

LOEP het Spel
Jezelf en de ander beter leren kennen
Vergrootglas op kinder karakterontwikkeling en gedragspatronen



Spelhandleiding:

Doel van LOEP bij alle spelvormen.

Jezelf en de ander beter leren kennen.

Bij alle spelvormen van LOEP staat kennis maken met en bewust worden van de verschillende karaktereigenschappen centraal. Als spelend komt de karakterstijl van kinderen in beeld die op dat moment het meest bepalend is voor hoe ze in het leven staan. De karakterstijl van waaruit ze naar de wereld kijken, deze ervaren en erop reageren.

Verdieping in deze karakterstijl en de karakterstijlen die eromheen liggen geeft inzicht in talenten en gedragspatronen bij kinderen. Door een vergrootglas te leggen op gedragspatronen vanuit een kinder karakterstijl komt er inzicht in de behoefte achter gedrag. Kinderen leren al spelend zichzelf en de ander beter kennen en dat is ontzettend waardevol. Ze maken kennis met heel veel verschillende talenten en eigenschappen die ze misschien niet bij zichzelf herkennen maar die wel bij iemand anders passen. Gedrag van de ander beter begrijpen geeft heel veel rust. Je kunt dan wat beter afstand nemen van een situatie en weet beter wat je zelf nodig hebt om je fijn te voelen.

LOEP werkt op verschillende niveaus van ontdekken. Cognitief door te kijken, lezen en praten. Maar ook belevend en ervarend door te bewegen en te voelen. Samenwerkend en alleen, onder begeleiding of zelfstandig. Gewoon als spelletje of met een kinder karakterverdieping. Alles kan.

Je kunt creatief bepalen wie als eerste mag beginnen bij een spelletje. Bijvoorbeeld je mag beginnen als je: gister spaghetti at, de hond hebt uitgelaten, kamer hebt opgeruimd, ruzie hebt gemaakt, iets geels hebt in je kleren enz. enz.

Als begeleider is het waardevol om je vooraf een beetje in te lezen in de karakterstijlen en karaktereigenschappen door de teksten op het kwartet te lezen. Door het lezen van het E-book "*Introductie in Kinder karakterstijlen en Gedragspatronen*" (L. Wessel) of *Karakterstijlen bij kinderen* (Y. Hooites Meursing) krijg je veel achtergrondinformatie. De E-books zijn te vinden op de website www.springboon.nl/kinderkarakterspel. Je kunt ook het boek *de Maskermaker* (Veenbaas en Goudswaard) lezen. Dit geeft inzicht in de volwassen karakterstijlen. Deze volwassen karakterstijlen vinden hun oorsprong in de kinderjaren. Om als volwassene je eigen karakterprofiel beter te kunnen begrijpen is een kijkje in de kinder karakterontwikkeling in je eigen kindertijd vaak onontbeerlijk.

KinderKarakterKwartet:

Praktisch

Basisschoolleeftijd

2 tot 8 spelers

Weinig ruimte nodig

Vorbereiden/nodig

Het kinder karakterkwartet

Doel

Coöperatief: Heb je een kwartet? De tekst op het kwartet past wel, niet of minder goed bij je. Je kunt dan kiezen om het kwartet te geven aan iemand bij wie het beter past. Of het kwartet in het midden te leggen als je dat niet weet.

Met winnen: ‘Jet en Leeuw’ kinderen vinden winnen fijn. Speel eerst een potje waarbij zoveel mogelijk kwartetten verzameld mogen worden. Pas daarna kun je de kwartetten gaan verdelen over medespelers waarbij ze goed passen.

Het spel

Gebruik de kwartetkaarten als een gewoon kwartet spel.

Hoe vaker het kwartet wordt gespeeld, hoe meer de karaktereigenschappen herkend worden. Je gaat steeds beter herkennen wat bij jezelf of bij een ander past. Het kan dan een uitdaging worden om te gaan voor zoveel mogelijk bij jou passende kwartetten.

Basismanier.

Iedereen krijgt 7 kaarten en je maakt een blinde stapel.

Je mag aan een medespeler een kaart vragen, als je er al een kaart van in je hand hebt.

Jonge kinderen kunnen vragen: “Mag ik van jou een kaart van het meisje met de staartjes?” (eventueel nog met toevoeging van ‘met 1 stip’)

Kinderen die al lezen kunnen bijvoorbeeld vragen: “Mag ik van jou van Linet: 1 stip?”

Als ze een NEE krijgen is hun beurt voorbij en mogen ze een kaart van de blinde stapel pakken, bij JA mogen ze verder vragen.

Met begeleiding

Help de kinderen bij de gewonnen kwartetten bedenken wat wel en niet bij ze past. Dat kan aan het eind van het potje, of steeds direct als iemand een kwartet heeft. Ga in gesprek en stel vragen? “Past de kaart bij je?”. Zo ja waarom en zo nee waarom niet. Of “ben jezelf blij met die eigenschap?” “Wie zou je het liefst willen zijn van de kwartetten?”. Elke open vraag is mogelijk en geeft meer bewustzijn.

Memory

Praktisch

Basisschoolleeftijd

2-4 spelers

Weinig ruimte nodig

Vorbereiden/nodig

Grote kaarten met de afbeeldingen van de personages.

Kinderkarakterkwartet

Doel

Geheugenspel.

Met begeleiding: Verdiepen in verschillen zoeken tussen de karakterkinderen en hun dieren.

Het spel

Leg de Kwartetkaarten op de kop, netjes in rijen of willekeurig.

Draai om de beurt 2 kaarten om. Als ze een setje vormen zijn, dan mag je ze houden. Anders draai je ze weer om. De setjes zijn: Olivier en Uil, Linet en Giraf, Jet en Leeuw, Clemens en hond, Sara en Kat

Leg eventueel de grote kaarten er bij om te kijken wie bij wie hoort.

Coöperatief: Heb je een setje gevonden? Kijk dan of het bij je past. Anders leg je het terug of geeft het aan een medespeler waarbij het wel past.

Met winnen: Verzamel zoveel mogelijk setjes. Het hoeft dan niet bij je te passen. Je speelt dan gewoon Memory.

Met begeleiding

Ga in gesprek over de setjes. Waarom zou Jet een leeuw hebben als knuffel en Linet een giraffe. Wie zou er altijd slapen met z'n knuffel en wie niet. Betrek de teksten op de kaartjes in je gesprekjes. Wat past ook bij jou en wat echt niet.

Wie in het groepje waarmee je nu speelt lijken op elkaar en wie niet? Of wie bij jou in de klas lijken op elkaar? En op wie uit het spel?

Past! Of niet

Praktisch

Zelfstandig vanaf groep 5, met begeleiding vanaf groep 1

2 spelers

Weinig ruimte nodig

Vorbereiden/nodig

Het kinder karakterkwartet

Doel

Herkennen van je eigen karaktereigenschappen en die van je medespeler

Het spel

Coöperatief:

Alle kaarten liggen op een stapel in het midden.

Om de beurt pak je een kaart en leest hardop voor wat erop staat.

Als het past bij jou alleen hou je hem zelf, past het bij jullie allebei dan leg je 'm tussen jullie in.

Past het niet dan leg je 'm terug onder de stapel.

Tel na afloop hoeveel kaarten jullie zelf hebben en hoeveel er op de samenstapel liggen.

Zouden jullie kaarten van jezelf willen ruilen met iemand anders? Wie zou ij ook wel willen zijn?

Olivier? Linet?

Met begeleiding

Bespreek waarom een kaart past en waarom niet wat uitgebreider. Hoe oud was je toen je ontdekte dat je veel zelf kon bijvoorbeeld. Of ben jij de enige thuis die helpt met klusjes in huis of het verzorgen van de dieren. Speel je al lang liever alleen dan samen? Wat is je lievelingshut enz. enz. Kun je een tekening maken van jouw lievelingsplek.

Verdiep het bewustzijn en vergroot de context van een kaartje met uitspraak.

Spellen die je kunt doen met de grote kaarten

Puzzelen



Praktisch

Basisschoolleeftijd

Individueel of samen

Weinig ruimte nodig

Vorbereiding

Print of kopieer één of meer afbeeldingen van de grote kaarten uit het spel. Knip ze in stukken. Je kunt vooraf bepalen hoeveel stukken de kinderen kunnen en willen hebben. Of met ze overleggen en eventueel de kinderen zelf op een afbeelding laten tekenen waar de kniplijnen komen. Je kunt zo precies op maat de puzzel maken die past bij het kind dat wil puzzelen.

Doel

Puzzel de kamer, personage of dier van voorkeur. Kinderen voelen zich aangetrokken tot een kinder karakterkind, dier of kamer uit het spel. Dat geeft non verbaal informatie over dat wat ze aanspreekt. Het is waardevol om dat te verdiepen door er al puzzelend mee bezig te gaan. Je kunt een afbeelding printen en daar een puzzel van maken.

Het spel

Kies wie je wilt en maak één of meer puzzels.

Bijvoorbeeld de kamer van Linet, Linet zelf of Giraf. Of alle drie.

Met begeleiding

Nieuwsgierig meebeleven waar de keus van de kamer of het kinder karakterkind of dier vandaan komt. Je kunt samen bijzonderheden zoeken en aanwijzen op de afbeelding. Je kunt in een tijdschrift zoeken naar plaatjes die ook op de afbeelding van de kamer te vinden zijn. Je kunt kleuren zoeken in de ruimte die passen bij de afbeelding of knuffels of plaatjes zoeken die

lijken op het dier. Creatief en in beweging bezig zijn met een kinder karakter en de eigenschappen.

Bij oudere kinderen kun je vragen stellen om de motivatie bloot te leggen voor de keus van de afbeelding. Wat trekt je aan, wat valt je op, lijkt het op je eigen kamer? Zou je dat willen? Enz. Hier zou je ook met collage verder kunnen gaan. Bijvoorbeeld Soulcollage® of de kinderversie, MeCards®.

Spellen die je kunt doen met de Doekaarten

Doel van alle Doekaart spellen

Individueel of in grote of kleine groepen beweeg je, letterlijk ervarend met je lijf, langs alle karakterstijlen.

Dat is heel anders dan erover praten of alleen maar kijken.

Al bewegend voel en ervaar je waar je je fijn bij voelt. Sara zal minder genieten van de gekke bekken trek oefening dan Jet.

Elkaar aanraken en aangeraakt worden is voor Olivier minder makkelijk dan voor Linet.

Al doende ervaren kinderen, zonder erover na te denken, wat ze fijn en minder fijn vinden.

De uitnodiging zit hem erin om minder fijn wat neutraler te laten ervaren. En fijn lekker uit te buiten en bewust in te gaan zetten.

De kracht van ervaren met je lijf is enorm groot.

Spelenderwijs kun je als begeleider kinderen uitnodigen om ervarend een stapje te maken in een ontspannen karakterontwikkeling. Met een lijf als geheugen sla je ervaringen op. Laat het dan vooral prettige ervaringen zijn.

Spelenderwijs even uit de band springen en NEE mogen zeggen. In een spelletje even vooroplopen als leider, ook al zou je van nature liever achteraanlopen.

Of juist achter aan lopen terwijl je liever vooroploopt.

Ervaren zonder woorden draagt wezenlijk bij aan uitbalanceren en in evenwicht brengen van de karakterontwikkeling.

En hoe bewuster je dat in kunt zetten, precies passend bij wat een kind op dat moment nodig heeft, hoe effectiever het is.

Doebiedoe

Praktisch

Basisschoolleeftijd

Individueel, kleine- of grote groep

Ruimte nodig om te kunnen bewegen

Vorbereiding

Leg de Doekaarten per Kinderkarakterkind gesorteerd op stapeltjes. Leg de grote kaarten met de Karakterkinderen, dieren en kamers klaar. Zoek een steentje of iets waar mee gegooid kan worden zonder dat het stuitert.

Doel

Ervaren van verschillende karakterprofielen door opdrachtjes actief te doen en lijfelijk te ervaren wat prettig is of juist nog niet.

Het spel

Leg de grote kaarten met de kamers, karakterkinderen en dieren op willekeurig gekozen plekken in de ruimte neer.

Een van de deelnemers gooit een steentje op één van de kaarten op de vloer.

Van dat karakterkind (waar het dier of de kamer bijhoren) wordt een DoeKaart gedaan.

De opdracht kan door 1 kind worden gedaan, maar ook door een groepje of groep. Je kunt de deelnemer(s) laten bijhouden of het een fijne opdracht was of juist niet.

Met begeleiding

Als je meer zicht hebt op het karakterprofiel (door eigen ervaring of door het gebruik van de Kinderkarakterschets) kun je bewuster omgaan met de opdrachten. De opdrachten dragen bij aan stabiliseren van een eventueel overheersende karakterstijl. Kinderen uitnodigen tot spelenderwijs bewust bewegen draag bij aan een evenwichtige karakterontwikkeling. Als begeleider kun je meer sturend zijn in de opdrachtkeus door bijvoorbeeld maar een beperkt aantal kaarten neer te leggen van 1 of 2 karakterprofielen.

Stopspel

Praktisch

Basisschoolleeftijd

Individueel of samen

Ruimte nodig en een muziekinstallatie

Vorbereiding

Leg de grote kaarten van de kamers, karakterkinderen en dieren op willekeurige plekken in de ruimte. Leg de DoeKaarten gesorteerd per karakterkind neer.

Doel

Ervaren van verschillende karakterprofielen door opdrachtjes actief te doen en lijfelijk te ervaren wat fijn is of juist nog niet.

Het spel

Een of meer kinderen bewegen op willekeurige muziek door de ruimte. Als de muziek stopt gaan ze op een kaart staan. Van welk karakterprofiel de meeste kaarten in gebruik zijn wordt een DoeKaart gepakt. Alle kinderen of alleen de kinderen die op een passende kaart staan doen het opdrachtje.

Met begeleiding

Als je meer zicht hebt op het karakterprofiel van deelnemende kinderen (door eigen ervaring of door het gebruik van de Kinderkarakterschets) kun je bewuster omgaan met de opdrachten. De opdrachten dragen bij aan stabiliseren van een eventueel overheersende karakterstijl. Kinderen uitnodigen tot spelenderwijs bewust bewegen draag bij aan een evenwichtige karakterontwikkeling. Als begeleider kun je meer sturend zijn in de opdrachtkeus door bijvoorbeeld maar een beperkt aantal kaarten neer te leggen van 1 of 2 karakterprofielen.

Wagen volgeladen

Praktisch

Basisschoolleeftijd

Individueel met begeleiding

Weinig ruimte nodig

Vorbereiding

Leg de Doekaarten en Kwartetkaarten per Kinderkarakterkind gesorteerd op stapeltjes. Leg de grote kaarten met de Karakterkinderen, dieren en kamers klaar.

Leg de kaart met de Kiepwagen klaar. Als begeleider heb je kennis van de eigenschappen van de verschillende karakterprofielen en inzicht in het karakterprofiel van het kind waarmee je dit spel gaat doen.

Doel

Ieder kind heeft alle eigenschappen van de karakterkinderen binnen handbereik. Maar vaak zit er 1 aan het stuur die bepalend is voor hoe je je verhoudt tot de wereld. Inzicht in het feit dat je altijd een ander wat verder naar voren in de kiepwagen kunt zetten is heel fijn. Je weet dan dat als je vaak zoals Olivier wat angstig bent, je Jet kunt inzetten. Die is nergens bang voor. Het is voor kinderen heel fijn om te weten dat je veel meer kunt dan je eigenlijk denkt en soms ervaart.

Het spel

Met de kaartjes van het KinderKarakterKwartet ga je op zoek naar de kaartjes met eigenschappen die je zou willen hebben.

Dus zoals het voorbeeld bij Vorbereiding zoek je Jet op als je je vaak wat angstig voelt. Welke kaartjes van Jet en Leeuw zouden je kunnen helpen?

Zoek de DoeKaart van Jet en doe de opdrachtjes alsof je Jet bent.

Met begeleiding

Als je meer zicht hebt op het karakterprofiel (door eigen ervaring of door het gebruik van de Kinderkarakterschets) kun je bewuster omgaan met de opdrachten. De opdrachten dragen bij aan stabiliseren van een eventueel overheersende karakterstijl. Je kunt met voorkennis vast de kinderen in de kiepwagen zetten op de volgorde van de Kinderkarakterschets.

Wat hebben de voorste drie met elkaar gemeen. En waar vullen ze elkaar aan?

Je kunt DoeKaarten gebruiken om bewust bewegen in te zetten.

Teksten bij het Kwartet

OLIVIER

Ik ben echt heel nieuwsgierig
Ik ben voorzichtig en kijk eerst of ik wel durf
Ik wil weten hoe iets in elkaar zit
Ik kan goed iets zelf verzinnen of uitvinden



UIL

Ik wil niet stoppen als ik net lekker aan het spelen ben
Ik bouw graag een hut met heel veel kussens
Ik weet nooit welke smaak ik wil
Mijn hoofd en lijf zijn vaak druk



LINET

Ik wil graag samen een spelletje doen
Ik vind het leuk om koekjes te bakken en uit te delen
Ik zorg zelf voor mijn huisdier
Ik kan goed niks doen zonder me te vervelen



GIRAF

Ik wil graag veel vertellen
Ik krijg vaak het kleinste stuk
Ik denk vaak dat ik iets niet kan
Ik vind het fijn als je me helpt



JET

Ik durf bijna alles
Ik weet hoe we een hut kunnen bouwen
Ik kan heel hard lopen en ben vaak het snelst
Ik weet zeker dat we kunnen winnen



LEEUEW

Ik ben niet snel moe
Ik vind het leuk als iedereen naar me luistert
Ik kan het zelf, je hoeft niet te helpen
Ik ben niet bang, ik vind het gewoon niet leuk



CLEMENS

Ik help je wel even
Ik word snel boos als iets niet eerlijk is
Ik doe soms per ongeluk iemand pijn
Ik kan goed geld inzamelen voor een goed doel



HOND

Als iets MOET doe ik het niet



Ik moet nodig naar de wc maar kan het goed ophouden
Mijn kleren zijn soms te klein maar staan nog mooi
Ik wil niet mee boodschappen doen als dat moet

SARA

Ik kan veel zelf
Ik ruim zelf mijn kamer op
Ik maak altijd snel mijn huiswerk af
Ik bedenk mijn eigen kinderfeestje



KAT

Ik ben ongeduldig en vind dat ik vaak moet wachten
Ik hou niet zo van onverwachte dingen
Ik vind vieze handen echt niet fijn
Ik denk vaak dat ik het niet goed genoeg zal doen



Teksten voorkant Doekaarten Olivier:

Doe mee met z'n twee

Ga tegenover elkaar staan of zitten

Klap je handen tegen elkaar en klap dan tegen de handen van je overbuur.

2 handen tegelijk rechtdoor,

Doe dat 5x

Ken je al moeilijker klapspelletjes?

Doe mee met z'n twee

Ga achter elkaar staan.

De achterste tekent iets op de rug van de voorste.

Die zegt wat hij voelt.

Je mag je vinger niet optillen.

Begin makkelijk, een cirkel, vierkant of driehoek.

Letters en cijfers mogen ook.

Hé daar!

Klop met zachte vuisten op je armen, benen en billen.

Mag iemand zachtjes op je rug kloppen?

Ik zie ik zie....

Loop rond en onthoud 5 dingen die je nu pas opvallen

Teksten voorkant Doekaarten Linet

Van mij!

Pak het eerste dat je ziet op en loop ermee rond.
Zeg tegen iedereen waar je langsloopt: Dit is Van Mij!

Lachstuip

Ga op je rug op de grond liggen.
Iemand anders komt met zijn hoofd op jouw buik liggen.
Wacht tot jullie moeten lachen!!
Dit kun je doen met heel veel kinderen.
Maak een groot lachvlechtwerk.

Jammie

Noem in ongeveer 1 minuut zoveel mogelijk lekkere dingen op.

Spierballen kweken

Doe een gewichtheffer na.
Doe met hele sterke benen en armen alsof je 500 kilo tilt.
Of heb je een trap in de buurt.
Loop met 2 treden tegelijk naar boven.
(of zover je komt)

Teksten voorkant Doekaarten Jet

Rugwarmers

Ga in tweetallen rug aan rug staan.
Sta stil en voel hoe warm dat is.

Follow the leader

Renspelletje waar je meer kinderen veel ruimte voor nodig hebt
Maak een rijtje en de voorste bepaalt waar je heen rent.
Wissel steeds van leider.
Leuk op muziek!

Snelle Jelle

Hoe snel kun je 5 verschillende dingen verzamelen?
Ben je alleen vraag iemand met een stopwatch.
Ben je met meer...wie is het eerst?

Touwtrekken

1 tegen 1 of groep tegen groep.
Vergeet niet om te wisselen en aan te moedigen!

Teksten voorkant Doekaarten Clemens

NEE!

Schud met je hoofd en zeg hardop NEE terwijl je rondloopt.
Dat kan met z'n allen door elkaar
Als je alleen bent, bepaal je eerst de route die je gaat lopen.

Beestachtig

Neem een heel groot dier in gedachten.
Loop rond als dat dier en laat een ander raden welk dier je bent.

Appelboom

Steek je armen om de beurt in de lucht en doe alsof je hoge appels plukt.

Mijn Plek

Ga op een doek staan.
Dit is jouw plek.
Vouw m dubbel, hoe voelt dat?
Vouw 'm nog een keer dubbel, hoe voelt dat?
Leg m weer groot en hoe voelt dat nu?

Teksten voorkant Doekaarten Sara

Hartendief

Schrijf in de lucht de naam van de eerste waar je verliefd op was.
En op wie ben je nu verliefd?
Je mag slordig schrijven zodat niemand et kan lezen☺

Kronkellijf

Maak 10 tellen lang hele rare bewegingen met je lijf.
Leuk om op muziek te doen!

Blind tekenen

Maak met je ogen dicht een tekening.
Met je ogen open mag je hem mooi afmaken.

Alieneiland

Je bent op een eiland met aliens met hele rare hoofden.
Trek je gekste alienhoofd en je hoort er echt bij.
Doe het eerst met je ogen dicht, daarna met je ogen open.