

# Kanjer Thuispakket

# 3

Bedenk zelf een dilemma	2
Complimentenspel	3
Wie is jouw Kanjerheld	5
Spel uit de pet	6
Hindernisparcours met touw	8
Tip om je (t)huiswerk te leren of te overhoren	



## Bedenk zelf een dilemma



## Complimentenspel

Knip de kaartjes op de volgende bladzijde uit. Zoek voor jezelf en een klasgenoot samen twee kwaliteiten die het beste bij hem/haar passen. Dat kan zo:

- Leg de kaartjes op tafel. Bedenk bij iedere kwaliteit bij wie die kwaliteit (het beste) past. Misschien moet de betekenis van sommige kwaliteiten nog een beetje uitgelegd worden.
- Degene bij wie de kwaliteit het beste past, krijgt het kaartje.
- Het kan ook zijn dat de kwaliteit bij jullie beide past. Dan komt het kaartje tussen jullie in te liggen.
- Uiteindelijk heeft iedereen een stapeltje kaartjes. Bespreek met elkaar de vraag: hoe zijn deze kwaliteiten bij jou/jullie te zien?



Bescheiden



Geduldig



Spontaan



Gastvrij



Avontuurlijk



Rustig



Doorzetter



Kan goed delen



Gevoelig



Humoristisch



Zelfverzekerd



Serius



Eerlijk



Moedig



Zorgzaam



Duidelijk



Blij



Netjes



Vriendelijk



Respectvol



Enthousiast



Onafhankelijk



Aardig



Handig



Behulpzaam



Sterk



Verdraagzaam



Werkt hard



Zelangstellend



Stoer



Verantwoordelijk



Open



Betrouwbaar



Sociaal



Nuchter



Optimistisch





# Spel uit de pet

Nodig:

- Briefjes (20)
- Pen
- Pet of bak
- 4 of meer spelers
- Timer
- Scoreblad



Maak 2 teams. Elk team bestaat uit in elk geval 2 spelers.

Elk team krijgt 10 briefjes. Schrijf daar dingen die je kan doen, mensen of dieren op. Bijvoorbeeld: gitaar spelen, Max van de Kanjertraining of een hond. Vouw de briefjes op en stop ze in de pet of in een bakje.

## Ronde 1: Verboden woord

Team 1 krijgt de bak met briefjes. Team 2 houdt de tijd (1 minuut) bij.

Een speler van team 1 gaat proberen om voor de andere speler(s) het woord op het briefje te omschrijven. Is het helemaal goed geraden, leg het briefje apart en pas daarna mag je het volgende briefje proberen te omschrijven. Zeg je per ongeluk wel iets van wat er op het briefje staat? Dan telt dat briefje niet mee voor je punten en pak je het volgende briefje.

Team 2 stopt de tijd na 1 minuut. Tel de briefjes die je team goed geraden heeft binnen de tijd, dat zijn jullie punten.

Daarna wisselen jullie. Team 2 mag nu raden en team 1 houdt de tijd bij.

## Ronde 2: Uitbeelden

Alle briefjes worden weer opgevouwen en in de bak gestopt. Team 1 krijgt als eerst de bak met briefjes. Team 2 houdt de tijd (1 minuut) bij.

Een (andere dan net) speler van team 1 gaat nu proberen om voor de andere spelers het woord uit te beelden. Hierbij mag geen geluid worden gemaakt of worden gepraat.

Raden je teamgenoten wat er op het briefje staat, dan mag het briefje apart gelegd worden en mag je het volgende briefje gaan uitbeelden.

Team 2 stopt de tijd na 1 minuut. Tel weer de briefjes die je team goed geraden heeft binnen de tijd, en tel deze op bij de punten van ronde 1.

Daarna wisselen jullie. Team 2 mag nu raden en team 1 houdt de tijd bij.

### Ronde 3: Eén woord

Alle briefjes worden weer opgevouwen en in de bak gestopt. Team 1 krijgt als eerst de bak met briefjes. Team 2 houdt de tijd (1 minuut) bij.

Een speler (andere dan net) van team 1 pakt de bak en leest het briefje. Je mag nu maar één woord zeggen om duidelijk te maken wat er op het briefje staat.

Raden je teamgenoten wat er op het briefje staat, dan mag het briefje apart gelegd worden en mag je een nieuw briefje pakken.

Team 2 stopt de tijd na 1 minuut.

Daarna wisselen jullie. Team 2 mag nu raden en team 1 houdt de tijd bij.



### Uitbreiding

Je zou nog een ronde met tekenen kunnen doen.



## Hindernisparcours met een touw

Dit kunnen jullie thuis ook eens uitproberen.

Hiervoor heb je een (huishoud)touw nodig.

Dit mag ook een koord, draad wol of een lint zijn. Het mag best een lang touw zijn.

Eén van jullie legt het touw of de draad door de kamer. Misschien moet je het touw af en toe ergens omheen draaien of vastplakken met schilderstape om ervoor te zorgen dat het touw op zijn plaats blijft. Het draadje mag langs en over obstakels, als het touw de obstakels maar raakt. Bij het eindpunt legt iemand een voorwerp neer. Jullie mogen niet weten welk voorwerp dat is. De anderen (en degene die het touw heeft neergelegd ook een keer) lopen met de ogen dicht langs het touw en proberen alle hindernissen met de ogen dicht te 'trotseren'. Lukt het jullie allemaal om het eindpunt te bereiken? En kun je raden welk voorwerp de ander heeft neergelegd bij het eindpunt?

### Varianten

- Achteruit lopen
- Het touw in een vorm leggen en de vorm van het figuur raden

## Tip om je (t)huiswerk te leren of overhoren

Maak een stapel kleine briefjes. Iedereen pakt een paar briefjes.

Op ieder briefje schrijven jullie één vraag die gaat over het schoolvak dat je wilt leren of overhoren. Meer vakken tegelijk (van jezelf of van je broer/zus) kan natuurlijk ook. Maak van alle briefjes een propje.

Nu even lekker alle propjes door de kamer gooien. Komt een propje jouw kant op, dan gooi je het weer weg. Zet de kookwekker op één minuut.

Daarna pakken jullie allemaal een paar propjes. Om de beurt vouwen jullie één van de propjes open en lezen jullie de vraag voor. Natuurlijk proberen jullie de vraag op het briefje zo goed mogelijk te beantwoorden.

Wie heeft de meeste vragen goed?

### Variant

Maak zelf alle vragen en kijk hoeveel je vader en moeder weten.

