



VALUES EDUCATION

“Goede manieren: school”

Ref. 20801



GOEDE MANIEREN: SCHOOL

Ref. 20801



INHOUD:

Spel bestaande uit 34 kaarten van 9 x 9 cm.

AANBEVOLEN LEEFTIJD:

Van 3 tot en met 8 jaar.

DIDAKTISCHE DOELEINDEN:

1. Ontwikkeling van **JUISTE GEDRAGINGEN** in aspecten die te maken hebben met de **Samenleving op School en de Verkeersopleiding**:
 - **Onderhoud en schoonmaak van het klaslokaal:**
 - Het klaslokaal schoon en ordelijk houden: je mantel aan de kapstok hangen, het papier in de prullenmand werpen.
 - De gemeenschappelijke elementen en objecten correct gebruiken: de schommel, de tafel, het materiaal.
 - **Werken in het klaslokaal:**
 - Correct gaan zitten.
 - De tafel schoon en net houden.
 - **Relatie met andere klasgenoten:**
 - Spelen, boeken en materiaal delen.
 - Conflicten op een vreedzame manier oplossen
 - De klasgenoten respecteren
 - De klasgenoten die hulp nodig hebben, helpen
 - **Verkeersopleiding:**
 - De gordel omdoen
 - De straat oversteken op het zebrapad en wanneer het verkeerslicht op groen staat
 - Wanneer men met de fiets rijdt, de helm opzetten.
2. **Ontwikkeling van het mondeling taalgebruik** bij de beschrijving van de inhoud van de verschillende kaarten.
3. **Aanleren van een tweede taal** (mondeling).



SPELSYSTEEM EN GEBRUIKSAANWIJZINGEN:

ASSOCIËREN VAN PAREN. Het spel bestaat erin paren van gedragingen samen te brengen om in elk paar het correcte en het incorrecte gedrag te identificeren. Er kunnen **17 associaties** gemaakt worden en er kan individueel of in kleine groepen gespeeld worden. Wanneer de associatie gemaakt wordt, kan men aan de hand van de kaarten die het paar vormen gebruik maken van een **ZELFVERBETERINGSSYSTEEM OP DE ACHTERKANT** dat bestaat uit een gemeenschappelijk nummer en een symbool dat het correcte gedrag (een blij gezicht) en het incorrecte gedrag (een triest gezicht) identificeert.

- 1° Er wordt aangeraden de werking van het zelfverbeteringssysteem uit te leggen aan de spelers vooraleer met het materiaal van start te gaan.
- 2° Associaties maken van gedragsparen en op de achterkant nagaan of ze correct zijn (hetzelfde nummer).
- 3° Alleen kaarten selecteren die overeenkomen met correcte gewoonten en gedragingen en nagaan op de achterkant of men correct heeft gehandeld (blij gezicht).
- 4° Het correcte gedrag verbaal uiten.
- 5° Stappen 3° en 4° opnieuw doorlopen maar met de onjuiste gewoonten en gedragingen (triest gezicht op de achterkant).

ACTIVITEITEN:

1. PAARASSOCIATIES

- Wanneer de kaarten op tafel liggen, kunnen er allerlei activiteiten worden uitgevoerd:
 - Eender welke kaart nemen en het overeenstemmende paar zoeken.
 - Een kaart nemen met een oncorrect gedrag en het overeenstemmende paar zoeken met het correcte gedrag.
 - Een kaart nemen met een correct gedrag en zijn overeenstemmende paar zoeken met het oncorrecte gedrag.

2. RANGSCHIKKING

- De kaarten rangschikken in functie van de correcte en oncorrecte gedragingen.

3. MONDELING TAALGEBRUIK

- Met de kaarten met een oncorrect gedrag, moet de speler de inhoud ervan beschrijven aan de hand van ontkennende zinsconstructies: bv. "geen papier op de grond werpen".
- Met de kaarten met een correct gedrag, kan de speler de inhoud beschrijven met behulp van een affirmatieve zinsconstructie: bv.: "papier moet je in de prullenmand werpen".

