

Info-doeblad

Inleveren op:

Naam leerling:



Max en de zwerver mogen bij vrienden eten. Hoe eet je netjes? En waarover kun je een compliment geven Bij de zwerver gaat het steeds mis. Max helpt hem door uit te leggen hoe hij de volgende keer moet doen.

Oefeningen die gedaan zijn tijdens de lessen:

- Zeg eens iets aardigs, complimenten geven aan elkaar.
- Tafelmanieren: weet jij hoe jij je moet gedragen aan tafel?
- Omschrijven/tekenen wat je goed kunt.
- Kinderen oefenen in het tegen hun verlies kunnen in een spel (omgangsvormen).
- Situaties uitspelen: hoe doe ik met de witte pet?

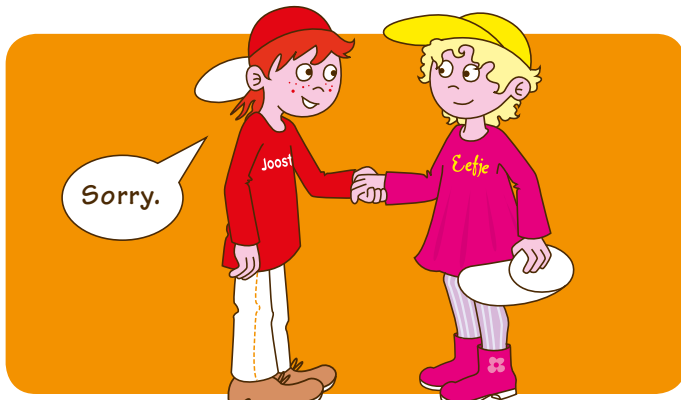
De eerste stap van de anti-pestposter is geoefend in de klas. Er gebeurt iets vervelends maar de ander bedoelt het niet verkeerd.



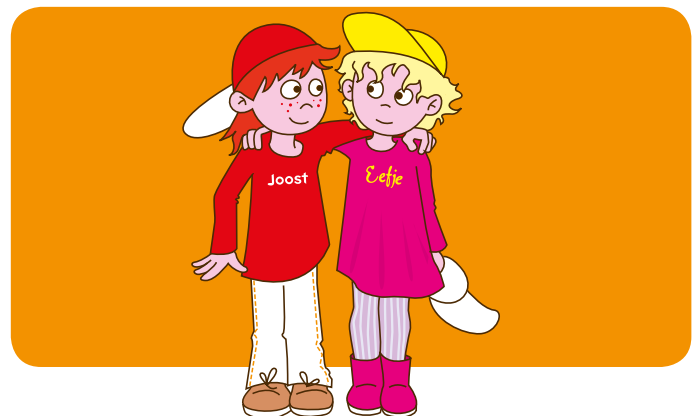
Je zegt er wat van. Bijvoorbeeld: "Ik vind het niet leuk dat je ... want daar schrik ik van/doet me pijn."



De ander merkt aan je dat je serieus bent (je moet er namelijk niet om lachen, huilen of begint niet te schelden) maar je zegt het duidelijk en rustig.



De ander stopt en zegt bijvoorbeeld: "Sorry, dat was niet zo bedoeld."



Je maakt het dan weer goed.

Samen eten aan tafel

Welke afspraken hebben jullie thuis om het eten samen prettig en gezellig te houden? Bijvoorbeeld met mes en vork eten, niet zomaar van tafel lopen, of om de beurt iets vertellen aan tafel en niet door elkaar roepen. Schrijf jullie afspraken eens op:

.....

.....

.....

.....

Kamertje verhuren

Kun jij tegen je verlies? En je vader of moeder? Speel samen het spelletje 'Kamertje verhuren' en ontdek het. En bedenk: soms win je en soms verlies je. Dat hoort er nou eenmaal bij!

Spelregels

Je speelt dit spel met z'n tweeën. Je hebt allebei een eigen kleur stift of potlood. Zorg dat jij meer kamers verhuurt dan de ander. Ieder mag om de beurt muren plaatsen (zet een horizontale of verticale lijn waar nog geen muur staat). Een kamer is verhuurd als alle 4 de wanden (zijkant) zijn geplaatst. Zodra je een kamer kunt verhuren (als jij de laatste muur plaatst van een kamer), kleur je de kamer in met jouw kleur en mag je direct weer een zet doen (een muur plaatsen). Als alle muren zijn geplaatst en dus alle kamers zijn verhuurd is het spel afgelopen. Degene met de meeste kamers is de winnaar van het spel.

