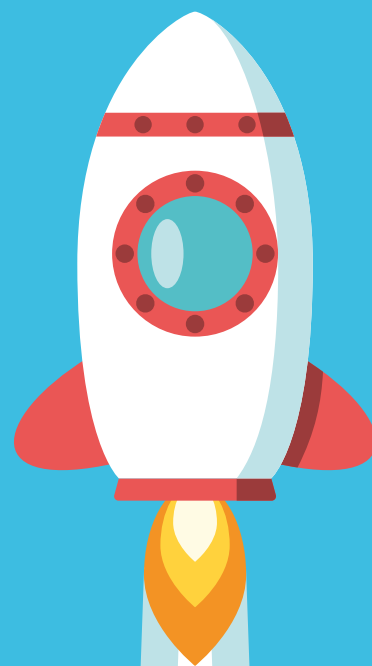




EEN DUIM VOOR DELEN

STARTFICHE





1.1 INLEIDING

Deze fiche kadert in het project 'ik deel'. Scholen die meewerken aan het project, engageren zich om delen toe te lichten op een startmoment en om een aantal deelinitiatieven zelf op te zetten.

In deze fiche vind je enkele ideeën voor startmomenten. Scholen die met het project aan de slag gaan en een leuke smaakmaker zoeken, vinden hier inspiratie om hun eigen startmoment vorm te geven. De ideeën worden in twee categorieën opgesplitst: startmomenten voor kleine en voor grote groepen. De eerste categorie is vooral interessant voor scholen die met één klas aan de slag gaan. De tweede groep dient vooral voor scholen die met verscheidene klassen of met de hele school rond het project werken. Uiteraard kunnen sommige ideeën mits enige aanpassing voor beide categorieën dienen.

1.2 VOOR KLEINE GROEPEN

1.2.1 WERKEN MET PROBLEEMSTELLINGEN

Hoe werkt het?

Confronteer de klas met een aantal concrete probleemstellingen waarvan de oplossing ligt in een van de vele vormen van delen. Laat de leerlingen in groepjes werken en zelf naar mogelijke oplossingen zoeken. Achteraf worden de diverse oplossingen overlopen. Via een groepsgesprek wordt gezocht naar de 'beste' oplossingen. Er wordt verteld dat deze oplossingen iets gemeenschappelijk hebben, namelijk **'delen'**.

Voorbeelden:

1. Na het schoolfeest zijn er nog 100 porties spaghetti over. Wat doen we met die overschot?
(Zie themafiche Eten en Drinken: Voedselrestjes)
2. Klas 3A van juf ... gaat op fietstocht, maar...
 - Lies en Seppe zijn hun fiets vergeten. Wat doen we?
(Zie themafiche Fiets: Fietsendepot)
 - Al van bij de start blijkt dat Gert niet zo veilig kan fietsen, hij fietst immers bijna nooit. Hoe kunnen we hem helpen? (Zie themafiche Fiets : Fietspoolen en Leren fietsen)
 - Onderweg heeft er iemand een platte band. Niemand weet hoe die te plakken. Een toevallige voorbijganger helpt. Hoe kunnen we dit in de toekomst voorkomen?
(Zie themafiche Fiets: Workshop fietsen repareren)
3. Er zitten heel wat gamers op school. Ze hebben vaak hetzelfde probleem: iedereen zou wel eens af en toe een ander spel willen spelen, maar die spelletjes zijn zo duur. Wat zouden ze kunnen doen? (Zie themafiche ICT: Spelletjes ruilen: Ruilbeurs of Ruilgroepen). Verschillende variaties zijn mogelijk met strips, boeken...
4. De school zou graag wat meer computerles geven op tablets. De directeur is bezorgd: je kan toch niet van alle ouders verwachten dat ze een tablet kopen en meegeven aan de kinderen? Hoe pakken we dit probleem aan? (Zie themafiche ICT: Tablet-o-theek)
5. De jongens en meisjes van klassen 5 en 6 vinden het prettig om af en toe eens leuke, andere kleren te dragen. Ze begrijpen dat ze niet steeds nieuwe kleren kunnen krijgen. Wat zouden ze kunnen doen? (Zie themafiche Kledij: Klerenruil en Kledingdepot en –bibliotheek)
6. Alle leerlingen zijn erg enthousiast over het kleren ruilen. Na enkele weken doet er zich echter een probleem voor: wanneer Jeroen zijn uitgeleende broek terugkrijgt, ontbreekt de knoop. Wat nu? (Zie themafiche Kledij: Herstellen)

Enkele ouders vragen zich af of zo'n dure verjaardagstraktatie voor de hele klas wel nodig is. Kan iedereen dat wel betalen? (Zie themafiche Cadeaus: Cadeautjes lenen, Cadeaus upcyclen, Verjaardagstraktatie)



tip

- Je kan de leerlingen in kleine groepjes de bovenstaande situaties en hun bedachte oplossingen laten uitbeelden. Dit kan via rollenspel of met een poppenkast.
- Bij wijze van uitbreiding kan je de andere leerlingen met applaus laten aanduiden of ze al dan niet akkoord gaan met de bedachte oplossing: hoe luider het applaus, hoe meer er akkoord gaan. Als er zachter wordt geapplaudiseerd, kan je een leerling vragen wat hij/zij anders zou doen en hoe.

1.2.2 MINDMAP

Verdeel de leerlingen in groepjes. Geef elke groep een flap met in het midden geschreven: 'DELEN'. De leerlingen schrijven op aan wat ze denken als ze dit woord lezen. Na afloop stellen alle groepjes het resultaat van hun 'mindmap' voor aan de rest van de klas.

1.2.3 DE DEELMACHINE

De leerlingen (individueel of in groep) tekenen/schilderen een grote 'deelmachine'. Nadien stellen ze hun deelmachine voor aan de rest van de klas. Via groepsgesprek geef je tenslotte mee wat allemaal met 'delen' geassocieerd kan worden.

1.2.4 QUIZ MET HANDEN

Er worden meerkeuzevragen gesteld in verband met 'delen'. De leerlingen staan recht en antwoorden door hun handen in de lucht te steken. Antwoord A = linkerhand, antwoord B = rechterhand en antwoord C = beide handen. Wie fout antwoordt, gaat zitten. Wie blijft uiteindelijk over?

1.2.5 PUZZEL MET LOGO

Druk het 'ik deel'-logo een aantal keer af (liefst in kleur) en knip de logo's telkens in stukken. Verdeel de leerlingen in groepjes en laat hen de puzzel maken. Wat zien ze? Herkennen ze het teken dat erop staat? Waar hebben ze het al eens gezien? Wat betekent het logo?

1.2.6 VERHALEN OVER DELEN

Zie 'Verhalen over delen' bij de categorie 'Voor grote groepen'. Deze verhalen werden bij grote groepen gezet omdat de figuur van Dylan of Mier als uithangbord en mascotte van het project gebruikt kan worden en op verschillende locaties en tijdstippen kan terugkomen. Het verhaal zelf kan ook voor kleine groepen gebruikt worden.



1.3 VOOR GROTE GROEPEN

1.3.1 MOS-VERHALEN OVER DELEN

In het kader van het 'ik deel' project werden door MOS twee verhalen ontwikkeld. Zie de downloads op de website voor de verhalen. Het verhaal van Dylan is geschikt voor 3e jaars kleuters tot en met leerlingen van het 2e leerjaar. Het verhaal 'Mier heeft een probleem' is geschikt voor 1ste jaars kleuters tot 1ste leerjaar. Gebruik voor deze verhalen de kamishibai. De verteller vertelt een kort verhaal aan de hand van de kleurplaten. Daarna voeren de kinderen leuke opdrachten uit die te maken hebben met het thema van het verhaal. Meer info over de kamishibai-methode vind je [hier](#).

De figuren Dylan en Mier kunnen als mascotte of kapstokfiguur gebruikt worden voor dit project. Zo krijgt het project een herkenbaar gezicht dat bij verschillende acties en op uiteenlopende locaties kan ingezet worden.

ANDERE VERHALEN

Andere verhalen die je kan gebruiken zijn o.a. 'Samen Delen' (C. Diaz en M. Schaaap) of 'Delen is leuk!' (B. Weninger). Deze boeken kun je online bestellen.

1.3.2 TONEEL - DE VOORDELIGSTRAAT:

Hoe werkt het?

In de Voordeligstraat leven een heel aantal mensen. Die mensen verschillen erg van elkaar. Ze hebben hun eigen eigenschappen, talenten en noden. Door verschillende producten, diensten e.d. te delen wordt ieders probleem opgelost, leren ze elkaar beter kennen en besparen ze op hun portemonnee.

De Voordeligstraat is een handig instrument om delen op schoolniveau uit te leggen aan jonge kinderen en werkt ongeveer zoals het LETS-principe.



Aanpak:

1. Aan het begin van het project wordt het concept 'delen' en de voordelen ervan besproken in de klassen van de 3e graad. De kinderen van de 3e graad zullen dit gemakkelijker begrijpen en zijn snel vertrouwd met het concept.
2. De klassen van de 3e graad stellen een toneeltje samen waarin een aantal deelaspecten aan bod komen (voor tips: zie hieronder).
3. Dit toneeltje wordt opgevoerd voor de klassen van de 1e en 2e graad. Zorg ervoor dat het ludiek en 'uitvergroot' is.
4. Sta achteraf even stil bij het toneelstukje: wat heb je eruit geleerd, wat hebben alle gekke mensen uit het toneelstukje met elkaar gemeen ...?

tip

1. **Scenario-idee:** Start met verschillende situaties van figuren die iets nodig hebben, maar ook iets te bieden hebben. Vb:
 - **Bomma Betty** (65) heeft een platte band. Bovendien staat haar gras zo hoog en grasmaaien doet pijn aan haar rug. Zij kan heel goed kleren herstellen.
 - **Handige Harry** (30) kan alles repareren. Hij moet vaak laat werken en zijn kinderen hebben dan een babysit nodig.
 - **Gert** (15) wil graag iets bijverdienen. Met het verdiende geld wil hij nieuwe computergames kopen. Helaas kosten die best veel geld.
 - **Lieselotte** (12) haar favoriete trui is kapot. Ze doet graag klusjes om andere mensen te helpen.
 - **Kamal** (22) woont alleen en kookt graag. Soms heeft hij veel eten over en een diepvries heeft hij niet. Bovendien vindt hij het zo saai om alleen te eten.
 - **Emma** (30) en **Karel** (30) zijn echte computerfreaks: ze werken beiden in een computerwinkel en gamen thuis vaak met elkaar. Ze hebben veel spelletjes liggen die ze niet meer spelen. Er is één ding dat Emma en Karel echt niet graag doen en dat is koken.



tip

2. Leerlingen die niet graag op een podium staan, kunnen zich ontfermen over **andere taken**: kostuumverantwoordelijke, regie, decorverantwoordelijke, promotie (uitnodigingen, posters, flyers ...).
3. Eventueel kan je andere deelaspecten toepassen bij het realiseren van het toneelstukje:
 - Kostuums en decors kunnen **geleend** worden van andere leerlingen. Of je kan een heuse workshop 'kleden maken' organiseren (zie themafiche Kledij).
 - Nodig een **lokale toneelgroep/toneelspeler** uit voor tips. Een workshop 'acteren' is op zich ook al een vorm van kennis/talent delen.
4. Zorg voor interactie met het publiek. De oplossingen moeten liggen zó voor de hand, maar de personages zijn te dom om zelf in te zien dat de oplossing voor het rapen ligt. Vb: Bomma Betty kan niet verder met haar platte band, terwijl Handige Harry in de tuin zijn fiets aan het repareren is. Bomma Betty vraagt zich luidop af hoe het nu verder moet. Het publiek zal zelf wel beginnen roepen om Handige Harry in te schakelen.

1.4 LIED

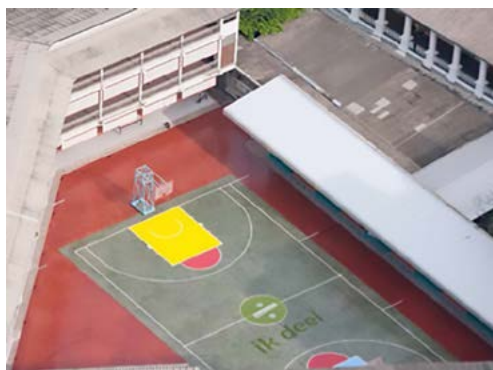
Werk een liedje (en dansje) uit met de klas/school rond delen en gebruik het indien mogelijk als themalied voor het hele schooljaar. Projectacties rond 'ik deel' kunnen telkens ingeleid worden met dit nummer.

Maak een leuk en goed herkenbaar refrein waar het woord 'delen' in voorkomt. Vraag de muzieklerkracht voor hulp.



1.5 LOGO

Verspreid het logo vooraf op verschillende plaatsen op de speelplaats, zo wakker je de nieuwsgierigheid aan onder de leerlingen. Je kan het logo op de speelplaats tekenen, op de muren, je kan ervoor zorgen dat 'ik deel' als zin overal opduikt in het schoolbeeld. Zo prikkel je de nieuwsgierigheid van de leerlingen nog vóór het project begint.



1.6 FOTO'S

Verspreid foto's van het thema over de school. Deze foto's dienen vooral als 'teaser', om de nieuwsgierigheid aan te wakkeren.

Het kan gaan om afbeeldingen die het gevolg illustreren van 'té veel'. Vb. foto's van files, gekapte zones regenwoud, grote afvalcontainers met weggegooid voedsel, een vuilnisbelt met allemaal ICT-producten, een overvolle kleerkast ... Anderzijds kan je ook foto's ophangen van goede voorbeelden: weggeefwinkeltjes, Repair Cafés, ruilbeurzen, gedeelde moestuintjes ... Of je doet een combinatie van de twee: je plaatst een afbeelding van een file tegenover een van een fietspoolgroep (het fietsequivalent van carpoolen) of een foto van een vuilbak die uitpuilt van het weggegooid eten tegenover een potluckfeestje.