

- Houd een positieve sfeer in de groep door de meningen en ideeën van anderen te respecteren. Bespreek en vergelijk de verschillende ideeën. Wat zijn de voor- en nadelen?
- Probeer het als groepje met elkaar eens te worden voordat er een besluit genomen wordt.

Maak de regels zo concreet mogelijk.

Tevens kun je de leerlingen vragen na te denken hoe je het gewenste gedrag kunt herkennen: wat zie je en wat hoor je? (Dagevos, 2017). Voorbeeld:

Luister naar ideeën van anderen en laat elkaar uitpraten.	
Ziet eruit als...	Klinkt als...
<ul style="list-style-type: none"> • Iemand die praat aankijken. • Je toedraaien naar wie je kijkt. • Iemand niet onderbreken als hij / zij praat. • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • 'Hmm, hmm.' • 'Nu mag Puck vertellen.' • ...

Verdeel de regels over de verschillende groepjes en laat elk groepje voor één regel opschrijven welk gedrag hoort bij de regels. Laat leerlingen tot slot de gemaakte regels ophangen in de klas / bewaren.

Achtergrondliteratuur samenwerken:

Dagevos, M. (2017). Samenwerkingsvaardigheden stimuleren, *JSW*, 8, 12-15.

Opdrachtkaartjes

<p>Je kiest één dier uit die jij het leukste vindt. Je bent het telkens oneens met ideeën van anderen. Je zegt zelf zo weinig mogelijk over <i>waarom</i> je dat vindt. Je zegt bijvoorbeeld: 'Ik vind dat gewoon geen leuk dier.'</p> <p>Als anderen proberen om voor een ander dier te kiezen, ben je het er niet mee eens.</p>	<p>Je doet niet mee met het gesprek. Je kijkt alsof je je verveelt en zit wat onderuit gezakt.</p> <p>Als de voorzitter je iets vraagt, geef je geen of kort antwoord.</p> <p>In het begin van het gesprek zeg je (niet te opvallend): 'Dit is saai.' Of: 'Ik vind hier niet veel aan.'</p> <p>Een beetje later in het gesprek maak je een paar onaardige opmerkingen naar anderen, zoals: 'Ik vind dat een stom dier.' Of: 'Wat een stom idee is dat.'</p>
<p>Je hebt goede ideeën over hoe jullie als groepje kunnen beslissen welk dier het leukste is:</p> <p>1^e idee: Jullie kunnen eerst bepalen welke verschillende soorten dieren er zijn. Bijvoorbeeld: dierentuindier, huisdier, insecten, reptielen enz. Daarna kunnen jullie voor één van deze soorten kiezen. En daarbinnen kunnen jullie beslissen welk dier het leukste is.</p> <p>2^e idee: Een andere mogelijkheid is bijvoorbeeld om te bekijken welke eigenschappen het leukste dier moet hebben (mooie kleur, aaibaar enz.).</p> <p>En heb je zelf nog andere goede ideeën?</p>	<p>Het maakt je niet uit welk dier er gekozen wordt. Jij stelt juist vragen aan de anderen. Je wilt weten waarom de anderen voor een dier gekozen hebben (argumenten).</p> <p>Als anderen iets zeggen, kun je vragen: 'Wat bedoel je precies?', 'Waarom vind je dat?' of 'Waarom vind je dat een leuk dier?'.</p>