

7 Prinsheerlijk!

Doelstelling

Goed gedrag wordt uiteindelijk beloond, daar hopen we op! En wanneer je beloond wordt, dan kun je anderen daarvan laten meegenieten.

Verantwoording

Kinderen worden gestimuleerd in hun gedrag wanneer ze ervoor worden beloond of gecompimenteerd. Velen van ons zullen zich nog herinneren hoe trots men was als men een stempel of een plaatje in het schrift kreeg na een goed uitgevoerde opdracht. Het stimuleerde ons om ons best te doen.

Het geven van complimentjes en beloningen kan bij kinderen de creativiteit, de werklust en de betrokkenheid bij wat ze doen, vergroten.

Vaak is men zich niet bewust van de invloed van beloningen en probeert men slechts slecht gedrag af te leren door het geven van straf en het wijzen op wat het kind niet goed doet. Dit geeft het kind een gevoel van onzekerheid en angst. Het raakt gefrustreerd omdat het geen signaal krijgt, wanneer het iets goed doet en alleen op zijn fouten wordt gewezen. Dit ondermijnt het zelfvertrouwen van het kind en blokkeert de creativiteit en de werklust.

Benodigheden

- * gekleurd ijzerdraad of chenilledraad om ringen te maken
- * werkblad 7a en 7b
- * kleding voor de prins en de prinses
- * danskaartjes (werkblad 7c)
- * stenen om een cirkel te bouwen
- * twee stoelen.
- * werkbladen uit hoofdstuk 4 om mandala's te maken

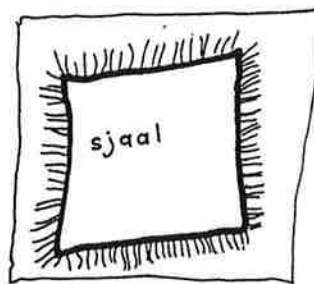
Overzicht van de werkwijze

1. U leest met de kinderen het zevende deel van het Jozefverhaal.
2. Een gesprekje naar aanleiding van het Jozefverhaal.
3. Kinderen geven voorbeelden van hoe men elkaar kan belonen en complimenteren, en vertellen waarom dat belangrijk is!
4. Invullen van werkblad 7a.
5. Invullen van werkblad 7b.
6. De kinderen bouwen van de aanwezige stenen een cirkel. De cirkel is niet gesloten maar heeft een opening.
7. Kinderen kiezen uit hun midden een prinses en een prins. Deze gaan op twee stoelen in de cirkel zitten
8. Daarna dansen de kinderen in een cirkel met gebruikmaking van de danskaarten (werkblad 7c) en/of ze bouwen van zichzelf een gevoelsmachine en dansen op die manier.
9. Extra: Kinderen maken blije en vrolijke droommandala's.

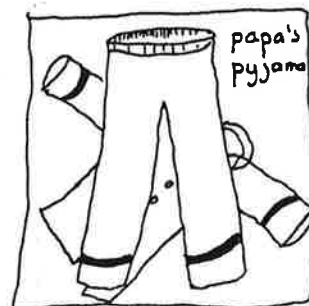
Uitwerking van de werkwijze

1. U vraagt aan de kinderen wat er de vorige keer met Jozef is gebeurd: hij is door de vrouw van de farao in de val gelokt en om haar valse getuigenis in de gevangenis geworpen. Wat zal er nu gaan gebeuren?
U leest met de kinderen het zevende deel van het Jozefverhaal
2. Na het lezen vraagt u de kinderen wat er in het verhaal is gebeurd: De farao heeft dromen die hij niet begrijpt; Jozef legt de dromen uit; de farao is blij met de goede uitleg en beloont Jozef door hem tot prins te kronen.
3. U brengt het gesprek op 'belonen' door de volgende vragen te stellen:
 - a. Hoe voelen jullie je als je beloond wordt: prettig, blij, verlegen, goed, e.d.?
 - b. U vertelt dat mensen dieren door beloning opvoeden. Als een eigenaar een hond roept en die hond wil niet komen, is het niet verstandig de hond te slaan. Deze zal dan juist wegblijven, omdat hij de volgende keer ook slaag verwacht. Een paard wordt beloond door een schouderklopje of een suikerklontje.
Daarna vraagt u de kinderen hoe mensen elkaar kunnen belonen? De antwoorden kunnen zijn: door leuke woordjes te zeggen, door iets te geven, door een schouderklopje.
 - c. Als laatste stelt u de vraag waarom het belangrijk is dat mensen elkaar belonen? Antwoorden kunnen zijn: door een compliment voel je je prettig, je voelt je gezien, je durft verder te gaan met waarmee je bezig was.
4. De kinderen kleuren op werkblad 7a het voorbeeld in van hoe mensen een dier kunnen belonen. Daarnaast kunnen ze hun eigen voorbeelden tekenen en/of schrijven.
Onderaan werkblad 7a ziet u een vinger met een ring erom. U vertelt dat men elkaar ringen geeft als teken van erkenning. Van gekleurd ijzerdraad of chenilledraad kunnen de kinderen nu hun eigen ring maken. Als de ringen klaar zijn, kunnen ze vertellen aan wie ze de ring zouden willen geven. Wie vinden ze aardig en waarom?
5. Op werkblad 7b staat een kroon met daaronder de omtrek van een gezicht zonder gelaatstrekken. De kinderen tekenen hierin hun eigen gezicht.
Rondom hun gezicht tekenen ze die dingen die, als ze die zouden krijgen, hun een **prinsheerlijk** gevoel zouden geven. De dingen die getekend kunnen worden, zijn: ringen, gouden munten, speeltjes, snoep, plaatjes, bloemen, vogels, vissen, sterrebeelden, religieuze symbolen, sleutelhangers, enz.

6. De kinderen bouwen van de aanwezige stenen een cirkel.
De cirkel is niet gesloten, maar heeft aan een kant een opening. Het is als het ware een halve cirkel.



7. Oosterse prinses en prins:
Twee kinderen, een meisje en een jongen, mogen zich verkleden als prinses en als prins. Nachtkleding in heldere en felle kleuren leent zich hier goed voor. Ook in het oosten draagt men lange, dunne kleding. Aan de voeten dragen de prins en prinses elegante sloffen of slippers. De prinses wordt 'versierd' met veel sieraden om haar taille, hals, armen, enkels, polsen en vingers en in haar oren. Een rode 'stip' op het voorhoofd maakt het geheel af. De prins kunt u 'versieren' met een doek om zijn hoofd met daaromheen een band. Hij draagt verder een ketting, een



aantal ringen en een doek om zijn middel. Onderstaande tekeningen geven u een voorbeeld van hoe de prins en prinses eruit kunnen zien. Als de prins en prinses gekleed zijn, nemen zij plaats op stoelen in het midden van de stenen halve cirkel. De andere kinderen gaan er in een kring omheen staan.



8. De kinderen in de kring gaan de prins en prinses vermaken met een dans. Zij doen dit door gebruik te maken van de danskaarten, of zij maken van zichzelf een gevoelsmachine.

Danskaarten:

U deelt aan de helft van de kinderen een danskaart uit (werkblad 7c). Op elke danskaart staat een bepaalde houding (zingend, fluitend, enz.) genoemd of is een gezicht getekend dat een bepaalde emotie uitdrukt (blij, lachend, kwaad, enz.)

De kinderen die een kaart hebben gekregen, steken die in hun zak en krijgen even de tijd om de opdracht op de kaart te oefenen.

Om de beurt voeren de kinderen met de kaarten hun dans uit. De kinderen zonder kaart moeten raden wat er wordt uitgebeeld. Wanneer een kind juist raadt, krijgt die de kaart van het dansende kind. Dan dansen ze samen dezelfde dans om de prinses en prins heen. Ga door tot alle kinderen aan de beurt zijn geweest.

Gevoelsmachine:

Met de gevoelsmachine kunnen de kinderen aan de prins en de prinses laten zien dat er veel soorten gevoelens zijn, niet alleen blij, maar ook verdrietig en boze.

U vraagt een van de kinderen een bepaald gevoel uit te beelden, bijvoorbeeld blijdschap. Het kind begint te dansen. Een tweede kind moet nu een andere emotie uitdrukken. Het eerste kind geeft deze emotie aan. Hij/zij doet dat niet per se door te spreken, maar door een reactie uit te lokken. Hij/zij kan het tweede kind bijvoorbeeld een por geven, waardoor het verdrietig wordt. Het tweede kind pakt het eerste dan bij de mouw en danst er verdrietig achteraan. Het tweede kind kan het derde kind kietelen, waardoor het giechelend meedanst; het derde kind zegt het vierde kind dat er vlooien in zijn/haar haar zitten, waardoor het op zijn/haar hoofd gaat krabben, enz.

In de gevoelsmachine kunnen de kinderen schreeuwen, boos zijn, aaien, grapjes vertellen, iemand laten hinken, zeggen dat de ander jeuk heeft op zijn rug heeft, enz.

De gevoelsmachine draait rond de prinses en de prins die op deze manier kunnen zien wat er in hun rijk allemaal gebeurt.

Bij deze dans kunt u draaiorgelmuziek draaien of muziek die je in een circus hoort.

9. Als extra verwerkingsvorm kunnen de kinderen met behulp van de mandala's van hoofdstuk vier hun eigen droommandala's maken. Zij tekenen in de mandala de dingen die voor hen belangrijk zijn, bijvoorbeeld de dingen die ze al getekend hebben op werkblad 7b. Eventueel kunt u deze keer de kinderen hun eigen mandala laten ontwerpen en inkleuren.

Zie voor meer informatie bij de toelichting onder het kopje: Ring



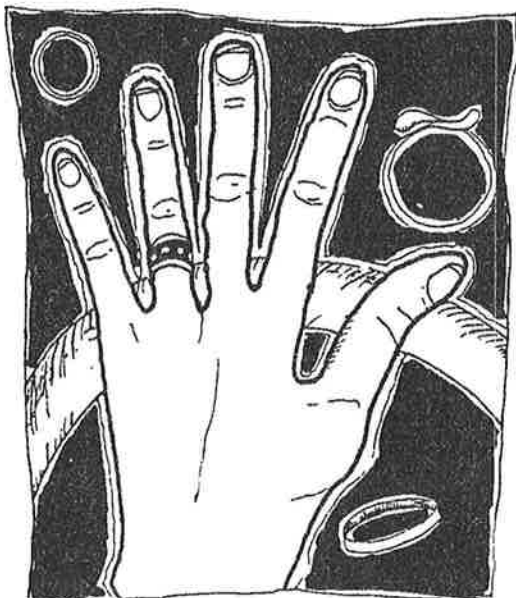
Hoe kun je een dier belonen?

.....

.....

.....

.....

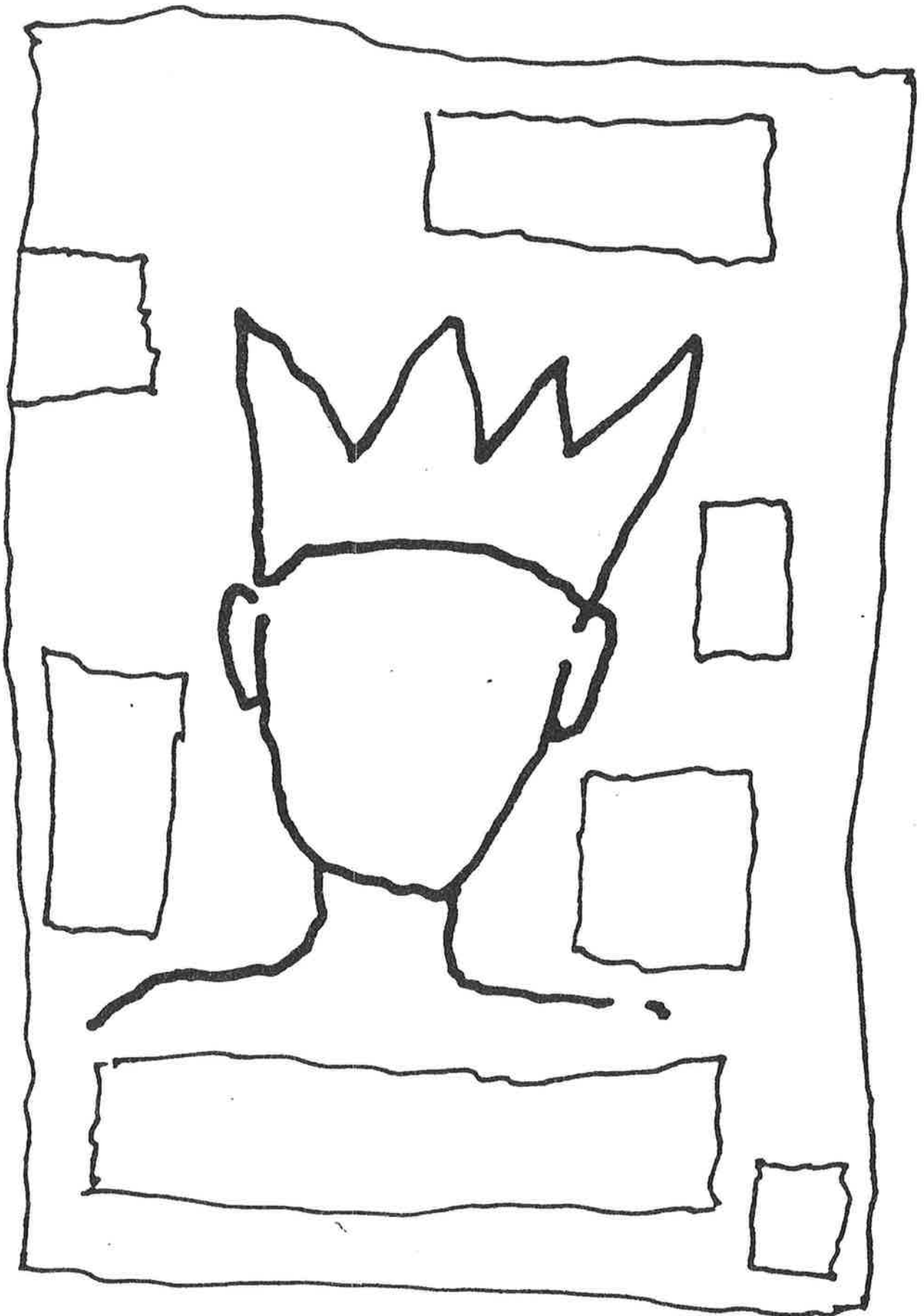


Waarmee wordt hij of zij beloond?

.....

.....

Wanneer voel jij je prinsheerlijk?

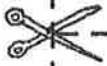




FLUITEND



KWAAD



LACHEND



EEN KOE



YERDRIETIG



B LA Z E N D



g e k



E E N V I S



G E M E E N



Z I N G E N D