



# DAGKLAAPPER

## DAGKLAAPPER

WANNEER	METHODIEK	TIP
<p>Kennismaking - start bivakdag</p>	<p><b>Speeddate met kaartjes</b> Knip oude speelkaarten in twee n. Geef elke speler een halve kaart. Laat ze kriskras door elkaar lopen. Terwijl ze dat doen, wisselen ze constant hun kaart met anderen. Na het fluitsignaal zoekt iedereen hun 'wederhelft'. Voorzie vragen waar elk duo even over nadenkt. Wat is hun favoriete spelletje? Welke saus hebben ze het liefste op hun frietjes? Daarna lopen de spelers weer door elkaar tot je opnieuw een signaal geeft.</p> <p><b>Lijk jij op mij?</b> Zoek in duo's drie dingen die je gemeenschappelijk hebt. Wees origineel! Trekken jullie allebei eerst je linkerschoen aan en dan pas je rechter? Of misschien lopen jullie allebei wel enkel op de witte strepen van het zebrapad?</p> <p><b>Opstaan op bivak</b> Aan het begin van het bivak maak je tegen n wand van de tent een 'postmuur'. Alle leden krijgen aan die muur hun eigen postvakje. Handig voor de interne post, natuurlijk, maar met de leiding kun je er ook regelmatig een briefje in stoppen om je leden een fijne dag te wensen, om hen te complimenteren als ze iets goed gedaan hebben, enz. En je kunt je leden kleine opdrachtjes geven, zoals: "Leg vandaag X extra in de watten zonder dat het te hard opvalt." Voorzie 's morgens een momentje waarop ze hun postvakje mogen leegmaken. Een mooi begin van de dag, n je zorgt er op die manier voor dat iedereen dat extra beetje aandacht krijgt.</p>	
<p>Evaluatie - Inspraak - Afsluiten bivakdag</p>	<p><b>Pluim en fluim</b> Sluit elke Chironamiddag af met een rondje pluim en fluim. Je vertelt elkaar wat je goed vond en wat dus een pluim verdient, maar ook wat je minder goed vond en 'virthoest'.</p> <p><b>Op papier</b> Bespreek samen met je leden de afspraken in je groep. Vraag hen zelf wat ze belangrijk vinden en laat hen dat verwoorden. Zet de afspraken op papier zodat je er makkelijk naar kunt terugrijpen. Laat je leden dat z lf doen, op de manier die ze zelf leuk vinden: met tekeningen, in een liedje, met een rijmpje, enz.</p> <p><b>Slapengaan</b> Laat op het einde van de namiddag of dag een figuurtje langskomen bij je leden, bijvoorbeeld Rupsje Ribbel. Rupsje Ribbel vertelt voor het slapengaan een verhaaltje, maar eerst wil hij weten waar iedereen die dag zoal blij/verdrietig/boos/... van werd. Geef de rups door. De leden die hem in handen krijgen, moeten antwoorden op de vraag. Als iedereen aan bod geweest is, vertelt Rupsje Ribbel nog een verhaaltje en daarna gaat iedereen slapen. Op die manier weet je wat er leeft bij je leden, en kun je hen erover aanspreken als dat nodig is.</p> <p><b>Het weerbericht</b> Voorzie voor elke Chironamiddag of voor elke bivakdag een leeg weerbericht op een blad papier. Elke avond laat je je leden zo'n blad aanvullen: een zonnetje voor een fijne dag, een wolkje voor een mindere dag, een dikke onweerswolk met regen voor een rottag. Hang de weerberichten op in het lokaal of de tent. Zo vergeet je ze niet in te vullen voor het slapengaan en zie je meteen wat voor 'weer' het was vandaag.</p>	