

Bijeenkomst 10

Vragen of je mee mag spelen

Doelen:

- De kinderen richten zich op de ander bij het vragen of ze mee mogen spelen.
- De kinderen kunnen op een juiste manier vragen of ze mee mogen spelen.
- De kinderen kunnen op een goede manier reageren op een afwijzing.

Benodigdheden:

- affiche met programma
- affiche met leerpunten: vragen of je mee mag spelen
- individuele werkpunten
- TES: bekertjes met naam, fiches, snoep en kleine cadeautjes
- oefenbrieven
- oefenopdrachten
- tekeningen
- stickers
- oefenladder
- limonade
- krukjes voor de ouders

1 Binnenkomst (2 minuten)

Eén van de trainers haalt de kinderen uit de wachtkamer en zorgt dat de kinderen kalm naar de trainingsruimte lopen zodat de training rustig en ontspannen kan beginnen. De andere trainer is al in de trainingsruimte en begroet elk kind individueel bij binnenkomst.

2 Bijpraten (10 minuten)

Voordat er met het bijpraten wordt begonnen, is het van belang ieder kind nog even zijn werkpunt te laten opnoemen. Daarna krijgen de kinderen om de beurt de gelegenheid iets te vertellen over wat ze de afgelopen week hebben meegemaakt. De trainers bekrachtigen de (geleerde) sociale vaardigheden en met name de gerichtheid op de ander.

3 Oefenopdracht (10 minuten)

Als het nodig is, delen de trainers de groep op in twee subgroepjes zodat de bespreking rustiger en sneller verloopt. Alle kinderen krijgen een beurt om hun oefenopdracht uit hun map voor te lezen. De trainers betrekken de andere kinderen hierbij door te vragen of zij de voorbeelden herkennen. Tevens kunnen de leerpunten van de vorige keer herhaald worden. Wanneer alle kinderen hun opdracht besproken hebben, mogen ze een trede inkleuren op de oefenladder. Als de kinderen het niveau van een beloning op de oefenladder hebben behaald, wordt er een nieuwe streep gezet op de oefenladder. Hiermee wordt aangegeven wanneer de kinderen weer een beloning kunnen verdienen met het maken van hun oefenopdrachten. De kinderen krijgen hun beloning tijdens het spel of bij de limonade later in de training.

Wanneer de oefenopdrachten in twee subgroepjes besproken zijn, is het belangrijk om plenair en op een positieve manier terug te koppelen hoe de kinderen de opdrachten gemaakt hebben.

4 Het verhaal (2 minuten)

Jeroen en Anne zijn overgegaan naar groep zes. In deze groep zitten ook een paar nieuwe kinderen. Ze zijn hier pas komen wonen en kennen nog niet zoveel andere kinderen. In de pauze op het speelplein blijven ze in een groepje bij elkaar staan en gaan met elkaar knikkeren (of een ander spel wat op het moment erg populair is bijvoorbeeld pokémon of skaten of tikkertje). Anne ziet dat en ziet ook dat ze een hele zak vol met knikkers hebben. Anne zou er nog best een paar bij willen hebben. Ze loopt naar de andere kinderen toe en schreeuwt al van verre: "Hé, ik doe ook mee, nu ben ik aan de beurt!" De nieuwe kinderen zijn eerst wat beduusd, maar dan duwen ze Anne weg. "Ga weg joh, je ziet toch dat wij aan het knikkeren zijn?!" Anne laat zich niet zomaar wegduwen en begint te schelden en te slaan. Eén van de nieuwe kinderen gaat naar juf toe en juf komt naar buiten. Ze neemt Anne mee naar binnen. Jeroen heeft de hele tijd staan kijken en denkt: "O, o, o, die Anne, zo doe je dat toch niet!"

Tip

Voor de afwisseling kan het verhaal vervangen worden door een rollenspel van de trainers).

5 Raden maar! (1 minuut)

De kinderen wordt gevraagd waar het verhaal van Anne en Jeroen over ging. In principe is alles goed wat ze zeggen. Er gebeurt uiteindelijk van alles in het verhaal. Voor de trainers is belangrijk om concrete vragen te stellen, zodat de kinderen uiteindelijk op de bedoelde vaardigheid "vragen of je mee mag spelen" uitkomen

6 Uitleg (5 minuten)

De trainers vragen aan de kinderen wat zij denken dat Anne allemaal fout deed. Ze wilde direct meedoen. Ze schreeuwde tegen de andere kinderen. Ze vraagt niet of ze mee mag doen. Aan de kinderen wordt uitgelegd dat als je zo mee gaat spelen zoals Anne doet, andere kinderen dit niet leuk vinden en ze je minder vaak mee zullen laten spelen.

De trainers vragen de kinderen hoe je op een goede manier kan vragen of je mee mag spelen en vragen dit socratisch uit. Ze komen uit op de volgende leerpunten.

Leerpunten:

- Kies een moment waarop ze je horen en zien.
- Zeg hé, hallo of beter nog: noem een naam.
- Als je vraagt of je mee mag spelen, let er dan op dat je de ander aankijkt, duidelijk praat en zeker van jezelf bent.
- Als je niet mee mag doen, vraag dan waarom niet: Luister naar wat ze terug zeggen. Zeg wat je hiervan vindt. Doe niet boos of zielig.
- Mag je nog niet meedoen, loop dan stevig weg.

Bij vragen of je mee mag spelen, kun je heel goed Stop-Denk-Doe gebruiken: Je zegt 'Stop' tegen jezelf als je met een groepje kinderen wilt gaan spelen. Je Denkt na over hoe je het kunt aanpakken: wat is het goede moment om te vragen? Hoe zorg ik ervoor dat ze merken dat ik iets vraag? En dan ga je het ook zo Doen. Je vraagt dan op een Sova-manier of je mee mag spelen.

7 Oefenmogelijkheden (5 a 10 minuten)

Drie kinderen zijn op de grond aan het spelen en doen net-alsof-spelletjes. Eén van de vijf kinderen krijgt de opdracht om te vragen of het mee mag doen. Het andere kind let op of de leerpunten goed gebruikt worden. Alle kinderen krijgen een oefenbeurt. In de eerste ronde is het groepje open en vriendelijk en mag het kind direct meespelen. In de tweede ronde mag het kind niet direct meedoen en wordt het aangemoedigd om te onderhandelen, daarna mag het kind wel meedoen. In de derde ronde mag het groepje weigeren en leert het kind te reageren op een afwijzing (stevig wegllopen).

Bovenstaande oefenmogelijkheid vraagt dusdanig veel tijd, dat er deze keer geen extra oefenmogelijkheden zijn.

8 Spel (5 minuten)

De kinderen mogen een spel spelen ter ontspanning. Eén van de trainers begeleidt het spel dat de kinderen gaan spelen. De andere trainer doet de nieuwe oefenbrieven, oefenopdrachten en tekeningen in de mappen van de kinderen.

9 Limonade en Stickers (5 minuten)

De kinderen mogen een sticker uitzoeken omdat ze zich aan de regels hebben gehouden of omdat ze iets anders goed hebben gedaan.

Het is belangrijk om bij ieder kind te benoemen waarom hij of zij een sticker heeft verdiend. De trainers delen limonade uit. Tevens mogen de kinderen die voldoende fiches hebben verdiend, de fiches inwisselen voor iets lekkers (3 fiches) of een klein kadootje (10 fiches).

10 Oefenbrief bespreken met kinderen en ouders (10 minuten)

- Voorbereiding: De trainers bespreken met de kinderen wie wat gaat lezen of vertellen over de training aan de hand van de oefenbrief. Daarna haalt één van de kinderen samen met één van de trainers de ouders op. De kinderen zetten alvast de krukjes voor de ouders naast hun stoel.
- Oefenopdracht: De kinderen vertellen samen met de trainers aan de ouders wat er geoefend is in de training en wat de opdracht is voor de komende week: vraag deze week een paar keer aan een groepje spelende kinderen of je mee mag doen. Je kunt dit doen op de manier die we in de training hebben geoefend. Schrijf van twee keren op hoe het is gegaan en beantwoord de volgende vragen: Aan wie vroeg je of je mee mocht spelen? Hoe deed je dat? Mocht je meedoen? Wat deed je? Speelde je mee of liep je weg? Hoe voelde je je achteraf? Tevreden of teleurgesteld?
- Stop-Denk-Doe: De trainers benadrukken nogmaals dat het belangrijk is om thuis en op school de geleerde vaardigheid te oefenen en daarbij gebruik te maken van Stop-Denk-Doe.