

Dierentuin (hfdst 1 en 8)

Neem een dierentuin in gedachten en bedenk welke dieren er zoal te zien zijn en welke eigenschappen ze hebben.

Met welk dier vergelijk jij jezelf en waarom?

Handschoenen (hfdst 2)

Je neemt je voor om iedere dag iemand een glimlach te geven. Hoe voelt dat voor je?

Kies een handschoen uit de volgende soorten:

- Bokshandschoenen
- Huishoudhandschoenen
- Skihandschoenen
- Fietshandschoenen
- Tuinhandschoenen
- Wegwerphandschoenen
- Glitterhandschoenen
- Je eigen handschoenen, namelijk.....

Koppel je gevoel op dat moment aan de gekozen handschoen.

Vertel aan de groep waar je voor die handschoen gekozen hebt en waarom

Hulplijn (hfdst 3)

Je bent ziek en je hebt paracetamol en perssinaasappels en nog wat andere etenswaren nodig.

Bedenk wie je als hulplijn zou willen bellen.

Dit kan een bekende persoon, vriend, vriendin, buurman, buurvrouw, boekhouder of iemand anders zijn.

Wat vraag je aan de hulplijn?

Geef het antwoord van deze hulplijn en schrijf het op.

Geef ook aan waarom je juist die persoon als hulplijn hebt ingeschakeld.

Stoelenstrategie (hfdst 4)

Neem 3 stoelen, elke stoel staat op een andere positie.

Begin met stoel 1: de dromer. Sta jezelf toe ongeremd te dromen, te fantaseren en ideeën op te doen over wat je nu daadwerkelijk wilt in je leven.

Stoel 2 is de criticus. Geef kritiek op je plannen, (ja, maar...) en zoek mogelijke problemen.

Tot slot komt stoel 3: de doener. Vertaal je ideeën in concrete plannen waarin je de kritiek van de criticus meeneemt.

Galgje (hdfst 5)

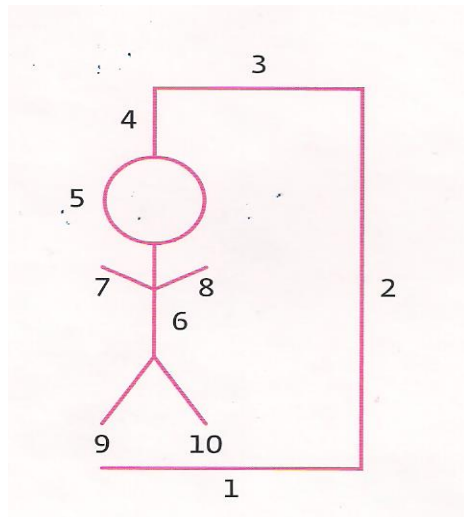
Schrijf een aantal woorden die de afgelopen lessen voor jou belangrijk zijn geweest op een briefje. Laat dit niet aan de anderen zien!

Speel in tweetallen met de gevonden woorden het spel 'galgje' waarbij je in zo weinig mogelijk stappen het woord moet raden dat de ander in gedachten heeft.

Een speler noemt een letter. Die letter zit wel of niet in het woord dat de ander in gedachten heeft. Noem je een juiste letter, dan noteert de ander die en wordt het woord steeds zichtbaarder.

Zodra je het woord denkt te weten, mag je het raden. Is het goed, dan is het spel afgelopen. Heb je het fout, dan gaat het spel gewoon verder.

Telkens als een letter niet in het woord zit, is dat een bouwsteen voor de galg die de ander tekent. Na 10 foute letters is de volledige galg getekend, inclusief hangend mannetje, en dan heb je verloren en wissel je van partij.



Symbol (hdst 6)

Wat wil je doen?

Maak een lijst van minimaal zeven dingen. Kies er drie uit en geef die weer in een symbol. Door ze te tekenen kun je ze beter onthouden.

Enkele voorbeelden van symbolen zijn:



Sportief (hdfst 7)

Maak een sportieve metafoor van een van de nieuwe voornemens.

Presenteer het resultaat aan de groep als je dat wilt.

(Een metafoor is een vorm van beeldspraak, waarin 2 of meer verschillende betekenissen met elkaar worden verenigd tot een nieuwe betekenis. Hierdoor maakt een metafoor iets abstracts concreter).