

SPELHANDLEIDING

Kan'k er iets aan doen?

Een educatief spel om rond het thema kanker
te werken in het derde en vierde leerjaar



COLOFON

Kan'k er iets aan doen?

is een uitgave van
De Aanstokerij vzw



Naamsesteenweg 130
3001 Leuven

T 016 22 25 17

info@aanstokerij.be
www.aanstokerij.be
www.facebook.com/aanstokerij



In opdracht van:
Kom op tegen Kanker



Koningsstraat 217
1210 Brussel

02 227 69 69

info@komoptegenkanker.be
www.komoptegenkanker.be
www.facebook.com/komoptegenkanker

Illustraties: Conz Comics

Geproduceerd door



Deze uitgave mag enkel worden verveelvoudigd in het kader van de begeleiding van dit spel in een educatieve context. Dit geldt ook voor elk onderdeel van deze uitgave, waaronder in het bijzonder de illustraties.

Alle rechten voorbehouden. Commercieel gebruik is niet toegelaten.

© De Aanstokerij vzw, Leuven, 2023

V.u.: Marc Michils, Kom op tegen Kanker vzw, Koningsstraat 217,
1210 Brussel, KBO 0442 528 054, RPR Nederlandstalige OR Brussel

In de spelhandleiding hebben we het over 'de speler' en 'de spelbegeleider' en gebruiken we enkel mannelijke benamingen. Systematisch bedoelen we daarmee ook de vrouwelijke en de non-binaire identiteit.

De informatie in dit spel is gebaseerd op feiten, wetten en data uit 2023.

VOORWOORD

Beste leerkracht,

Fijn dat je met het spel van de campagne 'De Pet op tegen Kanker' aan de slag gaat. Dit educatieve materiaal op kindermaat helpt je om kanker bespreekbaar te maken in je klas.

In Vlaanderen krijgen jaarlijks meer dan 40.000 mensen te horen dat ze kanker hebben. Dat zijn er gemiddeld 115 per dag of 5 per uur. En dat 7 dagen op 7, 24 uur op 24. In elke klas is er dus wel een leerling die kanker van dichtbij meemaakt.

Hoe ga je daar als leerkracht mee om? Hoe reageer je op vragen waar de kinderen mee zitten? En vooral: hoe vertaal je dat naar interessante leerstof die past binnen de eindtermen en ook boeiend is voor kinderen die niet rechtstreeks getroffen zijn? Samen met De Aanstokerij werkten we een educatief spel uit om op die vragen een antwoord te bieden.*

Het spel 'Kan'k er iets aan doen?' is het resultaat van deze samenwerking. De titel van het spel kan op verschillende manieren worden geïnterpreteerd.

'Kan'k er iets aan doen?' Het is vaak de eerste vraag die kinderen zich stellen. Wanneer ze worden geconfronteerd met kanker in hun omgeving, voelen kinderen zich soms schuldig. Ziek worden is niemands schuld, dat wil dit spel duidelijk benadrukken. Maar je kunt zeker wel iets doen! Door er te zijn voor de personen die worden getroffen door kanker, maak jij voor hen al een wereld van verschil. Jouw aandacht, tijd, attenties en zorgzaamheid helpen om de ziekte en behandelingen te trotseren. Er wordt in dit spel ook stilgestaan bij de behandelingen zelf die iets aan kanker kunnen doen.

Dit spel richt zich specifiek tot de leerlingen van de tweede graad van de lagere school. Mail ons zeker over je ervaringen via depetop@komoptegenkanker.be.

Het spel maakt deel uit van 'De Pet op tegen Kanker', de campagne van Ketnet en Kom op tegen Kanker. De actie heeft naast een educatief luik ook een fondsenwervend luik door de verkoop van petpakketten. Met de opbrengst organiseren we het jaarlijkse vakantiekamp voor kinderen met kanker. Meer info lees je op depetoptegenkanker.be en op komoptegenkanker.be/vakantiekamp.

Alvast bedankt voor je steun en interesse!

Warme groet,

Kom op tegen Kanker

* Op komoptegenkanker.be/educatieve-pakketten vind je ook de andere educatieve pakketten. Kom op tegen Kanker ontwikkelde educatieve pakketten voor de eerste, tweede en derde graad van het lager onderwijs en voor de kleuterschool. Alle pakketten beantwoorden aan de ontwikkelingsdoelen en eindtermen en sluiten mooi op elkaar aan.

Over Kom op tegen Kanker

Kom op tegen Kanker helpt ervoor zorgen dat minder mensen kanker krijgen, meer mensen de ziekte overleven en dat de levenskwaliteit van (ex-)kankerpatiënten verbetert. Om dat te bereiken investeren we in zorg, wetenschappelijk onderzoek, beleidsbeïnvloeding, informatie en preventie. We kunnen rekenen op de steun van duizenden sympathisanten. Via hun giften, acties en legaten gaan we samen voor een wereld zonder kanker.

INHOUDSOPGAVE

SPELKENMERKEN	4	NABESPREKING	16
VOORBEREIDING	5	ACHTERGRONDINFO	16
Materiaal in de speldoos	5	Achtergrond stellingen	16
Op voorhand	6	Achtergrond behandelingen	18
Groepsverdeling	6	Achtergrond acties	19
Klaarzetten van het klaslokaal	7	EINDTERMEN EN LEERPLANEN	19
SPELVERLOOP	8	Eindtermen	19
SPELUITLEG	8	Leerplannen go	20
Intro oefening	8	Leerplannen kov	22
Hoofdstuk 1	9	Leerplannen ovsg	23
Hoofdstuk 2	11		
Hoofdstuk 3	13		

SPELKENMERKEN

Thema	Kanker bespreekbaar maken
Doel	• Spelers krijgen inzicht in de vraag 'Wat is kanker?' • Spelers begrijpen dat mensen kanker kunnen krijgen en dat hen hier geen schuld treft. • Spelers benoemen welke emoties zij kunnen ervaren bij een kankerdiagnose. • Spelers maken kennis met verschillende kankerbehandelingen. • Spelers denken na over wat zij kunnen betekenen voor iemand die kanker heeft. • Spelers benoemen wat hen kan helpen op momenten dat ze het zelf moeilijk hebben.
Spelomschrijving	Aan de hand van twee verschillende verhalen leren de spelers de opa van Ada en de juf van Finn kennen. Deze beide personen krijgen de diagnose kanker. De spelers stappen mee op de emotionele rollercoaster die Ada en Finn ervaren en leren gaandeweg bij over kanker zelf, over de mogelijke behandelingen en ze ontdekken hoe ze personen die kanker hebben kunnen steunen waar nodig.
Doelgroep	2de graad van het lager onderwijs
Aantal spelers	4 tot 25 spelers
Begeleiding	De klasleerkracht kan zelfstandig aan de slag met het spel, maar we raden aan om de hulp in te schakelen van de zorgleerkracht of een andere leerkracht ter ondersteuning.
Accomodatie	Een standaard klaslokaal met verplaatsbare tafels en stoelen
Duur van het spel	Het spel is onderverdeeld in 3 delen waar je in totaal 2 lesuren mee bezig bent. Het is mogelijk om de speldelen op te splitsen om zo meer tijd vrij te maken voor spelers die met vragen zitten of die hun verhaal kwijt willen.

VOORBEREIDING

MATERIAAL IN DE SPELDOOS

- 6 emotiekaarten¹
- 25 trajectkaarten²
- 4 uitdrukkaarten met emotieschijfjes³
- 6 plastic zakjes
- 2 sets van 9 verhaalprenten⁴
- 6 identieke sets van 8 stellingenkaarten⁵
- 4 behandelingsprenten⁶
- 6 behandelingskaarten⁷
 - 2 operatie
 - 2 chemo
 - 1 bestraling
 - 1 stamceltransplantatie
- 6 identieke sets van 4 kleurkaarten⁸
 - 3 reserve sets kleurkaarten
- 13 x 3 blauwe actiekaarten⁹
- 12 x 3 gele actiekaarten¹⁰
- deze handleiding



OP VOORHAND

Ga na of er kinderen met wie je het spel wilt spelen op dit moment te maken hebben met kanker in hun omgeving. Breng de ouders van alle kinderen op de hoogte dat er een spel over kanker zal worden gespeeld. Spreek indien nodig duidelijk met hen af wat er wel/niet mag worden verteld tijdens het spel. Zo vertrek je met de juiste informatie. Op de website van depetoptegenkanker.be vind je voorbeeldbrieven voor ouders.

Kies hierna welke verhaallijn er het beste aansluit bij de noden/vragen of situatie van de spelersgroep. Je hebt keuze uit 2 verhaallijnen die op een gelijkaardige manier werden opgebouwd. Hieronder vind je een korte samenvatting van de verhalen. Als je de verhalen uitgebreider wil lezen, dan kun je dit doen via de verhaalprenten.

1. De opa van Ada: de opa van Ada woont in Turkije en kan niet op bezoek komen. De reden hiervoor is dat er bij hem kanker werd vastgesteld. Hij wordt geopereerd, maar helaas komen er later uitzaaiingen aan het licht. Ada gaat met haar gezin voor 2 weken naar Turkije om bij opa te zijn. Ze maken hier een geweldige tijd van! Helaas zal het ook de laatste keer zijn dat Ada haar opa zal zien. Na een paar maanden sterft haar opa aan de gevolgen van de ziekte.
2. De juf van Finn: na de vakantie is de juf van Finn niet meer op school. Ze wordt vervangen door een meester. De reden hiervoor is dat er kanker werd vastgesteld bij de juf. De hele klas heeft veel vragen, maar de nieuwe meester geeft uitleg en zorgt ervoor dat de kinderen in contact blijven met de juf. Zo bellen ze samen naar de juf en maken ze allerlei leuke attenties voor haar. Na een tijdje komt de juf weer lesgeven, al is dat voorlopig nog maar halftijds.

Als je het spel voor de eerste keer speelt, druk dan de emotieschijfjes uit de uitdrukcartons. Neem de 6 zakjes erbij en verdeel de emotieschijfjes over de zakjes. In elk zakje zouden volgende schijfjes moeten zitten:

- 14 gele, 'blijde' emotieschijfjes
- 12 groene, 'opgeluchte' emotieschijfjes
- 12 roze, 'ongeruste' emotieschijfjes
- 14 blauwe, 'verdrietige' emotieschijfjes
- 14 rode, 'boze' emotieschijfjes
- 14 paarse, 'bange' emotieschijfjes

GROEPSVERDELING

Het spel wordt gespeeld in maximum 6 groepen van elk 3 of 4 spelers. Bepaal op voorhand de samenstelling van de verschillende groepen. Onderstaande tabel geeft aan hoeveel groepjes je het best kunt maken voor het aantal spelers dat zal meedoen:

4-5 spelers	6-8 spelers	9-12 spelers	13-16 spelers	16-20 spelers	+20 spelers
1 groep	2 groepen	3 groepen	4 groepen	5 groepen	6 groepen

Als je speelt met het maximum van 25 spelers, dan zal er 1 groep uit 5 spelers bestaan.

KLAARZETTEN VAN HET KLASLOKAAL

Maak met de tafels evenveel eilandjes als er groepen zijn en plaats deze in een halve cirkel in het lokaal. Voorzie rond de eilandjes stoelen waarop de groepen kunnen plaatsnemen. Plaats vooraan in het lokaal een lange tafel (de begeleiderstafel). Verspreid de 6 emotiekaarten op de eilanden of aan de zijkant van het lokaal (verschillende kanten, genoeg verspreid) zodat deze voor iedereen zichtbaar zijn.

Selecteer op basis van het aantal spelers welke actiekaarten je wil gebruiken tijdens het spel. In totaal zijn er 25 verschillende kaarten (blauw of geel) die elk 3 keer in het spel zitten. Bij 25 spelers heb je alle kaarten nodig. Bij minder spelers haal je per speler een set van 3 identieke kaarten uit het spel. Behoud hierbij wel het evenwicht tussen het aantal gele en blauwe sets.

Bijvoorbeeld

Je speelt het spel met 21 spelers. Je kiest ervoor om volgende kaarten uit het spel te halen:

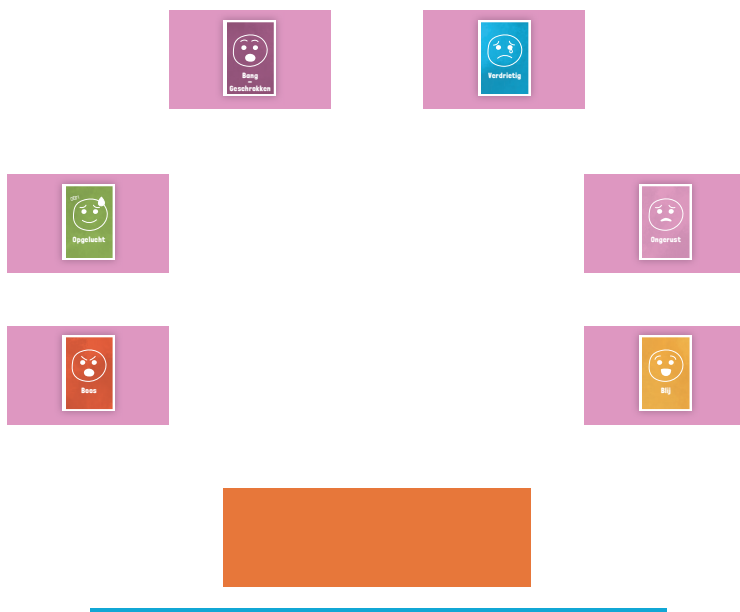
- 3 blauwe kaarten 'naar muziek luisteren'
- 3 blauwe kaarten 'eens goed huilen'
- 3 gele kaarten 'eens telefoneren'
- 3 gele kaarten 'een knuffel geven'

De rest van de kaarten blijft in het spel.

Schud de overige actiekaarten (geel en blauw) door elkaar en leg deze samen met de rest van het materiaal klaar op de begeleiderstafel.

Download indien mogelijk de PowerPoint van het spel op de website komoptegenkanker.be/educatieve-pakketten en projecteer de eerste slide op het digibord.

Het lokaal (voor meer dan 20 spelers – 6 eilanden) ziet er nu als volgt uit:



SPELVERLOOP

Het spel bestaat uit een inleidende oefening die wordt gevolgd door één van de twee verhalen (opa of juf). Beide verhalen bestaan uit 3 hoofdstukken. Hoofdstuk 1 en 2 bestaan elk uit 2 'emotie-oefeningen' en 1 actieve opdracht. Hoofdstuk 3 bestaat uit 1 emotie-oefening, 1 actieve opdracht en het slot van het verhaal. Het is mogelijk om het hele spel te spelen op 2 lesuren, maar het is evengoed mogelijk om het spel te pauzeren na een hoofdstuk en op een later moment verder te gaan. Dit geeft je de vrijheid om de tijd te nemen om de inhoud uitgebreider te bespreken of om dieper in te gaan op vragen en ervaringen die uit de spelersgroep komen.

Het spelverloop ziet er als volgt uit:

	Korte inhoud	Richttijd
intro oefening	De spelers maken kennis met verschillende emoties die ze kunnen ervaren zodra ze in aanraking komen met kanker. Deze emoties zullen ze gedurende de rest van het spel verschillende keren nodig hebben.	15'
Hoofdstuk 1	Tijdens hoofdstuk 1 krijgen de spelers meer inzicht in wat kanker precies is. In de verhaallijn wordt de eerste confrontatie omschreven en tijdens de actieve opdracht gaan de spelers in discussie aan de hand van verschillende stellingen.	30'
Hoofdstuk 2	Tijdens hoofdstuk 2 leren de spelers verschillende behandelingen tegen kanker kennen. In de verhaallijn zal het zieke personage ook één van deze behandelingen ondergaan.	25'
Hoofdstuk 3	Tijdens hoofdstuk 3 denken de spelers na over mogelijke acties die ze kunnen ondernemen om (1) de zieke persoon bij te staan of om (2) zelf met hun vragen of emoties aan de slag te gaan.	30'

SPELUITLEG

INTRO OEFENING

Verzamel alle spelers in het vrije gedeelte van het klaslokaal en wijs hen op de 6 emotiekaarten die doorheen het lokaal verspreid staan. Overloop deze emoties een voor een en vraag hen telkens wanneer ze zich wel eens 'EMOTIE' voelen. Laat een 3- of 4-tal spelers een voorbeeld geven vooraleer je doorgaat naar de volgende emotiekaart. Als je merkt dat er emoties iets minder duidelijk zijn (bijv. ongerust of opgelucht), geef dan zelf enkele voorbeelden en leg deze emotie uit.

Als de emoties duidelijk zijn, lees dan een voor een onderstaande stellingen voor. Geef de spelers de opdracht om voor zichzelf na te gaan hoe zij zich zouden voelen als ze zich in de voorgestelde situatie zouden bevinden. Dit kunnen ze aangeven door te gaan staan bij de emotiekaart van hun keuze.

- Jullie gaan volgend weekend een uitstap maken.
- Helaas wordt deze uitstap op het laatste moment geannuleerd.
- Mama of papa komen terug van de winkel en ze zijn jouw favoriete koek vergeten mee te brengen.
- Je komt binnen in de klas en de leerkracht kondigt aan dat jullie een toets gaan maken.
- Je ouders gingen je om 16.30u. komen ophalen op school. Het is ondertussen 17.00u. en ze zijn er nog niet.
- Je wordt uitgenodigd op het verjaardagsfeestje van een klasgenoot, maar je beste vriend werd niet uitgenodigd.
- Eén van jouw vrienden is heel erg ziek geweest, maar ondertussen is hij gelukkig beter.

Het is niet nodig om bijvragen te stellen aan de spelers zodra ze positie hebben ingenomen. Moedig hen ook aan om snel te kiezen en niet te lang te twijfelen.

Verzamel na de laatste stelling de emotiekaarten en plaats ze allemaal vooraan op de begeleiderstafel zodat de spelers ze nog altijd goed kunnen zien.

HOOFDSTUK 1

Laat de spelers in hun groep plaatsnemen aan hun eiland voordat je van start gaat met het eerste hoofdstuk. Open (indien mogelijk) op het digibord de PowerPoint op de eerste slide¹ waar het 'traject' van het verhaal op staat afgebeeld. Geef elke speler een **trajectkaart** en leg op elk eiland een zakje met emotieschijfjes. Het traject op de PowerPoint¹ en een trajectkaart² zien er als volgt uit:



Wijs de spelers erop dat ze op verschillende momenten tijdens het verhaal een emotie-oefening (aangeduid met een emoticon) of een actieve opdracht (aangeduid met een bliksemschicht) zullen uitvoeren.

Dit hoofdstuk bestaat uit 2 emotie-oefeningen en 1 actieve opdracht.

Emotie-oefening 1

Ga (indien mogelijk) op het digibord naar de volgende slide van de PowerPoint. Hierop staat dezelfde illustratie als op de eerste verhaalprent. Lees **verhaalprent 1** voor aan de groep. Als er geen PowerPoint mogelijk is, zorg er dan voor dat de spelers de illustratie op de voorkant van de verhaalprent goed kunnen zien. Loop tijdens het voorlezen met de verhaalprent tussen de eilanden door. Wijs de spelers hierna terug op de **emotiekaarten** en daag hen uit om zich in te leven in het hoofdpersonage van het verhaal. Laat hen een emotie kiezen die zij zouden ervaren in dit deel van het verhaal. Ze mogen de emotie die ze kiezen zeker niet vertellen aan de andere spelers aan de tafel.



Laat de spelers aan elke tafel nu **duo's vormen**. Als het aantal spelers aan een tafel oneven is, dan is er een groepje van 3. Laat de spelers hun gekozen **emotie uitbeelden** aan hun duopartner. Als een speler denkt te weten welke emotie zijn partner uitbeeldt, dan neemt hij een **emotieschijfje** dat overeenkomt met deze emotie en legt hij dit op het eerste vakje op de trajectkaart van zijn duopartner. Als de spelers twijfelen over de verschillende emoties, wijs hen dan op de emotiekaarten die vooraan het lokaal werden verzameld.

Als alle spelers een schijfje hebben gekregen, dan vraag je aan de spelers of iedereen het juiste schijfje heeft gekregen. Als dit niet het geval is, dan mogen de spelers met een fout schijfje dit vervangen door het juiste schijfje.

Emotie-oefening 2

Ga (indien mogelijk) op het digibord naar de volgende slide van de PowerPoint. Hierop staat dezelfde illustratie als op de tweede verhaalprent. Lees **verhaalprent 2** voor aan de groep. Als er geen PowerPoint mogelijk is, zorg er dan voor dat de spelers de illustratie op de voorkant van de verhaalprent goed kunnen zien. Loop tijdens het voorlezen met de verhaalprent tussen de eilanden door.

Herhaal de emotie-oefening zoals hierboven omschreven. De schijfjes mogen deze keer op het tweede vakje op de trajectkaarten worden geplaatst.

Actieve opdracht: 'Wat is kanker?'

Ga (indien mogelijk) naar de volgende slide van de PowerPoint. Hierop staat dezelfde illustratie als op de derde verhaalprent. Lees **verhaalprent 3** voor aan de groep. Als er geen PowerPoint mogelijk is, zorg er dan voor dat de spelers de illustratie op de voorkant van de verhaalprent goed kunnen zien. Loop tijdens het voorlezen met de verhaalprent tussen de eilanden door.

Neem hierna de **stellingenkaarten** erbij. Een stellingenkaart ziet er als volgt uit:



- Dit is telkens een klasgenoot van het hoofdpersonage in het verhaal.
- De stelling die deze klasgenoot opwerpt.
- Een cijfer dat de volgorde aangeeft waarin de stellingen moeten worden uitgedeeld en beantwoord.
- De kaart heeft één groene kant (met een vinkje) en één rode kant (met een kruisje). Deze kleuren gebruiken de spelers om hun antwoord aan te geven.
- Een letter in de rechteronderhoek. Deze letters zullen worden gebruikt om de antwoorden van de spelers te controleren.

Geef elk eiland de eerste stellingenkaart en lees deze hierna voor zodat iedereen de stelling goed heeft gehoord (en begrepen). Vertel aan de spelers dat ze met hun groepje moeten beslissen of deze stelling volgens hen 'waar' of 'niet waar' is. Als een groep beslist dat een stelling 'waar' is, dan leggen ze de groene kant (met het vinkje) van deze kaart naar boven. Als ze beslissen dat het 'niet waar' is, dan leggen ze de rode kant (met het kruisje) naar boven.

Doe hierna hetzelfde voor stellingenkaart 2 tot en met 8. De spelers hebben nu dus 8 kaarten op hun eiland. Vraag de spelers om de kaarten nu op volgorde te leggen (van nummer 1 tot 8) aan de zijkant van hun eiland, zonder dat ze hiermee hun antwoorden aanpassen.

Overloop nu per stelling welke letter er op de kaartjes te lezen valt. Schrijf deze letters per groep en per stelling op het bord. De teams die het woord 'controle' hebben gevormd, hebben alle antwoorden juist. Als je alle antwoorden fout hebt, dan is het woord 'verkeerd' te lezen.

Op basis van deze woorden kun je zien welke stellingen door de hele groep goed werden beantwoord, maar ook waar er twijfel over bestaat.

Bijvoorbeeld

Groep 1: **C O N T R O L E**

Groep 2: **V O N T R O L D**

Groep 3: **V O N K R O L E**

Groep 4: **C O N T R O L D**

In dit voorbeeld spelen 4 groepen mee. Zij gaven op verschillende stellingen hetzelfde antwoord, maar bij stelling 1, 4 en 8 werden er verschillende antwoorden gegeven.

Bespreek de verschillende stellingen met de groep. Gebruik hiervoor de informatie die je kunt terugvinden in de achtergrondinfo van deze handleiding (p16). Stellingen die door alle groepen goed werden beantwoord, kun je eventueel sneller behandelen. Bij verschillende stellingen kun je kiezen om een **filmpje** te laten zien. De linken naar deze filmpjes zijn terug te vinden op de volgende slide van de PowerPoint.

Link met de titel van het spel: 'Kan'k er iets aan doen?'

Eén van de stellingen vraagt letterlijk 'Is het je eigen schuld als je kanker krijgt?' Dit is uiteraard niet het geval! Je kunt wel een aantal dingen doen om het risico op de ziekte te proberen verkleinen, maar je kunt niet helemaal vermijden dat je kanker krijgt. Zorg ervoor dat deze boodschap zeer duidelijk overkomt bij de spelers.

Het is mogelijk om het spel na deze opdracht te onderbreken en op een later moment verder te spelen. Vraag aan de spelers om hun trajectkaart met de schijfjes aan de kant te leggen. Als hier geen plaats voor is, daag de spelers dan uit om goed te onthouden welke schijfjes ze op hun trajectkaart hebben liggen zodat ze deze terug kunnen plaatsen zodra er wordt verder gespeeld. Om de spelers hierin te ondersteunen, kun je op de site komoptegenkanker.be/educatieve-pakketten trajectkaarten downloaden waarop de spelers dan kunnen tekenen welke schijfjes ze al op hun trajectkaart hebben liggen.

Tip

Als je het spel onderbreekt en later pas verder speelt, start je de volgende spelsessie het best met de volgende slide van de PowerPoint van de trajectkaart waar de 3 eerste prenten uit het verhaal zichtbaar zijn. Op deze slide staat het traject van het verhaal met de eerste 3 stappen al ingevuld. Gebruik deze slide om het verhaal kort te herhalen vooraleer je verdergaat met hoofdstuk 2.

Uiteraard is het ook mogelijk om meteen verder te gaan met hoofdstuk 2.

HOOFDSTUK 2

Dit hoofdstuk bestaat uit 2 emotie-oefeningen en 1 actieve opdracht.

Emotie-oefening 3

Ga (indien mogelijk) naar de volgende slide van de PowerPoint. Hierop staat dezelfde illustratie als op de vierde verhaalprent. Lees **verhaalprent 4** voor aan de groep. Als er geen PowerPoint mogelijk is, zorg er dan voor dat de spelers de illustratie op de voorkant van de verhaalprent goed kunnen zien. Loop tijdens het voorlezen met de verhaalprent tussen de eilanden door.

Herhaal de emotie-oefening zoals hierboven omschreven. De schijfjes mogen deze keer op het derde vakje op de trajectkaarten worden geplaatst.

Emotie-oefening 4

Ga (indien mogelijk) naar de volgende slide van de PowerPoint. Hierop staat dezelfde illustratie als op de vijfde verhaalprent. Lees **verhaalprent 5** voor aan de groep. Als er geen PowerPoint mogelijk is, zorg er dan voor dat de spelers de illustratie op de voorkant van de verhaalprent goed kunnen zien. Loop tijdens het voorlezen met de verhaalprent tussen de eilanden door.

Herhaal de emotie-oefening zoals hierboven omschreven. De schijfjes mogen deze keer op het vierde vakje op de trajectkaarten worden geplaatst.

Actieve opdracht: behandelingen

Ga (indien mogelijk) naar de volgende slide van de PowerPoint. Hierop staat dezelfde illustratie als op de zesde verhaalprent. Lees **verhaalprent 6** voor aan de groep. Als er geen PowerPoint mogelijk is, zorg er dan voor dat de spelers de illustratie op de voorkant van de verhaalprent goed kunnen zien. Loop tijdens het voorlezen met de verhaalprent tussen de eilanden door.

Neem hierna de **kleurkaarten** en de **behandelingskaarten** erbij. Open (indien mogelijk) de volgende slide van de PowerPoint. Hierop zijn de illustraties van de verschillende behandelingen te zien. Als er geen PowerPoint mogelijk is, hang dan de 4 **behandelingsprenten** op in het lokaal zodat alle groepen deze goed kunnen zien. Leg een set kleurkaarten (1 van elke kleur) op elk eiland. Leg ook 1 behandelingskaart op elk eiland.

Opgelet!

Zorg ervoor dat de 4 verschillende behandelmethodes telkens in het spel zitten. Het is dus niet mogelijk om de 2 operatie- of 2 chemokaarten te gebruiken als je slechts met 4 groepen speelt.

Als je met minder dan 4 groepen speelt, selecteer je het best op voorhand welke behandelingen je wilt bespreken.

Laat de spelers de behandelingskaart¹ op hun eiland lezen. Op deze kaart staan verschillende kenmerken die passen bij 1 van de behandelingen². Geef de groepen de uitdaging om goed te kijken naar de prenten van de behandelingen en om de prent te zoeken die past bij hun kaart.



Als ze denken dat ze de juiste prent hebben gevonden, moeten ze goed kijken naar de gekleurde rand van deze prent. Ze nemen daarna de kleurkaart³ op hun tafel met dezelfde kleur erbij. Vertel de spelers dat ze deze kaart zeker nog niet mogen laten zien aan de andere groepen.

Als elke groep een kleurkaart heeft gekozen, laat je alle groepen tegelijk deze kaart omhoog steken. Overloop hierna de verschillende behandelingen op basis van de tekstjes die de groepen kregen en controleer of de groepen de juiste prent selecteerden.

Voor de bespreking van de behandelingen kun je meer informatie terugvinden in de achtergrondinfo van deze handleiding p18. Ook kun je kiezen om een **filmpje** te laten zien over 'Laura op de bestralingsafdeling' of over 3 basisbehandelingen (operatie, radiotherapie en chemotherapie). De linken naar deze filmpjes zijn terug te vinden in de PowerPoint.

Link met de titel van het spel: 'Kan'k er iets aan doen?'

Zoals al gezegd, kun je er niets aan doen dat jij of iemand uit je omgeving ziek wordt. Wat je wel kunt doen, is deze persoon bijstaan tijdens de behandelingen die hij zal krijgen. Deze zijn geen pretje en alle steun die de patiënt kan krijgen is welkom.

De titel 'Kan'k er iets aan doen?' refereert hier ook naar de behandelingen die bestaan tegen kanker. Wanneer het woord 'kanker' valt, kan dit bij kinderen angstgevoelens oproepen omdat ze horen dat mensen soms sterven aan kanker. Het is belangrijk dat kinderen beseffen dat dit zeker niet altijd het geval is en dat er ook heel veel mensen genezen van kanker. De behandelingen waarover ze hier leren garanderen geen 100% kans op genezing, maar dokters kunnen meer en meer.

Het is mogelijk om het spel na deze opdracht te onderbreken en op een later moment verder te spelen. Vraag aan de spelers om hun trajectkaart met de schijfjes aan de kant te leggen. Als hier geen plaats voor is, daag de spelers dan uit om goed te onthouden welke schijfjes ze op hun trajectkaart hebben liggen zodat ze deze terug kunnen plaatsen zodra er wordt verder gespeeld. Om de spelers hierin te ondersteunen, kun je op de site komoptegenkanker.be/educatieve-pakketten trajectkaarten downloaden waarop de spelers dan kunnen tekenen welke schijfjes ze al op hun trajectkaart hebben liggen.

Tip

Als je het spel onderbreekt en later pas verder speelt, start je de volgende spelsessie het best met de volgende slide van de PowerPoint van de trajectkaart waar de 6 eerste prenten uit het verhaal zichtbaar zijn. Gebruik deze slide om het verhaal kort te herhalen vooraleer je verdergaat met hoofdstuk 3.

Uiteraard is het ook mogelijk om meteen verder te gaan met hoofdstuk 3.

HOOFDSTUK 3

Dit hoofdstuk bestaat uit 1 emotie-oefening, 1 actieve opdracht en het slot van het verhaal.

Emotie-oefening 5

Ga (indien mogelijk) naar de volgende slide van de PowerPoint. Hierop staat dezelfde illustratie als op de zevende verhaalprent. Lees **verhaalprent 7** voor aan de groep. Als er geen PowerPoint mogelijk is, zorg er dan voor dat de spelers de illustratie op de voorkant van de verhaalprent goed kunnen zien. Loop tijdens het voorlezen met de verhaalprent tussen de eilanden door.

Herhaal de emotie-oefening zoals hierboven omschreven. De schijfjes mogen deze keer op het vijfde vakje op de trajectkaarten worden geplaatst.

Actieve opdracht: 'Wat kan ik doen?'

Ga (indien mogelijk) naar de volgende slide van de PowerPoint. Hierop staat dezelfde illustratie als op de achtste verhaalprent. Lees **verhaalprent 8** voor aan de groep. Als er geen PowerPoint mogelijk is, zorg er dan voor dat de spelers de illustratie op de voorkant van de verhaalprent goed kunnen zien. Loop tijdens het voorlezen met de verhaalprent tussen de eilanden door.

Neem de (geselecteerde) **gele en blauwe actiekaarten** erbij. Schud deze door elkaar als dit nog niet is gebeurd en geef elke speler 3 willekeurige kaarten. De spelers mogen deze kaarten niet zelf bekijken, maar ze houden ze zo voor zich dat de andere spelers hun kaarten wel kunnen zien. Via de achterkant van de kaart kunnen de spelers zien wat de boven- en onderkant van de kaart is.



Nodig de spelers uit in de vrije ruimte van het lokaal en vertel hen dat ze deze opdracht met de hele groep samen zullen spelen. Ze zullen elk 3 identieke kaarten moeten verzamelen zonder dat ze naar hun eigen kaarten mogen kijken. De andere spelers zullen hen dus moeten helpen om aan te geven welke kaarten ze nodig hebben. Moedig de spelers dus aan om goed naar de kaarten van de anderen te kijken en om samen met hen op zoek te gaan naar dezelfde kaarten. Leg deze oefening uit aan de hand van een voorbeeld en ga hierna van start.

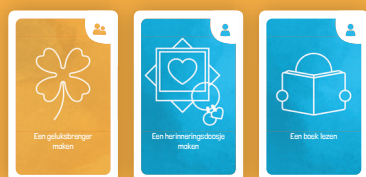
Bijvoorbeeld

3 spelers staan samen. Speler 3 merkt op dat de andere 2 spelers het kaartje 'een tekening maken' allebei in handen hebben. Hij duidt de kaart aan bij beide spelers en raadt aan dat speler 1 deze kaart doorgeeft. In ruil geeft speler 2 een andere kaart terug (blauwe pijl). Speler 2 laat hierna weten aan de anderen dat ze allebei 'een geluksbrenger maken' hebben. Hij stuurt het zo dat speler 3 deze kaart doorgeeft aan speler 1. Deze krijgt een andere kaart terug (rode pijl).

Speler 1



Speler 2



Als een speler 3 identieke kaarten heeft gevonden, moedig hem dan aan om de andere spelers nog te helpen. Als de meeste spelers hun kaarten hebben gevonden, laat deze spelers dan gaan zitten op hun plaats zodat enkel de spelers die nog zoekend zijn naar een kaart verder spelen. Laat alle spelers plaatsnemen zodra iedereen zijn kaarten heeft gevonden.

Vertel de spelers dat op alle kaarten een mogelijke actie staat die ze kunnen uitvoeren als ze in contact komen met iemand die kanker heeft. Wijs de spelers op het feit dat er gele en blauwe kaartjes in het spel zijn. Vraag enkele spelers met blauwe kaarten wat er op deze kaarten staat. Doe hierna hetzelfde met spelers die gele kaarten hebben. Vraag hierna aan alle spelers wat het verschil zou kunnen zijn tussen de blauwe en de gele kaarten.

De blauwe kaarten zijn acties die je kunt ondernemen als je het zelf even moeilijk hebt. Dit is zeker mogelijk wanneer er iemand in jouw omgeving door kanker wordt getroffen. De gele kaarten zijn acties die je kunt ondernemen om de persoon met kanker te steunen.

Je kunt de spelers hierna nog verschillende andere vragen stellen:

- Welke acties zou jij ondernemen voor iemand die kanker heeft?
- Welke actie zou jij ondernemen als je het zelf even moeilijk hebt?
- Zijn er nog andere acties waar je aan denkt? Wat zou je nog kunnen doen?

Tip

Het zou kunnen dat er op het moment dat je het spel speelt, een geval van kanker op school bekend is. Het kan gaan over een kind of een leerkracht. Je kunt met de spelers de mogelijkheid bekijken om één of meerdere van de acties die worden voorgesteld in het spel effectief uit te voeren. Wanneer de kinderen nog meer willen doen en de strijd tegen kanker willen aangaan, kunnen jullie ook mee je schouders zetten onder een actie van Kom op tegen Kanker. Meer info vind je op komoptegenkanker.be/help-mee.

Voor de bespreking van de mogelijke acties (en de acties die Kom op tegen Kanker zelf organiseert) kan je meer informatie terugvinden in de achtergrondinfo van deze handleiding (p19). Ook kun je kiezen om een **filmpje** te laten zien over een psychologe met tips over wat je kan doen of een aflevering van 'Tekens van Leven' over twee kankerpatiënten. De linken naar deze filmpjes zijn terug te vinden op de volgende slide van de PowerPoint.

Link met de titel van het spel: 'Kan'k er iets aan doen?'

Er werd al gezegd dat het belangrijk is om personen met kanker bij te staan tijdens de ziekte. De vraag hier is 'Wat kan **ik** dan doen?' De verschillende (gele) actiekaarten geven je al wat inspiratie. Denk zeker ook zelf eens na over waar deze persoon blij mee zou zijn. Durf de persoon ook aan te spreken over wat hij nodig heeft. Dat is immers niet voor iedereen hetzelfde.

Slot van het verhaal

Ga (indien mogelijk) naar de volgende slide van de PowerPoint. Hierop staat dezelfde illustratie als op de negende verhaalprent. Lees **verhaalprent 9** voor aan de groep. Als er geen PowerPoint mogelijk is, zorg er dan voor dat de spelers de illustratie op de voorkant van de verhaalprent goed kunnen zien. Loop tijdens het voorlezen met de verhaalprent tussen de eilanden door.

Aan deze verhaalprent is geen opdracht gekoppeld. Rond het spel af en stel nog enkele nabesprekingsvragen.

NABESPREKING

Het is niet de bedoeling om de spelers met vragen of twijfels achter te laten na het spel. Voorzie dus zeker nog wat tijd om na te gaan hoe zij het spel hebben beleefd en bied hen de kans om de vragen die ze mogelijk hebben, te stellen. Als je voldoende tijd hebt genomen voor de bespreking van de actieve opdrachten, zul je al een heel deel van de vragen tijdens het spel zelf hebben opgevangen.

Hierbij enkele richtvragen die kunnen helpen om deze nabespreking op te starten:

- Hoe heb je het spel ervaren? Wat is jouw gevoel hierbij?
- Wat vond je leuk om te doen? Wat vond je minder leuk? Makkelijk? Moeilijk?
- Wat vond je het meest opvallend aan het spel/het verhaal?

Het is ook interessant om de trajectkaarten bij de hand te nemen. Laat de spelers aan een eiland hun trajectkaarten bekijken en vraag hen wat er opvalt.

Trajectkaarten

De trajectkaarten van verschillende spelers zullen vaak verschillend zijn. Dit is normaal. Iedereen beleeft een kankerverhaal anders en gaat hier op zijn eigen manier mee om.

Kanker is een emotionele rollercoaster. Dit wil zeggen dat emoties kunnen 'wisselen' doorheen de tijd. Het is daarom interessant om er ook op te wijzen dat er bij veel spelers ook 'leuke' emoties (blij en opgelucht) te zien zijn op hun trajectkaart.

Link met de titel van het spel: 'Kan'k er iets aan doen?'

Het is niet altijd eenvoudig om op een goede manier om te gaan met deze emotionele rollercoaster. Het is belangrijk om te weten dat het oké is dat positieve en negatieve gevoelens elkaar soms afwisselen. Elke soort emotie heeft het recht te bestaan. Het is normaal om onzeker te zijn over wat je met deze emoties kan doen en bijgevolg op een zoektocht te moeten gaan. De verschillende (blauwe) actiekaarten kunnen je inspiratie geven over wat hier zou kunnen helpen.

ACHTERGRONDINFO

ACHTERGROND STELLINGEN

Stelling	Waar/niet waar	Extra info
Er is maar 1 soort kanker.	Niet waar	Er zijn heel veel verschillende soorten kanker. Wel meer dan 100! Elke soort kanker heeft een andere naam: longkanker, borstkanker, darmkanker, botkanker, huidkanker, bloedkanker (dat wordt ook leukemie genoemd), kanker in de hersenen (dat wordt ook een hersentumor genoemd) ...

Als je kanker hebt, kun je nog altijd gek doen en lachen!	Waar	Deze stelling is waar, maar soms ook niet waar. Het is moeilijk te zeggen ... Het klopt dat mensen met kanker nog plezier kunnen maken. Maar soms zijn ze zo ziek, vaak ook van de behandeling, dat het moeilijk wordt om gek te doen of te lachen. Dan hebben ze verdriet of willen ze soms even alleen zijn. Vaak hebben mensen die strijden tegen kanker weinig energie. Wanneer kankerpatiënten zich minder ziek voelen, kunnen ze vaak wel opnieuw plezier maken. Bij het bespreken van deze stelling kun je het filmpje over het vakantiecamp laten zien. De link naar dit filmpje vind je terug in de PowerPoint.
Een tumor is een verzameling van zieke cellen.	Waar	Heel ons lichaam bestaat uit hele kleine cellen. Er worden steeds nieuwe cellen bijgemaakt. Sommige cellen sterven af en dan komen er nieuwe cellen bij. Dat is normaal. Meestal zijn die cellen gezond, maar soms zijn er ook zieke cellen. Een hoop zieke cellen bij elkaar is een 'tumor'. We noemen dat ook weleens een knobbel of een gezwel. Bij het bespreken van deze stelling kun je het filmpje over onze cellen en over de soorten kanker laten zien. Dit filmpje zegt ook hoeveel kinderen kanker krijgen. De link naar dit filmpje vind je terug in de PowerPoint.
Kanker kan zich verspreiden in je lichaam.	Waar	Zieke cellen, kankercellen, kunnen door je lichaam 'reizen'. Als er een kankercel ergens anders in je lichaam terechtkomt, kun je daar ook kanker krijgen. De kanker verspreidt zich dan in je lichaam. Dat heet 'uitzaaiing'.
Kanker is besmettelijk.	Niet waar	Je kunt geen kanker krijgen van iemand anders. Het is wel zo dat een bepaalde kanker soms meer voorkomt in sommige families. Maar kanker is dus niet besmettelijk. Iemand met kanker mag je zonder gevaar knuffelen, een hand geven of zoenen. Tenzij deze persoon te verzwakt is, natuurlijk.
Je wordt altijd kaal als je kanker hebt.	Niet waar	Van kanker zelf word je niet kaal. Maar van sommige behandelingen tegen kanker wel. Er zijn ook mensen die nooit hun haar verliezen, zelfs niet tijdens de behandeling. Helaas zijn dat er niet zo veel. Als iemand met kanker kaal is, dan weet je alvast dat ze de kanker aan het bestrijden zijn.
Kinderen kunnen ook kanker krijgen.	Waar	Deze stelling is waar, maar bij kinderen komt kanker minder vaak voor dan bij volwassenen.

Als je kanker hebt, is dat je eigen schuld	Niet waar	Deze stelling is niet waar. Je kunt niet vermijden dat je kanker krijgt, maar je kan wel een aantal dingen doen om het risico op de ziekte te verkleinen. Bijvoorbeeld zorgen voor een gezonde levensstijl door gezond te eten, voldoende te bewegen en te zorgen voor een goede bescherming als je in de zon komt. Ook roken is uit den boze, het is een belangrijke doodsoorzaak overal ter wereld. Maar ook passief roken (= ongewild rook inademen wanneer iemand anders rookt) is zeer schadelijk voor de gezondheid. Bij het bespreken van deze stelling kun je het filmpje over brute pech en wat je kan doen om die brute pech te verminderen laten zien. Dit filmpje zegt ook hoeveel kinderen kanker krijgen. De link naar dit filmpje vind je terug in de PowerPoint.
--	------------------	---

ACHTERGROND BEHANDELINGEN

Operatie

Soms is het nodig om een tumor weg te halen. Dat gebeurt tijdens een operatie. De dokter die deze operatie uitvoert, heet een chirurg. De dokter haalt de hele tumor of het grootste deel van de tumor weg. De patiënt voelt hier niets van. Hij wordt in slaap gebracht door een andere dokter, de anesthesist. Die slaap heet narcose. Voor en tijdens de operatie bekijkt de chirurg wat hij moet weghalen: een deel van de tumor, de hele tumor, of misschien zelfs nog meer om het risico op uitzaaiing te verkleinen. Tijdens de operatie wordt de patiënt volledig bedekt, zodat de dokter alleen het stuk ziet dat hij moet behandelen. Als iemand is geopereerd, moet die persoon vaak nog een tijdje in het ziekenhuis blijven om te herstellen.

Radiotherapie

Radiotherapie wordt ook wel bestraling genoemd. Met een speciale machine gaat de dokter sterke stralen zetten op het stukje van het lichaam waar de kanker zit. Op die manier probeert men de kankercellen te doden en te laten verdwijnen. Het is een heel precies werkje. Er worden streepjes en kruisjes op het lichaam van de patiënt getekend. Die blijven een tijdje op het lichaam staan. Zo weet men telkens waar men precies moet bestralen.

Je kunt bij deze bespreking het **filmpje** over radiotherapie laten zien: 'Laura op de bestralingsafdeling'.

De link naar dit filmpje vind je terug in de PowerPoint.

Chemotherapie

Een behandeling die vaak wordt toegepast wanneer iemand kanker heeft, is chemotherapie. Chemotherapie kan via een chemopil, via een injectie (een spuit) of via een infuus. Chemo zijn medicijnen die de kankercellen stukmaken. Jammer genoeg maken ze ook goede cellen stuk. Dan kan je haar uitvallen of kun je heel misselijk zijn. Een chemopil kun je thuis innemen. Een injectie laat je meestal in het ziekenhuis zetten. Jullie gaan meer te weten komen over chemotherapie via een infuus.

Je kunt bij de bespreking over chemotherapie het **filmpje** laten zien over de 3 basisbehandelingen: operatie, radiotherapie en chemotherapie. De link naar dit filmpje vind je terug in de PowerPoint.

Stamceltransplantatie

Zoals je al weet bestaat je lichaam uit veel cellen. Bij die cellen vind je moedercellen. Het zijn goede, sterke cellen. Moedercellen zitten diep in je botten. We noemen ze ook wel stamcellen. Deze stamcellen kunnen ervoor zorgen dat een kankerpatiënt na een behandeling opnieuw sterker kan worden en weer beter kan worden. Hiervoor is het belangrijk dat de moedercellen uit het lichaam van de patiënt zelf of uit dat van een donor worden gehaald en later worden teruggeplaatst.

ACHTERGROND ACTIES

Je kunt bij de bespreking over mogelijke acties deze **filmpjes** laten zien:

- Een filmpje over een psychologe in het ziekenhuis met tips over wat je kan doen voor een vriendje met kanker (Karrewiet).
- Een aflevering van 'Tekens van Leven' over twee kankerpatiënten.

De linken naar deze filmpjes staan in de PowerPoint.

EINDTERMEN EN LEERPLANEN

EINDTERMEN

Mens en maatschappij – domein mens – ik en mezelf

- (1.1) De leerlingen drukken in een niet-conflictgeladen situatie, eigen indrukken, gevoelens, verlangens, gedachten en waarderingen spontaan uit.
- (1.2) De leerlingen kunnen beschrijven wat ze voelen en wat ze doen in een concrete situatie en kunnen illustreren dat zowel hun gedrag als hun gevoelens situatiegebonden zijn.
- (1.3) De leerlingen tonen in concrete situaties voldoende zelfvertrouwen, gebaseerd op kennis van het eigen kunnen.

Mens en maatschappij – domein mens – ik en de ander

- (1.4) De leerlingen kunnen in concrete situaties verschillende manieren van omgaan met elkaar herkennen, erover praten en aangeven dat deze op elkaar inspelen.
- (1.5) De leerlingen tonen de bereidheid zich te oefenen in omgangswijzen met anderen waarin ze minder sterk zijn.

Mens en maatschappij – domein mens – ik en de anderen: in groep

- (1.7) De leerlingen hebben aandacht voor de onuitgesproken regels die de interacties binnen een groep typeren en zijn bereid er rekening mee te houden.

Muzische vorming – domein drama

- (3.3) De leerlingen kunnen geconcentreerd luisteren naar een gesproken tekst (verteld of voorgelezen) en die mondeling, schriftelijk, beeldend of dramatisch weergeven.

Nederlands- domein luisteren

- (1.5) De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = structureren) de informatie op een persoonlijke en overzichtelijke wijze ordenen bij een uiteenzetting of instructie van de leerkracht.
- (1.8) De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = beoordelen) op basis van, hetzij de eigen mening, hetzij informatie uit andere bronnen, de informatie beoordelen die voorkomt in: een discussie met bekende leeftijdgenoten.

Nederlands – domein spreken

- (2.5) De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = structureren) het gepaste taalregister hanteren als ze: vragen van de leerkracht in verband met een behandeld onderwerp beantwoorden.
- (2.6) De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = structureren) het gepaste taalregister hanteren als ze: van een behandeld onderwerp of een beleefd voorval een verbale/non-verbale interpretatie brengen, die begrepen wordt door leeftijdgenoten.

Nederlands – domein lezen

- (3.4) De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = structureren) de informatie ordenen die voorkomt in: voor hen bestemde school- en studieteksten en instructies bij schoolopdrachten.

Wetenschap en techniek – domein natuur – gezondheid

- (1.17) De leerlingen kunnen gezonde en ongezonde levensgewoonten in verband brengen met wat ze weten over het functioneren van het eigen lichaam.
- (1.18) De leerlingen weten dat bepaalde ziekteverschijnselen en handicaps niet altijd kunnen worden vermeden.
- (1.19) De leerlingen beseffen dat het nemen van voorzorgen de kans op ziekten en ongevallen vermindert.

Sociale vaardigheden – domein relatiewijzen

- (1.2) De leerlingen kunnen in omgang met anderen respect en waardering opbrengen.
- (1.3) De leerlingen kunnen zorg opbrengen voor iets of iemand anders.
- (1.4) De leerlingen kunnen hulp vragen en zich laten helpen.
- (1.5) De leerlingen kunnen bij groepstaken leiding geven en onder leiding van een medeleerling meewerken.
- (1.6) De leerlingen kunnen kritisch zijn en een eigen mening formuleren.
- (1.7) De leerlingen kunnen zich weerbaar opstellen naar leeftijdsgenoten en volwassenen toe door signalen te geven die voor anderen begrijpelijk en aanvaardbaar zijn.
- (1.8) De leerlingen kunnen zich discreet opstellen.
- (1.9) De leerlingen kunnen ongelijk of onmacht toegeven, kritiek beluisteren en eruit leren.

Sociale vaardigheden – domein gespreksconventies

- (2) De leerlingen kunnen in functionele situaties een aantal verbale en niet-verbale gespreksconventies naleven.

Sociale vaardigheden – domein samenwerking

- (3) De leerlingen kunnen samenwerken met anderen, zonder onderscheid van sociale achtergrond, geslacht of etnische origine.

LEERPLANNEN GO

Code	OD/ET	Leerplandoelstellingen Mens en Maatschappij
3.1.1	Ik en de anderen	
	Zelfbewustzijn en weerbaarheid	
3.1.1.3	ET MM 1.3	In een niet-conflictgeladen situatie, eigen indrukken, gevoelens, verlangens, gedachten en waarderingen spontaan uitdrukken.
3.1.1.4	ET MM 1.3 LOET SV1.7	In concrete situaties voldoende zelfvertrouwen tonen, gebaseerd op kennis van het eigen kunnen.
3.1.1.6	LOET SV1.4	Zich weerbaar opstellen naar leeftijdsgenoten en volwassenen toe door signalen te geven die voor anderen begrijpelijk en aanvaardbaar zijn o.m. door hulpvragen te stellen, zich te laten helpen en positieve voorstellen te doen op het niveau van het samenleven in de klas en de school.
	Empathie en zorg voor elkaar	
3.1.1.13	LOET SV 1.2	Tonen in hun omgang met anderen respect en waardering.
3.1.1.14	LOET SV 1.3	Tonen in de dagelijkse omgang dat ze solidariteit en zorg opbrengen voor iemand anders.

3.1.1.15	LOET SV 1.8	Tonen in de dagelijkse omgang dat ze zich discreet kunnen opstellen.
	Conflicthantering	
3.1.1.22	ET MM 1.4	Verschillende manieren van omgaan met elkaar herkennen en verwoorden en aangeven dat deze op elkaar inspelen.
3.1.1.23	LOET SV 1.9	Ongelijk of onmacht toegeven, kritiek beluisteren en eruit leren.
3.1.1.27	ET MM 1.5	Tonen de bereidheid zich te oefenen in omgangswijzen met anderen waarin ze minder sterk zijn.
3.1.1.28	LOET SV 1.6	Kritisch zijn en een eigen mening formuleren.
3.1.1.29	ET MM 1.2	Beschrijven wat ze voelen en wat ze doen in een concrete situatie en kunnen illustreren dat zowel hun gedrag als hun gevoelens situatiegebonden zijn.
3.1.2	Ik en de groep	
	Participatie, democratie en samenwerken	
3.1.2.1	LOET SV 1.5	Een taak binnen de groep op een verantwoordelijke wijze oppakken.
3.1.2.2	LOET SV 3	Samenwerken met anderen in de groep, zonder onderscheid van sociale achtergrond, geslacht of etnische origine.
3.1.2.5	LOET SV 1.5	Bij groepstaken leiding geven en onder leiding van een medeleerling meewerken.
3.1.3	Ik en de samenleving	
	Meervoudige identiteit	
3.1.3.27	ET MM 1.7	Aandacht hebben voor de onuitgesproken regels die de interacties binnen een groep typeren en bereid zijn er rekening mee te houden.
3.1.3.28	LOET SV 1.7	Zich weerbaar opstellen t.o.v. leeftijdgenoten en onaantvaardbare groepsdruk.
	Omgaan met gelijkenissen en verschillen	
3.1.3.29	OD MM 1.4	In concrete situaties verschillende manieren van omgaan met elkaar herkennen en erover praten.

Code	OD/ET	Leerplandoelstellingen Natuur
3.2.7	Gezondheidseducatie	
	Omgaan met ziektes, handicaps en verslaving	
3.2.7.21	ET WT 1.17 ET WT 1.19	Situaties en gedragingen herkennen die schadelijk of bevorderlijk kunnen zijn voor hun gezondheid. (bijv. overdadig lawaai, (on)aangepaste kledij, medicatiegebruik ...).
3.2.7.22	ET WT 1.18	Aangeven dat bepaalde ziekteverschijnselen en handicaps niet altijd kunnen worden vermeden.
3.2.7.25	ET WT 1.17	Enkele voorbeelden opsommen waaruit blijkt dat bepaalde gewoontes (bijv. roken, alcoholgebruik, overdreven tv kijken, computerspelletjes, gsm ...) schadelijk kunnen zijn voor de gezondheid.

LEERPLANNEN KOV

Code	
	Socio-emotionele ontwikkeling
SErv1	De verscheidenheid van mensen als een rijkdom ervaren en deze benutten.
SErv3	Samenwerken met anderen en zo bijdragen aan het realiseren van een gemeenschappelijk doel.
SErv4	Bewust sociale rollen opnemen die zowel het individueel als het groepsbelang ten goede komen in diverse situaties en contexten.
SErv5	Oplossingsgericht omgaan met conflictsituaties, in respect voor zichzelf en de ander(en).
SEgb1	Gevoelens en behoeften bij zichzelf en anderen beleven, aanvaarden, herkennen en in taal uitdrukken.
SEgb2	Bewust omgaan met gevoelens en behoeften en deze binnen aanvaardbare grenzen uiten. Zelfbeheersing ontwikkelen.
SEgb3	Zoeken naar mogelijkheden om, in respect voor zichzelf en de ander, aan eigen behoeften en die van anderen tegemoet te komen.
SEiv1	Zich inleven in anderen, andere standpunten en situaties, zonder de eigen identiteit te verliezen.
SEiv2	De eigenheid en grenzen van anderen respecteren.
	Ontwikkeling van een innerlijk kompas
IKid1	Basisvertrouwen ontwikkelen.
IKid3	Zichzelf worden in verbondenheid met anderen.
IKwn2	Gewetensvol en verantwoord handelen.
IKvk1	Plezier beleven en voldoening ervaren bij spelen, leren en leven.
IKvk4	Situaties die als moeilijk ervaren worden en frustraties ombuigen door te zoeken naar mogelijkheden om er bevrijdend mee om te gaan.
	Ontwikkeling van initiatief en verantwoordelijkheid
IVzv4	Specifieke strategieën inzetten om vragen, opdrachten, uitdagingen en problemen efficiënt aan te pakken.
IVoc1	Nieuwsgierig zijn naar en bereidheid tonen om het nieuwe te ontdekken en erover te leren.
IVoc4	Alleen en met anderen kritisch reflecteren op ervaringen en bevindingen en daaruit leren.
IVgv1	Zorg dragen voor de eigen mentale, sociale en fysieke gezondheid en veiligheid en die van anderen en daarbij aandacht hebben voor.
IVgv2	Inschatten hoe gedrags- en omgevingsfactoren de gezondheid en veiligheid beïnvloeden en op basis daarvan, binnen veilige grenzen, risico's durven nemen.
IVgv3	Bereid zijn steun te vragen en/of te geven om de eigen gezondheid en veiligheid, en die van anderen te bewaken.
IVds3	Bijdragen aan een zinvolle samenleving waar een plaats is voor iedereen en respectvol omgaan met en zorgen voor de kwetsbare ander.
	Taalontwikkeling
T0tg5	Bereid zijn om taal correct, verzorgd en gepast te gebruiken.
T0mn1	Een mondelinge boodschap verwerken.
T0mn2	Een mondelinge boodschap overbrengen.
T0mn3	Actief deelnemen aan een gesprek.

LEERPLANNEN OVSG

Wereldoriëntatie	Natuur – Gezondheid: algemene doelen
WO-NAT-07.01	De leerlingen verwoorden de gevolgen van ziek zijn voor zichzelf en anderen.
WO-NAT-07.02	De leerlingen herkennen in concrete situaties gedragingen die bevorderlijk of schadelijk zijn voor hun gezondheid.
WO-NAT-07.05	De leerlingen weten dat bepaalde ziekteverschijnselen en handicaps niet altijd kunnen worden vermeden.
Wereldoriëntatie	Mens – Sociale cognitie
WO-MNS-SC-1.1.1	De leerlingen kunnen de eigen gevoelens van angst, blijheid, boosheid of verdriet (h)erkennen, uitdrukken en benoemen.
WO-MNS-SC-1.1.5	De leerlingen weten dat er verschillende redenen kunnen zijn om bang, blij, boos of verdrietig te zijn.
WO-MNS-SC-1.1.6	De leerlingen kunnen beschrijven wat ze voelen in een concrete situatie en kunnen illustreren dat hun gevoelens situatie gebonden zijn.
WO-MNS-SC-1.2.1	De leerlingen kunnen bij de andere(n) gevoelens van bang, blij, boos en verdrietig zijn, herkennen en meeleven in dit gevoel.
WO-MNS-SC-1.2.2	De leerlingen beseffen dat personen dezelfde situaties op een verschillende wijze kunnen ervaren en er verschillend op kunnen reageren.
Wereldoriëntatie	Mens – Sociale vaardigheden
WO-MNS-SV-2.7.6	De leerlingen kunnen kritisch nadenken over bepaalde maatschappelijke toestanden.
WO-MNS-SV-2.8.5	De leerlingen geven blijk open te staan voor nieuwe, onbekende taken.
WO-MNS-SV-2.9.2	De leerlingen respecteren het vertrouwen van een ander.
WO-MNS-SV-2.11.1	De leerlingen kunnen duidelijk hoorbaar (goed articuleren, voldoende luid, ..) spreken.
WO-MNS-SV-2.11.13	De leerlingen kunnen het actief luisteren en het zelf spreken evenwichtig afwisselen.
WO-MNS-SV-2.12.2	De leerlingen tonen een openheid om met iedereen samen te werken en samen te spelen.
WO-MNS-SV-2.12.8	De leerlingen kunnen overleggen naar aanleiding van een groepsopdracht.
Nederlands	Spreken - Gespreksvaardigheden
NL-SPR-GESPR-TV-02-06	De leerlingen kunnen zelfstandig gesprekken van gevarieerde aard voeren in kleine groepen en de resultaten van het gesprek meedelen aan medeleerlingen of aan de leraar.



Kom op 
tegen Kanker

