



stem4math

Samen spelen



.....

.....

.....

.....

.....

.....



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Activeer

Welke sociale problemen doen zich voor op de speelplaats?



Onderzoek

❖ Observeer tijdens een pauze welke problemen zich voordoen tussen kinderen op de speelplaats.

- Wanneer?

Datum

Tijdstip



stem4math

- Wat?

Bijvoorbeeld:

Problemen/positieve dingen	Hoeveel keer (teken met I)
Eenzaam zijn	
Schelden	
Ruzie maken	
Pesten	
Uitgesloten worden uit een groep	
Handen geven	
Anderen helpen	
Knuffels geven	
Samen spelen	
Zorgen voor jongere kinderen	

- ❖ Stel jullie observaties voor aan de hand van een histogram.
- ❖ Verzamel alle observaties van de klas in één histogram.





Besluit

Welke top 3 van sociale problemen doen zich voor op de speelplaats?

1.
2.
3.

Waarom doen deze problemen zich voor?



Plan

Welke ideeën hebben jullie om de sociale problemen op te lossen op de speelplaats?



Wat is een passende, aantrekkelijke naam voor een ontmoetingsplek om samen te spelen?

.....

PLANNING SPEL

Jullie groep zal het spel _____ maken.

Waarom is dit spel een goede keuze voor de ontmoetingsplek?

Teken een ontwerp van het spel.

Noteer exacte maten. Duid aan hoeveel (onder)delen nodig zijn.



Hoe wordt het spel gespeeld? Welke spelregels zijn er?

Materialen die jullie nodig hebben:

Gereedschap dat jullie nodig hebben:

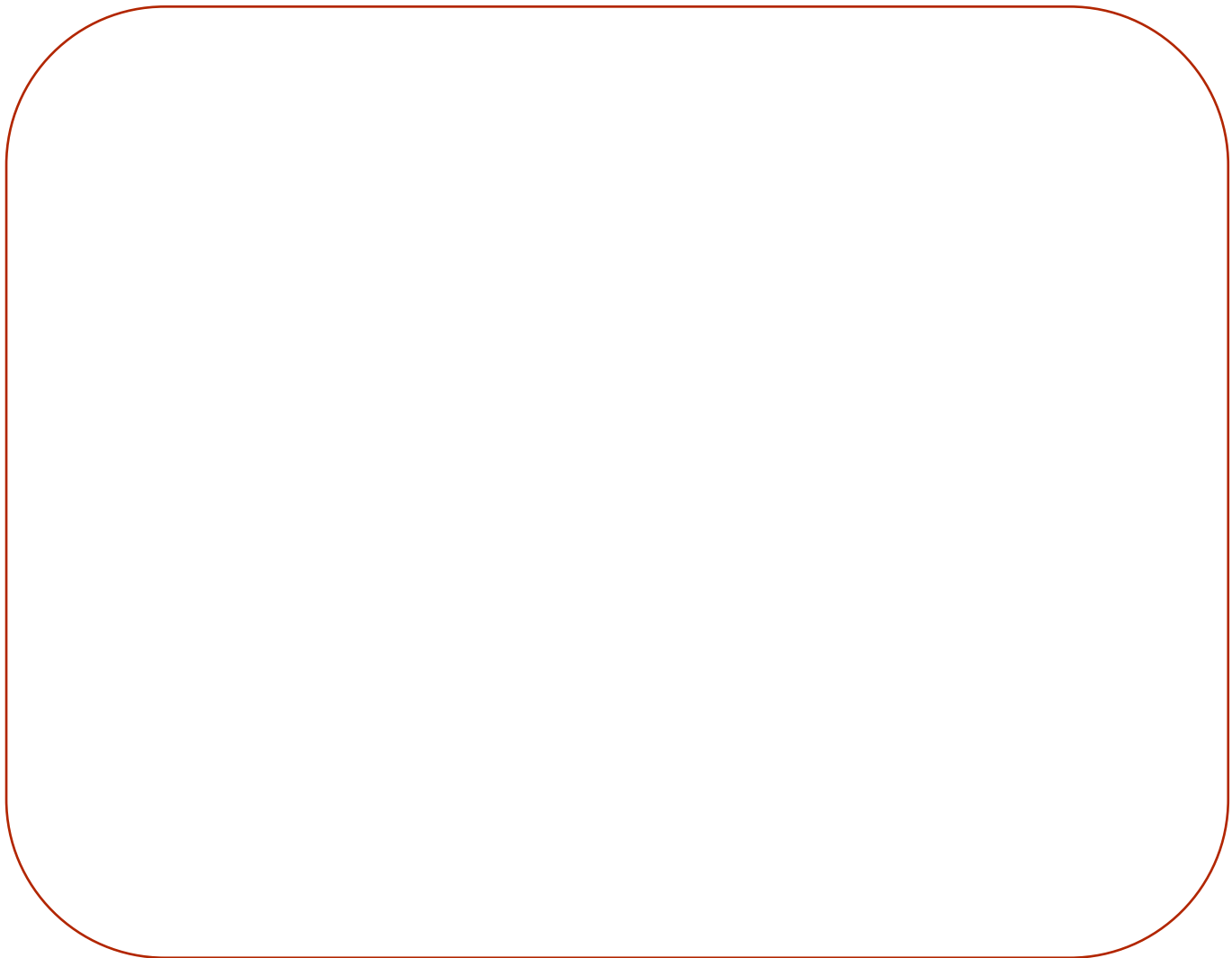
Wat mogen jullie niet vergeten?



PLANNING ONTMOETINGSPLEK

Wat is een goede plek voor de ontmoetingsplek op de speelplaats? Waarom?

Teken een plattegrond die de locatie van de ontmoetingsplek toont op de speelplaats. Duid de inrichting van de ontmoetingsplek aan.



Hoe zullen kinderen op de speelplaats merken waar de ontmoetingsplek is?



Materialen die jullie nodig hebben:

Gereedschap dat jullie nodig hebben:

Wat mogen jullie niet vergeten?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



PLANNING REGELS EN AFSPRAKEN

Regels zijn belangrijk voor de ontmoetingsplek, zodat iedereen weet hoe zich te gedragen en wat er te doen.

1. Welke regels of afspraken zijn nodig?

Bijvoorbeeld:

Regel 1 legt uit waarvoor de ontmoetingsplek bedoeld is:

U kan naar de ontmoetingsplek komen als _____

_____ .

Regel 2 legt uit wat u kan doen op de ontmoetingsplek:

Op de ontmoetingsplek kan u _____

_____ .

Regel 3 legt uit hoe je moet omgaan met anderen op hetzelfde moment:

Als er iemand anders op de ontmoetingsplek is dan u dan _____

_____ .

Regel 4 legt uit wat u moet doen bij het verlaten van de ontmoetingsplek:

Wanneer u stopt met spelen moet u _____

_____ .

Hebben we nog regels nodig? Welke?



2. Hoe kunnen de regels voorgesteld worden zodat iedereen de regels kent en kan volgen op de ontmoetingsplek?

Materialen die jullie nodig hebben:

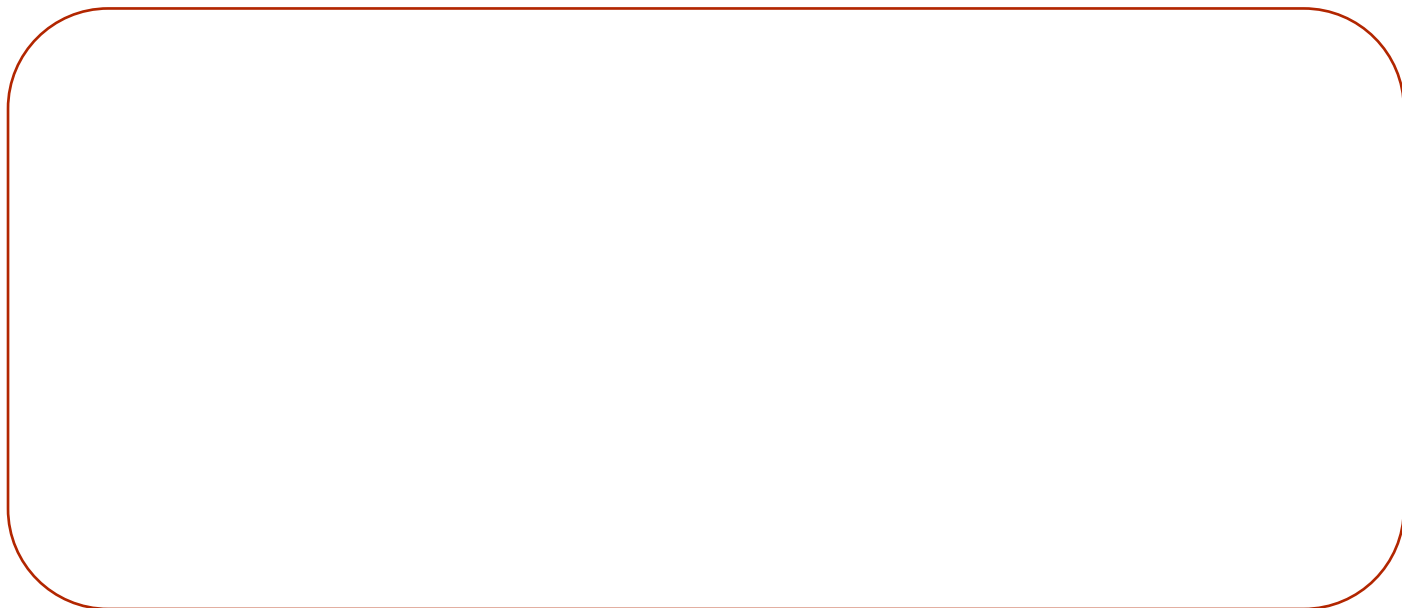
Gereedschap dat jullie nodig hebben:

Wat mogen jullie niet vergeten?



PLANNING RECLAME (EN MACHTIGING)

1. Ontwerp een logo voor de ontmoetingsplek.



2. Stel een brief op voor de directie van de school. Overtuig hen om de ontmoetingsplek te mogen inrichten op de speelplaats.

Wat moeten jullie zeker vermelden in de brief?

Welke vragen moeten jullie zeker stellen?



3. Zet een reclamecampagne op: overtuig medeleerlingen om gebruik te maken van de ontmoetingsplek en bijhorende spellen om samen te spelen.

Wat is belangrijk voor een goede reclamecampagne?

1. _____
2. _____
3. _____

Teken een ontwerp van één of meerdere reclamecampagnes. Vergeet geen belangrijke info.



Materialen die jullie nodig hebben:

Gereedschap dat jullie nodig hebben:

Wat mogen jullie niet vergeten?





Creëer

Ga op basis van jullie plannig aan de slag!

Toets jullie resultaten tussendoor af bij medeleerlingen. Wacht hier niet mee tot jullie een eindresultaat hebben.

Bijvoorbeeld spreekt de reclamecampagne aan, lukt het om het spel te spelen, is de ontmoetingsplek aantrekkelijk ingericht, zijn de regels duidelijk verwoord, ... ?

Verzamel telkens feedback en verbeter jullie ontwerpen totdat jullie unaniem tevreden kunnen zijn!

