

Integriteit Rollenspelen

KINDNESS BUITEN DE CLASSROOM™
HELE GROEP • OPTIE 3 • INTEGRITEIT

Tijdschema van de les
25-30 minS

Materialen

- ❑ Scenariokaarten (zie volgende pagina)
- ❑ Integriteit affiche (optioneel)



Deel

Definieer integriteit: INTEGRITEIT IS HANDELEN OP EEN MANIER WAARVAN U IN ALLE SITUATIES GOED EN VRIENDELIJK WEET. (Laat indien gewenst de Integriteitsposter zien.) Bespreek hoe belangrijk het is om eerlijk te zijn, zelfs als u helemaal alleen bent of denkt dat u niet betrappt zult worden op het vertellen van een leugen of het maken van een oneerlijke keuze. Als je in de gemakkelijke situaties eerlijke keuzes maakt, ben je beter in staat om in de moeilijkere situaties voor integriteit te kiezen.

Brainstorm over situaties die dat zouden kunnen verleiden dat je liegt of oneerlijk bent. Streef naar 2-3 vrijwilligers van verschillende leeftijden.



Inspireren

De ideeën die we zojuist hebben bedacht, zijn echte situaties die heel erg kunnen zijn verleidelijk. Kiezen om eerlijk te zijn en integer te handelen is niet altijd gemakkelijk! Als we echter consequent kiezen wat goed en aardig is, zullen we er een gewoonte van maken en die keuze zal de volgende keer dat we die moeten maken niet zo moeilijk zijn.



Machtigen

Verdeel uw groep met behulp van de onderstaande scenariokaarten in teams van 4-6. Geef elk team een scenariokaart. Het is hun taak om de scène na te spelen terwijl de rest van de groep raadt wat er mis is gegaan. Bespreek vervolgens als groep de volgende vragen:

- Hoe toonde die groep geen integriteit?
- Hoe toonden ze oneerlijkheid?

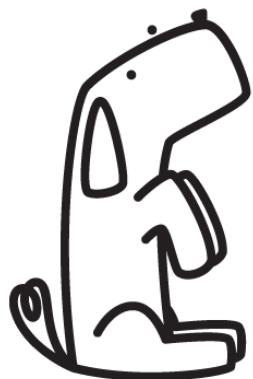
Laat elke groep hun scène naspelen.



Reflecteer

Leid een discussie rond INTEGRITEIT en verleiding.

- Wat betekent het om verleid te worden?
- Hoe kunnen we de verleiding weerstaan en in plaats daarvan kiezen voor integriteit?
- Hoe helpt eerlijk zijn en kiezen voor integriteit jou in het leven?



SCENARIO 1



Je loopt een drukke winkel binnen en vindt een biljet van \$ 20 op de grond terwijl je in de rij staat te wachten om uit te checken.

SCENARIO 2



Je gaat met een groep vrienden naar de speeltuin en realiseert je dat iemand zijn fiets daar heeft achtergelaten. Je besluit om het gewoon even uit te proberen.

SCENARIO 3



Je speelt vier vierkant met je vrienden en ze vergeten hun laatste punt te tellen. Je wint vanwege hun fout, maar zeg niets.

SCENARIO 4



Je werkt in een groep voor de wetenschap. Je doet niets aan het project en kiest ervoor om in plaats daarvan te tekenen, maar krijgt nog steeds een A van de leraar.

SCENARIO 5



Je vergeet je lunchgeld thuis, maar liegt tegen de leraar en zegt dat je niet genoeg geld hebt om te eten. Ze geven je een heleboel gratis lunchkaartjes die je deelt met je vrienden.