

SAMENWERKINGSKAARTEN

Samenwerkingskaarten dragen bij aan een veilig pedagogisch (sport)klimaat.

Op speelse wijze groepjes maken met twee- of meertallen of een veelvoud daarvan.

Niet persoonlijke voorkeur maar toeval bepaalt met wie twee- of meertallen worden gevormd.

Bij een vrije keuze zie je vaak dat iemand (-gevoelsmatig-als 'laatste keus') overblijft.



Waarom samenwerkingskaarten gebruiken:

- efficiënt en speels middel tegen gevoelens van sociale afwijzing, buitensluiten en ander pestgedrag;
- stimuleert sociaal-emotionele ontwikkeling en -vaardigheden buiten de comfortzone,
- ontkracht persoonlijke voorkeuren en vooroordelen,
- stimuleert speels nieuwe vriendschappen,
- voorkomt keuzestress bij het maken van groepsindelingen,
- voorkomt ongewenste groepsvorming.

Inhoud

72 samenwerkingskaarten,
18 setjes met 4 dezelfde dierenplaatjes.



Werkwijze

Tel het aantal leerlingen, spelers of deelnemers. Bereken het aantal setjes kaarten om twee- of meertallen te maken.

Voorkom reacties "Ik heb niemand..!" of "Ik ben over..!" door van tevoren te tellen hoeveel groepjes je kunt maken met een gelijk aantal en eventueel ook met een afwijkend aantal.

Geef voor de duidelijkheid aan, voorafgaand aan het uitdelen, met welk dier een groepje met een afwijkend aantal gemaakt moet worden.

Bij een oneven aantal van bijvoorbeeld 31 kaarten, zorg je voor één setje met drie dezelfde kaarten.

Uitdelen van de kaarten

- Bepaal het aantal kaarten in één setje.
- Selecteer de kaarten en tel ze uit in het benodigde aantal setjes.
- Schud de kaarten goed en deel de kaarten zelf uit;

of laat een kaart uit de stapel trekken

of kaarten laten uitdelen,

of leg de kaarten uitgespreid neer en laat iedereen zelf een kaart pakken.
- Een lid van de groep brengt de kaarten weer terug op de afgesproken plaats.

Kaartspelen met de samenwerkingskaarten

Memory

Een gezelschapsspel dat een beroep doet op het korte termijn geheugen.

2-6 spelers of teams van twee- of meertallen. Maximaal 36 kaarten.

- Start met een beperkt aantal setjes van 2 kaarten en voer dit aantal in overleg met elkaar op.
- Schud de kaarten en leg ze door elkaar met het plaatje naar beneden.
- De eerste speler draait twee kaartjes om;
- bij twee dezelfde plaatjes mag je nog een keer.

- zo niet, dan is een andere speler aan de beurt.
- Het spel is afgelopen als er geen kaarten meer over zijn.
- Degene met de meeste kaarten wint.

Trio-memory

Vraagt meer van visuele waarneming, visuele discriminatie en van het geheugen.

2-6 spelers of teams van twee- of meertallen. Maximaal 54 kaarten.

- Heeft dezelfde speel- en spelregels als memory maar nu zoek je naar drie dezelfde kaarten.



Kwatro-memory Spel voor gevorderden

Vraagt nog meer van de visuele waarneming, visuele discriminatie en van het geheugen.

2-6 spelers of teams van twee- of meertallen. Maximaal 72 kaarten.

- Heeft dezelfde speel- en spelregels als trio-memory maar nu zoek je naar vier dezelfde kaarten.