

Aandacht voor sociaal-emotioneel leren op afstand

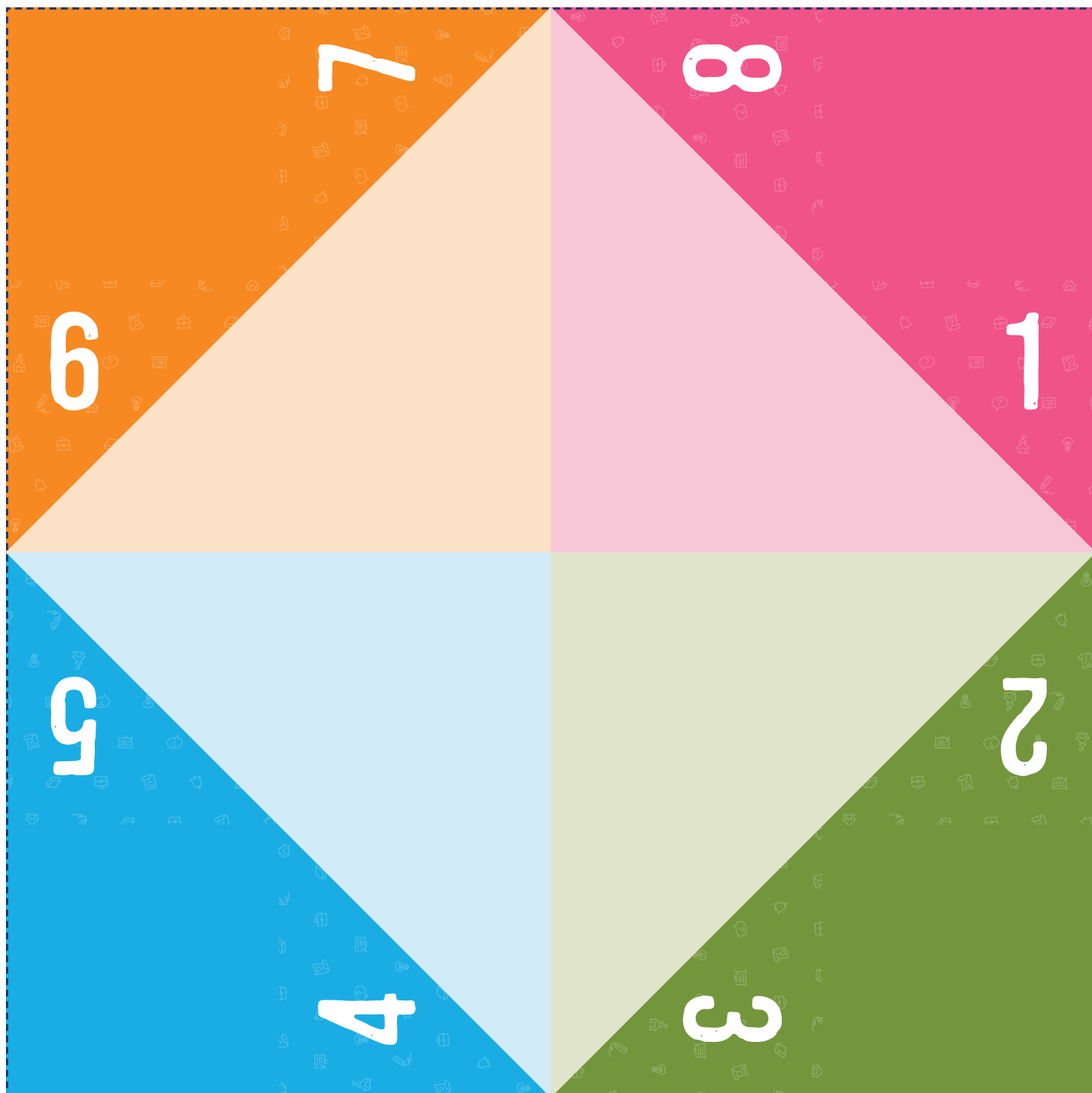
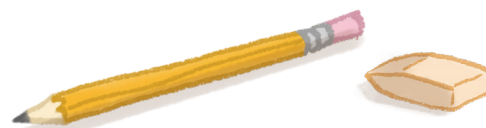
Emoties herkennen, benoemen en reguleren.	
Zelfbesef	• Hoe is het om niet op school te zijn? • Hoe voel je je? Kun je het uitleggen met een gevoelswoord? • Blij: prettig, vrolijk, dolblij? • Bang: niet op je gemak, ongerust, onveilig? • Boos: geïrriteerd, kwaad, woedend? • Verdrietig: ontevreden, bedroefd, ellendig? • Wat merk je aan jezelf als je je zo voelt? (Bijv. buikpijn, hoofdpijn, gespannen spieren, snelle ademhaling).
Zelfmanagement	• Wat helpt jou om rustig te worden als je je zo voelt? • Wat kun je tegen jezelf zeggen om de moed erin te houden?
Denken over en aan de ander; omgaan met anderen.	
Besef van de ander	• Hoe houd je rekening met je broer(tje), zus(je), je ouder(s)? • Weet je of snap je hoe zij zich voelen? • Wat zeg je tegen de ander als zij zich [<i>emotie</i>] voelen? • Wat kun je voor de ander doen als zij zich [<i>emotie</i>] voelen?
Relaties hanteren	• Helpt papa of mama met je schoolwerk? Wat voor complimentje kun je geven als je blij bent met de hulp? • Hoe gaat het samenwerken of samenspelen als je thuis bent? Wat vind je makkelijk of lastig? • Thuis werken is heel anders dan werken in een klas. Hoe ga je daar mee om? Hoe houd je rekening met elkaar?
Verstandige keuzes maken.	
Keuzes maken	• Hebben jullie regels tijdens het schoolwerk thuis? Wat vind je van die regels? Is het makkelijk om je aan die regels te houden? • Hoe los je probleempjes op? • Wat doe jij om het thuis gezellig te houden? • Zijn jouw keuzes alleen goed voor jezelf of ook voor de ander?

Gemaakt door Kees van Overveld.

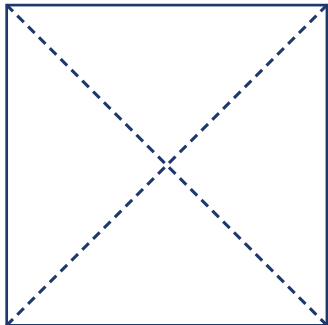
Zie voor meer informatie over sociaal-emotioneel leren: www.keesvanoverveld.nl.



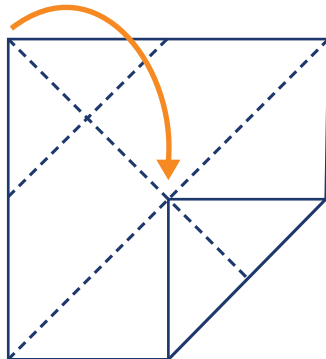
MAAK JE EIGEN BELONINGSHAPPER!



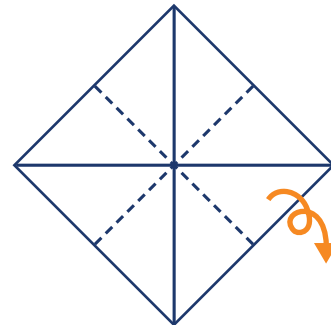
ZO VOUW JE JE HAPPER



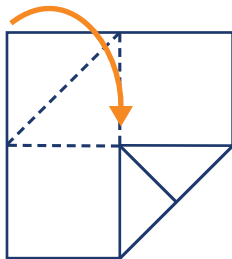
1. Leg je vel met de opdruk onder. Zorg dat je er een kruis in vouwt.



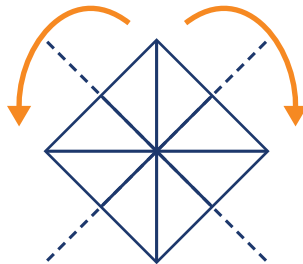
2. Vouw vervolgens de vier punten naar het midden van het kruis.



3. Draai het geheel om.



4. Vouw weer alle punten naar het midden toe.



5. Vouw hem op iedere as nog een keer dubbel...



6. ...zodat je hem uiteindelijk eenvoudig tot een mooie beloningshapper uitklapt.

SPELREGELS

Het is natuurlijk heel fijn om beloond te worden na een dag hard werken. Aan de hand van deze zelf te maken beloningshapper, kun je een beloning voor een taak of opdracht afspreken met je kind.

Vul op de lege driehoeken verschillende soorten beloningen in die je samen met je kind hebt bedacht. Vouw de vragentapper vervolgens volgens instructie in elkaar en zet hem in bij de start van een taak of opdracht. Zowel jij als ouder, als je kind kunnen de vragentapper vasthouden.

Degene die de vragentapper vast heeft is de 'happer' en vraagt de ander een getal onder de 10 te noemen. Zo vaak beweegt de 'happer' de beloningshapper heen en weer. Dan mag er een kleur of een cijfer gekozen worden om bij de uiteindelijke beloning uit te komen.

Veel succes en plezier!

Wat heb je nodig? 1 dobbelsteen en 1 pion

Hoe speel je? Begin bij start en gooi met de dobbelsteen. Verplaats je pion net zoveel als het aantal ogen. Voer de opdracht uit. Heb je de opdracht al uitgevoerd? Gooi dan nog een keer tot je alle opdrachten gemaakt hebt. Het spel is pas gespeeld als alle opdrachten zijn uitgevoerd. Zet een kruisje in het vakje wanneer je een activiteit hebt afgewerkt.

START & HERBEGIN

Bouw een kamp in de tuin of in je kamer.

Leer de Sid Shuffle.

Teken een plan van jouw huis.

Ik zie wat jij niet ziet...

Maak een muziekstuk met gevulde glazen of met potten en pannen

Knutsel een origamivogel.

Maak een knikkerbaan.

Ga 10 minuten stil onder een tafel zitten.

Fotozoektocht

Schrijf een gedicht of limerick.

Knutsel een tokkel-doos

Help mama of papa!

Neem 10 minuten rust in de zetel.

Klik hier

Maak 5 foto's van spullen en plaatsen in jouw huis. Laat je broer, zus of ouders op zoek gaan naar de juiste plek.

https://www.leukespreuk.nl/limericks.htm

Help mama of papa! De auto wassen, de vaatwasser leegmaken, de tafel dekken/afruimen, klussen in de tuin? Vandaag heb jij helpende handen! Neem hiervan een foto en stuur de foto door naar oma en opa.

Kies een voorwerp in huis. Schrijf enkele kenmerken op een papiertje. Laat je broer, zus of ouders raden.

Maak een knikkerbaan! Open de link en luister naar de opdracht. Maak er een foto van.

De letter M

Leer de Co-co Loco-dans.

Zoek 5 vogels in de tuin of tijdens een wandeling.

Leg je 10 minuten op je rug met je ogen toe.

Maak een toren met blokken hoger dan jezelf

Zoek een voorwerp in huis voor elke letter van het alfabet.

Zoek 10 zaken of dieren die beginnen met een 'K'

Michelin-mannetje

Stuur een mailtje naar je juf of meester.

Versier jouw toilet en neem hiervan een foto!

Zing een lied dat je in de klas leerde.

VCOV vzw - Berkendreef 7 - 3220 Holsbeek - www.vcov.be
Ondernemingsnummer: 0416.682.108
RPR Leuven

#blijfinjekotspel

Doe eens zoveel mogelijk kledingstukken over elkaar aan.
Tel goed! Hoeveel stukken kon jij dragen?
Vergeet daarna niet om alles netjes op te ruimen.

Tuinvogels

centrum KLIM

Centrum voor diagnose en therapie

Editie 3



KLIM biedt wekelijks leuke educatieve ideeën aan voor ouders die komende tijd met kinderen thuis zitten

Activiteiten blad kLIM - editie 3

In beweging

Vos kom uit je hol!

Uitleg van het spel

Eén speler is de vos. Die staat aan de andere kant van het plein, tegenover de rest van de groep. De vos keert zich met zijn rug naar de groep. De groep stapt naar de vos toe en roept heel luid: 'vos kom uit je hol!'. (deze zin wordt steeds herhaald door de ganse groep) De groep stapt zover mogelijk door tot aan de vos. Als de vos zich omdraait, loopt iedereen terug naar de startplaats. Degene die door de vos getikt zijn, worden ook vossen. De vossen horen dus aan het geroep waar de groep zich al ergens bevindt.

Doel

Snelheid en behendigheid

Aantal spelers?

Vanaf 2 spelers



Omgekeerd verstoppertje

Uitleg van het spel

Speel dit spel met minimaal 4 spelers. Eén iemand verstopt zich, en alle anderen moeten hem gaan zoeken.

Wanneer degene die verstopt zit, door iemand wordt gevonden, moet die persoon er óók bij gaan zitten.

Het spel is afgelopen als iedereen er zit.



In beweging

Etalagepoppen

Uitleg van het spel

Het spelterrein is aan beide uiteinden begrensd door een lijn (A en B). Eén speler is tikker. De anderen proberen over te lopen.

Wie getikt wordt, moet blijven staan waar hij was en wordt etalagepop. De anderen kunnen een “etalagepop” verlossen door hem over de lijn te dragen.

De spelers moeten altijd samen overlopen, in dezelfde richting. De etalagepoppen mogen alleen over de lijn gezet worden waarnaar ze zelf aan het lopen waren (bv. A) De spelers mogen wel, zelfs al lopen ze in de richting van lijn B, de etalagepoppen een eindje in de richting van lijn A zetten. De tikkers mogen afgewisseld worden.



Probeer de hengst te ontwijken!

Uitleg van het spel

Klop het paaltje in het midden van het terrein in de grond en maak het touw er aan vast. Bindt een slachtoffer met z'n midden vast aan het andere uiteinde van het touw. Hij is de tikker. De andere spelers moeten proberen zo veel mogelijk heen en weer te lopen tussen de uiteinden van het terrein zonder getikt te worden. Als er iemand getikt is, valt die af of wordt die de hengst.

Doel

Behendigheid en snelheid

Wat heb je nodig?

Touw en een paaltje



Leuke online ideeën

Bak een digibord verjaardagstaart

Is er iemand jarig en heb je geen taart?
Bak dan een heerlijke digibord verjaardagstaart.
Ga direct aan de slag!

<https://basisonderwijs.online/digibord-verjaardagstaart.html>

En een verjaardag kunnen we natuurlijk niet voorbij laten gaan zonder gezongen te hebben:

1. He kanjer, dit is je verjaardag

<https://basisonderwijs.online/youtube-viewer.html?id=3308&title=He%20kanjer,%20dit%20is%20je%20verjaardag>

2. Er is er een jarig....Lang zal ze leven.....

<https://basisonderwijs.online/youtube-viewer.html?id=3309&title=Er%20is%20er%20een%20jarig.....Lang%20zal%20ze%20leven.....>



Bekende spelletjes

Vier op een rij

<https://basisonderwijs.online/digibordtools/vieropeenrij.html>

Galgje

<https://www.gynzykids.com/#/nl-nl/leerling/tools/galgje/statische-tool>

Memory

<https://www.gynzykids.com/#/nl-nl/leerling/tools/memory/statische-tool>



Dieren sudoku

https://www.digipuzzle.net/kids/animalcartoons/puzzles/puzzle_sudoku_6x6.htm?language=english&linkback=../../404.htm

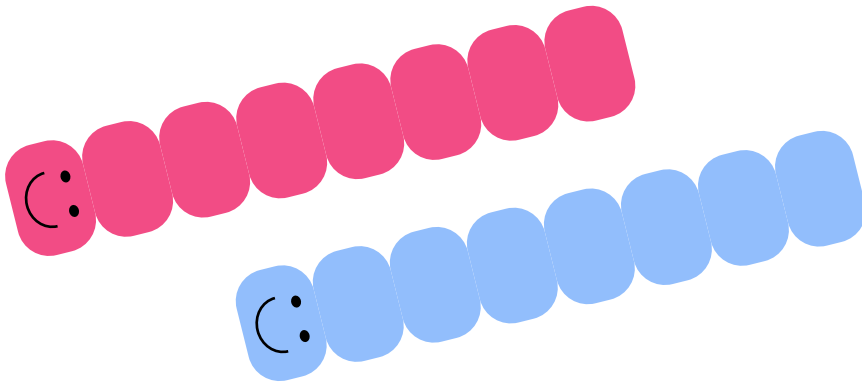
Knutselen

Maak je eigen spel!

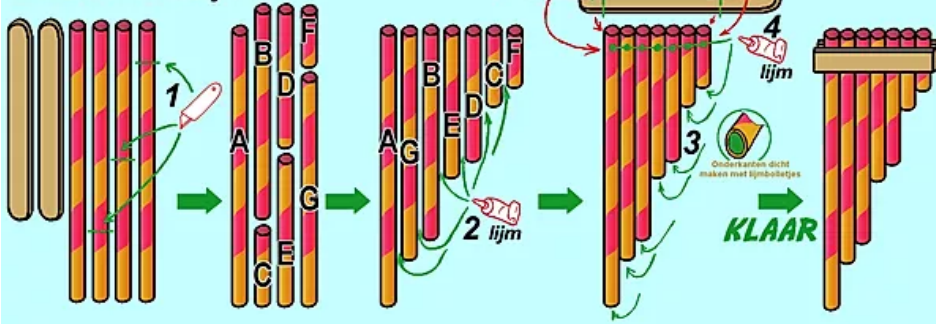
<https://www.facebook.com/groups/1360947967423657/permalink/1364697550382032/>

Wat heb je nodig:

- Papier
- Schaar
- Rietjes



PANFLUIT maken met rietjes



Knutselen met plastic

Breng je wegwerpmaterialen tot leven.

Panfluit

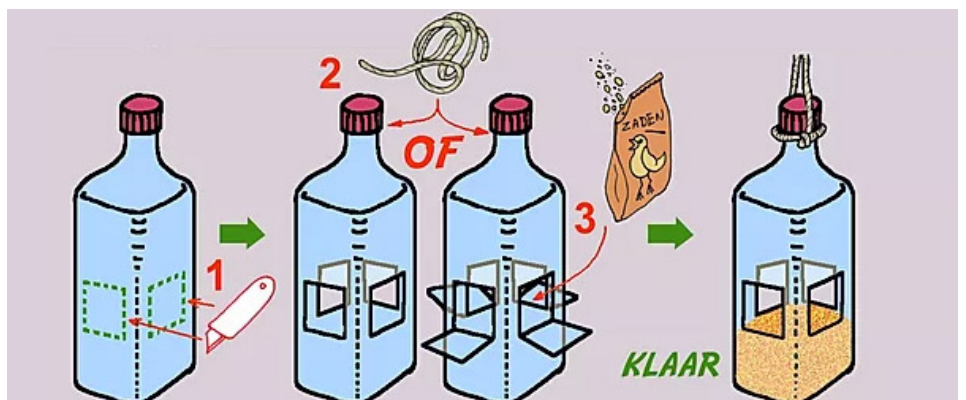
Wat heb je nodig?

- Frisdrankrietjes
- 2 houtjes of stevig karton
- Mes en lijm

Vogelvoederfles

Wat heb je nodig?

- 1 PET-fles met dop
- touw
- Mes
- Voederzaden voor tuinvogels

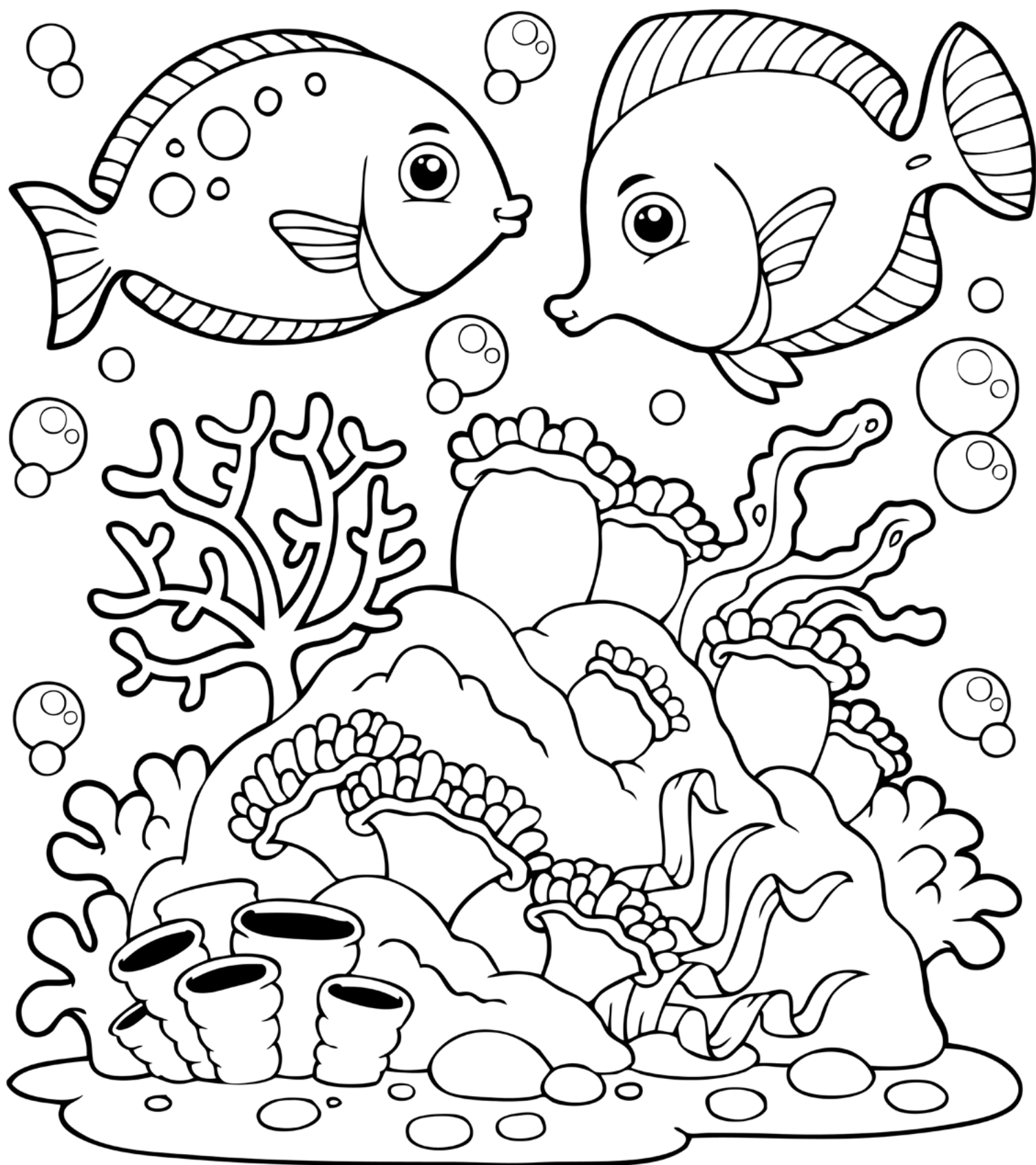


Voor de kleintjes

Verbind de dieren met hun huisje



Kleurplaat



centrum KLIM

Centrum voor diagnose en therapie



Activiteiten voor grootouders en mensen op rust

Dobbelsteen bingo

Dobbelsteenspel waarbij elke deelnemer een papier krijgt met cijfers op

Werkwijze:

Om de beurt gooien ze met 2 dobbelstenen, de ogen worden geteld en de deelnemer die gegooid heeft duidt dit cijfer aan op zijn papier.

We gaan door tot één van hen alle cijfers heeft, deze persoon is dan de winnaar.

2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	

Je kan ook kaarten gebruiken i.p.v. dobbelstenen.

Werkwijze:

Dit is hetzelfde systeem als de gewone bingo, alleen geef je willekeurig een aantal kaarten die ze voor hen op tafel leggen. Uit een andere bad kaarten trek je willekeurig een kaart en roept ze af. Als de deelnemer deze kaart heeft kan ze hem omdraaien (of er een blokje opleggen) tot alle kaarten afgeroepen zijn. Deze persoon heeft dan 'bingo'.



Tip:

Als je niet met meerdere boeken kaarten wil werken kan je enkele willekeurige kaarten naast elkaar op het kopieermachine leggen, dit afprinten (en lamineren). Doe dit enkele malen opnieuw en je hebt zelf een assortiment bingokaarten gemaakt.

Hoger lager

Neem een bad kaarten en leg deze met de cijfers naar beneden neer op de tafel. Neem een kaart van de stapel en draai deze om zodat iedereen de kaart kan zien. De medespelers moeten dan raden of de volgende kaart een hoger of lager cijfer heeft dan de kaart die getoond wordt.

Bepaal op voorhand hoeveel kaarten ze na elkaar juist moeten raden alvorens ze een punt hebben. Of je kan ook doorgaan tot ze fout zijn en het aantal juist geraden kaarten noteren, wie dan op het einde de meeste punten heeft is gewonnen.

Spreek ook op voorhand af welke kaart de hoogste en welke kaart de laagste is.

vb: staat de aas voor een 1, speelt de koning mee of speel je enkel met de cijfers en is 10 de hoogste kaart,...



Muziekboekje

Muziekteksten om gemakkelijk mee te zingen

<https://animatiekist.weebly.com/uploads/1/3/0/0/130040357/muziekboekje.pdf>



Creatief met mandala's

Ga op zoek naar een leuke mandala

<http://www.mandalakleurplaten.nl/>

en kleur hem in. Nadien kan je de ingekleurde platen op een leuke manier 'in the picture' zetten.



Stoelyoga

Stoelyoga is de meest laagdrempelige vorm van yoga, je hoeft je er niet voor om te kleden en mag zelfs je schoenen aanhouden als je dit prettig vindt. De yogavorm kenmerkt zich vooral door het tempo en de eenvoud.

De oefeningen zijn rustig, niet te lang en niet te zwaar en worden op en rond de stoel uitgevoerd. Bij staande oefeningen wordt de stoel vaak gebruikt als steun bij balansoefeningen of om een houding te vergemakkelijken

Een instructiefilmpjes voor stoelyoga vindt je op:

<https://www.youtube.com/watch?v=Nkr1NxX0VBM>

Fit-O-Meter

Via deze link kan je de fit-o-meter downloaden en afdrukken:

<https://animatiekist.weebly.com/uploads/1/3/0/0/130040357/fit-o-meter.pdf>

Het zijn handige affiches om aan de muren te hangen.

Heel laagdrempelig een beetje beweging af en toe tussendoor.



Puzzelstukken maken

Werkwijze:

1. Print mooie afbeeldingen
2. Knip de afbeelding daarna in stukken (veel of weinig naargelang het niveau van de medespeler) en maak het ook 'moeilijker' door wat extra bochtenwerk te gebruiken tijdens het knippen.

Tips:

- Je kan best dik papier gebruiken en / of de stukjes plati iceren alvorens je begint te puzzelen.
- Gebruik eventueel een leuke foto van de bewoners of van hun kleinkinderen om het nog leuker te maken en zo ook herinneringen op te laten halen.
- Maak puzzels met verschillende thema's (bloemen, pasen, dieren,...)
- als je het als cadeau wil gebruiken gebruik dan een gepast thema of iets uit hun interesseveld.



Parijs

Rome



Noem er 10

De bedoeling van het spel is dat jullie 10 dingen opnoemen binnen bepaalde thema's zoals volgt:

- Noem 10 automerken
- Noem 10 jongensnamen
- Noem 10 meisjesnamen
- Noem 10 landen
- Noem 10 steden.
- Noem 10 dingen die je bij het grootwarenhuis koopt.
- Noem 10 dingen die je bij de bakker koopt.
- Noem 10 dingen van bij de slager.
- Noem 10 spreekwoorden.
- Noem 10 drankjes

Zo kan je zelf vele leuke thema's bedenken.

Doelen:

Woordvinding wordt gestimuleerd, Denkvermogen geactiveerd, Concentratie behouden

Wie is het?

Het populaire spelletjes 'wie is het?' kan je een nieuw leven geven door het zelf in elkaar te knutselen.

Vorbereiding:

Verzamel verschillende foto's van vrienden, familie of bekende personen (op het internet). Druk deze af en leg ze op de tafel of kleef ze aan een muur.

Het spel:

'Wie is het?' zal in de meeste gevallen met twee spelers worden gespeeld. Beide spelers kiezen een foto uit de collectie die de andere speler moet raden. De tegenspeler mag dan 'ja/nee' vragen stellen om te raden over welke foto het gaat. Een vraag die bijvoorbeeld kan is: is het een vrouw? Stel dat klopt, dan kan jij alle gezichten van de mannen dichtklappen en dan ben je weer een stap dichtbij de winst. Daarna mag de andere speler een vraag stellen.



Memory

Een even aantal kaarten, waarop paarsgewijs gelijke plaatjes zijn afgebeeld, worden met de beeldzijde naar beneden neergelegd. Een van de spelers draait twee kaarten naar keuze om en toont de afbeeldingen aan de medespeler(s).

Zijn de plaatjes gelijk, dan worden de kaarten door de speler van tafel genomen en bewaard, en mag deze speler een nieuwe poging doen twee kaarten met identieke afbeelding te vinden.

Als een speler twee verschillende plaatjes omdraait, worden deze weer met de beeldzijde naar beneden gelegd en is de volgende speler aan de beurt.

Een speler hoeft de twee kaarten niet tegelijk om te draaien. Hij kan een kaart omdraaien en bekijken en daarna beslissen welke kaart hij als tweede pakt.

Er wordt gespeeld tot alle kaarten van de tafel zijn genomen. De speler met de meeste kaarten wint.

Download:

Klik op 'download' voor enkele prenten, je hoeft deze enkel (2X) af te printen en te lamineren.

<https://animatiekist.weebly.com/uploads/1/3/0/0/130040357/memory.pdf>

Tip:

Je kan dit ook personaliseren door foto's, afbeeldingen of voorwerpen van een bepaald thema te gebruiken. Door een boek kaarten te gebruiken kan je het nog extra moeilijk maken.



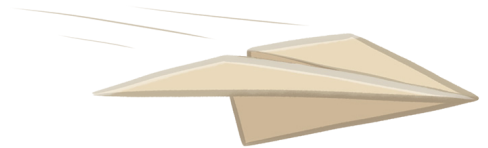
DAGBOEK



De Corona-tijd is een heel bijzondere tijd. Het lijkt alsof de wereld op slot gaat. Dat betekent dat jouw leven er ineens heel anders uit ziet! Niet meer naar school, je sportclub, muziekles, scouting of andere hobby's. Je mag zelfs niet meer naar je vrienden, opa of oma, of naar de bioscoop.

Omdat het zo'n bijzondere tijd is, is het leuk voor later goed vast te leggen hoe jouw dagen eruit zagen in de Corona-tijd. Daarvoor kun je dit dagboek gebruiken. Teken, schrijf of fotografeer een bijzonder moment uit jouw dag, beschrijf je dagschema of vraag je ouders eens een dag van jouw dagboek in te vullen!

Veel plezier!



Maandag



Dit ging goed vandaag:

DAGBOEK



Dinsdag



Dit ging goed vandaag:

Woensdag



Dit ging goed vandaag:

DAGBOEK



Donderdag



Dit ging goed vandaag:



Vrijdag



Dit ging goed vandaag:

DAGBOEK



Zaterdag



Dit ging goed vandaag:

Zondag



Dit ging goed vandaag:



THUISSCHOOL BINGO



Lees 15 minuten een boek of een tijdschrift 	Bedenk voor iedereen bij jou in huis een compliment en schrijf dit compliment op een briefje 	Kijk naar het Jeugdjournaal 	Maak een foto van 3 verschillende vogels bij jou in de tuin of in de buurt 
Speel een gezelschapsspel of maak een puzzel 	Schrijf een mail of brief aan je opa en/of oma of een ander familielid of vriend 	15 minuten YouTube video's kijken over een leerzaam onderwerp 	Oefen 15 minuten de tafels 
Bouw een piramide van 10 of 15 wc-rollen 	Maak een plattegrond van je slaapkamer 	Doe een klusje voor je vader of moeder 	Knutsel een kaartje en stuur hem op naar iemand die eenzaam is 



Bedenk zelf een leuke opdracht voor de thuisschool-BINGO en mail deze naar info@zienindeklas.nl en wie weet staat jouw opdracht in de volgende BINGO!

MAAK JE EIGEN STRIPVERHAAL!



1	2	3
4	5	
6	7	8



ZEESLAG

Kies een tegenstander en zorg dat jullie allebei dit blad hebben. Jullie schrijven allebei vijf woorden in je eigen speelveld. Zorg ervoor dat de ander jouw veld met woorden niet ziet! Als je allebei vijf woorden hebt geschreven, kan het spel beginnen. Probeer te raden waar de woorden van de ander staan, door de klank en het cijfer van het hokje dat je wilt raden te noemen (bijvoorbeeld b5 of f8). Heb je gemist? Dan hoor je 'blubblub'. Heb je geraakt, dan vertelt de ander welke klank er in dit vak staat. Wanneer je het hele woord hebt geraakt, vertelt de ander je dat het schip gezonken is. Lukt het jou om als eerst alle woorden van de ander te vinden?

Speler 1



10										
9										
8										
7										
6										
5										
4										
3										
2										
1										
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

Speler 2



10										
9										
8										
7										
6										
5										
4										
3										
2										
1										
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J