

Het giftige moeras oversteken: teamwerk

In deze les leren leerlingen over inclusiviteit door de lens van teamwerk. Ze zullen een verhaal zien van een unieke vriendschap waarin, hoewel beide vrienden unieke fysieke beperkingen hebben, ze nog steeds in staat zijn om geweldige dingen samen te doen. Dit gaat over in een spel waarin studenten moeten samenwerken om als een team van het ene eind van het klaslokaal naar het andere te komen. Uiteindelijk laat de les leerlingen zien dat iedereen waarde toevoegt aan het team en dat het team geen succes kan ervaren zonder de bijdragen en deelname van iedereen.

Inclusiviteit Subconcept(en)

Vriendelijkheid

Tijdschema van de les

45 minuten

Benodigde materialen

- ☐ Borden voor het giftige moerasspel; kunnen papieren borden of stukjes bouwpapier zijn

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:

- Erken dat teamwerk inclusiviteit vereist.
- Oefen teamwork door middel van een spelsituatie.

Leraarverbinding / zelfzorg

De vaardigheid om samen te werken in een team is er een die ons hele volwassen leven wordt gebruikt. Je onderwijspartner, je klasspecifieke onderwijsgroep, je school en zelfs je district worden allemaal geleid door gestructureerde teams die een gemeenschappelijke basis moeten vinden om een gemeenschappelijk doel te bereiken. Uw toegewezen team komt echter niet noodzakelijkerwijs overeen met uw gewenste team. De vaardigheden die je elke dag in je klas gebruikt, kunnen en moeten worden toegepast op de verschillende teams, commissies en besturen waarin je zit, zowel op school als daarbuiten. Verwacht niet perfect te zijn. We hebben allemaal onze fouten. Het is gemakkelijker naar buiten te kijken dan persoonlijk te reflecteren. Voordat je begint te klagen of te worstelen met je groep, stel jezelf deze drie vragen: Hoe kan ik helpen? Hoe kan ik een probleem zijn voor anderen? Hoe kan ik ervoor zorgen dat alles goed gaat? We hebben allemaal sterke en zwakke punten. Open zijn over hen kan je helpen in elke teamsituatie. Wees eerlijk over zowel wat u te bieden heeft als waar u moeite mee heeft!

Tips voor diverse leerlingen

- Studenten die fysiek niet in staat zijn om in het spel te spelen, kunnen nog steeds als strategen worden opgenomen; ze kunnen uitlekenen of aan hun team uitleggen hoe ze iedereen het beste kunnen overbrengen. Het team kan er ook aan werken om de fysiek beperkte leerling te helpen de spelregels nog steeds over te brengen (als deze optie veilig is voor de leerling).

- Studenten kunnen moeite hebben om de ondertitels in de videoclip bij te houden; overweeg deze hardop voor te lezen in het belang van iedereen.
- Wijs op het gebied van China waar de twee vrienden vandaan kwamen om de leerlingen extra culturele context te geven. (video hieronder)



Deel

3-5 minuten

Laten we beginnen met het bekijken van enkele van de belangrijkste ideeën van dit blok. In deze unit hebben we het over inclusiviteit. Hoe zagen we inclusiviteit in onze eerste les over Dante en Soung?

Hoe heb jij inclusiviteit ervaren sinds onze laatste les?

Heeft een van jullie ervaren dat je ergens niet bij betrokken bent?

We gaan het vandaag hebben over wat het betekent om deel uit te maken van een team en hoe teams samenwerken om een doel te bereiken.



Inspireren

7-10 minuten

Hoeveel van jullie hebben eerder in een team gezeten?

Nodig de reactie van de leerling uit.

Welke eigenschappen maken een goed, succesvol team?

Nodig de reactie van de leerling uit.

Beslis je ooit, voordat je iemand een kans geeft, dat hij of zij niet goed zou zijn in je team? Dat je ze niet wilt opnemen? Hoe kan het uitsluiten of niet opnemen van anderen van deelname aan een team het team schaden?

We gaan een korte videoclip bekijken van twee vrienden die in China wonen; een van de mannen kan niet zien en de ander heeft geen armen. Samen hebben ze echter meer dan 10.000 bomen rond hun dorp geplant. Hoe deden ze het? Teamwerk!

Horloge: https://www.youtube.com/watch?v=C2cqQA_zsKY



Machtigen

25 minuten

Wat heb je geleerd over teamwerk en inclusiviteit uit de videoclip die we net hebben bekeken?

Nodig de reactie van de leerling uit.

We gaan nu een spel spelen dat teamwork vereist. Het spel heet 'Crossing the Toxic Swamp'.

Neem de tijd om de leerlingen de ruimte voor te laten bereiden door tafels, stoelen en bureaus te verplaatsen (als je de ruimte nog niet hebt voorbereid). Zet de leerlingen in groepjes en leg de spelregels als volgt uit. Vertel ze niet hoe ze moeten oversteken, hoewel de strategieën hieronder worden vermeld; laat ze hun eigen strategieën uitwerken.

Verdeel de leerlingen in teams van 7 tot 10. Zodra alle spelers aan een team zijn toegewezen, laat u de teams aan het ene uiteinde van het moeras staan en uitleggen dat het doel van het spel is om als een team het "giftige moeras" over te steken.

Leg de volgende regels uit:

Elk team krijgt "Toxic Swamp Boards". Elk team zou voor elke speler een bord moeten krijgen, minus één. Als er bijvoorbeeld acht mensen in een team zitten, zouden ze zeven borden moeten krijgen. Dit zijn de enige borden die een team krijgt. Als ze er een verliezen tijdens het spel, krijgen ze geen borden meer.

De "Toxic Swamp Boards" beschermen spelers alleen tegen het moeras als een speler ze aanraakt met een hand, voet, teen of vinger. Als niemand het bord aanraakt, lost het bord op in het moeras (d.w.z. de leraar neemt het). Als een speler buiten de moerasgrenzen stapt, moet het hele team teruggaan naar het begin en opnieuw beginnen.

Het hele team moet het moeras oversteken en niemand mag achterblijven. Als één persoon achterblijft of strandt, moet het hele team teruggaan naar het begin en opnieuw beginnen. Wel kunnen de leerlingen zich in groepjes verplaatsen. Vraag of spelers vragen hebben. Geef ze dan hun moerasborden en geef ze twee minuten de tijd om samen te praten en een strategie te ontwikkelen om het giftige moeras over te steken.

Er is meer dan één manier om het moeras over te steken. Hoewel teams een nieuwe en creatieve oplossing kunnen bedenken, zijn hier enkele manieren waarop dit kan worden gedaan:

- Laat een paar spelers tegelijk oversteken en een bepaald aantal borden neerleggen (fysiek contact houden met elk bord), oversteken (stap-steen-mode) en "de weinigen" naar de andere kant krijgen. Eén persoon zou dan teruggaan naar de andere kant van het moeras (gebruikmakend van de planken terwijl ze gaan) en nog een paar teamgenoten krijgen. Deze nieuwe groep zou net als de eerste groep het moeras oversteken. Het team kon doorgaan totdat iedereen het moeras was overgestoken.
- Laat de eerste speler in de rij een bord voor zich neerleggen en erop gaan staan. Het team zou dan een ander bord doorgeven aan de

eerste speler die het nieuwe bord voor zich uit zou leggen (voortdurend contact houdend met het bord) en schrijlings op beide borden zou gaan staan. De volgende speler in de rij zou een voet op het tweede bord in het moeras zetten en de ruimte delen met de eerste speler totdat de eerste speler zijn voet van het eerste bord haalt en op het tweede bord gaat staan. De eerste speler zou doorgaan met het nemen van de planken, ze langs de kruising plaatsen (staande en schrijlings op de planken langs de weg) terwijl hun teamgenoten hun springplankbewegingen nabootsen en het hele team het moeras oversteekt.

- Als er verschillende teams zijn, kunnen alle teams besluiten om planken te delen en een recht pad te creëren dat zich uitstrekt over de lengte van het moeras (voorzichtig met staan, schrijlings op de planken staan of de planken aanraken). Er is niets in de regels dat het delen van borden tussen teams verhindert. De leraar kan de teams vragen deze optie te overwegen door ofwel de vraag te stellen: "Is dit een race?" of door te stellen: "De wereld zou een veel betere plek zijn als mensen zouden leren hun materiaal te delen."



Reflecteer

5 minuten

Als de activiteit mislukt, neem dan voldoende tijd om te praten over de uitdagingen en problemen die zich hebben voorgedaan. Wees voorbereid om spelers de tijd te geven om eventuele problemen te bespreken, vooral als er een conflict was tijdens de activiteit.

Besprek na de activiteit een van de volgende vragen:

- *Was deze activiteit makkelijk of moeilijk? Waarom?* (Je kunt de leerlingen ook vragen om de moeilijkheidsgraad te beoordelen op een schaal van 1-10.)
- *Wat zijn enkele "giftige" of schadelijke dingen waar teams doorheen moeten om succesvol te zijn?*
- *Heeft u een conflict ervaren in uw team en hoe heeft u dit opgelost?*
- *Hoe goed hebben jullie als team gewerkt?*
- *Toonden jullie zorg en respect voor elkaar terwijl jullie het spel speelden?*
- *Hoe kun je werken om inclusief te zijn als je met anderen in een team werkt?*



Uitbreidingsideeën

- Laat kinderen dit spel aan hun familie/vrienden leren en speel het thuis!



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

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

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

onderscheiding voor hoogwaardige SEL-programmering.

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