

Vriendelijk woord rollenspellen

Deze tweede les in de module Moed concentreert zich op de moed om vriendelijk te zijn voor anderen door middel van rollenspellen om vriendelijkheid te benadrukken, zelfs als anderen gemeen of kwetsend doen.

Vriendelijkheidsconcept(en)

Moed, vriendelijkheid

Tijdschema van de les

45 minuten

Benodigde materialen

- ☐ Scenariokaarten (zie hieronder)
- ☐ Basis schrijfbenodigdheden

Normen kaart

Deze les sluit aan bij CASEL-competenties, National Health Education Standards en Common Core State Standards. Raadpleeg de [Normen kaart](#) voor meer informatie.



**AANGEWEZEN DOOR CASEL
ALS EEN AANBEVOLEN PROGRAMMA
VOOR SOCIAAL EN EMOTIONEEL LEREN.**

Zie laatste pagina voor details.

Lesdoel

Studenten zullen:

- Markeer vriendelijke woorden en acties door middel van rollenspellen.
- Leg uit dat er moed voor nodig is om aardig te zijn voor anderen.

Leraarverbinding / zelfzorg

Heb je ooit de uitdrukking "pay it forward" gehoord? Het verwijst naar de actie van een persoon die een niet-erkende goede daad doet voor een vreemde, ervan uitgaande dat de ontvanger op zijn beurt "het vooruitbetaalt" door een goede daad voor iemand anders te doen. Misschien heeft de persoon voor je je koffiebestelling al betaald of lag er een positief briefje op je bureau. Dit zijn beide geweldige voorbeelden van dit eenvoudige maar krachtige concept. Zoek deze week naar manieren om vriendelijk te reageren door drie verschillende manieren te identificeren om het op de een of andere manier aan collega's te betalen. Besteed wat tijd aan het brainstormen over kleine verrassingen voor de mensen om je heen, voeg een klein briefje toe met de goede daad die hen aanmoedigt om de ketting draaiende te houden door ook een beetje vriendelijkheid aan een ander door te geven.

Tips voor diverse leerlingen

- Moedig elke groep aan om alle spelers erbij te betrekken, ook als ze non-verbaal zijn tijdens het rollenspel.
- Help de leerling waar nodig met zijn tekst.
- Stel studenten met een vergelijkbare taalachtergrond samen om te helpen met begrip.



Deel

5 minuten

Speel "This or That": zet iedereen op een rij in het midden van de kamer. Leg uit dat de rechterkant van de kamer DIT is en de linkerkant van de kamer DAT. Na elk paar moeten de leerlingen kiezen tussen DIT of DAT. Zorg ervoor dat u naar de corresponderende kant wijst bij het lezen van elk paar. De leerlingen moeten hun ogen sluiten, een keuze maken en dan overlopen. Laat de leerlingen terugkeren naar het midden en nog een paar lezen.

Heb je liever:

Spaghetti OF Taco's
De speeltuin OF het park
Honden OF Katten
Bakken OF Teken
Wiskunde OF Lezen

Er is moed voor nodig om onze voorkeuren te uiten. Als we dat doen, leren we dat anderen om ons heen ook onze voorkeuren delen!



Inspireren

De moed om aardig te zijn voor anderen

3-5 minuten

Bekijk de uitleg over vriendelijkheid voor anderen die u in de vorige les hebt geïntroduceerd:

Vriendelijkheid voor anderen: Soms kan het heel moeilijk zijn om anderen vriendelijk te behandelen. Je kunt dapper zijn en moed gebruiken om je woorden en daden in elke situatie op vriendelijkheid te richten. Zelfs als anderen gemeen zijn, kun je ervoor kiezen om moed te tonen door vriendelijkheid. Het zal je misschien verbazen hoe snel anderen veranderen als je ze met vriendelijkheid overlaadt!

Controleer en wijzig de kaart

7-10 minuten

Leg uit dat het niet altijd gemakkelijk is om moed te gebruiken om aardig te zijn voor anderen. Soms bevinden we ons in situaties waarin we geen zin hebben om aardig te zijn. Misschien doet iemand gemeen tegen ons of sluit ons uit. Misschien heeft een leraar of ouder ons gevraagd om iets te doen wat we niet echt leuk vinden om te doen. Laten we een lijst maken met veelvoorkomende comebacks die we allemaal hebben gebruikt. Onze uitdaging vandaag zal zijn om die reacties te CONTROLEREN op vriendelijkheid en degenen die onvriendelijk zijn te VERANDEREN zodat ze vriendelijkheid weerspiegelen.

- Op het whiteboard brainstorm comebacks. Voorbeelden kunnen zijn, "Ik weet dat je bent, maar wat ben ik?", "Ik wilde toch niet met je spelen!", "Je bent zo lam!", etc.

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

- Brainstorm met de klas over manieren om deze comebacks zo te herformuleren dat ze vriendelijkheid bevatten. Bijvoorbeeld: "Misschien kunnen we later samen spelen."



Machtigen

20 minuten

Om te oefenen met het gebruik van moed door vriendelijkheid, zal de klas een rollenspel spelen waarin ze worden geconfronteerd met onvriendelijke scenario's en moeten werken om moed te gebruiken om vriendelijk te reageren.

Gebruik het volgende scenario met vrijwilligers om te demonstreren hoe de activiteit moet worden voltooid:

- Je vriend lacht je nieuwe kopsel uit.
 - Voorbeelden van vriendelijk reageren: "Het spijt me dat je het niet leuk vindt, maar ik vind het er geweldig uitzien!"
 - "Het is oké als je het niet leuk vindt; Ik vind het nog steeds leuk!"

Gebruik de onderstaande scenariokaarten om een andere uit te delen aan elke groep van 4-6 leerlingen. Toestaan 5-10 minuten voor groeps om te brainstormen over hun rollenspellen.

Laat elk groepje hun rollenspel aan de klas presenteren. Benadruk de moed en vriendelijkheid die in elk scenario worden waargenomen.



Reflecteer

5 minuten

Neem aan het einde van het spel even de tijd om klassikaal na te denken over de activiteit:

- Hoe voelde het om vriendelijke woorden te ontvangen nadat je geprobeerd had de gevoelens van iemand anders te kwetsen?
- Hoe voelde het om je reactie te veranderen om vriendelijkheid te gebruiken?
- Moest je even pauzeren om er zeker van te zijn dat je vriendelijk reageerde? Zo ja, hoe kunt u dit toepassen de volgende keer dat iemand iets onaardigs tegen u zegt?

Hoewel het belangrijk is om moed te hebben door moed en onbevreesdheid, is vriendelijkheid het ultieme voorbeeld van moed. Als je in staat bent om vriendelijkheid te tonen aan anderen, ongeacht hoe ze je behandelen of hoe goed je ze ook kent, wordt de wereld langzaamaan een vriendelijkere plek om te zijn. Laten we vriendelijkheid verspreiden naar anderen, waar we ook gaan!



Uitbreidingsideeën

- Laat elke groep een extra scenario maken om met een andere groep te handelen. Ga door met het rollenspel totdat alle 6 door de leerlingen bedachte scenario's ook zijn uitgespeeld.
-

RAK Notebook Prompt (Zie RAK Notebook Project in de Respect-eenheid voor meer details):

- Verdeel je papier in 2 kolommen.
- Schrijf het woord KIND bovenaan aan de ene kant en ONKIND aan de andere kant.
- Denk eens terug aan de activiteit die we vandaag hebben gedaan. Maak een lijst van zoveel KIND-woorden en -zinnen die u zich kunt herinneren uit de rollenspellen en ons schema. Schrijf ze op aan de linkerkant van de T-kaart.
- Noteer aan de rechterkant 3-5 onvriendelijke woorden/uitdrukkingen die je hebt gehoord en die je gevoelens hebben gekwetst.
- Schrijf onder je schema een manier waarop je anderen in je klas kunt helpen zich veilig en gelukkig te voelen als je met ze praat.
- Voorbeeld: ik kan op mijn woorden letten om er zeker van te zijn dat ze vriendelijkheid weerspiegelen, zelfs als ik van streek ben.



AANGeweZEN DOOR
CASEL
ALS EEN AANBEVOLEN
PROGRAMMA VOOR
SOCIAAL EN EMOTIONEEL
LEREN.

De Collaborative voor academisch, sociaal en emotioneel leren (KASEL) beoordeelt sinds 2003 evidence-based SEL-programma's. Vriendelijkheid in de klas[®] voldoet aan CASEL's SELECT-programma en is opgenomen in de CASEL Gids voor effectieve sociale en emotionele leerprogramma's.

Vriendelijkheid in de klas[®] voldeed of overtrof alle criteria van CASEL voor hoogwaardige SEL-programmering. Kindness in the Classroom[®] ontving CASEL's hoogste onderscheiding voor hoogwaardige SEL-programmering.

<https://casel.org/guide/kindness-in-the-classroom/>

Kaarten voor scenario's voor reacties op vriendelijkheid

Scenario 1 Een andere student noemt je "dom" omdat je geen woord kon lezen.	Scenario 2 Een oudere student zegt dat je te traag bent om in hun team te zitten.
Scenario 3 Iemand in je klas weigert tijdens het voorlezen naast je te zitten.	Scenario 4 Twee kinderen noemen je "kreupel" omdat je de nieuwe, coole schoenen niet hebt.
Scenario 5 Een andere leerling stoot je boeken uit je hand als ze langs je lopen.	Scenario 6 Je vrienden lachen je uit omdat je het antwoord niet weet tijdens het rekenen.

