



*Geloof
doet
delen*

Laat je raken
door de blik
van de ander
en deel vanuit
Gods eindeloze
liefde

Missio op school

Aan de slag in de onderbouw

missio

Woord vooraf

Inge, Kim, Mieke, Sofie, Stefanie, Elodie en Leen zijn leermeesters Godsdienst uit het bisdom Brugge. In samenwerking met Francis De Westelinck, Inspecteur-adviseur coördinator, Marleen Palfliet van Missiepastoraal Brugge en Missio, werkten zij een spelvorm uit om het gastland van de Missio-campagne 2021 – India – dichter bij leerlingen te brengen. De spelvorm is gebaseerd op de gezelschapsspellen ‘Trivial Pursuit’ en het bekende ‘Ganzenbordspel’.

Hou rekening met je eigen context – ruimte, aantal leerlingen, klasniveau, tijd – en pas de voorgestelde opdrachten of ‘weetvragen’ aan. Let wel: behoud de kennismaking met India en met Missio als focus en leg niet al te veel nadruk op het spelen of winnen van het spel.

Doelstellingen uit het leerplan die in de onderbouw aan bod kunnen komen, zijn:

- **Kinderen kennen christenen die ‘dragers zijn’**
- **Kinderen kennen verschillende vormen van dragen en gedragen worden**
- **Kinderen vergelijken de manier waarop mensen omgaan met het anders zijn van zichzelf en van anderen**
Dit houdt in dat ze: ingaan op de animatiecampagne van o.a. Missio voor zover deze handelen over anders zijn
- **Kinderen ontdekken hoe men in de Bijbel omgaat met mensen die meestal als ‘anders’ of ‘vreemd’ worden gezien**

Dit houdt in dat ze: ontdekken hoe Jezus met ‘anderen’ omgaat en over hen spreekt zoals b.v. de Samaritanen
Leraren uit het Katholiek Onderwijs Vlaanderen vinden deze leerplandoelen in de Zill selectietool onder RKve2.

Voorbereiding en spelregels

Wat heb je nodig?

- Spelbord
- Rode kaartjes (weetvragen) – kun je printen op rood papier
- Gele kaartjes (doevragen) – kun je printen op geel papier
- Dobbelsteen
- Pionnetjes
- De vlag van India (in 12 stukken geknipt: zie verder in het document)
- Een badmintonpluimpje (of zelf te knutselen: zie verderop)
- Mango, abrikoos en druif (voor de opdracht 'proeven')
- Voldoende woordzoekers: één per groep of één voor alle spelers (zie achteraan)
- Kleurplaat olifant en kleurpotloden (zie achteraan)
- Blad om een vliegtuig te vouwen

Aantal spelers

Het spel kan in teams gespeeld worden. Dan heb je één spelbord nodig en één pionnetje per team. Je kunt ook het spelbord meerdere keren afprinten, je klas in groepjes verdelen en elke leerling een pionnetje geven. Denk eraan dan ook voldoende vragenkaartjes af te drukken.

Verloop van het spel

Het bord bestaat uit 58 vakjes. Om de beurt gooit een team of speler met de dobbelsteen om vervolgens het aantal gegooiden ogen vooruit te gaan.

Spelers komen onderweg speciale vakjes tegen:

- Kom je op een **rood gezichtje**, dan neem je een rode kaart met een vraag. Heb je de vraag juist? Dan krijg je een stukje van de vlag.
- Kom je op een **gele ster**, dan neem je een kaartje uit de gele stapel. Dit is een opdrachtje. Het team of de speler die de opdracht het eerst of het best kon uitvoeren, krijgt een stukje van de vlag.
- Kom je aan het begin van een **ladder**, dan mag je pion de ladder opklimmen en kom je op een hoger vakje uit. Je klimt bijvoorbeeld van vak 3 naar vak 7, of van vak 6 naar vak 17.
- Kom je op een vakje met de kop van de **slang**, dan zit je plots op een soort glijbaan. Je pionnetje glijdt tot het vakje waar de staart eindigt. Je gaat bijvoorbeeld van vak 9 naar vak 8 of van dan vak 13 naar vak 11.

Het team of de speler die het eerst de twaalf stukjes van de vlag kon verzamelen en bij de finish komt, wint het spel.

Uitleg van de spelletjes in de doevragen (gele kaartjes)

Aftelrijmpje: hoem - piem – pah

Deelnemers zwaaien een arm van achter in de nek naar voren, na het roepen van “hoem - piem - pah”, waarbij de rug of palm van de hand naar boven gericht blijft. Hoem - piem - pah is net als het aftellen van één - twee - drie (binaire aftelroutine), dus pas bij het woord pah mag de arm naar voren zwaaien. Dit gaat door tot bijvoorbeeld één van de spelers als enige de palm van de hand naar boven gericht heeft. Deze speler heeft dan als eerste verloren en mag als laatste van de groep aan het spel beginnen. Diegene die hierna afvalt start als één na laatste en zo verder. Dit gaat zo door tot er maar twee spelers overblijven. Dan kan het soeten beginnen.

Soeten

Bij het naar beneden brengen van de arm, onder het roepen van “soet”, steekt de speler een duim, wijsvinger of pink uit. De duim staat voor de olifant, de wijsvinger voor de mens en de pink voor de mier. De olifant wint van de mens: hij slaat de mens met de slurf dood. De mens wint van de mier: de mens vertrappt de mier. De mier wint van de olifant: de mier kruipt in de slurf van de olifant en het gekriebel en gebijt maakt de olifant gek. De spelers spelen drie keer en wie na deze drie keer de meeste punten binnenhaalt heeft gewonnen. Worden twee dezelfde vingers uitgestoken, dan speel je dit opnieuw. Wie na drie keer soeten het vaakst heeft gewonnen, mag beginnen.

Voorbeeld: Ben steekt de duim uit terwijl Rob zijn wijsvinger heeft uitgestoken, dan heeft in dit geval Ben gewonnen.

Koeng-koeng

Door een vel (crêpe)papier samen te vouwen en dit voor driekwart van de lengte in te knippen maak je een soort pluim. Het niet-ingeknipte deel haal je, na het in elkaar draaien van het papier, door het gat van een gobang (koperen muntstuk). Het gedeelte dat door het gaatje steekt, druk je plat tegen de gobang. Het ingeknipte gedeelte aan de andere kant van de gobang frommel je een beetje door elkaar, zodat je een soort badmintonshuttle krijgt.

Nu moet je deze shuttle met de wreef van je blote voet zo vaak mogelijk omhoog zien te ‘trappen’.

Op voorhand spreek je een winnende score af: wie die als eerste haalt, wint.

De verliezer moet nu de shuttle van een afstand naar de winnaar gooien. De winnaar trapt de shuttle dan zover mogelijk weg en wel zodanig dat de verliezer de shuttle niet kan vangen. Dit kan zo doorgaan tot de verliezer de weggetrapte shuttle wel kan opvangen.

Er bestaat een variant voor meer dan twee spelers. De spelers leggen de handen op de schouders van de andere spelers en vormen zo een kring. Terwijl één van de spelers aan het koeng-koengen is, tellen de anderen in het Japans het aantal keren dat de speler de shuttle omhoog kan houden.

Ondertussen tellen: i – o – sang – se – oe – en – dan

Je vereenvoudigt koeng-koeng door een badmintonpluimpje te gebruiken om tegen te schoppen.

Zakdoekje leggen

Alle spelers staan of zitten in een kring. Één van de spelers loopt, met een zakdoek in de hand, achter de andere spelers de kring rond. Intussen zingt iedereen het volgende liedje:

Zakdoek leggen, niemand zeggen.

Kukeleku zo kraait de haan.

Ik heb maar één paar schoenen aan.

Één van hout en één van leer, Hier leg ik mijn zakdoek neer.

Tijdens het zingen van dit liedje legt de lopende speler de zakdoek achter één van de zittende (staande) spelers. Pas als het lied uit is, mogen de zittende spelers omkijken. Nu moet diegene die de zakdoek achter zich heeft liggen de zakdoek oppakken en dan zo snel mogelijk achter diegene die de zakdoek neergelegd heeft aan rennen en deze proberen te tikken voordat zijn vrijgekomen plaats bereikt en ingenomen is. Wordt de zakdoeklegger niet op tijd getikt dan moet hij/zij nu met de zakdoek in de hand achter de anderen rondlopen. Lukt het hem wel de zakdoeklegger te tikken voordat deze zijn plaats bereikt heeft, dan moet de zakdoeklegger opnieuw met de zakdoek rond.

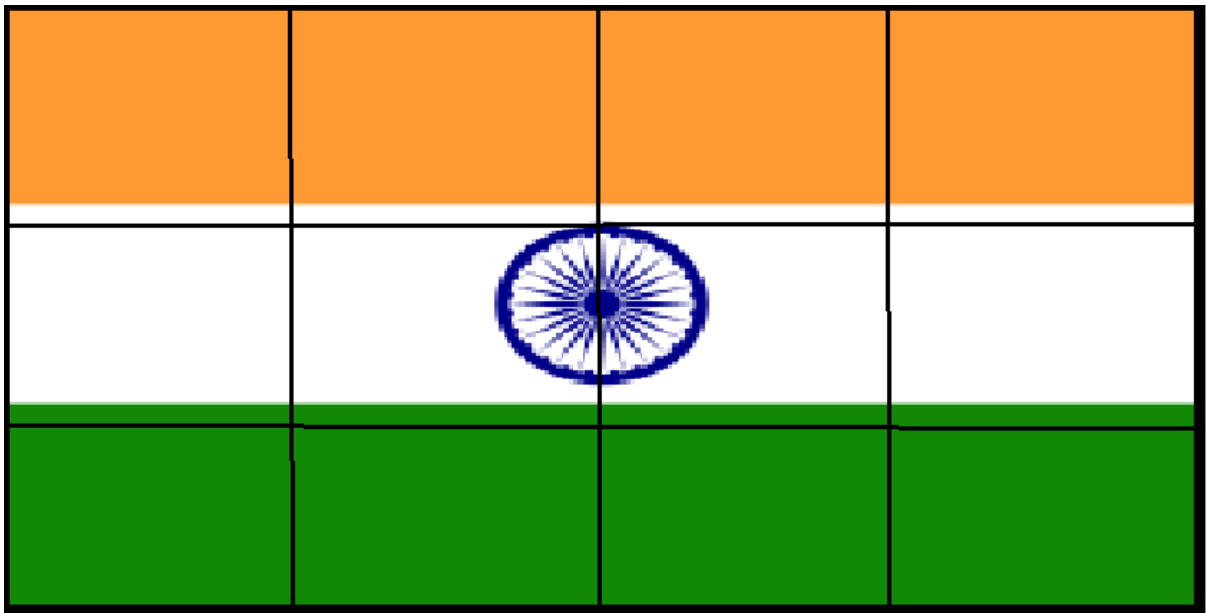
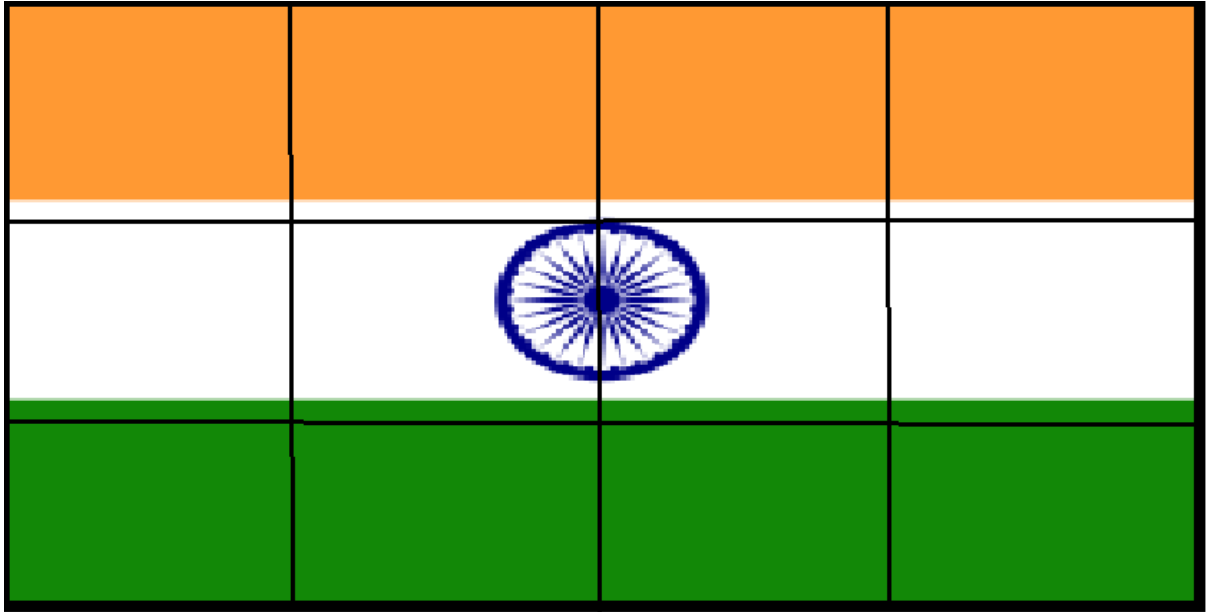
Blik lopen

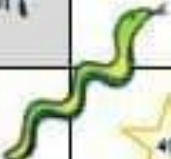

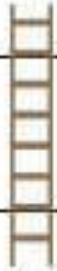




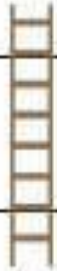



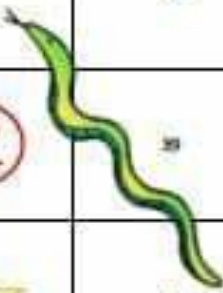
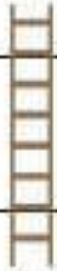



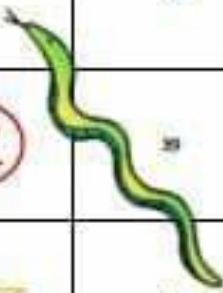













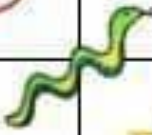

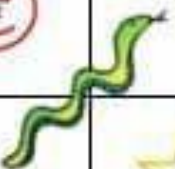

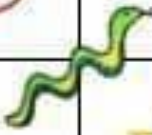


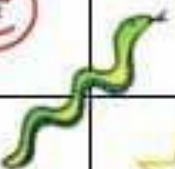








Maak in het midden van de bodem van twee lege blikken een gaatje. Haal hier een touw doorheen, leg een knoop in het touw leggen en trek aan. Nu kun je door het andere eind van het touw vast te houden en op de blikken te gaan staan, je op deze blikken voortbewegen en er zelfs hardloopwedstrijden mee doen. Door de blikken met een veel langer stuk touw met elkaar te verbinden, had je je eigen walkie talkie gefabriceerd.

Als er loopblikken zijn op school kan je deze gebruiken. Wanneer je dit niet hebt en het niet ziet zitten om er te maken, kan je deze opdracht uit de stapel halen.

Hoepelen

Met een stok rol je, al lopend, een hoepel van een fietsvelg, zonder naaf en spaken, voor je uit. Je kunt ook de hoepel met één hand beetpakken, je arm naar voren zwaaien en net voor het loslaten van de velg je arm een kort snel rukje naar beneden geven.



Finish	38 	57 	56 	55 	54 
48 	49 	50	51 	52 	53
47 	46 	45 	44 	43 	42
36 	37	38 	39 	40 	41 
35 	34	33 	32 	31 	
24 	25 	26	27 	28	29 
23 	22 	21	20 	19 	18
12 	13 	14 	15 	16 	17 
11 	10 	9 	8 	7	6 
Start	1 	2 	3 	4	5 

<p>We spelen een spelletje... “Hoem - piem - pah” Dit is een aftelrijmpje uit India.</p> <p>De juf/meester zal je helpen.</p> <p>Speel dit met de andere 5 tegenspelers (ofwel uit elke quizgroep 1 leerling zodat je met 5 uit een andere groep kan spelen)</p> <p><i>Wie verliest gaat 2 stapjes achteruit.</i></p>	<p>Woordzoeker</p> <p>Elke speler of de volledige groep krijgt een woordzoeker</p> <p><i>Wie het snelst de 5 woorden vindt, krijgt een stukje van de vlag!</i></p>
<p>Vliegertje vouwen</p> <p>Jij krijgt een papier. Probeer een vlieger te vouwen en laat hem vliegen. De juf/meester toont tot waar je moet vliegen.</p> <p><i>Gelukt? Dan verdien je een stukje vlag!</i></p>	<p>We spelen een spelletje... “Soeten” Dit is een soort blad - steen - schaar</p> <p>De juf/meester zal je helpen.</p> <p>Speel dit met de andere 5 tegenspelers (ofwel uit elke quizgroep 1 leerling zodat je met 5 uit een andere groep kan spelen)</p> <p><i>Wie verliest moet straks een beurt overslaan.</i></p>
<p>Proeven...</p> <p>Je krijgt een blinddoek om. De juf/meester laat je 3 soorten fruit proeven: <small>(gelijkaardige soorten fruit kennen ze in India)</small></p> <p>abrikoos - sinaasappel - mango (door elkaar)</p> <p>Kan jij raden waar de mango is?</p> <p><i>Gelukt? Dan mag je 2 stapjes vooruit!</i></p>	<p>Kleuren</p> <p>Versier de olifant.</p> <p>Elke groep (of elke speler) krijgt 1 kleurplaat. De juf of meester geeft je 2 minuten om je olifant zo mooi en kleurrijk mogelijk te versieren.</p> <p><i>De juf/meester kiest de winnaar (meest en mooist gekleurd) Deze mag 1 stapje vooruit.</i></p>
<p>We spelen een spelletje... “ koeng-koeng”</p> <p>De juf/ meester zal je helpen</p> <p>Speel dit met de andere 5 tegenspelers (ofwel uit elke quizgroep 1 leerling zodat je met 5 uit een andere groep kan spelen)</p> <p><i>Wie het meest de shuttle in de lucht kon schoppen wint en krijgt een stukje van de vlag!</i></p>	<p>Uitbeelden</p> <p>Geef je kaartje aan juf of meester, ze zullen je de opdracht geven.</p> <p><small>(uitbeelden: tennis spelen) (één van de 10 populairste sporten in India)</small></p> <p>Je mag niets zeggen.</p> <p><i>De speler of het team die het eerst kan raden mag eens stapje vooruit.</i></p>

<p>Uitbeelden</p> <p>Geef je kaartje aan juf of meester, ze zullen je de opdracht geven.</p> <p>(uitbeelden: bidden) Je mag niets zeggen.</p> <p><i>De speler of het team die het eerst kan raden mag eens stapje vooruit.</i></p>	<p>Tekenen en raden</p> <p>Neem een krijtje en teken aan het bord:</p> <p>(niet luid lezen) een koe</p> <p><i>Wie het kan raden mag een stapje vooruit.</i></p>
<p>We spelen een spelletje.... “zakdoekje leggen”</p> <p>Dit kennen ze ook in India!</p> <p>Ze zingen wel een ander liedje, de juf/meester zal je helpen.</p> <p>Speel dit met de andere 5 tegenspelers. (ofwel uit elke quizgroep 1 leerling zodat je met 5 uit een andere groep kan spelen)</p> <p><i>De speler die als 2^{de} afvalt, slaat een beurt over</i></p>	<p>Opdracht</p> <p>Kan jij correct je kruisteken maken?</p> <p><i>Als het lukt mag je een stapje vooruit!</i></p>
<p>Tekenen en raden</p> <p>Neem een krijtje en teken aan het bord:</p> <p>(niet luid lezen) De vlag van India</p> <p><i>Wie het kan raden krijgt een stukje van de vlag!</i></p>	<p>Uitbeelden</p> <p>Geef je kaartje aan juf of meester, ze zullen je de opdracht geven.</p> <p>(uitbeelden: iemand helpen) Je mag een vriendje kiezen om te helpen. Je mag niets zeggen.</p> <p><i>De speler of het team die het eerst kan raden mag eens stapje vooruit.</i></p>
<p>Opdracht:</p> <p>In India tekenen ze een (rode) stip (Tika) op hun voorhoofd Hieraan zien ze in welke God ze geloven.</p> <p>Weet jij nog hoe je tijdens je Eerste communie bij de priester om een hostie moest? Toon nog eens hoe je dat deed?</p> <p><i>Gelukt? Dan mag je een stapje vooruit.</i></p>	<p>We spelen een spelletje... “Bliklopen”</p> <p>Een wedstrijdje... De juf/meester zal je zeggen tot waar je moet bliklopen.</p> <p>Speel dit met de andere 5 tegenspelers. (ofwel uit elke quizgroep 1 leerling zodat je met 5 uit een andere groep kan spelen)</p> <p><i>Wie wint krijgt een stukje van de vlag!</i></p>

Opdracht:

Kan jij 3 manieren tonen hoe mensen kunnen bidden?

Gelukt? Dan mag je een stapje vooruit.

Tekenen en raden

Neem een krijtje en teken aan het bord:

(niet luid lezen) Jezus.

Wie het kan raden mag een stapje vooruit.

We spelen een spelletje...**“Hoepelen”**

Een wedstrijdje...

De juf/meester zal je zeggen tot waar je moet “hoepelen”

Speel dit met de andere 5 tegenspelers (ofwel uit elke quizgroep 1 leerling zodat je met 5 uit een andere groep kan spelen)

Wie het eerst met zijn hoepel bij de finish is, krijgt een stukje van de vlag!

Uitbeelden

Geef je kaartje aan juf of meester, ze zullen je de opdracht geven.

(uitbeelden: naar school gaan/in de klas/ juffrouw of meester) Je mag een vriendje kiezen om te helpen.
Je mag niets zeggen.

De speler of het team die het eerst kan raden mag eens tapje vooruit.

<p>In India is er één dier waarvoor ze extra goed zorgen. Dit dier is voor hen heilig. Welk dier is er heilig in India?</p> <p>A. Kip B. Schaap C. Koe</p>	<p>In India vieren ze het “Pongal” feest. Dit lijkt op een Suikerfeest. Maar ze doen iets heel bijzonder. Wat?</p> <p>A. Elke dag gaan ze 3 maal naar de Tempel. B. Ze geven de koeien en de olifanten allemaal mooie kleuren. C. Ze brengen koekjes naar het altaar.</p>
<p>Ons Heilig huis noemen we een kerk. Hoe noemt men dit bij de Hindoes?</p> <p>A. Synagoge B. Moskee C. Tempel</p>	<p>Uit welke kleuren bestaat de vlag van India?</p> <p>A. Oranje, geel en groen B. Oranje, wit en groen C. Oranje, wit en blauw</p>
<p>Waarom gaan niet alle kinderen naar school in India?</p> <p>A. Ze leren thuis. B. Ze moeten al gaan werken om centjes te verdienen. C. Ze gaan niet graag naar school.</p>	<p>Wiskunde les. Wij leren al snel tellen tot 5. Hoe zouden ze dit doen in India?</p> <p>A. ek, do, teen, char, panch B. Ichi, ni, san, shi , go C. yi, ér, san, si, wu</p>
<p>Missio is een organisatie die de Kerk in India helpt om te zorgen voor kinderen en mensen daar. Maar wat zal Missio NIET doen in India?</p> <p>A. Kerken bouwen B. De scholen beter maken C. Zorgen voor genoeg eten voor iedereen</p>	<p>Rollball is een spelletje dat ze graag spelen in India. Wat zou er zo speciaal zijn aan dit spel?</p> <p>A. Het lijkt op voetbal maar ze spelen op skeelers (rolschaatsen). B. Het lijkt op voetbal maar de bal is eigenlijk een soort robot die zich automatisch over het veld beweegt. C. Het lijkt op voetbal maar ze moeten de bal niet schoppen over het veld maar naar elkaar rollen.</p>

<p>Namaste , met de bijhorende groet, is iets wat je vaak te horen krijgt in India. Maar wat betekent het?</p> <p>A. Dankjewel B. Alstublieft C. Hallo/ tot ziens (ik groet het Goddelijke in jou)</p>	<p>Waarom zou het niet slim zijn om tijdens de zomer op vakantie te gaan naar India?</p> <p>A. Er valt dan te veel regen. B. Dan is het te warm! C. Er zijn te veel muggen.</p>
<p>In India zie je veel vlaggetjes waaien. Welke vlaggen zouden dit zijn?</p> <p>A. De vlag van India, ze zijn heel trots op hun land. B. Ze houden van feesten, daarom zijn er vlaggen. C. Het zijn vlaggen met gebedjes op.</p>	<p>De koe is heel belangrijk in India, ze noemen dit een heilig dier. Maar er is nog een dier dat ze zo bijzonder vinden. Ze noemen India dan ook soms “ het land van de”</p> <p>A. Panda B. Olifant C. Tijger</p>
<p>In India leven heel lieve mensen. Ze houden van vriendschap, bezoek en samen zijn. Maar er is een iets wat ze heel onbeleefd vinden. Wat zou dit zijn?</p> <p>A. Niet op bezoek willen komen. B. Een boertje laten aan tafel. C. Niet willen proeven van hun eten.</p>	<p>In India reis je ook vaak met de bus, de trein, de taxi ... Maar iets heel typisch is de Riksja. Wat zou dit zijn?</p> <p>A. Een licht tweewielig karretje, meestal door één man op een fiets getrokken. B. Een olifanten-taxi C. Het is een soort billenkar, waar je allemaal samen op kan trappelen tot je aan een halte bent.</p>
<p>Als ontbijt eten ze vaak een soort plat brood (lijkt op een wrap) hoe heet dit “brood”?</p> <p>A. Tortilla B. Burrito C. Chapati</p>	<p>In India hebben ze een speciale manier van eten. Hoe zouden ze eten?</p> <p>A. Ze eten altijd met een lepel. B. Ze eten met hun hand. C. Ze eten nooit met messen, want dit zou ongeluk brengen volgen hun.</p>

Juist of fout?

Tijdens het verhaal van de Barmhartige Samaritaan is het de priester die de gewonde man helpt?

- A. Juist
- B. Fout**

Wat betekent dat, "je naaste"?

- A. Je buur in de straat.
- B. Iemand die er voor je is, je helpt.**
- C. Het kindje naast je in de klas.

Waarom vertelt Jezus het verhaal van de Barmhartige Samaritaan aan de mensen?

- A. Het is zijn favoriete verhaal.
- B. Om de mensen bang te maken voor rovers.
- C. Om de mensen te leren elkaar te helpen.**

Het verhaal van de barmhartige Samaritaan, het is een mooi verhaal. Maar wat wil "barmhartig" zeggen?

- A. Een goed hart hebben, het goede willen doen.**
- B. Het slechte doen voor de mensen.
- C. Pijn aan je hart hebben.

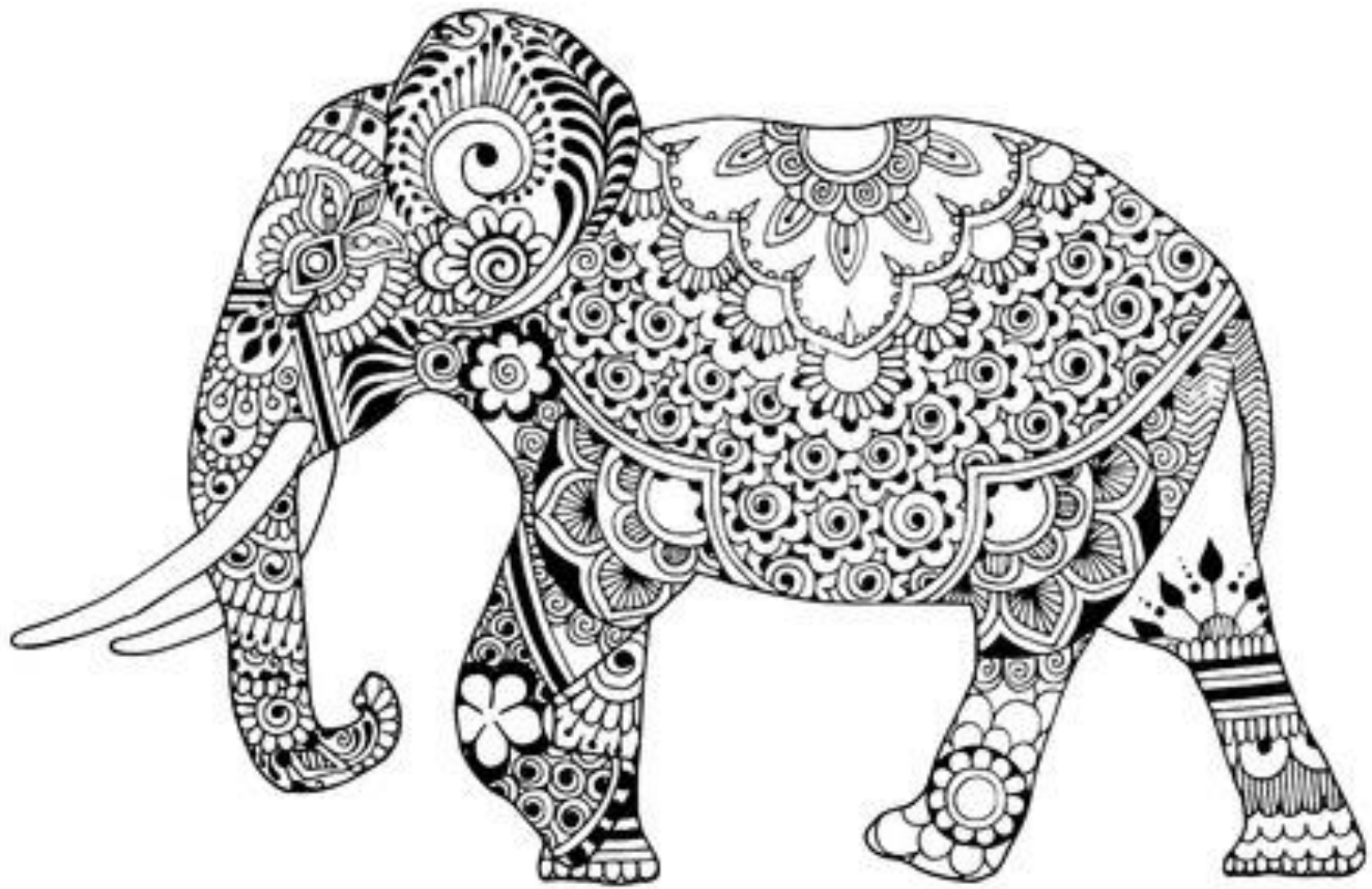
Opdracht: zoek de 5 woorden

M	E	R	E	I	X	V	Y	Y	A
X	O	L	I	F	A	N	T	V	Z
R	X	N	J	A	K	W	T	K	I
K	T	P	T	R	O	T	Y	D	N
H	V	X	B	O	E	C	X	F	D
N	G	I	L	F	M	R	V	B	I
B	P	Q	P	B	D	I	L	B	A
G	S	H	S	U	O	J	A	M	X
N	P	O	X	C	D	S	G	T	I
F	C	C	F	L	F	T	U	R	H

- INDIA
- RIJST

- KOE
- VLAG

- OLIFANT



missio