FLINKIE LESKAART

VAN VERHAAL NAAR VERBINDING

Samen lezen, ontdekken en groeien.

Vanaf 10 minuten inzetbaar

Voor wie is deze leskaart?

Deze leskaart helpt ouders, leerkrachten en andere begeleiders om samen met kinderen en jongeren de levenslessen uit de Karakterstories te ontdekken. Met eenvoudige stappen en speelse activiteiten breng je ieder verhaal tot leven

01 Lees het verhaal

Kies een Karakterstory uit De Wereld van Flinkie en lees deze samen, in groepjes of klassikaal.

Geef ruimte aan spontane reacties en wat de deelnemers opvalt.

02 Ga in gesprek

Gebruik de drie reflectievragen van ‘Met Flinkie in gesprek’ onder het verhaal. Bij ieder verhaal zijn dit andere laagdrempelige vragen.

Luister, vraag door en geef ruimte aan verschillende antwoorden.

Klaar om verder te ontdekken?

Op de achterkant vind je vier activiteiten om het verhaal verder tot leven te brengen. Kies wat past bij jouw deelnemers, doel en beschikbare tijd. Eén activiteit is genoeg. Meer mag, maar hoeft niet!

TIP VOOR BEGELEIDERS

Maak van een Karakterstory een mooi startmoment van de dag! Toon het verhaal op het digibord en laat leerlingen om de beurt een stukje voorlezen. Bespreek daarna samen de vragen van Flinkie. Zorg voor een veilige sfeer waarin iedereen op zijn eigen manier mag meedoen. Niemand hoeft persoonlijke ervaringen te delen. Ook alleen lezen en praten is waardevol!

© Flinkie University

Kies. Ontdek. Beleef!

Vier activiteiten voor ieder verhaal

Kies wat bij jouw groep past!

Op deze kaart vind je vier verschillende manieren om een Karakterstory verder tot leven te brengen. Kies één activiteit die aansluit bij jouw deelnemers, het verhaal en de beschikbare tijd. Meer mag, maar hoeft niet!

01. ZOEK HET MOMENT

5–10 min

Laat deelnemers één moment uit het verhaal kiezen en dit tekenen, uitbeelden of aanwijzen. Laat ze vervolgens kort vertellen waarom ze dit moment hebben gekozen.

Werkvorm: verbeelden en terughalen

02. WAT ALS...?

5–15 min

Kies een gebeurtenis uit het verhaal en laat deelnemers bedenken of uitspelen wat er zou gebeuren als iemand iets anders deed. Wat verandert er?

Werkvorm: fantaseren en rollenspel

03. EENS, ONEENS OF TWIJFEL?

5–10 min

Bedenk een stelling over het verhaal. Laat deelnemers hun mening tonen door een plek in de ruimte te kiezen of een handgebaar te maken. Vraag daarna wie zijn keuze wil toelichten.

Werkvorm: positie kiezen en verschillende meningen ontdekken

04. MAAK JOUW LEVENSLES

10–20 min

Laat deelnemers een tekening, symbool of korte zin maken die laat zien wat zij uit het verhaal meenemen. Wie wil, mag het resultaat delen.

Werkvorm: creatief verwerken en betekenis geven



© Flinkie University