voor zo veel mogelijk kansen tot (leren door) spelen.

4 Een overzicht van verschillende benaderingen van onderzoek naar tweedetaalverwerving is te vinden in Mitchell, Myles, & Marsden, 2019.

5 Alladin & Van der Westen, 2009; Hajer & Meestringa, 2020

6 Hajer & Meestringa, 2015

Vlaamse context

Om de publicatie zo goed mogelijk af te stemmen op de Vlaamse context, gingen we in gesprek met mensen die actief zijn in de buitenschoolse context. Initiatiefnemers van ‘taalstimulerende activiteiten Nederlands in de schoolvakanties en de buitenschoolse opvang voor kinderen en jongeren’ die in 2020 en 2021 naar aanleiding van een oproep van het Departement Onderwijs en Vorming gesubsidieerd werden, deelden achtenvijftig goede praktijken in een online vragenlijst. Begeleiders van de betrokken initiatieven en van het bredere veld van vrijetijdsinitiatieven voor kinderen en jongeren tussen drie en achttien jaar werden uitgenodigd voor drie workshops. Daarin verschaften tweeëntwintig deelnemers ons inzicht in de bruikbaarheid van het praktijkgericht kader en in hun noden op het gebied van taalstimulering. Ook hier werden veertien goede praktijken gedeeld. Met deze inbreng uit het werkveld gingen we aan de slag om activiteitenfiches voor taalstimulerende activiteiten in de vrije tijd uit te werken voor de leeftijdsgroep drie tot achttien jaar. De activiteitenfiches en het praktijkgericht kader werden ten slotte cyclisch geëvalueerd en verder uitgediept aan de hand van focusgroepen met beleidsmedewerkers, coördinatoren en begeleiders. Tweeëntwintig stemmen werden hierin gehoord. Een volledige lijst met betrokken initiatiefnemers is terug te vinden in het *Colofon*. Ook de vorm, de omvang en de begeleidende teksten van deze publicatie werden bijgestuurd op basis van de inbreng uit het werkveld. We probeerden zo

goed mogelijk tegemoet te komen aan de grote diversiteit in begeleidersteams, met onder andere verschillen in ervaring, scholing, talige achtergrond, creativiteit, betrokkenheid, ... Door sterk uitgewerkte fiches, waarin we begeleiders stap voor stap doorheen een activiteit meenemen, kunnen zowel de meer als de minder ervaren begeleiders er hun weg in vinden. We voorzien veel praktische handvaten en concrete tips in de activiteitenfiches die begeleiders de nodige houvast bieden om iets nieuws voor het eerst uit te proberen. Een begeleider die niet langer nood heeft aan die ondersteuning kan eenvoudigweg inspiratie opdoen om sterker op taalstimulering in te zetten. De activiteitenfiches verwijzen systematisch naar het praktijkgericht kader. Begeleiders die de fiches gebruiken, kunnen het kader daardoor leren kennen en hanteren. Begeleiders zetten vaak al sterker in op taalstimulering dan ze zelf inschatten maar dat gebeurt vaak nog onbewust. Een talige bril zorgt dan voor een tweede ingang in het praktijkgericht kader, naast de fiches. Het is een tijdsefficiënte tool die begeleiders in staat stelt om met een talige bril naar de werking te kijken, aan de hand van concrete voorbeelden en in een handig formaat dat als geheugensteuntje een plaats kan krijgen in de ruimte waar de werking plaatsvindt. In de werking kunnen daarnaast ook de poster en vijf infofiches een opstapje vormen naar het praktijkgericht kader. Aan de hand van eenvoudige tips en voorbeelden herinneren ze begeleiders op een laagdrempelige manier aan de mogelijkheden rond taalstimulering.

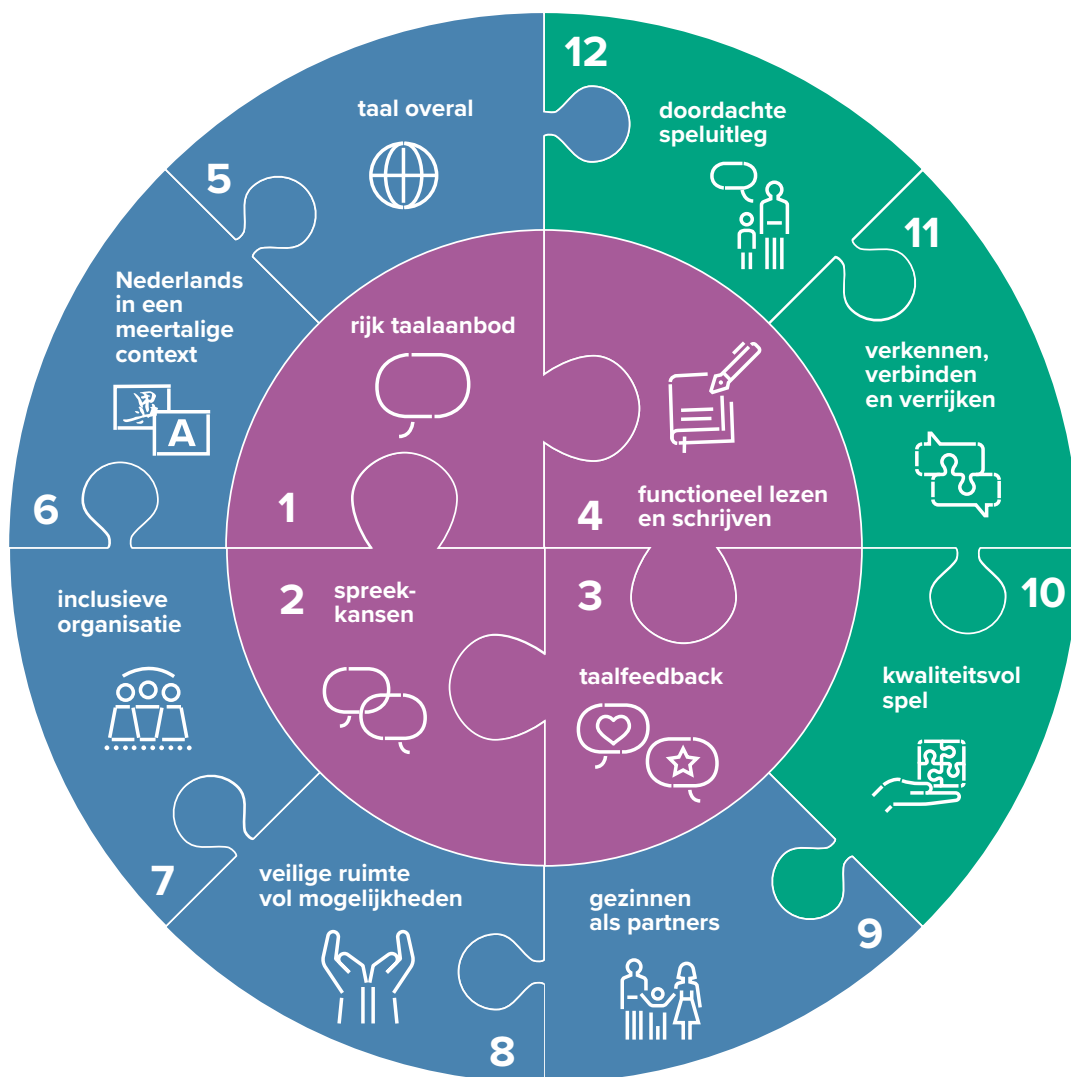
Deel 1: Bouwstenen voor taalgericht spelen

In de afgelopen jaren is er in de vrije tijd veel aan taalstimulering gewerkt. Daaruit bleek dat een ondersteunend praktijkgericht kader nodig is. In deze inspiratiegids vind je een kader voor taalgericht spelen.

Het kader bevat twaalf bouwstenen (zie figuur 1) die de ontwikkeling van het Nederlands stimuleren, verdeeld over drie aandachtsdomeinen: taalsteun (de vier paarse bouwstenen), spelcontext (de vijf blauwe bouwstenen) en spelbegeleiding (de drie groene bouwstenen).

Begeleiders van buitenschoolse activiteiten kunnen zich baseren op de bouwstenen om bij te dragen aan de taalontwikkeling Nederlands van de deelnemers.

In *Taalgericht spelen* lees je eerst hoe dit kader in onderwijs wordt gebruikt. Daarna vind je een toelichting bij alle aandachtsdomeinen en bouwstenen van het kader voor de vrije tijd.



Figuur 1. Bouwstenen voor taalgericht spelen

1. Taalgericht spelen

1.1 Taalontwikkend lesgeven

Het kader van taalgericht spelen is gebaseerd op een kader uit het onderwijs over taalontwikkend lesgeven. 'Taalontwikkend lesgeven is een manier van lesgeven waarin elke leerkracht (ook de niet-taaldocent of taalleerkracht) nadrukkelijk een rol speelt in het stimuleren en begeleiden van het proces van taalontwikkeling van studenten, leerlingen of kleuters. Dit gebeurt via onderwijs dat **contextrijk** is, **taalsteun** biedt en waarin volop **interactie** over de leerstof plaatsvindt.⁷

Bij **contextrijk** onderwijs wordt leerstof gekoppeld aan de leefwereld van de leerlingen. Door betekenisvolle context aan te bieden, kunnen leerlingen nieuwe leerstof en vaardigheden verbinden met bestaande voorkennis.⁸ De aanpak nodigt leerlingen uit om mee na te denken over de leerstof, wat de taalvaardigheidsontwikkeling stimuleert.

Taalsteun helpt leerlingen bij het begrijpen en produceren van taal. Leerlingen krijgen taalfeedback op hun inbreng en leren school- en vaktaal begrijpen en gebruiken.⁹ Een voorbeeld van taalsteun is het samen verkennen van de betekenis van nieuwe woorden. Interactie zorgt ervoor dat leerlingen actief taal leren gebruiken om de leerstof te verwerken. Daarnaast stemt de leerkracht de moeilijkheidsgraad van zijn woordgebruik bewust af op de vak- en schooltaal die leerlingen moeten verwerven.¹⁰

Omdat beleidsmakers bekommerd waren om de taalontwikkeling van opgroeiende kinderen en jongeren werd de afgelopen decennia een brede waaier aan beleidsinitiatieven en stimuleringsacties opgezet, ter ondersteuning van de rol die de school hierin speelt. Lokale besturen bouwen ervaring op met taalstimulerende initiatieven georganiseerd door jeugd- en integratiediensten, dikwijls in samenwerking met bibliotheken. Zo gingen zomerscholen, (taal)kampen, taalateliers of voorleesprojecten een flankerende rol spelen bij het onderwijs, met als doel kinderen en jongeren méér kansen te geven om schoolse competenties te ontwikkelen en het Nederlands te gebruiken.¹¹ Praktijkguides uitgewerkt in samenwerking met de vrije tijd tonen aan dat de pijlers die centraal staan bij het taalontwikkend lesgeven – context, interactie en taalsteun – ook hun ingang vinden in verschillende vrijetijdscontexten.¹²

1.2 Van taalontwikkend lesgeven naar taalgericht spelen

De kennis over taalontwikkend lesgeven is ook buiten de school bruikbaar. In de buitenschoolse context kan je die kennis flexibeler inzetten. Taalontwikkeling buiten de school hoeft namelijk geen rekening te houden met sommige randvoorwaarden die op school wel van toepassing zijn¹³, zoals de inspannings- of resultaatsverplichting voor ontwikkelings- of minimumdoelen.



7 Alladin & Van der Westen, 2009; Hajer, 2005; Hajer & Meestringa, 2020
8 Llopert & Esteban-Guitart, 2017
9 Hajer, 2005

10 Hajer & Meestringa, 2020; Swain, 1985; Van de Pol et al., 2010
11 Van den Branden, 2010a
12 Moons & Parmentier, 2011; VGC Speelpleinen, 2017
13 Van den Branden, 2010a



Het decreet Buitenschoolse Opvang en Activiteiten (BOA) bepaalt dat de buitenschoolse context kinderen ‘ontplooiingskansen en speelmogelijkheden’ aanbiedt.¹⁴ De toelichting bij het decreet beklemtoont daarbij nog het recht op rust, autonomie en participatie en de mogelijkheid voor kinderen om keuzes te maken.¹⁵ Buiten de school past dus een ontspannen, speelse omgang met taalontwikkeling waarbij Nederlands de omgangstaal is.

De vrije tijd biedt ruimte om de talen en taalvariëteiten die deelnemers buiten de school spreken als een troef in te zetten om de Nederlandse taal te versterken.¹⁶ Positieve interacties tussen begeleiders en deelnemers versterken de motivatie van taalleerders¹⁷ en aandacht voor hun al aanwezige talenkennis kan hun taalontwikkeling versterken¹⁸.

In deze inspiratiegids stellen we de aanpak van taalgericht *spelen* voor, als aanpak voor taalstimulering buiten de school. Taalgericht spel vertrekt van de kracht van de buitenschoolse context, die spontaan, creatief, authentiek, motiverend en ontspannend kan zijn. Die context is losser dan de school en je hoeft geen rekening te houden met

een leerplan of met leerdoelen, hoewel je bepaalde doelen voor taalontwikkeling kan vooropstellen in de vrije tijd. Daardoor kan je volop inspelen op de interesses van kinderen en jongeren. Ook kan je veel ruimte laten voor keuzevrijheid en voor de inbreng van de doelgroep. In de buitenschoolse context krijgen kinderen kansen om nieuwe woorden op te pikken via interacties en gesprekken met begeleiders en andere kinderen. Dat gebeurt vooral wanneer er sociale interacties zijn met een rijk taalaanbod van de begeleiders en uitgebreide, uitgedaagde taalproductie van de deelnemers. Expliciet aandacht besteden aan woordenschat kan dat proces versterken. Zo krijgen kinderen meer mogelijkheden om deel te nemen aan gesprekken in het Nederlands en hun mondelinge taalvaardigheid te vergroten.¹⁹ De buitenschoolse context biedt kinderen kansen om, flankerend aan het onderwijs, verschillende vaardigheden verder te ontplooiën zoals lezen, luisteren, praten, schrijven, begrijpen of in interactie gaan (ook aan de hand van non-verbale communicatie). Taal wordt er gebruikt in authentieke, doelgerichte situaties, die zinvol en motiverend zijn. Een diverse groep betrokken begeleiders speelt mee.

14 Vlaamse codex, 201915
 15 Schrijvers et al., 2019
 16 Van den Branden, 2010a
 17 Cummins, 2000

18 Goriot et al., 2016
 19 Frijs & Van den Branden, 2021; Geudens et al., 2021; VanPatten & Smith, 2022

1.3 Het kader van taalgericht spelen: taalsteun, spelcontext en spelbegeleiding

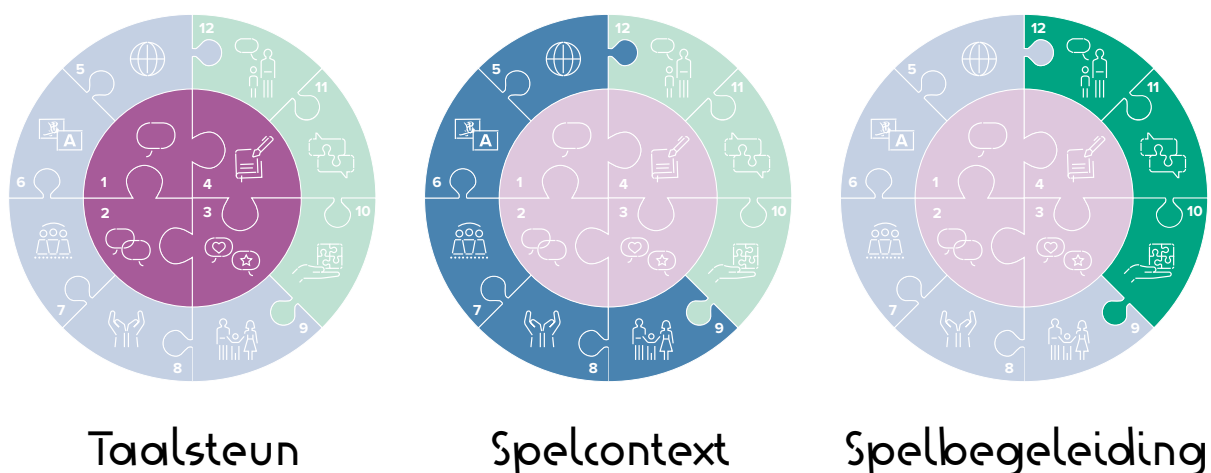
De pijlers van taalontwikkelen lesgeven (taalsteun, context en interactie) hebben we vertaald naar de vrijetijdscontext. Ze kregen een plek in onderstaande figuur (Figuur 2) in de vorm van drie aandachtsdomeinen: taalsteun, spelcontext en spelbegeleiding. Elk van die aandachtsdomeinen bevat bouwstenen die begeleiders kunnen gebruiken om activiteiten taalgericht te maken. In wat volgt, worden per domein de bouwstenen in onderstaande figuur (Figuur 2) toegelicht.

De drie aandachtsdomeinen van taalgericht spelen (taalsteun, spelcontext en spelbegeleiding) staan niet los van elkaar, maar voeden en beïnvloeden elkaar. De meest krachtige taalstimulerende omgeving creëer je niet met taalsteun alleen; die verwezenlijk je door ook spelcontext en spelbegeleiding met zorg te benaderen. Taalgericht spelen is diepgaand inzetten op taalsteun in een activiteit die op een doordachte manier begeleid wordt en in een context die voeding geeft aan spel- en leeransen voor deelnemers. Het is belangrijk dat de activiteit en het spelen centraal staan. Taalgericht spelen gebeurt in 'speeltaal', die de vak- en schooltaal aanvult. Zo leren kinderen en jongeren

de Nederlandse taal op een andere manier kennen. Taalgericht spelen eeft bovendien het pad naar (andere) vrijetijdsactiviteiten. Kinderen en jongeren kunnen zo hun sociaal netwerk uitbreiden en hun spreekdurf en zelfvertrouwen vergroten.²⁰

1.4 Een diversiteit aan contexten in het georganiseerd vrijetijdsaanbod

Alle vrijetijdscontexten zijn anders. Heel wat vrijetijdscontexten hebben geen vaste groep. In opvang voor en na school komen kinderen bijvoorbeeld op verschillende tijdstippen binnen en ook in veel initiatieven tijdens vakanties kan de groep van dag tot dag veranderen. Deze context staat voor de uitdaging om een aanbod te voorzien voor een wisselende groep kinderen waarvan de samenstelling onvoorspelbaar is.²¹ Andere vrijetijdsactiviteiten verwelkomen dan weer wel een vaste groep kinderen op vaste tijdstippen, tijdens de week, in het weekend of tijdens schoolvakanties. Sommige activiteiten richten zich sterk op taalstimulering, terwijl andere een ander doel hebben, zoals sporten of leeftijdsgenoten ontmoeten. Soms is er een samenwerking met taalgerichte organisaties of bibliotheken, die expertise inbrengen. Ook volgen begeleiders bijscholingen of gebruiken ze educatieve pakketten. De regel-



Figuur 2. Aandachtsdomeinen van taalgericht spelen

geving²² voorziet een steeds grotere rol voor lokale overheden in het afstemmen en toegankelijker maken van buitenschoolse opvang en activiteiten en in het werken aan een kwalitatief aanbod.

Bij zomerscholen selecteren leerkrachtenteams kinderen bewust om bijvoorbeeld hun taalontwikkeling Nederlands extra te stimuleren of te ondersteunen. Zo ontstaan groepen waarin kinderen een vergelijkbare beheersing van het Nederlands hebben. Vaak wordt gewerkt met een combinatie van onderwijzen en spelen. Daarbij krijgen deze kinderen bijvoorbeeld in de voormiddag onderwijs en sluiten ze in de namiddag aan bij het speelplein of een ander vrijetijdsinitiatief. Vooral het vrijetijdsluik van zomerscholen sluit aan bij het voorgestelde kader van taalgericht spelen. Andere initiatieven verwelkomen alle kinderen en worden geconfronteerd met een grote verscheidenheid in taalvaardigheid in het Nederlands en in voorkennis in allerhande domeinen. Het is niet eenvoudig om een groep deelnemers met een sterk uiteenlopende beheersing van het Nederlands te begeleiden. Toch zijn er ook voordelen te halen uit die verschillen. Dat kan door die bewust in te zetten, bijvoorbeeld door deelnemers verschillende rollen te geven en hen in duo's of groepjes met een verschillende taalbeheersing een opdracht te laten uitvoeren. Kinderen en jongeren kunnen zo op een speelse manier met elkaar in contact komen, hun Nederlandse woordenschat uitbreiden en hun spreekdurf verhogen.

Naast de diversiteit aan vrijetijdscontexten is er ook diversiteit in en tussen begeleidersteams. Veel begeleiders zijn vrijwilligers of zijn kortgeschoold en kregen geen talige vakken in hun opleiding. Medewerkers van taalgerichte organisaties zijn dan weer taalprofessionals. Sommige begeleiders hebben veel ervaring in vrijetijdsbegeleiding, terwijl andere uit een gestructureerde onderwijsomgeving komen. Sommige begeleiders zijn vragende partij om sterk uitgewerkte instructies van activiteiten te volgen, terwijl anderen zich daardoor beperkt voelen in hun creativiteit en autonomie. Begeleidingsteams in de vrijetijdscontext kennen een groot verloop. Dat maakt het niet evident om ervaring en expertise vast te houden en te laten groeien.

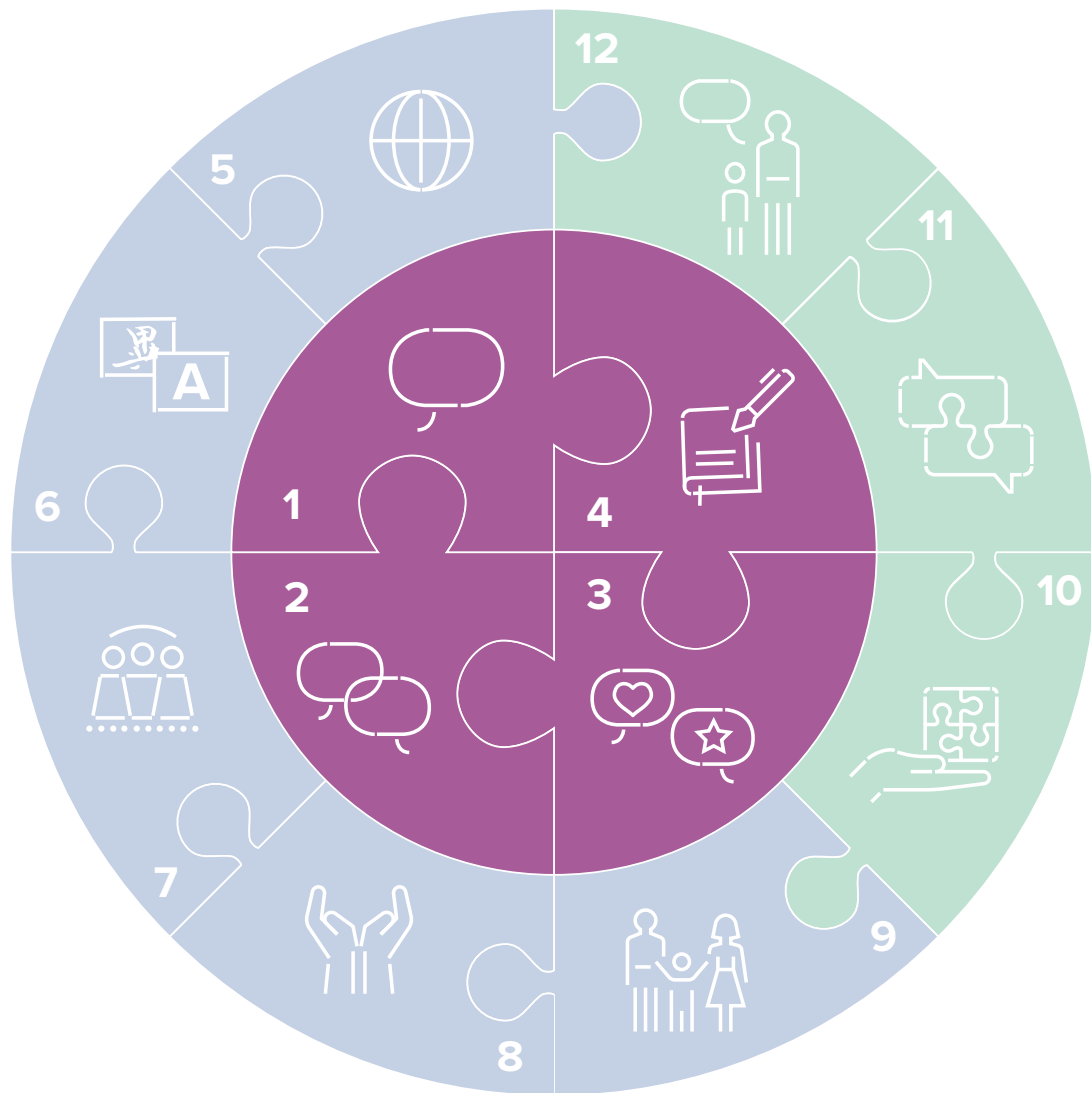
Hoewel er veel diversiteit bestaat in vrijetijdscontexten en begeleiders, kan deze publicatie inzichten bieden die in heel wat contexten inspirerend kunnen zijn.

1.5 De rol van de organisatie

Rekening houden met de drie aandachtsdomeinen vraagt heel wat van begeleiders. Organisaties voorzien daarom best ruimte voor visievorming en professionalisering. Zo zal taalsteun meer effect hebben in een context die oog heeft voor diversiteit en inclusie²³, en spelbegeleiding zal vlotter verlopen als ook elementen van taalsteun geïntegreerd zijn. Een voedende spelcontext krijgt onder meer vorm door de sfeer die de spelbegeleiding aan de hand van taalsteun creëert.

Individuele begeleiders kunnen taalgericht spelen niet alleen dragen. Het komt maximaal tot zijn recht als alle betrokkenen bij de activiteit van de aanpak doordrongen zijn. Coördinatoren of pedagogisch coaches kunnen zeker een rol spelen om die gedragenheid te creëren. Ze kunnen dit kader gebruiken in hun coaching van begeleiders(groepen).

2. Taalsteun



Het eerste aandachtsdomein uit het praktijkgericht kader is taalsteun. Het is noodzakelijk dat kinderen taalsteun krijgen op vier verschillende manieren²⁴: door veel Nederlands te horen in een rijk taalaanbod (bouwsteen 1), door veel oefenmogelijkheden of spreekansen te krijgen (bouwsteen 2) en feedback te krijgen over hun taal (bouwsteen 3) en door (functioneel) te lezen en te schrijven (bouwsteen 4). Deze elementen hangen met elkaar samen en wisselen elkaar in een sterke taalstimulerende omgeving af.

2.1 Bouwsteen 1: rijk taalaanbod

De eerste bouwsteen van taalsteun is veel en rijke taal horen en zien. Dit noemen we een rijk taalaanbod. Om een taal op te bouwen, is het belangrijk dat kinderen met veel en rijke taal in contact komen en dat begint het best al op een vroege leeftijd.²⁵ Ook bij oudere kinderen en jongeren die al goed spreken, loopt de taalontwikkeling door aan de hand van een sterk taalaanbod.²⁶



Kinderen ontwikkelen taal door woorden te horen die ze nog niet kennen. Het is belangrijk om met volledige zinnen te spreken en moeilijke woorden niet te vermijden, kortom: om een rijke taal te gebruiken. Hoe kunnen kinderen of jongeren die anders leren?²⁷ Natuurlijk zal je een aantal andere aspecten van je taal, zoals je spreektempo, wel aanpassen. Probeer vooral goed te observeren en geduldig en verbonden te blijven met de deelnemers.

Naast de alledaagse gesprekjes die je met kinderen en jongeren kan hebben, kan je ook extra taal-aanbod voorzien door hun bijvoorbeeld boeken voor te lezen of door samen een film te bekijken.²⁸ Benut als begeleider optimaal de leerkanalen voor deelnemers door in gesprek te gaan over een boek, film, muziekkuitvoering, theaterstuk of televisieserie. Wat vonden de kinderen van het boek? Welk personage in een film was hun favoriete en waarom? Waarom vinden ze een liedje, een popster of een acteur zo leuk?

Ben je als begeleider niet altijd even zeker over je Nederlands? Geef dan het goede voorbeeld en toon dat jij ook nog wil leren. Kennen de kinderen een woord dat jij enkel kent in een andere taal? Nodig hen dan uit om jou te helpen. Meertalige kinderen zullen zichzelf misschien herkennen in jouw leerproces.

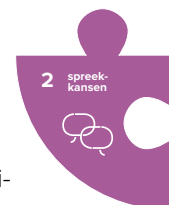
Bij een rijk taalaanbod hoort ook een rijke buitenschoolse omgeving waarin veel letters en geschreven teksten een plaats krijgen. Dit betekent dat er plaats en ruimte dient gemaakt te worden voor (voor)lezen. Je kan boeken bijvoorbeeld gebruiken om kinderen en jongeren informatie mee te geven die ze nodig hebben voor een activiteit, om hun fantasie te prikkelen of om ze nieuwsgierig te maken naar het vervolg van een activiteit. Deelnemers met een andere thuistaal dan het Nederlands zijn erg gebaat bij het voorlezen van rijke verhalen.²⁹ Maar ze leren niet zomaar nieuwe woorden door te luisteren naar een begeleider die voorleest. Je moet de deelnemers als begeleider prikkelen om zélf actief taal te gebruiken. Dit doe je, als het kan, het best in kleinere groepjes, zodat kinderen echt de kans krijgen om mee te denken. Denk vooraf goed na over wat je juist wil bereiken. Als je bijvoorbeeld de fantasie van kinderen wil

stimuleren, kan je vragen hoe ze het boek beleven. Wat stellen de kinderen zich voor als ze de illustratie op de kaft bekijken, of als ze de titel horen? En denken alle kinderen daar hetzelfde over? Als je het verhaal hebt voorgelezen, kan je nagaan of jullie voorspellingen klopten. Ook tijdens het voorlezen, kan je het taalaanbod eenvoudig verrijken. Kunnen de toehoorders bijvoorbeeld naverhalen wat er al gebeurd is? Of voorspellen wat er nog komen zal? Wat vertellen de illustraties hun en stemmen die overeen met wat er in de tekst staat? Hebben de deelnemers al eens iets gelijkaardigs meegemaakt of gevoeld? Als deelnemers niet of moeilijk in interactie gaan, met jou en met elkaar, kan je overschakelen op hardop denken. Je vertelt daarbij hoe jij het boek leest: “Die mol op de kaft ziet er boos uit. Dat zou ik ook zijn als er iemand een drolletje legt op mijn hoofd. Ik denk dat het een poezendrol is maar ik moet het verhaaltje lezen om te weten te komen wie het écht was. Wat zouden jullie doen als er iemand op jullie kop poepte? Ik zou me niet zomaar laten doen!”

De website rijketeksten.org van de Taalunie geeft voorbeelden van rijke teksten voor kinderen en jongeren van zes tot achttien jaar, waaronder informatieve teksten en prentenboeken. Op de website vocvo.be zijn er eveneens ruim vijftig rijke teksten terug te vinden. Ook boekenzoeker.be van Iedereen Leest biedt leestips voor kinderen en jongeren van nul tot achttien jaar. Tenslotte bundelt de inspiratiegids *Les in lezen* zestien inspiratiefiches over effectief leesonderwijs.

2.2 Bouwsteen 2: spreekkansen

Het tweede aspect van taalsteun bestaat uit spreekkansen. Om taal te verwerven, is het belangrijk dat kinderen zelf oefenen en taal gebruiken. Daarvoor hebben ze spreekkansen nodig in de vorm van beurt- én onderwerpsruimte, en met jou als begeleider kunnen ze die volop grijpen³⁰. Net als volwassenen, spreken kinderen het liefst tegen iemand die echt luistert én die ze de tijd geeft om hun gedachten te verwoorden. Als begeleider kan je spreekkansen creëren door te vertrekken van een situatie of gebeurtenis waarin het kind actief betrokken is. Wanneer een kind aan het spelen is met een speelgoedauto



27 Rowe, 2012
28 Hemmerechts et al., 2017
29 Tiebout et al., 2023
30 Ellis, 2005

kan je samen spelen met het kind en taal aan het spel toevoegen door bijvoorbeeld zelf een andere speelgoedauto te nemen en te zeggen: 'Vroem! Die auto kan snel rijden.'³¹ Wanneer kinderen naar jou komen om iets te vertellen, bijvoorbeeld over een bouwkraan die ze in de buurt opmerken, nodig hen dan uit om hier verder over te vertellen. Dat doe je door authentiek geïnteresseerd te zijn in de belevingswereld van de kinderen en door hun veel vragen te stellen. Idealiter stel je open vragen. Dat zijn vragen die meer als antwoord verwachten dan enkel 'ja' of 'nee'. Je nodigt een kind meer uit om te spreken door de vraag 'Hoe heb je die cake gebakken?' dan door te vragen 'Was het moeilijk om een cake te bakken?'³²

Het gebeurt wel eens dat een aantal kinderen in een groep zo veel praten dat het lijkt alsof je nooit tijd hebt om naar anderen te luisteren. Dat is heel uitdagend, maar het is wel iets om aandacht aan te besteden. Je kan bijvoorbeeld kinderen die niet veel spreken vaker zelf benaderen voor een babbel en de veelpraters daarbij laten oefenen in goed luisteren.³³

Kinderen hoeven trouwens niet altijd met een begeleider te praten om te oefenen. Evengoed kunnen kinderen met elkaar praten en kan je zo hun spreekkansen én taalaanbod vergroten. Dat doe je bijvoorbeeld door kinderen te laten samenwerken om tot een oplossing te komen.³⁴ Voor kinderen die het moeilijk hebben met het verwoorden van hun gedachten kunnen denkstimulerende gesprekken soelaas bieden. Je stelt daarbij vragen die kinderen aanzetten tot denken. Ze krijgen de kans om daarop te reageren. Hun reactie wordt vervolgens besproken en er wordt op ingespeeld. (Prenten)boeken kunnen een uitgelezen aanleiding zijn tot een denkstimulerend gesprek, over bijvoorbeeld eigenschappen van de personages of voorspellingen over de rol die ze zullen spelen.

2.3 Bouwsteen 3: taalfeedback

Het derde aspect van taalsteun is taalfeedback. Kinderen die spreken, maken fouten. Het is belangrijk dat kinderen uit hun fouten kunnen leren, en dat kan alleen als ze daarop feedback krijgen. Jonge kinderen denken



meestal nog niet uit zichzelf na over taal maar ze gebruiken wel taal en maken ook fouten. Het is daarbij belangrijk om hen op een impliciete manier feedback te geven. Dat doe je door de zin waarin het kind een fout maakte, op een juiste manier te herhalen. Als het kind zegt 'Ik heb mijn sandalen aangedoet.', kan jij bijvoorbeeld zeggen 'Wauw, heb jij alleen je sandalen aangedaan?' Zo hoort het kind het werkwoord op de juiste manier en weet het meteen dat je de zin wel begrepen hebt. Oudere kinderen kunnen wel al nadenken over taal, en bij hen kan je dus wel expliciet verbeteren. Bijvoorbeeld als een kind zegt 'Ik wil graag die appeltje.' zou je kunnen zeggen, 'Het is niet die maar dat appeltje. Wou je dat rode of dat groene appeltje?'³⁵

Als kinderen ouder worden, vinden ze het uiteraard niet altijd leuk om expliciet op hun fouten gewezen te worden. Zeker niet als er omstanders bij zijn. Probeer daar altijd rekening mee te houden als begeleider. Het is uitermate belangrijk, ook voor de leeransen³⁶ van kinderen, dat ze zich goed voelen in de vrijetijdsbesteding. Als het je geen goed moment lijkt om feedback te geven, doe je dat waarschijnlijk beter niet om het welbevinden van de kinderen te behouden of kan je ervoor kiezen om de feedback op een later moment te geven. Anderzijds maakt iedereen wel eens een foutje en kan je zeker ook inzetten op een sfeer waarbij het oké is om fouten te maken en om feedback te krijgen. Daar kunnen waarschijnlijk heel wat kinderen uit leren!

Taalfeedback draait niet enkel om het verbeteren van foute taal; het is ook een manier om goede en rijke taal positief in de verf te zetten.³⁷ Bijvoorbeeld: 'Fijn dat je zegt dat je graag een appeltje wilt. Heb je liever het rode of het groene?' Als een boodschap niet helemaal duidelijk is, kan je ook verhelderende feedback gebruiken: 'Bedoel je dat je liever geen mandarijntje eet? Alle andere kinderen eten een mandarijn maar er zijn ook twee appels.'

Een begeleider die taalfeedback geeft, produceert zelf ook taal. Het produceren van taal is ook een belangrijk onderdeel van het taalaanbod. In gesprekken met kinderen kunnen taalfeedback en een rijk taalaanbod gecombineerd worden. Als het

31 Hadley et al., 2020; Van den Branden & Vanbuel, 2023

32 Hadley et al., 2020

33 Erickson, 1996

34 Storch, 2012

35 Sheen & Ellis, 2011; Lyster & Saito, 2010

36 Wang et al., 2021

37 Agirdag, 2020; Sheen & Ellis, 2011

kind bijvoorbeeld zegt 'Ik heb de straat overgesteekt!', kan je als begeleider reageren met 'Je bent de straat overgestoken, goed zo!' of je kan zeggen 'Ik heb gezien dat je naar links en rechts keek en voorzichtig bent overgestoken op een moment dat er geen voertuigen aankwamen. Dat is inderdaad een veilige manier van oversteken!' Die tweede manier van reageren is veel rijker aan taalaanbod dan de eerste. De tweede optie, waarin taalfeedback en taalaanbod samen aangeboden worden, is niet in elke situatie haalbaar, maar is wel iets om na te streven op momenten dat er wel tijd en rust voor te vinden is.

2.4 Bouwsteen 4: functioneel lezen en schrijven

In het onderwijs kunnen leerlingen opdrachten krijgen waarbij ze lezen of schrijven met een concreet doel dat aansluit bij hun dagelijkse leefwereld of relevant is voor hun toekomst. Dat heet functioneel lezen en schrijven. Deze werkwijze sluit aan bij de ervaringen van leerlingen en biedt veel kansen om iedereen deel te laten nemen aan lees- en/of schrijfactiviteiten, in groep of individueel.³⁸ Ook de vrijetijdscontext biedt mogelijkheden om in te zetten op functioneel lezen en schrijven. In de vrije tijd kan ingegaan worden op de vele ervaringen en interesses van kinderen en jongeren waardoor er veel kansen zijn om op een functionele en authentieke manier betekenis te geven aan schrijven en lezen.

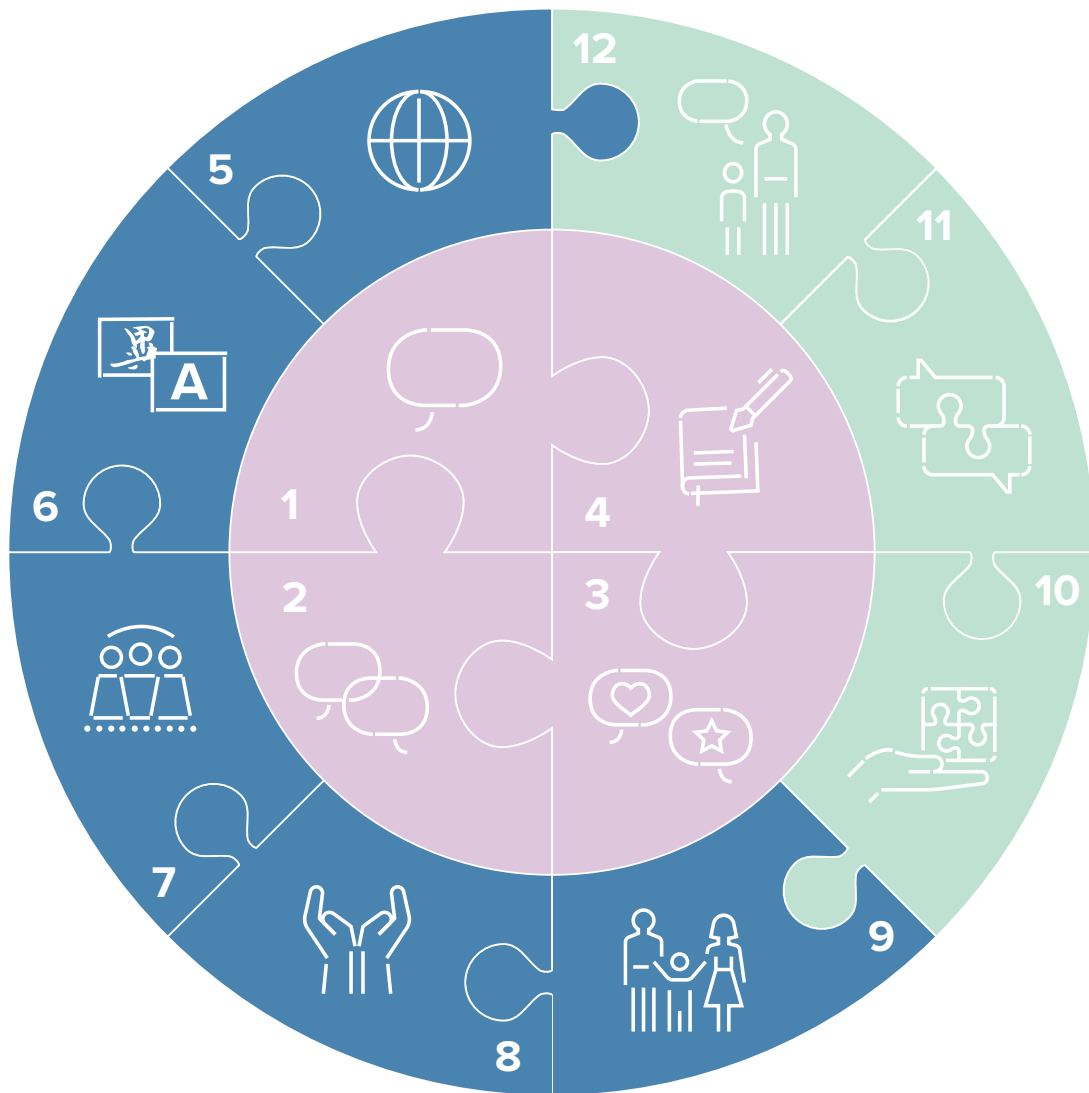
Je kan dus bij een vrijetijdsactiviteit niet alleen ruimte maken voor mondelinge taal maar ook voor geschreven taal. Hoe kan je kinderen en jongeren functioneel laten lezen en schrijven? Om quizvragen te kunnen maken over beroemdheden moeten jongeren bijvoorbeeld tijdschriften lezen. En om een gerecht te kunnen maken voor een afsluitend feestje, moeten kinderen een recept lezen en een boodschappenlijstje schrijven. Of misschien schrijven ze wel een brief aan een bevriende piraat die hen kan helpen bij hun schattenzoektocht. Ook lezen kan je op deze manier inzetten, bijvoorbeeld als die piraat een brief terugschrijft of wanneer de spelregels voor een gezelschapsspel nagelezen moeten worden.

Om de doelgroep gemotiveerd te houden, bied je die geschreven taal niet aan als les of verplichte activiteit. Bij kleuters gaat het om een brede invulling van 'schrijven en lezen', zoals doen alsof ze schrijven of lezen of briefjes en boodschappenlijstjes maken. Wanneer ze met een pen tekenen of 'schrijven', oefenen ze hun fijne motoriek. Je kan kinderen die nog niet zelf kunnen schrijven, ook laten vertellen. Je schrijft als begeleider de tekst op en het kind geeft achteraf aan of je het goed geschreven hebt.⁴⁰

Als begeleider kan je het lezen en schrijven modelleren door hardop te zeggen wat je bij dat lezen en schrijven denkt en doet. Zo zullen de kinderen en jongeren vlotter zélf aan de slag kunnen gaan.⁴¹ Dat vergt soms wat voorbereiding. Je neemt immers heel wat stappen onbewust. *Wat* je gaat lezen – van een boodschappenlijstje, recept, instructies tot een boek – bepaalt *hoe* je het leest. En hetzelfde geldt voor wat je gaat schrijven. Denk hier hardop over na: "Ik vraag me af waar ik een recept kan vinden voor een taart. Ik kijk even vooraan in het kookboek. Ik zie een foto van een taart. Wat heb ik allemaal nodig? Dat staat waarschijnlijk onder de titel 'ingrediënten'. Dat is een moeilijk woord! Net als 'ml', 100 ml melk. Wat betekent dat ook alweer?" Denk vooraf na over de vragen die je jezelf stelt of kan stellen. Bedenk bijvoorbeeld hoe je achterhaalt wat moeilijke woorden betekenen en welke stappen je neemt om je lees- of schrijfdoel te bereiken. Je kan ook benoemen *waarom* je iets opschrijft. Zo komen de jongste deelnemers te weten hoe geschreven taal werkt en waarvoor ze dient. Bovendien worden ze gestimuleerd om zelf 'te doen alsof'.



3. Spelcontext

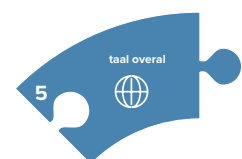


De bouwstenen van spelcontext krijgen best een plaats in de voorbereiding van je activiteit: het gegeven dat taal altijd en overal een rol speelt (bouwsteen 5), de plaats of rol van Nederlands in een meertalige context (bouwsteen 6), de nood aan inclusie (bouwsteen 7), de fysieke ruimte (bouwsteen 8) en gezinnen als partners (bouwsteen 9). De manier waarop je met deze bouwstenen omgaat, bepaalt mee of je vrijetijdsactiviteit een succes wordt. Over heel wat aspecten van de context heb je als begeleider van activiteiten geen of weinig controle. Je krijgt bijvoorbeeld een ruimte toegewezen, je kent de groep deelnemers

niet vooraf, de samenstelling van de groep kan wijzigen, je moet werken met materiaal dat voorhanden is, je hebt slechts een beperkt budget, enzovoort. Toch biedt deze 'spelcontext' dankzij de vijf bouwstenen een heleboel kansen om het Nederlands te versterken.

3.1 Bouwsteen 5: taal overal

Taal is overal om ons heen. Kinderen en jongeren gebruiken taal in elke interactie. Toch kan je ze als begeleider dat extra



duwtje geven om taal, met name het Nederlands, vaker én motiverender te gebruiken in alles wat er in je vrijetijdsinitiatief gebeurt. Grijp elke kans tot interactie aan, bijvoorbeeld door kinderen en jongeren tijdens het eten uit te nodigen om te praten. Door overgangsmomenten – denk maar aan een toiletbezoek of een wissel van activiteiten – bewust aan te wenden, kan je deelnemers die minder spreekdurf hebben toch tot een spontaan gesprek brengen.⁴² Kies op dergelijke overgangsmomenten bewust met welke deelnemer je in gesprek gaat, en bied zo extra taalkansen aan kinderen die talig minder sterk staan of minder spreekdurf in groep hebben.

Bouw taalroutines in. Dat zijn vaste, steeds terugkerende activiteiten die ervoor zorgen dat taal een evidentie wordt. Zo hoef je er niet steeds bewust aan te denken. Kinderen en jongeren die uit zichzelf niet voor talige activiteiten kiezen, zijn zo toch dagelijks met taal bezig. Denk bijvoorbeeld aan een vast babbelkwartiertje of aan een interactieve voorleessessie die je elke dag herhaalt. Kinderen en jongeren zijn daarbij niet enkel aan het luisteren: ze voorspellen bijvoorbeeld wat er komen zal, gaan in discussie, verzinnen alternatieven, leven zich in of ze delen interpretaties. Kortom, ze gebruiken taal. Je stelt deelnemers best niet te veel wie-, wat-, wanneer- en waar-vragen want die kunnen ze met één woord beantwoorden. Je wilt ze juist prikkelen om te praten. Stel daarom ook waarom- en hoe-vragen.⁴³ En voorzie her en der stapeltjes (voorlees)boeken om stille momentjes te vullen met (voor)lezen of gesprekjes over de boeken.

Ook in wat kinderen en jongeren uit zichzelf aanbrengen, zitten taalleerkansen. Denk maar aan het voorbeeld van het autootje (zie Bouwsteen 2: spreekansen). Misschien vertelt het kind uit zichzelf iets over het autootje waarmee het gefascineerd aan het spelen is en kan je daarop inspelen. Of een jongere vertelt iets over een bericht op sociale media en je knoopt als begeleider een gesprek aan over dat thema. Beide situaties vertrekken van een betekenisvolle activiteit, namelijk spelen met autootjes voor het jonge kind en berichten bekijken op sociale media voor de jongere. Vertrekken van betekenisvolle activiteiten verhoogt de kans dat kinderen en jongeren actief taal gebruiken.⁴⁴

3.2 Bouwsteen 6: Nederlands in een meertalige context



De meertalige context van de deelnemers is een waardevolle bron die je als begeleider kan aanboren. Veel deelnemers zijn immers meertalig. Kinderen en jongeren leren thuis een informele taal, een variant van het Nederlands of een andere taal, én leren op school en daarbuiten het Nederlands. Ze krijgen er al snel één of meerdere talen bij, bijvoorbeeld het Engels via internet, het Frans op school of als omgangstaal in Brussel of het Arabisch in de Koranlessen. Her en der leren ze nog andere talen of taalvariëteiten kennen. Uiteraard verwerven kinderen deze talen niet allemaal op hetzelfde niveau. Maar alle talige kennis die ze vergaren, komt wel terecht in één groot reservoir, dat in de afhankelijkheidshypothese het ‘centraal onderliggend kennisreservoir’ genoemd wordt.⁴⁵ Alle talen die een mens ontwikkelt, putten uit datzelfde kennisreservoir, uit die onderliggende basis.

Alle deelnemers zullen dus een potje talenkennis hebben om uit te putten bij hun verdere taalontwikkeling. En als begeleider kan je dat potje af en toe expliciet aanspreken. Gebruik, als je het nodig vindt, de thuistaal van deelnemers als hulpmiddel om het Nederlands begrijpelijker te maken. Je kan deelnemers ook eens samen in een andere taal dan het Nederlands laten spelen als alle deelnemers die taal machtig zijn. Als alle deelnemers die taal machtig zijn. Als begeleider kan je dan woorden en uitdrukkingen die je opvangt verbinden met het Nederlands. Wanneer iemand mee wil doen die de andere taal niet kent, wordt er weer overgeschakeld naar het Nederlands als verbindende taal.⁴⁶ Ook non-verbale communicatie kan versterkend werken. Gebarentaal, oogbewegingen en mimiek kunnen je woorden ondersteunen en aanvullen.⁴⁷ Let wel, wees je bewust van mogelijke culturele verschillen bij non-verbale communicatie.

Als begeleider kan je ook zélf tonen welke talen je kent en welke rol die spelen in je leven. Door die meertaligheid te benoemen en tegelijk de versterking van het Nederlands te stimuleren, kan je een voorbeeld zijn voor meertalige deelnemers.⁴⁸

42 Vlaamse Onderwijsraad, 2023

43 Van der Linden, 2023

44 Van den Branden, 2010b

45 Cummins, 1979

46 Trioen et al., 2021

47 Barnes et al., 2023

48 Walqui, 2000

Daarnaast kan een positieve omgang met alle talen bijdragen tot het gemotiveerd en betrokken houden van de deelnemers.⁴⁹ Meertalige liedjes, prentenboeken en rijmpjes kunnen standaard deel uitmaken van het aanbod, naast het Nederlandstalige aanbod. Laat kinderen en jongeren eens een liedje uit een andere taal of een spel uit een andere cultuur of context aanbrengen. De vertaling naar het Nederlands is erg taalstimulerend.⁵⁰ Bovendien kan het voor deelnemers motiverend zijn om iets te kunnen delen waarin alleen zij expert zijn.⁵¹ Wanneer kinderen en jongeren het gevoel krijgen dat alle talen of taalvarianten die ze kennen, gewaardeerd worden, zullen ze meer (cognitief) voordeel hebben van hun meertaligheid.⁵²

3.3 Bouwsteen 7: inclusieve organisatie

In vrijetijdsactiviteiten voor kinderen en jongeren heb je als begeleider vooraf niet altijd een zicht op de mogelijke diversiteit van de deelnemers. Ze kunnen op heel veel vlakken van elkaar verschillen. En nog meer dan in een schoolse context is werken ‘op maat’ van elke deelnemer een enorme uitdaging. In het onderwijs kan een leerkracht de beginsituatie van leerlingen in kaart brengen, bijvoorbeeld door een evaluatie. Maar in vrijetijdsactiviteiten is het niet evident om tijdens het spelen snel te weten te komen wie je deelnemers zijn en wat ze nodig hebben voor hun taalontwikkeling. We kiezen dan ook voor een inclusieve aanpak via *Universal Design for Learning* (UDL, ofwel Onderwijs Ontwerpen voor Iedereen). Dat is een kader gebaseerd op onderzoek dat leerkrachten in staat stelt om tegemoet te komen aan de diverse noden van alle leerlingen. Vertaald naar ‘taalgericht spelen’ betekent dit dat we streven naar een inclusieve organisatie. Dat doen we door onnodige drempels voor taalontwikkeling Nederlands uit de weg te ruimen. Als begeleider kan je dat op verschillende manieren doen. Ten eerste is het belangrijk om zo veel mogelijk te variëren.⁵³ Je kan dit doen via een aantal keuzemogelijkheden en door deelnemers te laten kiezen of en hoe ze deelnemen. Je biedt verschillende participatiemogelijkheden aan door deelnemers te laten kiezen uit verschillende rollen tijdens de vrijetijdsactiviteit en door ze te laten



kiezen op welke manieren ze zich willen uitdrukken. Ze kunnen bijvoorbeeld spreken, schrijven, tekenen of non-verbale communicatie gebruiken. Er is ook variatie mogelijk in de taalvaardigheden die deelnemers kunnen inzetten: lezen, luisteren, praten, schrijven, begrijpen en produceren. Je kan de drempel verlagen voor deelnemers door hen te laten kiezen voor de taalcompetentie waarin ze uitblinken. Toch is het belangrijk om de deelnemer ook te stimuleren richting de competenties waarin ze oefening nodig hebben. Verder is er variatie mogelijk in interessegebieden, spelmaterialen, ruimtes en begeleiders. Als je veel vormen van variatie mogelijk maakt, kunnen deelnemers gemakkelijk aansluiten vanuit welbevinden en betrokkenheid.⁵⁴

3.4 Bouwsteen 8: veilige ruimte vol mogelijkheden

Een volgend belangrijk element voor het slagen van je activiteiten is een veilige, inclusieve en motiverende ruimte vol mogelijkheden.⁵⁵ De ruimte waar vrijetijdsactiviteiten plaatsvinden is misschien niet altijd de meest aantrekkelijke: vaak wordt de ruimte door verschillende organisaties gebruikt, moet er steeds weer opgeruimd worden of is er niet de vrijheid om de ruimte naar hartenlust in te richten. Toch kunnen kleine ingrepen een groot verschil maken. In de pedagogische visie van Loris Malaguzzi wordt de ruimte, samen met de aangeboden materialen, dan ook beschouwd als de derde pedagoog.⁵⁶ De eerste pedagoog zijn het kind en de andere kinderen in de groep, die zelf leermomenten creëren, gevolgd door de volwassene als tweede pedagoog. Door als begeleider goed te observeren, kan je de ruimte aanpassen op basis van het spel van deelnemers én leer je van je eigen ervaringen met de ruimte. Als volwassene kan je ook wel eens verleid worden tot acties en gevoelens door de indeling van een ruimte. Denk maar aan de producten op ooghoogte in de supermarkt, met hun aantrekkelijke vormgeving. Voor kinderen en jongeren geldt hetzelfde. Een goed ingedeelde en ingerichte ruimte zorgt ervoor dat deelnemers zich veilig voelen en ze verlicht jouw taak als begeleider. Als deelnemers voldoende rust vinden en weten wat er van hen verwacht wordt, ontstaat er meer ruimte voor ‘taalgericht



49 Vanbuel & Van den Branden, 2017
 50 Laufer & Shmueli, 1997
 51 Ryan & Moller, 2017
 52 Goriot et al., 2016.

53 Rao & Torres, 2017
 54 Deci & Ryan, 2013
 55 Hughes et al., 2019
 56 Meeuwig et al., 2007

spelen'. Een steeds veranderende ruimte kan tot verwarring leiden. Observeer hoe deelnemers reageren op indeling, materialen, kleuren, sfeer, hoeken, ... en speel hier gericht op in. We leren op dit vlak het meest van de voorkeuren die deelnemers tonen door hoe zij een plek innemen in en zich bewegen door de ruimte en hun omgang met het materiaal. Natuurlijk en kosteloos materiaal zorgen er bij uitstek voor dat kinderen en jongeren kunnen spelen, onderzoeken of experimenteren, volgens hun eigen interesses en ontwikkeling. Naast een binnenruimte, is er bij voorkeur ook een buitenruimte beschikbaar voor deelnemers.⁵⁷

Je kan taal bewust een plek geven in de ruimte. Daarbij denken we in de eerste plaats aan een gezellige en rustige boekenhoek. Maar je kan bijvoorbeeld ook een berichtenmuur voorzien waar elke deelnemer een envelop heeft waarin anderen briefjes kunnen posten. Voorzie ook een envelop voor de begeleiders en verblijd de deelnemers zelf eens met een berichtje.

3.5 Bouwsteen 9: gezinnen als partners



De organisatie waarin vrijetijdsactiviteiten plaatsvinden, staat nooit op zichzelf. Acties van andere organisaties en mensen kunnen de werking beïnvloeden. Dat geldt natuurlijk ook voor het spel en de taalontwikkeling van kinderen en jongeren. Het is dan ook belangrijk om oog te hebben voor mogelijke partnerschappen, waaronder die met gezinnen.

Een rijk taalaanbod in de thuistaal – in (taalvarianten van) het Nederlands of andere talen – is een goede basis voor verdere taalontwikkeling.⁵⁸ Spontane gesprekjes tussen ouder/voogd en kind zijn erg waardevol voor de taalontwikkeling van het Nederlands. Ze dragen immers bij aan het onderliggende kennisreservoir waaruit kinderen en jongeren kunnen putten wanneer ze hun Nederlands versterken. Daarnaast wordt het talig vermogen van de kinderen en jongeren geprikkeld. Door een stevige en rijke basis in de thuistaal zullen ze sneller verbanden kunnen leggen en andere talen beter begrijpen en zal het talig vermogen beter gestimuleerd worden.⁵⁹ Het loont dus om gezinnen bewust te maken van de rol die

ze hierin kunnen spelen.

Als begeleider kun je gezinnen ook laten kennismaken met een ruimer cultureel en vrijetijdsaanbod. Jij kan actief de drempel verlagen door dit aanbod te integreren, aansluitend bij de interesses van de deelnemers.

Je kan ouders en voogden via jonge deelnemers bijvoorbeeld de weg laten vinden naar tekstloze voorleesboeken, door die in je werking zelf te gebruiken, net als alle andere soorten boeken en teksten. Tekstloze prentenboeken zijn geschikt om het denken en de fantasie te stimuleren en om gesprekjes tussen ouders/voogden en kinderen over boeken op gang te brengen. Én ze vormen een leuk vertrekpunt om samen te musiceren, te knutselen, te schrijven, te tekenen, ... Ze zorgen voor laaggeletterde ouders en voogden alvast voor een lagere drempel dan voorleesboeken met veel tekst.⁶⁰

Als begeleider in een vrijetijdsactiviteit ben je niet de enige volwassene die bijdraagt aan de taalontwikkeling van deelnemers. Kinderen en jongeren brengen namelijk de meeste tijd door op school, wat van leerkrachten en andere schoolse begeleiders voor de hand liggende partners maakt. Wees je echter bewust van het verschil tussen de schoolse context en de vrijetijdscontext, waarin we vooral willen inzetten op een ontspannen, speelse en rijke taalverwerving.

Kinderen en jongeren en hun ouders/voogden zijn niet altijd op de hoogte van het brede vrijetijdsaanbod dat kan bijdragen aan hun welbevinden en via die weg hun taalontwikkeling. Op welke manier kan je als begeleider fungeren als een brugfiguur? Hoe breng je de andere interesses van deelnemers, zoals sport, cultuur en literatuur, deeltijds kunstonderwijs, en dus ook mogelijke partners vanuit deze contexten binnen in je aanbod? Je kan daarbij gebruikmaken van de 7 B's van toegankelijkheid: is jullie aanbod voor ouders en voogden/gezinnen bruikbaar, begrijpelijk, bereikbaar, betrouwbaar, betaalbaar, bekend en beschikbaar?⁶¹

57 McCormick, 2017

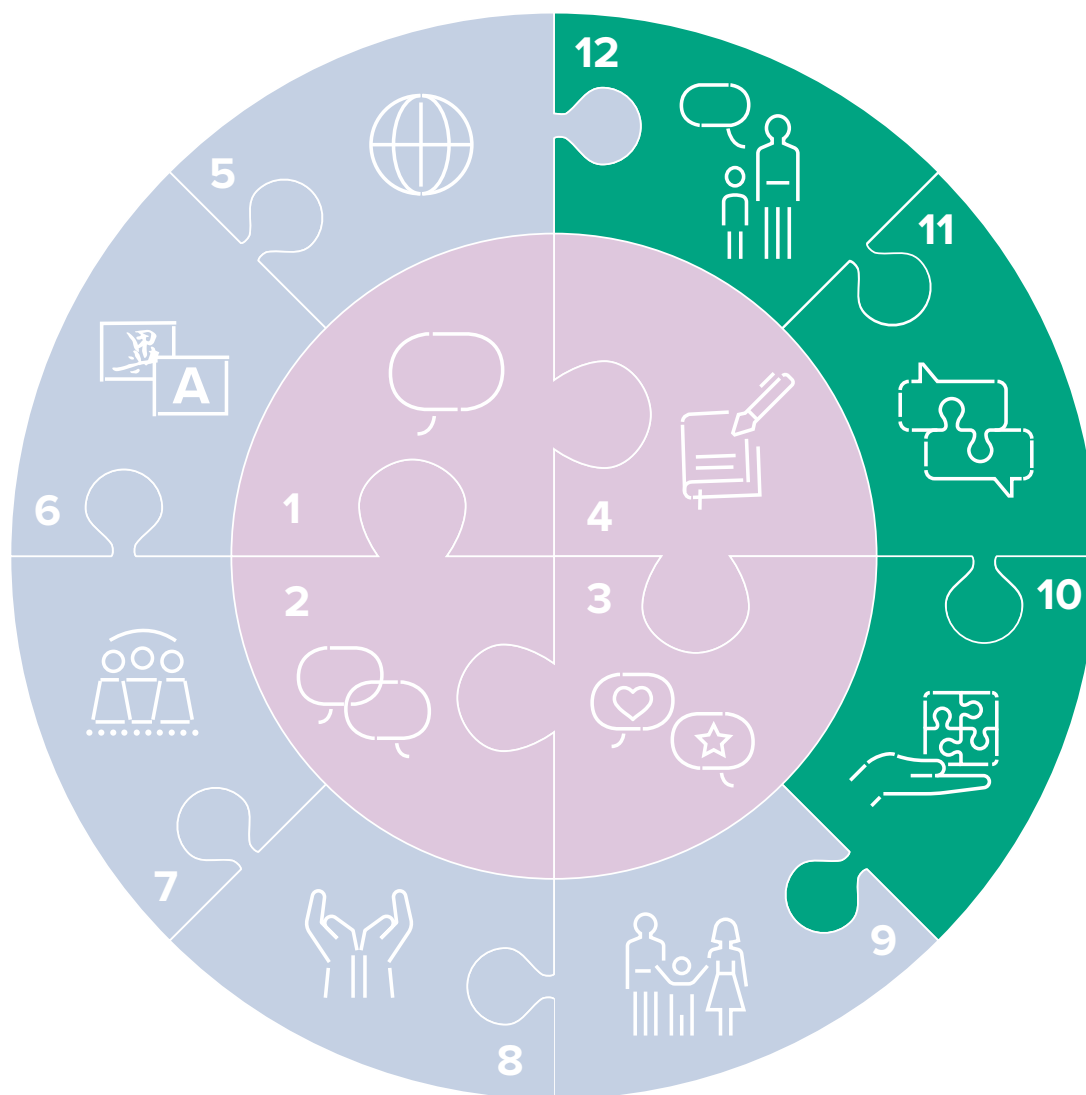
58 Upton & Lee-Thompson, 2001

59 Ellis, 1989; Yazici et al., 2010; Yadav, 2014

60 Regieorgaan SIA, 2018; Haese et al., 2018

61 Wereldhuis West-Vlaanderen en Provinciaal forum voor relaties met het Zuiden, 2020; Agentschap Integratie en Inburgering, 2020

4. Spelbegeleiding



Kinderen hebben een natuurlijke drang om te spelen en in de vrije tijd zullen ze dat dan ook uitgebreid doen.⁶² Spelen in de vrije tijd is een kinderrecht dus kinderen moeten volop kansen krijgen om te spelen. Ook voor jongeren tot achttien jaar vraagt het Kinderrechtenverdrag om het recht op rust, ontspanning en vrije tijd te respecteren.⁶³ Anders dan op school, kunnen kinderen in de vrije tijd kiezen wat ze doen en welk spel hen het meest aanspreekt. Ook in de georganiseerde vrijetijdsbesteding zoals de buitenschoolse opvang of het speelplein streven we keuzevrijheid en autonomie van kinderen na.

Dat betekent echter niet dat begeleiders in die vrijetijdsbestedingen geen rol spelen.⁶⁴ Zij zijn belangrijk, zowel voor als tijdens het spel. Ze hebben een rol bij het organiseren en voorbereiden van activiteiten, en kunnen tijdens een activiteit spelimpulsen geven en meespelen om het spel van de kinderen nog intenser of doelgerichter te maken.⁶⁵ Als je die activiteit baseert op de interesses en nieuwsgierigheid van kinderen, kan dit het spelplezier vergroten.⁶⁶ De begeleider kan de natuurlijke leergierigheid van het kind stimuleren en op een uitdagende manier het kind steeds nieuwe leer- en speelkansen bieden.

Bij jonge kinderen zijn spelen en leren intrinsiek met elkaar verbonden en leraren of begeleiders spelen bij hen best mee om hun leerproces te ondersteunen.⁶⁷ In deze gids schenken we aandacht aan het leren van het Nederlands, maar in spel kunnen kinderen ook groeien in wiskundig inzicht, sociale vaardigheden en nog veel meer⁶⁸.

4.1 **Bouwsteen 10: kwaliteitsvol spel door welbevinden, betrokkenheid, autonomie en creativiteit**



Hoe kan je met je spelbegeleiding kinderen en jongeren tot kwaliteitsvol spel brengen waarin ze de speeltaal, het Nederlands, volop gebruiken? Kwaliteitsvol spel in de vrije tijd houdt rekening met de typische context van de vrije tijd en met het recht op spel. Dat betekent dat autonomie hierin een belangrijke rol speelt en dat er aandacht is voor welbevinden en betrokkenheid, zodat kinderen de rust en ontspanning ervaren die eigen is aan de vrije tijd (welbevinden) en toch tot een intense beleving en dus intenser leren komen (betrokkenheid).⁶⁹ Ook geeft kwaliteitsvol spel ruimte voor creativiteit.⁷⁰ We lichten de vier dimensies – welbevinden, betrokkenheid, autonomie en creativiteit – van een kwaliteitsvol spelaanbod uitgebreider toe.

- De eerste dimensie is *welbevinden*. Op dit vlak speel je als begeleider een belangrijke rol. Door de deelnemers te waarderen en vertrouwen te geven, bied je hun een veilige sfeer waarin ze volop kunnen spelen en leren. Ook voor het leren van taal is dit het geval: deelnemers die zich niet veilig voelen, trekken zich vaak terug en zeggen niets. Terwijl deelnemers die zich wel veilig voelen, durven te zingen, te discussiëren over een bouwconstructie, of tegen poppen te praten tijdens een wandeling met een poppenwagen.⁷¹ Door te ervaren wat ze met taal kunnen doen en hier ook steeds sterker in te worden, ondersteund door begeleiders, kan het (talige) zelfvertrouwen van deelnemers blijven groeien.
- De tweede dimensie is *betrokkenheid*. Dit wil zeggen dat deelnemers opgaan in een activiteit en de tijd uit het oog verliezen. Hun

aandacht is volledig bij hun spel.⁷² Dit is een moment waarop kinderen nieuwe dingen kunnen leren. In de balans tussen wat deelnemers al kunnen en wat ze nog kunnen leren, ligt de zone van naaste ontwikkeling. Deelnemers bevinden zich op het punt waar ze iets nog net niet kunnen maar wel een volgende stap in hun ontwikkeling kunnen zetten met begeleiding. In die zone van naaste ontwikkeling kunnen deelnemers veel leren maar daarbij hebben ze hulp nodig van een begeleider.⁷³ Om dit te bekomen, is het belangrijk dat je als begeleider de deelnemers goed kent. Dat is niet in alle vrijetijdscontexten evident, maar is wel iets om na te streven. Bij de keuze van een boek om voor te lezen hoeven deelnemers niet alle woorden in het boek te kennen om een verhaal te begrijpen, maar kennen ze te weinig woorden, dan haken ze af omdat ze het verhaal niet kunnen volgen.⁷⁴ Als begeleider kan je de betrokkenheid van deelnemers ondersteunen door een onderzoekende houding aan te nemen. Je kunt bijvoorbeeld denkstimulerende vragen stellen, die de deelnemers aan het denken zetten maar die hen ook uitdagen om hun gedachten te formuleren. Bijvoorbeeld: waarom wil de mol uit het prentenboek *Over een kleine mol die wil weten wie er op zijn kop gepoept heeft*⁷⁵ eigenlijk zo nodig weten wie dat gedaan heeft?

- Om deelnemers de mogelijkheid te bieden om de wereld te ontdekken, is het belangrijk dat we hen de vrijheid bieden om te onderzoeken. De derde parameter is dan ook *autonomie*. Deelnemers die autonomie krijgen, die met andere woorden de ruimte krijgen om initiatief te nemen, hebben begeleiders nodig die hun vrijheid geven om hun spel of project vorm te geven.⁷⁶ Dat betekent niet dat je hen volledig loslaat, maar wel dat je houvast biedt door duidelijke afspraken te maken. Zolang ze die afspraken respecteren, kunnen deelnemers hun gang gaan. Wel blijven begeleiders ze best van dichtbij opvolgen om op een gepaste manier het spel te kunnen verrijken. Op talig vlak kan die autonomie ingevuld worden door deelnemers te laten kiezen hoe ze zich willen uitdrukken.⁷⁷ Een activiteit kan bijvoorbeeld een ondertitelde video, een stop-motionfilmpje

67 Pramling Samuelsson & Björklund, 2023

68 Bijvoorbeeld Tahmores, 2011; Trawick-Smith et al., 2017

69 Laevers et al., 2020

70 Nilson & Ferholt, 2014; Pramling et al., 2019

71 Laevers et al., 2020

72 Csikszentmihalyi, 2020

73 Vygotsky, 1962

74 Laevers et al., 2020

75 Holzwarth & Erlbruch, 2009

76 Vansteenkiste et al., 2010

77 Reekmans et al., 2020

of een podcast als resultaat hebben. Doordat deelnemers autonomie krijgen in de manier waarop ze zich uitdrukken, kan elke deelnemer op een zorgeloze manier meedoen: de ene deelnemer post liever iets in een digitale brainstorm, terwijl een andere het niet moeilijk vindt om het woord te nemen voor een groep.

- De vierde dimensie is *creativiteit*. Kinderen en jongeren zijn van nature creatief⁷⁸ en vanuit het vrijetijdsaanbod kunnen we die creativiteit verder aanwakkeren. Creativiteit zorgt voor een flexibele en open houding die ieder mens nodig heeft om met de verrassingen en veranderingen van het leven om te kunnen gaan.⁷⁹ Als begeleider geef je deelnemers daarbij best open uitdagingen, met meerdere mogelijkheden. Deelnemers moeten bijvoorbeeld meer vaardigheden inzetten bij het ontwerpen en maken van een robot uit recupmateriaal dan bij het inkleuren van een kleurplaat van een robot. Het doorlopen van een ontwerpproces is complexer en biedt meer kansen voor interactie dan een eenvoudigere, uitvoerende opdracht. In een stimulerende, veilige en vrije omgeving ontdekken kinderen en jongeren bovendien hun eigen 'taal' en gaan ze in interactie met hun omgeving.⁸⁰ Die eigen 'taal', in de vorm van klanken, muziek, beweging, kleuren, enzovoort, is zo een creatieve hefboom voor de taalontwikkeling van het Nederlands.⁸¹ Geef als begeleider liever aandacht aan het proces dan aan het product en ga in gesprek over het experiment dat je zo stimuleert. In een creahoek kunnen kinderen bijvoorbeeld sneller tot iets verrassends komen en daarover vertellen dan wanneer je werkt met een stappenplan voor een knutselwerkje.⁸²

De dimensies welbevinden, betrokkenheid, autonomie en creativiteit zijn belangrijk voor het ontwerpen van activiteiten en voor het begeleiden ervan.⁸³ Ook begeleiders moeten de ruimte krijgen voor een motiverende eigen inbreng. Hoofd-animatoren, verantwoordelijken of teamcoaches zetten dan ook best in op het bevorderen van de parameters, ook voor hun begeleidersploeg. Ze zorgen dan zowel voor een aangename werkomgeving als voor een kwalitatief aanbod voor deelnemers.

4.2 Bouwsteen 11: als begeleider verkennen, verbinden en verrijken



In deze inspiratiegids vind je vooral ideeën voor taalstimulerende activiteiten die kinderen en jongeren veel ruimte laten om zelf aan de slag te gaan, binnen een kader dat de begeleider schept, op hun niveau en met hun eigen plan. Op deze manier kan een kwaliteitsvol spelaanbod ontstaan waardoor kinderen meer betrokken zullen spelen. Het is belangrijk om bij het voorbereiden van een activiteit doordacht te werk te gaan, met aandacht voor de parameters van een kwaliteitsvol spelaanbod, welbevinden, betrokkenheid, autonomie en creativiteit. Ook tijdens de activiteit zijn er allerlei manieren om als begeleider het spelen en leren van deelnemers te verrijken, door doordacht 'mee te spelen' én door hierbij aandacht te blijven hebben voor positieve feedback en het zelfvertrouwen van deelnemers dat groeit door de versterking van hun taal.

Hoe je als begeleider verrijking kan aanbieden in een activiteit, wordt uitgelegd in de theorie van de drie v's: verkennen, verbinden en verrijken.⁸⁴ Voor je het spel van kinderen en jongeren kan verrijken, ook op talig vlak, is het absoluut belangrijk om het spel of project van de deelnemers goed te begrijpen en je ermee te verbinden. Elk van de stappen lichten we hieronder verder toe.

- Als eerste stap ga je het spel van deelnemers *verkennen*. Welk spel spelen ze? Een spel met speelgoedautootjes kan veel verschillende vormen hebben: kijken ze wie het verst kan rijden met zijn autootje, tekenen kinderen een wegennetwerk met stoepkrijt, spelen ze een rollenspel met de auto's? Of welk onderwerp vinden jongeren intrigerend genoeg om er een videoreportage over te maken? Zijn de jongeren bezig met esthetiek en houden ze van experimenteren met lichtinval? Of willen jongeren vooral een verhaal vertellen en spanning in de video brengen? In de verkenningsfase observeer je het spel van de deelnemers met behulp van de vier aspecten van kwaliteitsvol spel (welbevinden, betrokkenheid, autonomie en creativiteit). In de Reggio Emilia-pedagogie wordt er in deze observatiefase zo weinig

78 Kupers et al., 2019

79 Kupers, et al., 2019

80 De Mets et al., z.d.

81 Bijvoorbeeld Heath & Wolf, 2005; Paquette & Rieg, 2008

82 Jarvis et al., 2014

83 Reekmans et al., 2017

84 Boland et al., 2020; De Haan, 2012

mogelijk gestuurd maar wordt de aandacht en interesse van kinderen gevolgd. Kinderen en jongeren zijn immers geboren onderzoekers en als begeleider kan je veel te weten komen door te starten vanuit een volgende rol tegenover de deelnemers.⁸⁵ Verkennen en observeren creëren ook een mooie gelegenheid voor het bevragen van de deelnemers en voor interactie, onderling en met jou als begeleider.

- Als tweede stap *verbind* je je met de deelnemers door in te spelen op wat je gezien hebt. Maak contact en zoek nabijheid in het spel of project. Je kan bijvoorbeeld zelf een autootje nemen en vragen of de kinderen ergens een parkeerplek hebben getekend want dat je even wil parkeren. Of je kan meedenken met jongeren die hun videoreportage willen optimaliseren. Probeer deelnemers ook met elkaar te verbinden in het spel. Vraag bijvoorbeeld aan een kind om een stukje plakband te kleven bij de plek waar een auto is gestopt, zodat het later gemakkelijk te zien is welke auto het verst is gereden. Of stimuleer jongeren om samen te brainstormen over een aanpak voor hun reportage.
- Als laatste stap ga je na of het wenselijk is om het spel van deelnemers te *verrijken*. Heb je gezien dat de vier aspecten van kwaliteitsvol spel goed zitten? Dan is het waarschijnlijk niet wenselijk om in te grijpen, tenzij je het nodig vindt om taal extra te stimuleren. Bekijk hiervoor de bouwstenen in 2. *Taalsteun*. Merkte je dat er aan één van de aspecten van kwaliteitsvol spel iets schort, dan kan je daarop ingrijpen. Op deze manier benut je ook de zone van naaste ontwikkeling van de deelnemers: met wat ondersteuning bied je hun extra leeransen. Je kan bijvoorbeeld een extra uitdaging binnenbrengen die de betrokkenheid en creativiteit ten goede komt, je kan met de deelnemers in gesprek te gaan over de uitdaging die ze samen aangaan en je kan hen met denkstimulerende vragen tot een creatiever plan brengen.

4.3 Bouwsteen 12: speluitleg



Hoe zorg je ervoor dat je activiteit taalstimulerend is, tegemoetkomt aan de vier parameters van kwaliteitsvol spel, welbevinden, betrokkenheid, creativiteit en autonomie, én dat je tegelijk goed kan 'meespelen'? Dit kan door in de eerste plaats aandacht te hebben voor een begrijpelijke en doordachte speluitleg.

Goede afspraken en een duidelijk tijdschema zorgen ervoor dat deelnemers al een beetje weten wat er komen zal. Dat vergemakkelijkt het begrip van je instructies én zorgt ervoor dat kinderen gemakkelijker kunnen meedoen.

Als je een spel uitlegt of een instructie geeft, zal je automatisch visualiseren. Zo maak je duidelijk wat er verwacht wordt, ook als niet iedereen dezelfde taal spreekt. Beeld je even in dat je het spel Trivial Pursuit probeert uit te leggen zonder dat je de speldoos of de taartstukken kan tonen of in een taal die je toehoorders nog niet goed begrijpen. Je kan je vast voorstellen dat er verwarring optreedt of deelnemers de uitleg niet goed begrijpen. Als je daarentegen iets voor kan doen, iets kan uitbeelden, met materiaal, gebaren, mimiek, prenten, videofragmenten, ... zullen kinderen en jongeren zich er veel sneller iets bij kunnen voorstellen. Misschien willen deelnemers die het spel al kennen je hierbij helpen.

Uiteraard zal je ook taal gebruiken bij je speluitleg en daarvoor gebruik je best duidelijke, klare taal zodat elke deelnemer de speluitleg kan volgen. Klare taal betekent niet hetzelfde als vereenvoudigde taal. Kinderen en jongeren die een taal leren, begrijpen meer dan ze kunnen uitleggen. Je kan ze dus best een rijk taalaanbod geven, ook in je instructies.⁸⁶ Alleen zo ontwikkelen de deelnemers hun Nederlands verder. Anders horen ze immers niets nieuws. Denk vooraf even na over de moeilijke woorden die je nodig hebt om je uitleg te doen en hoe je die zal uitleggen, of hoe je eventueel de deelnemers zal betrekken bij dat uitleggen.

Herhaal de belangrijkste onderdelen van je speluitleg en ga na of de boodschap begrepen is. Soms staan deelnemers te springen om je hierbij te helpen. Je hoort dan meteen of er iets niet duidelijk was.

Deelnemers kunnen pas meedoen met het spel wanneer ze de speluitleg goed begrepen hebben. Tijdens het vrijetijdsinitiatief geef je de speluitleg uiteraard in het Nederlands, dat is immers de voertaal én de taal die gemeenschappelijk is voor alle deelnemers. Toch is dat niet altijd genoeg om alle deelnemers mee te krijgen. Je kan daarom ook andere talen betrekken.⁸⁷

Voorzie ruimte voor inspraak van de kinderen en jongeren, ook bij het geven van instructies. Maak hierover duidelijke afspraken: op welke momenten willen en kunnen deelnemers hun zegje doen? Ze kunnen je verrassen met hun creatieve ideeën die misschien mooi passen in je spelopbouw én die bovendien een motiverende kans tot taalproductie en interactie bieden.

Deel 2: Hoe 'spelen' we verder?

Een sterk spelaanbod kan verder groeien door extra in te zetten op taalsteun, spelcontext en spelbegeleiding. Door vanuit het praktijkgericht kader van taalgericht spelen te kijken naar je aanbod zal je steeds meer kansen zien om de Nederlandse taalvaardigheid van kinderen te versterken. Om je hierbij te helpen, kan je gebruik maken van *Een talige bril*. Dit is een checklist voor het aandachtsdomein spelcontext waarmee je kan nagaan hoe je een (bestaande) vrijetijdsactiviteit taalgericht(er) maakt. De talige bril kan ook ingezet worden om algemeen naar je werking te kijken en zorgvuldig te kiezen hoe je taal wil stimuleren. Daarnaast zijn er de vijf infofiches (vier infofiches rond taalsteun en één infofiche rond spelbegeleiding). In de infofiches rond taalsteun zijn korte tips en voorbeelden opgenomen om deelnemers gericht taalsteun te kunnen bieden. De infofiche rond spelbegeleiding gebruik je het best bij de voorbereiding van je vrijetijdsactiviteit. Aan de hand van de tips en voorbeelden kan je de taal van je instructies optimaal afstemmen op je deelnemers. De infofiches

kunnen ingezet worden als inspiratiebron voor alle vrijetijdsactiviteiten waarin je meer wil inzetten op taalstimulering. Ze zijn zowel bruikbaar in vrijetijdsactiviteiten met een sterk talig karakter, zoals voorlezen of rollenspel, als in vrijetijdsactiviteiten die een andere focus hebben, zoals bijvoorbeeld sport- of kookactiviteiten. Met de infofiches kan je ook die activiteiten talig versterken. Ook in die activiteiten zijn er mogelijkheden om taal te stimuleren. Naast de vier infofiches voor taalsteun is er ook een poster voor taalsteun. Deze poster kan je afprinten op A4- of A3-formaat en ophangen in het begeleiderslokaal. Voor het aandachtsdomein spelbegeleiding zijn er aanvullend wist-je-datjes opgenomen in de activiteitenfiches (zie *Deel 3: Activiteitenfiches*), in de vorm van tekstballonnen met een tip. Als je graag verdiepend verder leest, geeft *Deel 1: Bouwstenen voor taalgericht spelen meer informatie*.

Blijf als team samen inzetten op taalstimulering en spelen maar!



1. Een talige bril: hoe maak ik de vrijetijds-activiteit taalgericht(er)?

Checklist:

Denk met deze checklist na over de vijf bouwstenen van spelcontext bij de voorbereiding van je activiteit. De manier waarop je ermee omgaat, bepaalt mee of je vrijetijdsactiviteit een vruchtbare context biedt voor taalleerkansen.

Je hoeft ze niet allemaal af te vinken. Kies zelf op welke acties je wil inzetten.



TAAL IS OVERAL

Ik benut elke kans tot interactie.

Veel spontane gesprekjes stimuleren deelnemers om te spreken.

Ik gebruik een taalroutine.

Bv. een vast babbelkwartiertje of interactieve voorleessessie die elke dag wordt herhaald.

Ik kies bewust de deelnemers met wie ik praat.

Deelnemers die talig minder sterk zijn of minder spreekdurf hebben, krijgen extra taalkansen.

Ik gebruik waarom- en hoe-vragen.

Wie-, wat-, wanneer- en waar-vragen kunnen beantwoord worden met één woord. Die volstaan dus niet.



NEDERLANDS IN DE MEERTALIGE CONTEXT

Ik ga positief om met alle talen om het Nederlands te versterken.

Liedjes, prentenboeken, rijmpjes en spelletjes kunnen zowel in het Nederlands als in een andere taal aangeboden worden. Ik heb daarbij als begeleider een bijzondere rol om de brug naar het Nederlands te maken.

Ik maak ruimte voor de thuistalen van deelnemers.

Om het Nederlands begrijpelijker te maken, kan er verwezen worden naar de thuistaal.

Ik gebruik non-verbale communicatie ter ondersteuning van verbale communicatie.

Gebarentaal, oogbewegingen en mimiek kunnen je boodschap ondersteunen.

Ik toon welke talen ik ken.

Ik maak duidelijk hoe de talen die ik gebruik een rol spelen in mijn leven en in de activiteit.



INCLUSIEVE ORGANISATIE

Ik laat deelnemers kiezen of en hoe ze deelnemen.

Ik houd de motivatie van deelnemers in het oog. Ik bied verschillende participatiemogelijkheden aan door deelnemers te laten kiezen uit verschillende rollen.

Ik laat deelnemers kiezen welke taalvaardigheden ze inzetten.

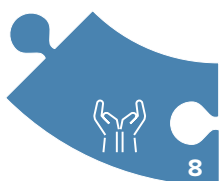
Ze mogen lezen, luisteren, praten, schrijven, begrijpen en produceren. Ik ondersteun hen om ook eens te kiezen voor een taalvaardigheid waar ze zich minder sterk in voelen.

Ik laat deelnemers kiezen hoe ze zich uitdrukken.

Deelnemers kunnen gebruik maken van spreken, schrijven, tekenen, non-verbale communicatie, ... Ik ondersteun hen om ook eens een manier te kiezen die buiten hun comfortzone ligt.

Ik varieer in spelmaterialen, ruimtes en begeleiding.

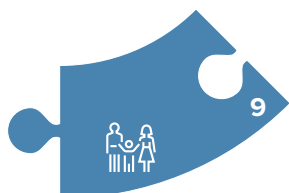
Ik kies in team voor een goede rolverdeling en samenstelling binnen de begeleidingsgroep.



VEILIGE RUIMTE VOL MOGELIJKHEDEN

Ik voorzie een plaats voor taal in de ruimte.

Een boekenhoek of berichtenmuur kunnen hiervoor zorgen.



GEZINNEN ALS PARTNERS

Ik sta stil bij mogelijke partners.

Ik kan een brugfiguur zijn naar het vrijetijdsaanbod door in te spelen op interesses van deelnemers. Ook ouders kunnen partners zijn in taalstimulerende activiteiten. Ik betrek hen zo veel mogelijk.

Ik gebruik ook boeken en teksten die deelnemers thuis kunnen lezen, zelfstandig of samen met ouders of voogden.

(Tekstloze) (prenten)boeken kunnen een leuk startpunt zijn om te musiceren, knutselen, schrijven, tekenen, ...

Ik werk aan een bruikbaar, begrijpelijk, bereikbaar, betrouwbaar, betaalbaar, bekend en beschikbaar aanbod.

Ik zorg mee voor een toegankelijk aanbod aan ontspannen, speelse activiteiten die taalverwerving Nederlands mogelijk maken voor zo veel mogelijk gezinnen.

2. Infofiches voor taalsteun en spelbegeleiding



RIJK TAALANBOD

ZORG VOOR VEEL EN GEVARIEERDE, RIJKE TAAL.



SPREEK IN VOLLEDIGE ZINNEN EN GEBRUIK EEN DIVERSITEIT AAN WOORDEN.

- ✓ Deelnemers leren uitdagende woorden door ze te horen. Vermijd ze dus niet. Je hoeft je taal niet te vereenvoudigen. Ga wel steeds na of de deelnemers je begrepen hebben.

WEES GEDULDIG EN OBSERVEER.

- ✓ Blijf door alledaagse gesprekjes verbonden met de deelnemers.

STIMULEER INTERACTIE.

- ✓ Laat deelnemers met jou én met elkaar praten over wat ze gelezen, gezien, beluisterd, ... hebben.

☞ Wie is je favoriete acteur/zanger/sporter? Waarom?

TOON DAT JE WIL LEREN.

- ✓ Ben je niet altijd zeker over je Nederlands? Geef het goede voorbeeld en toon dat je wilt leren.

☞ Dat woord ken ik niet. Lijkt het op een woord dat jij kent? Kan je het me uitleggen? Kan je het vertalen?

ZORG VOOR EEN OMGEVING VOL LETTERS.

- ✓ Maak plaats en ruimte voor veel letters en geschreven teksten, ook voor (voorlees)boeken.

LEES VOOR MET INTERACTIE.

- ✓ Gebruik boeken om informatie mee te geven, om de fantasie te prikkelen of om deelnemers nieuwsgierig te maken naar wat komt.
- ✓ Gebruik boeken om deelnemers zélf taal te laten gebruiken.
- ✓ Toon deelnemers hoe jij het boek beleeft. Wat stel jij je voor bij de kaft of de illustraties? Denken de deelnemers daar hetzelfde over?
- ✓ Laat de deelnemers samenvatten en voorspellen. Hebben ze al eens iets gelijkaardigs meegemaakt?
- ✓ Als interactie moeilijk is, denk dan hardop. Vertel hoe jij het boek leest.

Die mol op de kaft ziet er boos uit. Dat zou ik ook zijn als er iemand een drolletje legt op mijn hoofd. Ik denk dat het een poezendrol is maar ik moet het verhaaltje lezen om te weten te komen wie het écht was. ...



Wat zouden jullie doen als er iemand op jullie kop poept?
Ik zou me niet zomaar laten doen!"

SPREEKKANSEN

LAAT DEELNEMERS VEEL TAAL GEBRUIKEN.



GEEF DEELNEMERS RUIJTE EN ZIN OM TE SPREKEN.

- ✓ Stimuleer deelnemers om te spreken over dingen die ze leuk vinden of die ze meegemaakt hebben.

TOON OPRECHT INTERESSE EN STEL OPEN VRAGEN.

- ✓ Laat deelnemers zien dat je echt luistert. Maak oogcontact, knik en glimlach, moedig de deelnemer aan om verder te praten en draai je naar de deelnemer toe. Herhaal af en toe wat gezegd is en vat even samen.
- ✓ Stel open vragen, waarop je als antwoord meer verwacht dan 'Ja.' of 'Nee.'
- 🗨️ **Waarom heb je enkel rood en geel gebruikt in je tekening?**
- ✓ Geef deelnemers genoeg tijd om te antwoorden.

LAAT VEELPRATERS LUISTEREN EN STILLE DEELNEMERS SPREKEN.

- ✓ Begin vaker zelf een babbeltje met kinderen die niet veel spreken.
- ✓ Laat veelpraters oefenen op luisteren.

MOEDIG GESPREKKEN TUSSEN DEELNEMERS AAN.

- ✓ Laat deelnemers bijvoorbeeld samen tot een oplossing komen.

VOER GESPREKJES DIE DEELNEMERS DOEN NADENKEN.

✓ Laat deelnemers nadenken, bespreek hun reactie en ga er verder op in.

🗨 Stel je voor dat er een nieuwe deelnemer is die niemand kent. Wat zouden we kunnen doen om die te helpen? [...] Hoe zou jij je voelen?

GEBRUIK CONCREET MATERIAAL ALS AANKNOOPPUNT VOOR GESPREKKEN.

✓ Voer bijvoorbeeld gesprekjes over de eigenschappen van personages in een (prenten)boek. Of laat kinderen voorspellen welke rol de personages zullen spelen.

🗨 Die mol op de kaft ziet er boos uit. Waarom zou die zo boos zijn? Wat zou jij doen?

TAALFEEDBACK

GEEF DEELNEMERS FEEDBACK OP HUN TAAL.



KIES TUSSEN IMPLICIETE EN EXPLICIETE FEEDBACK OP FOUTEN.

- ✓ Verbeter taalfouten van jonge deelnemers door te reageren op wat ze zeggen. Herhaal in je antwoord hun fout op de juiste manier.

Deelnemer: 'Ik heb mijn sandalen aangedoet.'
 Begeleider: 'Wauw, heb jij alleen je sandalen aangedaan?'

- ✓ Verbeter taalfouten van oudere deelnemers expliciet. Ze kunnen al nadenken over taal.

Deelnemer: 'Ik wil graag die appeltje.'
 Begeleider: 'Het is niet **die**, maar **dat** appeltje. Wou je dat rode of dat groene appeltje?'

TOON DAT FOUTEN MAKEN MAG.

- ✓ Verbeter deelnemers niet als er omstaanders zijn en ze dit niet leuk vinden. Zorg ervoor dat ze zich goed en veilig blijven voelen.
- ✓ Toon deelnemers dat je leert uit fouten maken. Verbeter ook jezelf af en toe expliciet en benadruk wat je daaruit leert.

ZET GOEDE EN RIJKE TAAL POSITIEF IN DE SCHIJNWERPERS.

- ✓ Geef deelnemers complimentjes voor de juiste of rijke taal die ze gebruiken.

'Fijn dat je zegt dat je graag een appeltje wilt. Heb je liever het rode of het groene?'

GEBRUIK FEEDBACK OM EEN BOODSCHAP TE LATEN VERDUIDELIJKEN.

- ✓ Herhaal wat een deelnemer zegt op een andere manier, om na te gaan of je het goed begrepen hebt.

☞ 'Bedoel je dat je liever geen mandarijntje eet? Alle andere kinderen eten een mandarijn maar er zijn ook twee appels.'

MAAK TAALFEEDBACK ZO RIJK MOGELIJK.

☞ Deelnemer: 'Ik heb de straat overgesteekt!' Begeleider: 'Ik heb gezien dat je naar links en rechts keek en voorzichtig bent overgestoken. Dat is een veilige manier van oversteken!'

Of voor jongere deelnemers: 'Ben je de straat overgestoken op het zebrapad? Goed zo!'

FUNCTIONEEL LEZEN EN SCHRIJVEN LAAT DEELNEMERS LEZEN EN SCHRIJVEN OM EEN DOEL TE BEREIKEN.



MAAK DOELGERICHT LEZEN EN SCHRIJVEN LEUK.

- ✓ Laat deelnemers op een natuurlijke manier lezen en schrijven in interessante activiteiten.

Opdracht voor oudere deelnemers: maak bijvoorbeeld quizvragen over beroemdheden en lees eerst (online) tijdschriften.



Opdracht voor jongere deelnemers: schrijf bijvoorbeeld een briefje aan een bevriende piraat. Hij helpt jullie bij jullie schattenzoektocht. Wat schrijft hij terug?

MAAK RUIJTE VOOR 'DOEN ALSOF'.

- ✓ Laat jonge deelnemers ook 'doen alsof' ze schrijven of lezen. Laat ze pen of potlood en papier gebruiken. Dat stimuleert de fijne motoriek.



Opdracht: 'alsof schrijven' van een briefje of boodschappenlijstje of 'schrijven' van een verhaal (dat de begeleider noteert).

DENK HARDOP WANNEER JE ZELF LEEST OF SCHRIJFT.

- ✓ Beschrijf hardop wat je denkt en doet tijdens het lezen en schrijven. Zo zien deelnemers hoe ze zelf aan de slag kunnen gaan.
- ✓ Denk vooraf na over de vragen die je jezelf stelt. Hoe achterhaal je wat moeilijke woorden betekenen? Welke stappen neem je om je lees- of schrijfdool te bereiken?



De begeleider bij het **lezen**: 'Ik vraag me af waar ik een recept kan vinden voor een taart. Ik kijk even vooraan in het kookboek. Ik zie een foto van een taart. Wat heb ik allemaal nodig? Dat staat waarschijnlijk onder de titel 'ingrediënten'. Dat is een moeilijk woord! Net als 'ml', 100 ml melk. Wat betekent dat ook alweer?'

De begeleider bij het **schrijven**: 'Als ik ga winkelen, heb ik een boodschappenlijstje nodig. Ik schrijf in puntjes op wat ik nodig heb. Ik moet ook de aantallen noteren. 4 eieren. In de winkel leg ik ze in mijn winkelmandje en doorstreep ik ze op mijn lijstje.'

SPELUITLEG

MAAK JE UITLEG BEGRIJPBAAR VOOR ALLE DEELNEMERS.

DENK NA OVER WIE, WAT, WAAR, WANNEER EN HOE.

- ✓ Zorg voor duidelijke afspraken en een duidelijk tijdschema.
- ✓ Geef deelnemers houvast zodat ze weten wat er zal komen.

GEEF RIJKE INSTRUCTIES.

- ✓ Ga vooraf na welke moeilijke (nieuwe) woorden je zal moeten gebruiken.
- ✓ Leg moeilijke (nieuwe) woorden uit in klare taal.

Door als begeleider vooraf moeilijke woorden te verzamelen in een woordspin, krijg je zicht op welke woorden deelnemers nodig hebben tijdens de speluitleg. Centraal in de woordspin staat het centrale woord van je activiteit. Daarrond verzamel je allerlei woorden die met dat centrale woord verband houden.



VISUALISEER JE INSTRUCTIES.

- ✓ Laat zien wat je bedoelt.
- ✓ Toon hoe je de instructies begrijpt.
- ✓ Gebruik visuele hulpmiddelen.

We gaan een collage maken met afbeeldingen uit deze tijdschriften. Een collage is een kunstwerk gemaakt uit verschillende foto's of afbeeldingen samen. Kijk maar eens naar dit voorbeeld.



HERHAAL JE INSTRUCTIES.

- ✓ Bedenk welke onderdelen van je instructies je moet herhalen.

ZORG VOOR RUIMTE VOOR ANDERE TALEN.

- ✓ Maak plaats en ruimte voor andere talen en non-verbale taal bij je speluitleg.

CHECK OF DE DEELNEMERS JE INSTRUCTIES BEGRIJPEN.

- ✓ Laat een deelnemer het spel voordoen. Stuur bij waar nodig.
- ✓ Laat de instructies herhalen door een deelnemer. Zo hoor je ook of die de speluitleg heeft begrepen.

3. Poster voor taalsteun

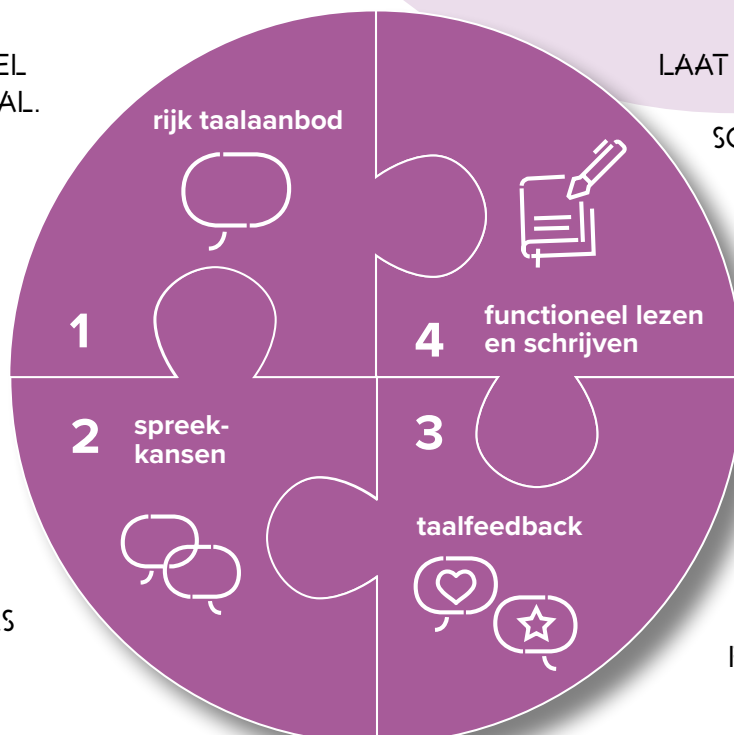
TIPS

VOOR TAAALSTIMULERING NEDERLANDS



GEBRUIK VEEL
EN RIJKE TAAL.

LAAT DEELNEMERS
LEZEN EN
SCHRIJVEN OM
EEN DOEL TE
BEREIKEN.



LAAT
DEELNEMERS
VEEL TAAL
GEBRUIKEN.

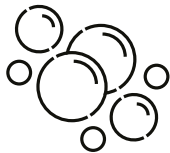
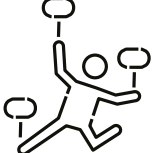


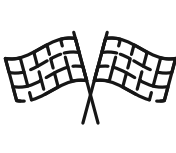
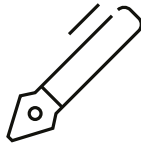
GEEF
DEELNEMERS
FEEDBACK OP
HUN TAAL.

Deel 3: Activiteitenfiches

In onderstaande tabel kan je als begeleider een keuze maken uit zesentwintig fiches met taalstimulerende activiteiten. Je kan je laten leiden door de leeftijd van de deelnemers of door een thema: werk je bijvoorbeeld graag een keer over ‘games’ met kleuters of wil je liever een keer ‘koken’ met jongeren? Activiteiten voor een bepaalde leeftijdsgroep kan je vaak eenvoudig aanpassen voor een oudere, jongere of bredere leeftijdsgroep.

Je kan daarnaast kiezen voor een activiteit die aansluit bij je sterktes als begeleider. Óf je vindt hier houvast om iets nieuws uit te proberen. De fiches zijn immers tot in detail uitgewerkt en kunnen je helpen om te experimenteren.

De activiteitenfiches kunnen voor verschillende vrijetijdscontexten inspirerend zijn. Ze passen bijvoorbeeld in de jeugdbeweging of buitenschoolse opvang, maar ook op een speelplein of in een sportclub. Aan de hand van de pictogrammen kan je zien welk soort taalstimulerende activiteit jou aanspreekt of waar jullie als team in willen groeien.












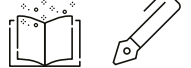









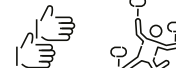




LEGENDE VAN DE PICTOGRAMMEN					
					
muzisch/creatief denken	groot-motorisch	fijn-motorisch	(voor)lezen	competitie	schrijven

- **Muzisch of creatief denken:** Bij deze activiteiten krijgen deelnemers de kans in hun fantasie te duiken en die te tonen in een rollenspel of een kunstwerk. Of ze brainstormen over een creatieve oplossing voor een probleem. In de fiches vind je manieren om de creativiteit van deelnemers te stimuleren.
- **Grootmotorisch:** De activiteiten combineren beweging met taal. Ze zijn leuk op zichzelf in elke vrijetijdscontext maar kunnen ook inspiratie geven voor een speelse opwarming of een afsluitend spel in de sportclub.
- **Fijnmotorisch:** In deze activiteiten gebruiken deelnemers hun fijne motoriek bij knutselen, koken of sensorische activiteiten. Vaak gaat het om rustige doe-activiteiten waarbij deelnemers taal en doen combineren.
- **(Voor)lezen:** Deze activiteiten zetten deelnemers aan om ofwel zelf teksten te lezen, ofwel te genieten wanneer jij voorleest. Aanvullend wordt steeds een verwerkende opdracht voorzien.
- **Competitie:** Tijdens deze activiteiten gaan deelnemers in competitie met elkaar.
- **Schrijven:** Deze activiteiten stimuleren deelnemers om te schrijven. Dat kan in de vorm van een brief, een stukje stripverhaal of een aantal pagina's voor een zelfgemaakt boek.

Hoewel de activiteiten gedetailleerd uitgewerkt zijn, is het belangrijk om de interesses van de deelnemers niet uit het oog te verliezen. Laat kinderen en jongeren zo vaak mogelijk (mee) de richting bepalen en maak op die manier keuzes in wat je wel of niet aanbiedt. Zolang de deelnemers betrokken zijn in de activiteit en daarbij veel taal gebruiken, werk je op een krachtige manier aan taalstimulering, ook als de activiteit niet exact is uitgevoerd zoals beschreven in de fiche.

In de rijen van de matrix vind je een aantal thema's terug waarin de vrijetijdsactiviteiten passen.

- **Games:** In deze activiteiten worden games en gezelschapsspelletjes omgevormd tot concrete vrijetijdsactiviteiten waarvoor je geen spelconsole of spelletjeskast nodig hebt.
 - **Boodschappen sturen:** Deelnemers versturen boodschappen naar elkaar of naar de toekomst. In de fiches krijg je concrete tips om de opdracht en de boodschap talig te verrijken.
 - **Verbeelden:** Deelnemers verbeelden in deze activiteiten een verhaal of opdracht. Dat doen ze door te schrijven, uit te beelden of foto's te maken.
 - **Vertellen:** In deze activiteiten staan verhalen centraal. De deelnemers vertellen zelf hun verhaal, vaak op basis van een boek.
 - **Koken:** Vertrekkend van het format van kookprogramma's op televisie gaan deelnemers op zoek naar recepten, maken ze zelf een boodschappenlijstje en nemen ze een instructievideo op bij hun recept.
 - **Zintuigen:** Wat gebeurt er als één van onze zintuigen niet beschikbaar is of misleid wordt? Door deelnemers te blinddoeken, hun perceptie te misleiden of het geluid van een video te verwijderen, krijgen deelnemers extra kansen om te praten.
 - **Zoektocht:** In deze activiteiten maken de deelnemers een zoektocht of een parcours voor hun gezinnen. Deze activiteiten vormen de aanleiding voor deelnemers en hun gezinnen om ook thuis verder te praten.
- Bij de zesentwintig activiteitenfiches werd een kijkwijzer toegevoegd. Deze kijkwijzer geeft extra uitleg over de opbouw van een activiteitenfiche en de verschillende onderdelen die je bij elke activiteitenfiche kan terugvinden.

Leeftijden	3-5	6-10	11-14	15-18
1. Games				
	1.1 Pac-Man	1.2 - 1.3 Wie is het? Avatareditie		1.4 Een elevator pitch van je game
2. Boodschappen sturen				
	2.1 Geheime missie	2.2 Berichtenmuur	2.3 Een boodschap voor de toekomst	2.4 Terug naar de toekomst
3. Verbeelden				
	3.1 Stripverhaal: Wie zegt dat?	3.2 Grappige strips maken met een app	3.3 Strip met fototrucage	3.4 Expressief expliciteren
4. Vertellen				
	4.1 Geluidspartituur	4.2 Het boek zonder tekeningen	4.3 Mijn verhaal in beeld	4.4 Waarheid of leugen?
5. Koken				
	5.1 Kook je met ons mee?	5.2 Ons eigen kookprogramma	5.3 Wat wil jij koken?	5.4 Video, smaak of creativiteit?
6. Zintuigen				
	6.1 Ogen en handen junior	6.2 Filmpjes dubben met een app	6.3 Ogen en handen	6.4 Gezien of niet gezien?
7. Zoektocht				
	7.1 - 7.2 Zoektocht met liedjes voor ouders en voogden		7.3 Sprookjesbos voor ouders en voogden	7.4 Op de barricaden!



Fiche:

Titel

VRIJETIJDSDACTIVITEIT

Hier lees je een korte omschrijving van de vrijetijdsactiviteit. Je vindt hier ook het talig doel en tips om de deelnemers zo actief mogelijk te betrekken.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers
Duur
Aantal deelnemers
Aantal begeleiders
Ruimte



VOORBEREIDING

Hier vind je wat nodig is om de activiteit voor te bereiden.

Materiaal

- Hier staat een lijst met het materiaal dat je nodig hebt.

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

- Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe**
- Rijke instructies** - Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?
- Visualiseren** - Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?
- Herhalen** - Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?
- Ruimte voor andere talen** - Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?
- Begrip bij deelnemers checken** - Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

IN SPELEN OP JE DOELGROEP

In sommige fiches vind je hier extra ideeën om gericht op je doelgroep in te spelen. Je leest ook hoe je de activiteit kan aanpassen als deelnemers niet altijd aanwezig zijn.

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSDACTIVITEIT

Hier vind je praktische tips om van elk onderdeel van de activiteit, de opstart, de kern en het slot, een succes te maken. Elk deel biedt kansen om de deelnemers talig te stimuleren en tegelijk in te zetten op welbevinden, betrokkenheid, creativiteit en autonomie. Je leest ook hoe je als begeleider zo veel mogelijk kan verkennen, verbinden en verrijken. Je observeert hoe de deelnemers met je activiteit aan de slag gaan, je verbindt je met de deelnemers door in te spelen op wat je ziet en je verrijkt de activiteit indien nodig. Dat kan bijvoorbeeld door extra taalaanbod en -kansen, door een extra uitdaging of door denkstimulerende vragen.

VRAGEN ACHTERAF

Rijk taalaanbod

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



SPEL- CONTEX

Elke activiteit geeft je de kans om extra in te zetten op een bouwsteen uit de spelcontext. Naast die bouwsteen vind je een tip.

Taal overall

Geef taal zo vaak mogelijk een plaats in je werking.

Nederlands in een meertalige context

Ga positief om met de meertalige context, om het Nederlands te stimuleren.

Inclusieve organisatie

Voorzie zo veel mogelijk variatie in deelnamemogelijkheden, taalcompetenties, materiaal, ruimtes en begeleiding.

Veilige ruimte vol mogelijkheden

Zorg voor een rustige, veilige ruimte, afgestemd op de deelnemers en met een plaats voor taal.

Gezinnen als partners

Betrek zo vaak mogelijk partners, onder wie ouders en voogden, in je werking.



TAALSTEUN

Elke activiteit geeft je de kans om ook extra in te zetten op een bouwsteen van taalsteun. Naast die bouwsteen vind je een tip.

Rijk taalaanbod

Zorg voor veel en gevarieerde, rijke taal.

Spreekkansen

Laat deelnemers veel taal gebruiken.

Taalfeedback

Geef deelnemers feedback op hun taal.

Functioneel lezen en schrijven

Laat deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken.



GAMES - Fiche 1

Pac-Man

VRIJETIJDRACTIVITEIT

De kinderen spelen het videospel Pac-Man in het echt. Ze maken buiten een speelveld met krijt en spelen het bekende videospel. Wie wordt Pac-Man en wie wordt een spookje? Dit spel speelt in op de nood van kinderen om te bewegen. Doordat de kinderen zelf mee mogen nadenken over de regels en variaties van het spel, krijgen ze heel wat spreekkansen en zullen ze extra betrokken zijn. Als begeleider kan je benoemen wat er gebeurt tijdens het spel. Zo leggen kinderen verbanden tussen taal en de handelingen uit het spel.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 3 tot 5 jaar

Duur: 50 minuten

Aantal deelnemers: 3 tot 8 deelnemers

Aantal begeleiders: 1 begeleider per 5 deelnemers

Ruimte: Zoek een grote buitenruimte waar je het speelveld kan uittekenen met krijt.



VOORBEREIDING

Zoek naar een geschikt terrein. Een park met kleine weggetjes zoals een rozentuin of kruidentuin is ideaal. Hier zijn de paadjes duidelijk voor kinderen en kunnen ze elkaar toch zien. Als alternatief kan je een speelveld tekenen met krijt. Eventueel kan dat ook met krijtspray op een grasveld of in een bos. Zorg ervoor dat het speelveld ook een in- en uitgang heeft zodat de kleuters van rol kunnen wisselen wanneer ze spelen.

Materiaal

- stoepkrijt of krijtspray
- nepfruit of ander te verzamelen materiaal zoals kastanjes of eikels
- verkleedkleding of attributen om de rol van het spook duidelijk te maken
- mogelijke attributen om de spookjes, net zoals in het videospel, te vertragen zoals een kussen of een lijmstift
- tablets waarop het Pac-Man-videospel gedownload is

VOORBEREIDING

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

- Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe**
- Rijke instructies**
Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?
- Visualiseren**
Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?
- Herhalen**
Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?
- Ruimte voor andere talen**
Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?
- Begrip bij deelnemers checken**
Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSACTIONEERTEIT

Opstart

Kennen de deelnemers het videospel Pac-Man? Om het te leren kennen kan je het spelletje downloaden op een tablet of smartphone en het samen uitproberen! Pac-Man is een rond figuurtje dat zo snel mogelijk alle bolletjes uit een doolhofachtig spelveld probeert op te eten. Tijdens het spel wordt hij achternagezeten door spookjes die hem proberen tegen te houden. De spookjes kunnen tijdens het spel vertraagd worden wanneer de Pac-Man bepaalde vruchten opeet die over het spelveld verdeeld zijn. Bijzonder aan het spelveld is dat er ook in- en uitgangen zijn waarlangs de Pac-Man en spookjes het spelveld bijvoorbeeld langs rechts verlaten en langs links weer verschijnen. Het spel is intuïtief en gemakkelijk te begrijpen voor jonge kinderen. Je kan hun meer spelbegrip geven door hun het digitale spel te tonen op een tablet en dit als aanknopingspunt te gebruiken tijdens je speluitleg.

Laat de kinderen het spelveld dat je straks zal gebruiken verkennen. Voor kleuters is het niet altijd eenvoudig om op de weggetjes te blijven wanneer ze spelen. Dit kan je best apart oefenen zonder de stress van een spookje dat hen achterna zit. Het helpt als kleuters tussen echte barrières kunnen lopen. Dit kan je bijvoorbeeld bekomen door kinderen tussen matjes of natuurlijke obstakels te laten lopen. Geef hen de opdracht om materialen te verzamelen. Met kastanjes, eikels of nepfruit kom je het best in de buurt van het Pac-Man-videospel. Laat hen steeds via de ingang het spelveld betreden en laat hen het spel verlaten via de uitgang. Het gebruik van de uitgang kan je bevorderen door daar een bak te zetten voor het fruit dat de kinderen verzamelden.

Rijk taal-aanbod

Tijdens het spelen van de activiteit beschrijf je best wat er gebeurt, bijvoorbeeld als iemand het weggetje heeft verlaten. Dit zorgt er niet alleen voor dat deelnemers het spel beter begrijpen maar ook dat ze taal kunnen verbinden met het spel dat ze spelen.

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSCACTIVITEIT

Kern

STAP 1: Introduceer het spook.

Vertel de kinderen dat er een spookje zal zijn dat de kleuters zal proberen te vangen. Op welke manier kunnen we het spook zichtbaar maken in het spel? Laat de kinderen meedenken en kiezen. Hierbij is het jouw rol als begeleider om een duidelijke maar veilige keuze te maken. Laat de kinderen bijvoorbeeld geen verkleedkledij gebruiken waarover ze kunnen struikelen tijdens het spel. Neem eerst zelf de rol van het spook op zodat de kleuters goed kunnen zien hoe je dat doet. Wijs de kleuters erop dat ze op het weggetje moeten blijven bij het spelen van het spel. Nadien kan een kleuter de rol van spook opnemen. Als er veel deelnemers zijn, kan je ook twee spoken introduceren.

STAP 2: Introduceer pauzes voor het spook.

Vertel de kinderen dat ze als Pac-Man de spoken ook kunnen vertragen. Brainstorm met de kinderen over manieren waarop spoken trager zouden kunnen vliegen. Dat kan bijvoorbeeld omdat ze even gaan slapen (op een kussen) of doordat ze vastgelijmd zitten (met een lijmstift). Breng ook deze materialen in omloop in het spel en begeleid de Pac-Mans om de spookjes te vertragen. Spreek duidelijk af wat de spookjes moeten doen als ze een kussen of lijmstift van een andere kleuter krijgen. Begeleid de kinderen hierbij ook doorheen het spel. Zoek ook een manier waarop de spookjes kunnen laten weten dat ze weer in het spel meedoen. Hierbij kan je de spreekdurf van kinderen aanmoedigen door ze een spookachtige gil te laten slaken.

STAP 3: Laat kinderen wisselen van rol.

Deze stap speel je het best enkel met oudere kleuters of kleuters die het spel al goed onder de knie hebben. Voorzie aan de ingang van het speelterrein een plek waar kinderen van rol kunnen veranderen. Door daar de attributen of verkleedkledij van de spookjes beschikbaar te stellen, kunnen kinderen kiezen in welke rol ze in het speelterrein willen betreden. Ook hierin kan jij als begeleider het voorbeeld geven.

Slot

Geef de kleuters zelf ook zeggenschap in het spel. Bijvoorbeeld over het aantal spoken en de plaats van het nepfruit om te verzamelen. Eventueel kunnen zij het speelveld ook uitbreiden of nog meer regels toevoegen. Modelleer in dit geval welke overwegingen de kleuters best maken bij het invoeren van nieuwe regels. Zorg ervoor dat kleuters die nieuw instromen niet overspoeld worden door heel veel regels maar stapsgewijs kennis kunnen maken met de spelregels. Begin met de basisregels en voeg stap voor stap nieuwe regels toe om de kleuters bekend te maken met het spel.



Inclusieve organisatie

Het Pac-Man-spel kan complex worden. Bouw het daarom op vanuit tikkertje, een spel waarmee de meeste kleuters ervaring hebben. Zorg voor een speluitleg in fasen, waarbij je van een simpel spelletje start en pas als de kleuters goed mee zijn een nieuwe spelregel invoert.

INSPELEN OP JE DOELGROEP

Dit spel kan al met een heel kleine groep van kleuters gespeeld worden. Daarnaast is het een vrij kort spel om even tussendoor te spelen, als het gekend is bij de kinderen. Als je nieuwe kinderen wil laten kennismaken met het spel kunnen ze vrij snel instappen. Bedenk dat het belangrijk is de speluitleg in fasen mee te geven aan kleuters die nog niet bekend zijn met het spel.

VRAGEN ACHTERAF**Rijk taalaanbod**

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



GAMES - Fiche 2-3

Wie is het? Avatareditie

VRIJETIJDSCACTIVITEIT

De deelnemers maken avatars door collages van gezichtskenmerken uit tijdschriften. Met die avatars wordt het spel 'Wie is het?' gespeeld. Dit spel kan je afstemmen op de interesses van de deelnemers. Zijn de deelnemers niet zo bezig met games en avatars, dan kan je ook een ander thema gebruiken om hen te motiveren, bijvoorbeeld superhelden, monsters, fantasiedieren ...

In deze activiteit zullen kinderen veel praten, zowel tijdens het maken van de avatars als tijdens het 'Wie is het?'-spel. Daarnaast kan je hun als begeleider extra taalaanbod geven door met hen te praten over waar ze mee bezig zijn.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 6 tot 14 jaar

Duur: 90 minuten

Aantal deelnemers: 10 tot 30

Aantal begeleiders: 1 begeleider per 6 tot 8 deelnemers

Ruimte: Voorzie een ruimte met tafels en stoelen waar deelnemers kunnen overleggen met elkaar en voldoende ruimte om te werken met tijdschriften.



VOORBEREIDING

Zoek op internet een aantal avatars op (bijvoorbeeld de digitale gebruikersafbeeldingen die je zelf gebruikt op sociale media).

Materiaal

- A4-papier
- tijdschriften
- lijm en scharen
- kleurpotloden en/of stiften, verf en penselen (afhankelijk van de voorkeur van de deelnemers)
- dozen om de knipsels in te verzamelen
- scanner en kleurenprinter

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe

Rijke instructies

Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?

Visualiseren

Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?

Herhalen

Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?

Ruimte voor andere talen

Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?

Begrip bij deelnemers checken

Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSDACTIVITEIT

Opstart

De begeleiders en deelnemers tonen elkaar de avatars die ze gebruiken in games of op sociale media. Bespreek met de deelnemers in welke games ze avatars hebben en hoe ze die creëren. Welke kenmerken vinden ze leuk? Proberen ze de avatar er zo menselijk mogelijk te laten uitzien of creëren ze soms ook heel gekke personages?

Kern

Vraag de deelnemers om avatars te maken op papier, als collage samengesteld uit afbeeldingen uit tijdschriften. Hebben ze geen zin in het maken van een collage? Dan kunnen ze zich ook verkleden en portretfoto's van zichzelf nemen om het spel te vullen.

STAP 1: Verzamel gezichtsdelens.

Bekijk met kinderen hun eigen avatars. Laat ze zoeken naar verschillen en gelijkenissen en laat hen deze verwoorden. Zoek met hen naar categorieën van gezichtsdelens, bijvoorbeeld neuzen, ogen, oren, juwelen, lippen, tanden, wangen, wenkbrauwen, brillen, baarden en snorren, ... Stel een verantwoordelijke aan om monden uit de tijdschriften te knippen, iemand anders om neuzen te zoeken enzovoort. Dit zorgt ervoor dat de deelnemers een gedeelde verzameling van gezichtsdelens aanleggen. Zorg ervoor dat alle gezichtsdelens overzichtelijk op tafel kunnen gelegd worden, bijvoorbeeld door ze in dozen te verzamelen.

STAP 2: Laat de deelnemers de gezichten plakken.

Laat de kinderen in duo's gezichten plakken. De duo's starten best met het tekenen van de vorm van het gezicht en kleuren de huid van het gezicht. Bied de kinderen houvast in hoe groot het gezicht moet zijn. Door met hen te zoeken naar welke gezichtsdelens nog ontbreken of nog aanvullend kunnen zijn, komen ze tot een collageportret van een avatar.

Slot

VOORBEREIDING: Fotografeer de avatarcollages of scan ze in. Om het 'Wie is het?'-spel te spelen, heb je twee sets A4-collages nodig en twee sets collages op klein formaat (bv. postkaartgrootte of A6-formaat).

Als afsluiter spelen de deelnemers 'Wie is het?' met de avatarcollages. De avatars op A4-papier worden zichtbaar op een tafel gelegd. Eén deelnemer trekt een avatar uit de set kleinere avatars zonder dat de anderen het zien. Een andere deelnemer stelt ja/nee-vragen om te weten te komen welke avatar op de postkaart staat. De A4-avatars die zeker niet op de postkaart staan, worden omgedraaid op tafel. Kinderen die het spel al kennen, kunnen in hetzelfde spel zowel vragen stellen als vragen beantwoorden.

Zijn de deelnemers heel enthousiast? Organiseer dan een 'Wie is het?'-toernooi. Het kan extra leuk zijn als er nog meer avatars gemaakt worden.

Veilige ruimte vol mogelijkheden

Zorg ervoor dat je tijdens het werken aan de collages ook ander tekengerief in de buurt hebt. Misschien willen kinderen een deel van hun collage schilderen. Dit zijn creatieve aanvullingen die de activiteit nog rijker maken.

Rijk taalaanbod

Bied de deelnemers veel woordenschat aan tijdens het tekenen. In plaats van 'plak het haar' kan je ook zeggen 'Wat voor haar zou je graag willen? Krullend, golvend of stijl? Of is de persoon kaal?' Op deze manier kunnen minder taalvaardige kinderen uit jouw taalaanbod die woorden halen die ze nodig hebben. Eventueel kan je hierbij ook visuele ondersteuning geven door de gezichtsdelens te benoemen en te omschrijven.

INSPELEN OP JE DOELGROEP

Deze activiteit kan je gemakkelijk in verschillende delen opdelen en kan je uitvoeren met een kleinere groep deelnemers. De collagefase kan gebeuren met een klein groepje. Dit zou je dan ook kunnen herhalen op een andere dag, eventueel met andere kinderen. Ook het spelen van het 'Wie is het?'-spel kan gebeuren als er een beperkt aantal kinderen aanwezig is. Je hebt minstens twee kinderen nodig om het spel te kunnen spelen.

VRAGEN ACHTERAF**Rijk taalaanbod**

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



GAMES - Fiche 4

Een elevator pitch van je game

VRIJETIJDSACTIONEIT

De deelnemers verzinnen een eigen computerspel en 'verkop' het idee in een lift (in een rollenspel met een Nintendotalentenjager, iemand die op zoek is naar jonge game-ontwerpers. De deelnemers mogen een eigen game bedenken, vanuit hun eigen voorkeuren en interesses. Ze beslissen in onderling overleg welke rol ze opnemen in het ontwerpteam; zijn ze overtuigend genoeg om het idee te verkopen, zijn ze eerder een creatief genie of voelen ze zich beter in de rol van Nintendotalentenjager? Doordat de deelnemers de pitch samen voorbereiden en niet voor de hele groep moeten brengen, worden deelnemers ondersteund om te durven spreken.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 15 tot 18 jaar
Duur: 120 minuten
Aantal deelnemers: 4 tot 20
Aantal begeleiders: 2 begeleiders
Ruimte: Er zijn weinig vereisten voor de ruimte; de activiteit kan in verschillende ruimtes doorgaan.



VOORBEREIDING

Voorzie een belletje of een ander signaal dat het vertrekken en stoppen van een lift nabootst. Zet een laptop (met projector) en een whiteboard klaar.

Maak een 'lift' met enkele stoelen of doeken.

Materiaal

- A4- of A3-papier en pennen
- eventueel een laptop (en projector) om voorbeeldgames te tonen
- een whiteboard

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

- Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe**
- Rijke instructies**
Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?
- Visualiseren**
Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?
- Herhalen**
Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?
- Ruimte voor andere talen**
Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?
- Begrip bij deelnemers checken**
Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSDACTIVITEIT

Opstart

Hebben de deelnemers al eens gehoord van een 'elevator pitch', een verkooppraatje met een korte tijdsduur? Bespreek waarvoor die dient. Je kan zelf een voorbeeld geven van een pitch. Leg uit dat de deelnemers de kans krijgen om hun eigen computerspel te ontwerpen en dat idee te verkopen aan een Nintendotalentjager, iemand die op zoek is naar jonge game-ontwerpers. Ze staan samen met die talentjager in de lift voor een minuut (of langer, dat kies je als begeleider zelf). Als de deuren van de lift weer opengaan, moet de talentjager overtuigd zijn.

Kern

STAP 1: Bekijk samen met de deelnemers een (filmpje van een) computerspel dat ze kennen of graag spelen. Je kan het spel ook gewoon bespreken. Welke soorten games kennen ze? (VR-games, avonturenspelen, verzamelspelen, ...) Waarin verschillen games van elkaar? Moedig de deelnemers aan om genres, de 'gameplay' (de speelervaring zoals de camerastandpunten), het doel, het verhaal en de personages te bespreken.

STAP 2: Denk samen met de deelnemers na over de overtuigingskracht van hun elevator pitch.

Wat kan de talentjager overtuigen?

Ze zullen iets moeten zeggen over:

- het doel van het spel;
- de kostprijs om het te kunnen spelen (Zijn er in-appaankopen? Welke en waarom?);
- of en hoe je het samen kan spelen;
- op welke platformen je het kan spelen;
- ...

STAP 3: Laat de deelnemers in groepjes van drie tot vier personen een spelconcept bedenken.

Vraag ze om een of twee personen te kiezen die de elevator pitch zullen doen óf die de pitch zullen opschrijven. Ze kunnen ook een schets of een ander visueel hulpmiddel maken om hun idee te ondersteunen. Bied ondersteuning aan groepjes die vastlopen.

STAP 4: Laat het rollenspel uitvoeren.

De 'verkoper', de deelnemer die de elevator pitch zal uitvoeren, zet zich klaar aan de deur van de lift. Iemand van een andere groep speelt de rol van Nintendotalentjager en zet zich alvast in de lift. Als begeleider start en stop je de lift met een afgesproken signaal. De spreker of sprekers brengen hun elevator pitch.

Slot

De talentjager mag na de elevator pitch een vraag stellen. Dit kan ook via een telefoontje van een teamlid. De 'verkoper' mag antwoorden en de talentjager beslist of het idee goed is. Talig sterke jongeren kunnen hun beslissing toelichten.

Inclusieve organisatie

Deelnemers mogen in hun groepje zelf bepalen welke rol ze vervullen en hoe ze hun idee pitchen. Dit zorgt ervoor dat alle deelnemers betrokken kunnen blijven, vanuit hun eigen sterktes.

Taalfeedback

Een pitch is een uitgelezen kans om deelnemers feedback te laten geven op elkaars taal. Laat de deelnemers stilstaan bij alles wat een investeerder over de streep kan trekken om voor hun game te kiezen, niet alleen hun taal maar ook hun kledij, uitstraling, houding, gebaren, mimiek, visuele ondersteuning ...

IN SPELEN OP JE DOELGROEP

In deze activiteit kiezen de deelnemers zelf welke rol ze vervullen. Als niemand in een groepje wil spreken, kunnen de deelnemers er ook voor kiezen om hun pitch op te schrijven. Je leest die dan voor, als begeleider, of laat die voorlezen door een andere jongere.

VRAGEN ACHTERAF

Rijk taalaanbod

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



BOODSCHAPPEN STUREN - Fiche 1

Geheime missie

VRIJETIJDSDACTIVITEIT

Kinderen krijgen de opdracht iets te doen dat niet mag en dit te documenteren. Na die missie verstoppert ze het bewijsmateriaal zodat niemand het ooit zal kunnen vinden. In deze activiteit worden kinderen uitgenodigd om kattenkwaad uit te halen. Ook het element van geheimhouding stimuleert kinderen om helemaal op te gaan in de activiteit. Doordat je tijdens deze activiteit als begeleider intensief in gesprek gaat met de kleuters, krijg je ook de kans om intensief naar hun taal te luisteren en ze bij te sturen. Je doet dit best door wat ze zeggen op een juiste manier te herhalen en het aan te vullen met nieuwe woorden.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 3 tot 5 jaar

Duur: 90 minuten

Aantal deelnemers: 5 tot 12

Aantal begeleiders: 2 begeleiders

Ruimte: De activiteit start best in een ruimte waar de kleuters alleen zijn om zo de geheimzinnige sfeer op te bouwen. Deze ruimte kan dan ook de schuilplaats zijn waarin jullie het plan bespreken.



VOORBEREIDING

Zorg voor een geheime oproep die de activiteit opstart. Deze opdracht verstopt je of laat je door een collega-begeleider onder de deur schuiven.

Materiaal

- fotocamera en/of tekenmateriaal

Speluitleg

Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe

Rijke instructies

Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?

Visualiseren

Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?

Herhalen

Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?

Ruimte voor andere talen

Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?

Begrip bij deelnemers checken

Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

INSPLEN OP JE DOELGROEP

Deze activiteit wordt gedragen door de volledige groep van aanwezige kinderen. Het is niet nodig dat alle kinderen doorheen de gehele looptijd van de activiteit aanwezig zijn. Sterker nog, het creëert extra spreekkansen als afwezigen op een later moment bijgepraat moeten worden over de activiteit. Dit spel is een uitgelezen kans om als begeleider een zicht te krijgen op welke regels en procedures kinderen graag eens willen overtreden. Het kan inzicht geven in hoe de context van het vrijetijdsaanbod meer op kinderen kan afgestemd worden. Misschien zijn er zelfs regels die kunnen worden aangepast of losgelaten?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSDACTIVITEIT

Opstart

Verstop in de ruimte een geheime boodschap. Dit kan bijvoorbeeld in een envelop die anoniem onder de deur wordt geschoven of in de vorm van een brief. Verstop die in een fles op een plek die de kleuters zeker zullen ontdekken. Wacht tot de kleuters naar jou komen met de boodschap. Dit is voor jou het startschot van de activiteit.

De brief kan bijvoorbeeld op deze manier opgesteld zijn:

'Beste kleuters uit opvang Huppeldepup uit Weetnietwaar

Ik heb jullie hulp nodig!

Er wordt nog veel te weinig gelachen en er zijn veel te veel regels!

Willen jullie mij helpen om kinderen en begeleiders meer te laten lachen?

Jullie mogen de regels daarvoor overtreden vandaag maar zorg ervoor dat niemand jullie ziet!

Welke regels jullie overtreden, mogen jullie zelf kiezen maar door het overtreden van de regels moeten jullie anderen aan het lachen maken.

Neem ook foto's of maak tekeningen en verstop die daarna op een plek waar niemand ze zal kunnen vinden.

Veel succes met jullie opdracht. Ik kijk uit naar de foto's en de tekeningen!

Ikweetnietwie'

Let op: De taal in deze brief is niet eenvoudig. Je zal dus goed moeten nadenken over herhaling en parafrasering om deze brief begrijpelijk te maken voor de kleuters. Kleuters leren taal doordat ze met veel en rijke taal in contact komen. Het is aan jou als begeleider om hen daarbij te helpen!

Kern

De kern van de activiteit bestaat uit twee delen:

1. Brainstorm over welke regels de kinderen willen overtreden en hoe ze daarbij anderen aan het lachen brengen.

Zorg als begeleider dat je ook helemaal in de sfeer van geheimdoenerij en kattenkwaad stapt. Welke regels plannen de kleuters te overtreden en hoe gaan ze anderen aan het lachen brengen?

Op welke manier kunnen de kleuters ervoor zorgen dat niemand hen ziet? Jouw rol als begeleider is tweeledig: je zorgt mee voor de sfeer, waardoor kleuters zich kunnen inleven in deze activiteit. Daarnaast selecteer je ook die ideeën uit de brainstorm van de kleuters die veilig en haalbaar zijn.

2. Wanneer je met de kleuters een plan hebt ontwikkeld, is het tijd voor actie. Bespreek met hen hoe het plan zal verlopen en verdeel eventuele rollen die de kleuters opnemen.

Er zijn bijvoorbeeld een paar kleuters die een andere begeleider afleiden, zodat de anderen niet gezien worden. Duid ook een paar kleuters aan die foto's maken van de geheime missie.

Slot

Maak het bewijsmateriaal klaar om voor eeuwig te verdwijnen. De kinderen kunnen tekeningen maken over wat ze gedaan hebben of de foto's kunnen (in het grootste geheim) afgeprint worden. Bespreek ook hier met de kleuters een plan over waar het bewijsmateriaal verstopt kan worden en voer het plan stiekem samen uit.

3



Taalfeedback

Tijdens dit spel ga je intensief in overleg met de kleuters. Probeer naast het uitdenken van het plan, hen ook te ondersteunen op talig vlak. Herformuleer hun gedachten op een juiste en rijke manier. Zo verbeter je de taal van de kleuters zonder dat ze zich ervan bewust zijn.

9



Gezinnen als partners

Het is aarts-moeilijk voor kleuters om een geheim te bewaren. Als kleuters zich hierover zorgen maken, laat hun dan weten dat ze het wel aan hun ouders of voogden mogen vertellen. Ze vragen dan best om het geheim goed te bewaren.

VRAGEN ACHTERAF**Rijk taalaanbod**

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



BOODSCHAPPEN STUREN - Fiche 2

Berichtenmuur

VRIJETIJDSCACTIVITEIT

Lezen en schrijven vormen de kern van deze activiteit. Deelnemers en begeleiders krijgen een postvakje waarin berichten gepost kunnen worden. Ze worden aangemoedigd om elkaar post te sturen. Door als begeleider ook geregeld een berichtje te posten, betrek je deelnemers nog meer bij de activiteiten.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 6 tot 9 jaar
Duur: 90 minuten
Aantal deelnemers: 2 tot 30
Aantal begeleiders: 2 begeleiders
Ruimte: Kies een plaats waar het mogelijk is om postvakjes te installeren of enveloppen te hangen voor alle deelnemers en begeleiders. Daar vlakbij voorzie je een plek waar berichten geschreven of geknutseld kunnen worden.



VOORBEREIDING

Zoek een centrale plek waar postvakjes of enveloppen een plek kunnen krijgen. Verzamel wat tijdschriften en kranten zodat kinderen niet alleen berichten kunnen schrijven maar ook woorden en tekeningen kunnen uitknippen. Voorzie stickers die de kinderen kunnen gebruiken als postzegels. Dit draagt bij aan de spelvreugde. Letterstempels geven kinderen een extra mogelijkheid om met letters en woorden bezig te zijn, ook als ze niet schrijven.

Materiaal

- allerhande stiften, pennen, potloden
- allerhande papier
- tijdschriften en kranten
- enveloppen, stickers, letterstempels, stempelkussens

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe

Rijke instructies

Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?

Visualiseren

Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?

Herhalen

Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?

Ruimte voor andere talen

Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?

Begrip bij deelnemers checken

Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSDACTIVITEIT

Opstart

Laat de kinderen de muur met postvakjes of enveloppen ontdekken. Zeg dat je het idee hebt om een berichtenmuur te maken. Zo kunnen ze elkaar berichten sturen en kunnen ze berichten krijgen. Het is leuk als je al wat briefjes voor de deelnemers klaar hebt. Dan kan je hun tonen dat die gepost zullen worden. Eerst moeten de kinderen hun envelop of postvak personaliseren. Ze krijgen materiaal om hun naam te schrijven, te schilderen, te versieren, ...

Kinderen die minder zin hebben om te knutselen, kunnen hun naam schrijven. Voel je aan dat hun desinteresse ontstaat vanuit een onzekerheid? Dan zoek je naar manieren om hen te ondersteunen zodat ze toch durven proberen. Forceer hen echter niet als ze geen zin hebben. Misschien kan je hen later opnieuw betrekken als er post gaat circuleren.

Kern

Stimuleer kinderen om post te schrijven voor anderen. Dit kan je doen door steeds nieuwe spelimpulsen te geven.

Een paar ideeën daarvoor:

- Voorzie wat boeken met moppen erin. Deze kunnen de kinderen overschrijven en hiermee kunnen ze hun vrienden aan het lachen brengen.
- Door dik papier op postkaartformaat te snijden, nodig je kinderen uit om postkaarten te maken en ze te schrijven naar elkaar.
- Ga tijdens vrije momenten aan de tafel met schrijf- en tekengerief zitten om zelf een boodschap voor te bereiden. Ongetwijfeld merken deelnemers dat op en doen ze mee.
- Stel steeds vragen wanneer je zelf post verstuurt. Zo nodig je de ontvanger uit om een briefje terug te schrijven. Schrijf bijvoorbeeld deze vragen in je berichten: 'Wat vond jij de leukste activiteit die we al samen deden? Welke activiteit zou je nog eens opnieuw willen doen en waarom?'
- Als begeleider kan je voor deelnemers modelleren hoe ze met hun berichtjes meer interactie kunnen uitlokken. Zo kan je vragen aan kinderen om een tekening aan te vullen, bijvoorbeeld 'Kan jij een mooie walvis tekenen naast mijn zeemeermin?'. Misschien inspireer je de deelnemers wel om zelf ook een tekening te versturen met de vraag aan de ontvanger om die af te maken.
- Maak een uitnodiging voor een volgende activiteit en post die in de enveloppen.
- Speel 'Geheim vriendje'. Verzamel daarvoor de namen van alle deelnemers (en begeleiders) en geef iedereen een naam van een persoon om te verwennen. Wie kan het geheime vriendje eerst ontmaskeren?

Slot

Deze activiteit heeft geen duidelijk slot maar kan doorlopen over verschillende dagen of weken. Als kinderen een paar dagen afwezig zijn, is het ook fijn dat ze daarna post kunnen ontdekken. Bij het eindigen van de vrijetijdsactiviteit kunnen de deelnemers hun enveloppen mee naar huis nemen.

Functioneel lezen en schrijven

In deze activiteit staan lezen en schrijven centraal. De kinderen beleven plezier aan het sturen en ontvangen van berichten.

Taal overal

Door kinderen de mogelijkheid te geven om ook tijdens pauzementen berichten uit te wisselen, kan de pauze ook een moment worden waarop ze met taal bezig zijn.

IN SPELEN OP JE DOELGROEP

Voor deze activiteit hoeven de kinderen niet op hetzelfde moment aanwezig te zijn. Het is misschien zelfs handig voor een activiteit zoals 'geheim vriendje' dat niet alle kinderen altijd aanwezig zijn.

Vanuit de berichten die je als begeleider schrijft, kan je deelnemers met elkaar verbinden. Merk je dat verschillende deelnemers dezelfde interesse(s) hebben of dat ze elkaar aanvullen in hun spel? Geef hun via een bericht een spelimpuls voor een andere activiteit. Bijvoorbeeld: 'Heb jij al gezien hoe Lyam een tunnel kan maken in de zandbak? Kunnen jullie samen een tunnel maken waar een tennisbal doorheen

VRAGEN ACHTERAF

Rijk taalaanbod

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



BOODSCHAPPEN STUREN - Fiche 3

Een boodschap voor de toekomst

VRIJETIJDSACTIONEER

Kinderen ontwerpen een tijdscapsule voor mensen uit de toekomst. Ze brainstormen over welke informatie ze willen nalaten aan toekomstige generaties en schrijven een boodschap neer of nemen die op. In deze activiteit kunnen deelnemers zelf kiezen met welk interessegebied ze aan de slag gaan. Ze kunnen ook kiezen welk medium ze daarvoor gebruiken.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 11 tot 14 jaar
Duur: 120 minuten
Aantal deelnemers: 5 tot 20
Aantal begeleiders: 2 begeleiders
Ruimte: Er zijn weinig vereisten voor de ruimte. Deze activiteit kan in verschillende ruimtes plaatsvinden.



VOORBEREIDING

Je maakt een boodschap uit het verleden. Hiervoor kan je een filmpje opnemen in zwart-wit, een radiobERICHT met krakend geluid inspreken of een brief schrijven. Gebruik elementen die de boodschap extra authentiek doen lijken; een verouderde manier van spreken of vergeeld briefpapier met een wassen zegel spreken tot de verbeelding.

Materiaal

- authentiek uitziende boodschap of kistje uit het verleden
- flipchart om te brainstormen over boodschap en medium
- verschillende media om boodschap vast te leggen

Speluitleg

- Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe**
- Rijke instructies**
Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?
- Visualiseren**
Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?
- Herhalen**
Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?
- Ruimte voor andere talen**
Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?
- Begrip bij deelnemers checken**
Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSCAPTEIVITEIT

Opstart

Tijdens de opstart van het spel verkennen de kinderen een tijdscapeule uit het verleden. Het wordt extra spannend als ze de tijdscapeule, bijvoorbeeld een oud kistje met foto's, een brief en een radionieuwsbericht, echt kunnen opgraven. Voorafgaand kan je ze via een zoektocht (een schatkaart of geheime boodschap) op zoek laten gaan naar de exacte locatie. Door het kistje te onderzoeken, puzzelen ze het verhaal van de afzender bijeen.

Kern

De deelnemers maken nu zelf een boodschap die zij willen nalaten aan toekomstige generaties. De kern van de activiteit bestaat uit twee delen.

STAP 1: Brainstorm over welke boodschap en welk medium de deelnemers willen nalaten.

Ga met de deelnemers in gesprek over de boodschap en het medium. Je spreekt hierbij zo weinig mogelijk en laat de ideeën uit de groep komen. Idealiter neem je als begeleider de rol aan van moderator van het gesprek. Als je merkt dat deelnemers moeilijk opgestart geraken, kan je enkele extra denksuggesties aanreiken.

- Misschien willen ze aan de toekomstige jongeren laten weten wat er zoal gebeurt op dit moment. Laat hen kijken in kranten en selecteren welke gebeurtenissen zij belangrijk vinden.
- Welke zijn de favoriete boeken of tijdschriften van de jongeren? Welke aanraders hebben zij voor volgende generaties?
- Zijn er bepaalde idolen waarover ze iets zouden willen vertellen? Denk bijvoorbeeld aan activisten, vloggers, film-, sport- of muzikidolen.
- Is er goede raad die zij zouden willen meegeven? Zouden zij iets anders gedaan hebben als ze erop terugkijken? Die goede raad zouden ze kunnen verzamelen en de toekomst insturen.
- Je kan, net als bij het gevonden kistje, de deelnemers ook echt een verhaal bijeen laten puzzelen, met puzzelstukken over zichzelf of over een verzonnen personage. Ze voegen onder andere puzzelstukken toe met: een naam, linken met andere mensen (partner, kinderen, familie, vrienden, vijanden, geheime aanbidders,...), een bezigheid en/of hobby (passie), een anekdote: iets ergs (een ramp) of iets memorabel dat gebeurd is, ...

STAP 2: Leg de boodschap vast via het gekozen medium.

Tijdens dit deel is het jouw rol als begeleider om de betrokkenheid te bewaken. Ondersteun deelnemers waar nodig met materialen. Geef hen ruimte om hun idee uit te voeren maar zorg er ook voor dat je niet te ver weg bent, mochten ze vragen of verzoeken hebben. Als de deelnemers willen werken met de puzzelstukken, moeten ze een aantal stappen doorlopen. Allereerst zoeken de deelnemers uit welke vorm ze aan de puzzelstukken willen geven. (Als ze bijvoorbeeld bedenken dat Patricia een koorddanseres was in het circus, voegen ze foto's toe van Patricia in actie in het circus, kledij van een koorddanseres of een parapluutje met de naam van het circus erop. Was Patricia verliefd op de circusdirecteur? Dan kiezen de deelnemers misschien voor een liefdesbrief waarin ze haar liefde voor de directeur uitschreeuwt. Is Patricia uit het circus gezet na een ongeval waardoor ze niet meer kon dansen? De deelnemers kunnen een radiobericht maken met een nieuwsuitzending over het fatale ongeval.) Daarna stellen de deelnemers een plan van aanpak en een taakverdeling op. Als laatste stap maken ze de puzzelstukken voor het kistje.

Nederlands in een meertalige context

Door een paar woorden uit de thuishalen van de kinderen te verwerken in de Nederlandstalige boodschap uit het verleden, kunnen de meertalige kinderen die woorden naar het Nederlands vertalen en wordt hun vaardigheid zichtbaar voor anderen.

Functioneel lezen en schrijven

Als deelnemers ideeën willen opschrijven of een plan willen uittekenen, dan geef je de pen best aan één van de deelnemers zodat zij extra oefenkansen krijgen om hun lees- en schrijfvaardigheden in een authentieke situatie te oefenen.

Slot

Denk na met de groep over een ideale manier om de boodschap achter te laten. Op welke manier zal de boodschap gemakkelijk gevonden worden door de juiste ontvangers? Verstop of begraaf de boodschap met de deelnemers, of zend ze bijvoorbeeld uit.

De kistjes kunnen ook tentoongesteld worden, waarbij de deelnemers elkaars verhalen proberen te achterhalen. Achteraf kunnen de deelnemers de kistjes begraven.

IN SPELEN OP JE DOELGROEP

Deze activiteit wordt gedragen door de hele groep van aanwezige kinderen. Het is niet nodig dat alle kinderen doorheen de hele looptijd van de activiteit aanwezig zijn. Sterker nog, het creëert extra spreekkansen als afwezigen op een later moment bijgepraat moeten worden over de activiteit. In de kern van de activiteit laat je best zo veel mogelijk ruimte aan de deelnemers. Stem de begeleiding van je aanbod af op de intensiteit van de activiteit. Vallen deelnemers stil, geef dan extra impulsen, ook op talig vlak. Gaan deelnemers betrokken aan de slag, dan laat je hen best doen.

VRAGEN ACHTERAF**Rijk taalaanbod**

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



BOODSCHAPPEN STUREN - Fiche 4

Terug naar de toekomst

VRIJETIJDSACTIONEERTE

De deelnemers voorspellen de toekomst (binnen twintig of vijftig jaar) en maken een filmpje, schrijven een verhaal of maken een collage/kunstwerk waarin de toekomstvoorspelling bewaard blijft voor de jongeren van later. Dit spel kan je afstemmen op de interesses van de deelnemers. Misschien zien ze de toekomst somber in en willen ze een boodschap meegeven over de opwarming van de aarde of de gevaren van artificiële intelligentie. Of misschien zien ze net alle mogelijkheden die de toekomst te bieden heeft. De deelnemers kunnen zelf een geschikt medium kiezen; films, boeken en kunst gunnen ons een blik op de toekomst.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 15 tot 18 jaar

Duur: 240 minuten

Aantal deelnemers: 10 tot 30

Aantal begeleiders: 1 begeleider per 8 deelnemers

Ruimte: Voorzie een ruimte met tafels en stoelen waar deelnemers rustig kunnen overleggen met elkaar. Er moet voldoende ruimte zijn om te werken in groepjes.



VOORBEREIDING

Zoek fragmenten van de film 'Back to the Future'. Je kan daarbij focussen op technologie die er in 1985 nog niet was maar die wel voorspeld werd (smartwatches, robotovers, flatscreen televisies, smartbrillen, hologram-reclames, videobellen, ...).

Materiaal

- A3-papier
- tijdschriften
- lijm en scharen
- kleurpotloden, verf en penselen
- laptop en projector

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe

Rijke instructies

Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?

Visualiseren

Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?

Herhalen

Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?

Ruimte voor andere talen

Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?

Begrip bij deelnemers checken

Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSCIVITEIT

Opstart

Begin met het kijken naar fragmenten uit de film 'Back to the Future' om jongeren te inspireren en hen bekend te maken met het concept van tijdreizen en het voorspellen van de toekomst. Bespreek de belangrijkste elementen van de film en moedig hen aan om hun eigen interpretaties en ideeën te delen.

Kern

STAP 1: Vraag de deelnemers om individueel of in groepjes toekomstscenario's te bedenken.

Ze moeten nadenken over hoe de wereld er over bijvoorbeeld 20 of 50 jaar uit zou kunnen zien. Moedig hen aan om creatieve ideeën te bedenken op het gebied van technologie, levensstijl, milieu, communicatie, vervoer, enzovoort.

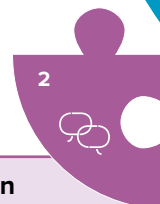
STAP 2: Laat de deelnemers een medium kiezen. Ze kunnen hun toekomstvisie vastleggen in een kortfilmpje, een kortverhaal of een collage/kunstwerk.

Voor het filmen kunnen ze gebruikmaken van smartphones, tablets of andere beschikbare opnameapparatuur. Voor het schrijven kunnen ze pen en papier of digitale hulpmiddelen gebruiken. In hun kunstwerk zijn ze vrij om tijdschriften en/of teken- of schildergerief te gebruiken.

STAP 3: Organiseer een kijk sessie of tentoonstelling waarin je een kijkje neemt in de toekomst.

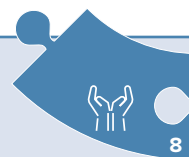
Slot

Je kan de toekomstvoorspellingen bewaren voor toekomstige generaties. Laat de deelnemers mee bedenken hoe je dit kan doen. Bestaan er digitale manieren om een videobestand, tekst of beeld de toekomst in te sturen? Of kan dat enkel analoog?



Spreekkansen

Jongeren worden aanzet om in overleg te gaan over hun toekomstvisie om samen tot een product te komen. Dit biedt veel mogelijkheden tot interactie, vanuit hun eigen interesses.



Veilige ruimte vol mogelijkheden

Zorg ervoor dat jongeren voldoende materiaal en media hebben om creatief mee aan de slag te gaan. Dit zijn creatieve aanvullingen die de activiteit nog rijker maken.

INSPELEN OP JE DOELGROEP

Deze activiteit kan je gemakkelijk in verschillende delen opdelen. Zo kunnen verschillende groepen jongeren aan een toekomstvisie werken. De tentoonstelling kan op een andere dag plaatsvinden of een plaatsje krijgen in de ruimte.

VRAGEN ACHTERAF

Rijk taalaanbod

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



VERBEELDEN - Fiche 1

Stripverhaal: wie zegt dat?

VRIJETIJDSACTIONEERTE

Kleuters krijgen enkel de tekstballonnen van een stripverhaal te zien. Ze maken kennis met de functies van geschreven taal en fantaseren daarop verder. Ze verzinnen bij de tekstballonnen passende afbeeldingen en beelden die zelf uit. Door middel van een app worden de foto's van de kleuters samengesteld tot een stripverhaal. Door de herkenbare situaties kunnen de deelnemers zich verbinden met het verhaal dat ze verbeelden.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 3 tot 5 jaar

Duur: 120 minuten (Deze activiteit bied je best in delen aan. De opstart, de verschillende stappen van de kern en het slot kunnen op andere dagen plaatsvinden.)

Aantal deelnemers: 6 tot 15

Aantal begeleiders: 1 begeleider per 4 deelnemers

Ruimte: Voor de opstart van de activiteit zoek je best een rustige ruimte. Voor het vervolg is dat minder belangrijk.



VOORBEREIDING

Bedenk een tekst bij een strip en teken een 'leeg' stripverhaal.

Materiaal

- camera om foto's te trekken
- laptop en printer, om strip(s) af te drukken
- verkleedmateriaal
- stripverhaal voor jonge kinderen, bijvoorbeeld 'Babbel en Boef' (Frédéric Brémoud) of 'Astrid IJskoud' (Fabrice Parme)

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

- Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe**
- Rijke instructies**
Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?
- Visualiseren**
Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?
- Herhalen**
Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?
- Ruimte voor andere talen**
Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?
- Begrip bij deelnemers checken**
Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSCACTIVITEIT

Opstart

Lees de kleuters een deel van een simpel stripverhaal voor. Dit kunnen een paar pagina's uit 'Babbel en Boef' of 'Astrid IJskoud' zijn. Hierdoor leren de kleuters het genre van stripverhalen kennen. Leg de kleuters uit dat je weet wie wat zegt, doordat een tekstballon de tekst weergeeft.

Kern

STAP 1: Maak voor de activiteit een blanco stripverhaal klaar voor de kinderen. Dit is een stripverhaal van 3 tot 4 venstertjes, waarin enkel de tekst is afgebeeld. Denk goed na over de tekst. Kleuters moeten zich er iets bij kunnen voorstellen maar het verhaal moet ook voldoende ruimte voor interpretatie laten. De tekst gaat best uit van een actie die gebeurt in een bepaalde prent.

Bijvoorbeeld:

Venster 1:

Op een mooie dag staat Farah op uit haar bed.

Venster 2:

Stilletjes gaat ze naar de woonkamer.

Wat is hier gebeurd? Dat kan toch niet!

Venster 3:

Farah! Hier ben ik!

Hé, wat doe jij hier?

Venster 4:

Verrassing!

STAP 2: Help de kinderen om een verhaal te verzinnen. Laat ze verschillende scenario's verzinnen. Wat kan er gebeurd zijn in de woonkamer? Wie roept Farah in venster drie? Wat is de verrassing die te zien is? Ga mee in de ideeën van kinderen maar waak erover dat het verhaal logisch in elkaar zit. Het kan de kinderen helpen het bedachte scenario visueel te zien. Ze kunnen zelf vier tekeningen maken waarin hun verhaal te zien is of jij kan als begeleider die tekeningen voor hen maken. Op deze manier verliezen ze de verhaallijn niet uit het oog.

STAP 3: Als het scenario uitgedacht is, kunnen de kinderen in kleine groepjes aan de slag om de foto's te maken die bij de tekstballonnen horen. Help de kinderen hun denkproces te structureren en om te zetten in acties. Je kan de verschillende foto's maken op verschillende dagen, of het is ook mogelijk dat verschillende groepjes foto's nemen voor verschillende vensters.

Slot

Breng de gemaakte foto's met de tekst samen in een app om stripverhalen te maken (bijvoorbeeld 'comic and cartoon maker'). Druk de stripverhalen af op A3-papier zodat de kleuters hun eigen werk kunnen bewonderen tijdens een volgende activiteit. Je kan de stripverhalen ook digitaal aan ouders of voogden bezorgen. Zo zien ze het werk van hun kinderen.



Inclusieve organisatie

Kinderen kunnen op verschillende manieren aan deze activiteit deelnemen. Talig sterke kinderen kunnen een trekkende rol spelen in het uitdenken van het scenario. Door deel te nemen aan de brainstorm en mee te doen aan het uitbeelden van het scenario bied je extra kansen voor kinderen met een minder sterke taalvaardigheid om zich te verbinden met het verhaal en de taal die daarin gebruikt wordt.



Functioneel lezen en schrijven

Wanneer kinderen het verhaal hebben uitgewerkt en hun eigen stripverhaal zien, zullen ze misschien doen alsof ze het stripverhaal kunnen lezen. Moedig dit zeker aan want op deze manier ontdekken ze hoe geschreven taal werkt.

IN SPELEN OP JE DOELGROEP

Deze activiteit wordt het best opgedeeld in korte deeltjes. Niet alle kinderen moeten steeds aanwezig zijn bij het insceneren voor de foto's. Het is wel fijn als het scenario door de volledige groep wordt bedacht. Op deze manier verbeelden ze echt hun eigen verhaal. Door je te verbinden met de kinderen stimuleer je hun betrokkenheid.

VRAGEN ACHTERAF

Rijk taalaanbod

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



VERBEELDEN - Fiche 2

Grappige strips maken met een app

VRIJETIJDSACTIONEER

Kinderen maken zelf een kort stripverhaal aan de hand van een eenvoudige verhaalopbouw, foto's en tekstballonnen die ze zelf bedenken. In overleg met leeftijdsgenoten werken ze aan het verbeelden van hun eigen grap. Ze gaan aan de slag met een geschreven verhaal, maar zullen in deze opdracht ook veel gesproken taal gebruiken om af te spreken met elkaar hoe ze het stripverhaal maken.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 6 tot 10 jaar
Duur: 120 minuten
Aantal deelnemers: 5 tot 20
Aantal begeleiders: 2 begeleiders
Ruimte: weinig vereisten
(De activiteit kan in verschillende ruimtes plaatvinden.)



VOORBEREIDING

Download de app 'comics and cartoon maker' op de tablets. Experimenteer zelf met de app en bereid een grap voor in de vorm van een stripverhaal.

Materiaal

- tablets (1 per 3 deelnemers)
- verkleedmateriaal

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

- Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe**
- Rijke instructies**
Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?
- Visualiseren**
Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?
- Herhalen**
Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?
- Ruimte voor andere talen**
Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?
- Begrip bij deelnemers checken**
Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSCACTIVITEIT

Opstart

Bij de opstart laat je de kinderen de grap zien die je zelf voorbereidde in het stripverhaal. Slapstick werkt goed op deze leeftijd. Denk maar aan uitglijden over een bananenschil, struikelen over een emmer water en die dan over het hoofd krijgen of elkaar om de hoek letterlijk tegen het lijf lopen.

Kern

STAP 1: Hebben deelnemers zelf wel eens iets grappigs meegemaakt, bijvoorbeeld een vogel die op je hoofd kakt of een gekke val? Teken de verschillende avonturen waarover de kinderen vertellen op een groot papier. Zo kunnen ze hier straks naar terugkijken voor inspiratie.

STAP 2: Nodig deelnemers uit om korte verhalen te maken en begeleid hen in het verbeelden van het verhaal. Eens ze een duidelijk scenario hebben, zoeken jullie samen naar de beste manier om dit in drie of vier afbeeldingen te verbeelden. Laat de kinderen zelf het scenario uittekenen of -schrijven. Met twee tot drie steekwoorden of een kleine schets per afbeelding geraak je al heel ver. De deelnemers denken voordien ook na over de tekst die in tekstballonnen moet komen. Voor deze stap gebruik jij je kennis over de mogelijkheden van de app om hen te sturen.

STAP 3: Deelnemers verkleden zich of verzamelen attributen als dat nodig is. De kinderen nemen de nodige foto's voor hun grappige stripverhaal.

STAP 4: De foto's worden in de app toegevoegd en het stripverhaal is klaar.

Slot

Druk de stripverhalen af en verzamel ze in een echt stripboek. Dit kan een plek krijgen in de boekenhoek. De digitale stripverhalen kunnen ook met ouders en voogden gedeeld worden.

Functioneel lezen en schrijven

Wanneer er in deze activiteit geschreven moet worden, laat je dit beter over aan de kinderen zelf. Zo moeten ze schrijven en elkaars tekst lezen om hun creatieve doel te bereiken.

Gezinnen als partners

Deel de stripverhalen digitaal met de ouders en voogden. Laat hen ook weten welke app jullie gebruikten. Zo kunnen kinderen thuis nog verder spelen.

INSPELEN OP JE DOELGROEP

Deze activiteit kan ook uitgevoerd worden als er maar enkele kinderen aanwezig zijn. Twee kinderen zijn voldoende.

VRAGEN ACHTERAF

Rijk taalaanbod

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



VERBEELDEN - Fiche 3

Strip met fototrucage

VRIJETIJDSCACTIVITEIT

Deelnemers verzinnen zelf een verhaal dat ze verbeelden in een stripverhaal. Ze overleggen in groep over de verhaalstructuur, schrijven samen de tekst in de tekstballonnen en stellen de strip zelf samen in een app. Voor de afbeeldingen maken ze gebruik van een techniek voor fototrucage.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 11 tot 14 jaar
Duur: 180 minuten (Deze activiteit bied je het best in delen aan. De opstart, de verschillende stappen van de kern en het slot kunnen op andere dagen plaatsvinden.)

Aantal deelnemers: 4 tot 15 deelnemers

Aantal begeleiders: één begeleider per 8 deelnemers

Ruimte: Voor deze activiteit heb je veel ruimte nodig. Alle groepjes van ongeveer 4 deelnemers hebben ruimte nodig om voldoende afstand te nemen wanneer ze foto's maken.



VOORBEREIDING

Download de app 'comics and cartoon maker' op de tablets. Zoek voorbeelden van fototrucage.

Materiaal

- camera of tablet om foto's te nemen (1 toestel per 4 deelnemers)
- voorbeelden van fototrucage
- laptop en printer, om strip(s) af te drukken
- verkleedmateriaal en andere attributen
- eventueel een ladder om foto's vanuit de hoogte te trekken

VOORBEREIDING

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

- Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe**
- Rijke instructies**
Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?
- Visualiseren**
Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?
- Herhalen**
Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?
- Ruimte voor andere talen**
Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?
- Begrip bij deelnemers checken**
Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSCACTIVITEIT

Opstart

Laat de deelnemers enkele voorbeelden zien van fototrucages. Geef hun een aantal opdrachten om de techniek onder de knie te krijgen:

- Maak een foto alsof iemand vliegt.
- Maak een foto van een instabiele toren van spullen.
- Maak een foto van een spectaculaire salto over een persoon.

Kern

STAP 1: Laat de deelnemers zien dat je met eigen foto's ook stripverhalen kan maken. Stel voor om met deze techniek samen een stripverhaal te maken over superhelden.

STAP 2: Deel de deelnemers op in groepjes van ongeveer vier. Om de creativiteit aan te scherpen, geef je de deelnemers een aantal vereisten waaraan het verhaal moet voldoen. Die vereisten kunnen bijvoorbeeld zijn:

- (1) er moet een superheld zijn;
- (2) iemand moet gered worden;
- (3) er is een ontvoering of een natuurlijke rampsituatie die moet overwonnen worden.

Voorzie de groepjes van papier en stiften, zodat ze hun scenario kunnen uitschrijven en tekenen. De verhalen worden best verteld in maximaal zes foto's. Laat de groepjes een simpele schets maken van de foto's met de tekst die erbij hoort. Als begeleider kijk je samen met hen of hun verhaal gemakkelijk te volgen zal zijn en reik je eventueel suggesties aan.

STAP 3: Wanneer de scenario's duidelijk zijn, starten de deelnemers met het nemen van de nodige foto's. Ondersteun de groepen door foto's te maken, materiaal aan te bieden of mee na te denken over praktische uitdagingen.

2

Spreekkansen

Laat de deelnemers zo veel mogelijk zelf oplossingen zoeken. Op deze manier worden ze uitgedaagd om rijke taal te gebruiken om een idee te verwoorden.

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSEACTIVITEIT

Slot

Laat de deelnemers hun strip zelf aanmaken in de app 'comics and cartoon maker'. Ze kunnen hem op die manier digitaal delen met hun vrienden en familie. Vraag hun ook de strip naar jou door te sturen. Dan kan jij hem uitprinten en uithangen. Op deze manier kunnen deelnemers ook genieten van de stripverhalen van andere groepen.



Taal overall

Door de stripverhalen van de tieners een plek te geven in de ruimte kunnen ook ouders/voogden en andere deelnemers en begeleiders hun creaties zien. Dit toont appreciatie voor hun inspanningen en kan inspiratie geven aan andere deelnemers of begeleiders om ook aan de slag te gaan met de app of met fototrucage. Ook jongere kinderen kunnen door de creaties worden uitgedaagd om te gaan lezen. Je hangt de stripverhalen dus best op in een ruimte waar veel verschillende mensen passeren, zoals een hal, een gang of bij het toilet.

IN SPELEN OP JE DOELGROEP

Geef deelnemers tijd om te experimenteren. Als deelnemers zelf worden uitgedaagd om oplossingen te vinden, zijn ze intensiever betrokken bij hun spel.

Voor deze activiteit is geen grote groep vereist. De groepjes van vier waarin de deelnemers de foto's uitdenken, worden best samen gehouden. Het kan demotiverend zijn als een van de deelnemers plots niet meer kan aansluiten.

VRAGEN ACHTERAF

Rijk taalaanbod

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



VERBEELDEN - Fiche 4

Expressief expliciteren

VRIJETIJDSACTIONEERTE

De deelnemers nemen het in teams tegen elkaar op in een variant van het 'pannenspel': ze omschrijven, beelden uit, leggen namen of begrippen uit in één woord en maken een geluid. Het spel spreekt de creativiteit en taalvaardigheid van de deelnemers aan. Ze krijgen in dit spel veel kansen om te spreken met elkaar.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 15 tot 18 jaar

Duur: 60 tot 120 minuten (afhankelijk van het aantal teams)

Aantal deelnemers: 4 tot 20

Aantal begeleiders: minstens 1 begeleider

Ruimte: Er zijn weinig vereisten; dit spel kan in verschillende ruimtes gespeeld worden.



VOORBEREIDING

Voorzie het nodige materiaal. Bedenk eventueel een sprekend voorbeeld van een woord dat in het pannenspel kan worden omschreven, uitgebeeld, samengevat in één woord en/of één geluid.

Materiaal

- pot/hoedje/doosje
- pennen en A6-papertjes (1 per persoon)
- zandloper of timer (30 seconden)

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

- Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe**
- Rijke instructies**
Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?
- Visualiseren**
Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?
- Herhalen**
Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?
- Ruimte voor andere talen**
Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?
- Begrip bij deelnemers checken**
Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSDACTIVITEIT

Opstart

Kennen de deelnemers het pannenspel? Iedereen stopt een woordje in de pot of de hoed. In verschillende rondes moeten de deelnemers de woorden uit de pot omschrijven, uitbeelden, samenvatten in één woord en/of in één geluid. Ze moeten dus goed onthouden welke woorden al aan bod zijn gekomen.

Laat deelnemers kiezen rond welk thema ze willen spelen: moeten de woorden bijvoorbeeld liedjes, (bekende) personen, muziekinstrumenten, gebruiksvoorwerpen, keukengerief, ... zijn? Elke deelnemers schrijft een of twee woorden op. Ze tonen hun woorden niet aan elkaar. Meer woorden maken het spel moeilijker.

Kern

Je kan de volgorde van volgende stappen ook wijzigen door eerst stap 3 en dan pas stap 2 te nemen. Houd per ronde bij hoeveel kaartjes de teams geraden hebben.

Stap 1: omschrijven

Eén speler van het team pakt een kaartje uit de pot. De dertig seconden beginnen te lopen. De speler kijkt naar het woordje en probeert het uit te leggen door te omschrijven. Je mag het woord zelf niet zeggen. Heeft het team het woord geraden en heb je nog tijd? Dan mag je nog een woord omschrijven. Is het woord niet geraden? Dan gaat het terug in de pot. Een speler mag dit ook doen als het raden niet lukt en hij vindt dat hij te veel tijd verliest. De geraden kaartjes mag het team houden. De ronde is voorbij als alle kaartjes uit de pot zijn.

Stap 2: één woord

Alle kaartjes gaan terug in de pot. De spelers weten nu welke woorden er op de kaartjes staan. We maken het spel dus wat moeilijker. De speler mag maar één woord gebruiken om het kaartje uit te leggen. Elk team krijgt opnieuw dertig seconden.

Stap 3: uitbeelden

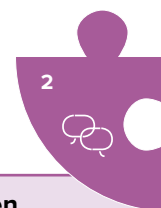
Opnieuw zitten alle kaartjes in de pot. De teams hebben weer dertig seconden maar moeten het woord nu uitbeelden.

Stap 4: één geluid

Je kan nog een extra ronde toevoegen door de woorden te laten samenvatten in één geluid.

Slot

Kunnen de deelnemers nog een extra ronde bedenken? Hoe zouden ze de woorden nog op een andere manier aan hun teamgenoten kunnen duidelijk maken? Dit kan bijvoorbeeld door te tekenen, op papier of op iemands rug. Ook stap 4 kan je op deze manier door de deelnemers laten bedenken. Het team dat in totaal de meeste kaartjes geraden heeft, is gewonnen.



Spreekkansen

Deze activiteit geeft deelnemers op verschillende laagdrempelige manieren spreekkansen. Zonder het zelf te beseffen, zijn ze voortdurend bezig met taal.



Gezinnen als partners

Dit is een talig, creatief en laagdrempelig spel dat de jongeren ook thuis kunnen spelen, in het Nederlands of in de thuistaal/-talen. Dit kan hun basis in die thuistaal versterken. Moedig jongeren er dus ook toe aan om het thuis een keertje te proberen.

IN SPELEN OP JE DOELGROEP

Deelnemers zijn misschien bekend met dit spel. Om het leuker te maken, mogen ze in overleg bepalen wat het thema is. Ze kunnen ook uitgedaagd worden om zelf nog een extra ronde te bedenken. Per team wordt per ronde één deelnemer afgevaardigd om te spelen. De rest raadt woorden. Iedereen kan dus deelnemen op zijn eigen (talig) niveau

VRAGEN ACHTERAF

Rijk taalaanbod

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



VERTELLEN - Fiche 1

Geluidspartituur

VRIJETIJDSACTIONEIT

In deze activiteit maken kinderen zelf een partituur en voeren deze uit. De deelnemers ontdekken in deze activiteit de functies van geschreven taal: de vormen die ze tekenen kunnen omgezet worden in klank.

PRAKTISCH

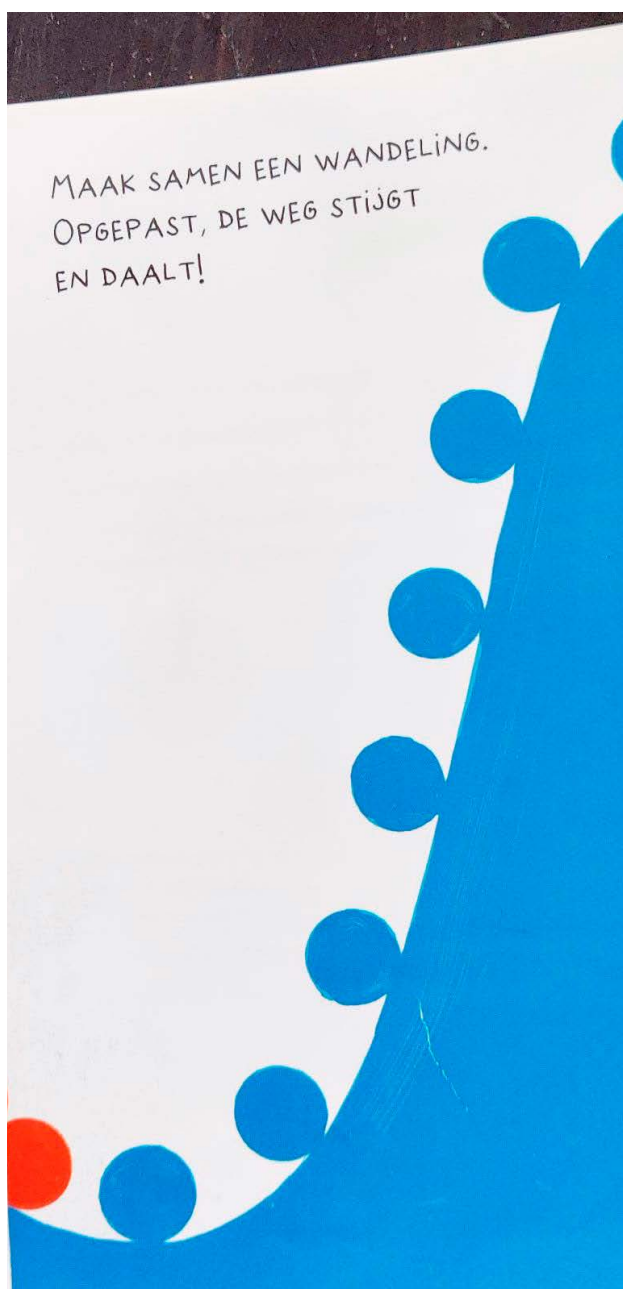
Leeftijd deelnemers: 3 tot 5 jaar

Duur: 90 minuten

Aantal deelnemers: 3 tot 8

Aantal begeleiders: 1 of 2 begeleiders

Ruimte: Voorzie een ruimte die niet te gehorig is.



VOORBEREIDING

De start van deze activiteit is cruciaal voor het enthousiasme en de betrokkenheid van de deelnemers. Oefen het voorlezen van het boek al een aantal keer voor de activiteit zodat dit heel vlot en expressief lukt tijdens de activiteit zelf.

Materiaal

- boek 'Oh! Een boek vol geluid' door Hervé Tullet
- papier om partituur op te maken (behangpapier is ideaal, maar A3 kan ook)
- verf, stiften, potloden, vetkrijtjes

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe

Rijke instructies

Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?

Visualiseren

Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?

Herhalen

Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?

Ruimte voor andere talen

Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?

Begrip bij deelnemers checken

Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSCACTIVITEIT

Opstart

Het geluidenboek dat jij gaat voorlezen, werkt anders. In dit boek zet je je vinger op de pagina en ... maak je de geluiden er zelf bij! Je kan hard of zacht praten, zingen als een operazangeres of toeteren als een auto. Je leest het boek elke keer anders. Lees het boek 'Oh! Een boek vol geluid' van Hervé Tullet voor aan de kinderen. Lees het boek opnieuw maar geef de kinderen nu de kans om je na te zeggen als je hun het boek toont.

Kern

Stap 1: Demonstreer een paar van de technieken uit het boek met verf.

Schilder een korte partituur en voer daarna de partituur uit. Modelleer hoe leerlingen partituren kunnen interpreteren en vertel dat daarbij verschillende manieren mogelijk zijn.

Technieken die gebruikt worden in het boek zijn:
grote en kleine stippen, voor luid en stiller geluid;
stippen dichtbij en ver van elkaar af voor snel en trager ritme;
hoge en lage stippen voor hoge en lage tonen;
verschillende kleuren voor verschillende klanken;
krullen, golven, krabbels, gemengde kleuren voor speciale effecten.

Er is geen juiste of foute uitvoering van de partituur. Het ene kind kan de partituur anders lezen dan het andere. Laat die verschillen bestaan en moedig ze aan.

Stap 2: Laat de kinderen nu het penseel vastnemen en voer samen de partituren uit die ze tekenen.

Op een rol behangpapier kan je een heel lange partituur maken die de kleuters gemakkelijk zelf kunnen volgen met hun vinger. Die is ideaal om in een lange gang een vast plekje te geven!

Slot

Geef kinderen die willen de kans om een individuele partituur te maken. Die partituren kunnen achteraf eventueel gebundeld worden in een nieuw boek. Geef dit boek een zichtbare plek in een boekenhoek. Kinderen zullen het ook fijn vinden als dit boek lang na de activiteit nog eens wordt voorgelezen.

Rijk taalaanbod

Deze activiteit speelt vooral in op een rijk taalaanbod tijdens de ontwerpfase van de partituur. Ook kinderen met een lage taalvaardigheid in het Nederlands kunnen aan deze activiteit deelnemen.

Taal overal

Hang de partituur die de deelnemers maken in een ruimte waar ze soms moeten wachten of langs lopen. Op die momenten kunnen kinderen de partituur opnieuw bekijken en uitvoeren.

INSPELEN OP JE DOELGROEP

Kinderen die vroeger opgehaald worden, kunnen wel genieten van het voorlezen van het boek.

VRAGEN ACHTERAF

Rijk taalaanbod

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDACTIVITEIT

Opstart

Lees 'Het boek zonder tekeningen' van B.J. Novak voor aan de groep.

Kern

De tweede begeleider stelt bij de kinderen voor om zelf ook een 'Boek zonder tekeningen' te maken en het dan cadeau te doen aan de voorlezer.

De kinderen vertellen welke delen van 'Het boek zonder tekeningen' zij het grappigst vonden en brainstormen over wat zij graag in het boek zouden schrijven. Om kinderen hierbij op weg te zetten, staan hieronder een aantal oefeningen. Voorzie voldoende tijd, zodat ook kinderen die minder inventief of verbaal expressief zijn geïnspireerd kunnen worden.

Toon als begeleider een aantal grappige formules vanuit het boek en laat kinderen brainstormen over hoe zij deze technieken kunnen gebruiken in een nieuwe pagina.

1. Het gebruik van woorden die niet bestaan.

Som een aantal niet-bestaande woorden op uit het boek en laat kinderen verder nadenken over ideeën. Een suggestie die kan helpen is om woorden met een verschillende intonatie of klemtoon uit te spreken.

2. Het gebruik van melodie in de tekst.

In het boek moet de voorlezer een tekst zingen. Laat kinderen experimenteren met taal die ze rond zich zien. Denk daarbij ook aan taal in de ruimte, bijvoorbeeld 'Vergeet niet het toilet door te spoelen.' of 'Schoenen uit voor je binnenkomt.'. Wat hierbij mogelijk helpt, is om de instrumentale versie van gekende liedjes op te zetten en daarop de tekst te zingen. Denk bijvoorbeeld aan gekende Sinterklaasliedjes. Toon kinderen ook dat ze door letters groter te maken de indruk kunnen wekken dat die luider moeten uitgesproken worden.

3. Het gebruik van humor in wat de voorlezer over zichzelf leest.

Voorlezers worden in het boek belachelijk gemaakt doordat ze gedwongen worden iets geeks over zichzelf te zeggen. Verzamel in een grabbelmand voorwerpen uit de speelruimte (bijvoorbeeld: een plastieken beker, een handborstel, een schoen, een bal, ...). Geef kinderen de opdracht per twee een voorwerp te grabbelen en laat hen iets bedenken wat dat voorwerp heel goed zou kunnen of net heel moeilijk zou kunnen. Het toevoegen van een gevoel zorgt vaak voor extra hilariteit. Geef zelf een voorbeeld waardoor de kinderen geïnspireerd worden. Bijvoorbeeld: 'Ik ben een bal en ik voel me heel misselijk van al dat rollen. Houd mij even vast, want ik wil niet meer rondrollen!', 'Mijn tandenborstel lust geen tandpasta. Ik ga vandaag mijn tanden met ketchup poetsen!'

4. Het gebruik van woorden in een andere context.

Laat deelnemers krantenkoppen uitknippen. Ze vervangen nu een of enkele woord van de krantenkop door andere woorden en plakken die over de oorspronkelijke tekst zodat er een nieuwe zin ontstaat. Zo kan bijvoorbeeld 'Bosbranden geraken niet geblust in het Oosten van Canada.' veranderen in 'Haar mooie ogen geraken niet geblust in het Oosten van Instagram'. Van deze zinnen zal de voorlezer zeker niets begrijpen.

Functioneel lezen en schrijven

4

'Het boek zonder tekeningen' schenkt kinderen de kans om zelf schrijver te zijn en brengt veel plezier in het experimenteren met schrijven of doen alsof.

Bij het brainstormen met bovenstaande oefeningen is het belangrijk het energieniveau in de groep goed aan te voelen. Gaan de deelnemers op in een van de oefeningen, laat hen dan heel wat pagina's schrijven. Slaat een oefening minder goed aan, dan kan je verdergaan naar de volgende oefening. Eventueel kan je als afsluiter de deelnemers uitdagen om de verschillende technieken in één pagina te combineren. Verdeel de deelnemers in duo's en laat hen nadenken over wat ze op hun A3-blad willen laten voorlezen. Geef de kinderen de kans om opnieuw te beginnen of elementen toe te voegen aan hun pagina na feedback. Hoe kunnen ze hun pagina nog grappiger maken? Bijvoorbeeld door lettertype, lettergrootte of extra opdrachten toe te voegen zoals fluisteren of zingen. Jongere kinderen zullen meer ondersteuning nodig hebben in het uitwerken van de pagina's. Misschien zal je woorden moeten voorschrijven als begeleider. Verzamel alle pagina's en bind ze samen tot een boek.

Slot

Pak het nieuwe boek in met prachtig cadeaupapier en geef het cadeau aan de voorlezer. Die is natuurlijk niet blij met het cadeau maar zal het toch moeten voorlezen.



Taal overal

Haal het zelfgemaakte boek af en toe eens boven op een wachtmoment, ook als het weken geleden is dat deelnemers dit boek hebben gemaakt, blijft het leuk. Door tijdens de oefeningen aan de slag te gaan met taal in de ruimte van de activiteit, krijgt taal ook een vast plaatsje in de ruimte en worden deelnemers aangezet om vaker (en gekker) te lezen.

IN SPELEN OP JE DOELGROEP

De betrokkenheid hangt af van de geloofwaardigheid waarmee je 'Het boek zonder tekeningen' voorleest. Tijdens de verschillende activiteiten om gekke pagina's te verzinnen, is het belangrijk het enthousiasme van de groep goed aan te voelen. Gaan ze op in de activiteit, laat die dan langer doorgaan. Valt de activiteit wat stil, ga dan verder naar de volgende oefening.

Deze activiteit kan je gemakkelijk in kleinere deeltjes opdelen; het voorlezen en het uitwerken van nieuwe pagina's kan plaatsvinden op verschillende momenten. De activiteit kan gemakkelijk ingekort worden door bepaalde oefeningen weg te laten. Het boek van de kinderen kan ook verder aangevuld worden op tussenmomenten.

VRAGEN ACHTERAF

Rijk taalaanbod

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



VERTELLEN - Fiche 3

Mijn verhaal in beeld

VRIJETIJDSACTIONEERTE

Deelnemers reflecteren over de groei en ontwikkeling die ze doormaken. Ze brengen een verhaal in beeld waar ze trots op zijn en presenteren die verhalen via een tentoonstelling. Deze activiteit staat of valt bij de sfeerzetting en de luisterhouding van jou als begeleider. Hoe meer jij als begeleider écht luistert naar het verhaal van de tieners, hoe meer zij zullen praten en zichzelf zullen durven laten zien. Ook de veiligheid van de groep waarin ze deze activiteit doen is belangrijk. Deze vrijetijdsactiviteit werd ontwikkeld naar een idee van An Bellen (bibliotheek Geel) en Elke Thiers (Zomerschool Mechelen).

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 10 tot 14 jaar

Duur: 120 minuten

Aantal deelnemers: 4 tot 15

Aantal begeleiders: 1 begeleider

Ruimte: rustige ruimte met een gezellige sfeer



VOORBEREIDING

Schat in wanneer je deze activiteit het best plant. Je doet dat bij voorkeur op een moment dat de deelnemers zich op hun gemak voelen bij elkaar en bij jou. Mogelijk kan dit een afsluitende oefening zijn waarbij ze herinneringen ophalen over de voorbije activiteitenweek en afscheid nemen van elkaar. Denk zelf al eens na welk verhaal jij wil vertellen. Kies een verhaal waarin je je kwetsbaar toont zodat de tieners ook meer geneigd zullen zijn dat te doen. De sfeerzetting is cruciaal in deze activiteit. Zorg voor een rustig muzikje, een ruimte met kussens of een rustige buitenplek met weinig wind.

Materiaal

- tarotkaarten of kaarten uit bijvoorbeeld het spel 'Dixit' (Deze kaarten zijn vaak prachtig vormgegeven en laten een afbeelding zien die op verschillende manieren kan geïnterpreteerd worden.)
- A3-papier
- lijm
- tijdschriften en andere afbeeldingen waaruit de tieners kunnen knippen om hun moodboard te maken
- kaartjes en pennen voor het bij-schrijven voor de tentoonstelling

VOORBEREIDING

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

- Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe**
- Rijke instructies**
Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?
- Visualiseren**
Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?
- Herhalen**
Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?
- Ruimte voor andere talen**
Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?
- Begrip bij deelnemers checken**
Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSDACTIVITEIT

Opstart

Probeer de sfeer in de groep goed in te schatten. Deze activiteit doe je best op een moment dat er rust is in een groep en de tieners elkaar al wat beter kennen. Verzamel de tieners rond de openliggende kaarten. Introduceer het idee van de verhalencirkel aan hen: ieder kiest een kaart die herkenbaar is en vertelt daarbij waarom die kaart bij hun persoon past. Geef daarbij enkele voorbeelden: iets dat je herkent van vroeger, een groeistap die ze onlangs hebben genomen, een speciale herinnering die daarbij opkomt of juist een droom die ze willen najagen. Doe zelf ook mee aan de oefening, op deze manier kunnen deelnemers inschatten wat van hen verwacht wordt. Deelnemers kiezen zelf of en hoelang ze willen vertellen over hun gekozen kaart.

Kern

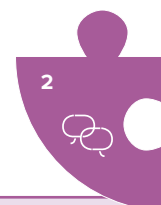
Stap 1: Introduceer het idee van een moodboard. Een moodboard is een collage van foto's die positieve gevoelens oproepen bij iemand waarvan een mooi geheel wordt gemaakt. Het weerspiegelt waarvoor een persoon dankbaar is of waarover iemand droomt. Laat deelnemers een moodboard maken met de aangeboden tijdschriften en afbeeldingen. Geef ze voor ze beginnen mee dat er met de moodboards een tentoonstelling zal gemaakt worden, voor de ouders en voogden, maar dat dat ook anoniem kan.

Stap 2: Geef aan dat de deelnemers bij hun moodboard een korte uitleg mogen schrijven op een bijschrift dat bij hun moodboard wordt gehangen. Ze kunnen hun moodboard anoniem ophangen of met hun naam erbij.

Stap 3: Kom opnieuw samen in de verhalencirkel en laat de tieners die iets willen vertellen over hun moodboard aan het woord.

Slot

Organiseer de tentoonstelling van de moodboards met een hapje en een drankje voor de ouders en voogden die een kijkje willen nemen.



Spreekkansen

Deelnemers praten bij deze activiteit over ervaringen, herinneringen en gevoelens. Hierdoor oefenen deelnemers in zich genuanceerd en gevoelig uitdrukken.



Gezinnen als partners

Tieners zijn vaak een gesloten boek voor hun ouders of voogden. Zorg er daarom voor dat tieners niet gedwongen worden hun moodboard op te hangen, te identificeren of uitleg te geven aan volwassenen. Het is belangrijk dat deze activiteit veilig voelt voor elke deelnemer.

IN SPELEN OP JE DOELGROEP

Enkel voor de verhalencirkels is het belangrijk dat deelnemers op hetzelfde moment aanwezig zijn. Het maken van de moodboards laat een meer flexibele planning toe.

VRAGEN ACHTERAF

Rijk taalaanbod

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



VERTELLEN - Fiche 4

Waarheid of leugen?

VRIJETIJDSCACTIVITEIT

De deelnemers krijgen verhalen uit het boek 'Er was misschien eens' van Kamiel de Bruyne en Yarne Daeren voor-gelezen en raden welke waargebeurd zijn. Daarna vertellen ze elkaar in teams leugens of waargebeurde verhalen en proberen ze te achterhalen wie liegt. In groepjes van drie mogen de deelnemers in onderling overleg bepalen wie welke rol opneemt. Ze mogen vertellen vanuit de eigen leefwereld en interesses en kunnen kiezen uit de rollen van verteller, bedenker of ondervrager die de waarheid probeert te achterhalen.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 15 tot 18 jaar
Duur: 60 minuten
Aantal deelnemers: 4 tot 20
Aantal begeleiders: 2 begeleiders
Ruimte: Er zijn weinig vereisten; de activiteit kan in verschillende ruimtes uitgevoerd worden.



VOORBEREIDING

Lees zelf vooraf het boek en bedenk welke twee verhalen het meest geschikt zijn voor je doelgroep.

Materiaal

- het boek 'Er was misschien eens. 20 verhalen die waargebeurd zijn. Of niet?' door Kamiel De Bruyne en Yarne Daeren
- papier en balpennen
- kaartjes met richtvragen, 2 kaartjes met 'waargebeurd' en 'niet waargebeurd'
- een groen en een rood kaartje per groepje van 3 deelnemers

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe

Rijke instructies

Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?

Visualiseren

Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?

Herhalen

Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?

Ruimte voor andere talen

Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?

Begrip bij deelnemers checken

Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSCACTIVITEIT

Opstart

Hebben de deelnemers wel eens een leugentje om bestwil verteld, bijvoorbeeld omdat ze een taak niet hadden gemaakt? Bespreek hoe leugens ongeloofwaardig kunnen worden als je ze te sterk aandikt. Straffe verhalen zijn vaak minder geloofwaardig. Dat geldt ook voor de verhalen in het boek 'Er was misschien eens'. Kies uit de twintig strafverhalen, afhankelijk van het animo bij de deelnemers, een of twee verhalen om voor te lezen. Of misschien is er een deelnemer die graag voorleest? Laat de jongeren raden of een verhaal waargebeurd is. Wie denkt dat het niet waargebeurd is, blijft bijvoorbeeld zitten.

Kern

Stap 1: Vraag de deelnemers zich in teams van drie te verdelen.

Ze gaan zelf straffe verhalen bedenken. Ze moeten iemand kiezen die vertelt, iemand die de verhaalelementen opschrijft en iemand die een verteller uit een ander groepje zal ondervragen.

Stap 2: Je kan deelnemers volledig vrij laten om te bedenken waarover ze een straf verhaal willen vertellen en of het waargebeurd is.

Als dit te moeilijk is voor jongeren, kan je ze ook de volgende richtvragen geven. Laat ze bijvoorbeeld een optie uit een hoed trekken of gewoon zelf kiezen uit de lijst.

- Wat is het meest gênante dat je ooit meegemaakt hebt?
- Wat weet niemand van deze groep over jou?
- Wat is de vreemdste droom die je ooit gehad hebt?
- Welke (gekke) vaardigheid of eigenschap heb je?
- Wat is het vreemdste gerecht dat je ooit gegeten hebt?

Daarnaast kan je ze ook een optie uit twee kaartjes laten trekken: WAARGEBEURD en NIET WAARGEBEURD. Bij 'niet waargebeurd' kunnen de deelnemers ook een detail veranderen om van de waarheid een leugen te maken. Ze moeten zelf bedenken hoe ze hun verhaal straf maar toch zo geloofwaardig mogelijk maken. Het is vooral de bedoeling om luisteraars op het verkeerde been te zetten. De deelnemers schrijven een aantal kernwoorden op papier, zodat de vertellers goed weten wat ze moeten zeggen. De groepjes kiezen ook een ondervrager die vragen mag stellen aan andere groepjes.

Stap 3: Geef je groepjes nog wat extra tips om hun verhaal zo geloofwaardig mogelijk te maken. Dat kan bijvoorbeeld door veel details te verzinnen of de emotionele lading van een verhaal te onderzoeken en ook mee in het verhaal of in de manier van vertellen te verwerken. De verteller kan het verhaal oefenen voor de andere teamleden en die kunnen feedback geven om de geloofwaardigheid nog verder te versterken.

Stap 4: Om de beurt vertelt een groepje een straf verhaal. De ondervrager van elk groepje mag één ja/nee-vraag stellen aan de verteller. De groepjes mogen hier even over overleggen: wat willen ze juist te weten komen en hoe formuleren ze hun vraag het best? Je kan hier ook een W-vraag van maken (wie, wat, waar, wanneer, waarom).

Stap 5: Elk groepje steekt een rood (niet waargebeurd) of groen (wel waargebeurd) kaartje omhoog. De verteller zegt of hij de waarheid verteld heeft. En hij vertelt wat er eventueel gelogen was.

Nederlands in een meertalige context

Deelnemers mogen met handen en voeten hun verhaal vertellen. Wat ze vertellen (de inhoud) en hoe overtuigend ze vertellen staat centraal. Bij het overbrengen van de boodschap kunnen ze aanvullend op het Nederlands andere talen gebruiken.

Taalfeedback

Deelnemers moeten heel bewust luisteren en kijken naar signalen die kunnen verraden dat de verteller niet de waarheid spreekt. Zo zijn ze met taal in al haar facetten bezig; ze letten niet alleen op wat de verteller zegt maar ook op hoe het gezegd wordt. Sprak de verteller luid of stil, met een trilling in de stem, met veel euh? Keek hij het publiek aan of net niet? Daag deelnemers uit om feedback te geven op al deze aspecten van taal.

Slot

Vertel als begeleider iets over jezelf dat de deelnemers nog niet wisten. Misschien heb je een verborgen tatoeage van SpongeBob of doe je elk weekend aan kitesurfen? Geloven de deelnemers jou? Bespreek even na: wat maakt een verhaal of een persoon geloofwaardig? Waarom? Proberen de deelnemers wel vaker anderen op het verkeerde been te zetten?

IN SPELEN OP JE DOELGROEP

Dit spel kan je in elke groep spelen. Deelnemers kunnen zelf een rolverdeling maken in hun groepjes van drie personen. Zorg er mee voor dat groepjes niet te homogeen zijn; er moet een spreker gekozen kunnen worden die een straf verhaal vertelt.

VRAGEN ACHTERAF**Rijk taalaanbod**

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



KOKEN - Fiche 1

Kook je met ons mee?

VRIJETIJDSACTIONEERTE

Deelnemers leggen, zoals in een kookprogramma op televisie, uit hoe je een gerecht kan klaarmaken. Daarna bereiden ze de gerechten uit elkaars kookprogramma's. Veel kinderen worden gemakkelijk warm gemaakt voor het bereiden van gerechten. Het is voor kinderen fijn dat ze iets mogen uitleggen aan leeftijdsgenoten; dit geeft hun de rol van expert en maakt hen trots. Doordat kinderen hun uitleg kunnen oefenen vóór het filmmoment, zijn er heel wat kansen voor begeleiders om de manier waarop ze een boodschap verwoorden bij te sturen en kinderen impliciet feedback te geven.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 3 tot 5 jaar
Duur: 2 keer 90 minuten (90 minuten voor de kern van de activiteit en 90 minuten voor het slot), best gespreid over meerdere dagen
Aantal deelnemers: 4 tot 20
Aantal begeleiders: één begeleider per groepje van 4 kinderen
Ruimte: keuken (met bepaalde apparatuur afhankelijk van de gekozen recepten), of minstens een ruimte met tafels waarop de kinderen de gerechten bereiden



VOORBEREIDING

Voorzie een video van een bekende televisiekok zoals Jeroen Meus of Piet Huysentruyt waarin een voor de kinderen gekend gerecht wordt bereid.

Voor je begint te koken, kijk je na of er kinderen in de groep allergisch of intolerant zijn aan bepaalde ingrediënten.

Voorzie recepten op kindermaat voorgesteld in een stappenplan met foto's. **Tip:** zulke recepten kan je vinden in veel kinderkookboeken. Denk bijvoorbeeld aan fruitbrochette, koekjestaart, groentegezichtje, pudding uit een zakje. Zorg ervoor dat alle recepten koosjer en halal zijn.

Controleer ook welke apparatuur beschikbaar is voor de activiteit. Heb je geen oven? Dan kan je bijvoorbeeld geen cake maken.

Zorg ervoor dat je de nodige ingrediënten hebt voor de recepten die je hebt gekozen. Het is ook leuk om die samen met de kinderen te gaan halen in de winkel. Door hen een winkellijstje te laten maken en de ingrediënten te laten zoeken in de winkel kunnen ze ook veel taal oefenen.

Materiaal

- camera om te filmen (één voor elk groepje van vier deelnemers)
- ingrediënten voor de recepten
- recepten in stappenplannen met foto's
- keukengerei en apparatuur

VOORBEREIDING

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

- Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe**
- Rijke instructies**
Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?
- Visualiseren**
Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?
- Herhalen**
Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?
- Ruimte voor andere talen**
Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?
- Begrip bij deelnemers checken**
Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?



VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSDACTIVITEIT

Opstart

Kijk met de kinderen naar het kookprogramma. Er wordt best een gerecht gemaakt dat ze kennen en lekker vinden.

Let zelf op de verschillende fases in een kookprogramma:

het overlopen van de ingrediënten;

het duidelijk opdelen van de procedure in stappen;

hoe aandachtspunten benadrukt worden;

hoe het afgewerkte gerecht op het einde van het programma gepresenteerd wordt;

de aftiteling van alle mensen die bijdroegen aan het kookprogramma.

Dit zal je helpen om de rest van de activiteit te structureren voor de deelnemers.

Kern

STAP 1: Maak groepjes van 3 of 4 deelnemers. Elk groepje kiest een gerecht uit waarover ze een filmpje willen maken. Zorg voor elk gerecht voor duidelijke foto's van elke stap. Dit is een uitnodiging voor de kinderen om zelf te gaan 'lezen'.

STAP 2: De kinderen maken een stukje video waarin ze de nodige ingrediënten en het keukengerei voorstellen. Ondersteun de kinderen zo veel mogelijk op talig vlak; het is heel waarschijnlijk dat de kinderen in deze fase specifieke woorden nog niet kennen.

STAP 3: Denk met de kinderen na over hoe ze de verschillende stappen willen aankondigen. Herhaal dit op dezelfde manier voor alle stappen. Tijdens het filmen van de verschillende stappen zal je de kinderen moeten motiveren om niet alleen het recept goed uit te voeren maar ook om dit duidelijk in beeld te brengen. Je kan hiervoor zeker rollen geven aan de deelnemers. Twee kinderen zijn de koks. De andere kinderen filmen de bereiding. Hierbij kan je letten op hun taalniveau zodat niet enkel de kinderen die al vlot spreken in beeld komen.

STAP 4: De kinderen presenteren het gerecht. Hierbij kan er ook een kort interview zijn over moeilijke stappen of de beleving van de kinderen bij het bereiden van het gerecht.

Veilige ruimte vol mogelijkheden

Het uitvoeren van deze activiteit kan een kans zijn om kritisch te kijken naar de keuken en hoe kindvriendelijk deze is ingericht. Zijn er spullen die de kinderen mogen gebruiken en zijn deze toegankelijk voor hen? Op welke manier kan je keukengerei dat gevaarlijk is voor kinderen op een veilige manier opbergen? Deelnemers betrekken bij deze oefening kan een extra taalkans zijn om woordenschat rond de keuken te laten inoefenen.

Taal-feedback

Door met kinderen een paar keer te oefenen op hoe ze iets gaan zeggen, zullen ze oefenen op het helder en foutloos formuleren van hun boodschap. Geef de kleuters impliciet feedback door met hen in gesprek te gaan over wat ze willen zeggen. Kinderen met minder spreekdurf kan je door de mogelijkheid om te oefenen misschien toch nog aan het spreken krijgen.



VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSCACTIVITEIT

Stap 5: Zorg voor een soort van aftiteling. Dat hoeft niet in tekst te zijn maar kan ook bestaan uit het in beeld brengen van alle kinderen die aan het kookprogramma bijdroegen. Zij kunnen bijvoorbeeld kort vertellen wat ze achter de schermen gedaan hebben en naar de kijkers zwaaien.

Slot

STAP 1: Monteer de filmpjes aan elkaar zodat ze een programma vormen. Knip daarbij zo veel mogelijk delen weg zodat het programma maar enkele minuten duurt. Dit kan in eenvoudige programma 's als 'Windows Movie Maker' of 'iMovie'.

STAP 2: Laat de kinderen elkaars kookfilmpjes zien en laat ze koken aan de hand van elkaars instructies.

STAP 3: Smul alles gezellig samen op!

INSPELEN OP JE DOELGROEP

Deze activiteit kan gedaan worden vanaf vier deelnemers. Het is wel jammer als een van de deelnemers niet aanwezig kan zijn voor de volledige activiteit. Ook het uitvoeren van de recepten via de kookfilmpjes kan gebeuren in kleine groepen. Dit hoeven niet dezelfde deelnemers te zijn als bij het maken van de filmpjes.

VRAGEN ACHTERAF

Rijk taalaanbod

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



KOKEN - Fiche 2

Ons eigen kookprogramma

VRIJETIJDSDACTIVITEIT

Deelnemers zoeken een recept dat ze graag willen presenteren zoals in een kookprogramma op televisie. Daarbij zoeken en lezen ze zelf de recepten en zetten die om in beeld. Daarna bereiden ze de gerechten uit elkaars kookprogramma's. Kinderen zelf op zoek laten gaan naar recepten, in een kookboek of op het internet, zet hen aan tot functioneel lezen. Door de kinderen zelf de recepten te laten lezen, zullen ze heel wat nieuwe woordenschat leren kennen. Ook tijdens het kijken van het kookprogramma, zowel het voorbeeld als de zelfgemaakte kookprogramma's, leren ze taal. Door specifieke handelingen te koppelen aan de taal die ze lezen en spreken, wordt de nieuwe woordenschat sterk verankerd.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 6 tot 10 jaar

Duur: 180 minuten voor de kern van de activiteit en 90 minuten voor het slot, best gespreid over meerdere dagen

Aantal deelnemers: 3 tot 20

Aantal begeleiders: 1 begeleider per 6 kinderen

Ruimte: keuken (met bepaalde apparatuur afhankelijk van de gekozen recepten), of toch minstens een ruimte met tafels waarop de kinderen de gerechten kunnen bereiden



VOORBEREIDING

Voorzie een video van een bekende televisiekok zoals Jeroen Meus of Piet Huysentruyt waarin een voor de kinderen gekend gerecht wordt bereid.

Voor je begint te koken, kijk je na of er kinderen in de groep allergisch of intolerant zijn aan bepaalde ingrediënten.

Controleer ook welke apparatuur beschikbaar is voor de activiteit. Heb je geen oven? Dan kan je bijvoorbeeld geen cake maken. Haal een aantal kookboeken in de bibliotheek. Denk goed na over wanneer je deze activiteit inplant; omdat de deelnemers zelf kiezen welk recept ze maken, is het nodig tijd te voorzien om de ingrediënten (lieft samen met de deelnemers) in te kopen.

Materiaal

- camera om te filmen
- keukengerei en apparatuur

VOORBEREIDING

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

- Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe**
- Rijke instructies**
Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?
- Visualiseren**
Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?
- Herhalen**
Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?
- Ruimte voor andere talen**
Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?
- Begrip bij deelnemers checken**
Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSDACTIVITEIT

Opstart

Kijk met de deelnemers naar het kookprogramma. Er wordt best een gerecht gemaakt dat ze kennen en lekker vinden.

Na het bekijken van het programma stel je aan de kinderen voor om zelf ook een kookprogramma te maken. Brainstorm met hen over welke elementen jullie willen opnemen in het kookprogramma. Hier vind je een lijst met de fases van een kookprogramma ter inspiratie:

- het overlopen van de ingrediënten;
 - het duidelijk opdelen van de procedure in stappen;
 - hoe aandachtspunten benadrukt worden;
 - hoe het afgewerkte gerecht op het einde van het programma gepresenteerd wordt;
 - de aftiteling met alle mensen die bijdroegen aan het kookprogramma.
- Geef deelnemers de ruimte om hun eigen lijst samen te stellen.

Kern

STAP 1: Maak groepjes van drie of vier deelnemers en bied de deelnemers kookboeken voor kinderen aan. Laat elk groepje kiezen welk gerecht ze graag willen maken. Zorg ervoor dat de gekozen gerechten halal en koosjer zijn. Bevraag hen daarbij over de praktische haalbaarheid van hun gekozen recept. Die haalbaarheid kan afhangen van het beschikbare keukengerei, voedselallergieën en de ingrediënten.

STAP 2: Laat de kinderen een boodschappenlijst maken voor hun recept.

Je kijkt dit best even na want het is heel vervelend als je tijdens het koken merkt dat er toch een ingrediënt ontbreekt. Neem het schrijven niet te snel over van de kinderen. Laat hen eerst zelf proberen en laat de deelnemers elkaar hierbij helpen. Ga naar de winkel en haal de nodige ingrediënten.

STAP 3: Maak de video's tijdens het bereiden van de recepten. Bij het maken van de video's kan je terugvallen op de brainstorm van de kinderen uit de opstart van de activiteit. Welke elementen willen zij in hun kookprogramma terug laten komen? Zorg ervoor dat de kinderen niet alleen koken maar ook oog hebben voor het in beeld brengen van dat proces. Dat kan door rollen te verdelen binnen de groepjes. Kies bijvoorbeeld voor twee deelnemers die koken en twee deelnemers die filmen.

Functioneel lezen en schrijven

4

Als begeleider is het belangrijk in de fase van het kiezen en uitvoeren van de recepten niet te snel in te grijpen. Het zal voor veel van de kinderen een uitdaging zijn de recepten te lezen, maar in groep kunnen kinderen elkaar helpen. Laat de kinderen de ruimte om de recepten samen uit te pluizen.

Nederlands in een meertalige context

6

Dit kan een sterke taalstimulerende activiteit zijn voor meertalige kinderen omdat zij vanuit de eigen thuistaal tot een Nederlandstalige video kunnen komen. Het kan daarom interessant zijn om voor deze activiteit groepjes samen te stellen van kinderen met dezelfde thuistaal. Tijdens het koken kunnen ze elkaar helpen om het recept in het Nederlands uit te leggen. Dit versterkt de brug tussen de thuistaal en het Nederlands.

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSCACTIVITEIT

STAP 4: Sluit de filmdag af met het samen opeten van de gerechten en maak de deelnemers al warm om binnenkort de filmpjes samen te bekijken.

Slot

STAP 1: Monteer de filmpjes aan elkaar zodat ze een programma vormen. Knip daarbij zo veel mogelijk overbodige delen weg zodat het programma maar enkele minuten duurt. Dit kan in eenvoudige programma 's zoals 'Windows Movie Maker' of 'iMovie'.

STAP 2: Toon de kinderen elkaars kookfilmpjes en laat ze koken aan de hand van elkaars instructies.

STAP 3: Smul alles gezellig samen op!

INSPELEN OP JE DOELGROEP

Deze activiteit kan gedaan worden vanaf vier deelnemers. Het is wel jammer als een van de deelnemers niet aanwezig kan zijn voor de volledige activiteit. Ook het uitvoeren van de recepten via de kookfilmpjes kan gebeuren in kleine groepen. Dit hoeven niet dezelfde deelnemers te zijn als bij het maken van de filmpjes.

VRAGEN ACHTERAF

Rijk taalaanbod

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



KOKEN - Fiche 3

Wat wil jij koken?

VRIJETIJDSACTIONEERTE

Deelnemers zoeken een recept dat ze graag willen presenteren zoals in een kookprogramma op televisie. Daarbij zoeken en lezen ze zelf de recepten en zetten die om in beeld. Daarna bereiden ze de gerechten uit elkaars kookprogramma's. Deelnemers hebben in deze activiteit heel wat autonomie, onder andere over de keuze van het recept en hoe ze het programma in beeld brengen. Hierdoor is er heel wat overleg nodig tussen de deelnemers en zorgt de activiteit voor heel wat spreekkansen.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 10 tot 14 jaar
Duur: 180 minuten voor de kern van de activiteit en 90 minuten voor het slot, best gespreid over meerdere dagen

Aantal deelnemers: 3 tot 20

Aantal begeleiders: 1 begeleider per 8 deelnemers

Ruimte: keuken (met bepaalde apparatuur, afhankelijk van de gekozen recepten) of minstens een ruimte met tafels waarop de deelnemers de gerechten kunnen bereiden



VOORBEREIDING

Voorzie een video van een bekende televisiekok zoals Jeroen Meus of Piet Huysentruyt. Voor je begint te koken, kijk je na of er deelnemers in de groep allergisch of intolerant zijn aan bepaalde ingrediënten. Controleer ook welke apparatuur beschikbaar is voor de activiteit. Heb je geen oven? Dan kan je bijvoorbeeld geen cake maken. Haal een aantal kookboeken in de bibliotheek en voorzie tablets om recepten op te zoeken. Denk goed na over wanneer je deze activiteit inplant. Omdat de deelnemers zelf kiezen welk recept ze maken, is het nodig tijd te voorzien om de ingrediënten (lieft samen met de deelnemers) in te kopen.

Materiaal

- camera om te filmen
- kookboeken
- een aantal tablets om opzoekwerk te doen
- laptops om de video's te monteren
- keukengerei en apparatuur

VOORBEREIDING

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

- Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe**
- Rijke instructies**
Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?
- Visualiseren**
Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?
- Herhalen**
Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?
- Ruimte voor andere talen**
Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?
- Begrip bij deelnemers checken**
Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSACTIONITEIT

Opstart

Kijk met de deelnemers naar een kookprogramma. Na het bekijken van het programma stel je aan de deelnemers voor om zelf ook een kookprogramma te maken. Brainstorm met hen over wat hun kookprogramma uniek kan maken. Hieronder vind je een lijst van suggesties met alternatieven om hun kookprogramma bijzonder te maken. Geef deelnemers de ruimte om met hun eigen ideeën te komen.

- Het overlopen van de ingrediënten kan bijvoorbeeld door de ingrediënten te tekenen zoals in het tekenspel Pictionary.
- De procedure kan in duidelijke stappen opgedeeld worden en die stappen kunnen op verschillende manieren aangekondigd worden. De deelnemers kunnen de ingrediënten bijvoorbeeld in de vorm van een cijfer leggen en dat cijfer filmen om de volgende stap aan te kondigen in hun video.
- De manier waarop aandachtspunten benadrukt worden, kan uniek zijn. Misschien is er wel een bepaalde manier waarop een personage de belangrijkste elementen telkens in de verf zet? Denk aan het zinnetje 'Wat hebben wij geleerd?' uit SOS Piet.
- Hoe het afgewerkte gerecht op het einde van het programma gepresenteerd wordt, kan apart zijn, bijvoorbeeld aan de hand van een stop-motionfilmpje van een gerecht dat steeds verder opgegeten wordt door plastieken actiefiguurtjes.
- De aftiteling van alle mensen die bijdroegen aan het kookprogramma (zichtbaar en niet zichtbaar in de video) kan opvallen. Misschien kunnen alle deelnemers wel zichtbaar gemaakt worden in een aftermovie met bloopers?

Kern

STAP 1: Maak groepjes van drie of vier deelnemers en vraag de deelnemers een recept te zoeken dat ze graag willen maken. Zorg ervoor dat alle recepten koosjer en halal zijn. Dat kan in kookboeken die je aanbiedt of door te zoeken op het internet. Laat elk groepje kiezen welk gerecht ze graag willen maken. Bevraag hen daarbij over de praktische haalbaarheid van hun gekozen recept. Die haalbaarheid kan afhangen van het beschikbare keukengerei, voedselallergieën en de ingrediënten.

Nederlands in een meertalige context

Bij het selecteren van de recepten, mogen de kinderen ook een recept uit hun thuistaal kiezen. Door de thuistaal binnen te brengen in de vrijetijdsccontext, krijgen de deelnemers de boodschap dat ze welkom zijn met hun talen. Dit stimuleert deelnemers ook om voor elkaar te vertalen waardoor ze hun talige vaardigheden extra oefenen.

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSCACTIVITEIT

Je kan ervoor kiezen opdrachten te verdelen over de groepen. De ene groep maakt een dessert, de andere groep een drankje, nog een andere groep een hapje, ...

STAP 2: Laat de deelnemers een boodschappenlijst maken voor hun recept. Ga naar de winkel en haal de nodige ingrediënten.

STAP 3: Maak de video's tijdens het bereiden van de recepten. Bij het maken van de video's kan je terugvallen op de brainstorm van de deelnemers uit de opstart van de activiteit. Welke elementen willen zij in hun kookprogramma laten zien? Hoe maken zij hun programma uniek? Geef de deelnemers de opdracht om zich goed te organiseren, bijvoorbeeld door rollen te verdelen. Ze kiezen bijvoorbeeld twee deelnemers die koken en twee deelnemers die filmen. De organisatie kan ook op andere manieren. Laat hiervoor ook ruimte.

STAP 4: Sluit de filmdag af met het samen opeten van de gerechten en maak de deelnemers al warm voor het afsluitende deel van de activiteit, het monteren van de filmpjes.

Slot

STAP 1: Ondersteun de deelnemers bij het monteren van hun eigen filmpje. Deelnemers kunnen hiervoor eenvoudige programma's als 'Windows Moviemaker' of 'iMovie' gebruiken. Deze stap kan heel uitgebreid of net heel kort zijn. Het is niet nodig dat een filmpje tot in de puntjes afgewerkt is om er toch voldoening uit te halen.

STAP 2: Laat de kinderen elkaars kook filmpjes zien en laat ze eventueel koken aan de hand van elkaars instructies.

STAP 3: Smul alles gezellig samen op!

2

Spreekkansen

Deelnemers gaan met elkaar in gesprek over welke unieke toets ze geven aan hun kookprogramma. Hierdoor creëert deze activiteit heel wat spreekkansen tussen deelnemers onderling.

INSPELEN OP JE DOELGROEP

Deze activiteit kan gedaan worden vanaf vier deelnemers. Het is wel jammer als een van de deelnemers niet aanwezig kan zijn voor de volledige activiteit. Het monteren van de filmpjes en het uitvoeren van de recepten via de kook filmpjes kan gebeuren in kleine groepen. Dit hoeven niet dezelfde deelnemers te zijn als bij het maken van de filmpjes.

VRAGEN ACHTERAF

Rijk taalaanbod

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



KOKEN - Fiche 4

Kookwedstrijd: video, smaak of creativiteit?

VRIJETIJDSACTIONEER

Deelnemers bereiden in groep een gerecht en presenteren dit gerecht zoals in een kookprogramma op televisie. Daarbij kiezen ze zelf of ze willen inzetten op de presentatie in de video, de smaak of de creativiteit van hun bereiding. Afsluitend evalueren de deelnemers elkaar op die drie aspecten (video, smaak en creativiteit). Door de open opdracht kunnen deelnemers zelf kiezen welke talenten ze in de strijd gooien tijdens deze spannende kookwedstrijd. Doordat ze in kleine groepen samenwerken, kunnen deelnemers zelfstandig aan de slag. Met deze activiteit geef je ieder de kans om op de eigen manier mee te werken en spreekkansen te grijpen die voor ieder comfortabel voelen. Sommige deelnemers vinden het misschien fijn iets te zeggen tegen de jury, terwijl anderen liever achter de schermen overleggen of net voor de lens van de camera openbloeien.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 15 tot 18 jaar

Duur: 240 minuten

Aantal deelnemers: 10 tot 30 deelnemers

Aantal begeleiders: 1 begeleider per 8 deelnemers.

Ruimte: keuken (afhankelijk van de gekozen recepten met bepaalde apparatuur), of toch minstens een ruimte met tafels waarop de deelnemers de gerechten kunnen bereiden



VOORBEREIDING

Voorzie een video van een bekende televisiekok zoals Jeroen Meus of Piet Huysentruyt.

Voor je begint te koken, kijk je na of er deelnemers allergisch of intolerant zijn aan bepaalde ingrediënten. Controleer ook welke apparatuur beschikbaar is voor de activiteit. Heb je geen oven? Dan kunnen deelnemers bijvoorbeeld geen cake maken.

Haal een aantal kookboeken in de bibliotheek, voorzie tablets om recepten op te zoeken.

Denk goed na over wanneer je deze activiteit inplant. Omdat de deelnemers zelf kiezen welk recept ze maken is het nodig tijd te voorzien om de ingrediënten in te kopen.

Materiaal

- camera om te filmen
- kookboeken
- een aantal laptops om opzoekwerk te doen en de video's te monteren
- keukengerei en apparatuur

VOORBEREIDING

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

- Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe**
- Rijke instructies**
Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?
- Visualiseren**
Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?
- Herhalen**
Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?
- Ruimte voor andere talen**
Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?
- Begrip bij deelnemers checken**
Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSACTIONEERTE

Opstart

STAP 1: Introduceer het idee van de kookwedstrijd. De deelnemers zullen in groep tegen elkaar strijden. Leg kort uit dat deelnemers punten kunnen scoren op drie criteria: het kookprogramma dat ze zullen opnemen op video, de smaak van hun gerecht en de creativiteit die ze laten zien.

STAP 2: Laat deelnemers zich in groepen van drie of vier verdelen.

Je laat deelnemers het best zelf kiezen met wie ze een groep willen vormen. De connectie met leeftijdsgenoten is op deze leeftijd enorm belangrijk. Kom tussen als het verdelen van de groepen moeilijk gaat. Luister naar de deelnemers en probeer tot een gebalanceerde oplossing te komen.

STAP 3: Leg de opdracht opnieuw uit en help de deelnemers door hen tips te geven voor elk van de criteria (zie hieronder). Spreek met de deelnemers af dat elk van de gerechten koosjer, halal en vegetarisch moet zijn.

- De deelnemers kunnen punten scoren op het criterium creativiteit. Die creativiteit kan zitten in de manier waarop hun gerecht gemaakt is, hoe hun bereiding eruit ziet, de manier waarop ze van hun bereiding een totaalbeleving maken, ...
- De deelnemers zullen punten kunnen scoren op het maken van een kookvideo. Hiervoor kunnen ze inspiratie vinden in videomateriaal dat ze kunnen bekijken op een tablet. Denk aan Piet Huysentruyt en Jeroen Meus, maar ook aan programma's als (Junior) Bake off waarin ze bij presentatoren Jeroom of Bockie De Repper misschien inspiratie kunnen halen om hun video grappiger te maken. Waarschuw de groepjes dat ze hun video ook moeten monteren voor de deadline. Vraag de deelnemers om het gerecht eerst af te maken en daarna het filmpje te monteren zodat beide klaar zijn tegen de deadline.
- De deelnemers kunnen eveneens punten scoren op het criterium smaak. Daarvoor kunnen ze inspiratie vinden in verschillende kookboeken of kunnen ze zelf surfen op het web om inspiratie te vinden.



Inclusieve organisatie

In deze activiteit hebben deelnemers een sterke mate van zelfsturing. Deelnemers kunnen zelf kiezen welke talenten ze inzetten en er kan ook binnen de groepen gedifferentieerd worden naar taken en rollen. Door de manier waarop ze moeten samenwerken en overleggen, zullen ze voortdurend, op hun niveau, Nederlands moeten gebruiken om hun doel te bereiken.

Kern

Geef deelnemers een deadline voor hun video en hun gerecht. Deelnemers kiezen zelf of ze op elk criterium inzetten of focussen op één of twee daarvan. Ondersteun deelnemers bij het plannen. In de tijd die ze kregen, moeten ze hun tactiek bespreken, hun ingrediënten halen en de video én het gerecht maken. Bevraag de groepjes ook over de praktische haalbaarheid van hun gekozen recept. Die kan afhangen van het beschikbare keukengerei, voedselallergieën en de ingrediënten.

De deelnemers werken zelfstandig verder. Blijf beschikbaar om hen te helpen bij praktische uitdagingen.

Je denkt vooraf best na op welke manier je het winkelen wil organiseren. Gaan jullie allemaal samen naar de winkel? Dan spreek je best een tussentijdse deadline af. Op het moment van die deadline moeten groepjes dan afspreken wie van hen naar de winkel gaat en wat die moet meebrengen. Om te vermijden dat groepen dure ingrediënten in hun recept opnemen, spreek je best een budget af per gerecht.

Slot**STAP 1: Leg uit hoe de groepjes elkaars producten zullen jureren.**

- Elke groep mag in totaal dertig punten uitdelen, tien voor elk criterium. Maak een groot scorebord klaar waarop de punten genoteerd worden. In totaal worden vier erevermeldingen verdeeld: erevermelding video, erevermelding creativiteit, erevermelding smaak en erevermelding voor het totaalplaatje.

STAP 2: Verdelen van de punten

- Eerst worden de gerechten geproefd. Welk gerecht is het lekkerst?
- Daarna worden de gerechten gejureerd op vlak van creativiteit. Hierbij krijgen deelnemers ook de tijd om te vertellen waarom hun bereiding creatief is. Wie creëerde de meest bijzondere bereiding?
- Dan worden de video's bekeken. Welke groep maakte de leukste of mooiste kookvideo?

STAP 3: De erevermeldingen worden uitgesproken en de deelnemers eten de rest van de gerechten op.**Spreekkansen**

In deze activiteit krijgen deelnemers op verschillende manieren spreekkansen: er is overleg nodig binnen de groep om de tactiek te bespreken, in de video kunnen deelnemers zich laten horen in de rol van presentator en bij het jurymoment kunnen deelnemers de creatieve insteek van hun bereiding bespreken. Aanmoedigen van deelnemers om deze spreekkansen te nemen mag, maar dwing hen nooit.

INSPLEN OP JE DOELGROEP

Het is moeilijk deze activiteit te organiseren voor een wisselende groep. De deelnemers werken de activiteit best af in het team waarmee ze gestart zijn.

VRAGEN ACHTERAF**Rijk taalaanbod**

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

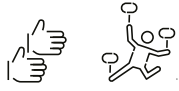
Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



ZINTUIGEN - Fiche 1

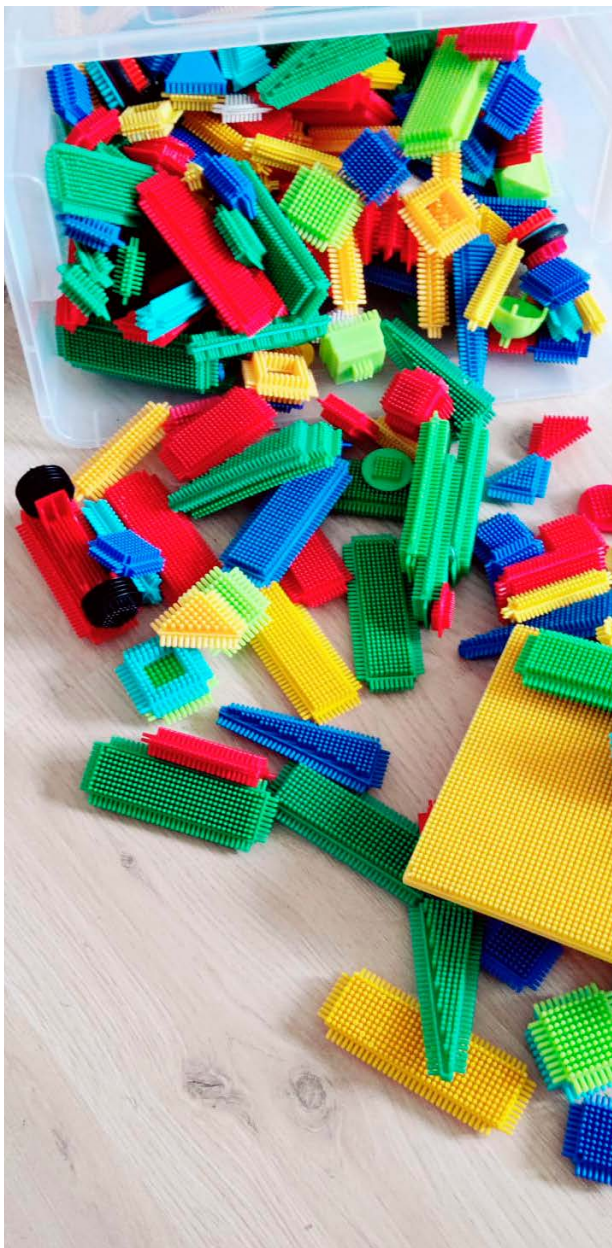
Ogen en handen junior

VRIJETIJDSDACTIVITEIT

In dit spel werken kleuters in duo's om iets na te tekenen, te bouwen of te schrijven. Eén kleuter (de doener) mag enkel de opdracht uitvoeren, de andere (de spieker) mag enkel het voorbeeld bekijken. Dit spel zorgt voor veel gesproken taal bij kleuters. De ene kleuter legt de andere uit hoe die de opdracht best uitvoert. De uitvoerende kleuter moet goed luisteren en vragen stellen.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 3 tot 5 jaar
Duur: 45 minuten
Aantal deelnemers: 2 tot 10, liefst een even aantal
Aantal begeleiders: 1 begeleider per 4 deelnemers
Ruimte: Deze activiteit kan in de meeste ruimtes gespeeld worden.



VOORBEREIDING

Kies een betaalmiddel dat de kleuters zullen verzamelen (kastanjes, dennenappels, eikels, kroonkurken, flesdopjes, ...).
 Zoek een plek uit om de opdracht te tonen.
 Voorzie een lijst van opdrachten met behoeftigheden.

Materiaal

- materiaal om de opdracht uit te voeren, steeds dubbel (voor opdracht en uitvoering)
- natuurlijk of ander materiaal als betaalmiddel

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

- Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe**
- Rijke instructies**
Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?
- Visualiseren**
Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?
- Herhalen**
Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?
- Ruimte voor andere talen**
Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?
- Begrip bij deelnemers checken**
Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSDACTIVITEIT

Opstart

We starten met het verzamelen van ons geld: kastanjes, dennenappels of eikels... buiten in de tuin. De kleuters krijgen vijf minuten de tijd om zoveel mogelijk 'munten' te verzamelen. Bij gebrek aan eikels, dennenappels of kastanjes, kunnen er ook (kroon)kurken of flesdopjes in de ruimte of in de gang verstopt worden.

Ergens bovenaan een kast staat een bouwwerkje in duplo. Je kan dit enkel zien als je op de bovenste sport van een ladder gaat staan. De begeleider speelt even de spieker; die mag af en toe bovenaan de ladder gaan kijken. Elk kind is een doener en heeft enkele basisblokken voor zich. Voor de begeleider de ladder op mag klimmen, moet die centen betalen door ze in een 'spaarpotje' te gooien. De kleuters financieren de begeleider met hun munten, waarop de begeleider kort even mag gaan kijken.

Na elke klimbeurt geeft de begeleider één stukje info (bijvoorbeeld 'Onderaan, naast het gele blokje staat een lang rood blokje.') Voor elke nieuwe klimbeurt moet er betaald worden.

Kern

Stap 1: Neem de kinderen mee naar de plek waar de opdracht te bekijken is. Zorg dat de kleuters het voorbeeld niet kunnen aanraken, bijvoorbeeld door de opdracht achter een venster op te stellen. Deze plek is onzichtbaar vanop de plek waar de opdracht wordt uitgevoerd. Laat de kinderen duo's maken en laat hen in duo kijken en daarna in duo samen uitvoeren. Door de samenstelling van de duo's kan je ervoor zorgen dat minder sterke sprekers toch veel taal zullen gebruiken. Laat hen als ze klaar denken te zijn een foto nemen en controleren of hun werk echt hetzelfde is.

Stap 2: Geef elke kleuter een rol: spieker of doener. Je begint best met een makkelijke opdracht en bouwt de moeilijkheidsgraad op. Vaak ontstaan er ruzies wanneer opdrachten te moeilijk zijn. In dat geval maak je de opdrachten best wat makkelijker. De kleuters die instructies geven (de spiekers), zullen het moeilijk vinden om hun handen niet te gebruiken. Maak dat onmogelijk door ze op een plek te laten staan waar ze niet aan het materiaal kunnen. Laat de spieker per spiekbeurt eventueel ook betalen met dezelfde munten als bij de opstart van de activiteit. De begeleider kan na betaling dan toegang verlenen.

Enkele ideeën van opdrachten zijn:
 een bouwwerk met blokken nabouwen;
 auto's in de juiste kleurevolgorde rangschikken;
 een kleurplaat op dezelfde manier inkleuren;
 eerste woorden als 'mama of papa' of de namen van klasgenoten schrijven.

Stap 3: Sluit de opdracht steeds af met een foto van de opdracht en een controle door de beide kleuters.



Inclusieve organisatie

In dit spel zal je merken dat kleuters op verschillende andere manieren communiceren dan enkel met taal, bijvoorbeeld door gebaren of met gelaatsuitdrukkingen. Laat hen die gebruiken!



Functioneel lezen en schrijven

Het naschrijven van woorden vraag je best enkel aan de oudste kleuters of aan kinderen die in het eerste leerjaar zitten. Sommige duo's zullen hiervoor kiezen en anderen niet. Geef de deelnemers die vrijheid.

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSDACTIVITEIT

Slot

Zijn de kleuters goed vertrokken met het spel? Dan kunnen ze misschien zelf opdrachten verzinnen voor elkaar. Laat de spieker zelf een opdracht creëren. Het is belangrijk dat deze kleuter de opdracht niet meer verandert als die opgestart is.

INSPELEN OP JE DOELGROEP

Dit spel kan je al spelen vanaf 2 aanwezige kleuters en duurt niet lang. Als kleuters bekend zijn met het spel, kan het als kort intermezzo tussen twee andere activiteiten gespeeld worden. Het spel is snel afgerond als de kleuters opgehaald worden.

Wil je deze activiteit graag gebruiken als opwarming voor je sportaanbod? Zorg er dan voor dat het voorbeeld, de uitvoeringsplek en het materiaal verspreid liggen in de ruimte. Zowel de spieker als de doener zullen al lopend heel wat afstand moeten afleggen om het voorbeeld te bekijken of het nodige materiaal te verzamelen.

VRAGEN ACHTERAF

Rijk taalaanbod

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



ZINTUIGEN - Fiche 2

Filmpjes dubben met een app

VRIJETIJDSCACTIVITEIT

Deelnemers dubben video's en bekijken ze samen. Deelnemers kunnen zelf kiezen welke video's hen aanspreken om te dubben. Het kan leuk zijn om zelf video's te maken, te uploaden en die te dubben. Er is een brede waaier aan mogelijkheden zodat deelnemers vanuit hun interesse kunnen kiezen.

Deelnemers spreken tijdens deze activiteit de stemmen van de video in. Zo zetten ze taal creatief en grappig in. Deze activiteit stimuleert de spreekdurf.

PRAKTISCH

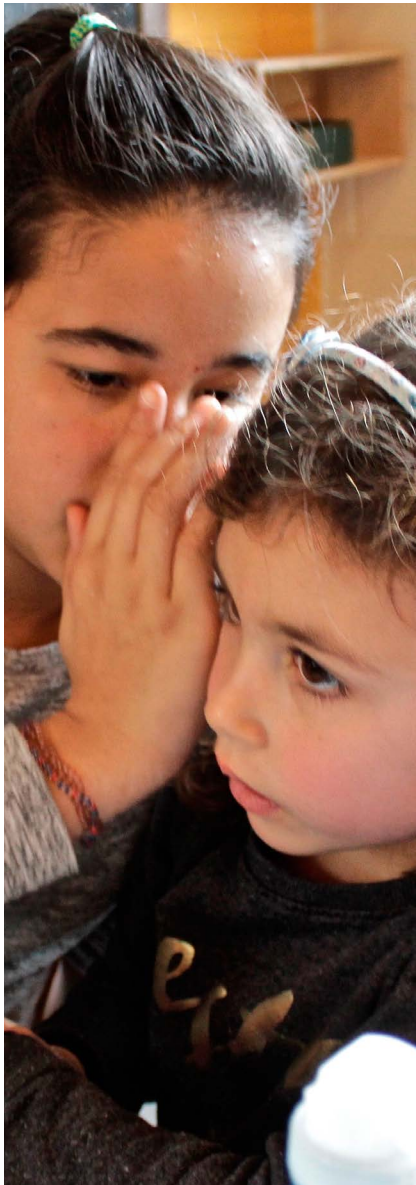
Leeftijd deelnemers: 6 tot 14 jaar

Duur: 120 minuten

Aantal deelnemers: 3 tot 15

Aantal begeleiders: één begeleider per 6 deelnemers

Ruimte: Deze activiteit wordt best uitgevoerd in een ruimte met zo weinig mogelijk rumoer zodat de geluidsopnames van goede kwaliteit zijn.



VOORBEREIDING

Download de app 'MadLipz'. Je hebt ongeveer 1 tablet per 2 of 3 deelnemers nodig.

Experimenteer zelf met de app. Bereid een grappige gedubde video voor die de kinderen rechtstreeks aanspreekt.

Denk na over een kanaal waarop de video's verzameld kunnen worden. Misschien kunnen de deelnemers ze allemaal doorsturen naar jouw gsm-nummer of e-mailadres zodat jij een afsluitende compilatie kan maken?

Materiaal

- tablets, ongeveer 1 tablet per 2 tot 3 deelnemers
- verkleedmateriaal, voor een verdere verrijking van de activiteit

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe

Rijke instructies

Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?

Visualiseren

Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?

Herhalen

Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?

Ruimte voor andere talen

Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?

Begrip bij deelnemers checken

Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSCACTIVITEIT

Opstart

Laat de deelnemers jouw gedubde video zien. Gebruik daarin de naam van je vrijetijdsinitiatief zodat je de deelnemers direct duidelijk maakt dat er een andere tekst over de video staat. Leg de deelnemers uit dat je een nieuwe app hebt ontdekt en laat ze die zien. Dit neemt weinig tijd in beslag; de app is heel gebruiksvriendelijk en de kinderen zullen er direct mee weg zijn.

Kern

Stap 1: Laat de deelnemers experimenteren met de app. Ze kunnen video's uitkiezen en kunnen heel eenvoudig tekst inspreken en hun video's delen.

Stap 2: Toon de kinderen en jongeren hoe ze zelf video's kunnen maken en die dubben. Hieronder vind je wat extra ideeën om deze stap te verrijken.

- Geef deelnemers de kans zich te verkleden.
- Toon hoe ze stemmen kunnen vervormen.
- Denk na over grappige scenario's. Denk bijvoorbeeld aan iemand die gek reageert of verrast wordt.
- Maak emoties zichtbaar in de video's, bijvoorbeeld iemand die heel uitbundig lacht, in huilen uitbarst of woedend wordt.
- Laat de kinderen wisselen van tablet zodat ze elkaars video's kunnen dubben.

Stap 3: Geef alle groepjes de opdracht dezelfde video te dubben. Geef hen tijd om te bedenken hoe ze dat zullen doen.

Slot

Verzamel alle video's en kijk samen naar de leukste video's die gemaakt zijn.

Inclusieve organisatie

Laat deelnemers zelf de mogelijkheden van de app ontdekken. Nadien kan je hen stimuleren om uitleg te vragen aan elkaar over functies die ze nog niet ontdekten. Het is vaak gemakkelijker als ze nieuwe vaardigheden in de app gedemonstreerd zien door leeftijdsgenoten. Zo krijgen ze ook visuele ondersteuning.

Functioneel lezen en schrijven

In de app zit ook een functie om video's te ondertitelen. Toon de deelnemers de mogelijkheden van de ondertitelingsfunctie als je expliciet wil inzetten op schrijven of als deelnemers weinig spreekdurf hebben.

INSPLENEN OP JE DOELGROEP

Deze activiteit heeft niet veel deelnemers nodig. Ze kan ook uitgevoerd worden met twee of drie deelnemers. De verschillende fasen van de activiteit hoeven niet allemaal op dezelfde dag gepland te worden.

Je houdt best voeling met de inhoud van de video's die deelnemers maken. De video's kunnen ook gebruikt worden om anderen uit te lachen of te plagen. Denk je dat je groep hiervoor gevoelig is? Maak dan duidelijke afspraken.

Vragen achteraf

Rijk taalaanbod

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



ZINTUIGEN - Fiche 3

Ogen en handen

VRIJETIJDSCACTIVITEIT

In dit spel strijden duo's tegen elkaar om zo snel mogelijk geblinddoekt een opdracht uit te voeren. Veel jongeren vinden competitie leuk maar niet iedereen voelt zich hier even veilig bij. Laat de deelnemers daarom steeds zelf hun duopartner kiezen. Dit spel zorgt voor veel gesproken taal. De ene deelnemer legt de andere uit hoe die de opdracht best uitvoert. De uitvoerende duopartner moet goed luisteren en vragen stellen.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 11 tot 14 jaar
Duur: 45 minuten
Aantal deelnemers: 4 tot 16, liefst een even aantal
Aantal begeleiders: 1 begeleider per 8 deelnemers
Ruimte: Sommige deelnemers worden geblinddoekt in dit spel. Zorg er dus voor dat er niet te veel rumoer is zodat zij de instructies goed kunnen horen. Voorzie je oefeningen waarvoor de deelnemers moeten rondstappen of bewegen? Dan speel je best op een vlakke vloer.



VOORBEREIDING

Maak een lijst van opdrachten en zet de nodige materialen, inclusief pen en papier voor jongeren die zelf opdrachten willen aanvullen klaar.

Materiaal

- blinddoeken

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

- Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe**
- Rijke instructies**
Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?
- Visualiseren**
Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?
- Herhalen**
Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?
- Ruimte voor andere talen**
Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?
- Begrip bij deelnemers checken**
Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSCACTIVITEIT

Opstart

Als opstart van het spel kan je deelnemers laten ervaren hoe moeilijk het is om zonder handen of zonder ogen een opdracht uit te voeren. Geef individuele deelnemers een opdracht. Bespreek met de deelnemers alternatieve manieren om de opdracht toch te doen slagen. Enkele voorbeelden:

- Als je je handen niet mag gebruiken bij het strikken van je veters, hoe kan je er dan toch voor zorgen dat je schoenen niet uitvallen?
- Als je je ogen niet mag gebruiken bij het bouwen van een toren met blokken is het belangrijk voeling te houden met de verschillende blokken zodat je zonder te zien kan inschatten waar je het volgende blok moet plaatsen.
- Als je je handen niet mag gebruiken voor het bouwen van een toren met blokken kan het misschien wel door de voeten te gebruiken. Wie slaagt erin?

Kern

Laat de spelers zich nu verdelen in duo's. Deze duo's zullen zelf mogen beslissen wie geblinddoekt wordt en wie de handen vastbindt. Om deelnemers extra te laten oefenen, kan je de rollen ook eens omkeren. Op deze manier ontstaat er een dialoog tussen de deelnemers: ze zijn op taal aangewezen om een opdracht samen tot een goed einde te brengen. Door de duo's tegen elkaar te laten strijden ontstaat een duel.

Mogelijke opdrachten:

- Maak de lekkerste portie tiramisu.
- Teken een herkenbaar portret van een medespeler.
- Demonstreer zo snel mogelijk hoe je een taart in acht gelijke stukken kan verdelen als je maar drie keer mag snijden.
- Bouw een zo hoog mogelijk kaartenhuisje.
- Leg een evenwichtsparcours af zonder de grond te raken.
- Probeer een spelletje Jenga te winnen.
- Werp zo veel mogelijk bowlingkegels om in drie beurten.
- Zoek zo snel mogelijk de dobbelsteen in een bak met modder.
- Bouw een zo lang mogelijke kettingreactie op tien minuten tijd (voorbeelden van een kettingreactie zijn: dominoblokjes die na elkaar omvallen, een balletje dat ergens tegenaan rolt, een auto die van een helling afglijdt en een volgende reactie in beweging zet, ...).
- Gooi of schop een bal vijf maal in een doel.
- Knip uit enkele bladen gekleurd papier vijf driehoeken, vier vierkanten, twee cirkels en vier rechthoeken. Plak deze figuren als een herkenbaar tafereeltje op een blad papier.
- Vouw een papieren vliegtuigje en laat het zo ver mogelijk vliegen.

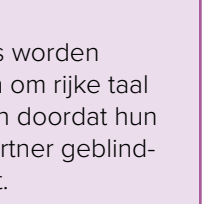
Je kan de opdrachten moeilijker maken door woorden af te spreken die niet mogen worden uitgesproken. Door opdrachten toe te voegen waarvoor gelezen of geschreven moet worden, oefenen deelnemers die vaardigheden eveneens op een speelse manier.

Slot

Sluit af met een opdracht voor de volledige groep: laat hen allen geblinddoekt door elkaar lopen en geef hen dan de opdracht om zo snel mogelijk hun duopartner terug te vinden. Time hoe lang de groep daarvoor nodig heeft en daag hen eventueel uit om hun record te verbeteren.

Rijk taal-aanbod

Deelnemers worden gedwongen om rijke taal te gebruiken doordat hun gesprekspartner geblinddoekt wordt.



Veilige ruimte vol mogelijkheden

Als deelnemers gewend zijn aan dit spel kan het zelfstandig gespeeld worden in een rustige hoek. Misschien kan je zelfs een hoekje inrichten waar duo's kunnen trainen voor hun volgende duel.

INSPELEN OP JE DOELGROEP

Een wedstrijd tussen twee duo's hoeft niet lang te duren en vraagt niet veel materiaal. Zo'n korte wedstrijd kan een wachtmoment speels en taalrijk invullen.

VRAGEN ACHTERAF

Rijk taalaanbod

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



ZINTUIGEN - Fiche 4

Gezien of niet gezien

VRIJETIJDSCACTIVITEIT

De deelnemers ervaren hoe ze misleid worden in een video en maken zelf ook een misleidende video. Eén van de instrumenten die ze daarvoor gebruiken is hun stem. Doordat ze spreken in de video, kunnen ze de aandacht van de kijker afleiden. De deelnemers maken een script voor hun video waarbij ze functioneel schrijven en lezen, zodat alle misleidingen optimaal in beeld gebracht worden.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 15 tot 18 jaar

Duur: 150 minuten

Aantal deelnemers: vanaf 6 deelnemers

Aantal begeleiders: 1 begeleider per 8 deelnemers.

Ruimte: In deze activiteit heeft elke groep van 6 deelnemers een binnen- of buitenruimte nodig.



VOORBEREIDING

Zoek vooraf de misleidende video 'The Invisible Gorilla' of een ander voorbeeld op zodat de deelnemers het kunnen bekijken. Bekijk de video's die aan deze activiteitenfiche gelinkt zijn. Ze kunnen de deelnemers inspireren. Zorg ervoor dat je de video's zelf goed kent en hen op weg kan helpen.

Materiaal

- flipchart met stiften voor het script
- een aantal tablets om de voorbeeldvideo te bekijken
- een computer en projector om de resultaten samen te bekijken

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

- Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe**
- Rijke instructies**
Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?
- Visualiseren**
Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?
- Herhalen**
Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?
- Ruimte voor andere talen**
Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?
- Begrip bij deelnemers checken**
Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSCACTIVITEIT

Opstart

Kijk samen naar de video 'The invisible gorilla'. Deelnemers die de video al kennen, worden gevraagd niets te verklappen. De deelnemers tellen het aantal keer dat de witte spelers de bal naar elkaar doorspelen. Achteraf vraag je of ze iets speciaals hebben opgemerkt. Weinig deelnemers zullen de zwarte gorilla of beer hebben gezien die heel traag door het beeld is gewandeld. Bespreek hoe we iets niet opmerken omdat we op iets anders gefocust zijn. Onze zintuigen kunnen ons misleiden.

Kern

Stap 1: Geef de deelnemers de opdracht zelf een misleidende video te maken. Brainstorm met de deelnemers over de elementen die belangrijk zijn voor de misleiding. Deze video toont hoe een misleidende video over een fictieve moordzaak gemaakt werd en geeft inspiratie over hoe de deelnemers hun video kunnen vormgeven. Een mogelijk lijstje van elementen vind je hieronder.

- Geef de kijkers een opdracht die veel concentratie en aandacht vraagt.
- Blijf tijdens de gehele video spreken, zoals in deze video waarin kleding ongemerkt verwisseld wordt.
- Speel met het perspectief van de camera.
- Zorg ervoor dat veranderingen buiten beeld ontstaan.
- Monteer verschillende shots achter elkaar met telkens kleine veranderingen in het beeld. Een voorbeeld vind je in deze video waarin reclame wordt gemaakt voor een auto. Monteren kan gebruiksvriendelijk in het programma 'Windows Movie Maker'.

Maak de verschillende misleidende elementen zichtbaar. Deze elementen kunnen deelnemers houvast bieden bij het uitwerken van hun eigen video.

Stap 2: Verdeel de deelnemers in groepen van minimaal 6. Voorzie elke groep van een groot papier en stiften, zodat ze het script van hun video daar kunnen neerschrijven. Ondersteun de deelnemers bij het uitdenken, maken en eventueel monteren van de video. Zorg ervoor dat deelnemers de veranderingen en misleidingen oplijsten zodat ze achteraf kunnen testen welke opgemerkt worden door kijkers en welke niet.

Slot

Bekijk samen de video's van elk groepje. Stimuleer de deelnemers om de misleidingen in elkaars video's op te merken.

Veilige ruimte vol mogelijkheden

Geef deelnemers voor het filmen van hun video keuzemogelijkheden qua setting. Speelt hun video zich binnen af, in een buitenruimte of is er een mogelijkheid om buiten de terreinen van de vrijetijdscactiviteit te gaan filmen? De setting van de video kan de creativiteit van deelnemers aanwakkeren.

Functioneel lezen en schrijven

Doordat de deelnemers per groep een script uitschrijven, zetten ze geschreven taal op een functionele manier in. Schrijf als begeleider niet zelf. Zo kunnen de deelnemers de regie van hun video zelf in handen nemen.

INSPELEN OP JE DOELGROEP

Hoe minder de deelnemers een zicht hebben op hoe de andere video's gemaakt zijn, des te verrassender zal het bekijken zijn. Je kan deze opdracht dus zeker op verschillende dagen laten uitvoeren door verschillende deelnemers. De video's zullen leuk zijn, ook als deelnemende groepjes elkaar niet goed kennen.

VRAGEN ACHTERAF**Rijk taalaanbod**

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



ZOEKTOCHT - Fiche 1 - 2

Zoektocht met liedjes voor ouders en voogden

VRIJETIJDSACTIONEERTE

De deelnemers zingen liedjes in waarnaar de ouders en voogden kunnen luisteren via QR-codes verstoppt op de opvanglocatie. Met aanwijzingen in de liedjes kunnen ze een zin samenstellen. Deelnemers zetten zich vaak extra in als ze weten dat ze hun ouders of voogden daarmee kunnen verrassen. Zorg voor liedjes die zowel kinderen als volwassenen kennen, zoals de liedjes van #LikeMe.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 3 tot 10 jaar
Duur: 240 minuten. Deze activiteit bied je het best in delen aan. Bijvoorbeeld elke dag een uurtje tijdens een vakantieperiode.
Aantal deelnemers: 5 tot 20
Aantal begeleiders: 2 begeleiders
Ruimte: Er zijn weinig vereisten voor de ruimte; de activiteit kan in verschillende ruimtes gespeeld worden.



VOORBEREIDING

Selecteer liedjes die de deelnemers kennen en leuk vinden en zoek de tekst op. Print de teksten af. Je kan hierrond vooraf een activiteit doen. Laat de deelnemers bijvoorbeeld in twee teams liedjes die ze leuk vinden opschrijven op een briefje. Er wordt telkens 1 briefje uit de pot getrokken en het andere team moet zo snel mogelijk een stukje tekst correct zingen. Je houdt een kort gesprek over de melodie, de tekst of de emoties die het liedje oproept.

Materiaal

- camera om te filmen
- computer/laptop met printer (voor liedjesteksten en QR-codes)
- knutselmateriaal om een uitnodiging voor de ouders en voogden te maken

VOORBEREIDING

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

- Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe**
- Rijke instructies**
Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?
- Visualiseren**
Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?
- Herhalen**
Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?
- Ruimte voor andere talen**
Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?
- Begrip bij deelnemers checken**
Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSACTIONITEIT

Opstart

Maak met de kinderen een uitnodiging voor hun ouders of voogden. De ouders/voogden mogen de kinderen vroeger ophalen of wat langer blijven op een bepaalde dag. Zeg dat je samen met de kinderen een zoektocht voor hen wil organiseren. Tijdens de zoektocht zullen de ouders en voogden zoeken naar woorden die je met de kinderen zal verstoppen in liedjes. Die liedjes kunnen de ouders horen door QR-codes te scannen met hun smartphone op verschillende plekken in de ruimte of op het domein.

Kern

STAP 1: Brainstorm met de deelnemers over welke zin ze graag willen laten zoeken door de ouders en voogden. Welke boodschap willen ze aan de volwassenen meegeven? Wat kunnen hun ouders of voogden leren van hen? Belangrijk hierbij is dat de zin niet te lang wordt, anders zullen jullie heel wat liedjes moeten inzingen.

STAP 2: Zoek een liedje bij elk betekenisvol woord dat de deelnemers nodig hebben in hun boodschap. Lidwoorden (als 'de' of 'het') of werkwoorden (zoals 'is' of 'heeft') kan je los van een lied meegeven aan de ouders en voogden. Als de deelnemers aan hun ouders of voogden willen zeggen 'Kom ook naar ons speelplein' dan kan je de woorden 'ook' en 'naar' als bonuswoorden meegeven, en zoek je een liedje bij de woorden en woorddelen 'Kom', 'ons', 'speel' en 'plein'.

Ter inspiratie geven we hier vijftien leuke kinderclassics mee die je kan vinden op streamingapps. Vul dit lijstje zeker verder aan vanuit je eigen context!

Rijk taalaanbod

Door het zingen in deze activiteit kunnen kinderen heel wat woordenschat oppikken. Die woorden gaan ze ook direct actief gebruiken in een lied.

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSCACTIVITEIT

1. 'A' door Kapitein Winokio
2. 'Vuurwerk' door Camille
3. 'Zeepiraten' door Piet Piraat
4. 'Het is weer een mooie dag' door de Vlaamse Zanger
5. 'A ram sam sam' door Juf Roos
6. 'De Maya Dans' door Maya de Bij
7. 'Vleugels' door K3
8. 'Sofie de Krokodil' door Kapitein Winokio
9. 'Konijneneten' door Bart Peeters
10. 'Hart verloren' door #LikeMe
11. 'Laat het Los' door Willemijn Verkaik
12. 'Ik heb zo waanzinnig gedroomd' door #LikeMe
13. 'Hakuna Matata' door Hans Zimmer
14. 'Zie de maan schijnt door de bomen'
15. 'Coco loco' door DD Company

STAP 3: Oefen de liedjes in en denk aan manieren om het woord dat gevonden moet worden te laten opvallen in de tekst, bijvoorbeeld door het luider te zingen of er een gebaar bij te maken. Maak een filmpje van elk liedje. Denk vooraf na over waar je de QR-codes wil ophangen. Dat doe je best op plekken waar deelnemers hun ouders en voogden graag naartoe zouden nemen. Je bekomt een extra leuk effect als je de video's ook daar inzingt.

STAP 4: Zet alle filmpjes verborgen op een YouTube-kanaal. Dit is belangrijk omwille van de privacywetgeving. Maak QR-codes aan van de video's. Dit is een standaardoptie in de adresbalk van Google Chrome of je kan ook gratis QR-codes aanmaken via <https://express.adobe.com/nl-NL/tools/qr-code-generator>. Druk de QR-codes af.

STAP 5: Laat de deelnemers een aantal QR-codes verstoppen.

Je verstopt zelf als begeleider ook een aantal QR-codes op plekken die voor de deelnemers minder bereikbaar zijn. Jullie zijn klaar voor de ontvangst van de ouders en voogden!

Slot

De ouders en voogden kunnen op zoek gaan naar de QR-codes. Laat de kinderen mee op pad gaan. Wanneer de ouders en voogden een woord hebben ontdekt in één van de video's sturen ze dat door naar een begeleider. Die laat weten of het woord juist is en geeft een tip om de volgende QR-code te vinden.

Gezinnen als partners



9

Laat de kinderen met hun ouders of voogden mee op pad gaan. Door de QR-codes ook op plekken te verstoppen waar de kinderen moeilijker bij kunnen, moeten ze echt samenwerken met hun ouders of voogden. De kinderen krijgen extra spreekkansen doordat ze met hun gezinsleden (dat kunnen ook broers of zussen zijn) in gesprek gaan over de activiteit en zullen er ongetwijfeld ook thuis over praten. Je kan de QR-codes ook mee naar huis geven zodat ouders en kinderen de liedjes daar nogmaals kunnen bekijken en meezingen.

INSPELEN OP JE DOELGROEP

Deze activiteit kan gemakkelijk opgedeeld worden in kleine onderdelen. Niet alle deelnemers moeten steeds aanwezig zijn bij het inzingen van de liedjes.

VRAGEN ACHTERAF**Rijk taalaanbod**

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



ZOEKTOCHT - Fiche 3

Sprookjesbos voor ouders en voogden

VRIJETIJDSCACTIVITEIT

Deelnemers maken een luisterverhaal van enkele bekende sprookjes met een bijzondere twist. De ouders en voogden kunnen de luisterverhalen ontdekken tijdens een tentoonstelling. Het thema sprookjes doet beroep op herinneringen die mogelijk zowel bij de generatie van de deelnemers als bij die van hun ouders of voogden leven. Deelnemers vertellen niet alleen sprookjes. Ze gaan ook aan de slag met geschreven tekst uit sprookjesboeken.

PRAKTISCH

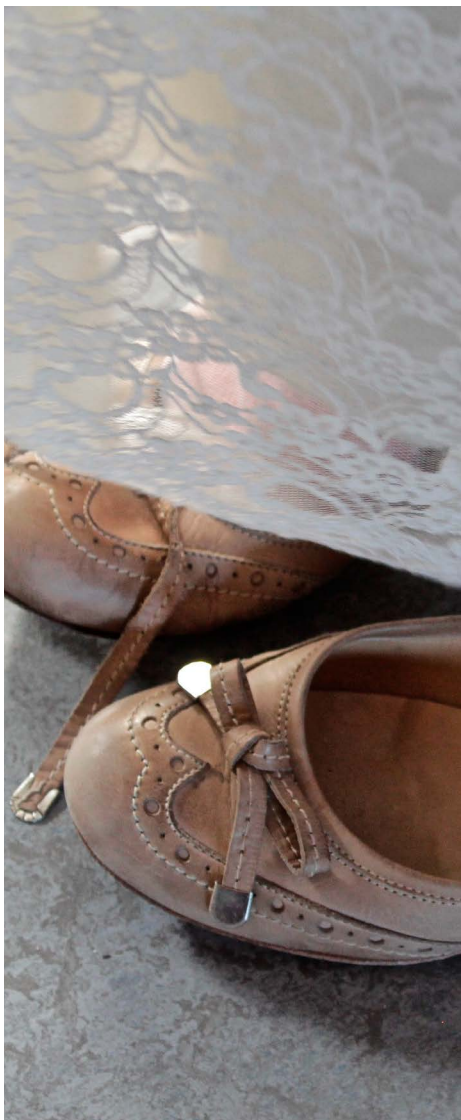
Leeftijd deelnemers: 11 tot 14 jaar

Duur: 180 minuten. De activiteit wordt afgesloten met een tentoonstelling voor ouders en voogden.

Aantal deelnemers: 8 tot 20

Aantal begeleiders: 1 begeleider per 6 deelnemers

Ruimte: Er zijn weinig vereisten voor de ruimte; deze activiteit kan in verschillende ruimtes uitgevoerd worden.



VOORBEREIDING

Verzamel een aantal sprookjesboeken waarin de bekendste sprookjes kort verteld worden. Deelnemers kunnen zo bekijken hoe het oorspronkelijke sprookje ging of verschillende versies van hetzelfde verhaal vergelijken.

Materiaal

- sprookjesboeken
- een verhaal van Het Geluidshuis (te ontlenen in de bibliotheek)
- 1 tablet of smartphone met de app 'AudioLab' (voice recorder en editor) per groepje van 3 tot 4 deelnemers

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

- Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe**
- Rijke instructies**
Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?
- Visualiseren**
Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?
- Herhalen**
Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?
- Ruimte voor andere talen**
Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?
- Begrip bij deelnemers checken**
Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDactiviteit

Opstart

Beluister een verhaal van Het Geluidshuis. Deze grappige en meeslepende luisterverhalen zullen tot de verbeelding spreken. Stel aan de kinderen voor om samen een luisterverhaal te maken.

Benoem de kenmerken die het hoorspel van het geluidshuis typeren. Deze elementen kunnen de deelnemers inspireren bij het uitdenken van hun eigen luisterverhaal. De verhalen bevatten:

- een verteller (die soms uit z'n rol valt);
- personages die vorm krijgen door hun stemgeluid en accent;
- verhalen die tot leven komen door sterke inleving van de spelers, door intonatie, emotie, dialogen/tekst;
- verhalen die tot leven komen door geluid, met name de bruitage (dit is de klankband die bestaat uit muziek (liedjes over de inhoud en sfeermuziek), stemmen en geluidseffecten) ;
- humor.

Praat met de tieners over hoe boodschappen worden doorgegeven in sprookjes en met welk doel, bijvoorbeeld om kinderen bang te maken of om hen gehoorzaam te laten zijn.

Laat de voorbeelden vooral vanuit de tieners zelf komen. Onderstaande voorbeelden dienen ter inspiratie.

- Sneeuwwitje moet wakker gekust worden door een prins.
- -Enkel magie kan Assepoester helpen om haar doelen te bereiken.
- Roodkapje wordt bang gemaakt om van het pad af te gaan en wordt opgegeten door een wolf.

Kern

STAP 1: Stel voor om de sprookjes te herschrijven en de ouders/voogden te verrassen met nieuwe verhalen. Brainstorm in de grote groep over ideeën om sprookjes te veranderen. Zorg voor een grote bokaal met titels van sprookjes en brainstorm rond de verschillende sprookjes aan de hand van twee opdrachten.

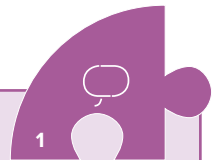
- Maak van de klassieke personages kleine 'etters' of 'tegengestelde karakters'.
Vb. Roodkapje is geen lief meisje maar een ontzettende zeur.
Vb. De wolf is niet zo stoer maar ontzettend 'zweverig'.
Verander de verhaallijn zodat het verhaal absurd of grappig wordt.
Vb. Oma is niet ziek maar ligt in bed met de jager.
Vb. Roodkapje chanteert haar moeder en stuurt ze zelf naar oma.

STAP 2: Laat de jongeren nu kiezen welk verhaal ze willen herschrijven. Hiervoor geef je hun sprookjesboeken. Zorg ook voor niet-westerse sprookjes zoals die uit het boek 'Arabische sprookjes' van Rodaan Al Galidi. Zorg ervoor dat het luisterverhaal van Het Geluidshuis beschikbaar is om te herbeluisteren, zodat deelnemers ook daar inspiratie uit kunnen putten. In groepjes van drie tot vier jongeren denken de deelnemers na over onderstaande elementen.

- Bedenk een alternatief einde of een absurde verhaallijn.
- Creëer de meest geschikte stem voor de personages.
- Werk met een verteller die af en toe uit zijn rol valt.
Vb. De verteller laat weten dat hij de verhaallijn belachelijk vindt.
Vb. De verteller geeft zijn ongezouten mening over één van de personages.

Rijk taal-aanbod

Doorheen de activiteit luisteren de kinderen naar een luisterverhaal én gaan ze aan de slag met boeken. Het voorzien van een rijk taal-aanbod is dus niet alleen een taak van de begeleider maar kan ook slim versterkt worden door het inzetten van media.



STAP 3: Laat de deelnemers experimenteren met een app als 'AudioLab' waarin zowel een audiorecorder als een audio editor zit.

Geef de deelnemers de opdracht de verteller en elk van de personages zichzelf voor te stellen en een korte dialoog uit te voeren rond de sleutelmomenten in het verhaal. Zo leren de deelnemers de app kennen.

STAP 4: Stel papier en stiften ter beschikking zodat de deelnemers een planning van de opnames voor hun luisterverhaal kunnen opstellen: wat vertelt de verteller, welk personage zegt wat en wanneer, welke geluiden of muziek zijn er nodig ...

Moedig de deelnemers aan hun luisterverhaal te laten passen in drie minuten. De deelnemers nemen nu het geluidsverhaal op. Daarbij kunnen ze hun verhaal het best in korte stukjes opnemen. Moedig de tieners aan om hun fragment opnieuw te beluisteren zodat ze in een volgende take elementen kunnen verbeteren of toevoegen. Het werkt het gemakkelijkst als de deelnemers in een laatste stap de korte deeltjes van hun luisterverhaal samenvoegen.

STAP 5: Maak de luisterverhalen online beschikbaar (bijvoorbeeld via Google Drive) en link er telkens een QR-code aan. Dit is een standaardoptie in de adresbalk van Google Chrome of je kan ook gratis QR-codes aanmaken via <https://express.adobe.com/nl-NL/tools/qr-code-generator>. Maak QR-codes aan en druk ze af.

STAP 6: Zet nu de tentoonstelling klaar. Deelnemers presenteren hun luisterverhaal en voorzien daarbij ook een aantal spulletjes die verband houden met het verhaal. Hiernaar kunnen de ouders en voogden dan kijken tijdens het beluisteren van het verhaal.

Slot

De ouders en voogden kunnen op de tentoonstelling de QR-codes scannen om de geluidsfragmenten te beluisteren. Laat de deelnemers mee op pad gaan.

Gezinnen als partners



9

Met het organiseren van de tentoonstelling kan je ouders en voogden kennis laten maken met de werking van je organisatie. De tentoonstelling op een plek organiseren waar ouders en voogden op andere momenten niet komen, geeft kansen om connectie te maken met de gezinnen van de deelnemers. In een eerdere fase kunnen ze betrokken worden bij het verzamelen van sprookjes die veel mensen in een of andere vorm in huis hebben.

IN SPELEN OP JE DOELGROEP

Deze activiteit wordt gedragen door de hele groep van aanwezige kinderen. Het is niet nodig dat alle kinderen doorheen de hele looptijd van de activiteit aanwezig zijn. Sterker nog, het creëert extra spreekkansen als afwezig op een later moment bijgepraat moeten worden over de activiteit. In de kern van de activiteit laat je best zo veel mogelijk ruimte aan de deelnemers. Stem de begeleiding van je aanbod af op de intensiteit van de activiteit. Vallen deelnemers stil, geef dan extra impulsen, ook op talig vlak. Gaan deelnemers betrokken aan de slag, dan laat je hen best doen.

VRAGEN ACHTERAF

Rijk taalaanbod

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?



ZOEKTOCHT - Fiche 4

Op de barricaden!

VRIJETIJDSACTIONEERTE

Jongeren worden uitgenodigd en uitgedaagd om hun idealisme en activisme zichtbaar te maken en daarvoor ook buiten het vrijetijdsinitiatief aandacht te vragen. Jongeren worden in deze activiteit gemotiveerd om veel te spreken over een onderwerp dat hen nauw aan het hart ligt. Met deze activiteit spreek je het idealisme en activisme van jongeren aan. Zij kunnen in deze activiteit hun steentje bijdragen aan een betere wereld. Door echt te luisteren en jouw schouders mee onder hun ambities te zetten, zorg je ervoor dat hun zelfvertrouwen groeit.

PRAKTISCH

Leeftijd deelnemers: 15 tot 18 jaar
Duur: 180 minuten
Aantal deelnemers: 5 tot 10
Aantal begeleiders: 2 begeleiders
Ruimte: weinig vereisten



VOORBEREIDING

Zoek inspirerende teksten en filmpjes rond activisme. Hieronder vind je een lijstje van enkele voorbeelden. Deze speech van [Emma Watson](#), dit pleidooi van [Valentine Van Dooren](#), dit filmpje over [mentale gezondheid](#) of dit artikel uit [EOS wetenschap](#). Deze [videoclip van Angèle](#) kan je eventueel laten ondertitelen in het Nederlands (of een andere taal) via het tweede icoontje onderaan in YouTube.

Materiaal

- camera om eventueel te filmen
- papier en stiften ter voorbereiding van de pitch

Speluitleg

In je speluitleg besteed je best aandacht aan talig sterke instructies. Op die manier maak je de uitleg begrijpbaar voor alle deelnemers. Lees altijd eerst grondig het verloop van de activiteit.

- Wie, Wat, Waar, Wanneer, Waarom, Hoe**
- Rijke instructies**
Welke moeilijke (nieuwe) woorden zal je moeten gebruiken en uitleggen?
- Visualiseren**
Hoe kan de uitleg gevisualiseerd worden?
- Herhalen**
Wat moet je zeker een aantal keer herhalen?
- Ruimte voor andere talen**
Hoe kunnen andere talen en non-verbale taal helpen bij de speluitleg?
- Begrip bij deelnemers checken**
Hoe weet je zeker dat elke deelnemer je speluitleg begrepen heeft?

VERLOOP VAN DE VRIJETIJDSDACTIVITEIT

Opstart

Duik bij de opstart van deze activiteit in de leefwereld van jongeren. Toon hun een video waarvan je vermoedt dat die de jongeren zal aanspreken (zie suggesties bij 'voorbereiding') en vraag hun wat zij denken over dat filmpje. Kennen ze nog figuren, speeches of filmpjes die inspirerend zijn zoals de sprekers of schrijvers uit de voorbeelden? Luister met interesse naar hun voorbeelden en verzamel informatie over wie de jongeren zijn en waar zij voor staan.

Kern

STAP 1: Zet de jongeren aan tot actie rond een thema dat voor hen belangrijk is. Vanuit het gesprek dat je had over hun idealen, komt misschien al een duidelijk thema bovendrijven. Als dat niet zo is, zoeken jullie samen naar een thema waarachter ze zich als groep kunnen scharen. Komen er verschillende thema's boven? Laat de jongeren dan samenwerken in verschillende groepen van minimaal vier.

STAP 2: Laat de jongeren een pamflet schrijven met drie tot vijf speerpunten rond het thema. Zorg ervoor dat ze niet enkel hun ongenoegen tonen maar ook komen met concrete oplossingen. Denk na over het doelpubliek van de actie: wie moet er tot verandering aangezet worden?

STAP 3: De jongeren stellen hun pamflet voor aan de begeleidingsploeg of aan elkaar. Zorg voor feedback: welke boodschap springt het meest in het oog? Op welke manier zorgt het pamflet of de voorstelling voor een motiverend effect? Welke boodschap wordt misschien wat onderbelicht? Hoe kunnen ze hun boodschap nog sterker verwoorden?

STAP 4: Brainstorm met de jongeren over verschillende mogelijkheden om aandacht te vragen voor idealen. Denk aan een betoging of stakingspost op een openbare plek, een sensibiliseringsactie in een winkelstraat, een flitsend Tiktok-filmpje, een Instagram-actie, een flashmob, ... Bedenk samen met de jongeren een manier om aandacht te vragen voor hun idealen. Werk je met verschillende groepjes? Laat de groepjes elkaars actie dan ook steunen.

Slot

Voer de actie samen met de jongeren uit. Werk je met verschillende thema's en verschillende groepen, zorg er dan voor dat de groepen elkaar kunnen helpen en steunen. Hierin kan jij als facilitator optreden.

Nederlands in een meertalige context

De wereld van jongeren is meertalig. Tijdens deze activiteit wordt dat ook zichtbaar in de video's die getoond worden. Geef jongeren de ruimte om elkaar te ondersteunen. Laat hen bijvoorbeeld vertalen voor elkaar. Zorg ervoor dat Nederlands altijd een plaatsje krijgt in de activiteit.

Spreekkansen

Jongeren krijgen in deze activiteit niet alleen beurtuimte, maar ook onderwerpsruimte om te spreken. Door de interesses van de jongeren te volgen, krijgen ze de mogelijkheid om tijdens deze activiteit te praten over wat hen écht bezighoudt.

INSPELEN OP JE DOELGROEP

Deze activiteit kan er baat bij hebben over verschillende dagen gespreid te worden. Door jongeren tijd te geven om hun actie vorm te geven, zullen ze rijkere ideeën hebben. Zorg ervoor dat jongeren de activiteit in hetzelfde groepje kunnen uitwerken.

VRAGEN ACHTERAF**Rijk taalaanbod**

Hoe zorgde je voor veel en gevarieerde, rijke taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Spreekkansen

Hoe liet je deelnemers veel taal gebruiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Taalfeedback

Hoe gaf je deelnemers feedback op hun taal? Wat werkte (niet) en waarom?

Functioneel lezen en schrijven

Hoe liet je deelnemers lezen en schrijven om een doel te bereiken? Wat werkte (niet) en waarom?

Meer lezen

Tijdens het uitwerken van de publicatie werden heel wat andere publicaties doorgenomen.

Wil je verder lezen over taalstimulering? Bekijk dan zeker deze suggesties:

Atlas, Agentschap Integratie en Inburgering stad Antwerpen (2019) *Sporting A: Draaiboek taalkrijk sporten en bewegen*.

Agentschap Integratie en Inburgering (2019). *Aan de slag met diversiteit op school*.

Agentschap Integratie en Inburgering (2020). *Taalstimulerende activiteiten voor kinderen en jongeren in de vrije tijd. Handleiding voor organisatoren*.

De Rand vzw (2022). *Oefenkansen Nederlands in de vrije tijd van kinderen, tieners en jongeren. Toekomstige uitdagingen en kansen in de Vlaamse Rand*.

Geudens, A., Schraeyen, K., Taelman, H., Trioen, M., Casteleyn, J., Simons, M., & Smits, T.F.H. (2021). *Bouwstenen voor effectieve taaltrajecten. Praktijkgids voor taalondersteuning in het kleuter-, lager en secundair onderwijs*. Universiteit Antwerpen.

Govaert, K., Hostyn, I., Steverlynck, A., Van Daele, S. & Willockx, D. (2014). *Allemaal taal. Abimo*.

Moons, C. & Parmentier, L. (2011). *Alaboemsasa?! - Taalstimulering en omgaan met meertaligheid en taalstimulering in de vrije tijd bij 4 - 12-jarigen in de Rand rond Brussel: een DVD*.

Onderwijscentrum Gent (2020). *Meertaligheid stimuleren in de vrije tijd: tips voor monitoren*.

Onderwijs Vlaanderen (2020). *Taalstimulerende maatregelen in de praktijk*.

Reekmans, K., Henry, E. & Baeckeland A. (2020). *Taalduiken en artisculeren, ontwikkelingsgericht en muzisch taalonderwijs in meertalige basisscholen*.

Reekmans, K., Roden, C. & Nauwelaerts, K. (2017). *Vertaalde verbeelding: muzische inspiratie voor taalstimulering in de meertalige klas*. Garant.

Tiebout, K., Verachtert, P., Geudens, A., Schraeyen, K., Bellens, K., Taelman, H., Trioen, M., Casteleyn, J., Simons, M., & Smits, T.F.H. (2023). *Les in lezen. Inspiratiegids voor effectief leesonderwijs in het kleuter-, lager en secundair onderwijs*. Universiteit Antwerpen.

Trioen, M., Taelman, H., Schraeyen, K., Geudens, A., Missinne, L., Casteleyn, J., Simons, M. & Smits, T.F.H. (2021). *De schijnwerper op taal. Taalondersteuning voor leerlingen die daar extra nood aan hebben*. Universiteit Antwerpen. www.taaltrajecten.be

Verachtert, P., Bellens, K., Sneyers, E., Surma, T. & Muijs, D. (2020). *Zomerscholen in Vlaanderen 2020: evalueren en inspireren. Onderzoeksrapport*. Thomas More-hogeschool.

Verachtert, P., Bellens, K., Surma, T. & Muijs, D. (2021). *Zomerscholen in Vlaanderen: Van idee tot realisatie. Inspiratiegids*. Thomas More-hogeschool.

VGC Speelpleinen en Onderwijscentrum Brussel (2017). *Inspiratiebundel Taal en meertaligheid*.

Vlaamse Dienst Speelpleinwerking vzw (2014). *Taalspelerbox*.

Willems, L.; Beets, S. & Lefevre, J. (2009). *Taalkansen in de Chiro: Speel met spel: da's Chirotaal*. Chiro Limburg.

Bronnenlijst

- Agentschap Inburgering en Integratie (2018). *Taalstimulerende activiteiten voor kinderen en jongeren in de vrije tijd. Draaiboek*. Geraadpleegd op 30 mei 2023, van https://integratie-inburgering.be/sites/default/files/2021-04/20190903_draaiboek_taalstimulering%20in%20de%20vrije%20tijd.pdf.
- Agentschap Integratie en Inburgering (2020). *Taalstimulerende activiteiten voor kinderen en jongeren in de vrije tijd. Handleiding voor organisatoren*. Geraadpleegd op 30 mei 2023, van https://www.integratie-inburgering.be/sites/default/files/2021-04/20200624_taalstimulering_in_de_vrije_tijd.pdf.
- Agirdag, O. (2020). *Onderwijs in een gekleurde samenleving*. EPO.
- Algemene Vergadering van de Verenigde Naties (1989, 20 november). *Verdrag inzake de Rechten van het Kind*. Geraadpleegd op 30 mei 2023, van https://www.kinderrechtencommissariaat.be/sites/default/files/bestanden/kinderrechtenverdrag_officiële_nederlandse_vertaling.pdf.
- Alladin, E., & Van der Westen, W. (2009). Taalontwikkelen lesgeven in het hoger onderwijs. In S. Vanhooren & A. Mottart (Reds.), *Drieëntwintigste Conferentie Het Schoolvak Nederlands* (pp. 164-168). Academia Press.
- Barnes, E. M., Hadley, E. B., Lawson-Adams, J., & Dickinson, D. K. (2023). Nonverbal supports for word learning: Prekindergarten teachers' gesturing practices during shared book reading. *Early Childhood Research Quarterly*, 64, 302-312. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.04.005>
- Boland, A., Aerden, I., van de Weghe, J., & Vancaeraeyveldt, C. (2020). *De kracht van spel*. Uitgeverij SWP.
- Csikszentmihalyi, M. (2020). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. Hachette UK.
- Cummins, J. (1979). Linguistic Interdependence and the Educational Development of Bilingual Children. *Review of Educational Research*, 49(2), 222-251. <https://doi.org/10.3102/00346543049002222>
- Cummins, J. (2000). *Language, Power and Pedagogy: Bilingual Children in the Crossfire*. Multilingual Matters.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2013). The importance of autonomy for development and well-being. In F. M. E. Grouzet & B. Sokol (Reds.), *Self-regulation and autonomy: social and developmental dimensions of human conduct*. Cambridge University Press.
- De Haan, D. (2012). *Verkennen, verbinden, verrijken: didactiek voor een goede interactie met jonge kinderen*. Hogeschool Inholland, Universiteit Utrecht.
- De Mets, J., Frijns, C., Martens, V., Mertens Eveline, Mertens, Els, Van Achte, L., Vanblaere, B., Van de Weghe, J., & Verschaeve, S. (z.d.). *Kleine kinderen, grote kansen*. Geraadpleegd op 30 mei 2023, van <https://www.grotekansen.be/>.
- Ellis, R. (1989). *Understanding second language acquisition*. Oxford University Press.
- Ellis, R. (2005). Principles of instructed language learning. *System*, 33(2), 209-224. <https://doi.org/10.1016/j.system.2004.12.006>
- Eres, F., & Aslan, F. (2017). Analysis of Leisure Time Activities of Syrian Children in Turkey as an Adaptation Process. *Journal of Education and Practice*, 8(15), 76-84.
- Erickson, F. (1996). Going for the zone: The social and cognitive ecology of teacher–student interaction in classroom conversations. In D. Hicks (Ed.), *Discourse, Learning, and Schooling* (pp. 29-62). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511720390.002>
- Friesen, D. C., & Haigh, C. A. (2018). How and Why Strategy Instruction Can Improve Second Language Reading Comprehension: A Review. *The Reading Matrix: An International Online Journal*, 18(1).

- Frijns, C., & Van den Branden, K. (2021). Unlocking the power of productive classroom talk for early second language acquisition: A study into the effects of a task-based intervention. *TASK*, 1(1), 71-99. <https://doi.org/10.1075/task.00004.fri>
- Geudens, A., Schraeyen, K., Taelman, H., Trioen, M., Casteleyn, J., Simons, M., & Smits, T.F.H. (2021). *Bouwstenen voor effectieve taaltrajecten. Praktijkgids voor taalondersteuning in het kleuter-, lager en secundair onderwijs*. Universiteit Antwerpen.
- Goriot, C., Denessen, E., Bakker, J., & Droop, M. (2016). Benefits of being bilingual? The relationship between pupils' perceptions of teachers' appreciation of their home language and executive functioning. *International Journal of Bilingualism*, 20(6), 700–713. <https://doi.org/10.1177/1367006915586470>
- Hadley, E. B., Newman, K. M., & Mock, J. (2020). Setting the Stage for TALK: Strategies for Encouraging Language-Building Conversations. *The Reading Teacher*, 74(1), 39-48. <https://doi.org/10.1002/trtr.1900>
- Haese, A., Costandius, E., & Oostendorp, M. (2018). Fostering a culture of reading with wordless picturebooks in a South African context. *International Journal of Art & Design Education*, 37(4), 587-598. <https://doi.org/10.1111/jade.12202>
- Hajer, M. (2005). Taalgericht vakonderwijs: tijd voor een nieuw vijfjarenplan. *Levende Talen Tijdschrift*, 6(1), 3-11.
- Hajer, M., & Meestringa, T. (2020). *Handboek taalgericht vakonderwijs (4de editie)*. Uitgeverij Coutinho.
- Heath, S. B., & Wolf, S. (2005). Focus in creative learning: Drawing on art for language development. *Literacy*, 39(1), 38-45.
- Hemmerechts, K., Agirdag, O., & Kavadias, D. (2017). The relationship between parental literacy involvement, socio-economic status and reading literacy. *Educational Review*, 69(1), 85-101. <https://doi.org/10.1080/00131911.2016.1164667>
- Hoff, E. (2003) The Specificity of Environmental Influence: Socioeconomic Status Affects Early Vocabulary Development Via Maternal Speech. *Child Development*, 74(5), 1368-1378. <https://doi.org/10.1111/1467-8624.00612>
- Holzwarth, W., & Erlbruch, W. (2009). *Over een kleine mol die wil weten wie er op zijn kop gepoept heeft*. Uitgeverij C. De Vries en Brouwers.
- Hughes, H., Franz, J. & Willis, J. (2019) *School Spaces for Student Wellbeing and Learning: Insights from Research and Practice*. Springer.
- Jarvis, P., Newman, S., & Swiniarski, L. (2014). On 'becoming social': the importance of collaborative free play in childhood. *International Journal of Play*, 3(1), 53-68. <https://doi.org/10.1080/21594937.2013.863440>
- Kupers, E., Lehmann-Wermser, A., McPherson, G., & van Geert, P. (2019). Children's Creativity: A Theoretical Framework and Systematic Review. *Review of Educational Research*, 89(1), 93–124. <https://doi.org/10.3102/0034654318815707>
- Laevers, F., Silkens, K., & Declercq, B. (2020). *Ervaringsgericht werken in de voorschoolse kinderopvang*. Lannoo Campus - CEGO.
- Laufer, B., & Shmueli, K. (1997). Memorizing new words: Does teaching have anything to do with it?. *RELC journal*, 28(1), 89-108. <https://doi.org/10.1177/003368829702800106>
- Li, J. (2022). A Systematic Review of Video Games for Second Language Acquisition. In I. Management Association (Ed.), *Research Anthology on Developments in Gamification and Game-Based Learning* (pp. 1345-1371). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-3710-0.ch064>

- Li, J., & Shao, W. (2022). Influence of Sports Activities on Prosocial Behavior of Children and Adolescents: A Systematic Literature Review. *International journal of environmental research and public health*, 19(11), 6484. <https://doi.org/10.3390/ijerph19116484>
- Llopart, M., & Esteban-Guitart, M. (2017). Strategies and resources for contextualising the curriculum based on the funds of knowledge approach: a literature review. *The Australian Educational Researcher*, 44, 255-274. <https://doi.org/10.1007/s13384-017-0237-8>
- Lyster, R., & Saito, K. (2010). Oral feedback in classroom SLA: A Meta-Analysis. *Studies in Second Language Acquisition*, 32(2), 265-302. <https://doi.org/10.1017/S0272263109990520>
- McCormick, R. (2017). Does access to green space impact the mental well-being of children: A systematic review. *Journal of pediatric nursing*, 37, 3-7. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2017.08.027>
- Meeuwig, M., Schepers, W., & Van der Werf, T. (2007). *Sporen van Reggio*. SWP Uitgeverij.
- Mitchell, R., Myles, F., & Marsden, E. (2019). *Second Language Learning Theories: Fourth Edition* (4th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315617046>
- Moons, C. & Parmentier, L (2011). *Alaboemsasa?! - Taalstimulering en omgaan met meertaligheid en taalstimulering in de vrije tijd bij 4 - 12-jarigen in de Rand rond Brussel: een DVD*.
- Nilson, M. & Ferholt, B. (2014). Vygotsky's theories of play, imagination and creativity in current practice: Gunilla Lindqvist's "creative pedagogy of play" in U. S. kindergartens and Swedish Reggio-Emilia inspired preschools. *Perspectiva* 32 (3), 919-950. <https://doi.org/10.5007/2175-795X.2014v32n3p919>
- Paquette, K. R., & Rieg, S. A. (2008). Using music to support the literacy development of young English language learners. *Early Childhood Education Journal*, 36, 227-232 <https://doi.org/10.1007/s10643-008-0277-9>.
- Peleman, B. Boudry, C. Bradt, L. Van de Walle, T. & Vandenbroeck, M. (2014). *Schoolkinderen en hun opvang. Wat leren ze ons over kwaliteit?* Gent: VBJK.
- Pramling Samuelsson, I., & Björklund, C. (2023). The relation of play and learning empirically studied and conceptualised. *International Journal of Early Years Education*, 31(2), 309-323. <https://doi.org/10.1080/0969760.2022.2079075>
- Pramling, N., Wallerstedt, C., Lagerlöf, P., Björklund, C., Kultti, A., Palmér, H., Magnusson, M., Thulin, S., Jonsson, A. & Pramling Samuelsson, I. (2019) *Play-Responsive Teaching in Early Childhood Education*. Springer.
- Rao, K., & Torres, C. (2017). Supporting Academic and Affective Learning Processes for English Language Learners with Universal Design for Learning. *TESOL Quarterly*, 51(2), 460–472. <http://www.jstor.org/stable/44984766>
- Reekmans, K., Henry, E., & Baeckeland, A. (2020). Taalduiken en artistuleren, ontwikkelingsgericht en muzisch taalonderwijs in meertalige basisscholen. PXL Onderwijsinnovatie, PXL Music-Research en PXL/UHasselt-MAD-Research.
- Reekmans, K., Roden, C., & Nauwelaerts, K. (2017). *Vertaalde verbeelding: Muzische inspiratie voor taalstimulering in de meertalige klas*. Garant.
- Regieorgaan SIA. (n.d.). De multifunctionele inzet van tekstloze prentenboeken bij taalstimulering. Geraadpleegd op 31 mei 2023, van <https://www.nro.nl/onderzoeksprojecten/de-multifunctionele-inzet-van-tekstloze-prentenboeken-bij-taalstimulering>.
- Rowe, M. L. (2012). A Longitudinal Investigation of the Role of Quantity and Quality of Child-Directed Speech in Vocabulary Development. *Child Development*, 83(5), 1762-1774. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2012.01805.x>

- Ryan, R. M., & Moller, A. C. (2017). Competence as central, but not sufficient, for high-quality motivation: A self-determination theory perspective. In A. J. Elliot, C. S. Dweck, & D. S. Yeager (Eds.), *Handbook of competence and motivation: Theory and application* (pp. 214–231). The Guilford Press.
- Schrijvers, K., Jans, L., Saeys, F., De Meulemeester, I., Jans, V., & Wouters, E. (2019). *Voorstel van decreet houdende de organisatie van buitenschoolse opvang en de afstemming tussen buitenschoolse activiteiten*. Vlaams Parlement. Geraadpleegd op 15 september 2023 van <https://docs.vlaamsparlement.be/pfile?id=1460635>
- Sheen, Y., & R. Ellis (2011). Corrective feedback in language teaching. In: E. Hinkel (Ed.), *Handbook of research in second language teaching and learning vol. 2* (pp. 593-610). Routledge.
- Slot, P. L., Halba, B., & Romijn, B. R. (2017). *The role of professionals in promoting diversity and inclusiveness*. ISOTIS.
- Stichting Lezen (2017). *Lezen en creatief schrijven combineren op de basisschool: Achtergronden en praktische tips voor leerkrachten*. Kwestie van lezen, 3. Geraadpleegd op 31 mei 2023, van <https://www.lezen.nl/publicatie/kwestie-van-lezen-deel-13-lezen-en-creatief-schrijven-combineren-op-de-basisschool/>.
- Storch, N. (2012). Collaborative language learning. *The encyclopedia of applied linguistics*, (pp. 1-6). <https://doi.org/10.1002/9781405198431.wbeal0153.pub2>
- Swain, M. (1985). Communicative competence: Some roles of comprehensible input and comprehensible output in its development. In: S.M. Gass & C.G. Madden (Eds.). *Input in second language acquisition*. Newbury House.
- Tahmores, A. h. (2011). Role of Play in Social Skills and Intelligence of Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 30, 2272-2279. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.10.444>
- Tiebout, K., Verachtert, P., Geudens, A., Schraeyen, K., Bellens, K., Taelman, H., Trioen, M., Casteleyn, J., Simons, M., & Smits, T. F. H. (2023). *Les in lezen: Inspiratiegids voor effectief leesonderwijs in het kleuter-, lager en secundair onderwijs*. Universiteit Antwerpen.
- Tomlinson, B., & Masuhara, H. (2009). Playing to Learn: A Review of Physical Games in Second Language Acquisition. *Simulation & Gaming*, 40(5), 645–668. <https://doi.org/10.1177/1046878109339969>
- Trawick-Smith, J., Swaminathan, S., Baton, B., Danieluk, C., Marsh, S., & Szarwacki, M. (2017). Block play and mathematics learning in preschool: The effects of building complexity, peer and teacher interactions in the block area, and replica play materials. *Journal of Early Childhood Research*, 15(4), 433–448. <https://doi.org/10.1177/1476718X16664557>
- Trioen, M., Taelman, H., Schraeyen, K., Geudens, A., Missinne, L., Casteleyn, J., Simons, M., Smits, T.F.H. (2021). *De schijnwerper op taal. Taalondersteuning voor leerlingen die daar extra nood aan hebben*. Universiteit Antwerpen. www.taaltrajecten.be
- Upton, T. A., & Lee-Thompson, L. C. (2001). The role of the first language in second language reading. *Studies in Second Language Acquisition*, 23(4), 469-495.
- Van de Pol, J., Volman, M., & Beishuizen, J. (2010). Scaffolding in teacher–student interaction: A decade of research. *Educational psychology review*, 22, 271-296.
- Van den Branden, K. & Vanbuel, M. (2023). *Taal op school*. Pelckmans.
- Van den Branden, K. (2010a). Taalbeleid in het kwadraat. Krijtlijnen voor een taalstimulerend jeugdbeleid op gemeentelijk niveau. In *Lerende Gemeente. Gids voor flankerend onderwijsbeleid* (pp. 1–29). VVSG.
- Van den Branden, K. (2010b). *Handboek taalbeleid basisonderwijs*. Acco.

- Van der Linden, E. (2023). Betekenisvolle activiteiten met een boek: Inzichten en praktische tips voor pedagogisch medewerkers. *Kwestie van lezen*, 20. Geraadpleegd op 30 mei 2023, van <https://www.lezen.nl/publicatie/kwestie-van-lezen-20-betekenisvolle-activiteiten-met-een-boek/>.
- Vanbuel, M., Boderé, A., & Van den Branden, K. (2017). *Helpen talenbeleid en taalscreening taalgrenzen verleggen? Een reviewstudie naar effectieve taalstimuleringsmaatregelen*. Steunpunt Onderwijsonderzoek.
- Vandommele, G., Van den Branden, K., & Van Gorp, K. (2016). *Paving the way for adolescent L2 learners: Language learning through meaningful activities inside AND outside the school?* [Phd Thesis, KU Leuven]
- VanPatten, B., & Smith, M. (2022). *Explicit and Implicit Learning in Second Language Acquisition* (Elements in Second Language Acquisition). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781009043571>
- Vansteenkiste, M., Niemiec, C. P., & Soenens, B. (2010). The development of the five mini-theories of self-determination theory: an historical overview, emerging trends, and future directions. In T. C. Urdan & S. A. Karabenick (Eds.), *The Decade Ahead: Theoretical Perspectives on Motivation and Achievement* (Vol. 16 Part A, pp. 105-165). Emerald Group Publishing Limited. [https://doi.org/10.1108/S0749-7423\(2010\)000016A007](https://doi.org/10.1108/S0749-7423(2010)000016A007)
- Verhallen, M., & Walst, R. (2011). *Taalontwikkeling op school: Handboek voor interactief taalonderwijs*. Uitgeverij Coutinho.
- VGC Speelpleinen (2017). *Inspiratiebundel Taal en meertaligheid*. Onderwijscentrum Brussel.
- Vlaamse Codex (2019). *Decreet houdende de organisatie van buitenschoolse opvang en de afstemming tussen buitenschoolse activiteiten*. Geraadpleegd op 30 mei 2023, van <https://codex.vlaanderen.be/PrintDocument.ashx?id=1031846&datum=&geannoteerd=false&print=false>.
- Vlaamse Onderwijsraad (2023). *De toekomst van het onderwijs aan jonge kinderen. Een strategische verkenning*. Vlaamse Onderwijsraad.
- Vygotsky, L. (1962). *Thought and Language*. MIT Press.
- Walqui, A. (2000). *Contextual Factors in Second Language Acquisition*. ERIC Digest.
- Wang, Y., Derakhshan, A., & Zhang, L. J. (2021). Researching and practicing positive psychology in second/foreign language learning and teaching: the past, current status and future directions. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.731721>
- Wereldhuis West-Vlaanderen en Provinciaal forum voor relaties met het Zuiden (2020). *Inspiratiegids taal oefenkans*. Provincie West-Vlaanderen. Geraadpleegd op 30 mei 2023, van <https://www.kenniswest.be/file/publication/146308/146312/Inspiratiegids%20Taal oefenkans%20200554?v=3>.
- Yadav, M. K. (2014). Role of mother tongue in second language learning. *International Journal of Research*, 1(11), 572-582.
- Yazıcı, Z., Ilter, B. G., & Glover, P. (2010). How bilingual is bilingual? Mother-tongue proficiency and learning through a second language. *International Journal of Early Years Education*, 18(3), 259-268. <https://doi.org/10.1080/09669760.2010.521297>

Bijlage 1: Academische verantwoording

Plan van aanpak

3.1 Fase 1: Literatuurstudie (oriënteren en afbakenen)

FASE 1A

In een eerste deel van de reviewstudie werden verschillende Vlaamse gidsen over taalverwerving in buitenschoolse opvang en activiteiten doorgenomen.

- Agentschap Integratie en Inburgering. (2019). *Aan de slag met diversiteit op school*. Agentschap Integratie en Inburgering.
- Agentschap Integratie en Inburgering. (2020). *Taalstimulerende activiteiten voor kinderen en jongeren in de vrije tijd Handleiding voor organisatoren*. Agentschap Integratie en Inburgering.
- Geudens, A., Schraeyen, K., Taelman, H., Trioen, M., Casteleyn, J., Simons, M., & Smits, T.F.H. (2021). *Bouwstenen voor effectieve taaltrajecten. Praktijkgids voor taalondersteuning in het kleuter-, lager en secundair onderwijs*. Universiteit Antwerpen.
- Goethals, M. (2003). *Trek je talige schoenen aan*. Centrum voor Taal en Migratie, Steunpunt NT2 (K.U. Leuven).
- Govaert, K., Hostyn, I., Steverlynck, A., Van Daele, S., & Willockx, D. (2014) *Allemaal taal*. Abimo.
- Heyvaert, L. (2021). *Adviesnota een leesoffensief voor Vlaanderen. Departement Onderwijs en Vorming en departement Cultuur, Jeugd en Media, en Welzijn*.
- Moons, C. & Parmentier, L. (2011). *Alaboemsasa?! - Taalstimulering en omgaan met meertaligheid en taalstimulering in de vrije tijd bij 4 - 12-jarigen in de Rand rond Brussel: een DVD*.
- Onderwijscentrum Gent. (2020). *Meertaligheid stimuleren in de vrije tijd: tips voor monitoren*.
- Sterckx, M. & Roppe, S. (2008). *Zomerprikkel. Taalstimulerende activiteiten voor zomerscholen Nederlands voor anderstalige nieuwkomers en taalzwakke kinderen en jongeren*. Centrum voor Taal en Onderwijs (KU Leuven).
- Trioen, M., Taelman, H., Schraeyen, K., Geudens, A., Missinne, L., Casteleyn, J., Simons, M., & Smits, T.F.H. (2021). *De schijnwerper op taal. Taalondersteuning voor leerlingen die daar extra nood aan hebben*. Universiteit Antwerpen. www.taaltrajecten.be
- Vanbuel, M., Vandommele, G., Verheyen, S., & Van den Branden, K. (2018). *Taalstimulerende maatregelen in de praktijk. Kwantitatief onderzoek naar talenbeleid in lagere scholen*. Steunpunt Onderwijsonderzoek, Gent.
- Verachtert, P., Bellens, K., Sneyers, E., Surma, T., & Muijs, D. (2020). *Zomerscholen in Vlaanderen 2020: evalueren en inspireren*. Onderzoeksrapport. Thomas More-hogeschool.
- VGC Speelpleinen. (2017). *Inspiratiebundel Taal en meertaligheid*. Onderwijscentrum Brussel.
- Vlaamse Dienst Speelpleinwerking vzw. (2014). *Taalspelerbox*.
- Willems, L., Beets, S. & Lefevere, J. (2009). *Taalkansen in de Chiro: Speel met spel: da's Chirotaal. Chiro Limburg*.

Op basis van deze gidsen identificeerden we een aantal kwaliteitsindicatoren voor taalverwerving in de context van buitenschoolse opvang en activiteiten.

FASE 1B

We schreven auteurs van inspiratiegidsen aan met de vraag op welke manier er een evaluatie gebeurd was van de inhoud. We kwamen tot de conclusie dat die meestal niet gebeurde, met een enkele uitzondering. Ook de internationale gidsen die we tegenkwamen, werden niet geëvalueerd.

We namen in deze fase nog enkele bijkomende gidsen en publicaties door:

- Coppin, E., Jonkers, S., & Verhelst, M. (2008). *Taalstimulering en omgaan met meertaligheid in sportclubs, in opdracht van Provincie Vlaams-Brabant en vzw 'de Rand'*. Centrum voor Taal en Onderwijs (K.U.Leuven).

- De Rand vzw. (2022). Oefenkansen Nederlands in de vrije tijd van kinderen, tieners en jongeren. Toekomstige uitdagingen en kansen in de Vlaamse Rand.
- Noé, M., Simons, J., Leysen, H., Van Kerckhove, E., & Geudens, A. (2019). Fit-voor-lezen. Geraadpleegd op 10 december 2023 van fit-voorlezen.thomasmore.be.

Resultaat na fase 1: Een begrippenkader met relevante indicatoren.

3.2 Fase 2 Literatuurstudie (rapid review)

In fase 2 voerden we, parallel aan fase 1, een rapid review uit. We gebruikten het begrippenkader met relevante indicatoren om een lijst met zoektermen aan te leggen waarmee we in drie databases (Web of Science, ERIC en Google Scholar) de internationale, Engelstalige literatuur in kaart brengen, aangevuld met de Nederlandstalige.

De termen 'language acquisition', 'literacy', 'language learning strategies', 'language development' en 'talking opportunit*' werden gecombineerd met extracurricular, free time, spare time, play, out-of-school care, vacation, camp, leisure time summer school. In het Nederlands zochten we systematisch op: taalverwerving, tweedetaalverwerving, woordenschat, mondelinge taalvaardigheid, geletterdheid, taalleerstrategie*, meertaligheid, inclusie, lezen, schrijven in combinatie met buitenschools*, vrije tijd, vakantie, speelplein, kamp en opvang. We hielden een logboek bij van de opzoekingen en gevonden publicaties.

Zoals eerder aangehaald in de verantwoording van deze publicatie kwamen we tot de vaststelling dat wetenschappelijke literatuur over taalstimulering en tweedetaalverwerving zich vooral concentreert op de onderwijscontext. Publicaties in de context van georganiseerde vrije tijd zijn beperkt. De schaarse studies over het georganiseerde vrijetijdsaanbod zijn gebaseerd op onderzoek dat bijvoorbeeld buiten Europa plaatsvond, of dat de invloed onderzocht van vrijetijdsactiviteiten op leerprestaties.⁸⁸

Er zijn wel verschillende studies over taalverwerving via spel. Omdat spelen in de georganiseerde vrije tijd een belangrijke plaats heeft, kunnen inzichten uit dit domein bruikbaar zijn voor taalstimulering Nederlands in de vrije tijd. Een belangrijke kanttekening is dat veel van deze studies zich richten op online games⁸⁹ en ervan uitgaan dat er geen begeleiders aanwezig zijn. Hierdoor zijn ze niet van toepassing op de buitenschoolse context. Andere publicaties betreffen fysieke spelactiviteiten⁹⁰ en zijn beter te transfereren naar de buitenschoolse context.

Om de verworven inzichten uit deze contexten verder te verrijken, hebben we de literatuurstudie aangevuld met bronnen uit andere contexten die relevant zijn voor een praktijkgericht kader voor taalstimulering in de vrije tijd, namelijk de vrijetijdscontext in het algemeen, algemene inzichten over tweedetaalverwerving en de onderwijscontext. De bronnen die we gebruikt hebben om het praktijkgericht kader verder uit te werken zijn opgelijst in de inspiratiegids.

Resultaat na fase 2:

- een logboek van de opzoekingen
- een praktijkgericht raamwerk met een samenhangend overzicht van bevorderende en belemmerende factoren en randvoorwaarden.

3.2 Fase 3: Contextualisering (proces en opbrengst evalueren)

In de contextualiseringsfase werden de resultaten van de reviewstudie verbonden met concrete voorbeelden uit de Vlaamse projecten voor taalstimulering in buitenschoolse opvang en activiteiten. Deze contextualiseringsfase gebeurde stapsgewijs.

FASE 3A

In een voorbereidende stap schreven we alle initiatiefnemers aan die groeiden uit de oproep uit 2020 en 2021. We vroegen de aanbieders om een activiteit, meer bepaald een good practice te beschrijven die de taalverwerving van deelnemers krachtig gestimuleerd en ondersteund heeft. In totaal werden er achtenvijftig goede praktijken gedeeld in de online vragenlijst.

⁸⁸ Bijvoorbeeld Eres, & Aslan, 2017 en Li & Shao, 2022

⁸⁹ Bijvoorbeeld Li, 2022

⁹⁰ Bijvoorbeeld Tomlinson & Masuhara, 2009

FASE 3B

In een volgende fase beoogden we om gericht initiatiefnemers in diverse contexten uit te nodigen voor een online interview. We kwamen echter tot de vaststelling dat de contactpersonen (meestal coördinatoren of beleidsmedewerkers) die de vragenlijst hadden ingevuld (zie fase 3A) vaak weinig zicht hadden op concrete activiteiten en dat de begeleiders die de activiteiten uitgevoerd hadden vaak niet meer verbonden waren met de initiatieven of niet onmiddellijk bereikbaar waren. Om dit op te vangen werden er drie workshops georganiseerd voor het brede werkveld met focus op begeleiders en/of coördinatoren die zelf activiteiten bedenken. In totaal namen tweeëntwintig deelnemers deel aan de workshops.

Op basis van deze workshops werd het praktijkgericht raamwerk geëvalueerd, verder aangevuld en verfijnd. Daarnaast werd een eerste voorstel over de inhoud en vorm van de praktijkgids uitgewerkt, waarbij we gebruikmaken van de good practices uit de vragenlijsten en workshops om te illustreren hoe de bepalende factoren eruitzien in de Vlaamse context.

FASE 3C

Tijdens de laatste fase organiseerden we vijf focusgroepgesprekken waaraan tweeëntwintig personen deelnamen. Twee focusgroepen met coördinatoren, twee focusgroepen met beleidsmedewerkers en één focusgroep met begeleiders. Naast de oproep tijdens de workshops om deel te nemen aan de focusgroepen, schreven we een tiental verschillende gesubsidieerde organisaties aan en volgden we de suggesties van het Departement Onderwijs en Vorming op om een tweede focusgroep voor begeleiders te organiseren. We stelden echter vast dat het moeilijk was om begeleiders te mobiliseren (o.a. door de hoge werkdruk tijdens deze periode van het jaar) en konden daardoor geen tweede focusgroep voor begeleiders laten doorgaan.

We stelden tijdens de focusgroepgesprekken het praktijkgericht raamwerk voor en deden een praktijktoets door te checken hoe groot de herkenbaarheid is van het praktijkgericht raamwerk bij de betrokken actoren, met als doel het raamwerk verder te evalueren en uit te diepen.

Resultaat na fase 3: Definitief praktijkgericht raamwerk (zie inspiratiegids).

3.4 Fase 4: Inzichten bundelen in een publicatie

FASE 4A (gelijktijdig met fase 3a en b)

Tijdens de workshops uit fase 3b werd ook een nodenanalyse uitgevoerd over de publicatie. We bevroegen de deelnemers over hun behoeften met betrekking tot de vorm en inhoud van de praktijkgids. Parallel aan fase 3c bevroegen we de ingeschatte bruikbaarheid van het eerste voorstel voor de praktijkgids. De deelnemers konden vanuit hun ervaringen een realistisch beeld geven van de struikelblokken die zij ervaren en zijn daarmee een gepast klankbord om de praktijkgids bij af te toetsen.

Resultaat na fase 4a: Sjabloon om praktijkgids verder uit te werken

FASE 4B

In fase 4B stond het uitwerken van de inspiratiegids centraal die bestaat uit drie onderdelen, namelijk het praktijkgericht raamwerk, de fiches van activiteiten en de handleiding. Die handleiding bestaat uit de 'talige bril' en de infofiches. Dit zijn instrumenten met tips hoe coördinatoren en begeleiders met de gids aan de slag kunnen gaan.

