



# HANDLEIDING

## COLOFON

### EXPEDITIE INCLUSIEF

Is een productie van:



**De Aanstokerij vzw**

Naamsesteenweg 130  
3001 Heverlee

T 016 22 25 17  
info@aanstokerij.be

www.aanstokerij.be  
www.facebook.com/aanstokerij

In opdracht van:



**vzw De Ouders**

Groot Begijnhof 31  
9040 Sint-Amandsberg

T 09 255 44 46  
info@deouders.be

www.deouders.be  
wwwdeouders.be/spelkoffer-expeditie-inclusief

Met de steun van de Vlaamse Overheid

Met dank aan onze sponsors voor de eerste editie:



Met credits aan:

het spelteam van vzw De Ouders  
het knutselteam van vzw De Ouders  
Ellen Devriendt en Annemie Van Roy (Bliss symbolen)

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

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt, door middel van druk, fotokopie, microfilm of welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van De Aanstokerij vzw en De Ouders vzw. Alle rechten voorbehouden, commercieel gebruik is niet toegelaten.

© De Ouders vzw, Sint-Amandsberg, 2023  
v.u. Jan Coppejans, Groot Begijnhof 31, 9040 Sint-Amandsberg

# INHOUD

<b>HANDLEIDING 'EXPEDITIE INCLUSIEF' DEEL 1</b>	<b>4</b>
<b>1. HELP, ONZE PINGUÏNKOLONIE IS IN NOOD!</b>	<b>4</b>
<b>2. OVERZICHT</b>	<b>4</b>
<b>3. SPELVERLOOP</b>	<b>4</b>
3.1. ZET JE KLAAR VOOR DE START	5
3.2. KIES EEN KARAKTER	5
3.3. KIES HET EERSTE EILAND OF SCHUIF DOOR NAAR HET VOLGENDE	6
3.4. NEEM DE KARAKTERKAART MET DE NAAM VAN JOUW KEUZE (STAP 2)	6
3.5. VOER DE OPDRACHT UIT	6
3.6. VERDIEN EEN TEGEL VOOR HET NIEUWE EILAND	7
3.7. ZET HET MATERIAAL VAN HET EILAND KLAAR VOOR DE VOLGENDE GROEP	7
3.8. OPGERUIMD STAAT NETJES	7
3.9. EINDE	7
3.10. PINGUÏNPARTY	7
3.11. REFLECTIE	7
<b>4. SPELMATERIAAL</b>	<b>8</b>
4.1. SPELMATERIAAL DAT JE ZELF VOORZIET	8
4.2. SPELMATERIAAL IN DE KOFFER	8
<b>5. VOORBEREIDING VOORAF</b>	<b>9</b>
<b>6. SETUP</b>	<b>10</b>
6.1. SPEELRUIMTE	10
6.2. GROEPEN	10
6.3. SPELMATERIAAL	11
6.4. SPELFICHES	11
Gezonde snack	11
Fris water	14
Breekbare eitjes	18
Vette veren	20
Sterke vijand	22
Nieuwe nesten	24
Pinguïnpauze	27
Pinguïnpit	28
<b>HANDLEIDING 'EXPEDITIE INCLUSIEF' DEEL 2</b>	<b>29</b>
<b>1. TIPS VOOR SPELBEGELEIDING</b>	<b>29</b>
1.1. ORIËNTEREN	29
1.2. VOORBEREIDING	29
1.3. UITVOEREN	30
1.4. REFLECTEREN	30
<b>2. VOOR ONDERWIJS</b>	<b>31</b>
2.1. KATHOLIEK ONDERWIJS VLAANDEREN	31
2.2. GO! ONDERWIJS VAN DE VLAAMSE GEMEENSCHAP	32
2.3. ONDERWIJSKOEPEL VAN STEDEN EN GEMEENTEN VZW	32
<b>3. VERENIGDE NATIES: DUURZAME ONTWIKKELINGSDOELEN EN EEN VERDRAG</b>	<b>33</b>

# HANDLEIDING 'EXPEDITIE INCLUSIEF' DEEL 1

## 1. HELP, ONZE PINGUÏNKOLONIE IS IN NOOD!

Hoi, wij zijn een gezellige pinguïnfamilie! Fijn dat jij ons komt helpen want wij zitten in de penarie.

Wij wonen op één van de mooiste ijslandschappen ter wereld, maar onze schots smelt weg en brokkelt af. We zitten verdeeld over verschillende ijseilandjes. Dat vinden we niet fijn dus we verhuizen met de hele familie naar een groot nieuw eiland. Daar is het goed om te leven: genoeg fris en proper water, genoeg vis, genoeg plek ... . Wij zorgen goed voor elkaar dus we laten niemand achter. Helpen jullie mee?

## 2. OVERZICHT

Naast **spelplezier** is **sensibilisering** rond handicap het hoofddoel van dit inclusief belevingsspel. Kinderen met en zonder handicap maken kennis met elkaars wereld en spelen samen, helpen elkaar. Na het spel volgt een nabespreking om handicap en de maatschappelijke draagwijdte ervan te kaderen voor kinderen. Tips voor een geslaagde nabespreking vind je bij 'Reflectie' in deel 2 van de handleiding. Twee andere thema's komen door de verhaallijn en de keuze voor pinguïns ook aan bod: migratie en klimaat.

'Expeditie Inclusief' is gericht op kinderen met een **ontwikkelingsleeftijd van 6 tot 10 jaar**.

In 'Expeditie Inclusief' zijn spelers lid van een pinguïnkolonie. Het ijseiland van de kolonie brokkelt af en ze moeten samenwerken om een nieuw eiland te bouwen.

'Expeditie Inclusief' is een **coöperatief** spel: de spelers verdienen in groep (pinguïnfamilies) per eilandronde een tegel voor het nieuwe eiland. Alle groepen bouwen samen één groot nieuw eiland.

Er zijn **6 speeleilanden** (Gezonde snack, Fris water, Breekbare eitjes, Vette veren, Sterke vijand en Nieuwe nesten), **1 Pinguïnpit**, **1 Pinguïnpauze**. Spelers kunnen ze allemaal spelen of ze kunnen bekijken wat past in het tijdschema en een aantal eilanden spelen.

- Zijn er 50 minuten om te spelen en beleef je graag zoveel mogelijk, dan speelt iedere spelersgroep vijf eilanden en schuif je om de 10 minuten door zonder voor spelers een tijdslimiet te stellen.
- Iets meer tijd nodig? Speel drie eilanden in 50 minuten en schuif om de 15 minuten door.



Idealiter voorzie je 70 minuten om het spel te spelen en zorg je nog voor een nabespreking van 20 à 30 minuten. Samen 90 à 100 minuten.

'Expeditie Inclusief' is een **toegankelijk** spel:

- Gebruik geen klok. Het spel is niet competitief en we leggen geen tijdsdruk op. Ervaring leert dat 12 minuten per ronde meestal volstaan. Is een spelersgroep sneller klaar, dan kunnen zij uitdagende opdrachten maken bij Pinguïnpit en een extra tegel verdienen. Deze Pinguïnpitopdracht kan over meerder beurten gemaakt worden.
- Spelers die het even moeilijk hebben, kunnen naar Pinguïnpauze. Hier ligt lees-, knutsel- en snoezelmateriaal zodat spelers tot rust kunnen komen. Bij het begin van iedere eilandronde streeft elke speler er naar om opnieuw samen met de pinguïnfamilie te starten op het nieuwe eiland.
- Hulpmiddelen en ervaringsattributen bij een aantal handicaps zijn voorzien. Spelers gebruiken ze als hulpmiddel of om bewust te ervaren hoe het voor kinderen met een handicap voelt, bv. loep, prismabril, koptelefoon, blinddoek.

## 3. SPELVERLOOP

'Expeditie Inclusief' bestaat uit 3 tot 6 speelrondes waarin een groep van 3 tot 5 spelers een opdracht vervult.

Volgende stappen doorloop je:

1. Zet je klaar voor de start
2. Kies een karakter
3. Kies het eerste eiland of schuif door naar het volgende
4. Neem de karakterkaart met de naam van jouw keuze (stap 2)
5. Voer samen de opdracht uit

6. Verdien een tegel voor het nieuwe eiland
7. Zet het materiaal van het eiland klaar voor de volgende groep
8. Opgeruimd staat netjes
9. Einde
10. Vier feest
11. Reflectie

Stap 3 tot en met stap 7 herhaal je bij iedere spelronde.

### 3.1. ZET JE KLAAR VOOR DE START

Maak groepen van 3 tot 5 spelers. Voor het hele spel is die groep een pinguïnfamilie. De begeleider kan de groepen vooraf maken en ervoor zorgen dat de groep divers is. Hoe meer gespreide talenten, hoe makkelijker spelers elkaar kunnen helpen.

### 3.2. KIES EEN KARAKTER

Iedere speler krijgt een **karakterkaart**. Die bepaalt welke handicap of helperskwaliteiten een speler die ronde heeft.

- Per groep kiest iedereen een karakter voor het gehele spel.
- Er zijn zes karakters in het spel: **Noa, Nouri, Luca, Sacha, Kim en Robin**.
- Per eiland hebben de verschillende personages een andere karakterkaart zodat ze ervaren wat handicap is en zodat ze zeker ook een keer helper zijn. Op die manier zijn de 'taken' per eiland verdeeld en worden de rollen regelmatig gewisseld zonder discussie.
- Spelers knippen hun karakterkaart op hun trui of T-shirt. Zo kan iedereen goed zien wat hij/zij goed of minder goed kan.
- **Robin** is een apart kaartje: dit karakter is voorzien voor kinderen met een handicap die meespelen en voor wie de handicap het niet toelaat om andere uitdagingen op te nemen in het spel. Op die manier hebben zij ook een karakterkaart, maar geen extra beperking. Speelt een kind met een beperking mee, geef dan de optie om een gewone karakterkaart te kiezen of om Robin te spelen. De begeleider kan eventueel zowel de basis- als de uitdagingsoopdracht klaar zetten en er zo voor zorgen dat kinderen met een handicap kunnen kiezen wat ze spelen.
- Wie een pinguïn met een handicap heeft, neemt zijn attribuut erbij.
- Wie helper is, denkt mee en zorgt voor de pinguïns met een handicap want iedereen moet kunnen spelen.

Bv. Een kind in een rolstoel speelt het spel mee. Hij/zij is enthousiast en wil wel ervaren wat het is om slecht te horen of slecht te zien. Dan speelt hij/zij niet Robin, maar een andere karakterkaart.



#### Tip

Wil een speler graag een andere karakterkaart ook uitproberen? Dat kan. Zolang de ronde loopt, kunnen spelers onderling afwisselen. Bij het volgende eiland start iedereen wel met zijn/haar eigen karakter.

### 3.3. KIES HET EERSTE EILAND OF SCHUIF DOOR NAAR HET VOLGENDE

- Per ronde speelt iedere familie de spelletjes van één eiland.
- Niet alle eilanden moeten afgewerkt worden om een goede spelervaring te hebben.
- Tussendoor kunnen spelers gebruik maken van Pinguïnpit en Pinguïnpauze.
- De begeleider geeft iedere groep een eiland bij de start. Na 10 à 12 minuten (indicatie voor de begeleider) schuiven ze door in wijzerzin.



#### Voorbeeld:

- Zijn er 50 minuten om te spelen en beleven spelers graag zoveel mogelijk? Dan speelt iedere spelersgroep vijf eilanden en schuiven ze om de 10 minuten door zonder voor spelers een tijdslimiet te stellen.
- Iets meer tijd nodig? Speel drie eilanden in 50 minuten en schuif om de 15 minuten door.

#### Tip

Als begeleider houd je het spel in de gaten. Zijn alle groepjes klaar, dan schuif je door. Is een enkele groep sneller klaar, dan gaat ze naar Pinguïnpit.

### 3.4. NEEM DE KARAKTERKAART MET DE NAAM VAN JOUW KEUZE (STAP 2)

Op ieder eiland nemen spelers de karakterkaart met dezelfde naam. Door telkens hetzelfde karakter te nemen, is afwisseling in de handicapbeleving en de helperstaken verzekerd.

### 3.5. VOER DE OPDRACHT UIT



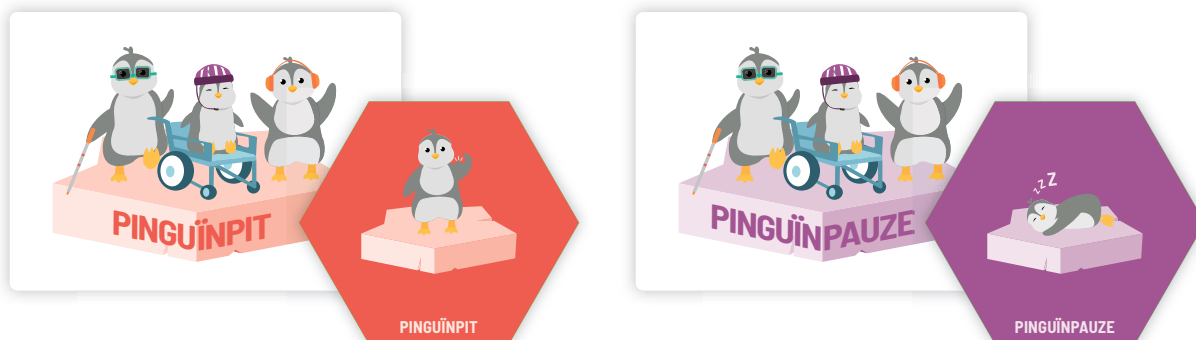
Bij ieder eiland hoort een opdracht. Die voeren spelers uit met hun pinguïnkarakter. Ze gebruiken dus de attributen die bij hun pinguïn horen. Hoe meer ze zich inleven in hun rol, hoe leuker.

Er zijn twee opdrachtenkaarten zodat de begeleider kan kiezen welke opdracht voor de spelers past. Op de voorzijde van iedere opdrachtkaart staat de **basisopdracht**, op de achterkant staat de **uitdaging**.

Opdrachten samen uitvoeren is van belang. Dit is een **coöperatief** spel dus enkel door elkaar te helpen en samen na te denken kunnen spelers een tegel verdienen.

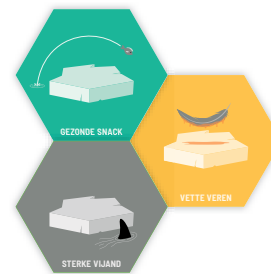
Is een groepje sneller klaar dan de andere? Geen probleem, daarvoor hebben we **Pinguïnpit**. Hier liggen extra spelletjes klaar die de spelers doorheen het hele spel kunnen afronden. Is een van deze opdrachten klaar, dan verdient de familie een tegel van Pinguïnpit.

Heeft een pinguïnspeler het moeilijk en wil die even weg uit de drukte? Dan is er **Pinguïnpauze**, het rusteiland. Hier ligt knutsel- en snoezelmateriaal zodat spelers tot rust kunnen komen. Bij het begin van iedere eilandronde start iedereen zo veel mogelijk opnieuw samen met de pinguïnfamilie.



### 3.6. VERDIEN EEN TEGEL VOOR HET NIEUWE EILAND

Leg bij de start bij ieder eiland de bijhorende eilandtegels. Is iedereen klaar en heeft iedereen meegewerkt? Dan verdienen de spelers samen één tegel en leggen die bij het nieuwe eiland op de grond (of op een tafel) om het eiland uit te breiden.



### 3.7. ZET HET MATERIAAL VAN HET EILAND KLAAR VOOR DE VOLGENDE GROEP

Zorg dat het materiaal opnieuw in de startopstelling staat. Zo kan iedereen makkelijk beginnen spelen. Gelukt? Spelers schuiven door in wijzerzin.

### 3.8. OPGERUIMD STAAT NETJES

Ruim per eiland het materiaal netjes op zoals aangegeven bij de instructies voor spelmateriaal.

### 3.9. EINDE

Het spel eindigt in een van volgende situaties:

- De tijd zit erop.
- Iedere pinguïnfamilie speelde ieder eiland.
- Alle eilandtegels zijn verdiend.

### 3.10. PINGUÏNPARTY

Joepie! De pinguïnfamilies hebben veel tegels verdiend en ze hebben een nieuw eiland gebouwd. Proficiat! Nu is het tijd voor de pinguïnparty: zet 'De pinguïndans' op, neem een lekkernijtje en vier! Dans, spring, zing, proef ... geniet. **Samen spelen is top!**

Op onze spelpagina staat ook een heus **diploma** klaar voor 'Expeditie Inclusief': druk het af en geef het ingevuld aan de spelers.



#### Tip

Maak hier een beloningsmoment van voor de spelers: zet samenwerken en samen spelen in de verf. Kijk naar de verschillende tegels: op verschillende vlakken hebben ze elkaar geholpen en samen gespeeld. Dat zie je aan alle kleuren van de eilandtegels.

### 3.11. REFLECTIE

De spelers hebben in 'Expeditie Inclusief' kennis gemaakt met verschillende **aspecten van handicap**. Sommige taken zijn moeilijk, andere taken lukken met hulp en nog andere lukken prima alleen als je een handicap hebt. Er zijn ook **hulpmiddelen** die kinderen met een handicap vooruit helpen. Bovendien is elkaar helpen geen drempel en het maakt echt een verschil voor kinderen met een handicap.

Hoe hebben de spelers 'Expeditie Inclusief' **ervaren**? Laat hen vertellen of creatief werken en peil naar hun beleving tijdens het handicapspel. Zo blijft de dialoog open en kunnen vragen aan bod komen.

'Expeditie Inclusief' vraagt een goede **omkadering**. Een transfer van het spel naar de realiteit is belangrijk. Kies voor een vorm van nabespreking die bij de groep past: gesprek, creatieve taak, een verhaal ...

Ideetjes? Suggesties zijn te vinden in het tweede deel van de handleiding.

De begeleider laat minimaal deze zaken aan bod komen:

- Waar kon iemand jou goed helpen? Leg uit hoe die dat deed.
- Wat vond je moeilijk met een handicapkaartje? Leg het uit.
- Voor sommige kinderen zijn de handicaps van de kaarten geen spel. Zij leven met een handicap.
  - Hoe kan je leuk spelen met een kind met een handicap?
  - Hoe kan je iemand met een handicap helpen?
  - Ben je nu minder onzeker om mensen met een handicap aan te spreken of hulp te bieden?

Idealiter hebben kinderen ondervonden dat er geen reden is om niet samen te spelen of geen hulp te bieden. Jong geleerd is oud gedaan: mensen met een handicap horen erbij!

## 4. SPELMATERIAAL

De meeste zaken zijn voorzien in de spelkoffer. Onder '4.2. Spelmateriaal in de koffer' en in het materiaaloverzicht in de spelkoffer is het materiaal opgelijst. Enkele zaken voorziet de begeleider zelf.

### 4.1. SPELMATERIAAL DAT JE ZELF VOORZIET

Om 'Expeditie Inclusief' ten volle te beleven, is behoorlijk wat materiaal nodig. Enkele zaken neemt de begeleider zelf op voorhand klaar. Deze tabel toont de suggesties per eiland.

<b>Gezonde snack</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parcoursmateriaal voor hindernissen: een trapje, een kussen, een hoepel, een stoel ... alles kan.</li> <li>• Krijt voor pootafdrukken: de mal is voorzien, de begeleider tekent met krijt de pootjes.</li> </ul>
<b>Fris water</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 lepels</li> <li>• een echte rolstoel <b>OF</b> een stoel met 4 afzonderlijke poten waar je vier tennisballen onder stopt (zie spelmateriaal)</li> </ul>
<b>Nieuwe nesten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 stoel</li> </ul>
<b>Vette veren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 schuine werkbank of boekenstaander</li> </ul>
<b>Pinguïnpauze*</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Knutselmateriaal op maat van de spelers: papier, schaar, potloden, stiften, stempels, lijm, plakband, touw ...</li> <li>• Snoezel- en rustmateriaal: een boek, een teddybeer, een tol, een spinner, een stressbal ed.</li> </ul>
<b>Pinguïnpit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kladpapier</li> <li>• Schrijfpotloden</li> </ul>

\* Via de website van 'Expeditie Inclusief' kan je kleurplaten die bij het spel passen afdrukken.



### 4.2. SPELMATERIAAL IN DE KOFFER

- Handleiding Deel 1: spelinformatie
- Handleiding Deel 2: tips voor spelbegeleiding
- Handleiding Deel 3: spelmateriaal en opbergplan
- 1 pinguïn handpop
- 8 x 6 eilandtegels
- 6 eilandzakjes met attributen

Eiland	Algemeen	Spel 1	Spel 2
<b>Gezonde snack</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 eilandkaart</li> <li>• 6 karakterkaarten</li> <li>• 1 geluiddempende koptelefoon</li> <li>• 1 JBL koptelefoon (bluetooth)</li> <li>• 2 paar spalken</li> <li>• 2 blinddoeken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Magnetisch hengelspel: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 wanden</li> <li>• 12 visjes</li> <li>• 2 handhengels</li> <li>• 2 heuphengels</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 mal voor voetspoor</li> <li>• 12 visjes uit opdracht 1</li> <li>• 2 heuphengels uit opdracht 1</li> </ul>
<b>Fris water</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 eilandkaart</li> <li>• 6 karakterkaarten</li> <li>• 4 tennisballen (voor onder stoelpoten)</li> <li>• 1 prismabril</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Waterdruppels = playmais</li> <li>• 1 plooi-box als waterreservoir</li> <li>• 1 stappenplan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 vuilnisbakkaarten</li> <li>• 40 afvalkaarten</li> <li>• 1 stappenplan</li> <li>• 2 fiches met bliss legende</li> </ul>
<b>Breekbare eitjes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 eilandkaart</li> <li>• 6 karakterkaarten</li> <li>• 1 blinddoek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 voeldoos (in de spelkoffer) <ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 kleine isomoballen</li> <li>• 6 grote isomoballen</li> <li>• 6 zwaardere balletjes</li> <li>• 6 eitjes</li> <li>• 24 veren</li> </ul> </li> <li>• 1 paar dikke sokken als wanten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 paraplu</li> <li>• 24 eitjes</li> <li>• 1 hoepel</li> </ul>



<b>Vette veren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 eilandkaart</li> <li>• 6 karakterkaarten</li> <li>• 1 geluiddempende koptelefoon</li> <li>• 1 JBL-koptelefoon (bluetooth)</li> <li>• 1 loep</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 fiche met sclera symbooltaal</li> <li>• 1 fiche met bliss legende</li> </ul>
<b>Sterke vijand</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 eilandkaart</li> <li>• 6 karakterkaarten</li> <li>• 1 prismabril</li> <li>• 1 paar handschoenen (aan elkaar)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 bekers met rode inktvissen</li> <li>• 8 bekers met grijze haaien</li> <li>• 4 pittenzakjes</li> </ul>	
<b>Nieuwe nesten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 eilandkaart</li> <li>• 6 karakterkaarten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 plooi-box als nest</li> <li>• 10 bekers</li> <li>• 10 buisjes</li> <li>• 24 beachballetjes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 50 chenilledraden</li> </ul>

- 2 plastic enveloppen (A4) met opdrachtenkaarten

Eiland	A4-kaarten	A5-kaarten
<b>Pinguïnpit</b>	6	2
<b>Pinguïnpauze</b>	3	3

+ potloden met slijper

Achteraan in deze handleiding zitten per eiland de opdrachtenkaarten. De begeleider kiest een van beide spelen per eiland en legt de opdrachtenkaart klaar. De spelfiche dient als ondersteuning voor de begeleider.

Iedere spelfiche vermeldt voor elke opdracht welk materiaal voorzien is in de spelkoffer. Is er binnen de spelersgroepen nood aan differentiatie, dan kan de begeleider beide spelen klaar zetten op een eiland.

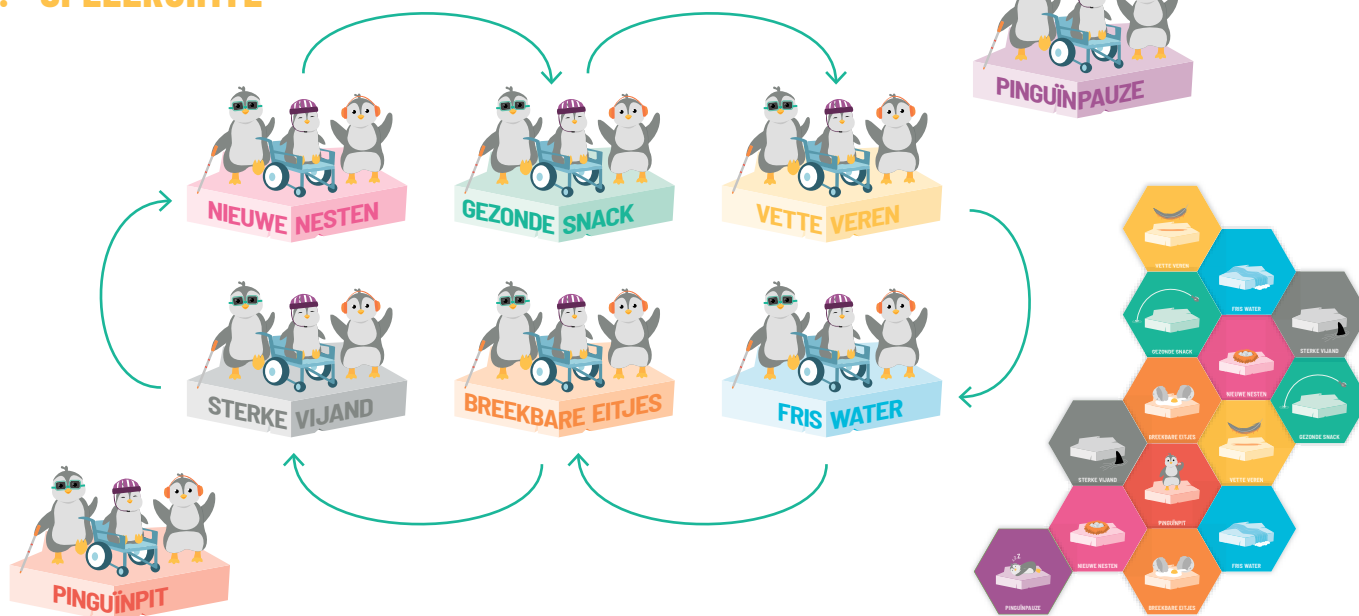
Het materiaal in de spelkoffer is netjes geordend in zakken en mappen per eiland. Berg het per opdracht netjes op aan het einde van het spel. Zo kan een volgende groep makkelijk alles klaarzetten en van het spel genieten.

## 5. VOORBEREIDING VOORAF

- Neem de handleiding helemaal door. Dat bespaart veel tijd en opzoekwerk achteraf.
- Voorzie een **begeleider** per eiland voor groepen van zes- tot achtjarigen. Voorzie een drietal begeleiders voor negen- en tienjarigen.
- Lees de opdrachten en **selecteer** welke opdrachten de spelers zullen uitvoeren. Dat bepaalt meteen welk spelmateriaal klaar moet staan bij het spelmoment.
- Voor een eerste keer is een half uur om de ruimte speelklaar te maken voldoende als het een lege ruimte is. Reken extra tijd als tafels en stoelen verzet moeten worden.
- **Bereid spelers voor** op het spel, dat verhoogt de inleving in het anders zijn, in het pinguïnleven, in het verhuizen en in de klimaatsituatie met smeltende ijsschotsen. Suggesties voor de voorbereiding staan in deel 2 van de handleiding.

## 6. SETUP

### 6.1. SPEELRUIMTE



1. Creëer voldoende ruimte om te spelen.
2. Bak en acht eilanden af. Gebruik daarbij de eilandnaamkaart.
3. Voorzie per eiland een tafel of een duidelijke plek voor het spelmateriaal op de grond.
4. Voorzie ruimte voor het bouwen van het nieuwe eiland, daar gaat op het einde de pinguïnparty door.
5. Leg de badge clips binnen handbereik voor de start.

#### Tip

Het rusteiland ligt best in een rustige hoek van de ruimte.

#### Tip

Gebruik geen touw om eilanden af te bakken. Het verschuift en kinderen kunnen struikelen. Rolstoelen kunnen in de problemen komen.

### 6.2. GROEPEN

1. Verdeel de spelers in groepen van drie, vier of vijf, afhankelijk van het aantal spelers.
2. Maak een gerichte keuze: bv. sterk motorisch bij minder sterk motorisch, vlotte lezer bij minder vlotte lezer.
3. Niet ieder eiland moet elke ronde in gebruik zijn dus kijk vooral naar een makkelijke groepsverdeling.

#### Bijvoorbeeld:

- 30 spelers, 6 eilanden, 5 spelers per eiland
- 20 spelers, 5 eilanden, 4 spelers per eiland

#### Tip

Bij groepen van drie laat je één handicapkaartje weg per eiland. Zodat er minimum één helper is.

#### Tip

Schat het niveau van de spelers vooraf in en kies gericht opdrachten.

### 6.3. SPELMATERIAAL

1. Selecteer welk spel gespeeld wordt per eiland: er zijn twee spelen per eiland. Elk spel heeft bovendien ook twee versies: een basis- en een uitdagingvariant.
2. Elk spel heeft een fiche op de volgende bladzijden.
3. Voor ieder eiland is volgend materiaal voorzien:
  - een kaart met de eilandnaam in de zak
  - een spelfiche met materiaal- en karakteroverzicht in de handleiding
  - twee opdrachtenkaarten (recto verso) in de handleiding
  - zes karakterkaarten in de zak
  - zes eilandtegels voor het nieuwe eiland in de koffer
  - spelmateriaal per opdracht in de zak
4. Leg het bijhorende materiaal per eiland klaar. Het is per eiland verzameld in een zak, in de spelkoffer.
5. Berg na het spel het materiaal netjes op zodat een volgende groep makkelijk aan de slag kan met het spel. De richtlijnen voor het opbergen staan onder '4.2. Spelmateriaal in de koffer' en op het bijgevoegde plan in de koffer.



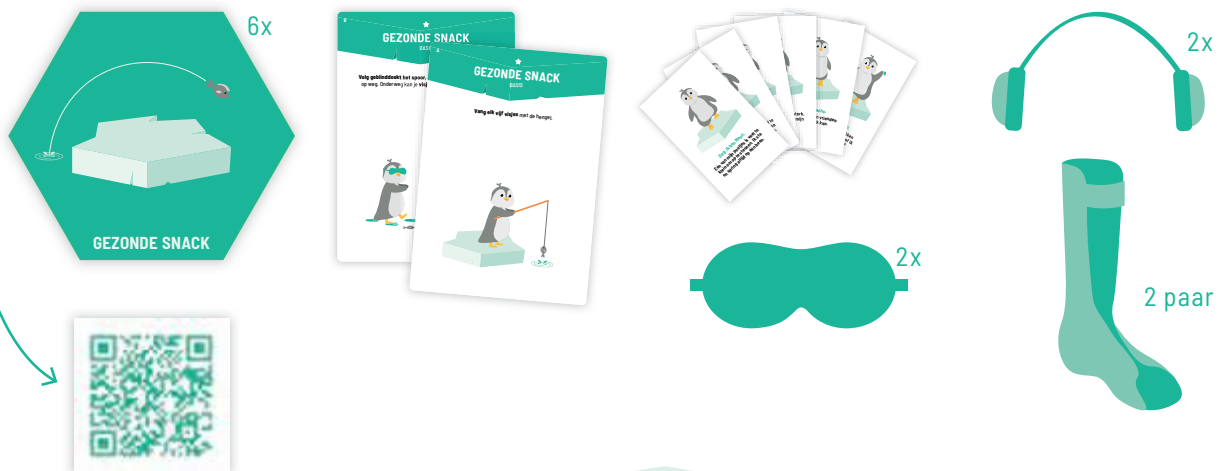
### 6.4. SPELFICHES

Hier volgen per opdracht en per eiland de spelfiches. Ze bieden een overzicht van het materiaal, de karakters en de opdrachten die per eiland nodig zijn.

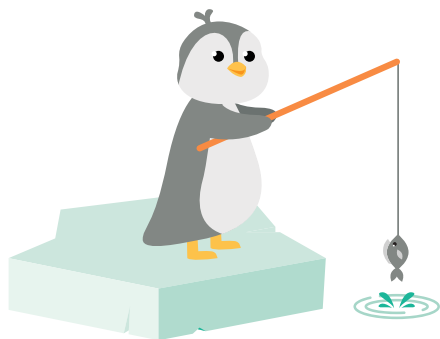
#### GEZONDE SNACK

##### Voor het hele eiland

- 6 eilandtegels: de groep verdient één tegel wanneer de opdracht geslaagd is en bouwt ermee aan het nieuwe eiland.
- 2 opdrachtenkaarten met een basis en een uitdaging
- 6 karakterkaarten: 3 handicapkaarten, 2 helperskaarten, 1 kaart voor een speler met een handicap
  - Dag, ik ben Noa. Ik hoor niet goed. Draag op dit eiland een koptelefoon om te weten hoe dat voelt.
  - Dag, ik ben Nouri. Eén van mijn pootjes is veel te klein om op te steunen. Ik sta en spring altijd op één been.
  - Hallo, Luca hier! Mijn pootjes zijn niet zo sterk, ik draag spalkjes. Ik kan mijn benen niet plooiën.
  - Dag, ik ben Sacha. Ik hou ervan om mijn vrienden te helpen waar ik kan.
  - Kim, dat ben ik. Vrienden steunen is mijn ding!
  - Hoi, ik ben Robin. Nieuwe dingen schrikken me niet af. Eens kijken of ik dit ook kan proberen?
- Attributen: 2 blinddoeken, 1 geluiddempende koptelefoon, 1 JBL-koptelefoon (bluetooth), 2 paar spalken
- EXTRA: Je gebruikt de JBL-koptelefoon in plaats van de gewone geluiddempende. Hoe?
  - De begeleider koppelt de koptelefoon via bluetooth aan zijn/haar gsm of tablet.
  - Op onze spelpagina staan twee geluidsfragmenten ter beschikking die je kan afspelen tijdens het spel. Zet het fragment op 'herhalen'. Scan de QR-code om de geluidsfragmenten makkelijk te vinden.
    - Tinnitus = oorsuizen: je hoort geluiden die anderen niet horen. Denk maar aan suizen, fluiten of piepen. Het hoeft niet continue te zijn, maar het kan wel.
    - Witte ruis: dit is achtergrondgeluid dat je zelf creëert om hinderlijk geluid te kunnen negeren, bijvoorbeeld wanneer je in slaap wil vallen. Denk aan het geluid van een ventilator.
  - Gelieve de koptelefoon opgeladen terug in de spelkoffer te stoppen zodat iedere volgende groep er makkelijk mee aan de slag kan.

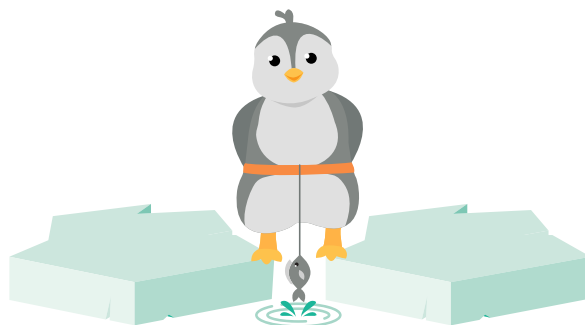


## Opdracht A: eten hengelen



### BASIS

<b>Opdracht</b>	Vang elk vijf visjes met de hengel.
<b>Begeleider</b>	Spelers vissen de visjes (uit het bakje) van de grond met de hengel. Ze mogen vrij bewegen en alle lichaamsdelen gebruiken. De rol van hun karakterkaart geldt doorheen het spel.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Magnetisch hengelspel<ul style="list-style-type: none"><li>• 4 wanden</li><li>• 12 visjes</li><li>• 2 handhengels</li></ul></li><li>• 2 blinddoeken</li><li>• 1 geluiddempende koptelefoon, 1 JBL-koptelefoon (bluetooth)</li><li>• 2 paar spalken</li></ul>



### UITDAGING

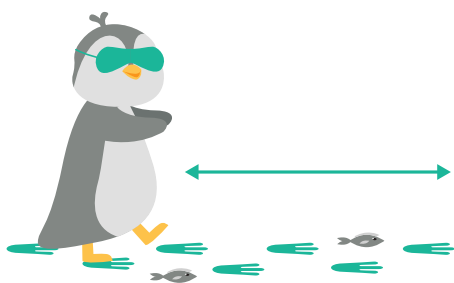
<b>Opdracht</b>	Vang elk vijf visjes met de riem om je middel en met je handen op je rug.
<b>Begeleider</b>	Spelers vissen niet met hun handen, ze gebruiken de heuphengel en buigen door hun benen. De rol van hun karakterkaart geldt doorheen het spel.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Magnetisch hengelspel (in de zak)<ul style="list-style-type: none"><li>• 4 wanden</li><li>• 12 visjes</li><li>• 2 heuphengels met magneet (op maat te zetten)</li></ul></li><li>• 2 blinddoeken</li><li>• 1 geluiddempende koptelefoon, 1 JBL-koptelefoon (bluetooth)</li><li>• 2 paar spalken</li></ul>

## Opdracht B: parcours volgen



### BASIS

<b>Opdracht</b>	Volg geblinddoekt het spoor. Je pinguïnvriendjes helpen je op weg. Onderweg kan je visjes oprapen voor je maaltijd.
<b>Begeleider</b>	Je zet zelf een parcours uit op maat van jouw groep en je tekent met de mal pootjes om de route aan te duiden. De spelers klimmen over, kruipen onder, slalommen tussen de hindernissen op weg naar voedsel. Instructies en hulp krijgen ze van hun medespelers. De rol van hun karakterkaart geldt doorheen het spel.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mal voor voetspoor: teken de voetjes met krijt om de route die de spelers volgen aan te geven.</li><li>• Eigen materiaal voor hindernissen op het parcours</li><li>• Gebruik de visjes uit opdracht 1 om onderweg op te rapen.</li><li>• 2 blinddoeken</li><li>• 1 geluiddempende koptelefoon, 1 JBL-koptelefoon (bluetooth)</li><li>• 2 paar spalken</li></ul>



### UITDAGING

<b>Opdracht</b>	Volg geblinddoekt het spoor. Je pinguïnvriendjes helpen je op weg. Onderweg kan je visjes oprapen voor je maaltijd. Stap achterwaarts langs dezelfde weg terug.
<b>Begeleider</b>	Je zet zelf een parcours uit op maat van jouw groep en je tekent met de mal poten om de route aan te duiden. De spelers klimmen over, kruipen onder, slalommen tussen de hindernissen op weg naar voedsel. Ze keren achterwaarts terug naar de start. Instructies en hulp krijgen ze van hun medespelers. De rol van hun karakterkaart geldt doorheen het spel.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mal voor voetspoor: teken poten met krijt om de route die de spelers zullen volgen aan te geven.</li><li>• Eigen materiaal voor hindernissen op het parcours</li><li>• Gebruik de visjes uit opdracht 1 om onderweg op te rapen.</li><li>• 2 blinddoeken</li><li>• 1 geluiddempende koptelefoon, 1 JBL-koptelefoon (bluetooth)</li><li>• 2 paar spalken</li></ul>



## FRIS WATER

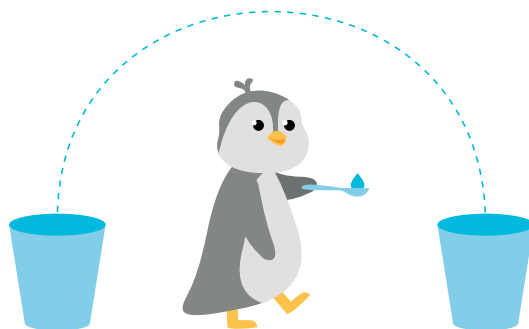
Pinguïns hebben fris en proper water nodig. Krill (een verzamelnaam voor heel wat ongewervelde zeedieren), dat een groot deel van hun voedsel uitmaakt, leeft in zee-ijs en ijswater. Is er minder ijs in de winter, dan is er minder voedsel.

Is het water vervuild, drijft er plastic rond? Dan is het gevaarlijk en ongezond zwemmen voor de pinguïns.

### Voor het hele eiland

- 6 eilandtegels: de groep verdient één tegel wanneer de opdracht geslaagd is en bouwt ermee aan het nieuwe eiland.
- 2 opdrachtenkaarten met een basis en een uitdaging
- 6 karakterkaarten: 3 handicapkaarten, 2 helperskaarten, 1 kaart voor een speler met een handicap
  - Dag, ik heet Noa. Als iemand onzeker is, help ik die graag want iedereen moet kunnen spelen.
  - Hoi, ik ben Nouri. Mijn vrienden kunnen wat hulp gebruiken. Ik sta voor ze klaar en bedenk oplossingen.
  - Hey, ik heet Luca. Mijn hoofd vertelt me dat ik een stappenplan moet overlopen voor elke opdracht die ik doe.
  - Hallo, ik ben Sacha. Mijn ogen kijken anders dan die van mijn vriendjes. Ik draag altijd een speciale bril.
  - Hi, ik ben Kim. Ik zit in een rolstoel. Jij mag de stoel op balletjes gebruiken om te weten hoe dat voelt.
  - Hoi, ik heet Robin. Ook al is het niet gemakkelijk, ik probeer graag nieuwe dingen. Even kijken of ik dit spel met jullie kan spelen.
- Attributen: 2 stappenplannen, 1 prismabril, stoel met tennisballen

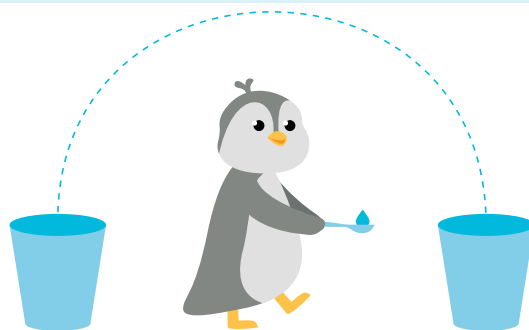




## Opdracht A: Water halen

### BASIS

<b>Opdracht</b>	Verzamel met een lepel elk minimum vijf waterdruppels voor jullie familie. Schep ze op en draag ze één voor één naar de waterbak. Ga om de beurt over en weer.
<b>Begeleider</b>	Spelers lopen om beurt een keer over en weer, ze nemen één waterdruppel per keer mee. Het wachten kan je beperken als je twee of drie lepels in het spel brengt.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Waterdruppels = doos met playmais</li> <li>• 3 lepels zelf klaar te nemen</li> <li>• 1 plooi-box als waterreservoir</li> <li>• 1 prismabril</li> <li>• Rolstoel = 4 tennisballen voor onder 4 stoelpoten</li> <li>• 1 stappenplan</li> </ul>



### UITDAGING

<b>Opdracht</b>	Verzamel met een lepel elk minimum vijf waterdruppels voor jullie familie. Schep ze op en draag ze één voor één naar de waterbak. Klem de lepel tussen je vuisten. Je mag je vingers niet gebruiken. Ga om de beurt over en weer.
<b>Begeleider</b>	Het vasthouden van de lepel met de vuisten moet je goed in het oog houden. Spelers lopen om beurten een keer over en weer, ze nemen één waterdruppel per keer mee. Het wachten kan je beperken als je twee of drie lepels in het spel brengt.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Waterdruppels = doos met playmais</li> <li>• 3 lepels zelf klaar te nemen</li> <li>• 1 plooi-box als waterreservoir</li> <li>• 1 prismabril</li> <li>• 1 rolstoel = 4 tennisballen voor onder 4 stoelpoten</li> <li>• 1 stappenplan</li> </ul>

## Opdracht B: plasticsoep

Afval in de oceaan bezoedelt het leefgebied van zeedieren. Zo ook dat van de pinguïns. Lees bijvoorbeeld op [www.plasticsoupfoundation.org](http://www.plasticsoupfoundation.org).



### BASIS

<b>Opdracht</b>	Plasticsoep vervuult de oceaan. Afval hoort niet in het water. Waar hoort het wel? Sorteert het afval: leg het op de juiste plaats. Iedereen legt zeker 5 kaarten op de juiste plaats.
<b>Begeleider</b>	Verspreid de afvalcontainers over de tafel of de grond en leg de afvalkaarten errond met de prent naar boven. De spelers sorteren samen het afval. Houd goed in het oog dat iedere speler deelneemt en dat haantjes-de-voorste het spel niet overnemen.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 vuilnisbakkaarten</li> <li>• 40 afvalkaarten</li> <li>• 1 prismabril</li> <li>• 1 rolstoel = 4 tennisballen voor onder 4 stoelpoten</li> <li>• 1 stappenplan</li> </ul>
<b>Oplossing</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>GFT:</b> blaadjes, gras, klokhuis, bananenschil, notenschelp, boterham, eierschaal, etensresten</li> <li>• <b>PMD:</b> chipszakje, hamburgerdoos, melkbrik, plastic zakje, plastic rietje, koekverpakking, conservenblik, waterfles, sapje, zeppompje, shampoofles</li> <li>• <b>Glas:</b> witte fles, gekleurde fles, confituurpot, oliefles, gebroken glas</li> <li>• <b>Papier en karton:</b> broodzak, krant, kleurplaat, kartonnen doos, slinger, reclamefolder, tijdschrift, eierdoos</li> <li>• <b>Restafval:</b> luier, mondmasker, kauwgom, ballon, pizzadoos, hondenpoep, drinkzakje, fruitzakje</li> </ul>





## UITDAGING

<b>Opdracht</b>	Plasticsoep vervuult de oceaan. Afval hoort niet in het water. Waar hoort het wel? Sorteert de afvalkaarten met bliss-symbolen: leg ze op de juiste plaats. Iedereen legt zeker 5 kaarten op de juiste plaats.
<b>Begeleider</b>	Verspreid de afvalcontainers over de tafel of de grond en leg de afvalkaarten er rond met de bliss-symbolen naar boven. De spelers sorteren samen het afval. Houd goed in het oog dat iedere speler deelneemt en dat haantjes-de-voorste het spel niet overnemen.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 vuilnisbakkaarten</li> <li>• 40 afvalkaarten</li> <li>• 1 prismabril</li> <li>• 1 rolstoel = 4 tennisballen voor onder 4 stoelpoten</li> <li>• 1 stappenplan</li> <li>• 2 fiches met bliss legende</li> </ul>
<b>Oplossing</b>	<p>Op de achterkant van de kaartjes vind je de oplossing van de bliss code</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>GFT:</b> blaadjes, gras, klokhuis, bananenschil, notenschelp, boterham, eierschaal, etensresten</li> <li>• <b>PMD:</b> chipszakje, hamburgerdoos, melkbrik, plastic zakje, plastic rietje, koekverpakking, conservenblik, waterfles, sapje, zeepompje, shampoofles</li> <li>• <b>Glas:</b> witte fles, gekleurde fles, confituurpot, oliefles, gebroken glas</li> <li>• <b>Papier en karton:</b> broodzak, krant, kleurplaat, kartonnen doos, slinger, reclamefolder, tijdschrift, eierdoos</li> <li>• <b>Restafval:</b> luier, mondmasker, kauwgom, ballon, pizzadoos, hondenpoep, drinkzakje, fruitzakje</li> </ul>

## BREEKBARE EITJES

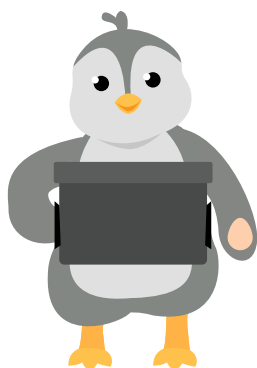
### Voor het hele eiland

- 6 eilandtegels: de groep verdient één tegel wanneer de opdracht geslaagd is en bouwt ermee aan het nieuwe eiland.
- 2 opdrachtenkaarten met een basis en een uitdaging
- 6 karakterkaarten: 3 handicapkaarten, 2 helperskaarten, 1 kaart voor een speler met een handicap
  - Hoi, ik ben Noa. Ik houd graag dingen bij, maar dat mag niet. Als vrienden het lief vragen, geef ik het wel terug. Mag ik een eitje houden tijdens het spel?
  - Dag, ik heet Nouri. Als vrienden hulp nodig hebben, sta ik voor hen klaar. Noa verzamelt allerlei spullen, ik help om ze terug in het spel te leggen.
  - Hey, ik ben Luca. Ik kom uit een ander land en ik ken maar een paar woorden Nederlands. Als anderen dingen uitbeelden, kan ik ze begrijpen.
  - Hoi, Sacha hier! Ik ben blind. Als je op dit eiland de blinddoek draagt, zal je voelen hoe dat is.
  - Dag, ik ben Kim. Familie helpen kan ik als de beste. Ik houd bijvoorbeeld hun vleugel vast als ze de weg niet zien.
  - Hoi, ik ben Robin. Wat een leuk spel: als ik kan, doe ik graag mee!
- Attributen: 1 blinddoek



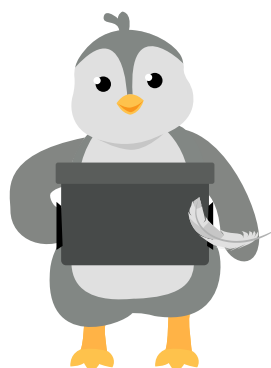
### Opdracht A: Eitjes zoeken

In de pingüinkolonie zijn de eieren heel belangrijk. Het voortbestaan van de familie hangt ervan af. Ze worden dan ook goed beschermd in het nest of bij grote soorten in de huidplooi tussen de poten van papa.



#### BASIS

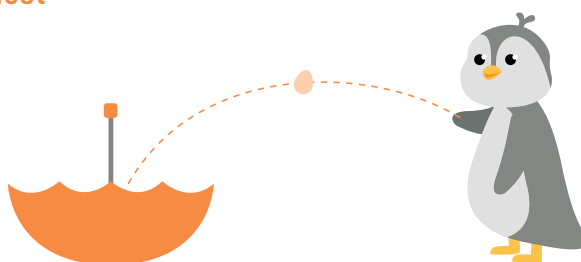
<b>Opdracht</b>	In de voeldoos zitten eieren en ballen. Haal elk 5 eieren uit de voeldoos. Draag dikke wanten en wees voorzichtig met de eieren. Voor elke bal die je eruit haalt, leg je een ei terug.
<b>Begeleider</b>	De voeldoos heeft twee voelgaten, om het wachten te verkorten, kunnen twee spelers tegelijkertijd zoeken. <b>Opgelet:</b> leggen de spelers echt een ei terug wanneer ze zich vergissen?
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Voeldoos                     <ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 kleine isomoballen</li> <li>• 6 grote isomoballen</li> <li>• 6 zwaardere balletjes</li> <li>• 6 eitjes</li> </ul> </li> <li>• 1 paar dikke sokken als wanten</li> <li>• 1 blinddoek</li> </ul>



## UITDAGING

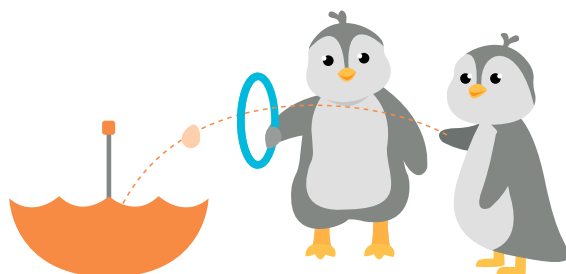
<b>Opdracht</b>	In de voeldoos zitten eieren, ballen en veren. Haal elk 4 veren uit de voeldoos zodat de eieren schoon blijven. Draag dikke wanten en wees voorzichtig met de eieren.
<b>Begeleider</b>	Controleer of de veren ook in de voeldoos zitten. Er zijn twee voelgaten, om het wachten te verkorten kunnen twee spelers tegelijkertijd zoeken.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Voeldoos<ul style="list-style-type: none"><li>• 6 kleine isomoballen</li><li>• 6 grote isomoballen</li><li>• 6 zwaardere balletjes</li><li>• 6 eitjes</li><li>• 24 veren</li></ul></li><li>• 1 paar dikke sokken</li><li>• 1 blinddoek</li></ul>

## Opdracht B: een paraplunest



## BASIS

<b>Opdracht</b>	Gooi de eieren in het paraplunest. Het nest staat 5 grote stappen van je weg. Gooi elk om de beurt één keer tot alle eieren veilig in het nest liggen.
<b>Begeleider</b>	Laat spelers om beurt gooien zodat het niet te druk wordt en zodat ze elkaar goed kunnen helpen. Zoek na het spel alle eitjes terug bij elkaar zodat iedere volgende groep ook al het materiaal heeft.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1 paraplu</li><li>• 24 eitjes</li><li>• 1 blinddoek</li></ul>



## UITDAGING

<b>Opdracht</b>	Gooi de eieren voorzichtig door de ring in het paraplu nest. Het nest staat 5 grote stappen van je weg. Gooi elk om de beurt één keer tot alle eieren veilig in het nest liggen.
<b>Begeleider</b>	Om de beurt houden spelers de ring vast. Laat spelers ook om de beurt gooien zodat het niet te druk wordt en zodat ze elkaar goed kunnen helpen. Zoek na het spel alle eitjes terug bij elkaar zodat de volgende groep ook al het materiaal heeft.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 paraplu</li> <li>• 24 eitjes</li> <li>• 1 hoepel</li> <li>• 1 blinddoek</li> </ul>

## VETTE VEREN

Pinguïns moeten hun vederdek goed onderhouden. Ze hebben twee vederlagen: de eerste als bescherming tegen de kou, de tweede als bescherming in het water. De vetlaag van de tweede vederlaag maakt ze waterdicht.

### Voor het hele eiland

- 6 eilandtegels: de groep verdient één tegel wanneer de opdracht geslaagd is en bouwt ermee aan het nieuwe eiland.
  - 2 opdrachtenkaarten met een basis en een uitdaging
  - 6 karakterkaarten: 3 handicapkaarten, 2 helperskaarten, 1 kaart voor een speler met een handicap
    - Hoi hoi hoi, ik ben Noa. Als als als ik spreek, herhaal ik het eerste woord van een zin drie keer.
    - Dag, ik ben Nouri. Ik ben geboren met gehoorproblemen. Zet een koptelefoon op om het ook te voelen.
    - Hallo, ik ben Luca. Het is mijn grootste wens iedereen gelukkig te zien. Daarom help ik zoveel ik kan.
    - Dag, ik heet Sacha. Zo goed als ik kan, help ik mijn vriendjes. Ik ben heel rustig en geduldig.
    - Hoi, ik heet Kim. Mijn hoofd werkt een beetje trager. Als je me alles twee keer zegt, snap ik het wel.
    - Hallo, ik ben Robin. Wat is het fijn dat we samen spelen. Zullen we dit spel proberen?
  - Attributen: 1 geluiddempende koptelefoon, 1 JBL-koptelefoon (bluetooth), 1 loep
- Je kan bij deze opdracht een schuin werkvlak gebruiken. Dat is ook voor kinderen met een handicap een vaak gebruikt hulpmiddel.
- EXTRA: Je kan de JBL-koptelefoon gebruiken in plaats van de gewone geluiddempende. Hoe?
    - De begeleider koppelt de koptelefoon via bluetooth aan zijn/haar gsm of tablet.
    - Op onze spelpagina staan twee geluidsfragmenten ter beschikking die je kan afspelen tijdens het spel. Zet het fragment op 'herhalen'. Scan de QR-code om de geluidsfragmenten makkelijk te vinden.
      - Tinnitus = oorsuizen: je hoort geluiden die anderen niet horen. Denk maar aan suizen, fluiten of piepen. Het hoeft niet continu te zijn, maar het kan wel.
      - Witte ruis: dit is achtergrondgeluid dat je zelf creëert om hinderlijk geluid te kunnen negeren, bijvoorbeeld wanneer je in slaap wil vallen. Denk aan het geluid van een ventilator.
    - Gelieve de koptelefoon opgeladen terug in de spelkoffer te stoppen zodat iedere volgende groep er makkelijk mee aan de slag kan.



## Opdracht A: Symbooltalen

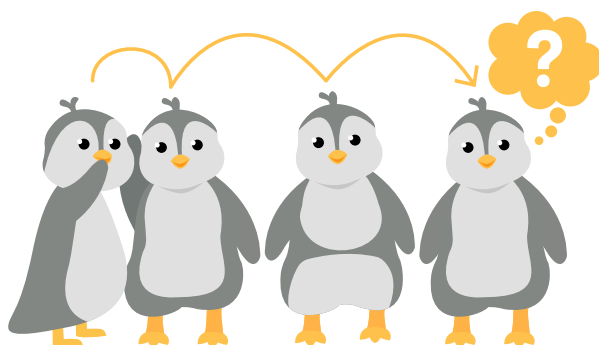
### BASIS

<b>Opdracht</b>	Jullie kunnen vet voor jullie veren verdienen als jullie de sclera-symbolen kunnen lezen. Welke boodschap staat er?
<b>Begeleider</b>	De spelers ontcijferen aan de hand van de prenten (sclerasymbolen) de boodschap over pinguïns. Bij deze symbolen is geen legende voorzien.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Opdrachtenblad met scleraboodschappen</li><li>• 1 geluiddempende koptelefoon, 1 JBL-koptelefoon (bluetooth)</li><li>• 1 loep</li><li>• Schuin werkvlak (optioneel)</li></ul>
<b>Oplossing</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pinguïns hebben geen kou. Ze hebben geen sokken of verwarming, maar wel een dikke vetlaag en warme veren.</li><li>• Pinguïns houden hun kuikens warm tussen hun poten en onder hun veren.</li><li>• Zou een pinguïn zijn voeten wassen net zoals oma doet als ze heeft gewandeld?</li><li>• Een pinguïn heeft een jas van veren dus die moet geen jas aantrekken of ophangen. Hij moet zich niet omkleden want hij heeft zijn kledij altijd aan.</li></ul>

### UITDAGING

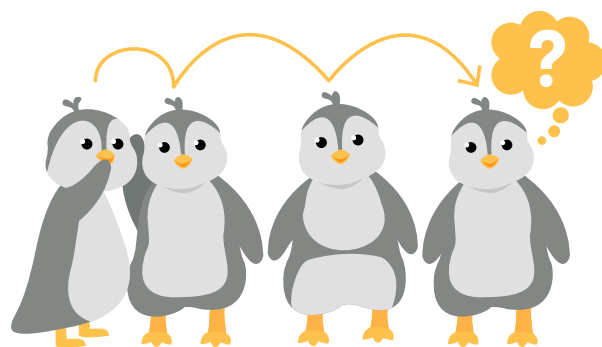
<b>Opdracht</b>	Jullie kunnen vet voor jullie veren verdienen als jullie de bliss-taal kunnen lezen. Gebruik daarvoor de legende. Welke boodschap staat er?
<b>Begeleider</b>	De spelers ontcijferen aan de hand van de bliss-symbolen de boodschap over pinguïns. Bij deze symbolen is een legende voorzien.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Opdrachtenblad met blissboodschappen</li><li>• 1 geluiddempende koptelefoon, 1 JBL-koptelefoon (bluetooth)</li><li>• 1 loep</li><li>• Schuin werkvlak (optioneel)</li></ul>
<b>Oplossing (letterlijke vertaling)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Samen spelen is talenten van iedereen ontdekken.</li><li>• Samen nieuwe opdrachten doen, is leuker dan alleen op de computer spelen.</li><li>• Pinguïns beschermen elkaar: ze geven warmte aan elkaar en beschermen pinguïнкуikens van elkaar.</li></ul>

## Opdracht B: Fluisteren



### BASIS

<b>Opdracht</b>	Jullie kunnen vet voor jullie veren verdienen als jullie een geheime boodschap kunnen doorgeven. Maak een cirkel en geef een pinguïnboodschap van 5 woorden door op fluistertoon. De laatste in de rij is Nouri. Krijgt die de juiste boodschap?
<b>Begeleider</b>	Kijk goed of de spelers Nouri als laatste nemen. Stimuleer hen om oplossingen te zoeken en de rollen goed te spelen.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1 geluiddempende koptelefoon, 1 JBL-koptelefoon (bluetooth)</li></ul>



## UITDAGING

<b>Opdracht</b>	Jullie kunnen vet voor jullie veren verdienen als jullie een geheime boodschap kunnen doorgeven. Maak een cirkel en geef een pinguïnboodschap van 10 woorden door op fluistertoon. De laatste in de rij is Nouri. Krijgt die de juiste boodschap?
<b>Begeleider</b>	Kijk goed of de spelers Nouri als laatste nemen. Stimuleer hen om oplossingen te zoeken en de rollen goed te spelen.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 geluiddempende koptelefoon, 1 JBL-koptelefoon (bluetooth)</li> </ul>

## STERKE VIJAND

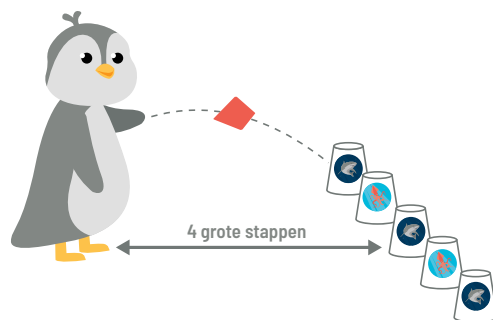
Ook pinguïns hebben vijanden in de natuur. Ze moeten o.a. oppassen voor haaien, walvissen en pelsrobben in het water. Op het land worden ze aangevallen door ratten, katten, honden en roofvogels.

### Voor het hele eiland


- 6 eilandtegels: de groep verdient één tegel wanneer de opdracht geslaagd is en bouwt ermee aan het nieuwe eiland.
- 2 opdrachtenkaarten met een basis en een uitdaging
- 6 karakterkaarten: 3 handicapkaarten, 2 helperskaarten, 1 kaart voor een speler met een handicap
  - Hallo, ik ben Noa. Ik help mijn vrienden heel graag, ook als ze het moeilijk hebben.
  - Hi, Nouri hier! Ik heb speciale ogen. Mijn bril toont je hoe dat is. Speel deze ronde met de bril.
  - Hoi, ik ben Luca. Door een skiongeluk kan ik mijn beide vleugels niet meer bewegen, ik houd ze met vastgemaakte handschoenen op mijn rug.
  - Hey, ik ben Sacha. Ik heb super veel geduld om iets uit te leggen of om iemand te helpen.
  - Hoi, ik ben Kim. Ik heb veel zenuwtrekjes in mijn vleugel. Om de tien tellen zwaait mijn vleugel opzij.
  - Dag, Robin is mijn naam. Ik ben zo blij dat we samen spelen. Waar ik kan, ga ik een uitdaging aan.
- Attributen: 1 prismabril, 1 paar handschoenen (aan elkaar laten!)

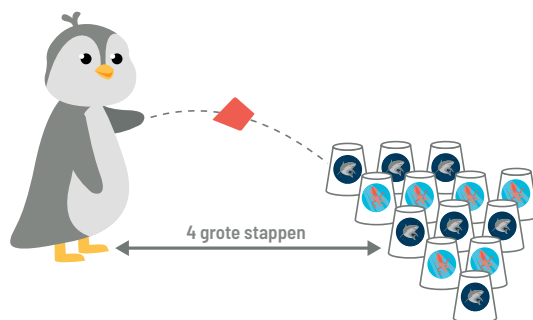


## Opdracht A: haaien jagen




### BASIS

<b>Opdracht</b>	Maak een rij van dieren zoals op de tekening. Gooi met een pittenzakje enkel de haaien omver. De inktvissen zijn lekker eten. Die mag je niet raken.
<b>Begeleider</b>	Maak een eenvoudige opstelling voor de spelers. Meng de kleuren op een rij bijvoorbeeld. Zorg dat spelers om de beurt gooien zodat het rustig verloopt en zodat ze elkaar goed kunnen helpen.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 bekers met rode inktvissen</li> <li>• 8 bekers met grijze haaien</li> <li>• 4 pittenzakjes</li> <li>• 1 prismabril</li> <li>• 1 paar handschoenen (aan elkaar laten!)</li> </ul> 



### UITDAGING

<b>Opdracht</b>	Zet de dieren zoals op de tekening en gooi enkel de haaien omver met een pittenzakje. De inktvissen zijn lekker eten. Die mag je niet raken.
<b>Begeleider</b>	Maak een complexe opstelling voor de spelers. Meng de kleuren en werk in rijen. Zorg dat spelers om de beurt gooien zodat het rustig verloopt en zodat ze elkaar goed kunnen helpen.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 bekers met rode inktvissen</li> <li>• 8 bekers met grijze haaien</li> <li>• 4 pittenzakjes</li> <li>• 1 prismabril</li> <li>• 1 paar handschoenen (aan elkaar laten!)</li> </ul> 

## Opdracht B: Morsecode

• • •    - - -    • • •  
S            O            S

### BASIS

<b>Opdracht</b>	Jaag de haaien weg door een morsecode te klappen. Kim mag kijken en legt het aan de anderen uit. Oefen en doe het dan allemaal samen om de haai weg te jagen.
<b>Begeleider</b>	Let erop dat enkel Kim kijkt. Deze speler legt het uit aan de anderen. • is klappen, - is stampen. Om een tegel te verdienen, laten ze samen 'SOS' horen.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 prismabril</li> <li>• 1 paar handschoenen (aan elkaar laten!)</li> </ul>

- - •    • -    /    • - -    •    - - •  
G            A            W            E            G

### UITDAGING

<b>Opdracht</b>	Jaag de haaien weg door een morsecode te klappen. Kim mag kijken en legt het aan de anderen uit. Oefen allemaal samen om de haai weg te jagen.
<b>Begeleider</b>	Let erop dat enkel Kim kijkt. Deze speler legt het uit aan de anderen. • is klappen, - is stampen. Om een tegel te verdienen, laten ze samen 'Ga weg!' horen.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 prismabril</li> <li>• 1 paar handschoenen (aan elkaar laten!)</li> </ul>

## NIEUWE NESTEN

Sommige pinguïnsorten bouwen nesten. Dat doen ze met takjes, steentjes en klei. Soms bouwen ze het in een grot of een spleet, soms op de rosten.

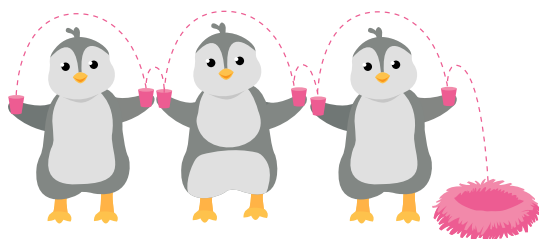
### Voor het hele eiland

- 6 eilandtegels: de groep verdient één tegel wanneer de opdracht geslaagd is en bouwt ermee aan het nieuwe eiland.
- 2 opdrachtenkaarten met een basis en een uitdaging
- 6 karakterkaarten: 3 handicapkaarten, 2 helperskaarten, 1 kaart voor een speler met een handicap
  - Hoi, ik heet Noa. Al van bij mijn geboorte ben ik veel kleiner dan andere pinguïns. Speel deze ronde zittend op de grond.
  - Hey, ik heet Nouri. Ik ben heel verlegen. Daarom sta ik met mijn rug naar de anderen toe.
  - Dag, ik ben Luca. Als mijn broertjes of zusjes het moeilijk hebben, kom ik helpen.
  - Ik ben Sacha, hoi! Mijn lichaam heeft niet veel kracht. De meeste dingen doe ik zittend op een stoel.
  - Dag, ik ben Kim. Het liefste wat ik doe, is helpen. Verlegen mensen of zieke mensen, iedereen telt!
  - Ik ben Robin, hoi! Ik heb er zin in: even kijken hoe ik dit ook kan!
- Attributen: 1 stoel



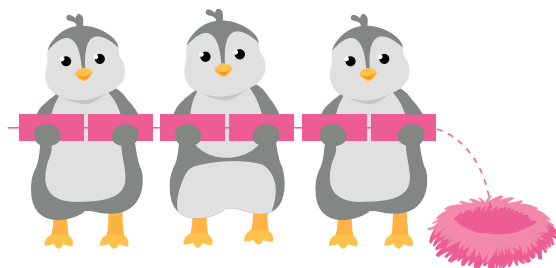


## Opdracht A: Doorgeefketting



### BASIS

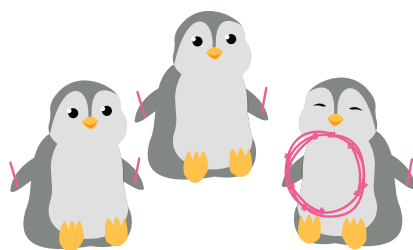
<b>Opdracht</b>	Jullie verzamelen 20 kleiballetjes voor het nest. Maak een doorgeefketting met bekertjes zoals op de tekening en draag zo de balletjes naar jullie nest. Valt er één, dan begin je opnieuw. Nouri staat als eerste in de rij.
<b>Begeleider</b>	Houd in het oog of spelers zich inleven in hun rol en of ze effectief opnieuw beginnen wanneer een bal valt. Nouri heeft een vaste plek in dit spel en draait zich in verlegenheid van de anderen weg. Stimuleer de spelers om een haalbare oplossing te bedenken.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1 plooi-box als nest</li><li>• 10 bekers</li><li>• 24 beachballetjes</li><li>• 1 stoel</li></ul>



### UITDAGING

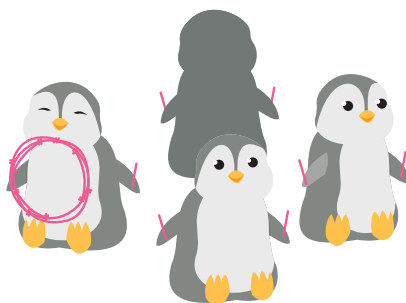
<b>Opdracht</b>	Jullie verzamelen 20 kleiballetjes voor het nest. Maak een doorgeefketting met buisjes zoals op de tekening en draag zo de balletjes naar jullie nest. Valt er één, dan begin je opnieuw.
<b>Begeleider</b>	houd in het oog of spelers zich inleven in hun rol en of ze effectief opnieuw beginnen wanneer een bal valt.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1 plooi-box als nest</li><li>• 10 grijze buisjes</li><li>• 24 beachballetjes</li><li>• 1 stoel</li></ul>

## Opdracht B: Nest vlechten



### BASIS

<b>Opdracht</b>	Jullie hebben een nest nodig. Maak één mooi rond nest met zachte takjes. Je maakt elk zeker twee takjes vast. Opgelet, je mag elkaar niet aanraken.
<b>Begeleider</b>	De spelers maken samen één nest, niet elk apart. Iedere speler moet minimum twee takjes bevestigen.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 50 chenilledraden</li><li>• 1 stoel</li></ul>



### UITDAGING

<b>Opdracht</b>	Jullie hebben een nest nodig. Maak één mooi rond nest met zachte takjes. Je maakt elk zeker twee takjes vast. Jullie werken in een cirkel met je rug naar elkaar.
<b>Begeleider</b>	De spelers maken samen één nest, niet elk apart. Iedere speler moet minimum twee takjes bevestigen.
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 50 chenilledraden</li><li>• 1 stoel</li></ul>


## PINGUÏNPAUZE

Ook pinguïns hebben rust nodig. Omdat ze kwetsbaar zijn als ze slapen, rusten ze vaak in korte periodes zodat ze hun omgeving in het oog kunnen houden. Als pinguïns rusten, liggen of staan ze met hun kop tussen hun veren of onder hun vleugel.

### Voor het hele eiland

- 6 eilandtegels: een speler krijgt er één wanneer hij/zij bijvoorbeeld iets moois maakte en de speler bouwt ermee aan het nieuwe eiland.
- 6 opdrachtenkaarten met suggesties voor rustopdrachten.



<b>Opgaven</b>	<p>Er zijn verschillende opties voor de spelers:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Knutselen:</b> Knutsel iets wat bij 'Expeditie Inclusief' past. Je mag het knutselmateriaal op deze tafel gebruiken. Maak bijvoorbeeld een vlag voor het nieuwe eiland en toon ermee dat iedereen welkom is.</li> <li>• <b>Tekenen:</b> Kleur of teken je eigen pinguïn en hang je tekening op bij het nieuwe eiland.</li> <li>• <b>Origami:</b> Volg één van de stappenplannen om een pinguïn te vouwen.</li> <li>• <b>Snoezelen:</b> Neem even je tijd en snoezel rustig met de kleine speeltjes.</li> </ul>
<b>Begeleider</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spelers mogen hier tot rust komen als het even te veel is, te druk wordt, te moeilijk is. Bij iedere start op een nieuw eiland sluiten ze zo veel als mogelijk opnieuw aan bij hun pinguïnfamilie.</li> <li>• Spelers komen met de karakterkaart van het eiland waar ze op dat moment spelen. Ze mogen in hun rol blijven of even zichzelf zijn.</li> <li>• De opdrachtenkaarten hoeven de begeleider niet te beperken. Kies kalme spelen die jouw groep rust kunnen bieden.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leg een boek op het rusteiland om lezers rust te gunnen.</li> <li>• Leg informatieve weetjes klaar voor wie ze graag doorneemt.</li> <li>• Leg allerhande knutselspullen klaar.</li> <li>• Leg een knuffelbeer klaar.</li> <li>• ...</li> </ul> </li> </ul>
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiaal voorzien             <ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 dikke potloden</li> <li>• 1 slijper</li> <li>• Printbare tekeningen op onze spelpagina</li> </ul> </li> <li>• Materiaal zelf te voorzien             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Papier of karton</li> <li>• Schaar (tafelschaar, duoschaar, gewone schaar)</li> <li>• Stiften</li> <li>• Snoezelmateriaal: fidget toys bv.</li> <li>• Knuffelbeer</li> <li>• Een boek</li> <li>• ...</li> </ul> </li> </ul> <div style="text-align: right;">  </div>

## PINGUÏNPIT

### Voor het hele eiland

- 6 eilandtegels: de groep verdient één tegel wanneer de opdracht geslaagd is en bouwt ermee aan het nieuwe eiland.
- 8 opdrachtenkaarten met uitdagende opdrachten.
- 8 stappenkaarten water zuiveren



<b>Opdrachten</b>	<p>Er zijn verschillende opties voor de spelers:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>SMOG:</b> Pinguïns die minder goed praten, gebruiken gebaren bij het spreken. Dit zijn voorbeelden van SMOG. Dat betekent 'Spreken Met Ondersteuning van Gebaren'. Kan jij volgende zinnen ondersteunen met gebaren?</li> <li>• <b>Braille:</b> Pinguïns die niet goed kunnen zien, lezen en schrijven met het braille-alfabet. Kan jij je eigen naam 'schrijven'? Of iets anders?</li> <li>• <b>Gebarentaal:</b> Pinguïns die niet goed horen, gebruiken gebarentaal. Kan jij woorden spellen met je handen? Oefen maar! Water, zee, vis, fris, zwemmen, duiken, pinguïn, ijs, inktvis ...</li> <li>• <b>Rebus:</b> Sommige pinguïns spelen graag taalspelletjes. Kunnen jullie deze rebusboodschappen ontcijferen?</li> <li>• <b>Water zuiveren:</b> Niet alleen pinguïns hebben proper water nodig. Wij ook. Hieronder vind je een tekening van de weg die ons water aflegt om gezuiverd te worden. Kunnen jullie de stappen ordenen?</li> </ul>
<b>Begeleider</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spelers mogen hier een extra opdracht maken als ze sneller klaar zijn op een eiland. Bij iedere start op een nieuw eiland verhuizen ze terug.</li> <li>• Een opdracht die hier gestart is, mag later afgewerkt worden zolang het spel loopt.</li> <li>• Spelers komen met de karakterkaart van het eiland waar ze op dat moment spelen. Ze mogen in hun rol blijven of even zichzelf zijn.</li> <li>• <b>Oplissing water zuiveren:</b> 1D, 2E, 3A, 4B, 5F, 6C, 7G, 8H</li> </ul>
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiaal zelf te voorzien             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Papier</li> <li>• Schrijfpotlood of balpen</li> </ul> </li> </ul>

# HANDLEIDING 'EXPEDITIE INCLUSIEF' DEEL 2

## 1. TIPS VOOR SPELBEGELEIDING

### 1.1. ORIËNTEREN

Het is leuk om met de spelers naar het spel toe te werken in eender welke spelcontext. Voor onderwijs lenen heel wat leerplandoelen zich voor een speelse, educatieve aanpak van het spel (zie 2. Voor onderwijs).

We hebben ook een pinguïnhandpop voorzien. Wie wil, gebruikt onze pinguïn bij het vertellen van verhalen, bij de uitleg van het spel of bij de pinguïnpauze bijvoorbeeld.

#### EERST EVEN AFTASTEN.

'Expeditie Inclusief': twee moeilijke woorden.

- Expeditie: een avontuurlijke ontdekkingsstocht
- Inclusief: voor iedereen, écht iedereen mag meedoen (groot, klein, jong, oud, jongen of meisje, met of zonder een handicap, vlotte lezer of goede tekenaar ...)

We brengen vier grote thema's naar voren: handicap, klimaat, migratie en pinguïns.

- Begrijpen de spelers elke term? Leg zeker uit waar het om draait.
- Welke voorkennis hebben de spelers? Laat hen vertellen.
- Wat verwachten ze van het spel?

### 1.2. VOORBEREIDING

Mogelijkheden om je spelersgroep voor te bereiden:

- Een zee van liefde': een (prenten-)voorleesboek van Pieter Gaudesaboos
  - Anders zijn en elkaar toch graag zien, dat kan!
  - Lezen, kijken, luisteren en (creatief) schrijven: deze vier vaardigheden kan je aan bod laten komen met dit lees- en prentenboek.
    - Lees samen met de kinderen, laat de jongste kinderen de prenten bekijken en het verhaal zelf vertellen.
    - Lees voorspellend en houd halt op een kantelpunt: wat zal er gebeuren? Kinderen kunnen zelf een einde verzinnen en het neerschrijven of vertellen.
  - Op YouTube is beeldmateriaal bij het boek te vinden.
- Groepsgesprek
  - Wat weten kinderen over pinguïns en hun omgeving?
  - Hoe denken ze over 'anders zijn': andere culturen, andere gewoontes, handicap, andere talenten?
  - Wat vinden kinderen belangrijk aan een vriend(in)?
- Leren over pinguïns.
  - Bekijk een informatief boek over pinguïns.
  - Lees informatie online: o.a. De Zoo en De Beekse Bergen bieden informatie.
  - Plan een bezoek aan een dierenpark.
- Nadenken over klimaat.
  - Heeft het klimaat invloed op het leven van pinguïns?
  - Hoe is het gesteld met de leefgebieden van pinguïns?
  - Zoek samen informatie op over de gebieden waar pinguïns leven.  
**Bv. In 'Expeditie Inclusief' wonen de pinguïns op een ijsschots. Dat is niet voor alle soorten zo.**
  - De spelers kunnen nadenken over acties en oplossingen om ecologieproblemen tegen te gaan. Smeltende ijskappen en te warm en vervuild water komen in het spel aan bod.
- Werken rond migratie:
  - 'Expeditie Inclusief' kan een aanknopingspunt zijn in de klas om het over migratie te hebben: huis, taal, school, cultuur, voeding ... alles verandert. Dat is niet makkelijk.
  - Is er in de spelersgroep iemand die al verhuisde? Wat kan die daarover vertellen?
  - Spreken er kinderen thuis een andere taal? Vinden ze het dan moeilijk daarbuiten een nieuwe taal te leren of te spreken?

### Tip

Grabbel in je didactische toolkit: je kan werken met stellingen en kleurenkaarten, je kan woorden of gevoelens laten matchen met prenten of kaarten, je kan een quiz houden, je kan iedereen een ander weetje laten opzoeken enz.

### Tip

In de oriëntatie en de voorbereiding ga je nog niet te diep in op handicap. Laat de spelers na het spel de transfer maken vanuit hun beleving.

## 1.3. UITVOEREN

De spelers spelen het spel volgens de regels die beschreven staan in het eerste deel van de handleiding.

## 1.4. REFLECTEREN

De spelers hebben kennis gemaakt met verschillende aspecten van een handicap. Sommige taken zijn moeilijk, andere taken kan je met hulp en nog andere kan je prima alleen als je een handicap hebt.

Er zijn ook hulpmiddelen die kinderen met een handicap vooruithelpen. Bovendien is elkaar helpen geen drempel en het maakt echt een verschil voor kinderen met een handicap.

Hoe hebben je spelers 'Expeditie Inclusief' ervaren? Laat hen vertellen of creatief werken zodat je weet hoe zij het handicapspel hebben beleefd. Zo blijft de dialoog open en kunnen vragen aan bod komen.

Ideetjes?

- Wat je leerde, neem je mee in de groep.
  - Naam kunnen spellen in gebarentaal en in braille.
  - Bliss-symbolen een week gebruiken in de klas bv.
  - Maak een brailleboodschap met een prikpen (en geef ze aan iemand die braille leest).
  - Afval sorteren: afval gooi je steeds in de juiste vuilnisbak.
  - Anderen helpen: een vriendelijk woord of een klein gebaar volstaat soms al.
- Koppel terug naar het verhaal 'Een zee van liefde' als je het vooraf las.
  - Waren er in dit spel ook pinguïns en beren?
  - Konden pinguïn en beer goed samen spelen?
  - Houden van elkaar, hangt dat af van wat je kan?
  - Houden van elkaar, hangt dat af van hoe je er uitziet?
  - ...
- Een gesprek
  - Wat vond je leuk in het spel?
  - Wat vond je moeilijk?
  - Welke beperking maakte het je moeilijk?
  - Heeft iemand jou goed geholpen tijdens het spel? Hoe deed die dat?
  - Ben je al eens iemand met een handicap tegengekomen in je buurt?
  - Ken je iemand met een handicap?
  - Hoe help je die persoon als je bij hem of haar bent?
  - Zou je een persoon met een handicap nu sneller helpen?
  - Zou je nu makkelijker spelen met een kind met een handicap?
  - ...
- Een tekening over ...
  - het leukste moment in het spel
  - het moeilijkste moment in het spel
  - wat ik onthoud
  - pinguïns
  - ...

- Knutselwerk
  - Maak een pinguïnvlag voor het nieuwe eiland die toont dat iedereen telt.
  - Maak een mooie pinguïnkaart voor iemand met een handicap en bezorg ze.
  - Maak je eigen pinguïnkarakter: waarbij kan jij af en toe hulp gebruiken? Wat kan jij goed? Teken het op je kaart.
  - Maak met de pinguïns een mooie slinger voor de klas, je clublokaal ...
  - ...

### Tip

Laat deze voorbeelden je niet beperken en breng je eigen creativiteit in het voorbereiden en het reflecteren. Jij kent jouw sterktes en die van je groep het best.

## 2. VOOR ONDERWIJS

Het spel leent zich prima voor themalessen rond handicap, anders zijn, respect, pinguïns, klimaat, migratie en spelregels bijvoorbeeld. Het kan het startpunt zijn van een project of een speelse beloning na een lessenreeks: breng in de praktijk wat je leerde.

In de onderwijsdoelen voor het (buitengewoon) basisonderwijs zijn een aantal leergebieden te vinden waarbij 'Expeditie Inclusief' prima aansluit. Denk aan:

- Lichamelijke opvoeding
- Mens en maatschappij
- Sociale vaardigheden

Per onderwijskoepel zijn er eigen accenten in leerplannen maar onderwijs- of ontwikkelingsdoelen komen veelal overeen. Welke doelen komen in 'Expeditie Inclusief' aan bod?

Voor het buitengewoon onderwijs gelden dezelfde domeinen als basis voor ontwikkelingsdoelen. Iedere school maakt voor de leerling een passend aanbod om de geplande ontwikkelingsdoelen te halen.

### 2.1. KATHOLIEK ONDERWIJS VLAANDEREN

1. Ik kan op een warme en communicatieve wijze in relatie treden met mezelf en met anderen.
  - Relationale vaardigheden: ik wil en kan met anderen samenleven, samenwerken en communiceren.
  - Omgaan met gevoelens en behoeften: ik kan omgaan met gevoelens en behoeften van mezelf en anderen.
  - Inlevingsvermogen: ik kan me inleven in anderen, in andere standpunten en situaties.
2. In dialoog met de Andere(n) leer ik mezelf en waartoe ik word uitgenodigd kennen. Ik kan richting geven aan mijn leven. Ik reageer veerkrachtig.
  - Identiteit: ik ontdek wie ik ben, waartoe ik word uitgenodigd en wie ik wil worden in een groter geheel. Ik durf en mag mezelf zijn.
  - Waardengevoeligheid en normbesef: ik ben gevoelig voor en kan nadenken over wat waardevol is voor mezelf, voor anderen en mijn omgeving. Ik handel gewetensvol.
  - Veerkracht: ik geloof in mijn ontwikkelkracht en kan genieten. Ik ben op een passende manier weerbaar. Ik geloof dat ik ondanks tegenslag en ontmoediging steeds weer kan opstaan.
3. Ik neem verantwoordelijkheid op voor mezelf en voor anderen. Ik neem initiatief en kan vrij en zelfstandig functioneren. Ik ontwikkel kritische zin, kan dingen onderzoeken en ben creatief.
  - Zelfregulerend vermogen: ik ervaar hoe ik mezelf kan aansturen. Ik kan zelfredzaam en efficiënt handelen en leren.
  - Onderzoekscompetentie: ik ben nieuwsgierig en kritisch. Ik wil en kan de wereld rondom mij onderzoeken.
  - Ondernemingszin: ik zoek naar creatieve oplossingen. Ik neem initiatief en durf iets teweegbrengen dat voor mezelf vernieuwend en grensverleggend is.
  - Gezonde en veilige levensstijl: ik leef gezond. Ik heb oog voor mijn eigen veiligheid en die van anderen.
4. Ik beschik over voldoende (psycho)motorische en zintuiglijke basisvaardigheden om zelfredzaam te functioneren.
  - Zintuiglijke ontwikkeling: ik kan mijn zintuigen optimaal gebruiken.
  - Lichaams- en bewegingsperceptie: ik ken mijn lichaam en beschik over een goede lichaamscoördinatie.
  - Omgaan met bewegingsruimte en -tijd: ik kan mijn bewegingen afstemmen op tijd en ruimte.
  - Grootmotorisch bewegen: ik beweeg vlot en behendig.

5. Ik ben nieuwsgierig naar de wereld waarin ik leef. Ik exploreer mijn omgeving en verwerf inzicht in de wereld in al zijn dimensies.
  - Oriëntatie op de samenleving: ik ben nieuwsgierig naar en draag bij tot het samenleven van mensen. Ik zie in hoe samenlevingen functioneren.
  - Oriëntatie op bewegingscultuur: ik ben geïnteresseerd in bewegingscultuur. Ik speel, sport en beweeg.
6. Ik verken talen en talige diversiteit om me heen. Ik zet mijn talige vaardigheden steeds efficiënter in om betekenisvolle situaties met taal aan te pakken.
  - Talige grondhouding: ik sta open voor talen en talige diversiteit. Ik durf en wil me zo goed mogelijk (meer)talig uitdrukken.

## 2.2. GO! ONDERWIJS VAN DE VLAAMSE GEMEENSCHAP

1. Lichamelijke opvoeding
  - Belangstelling tonen voor bewegen
  - Eigen grenzen ontdekken
  - Hulp vragen
  - Omgaan met elkaar
  - Zintuigspelen
2. Nederlands
  - Mondelinge en schriftelijke attitudes
  - Communicatief spreken algemeen
  - Beraden en instrueren
  - Gesprekken voeren: spreekstrategie, gespreksvaardigheid, gespreksconventie
  - Begrijpend luisteren
  - Begrijpend lezen
3. Wereldoriëntatie
  - Ik en de anderen
    - Zelfbewustzijn en weerbaarheid
    - Empathie en zorg voor elkaar
  - Ik en de groep
    - Participatie en samenwerken
    - Regels en afspraken
    - Rechten en plichten
  - Ik en de samenleving
    - Talenten
    - Meervoudige identiteit
    - Omgaan met gelijkenissen en verschillen
    - Omgaan met mensen met beperkingen
    - Migratie

## 2.3. ONDERWIJSKOEPEL VAN STEDEN EN GEMEENTEN VZW

De leerplannen voor het officieel onderwijs, georganiseerd door de overheid, kan je vanaf september 2023 online raadplegen via [www.ovsg.be](http://www.ovsg.be). Ook OVSG neemt gelijkaardige leerplandoelen op en licht ze toe in Leer Lokaal.



### 3. VERENIGDE NATIES: DUURZAME ONTWIKKELINGSDOELEN EN EEN VERDRAG

De VN hebben het 'Verdrag inzake de rechten van personen met een handicap' opgesteld. België schaart zich achter het verdrag en verbindt zich er dus toe de afspraken na te leven.



Dit verdrag geeft aan dat 'we streven naar een samenleving waarin mensen met een handicap volwaardig kunnen deelnemen aan alle aspecten van het leven. Dit kan enkel wanneer de samenleving zich aanpast zodat mensen met een handicap net als anderen kunnen participeren.' Wie graag in detail leest hoe het in elkaar zit, kan hier terecht.

Hoe jonger kinderen leren dat anders zijn geen drempel is, hoe inclusiever onze samenleving op termijn zal zijn. Dat is de betrachtting van 'Expeditie Inclusief': spelenderwijs elkaars wereld ontdekken en respecteren.

België streeft er bovendien naar de duurzame ontwikkelingsdoelen van de VN na te leven. Wie graag meer leest over de duurzame ontwikkelingsdoelen, kan hier terecht: <https://unric.org/nl/duurzame-ontwikkelingsdoelstellingen/>

Enkele doelen die aan 'Expeditie Inclusief' gekoppeld kunnen worden, zijn:

- Kwaliteitsonderwijs: 4.5, 4a
- Schoon water en sanitair: 6.3
- Eerlijk werk en economische groei: 8.5
- Ongelijkheid verminderen: 10.2
- Klimaatactie: 13
- Leven in het water: 14.1, 14.2
- Leven op het land: 15.5
- Vrede, justitie en sterke publieke diensten: 16.2

