



Vragen voor bij het boek

- 1 - Hoe dapper vind jij jezelf? Wat is het meest dappere wat je ooit hebt gedaan?
 - Waar ben je bang voor? Dingen die echt bestaan, maar ook gevoelens of gedachten.
 - Wat helpt jou om minder bang te zijn? Heb je bepaalde trucjes, gewoonten om minder bang te zijn?
 - Kun je een tip aan iemand in de klas geven, die ergens bang voor is? Heb je zelf een tip nodig?
 - Als je bang bent, wat doe jij dan meestal?
 - Weet je wat het woord 'vertrouwen' betekent?
 - Op wie kun jij echt vertrouwen?
 - Denk je dat Flo banger is voor de wilde rivier of voor de adelaar?
- 2 - Zou jij over de rivier durven lopen via zo'n stuk boom? Heb je zoiets wel eens gedaan? En hoe voelde dat?
 - Denk je dat de tip die de adelaar aan Flo geeft werkt? Wat is de tip? Zou het voor jou werken? Waarom denk je dat de tip voor Flo werkt?
 - Voel jij je in de wilde natuur juist heel erg goed of minder goed? Welke omgeving geeft jou het fijnste gevoel?
 - Wat tekent Flo?
 - Durft Tapi over de boomstam?
 - Wie zorgt er voor de step?
 - Welke kleur heeft wol heeft Tapi nu verzameld?



Je kunt het -
vertrouwen
geeft je
vleugels!

Werkvormen

Toneel/spel

Benodigheden: ruimte, iets wat op een rivier lijkt, iets wat op een boomstam lijkt

Leg iets op de grond neer wat op een rivier lijkt. Een lange strook papier, een touw, boeken, een reep stof. Spreek af dat dat de rivier is. Leg er een bruine reep stof of papier overheen. Dit is de boomstam. Vraag drie kinderen om te spelen. De rest is publiek. Dit kun je een aantal keer afwisselen, zodat meerdere kinderen aan bod komen. 1 kind staat aan de ene kant van de boomstam, de ander aan de andere kant. Het derde kind is de adelaar. De kinderen spelen dat ze niet naar de overkant van de rivier durven. Ze mogen een beetje tekst gebruiken, gewoon spelen, maar vooral moeten ze met hun lichaam echt uit proberen te drukken dat ze er niet overheen durven. Ze doen pogingen, beide, maar steeds mislukt het en

gaan ze terug. De adelaar komt aangevlogen en geeft tips, stap voor stap, waar aan ze kunnen denken om naar de overkant te komen. Ieder kind wordt begeleid om naar de overkant te komen. De adelaar mag zelf verzinnen wat volgens hem/haar werkt en degene die naar de overkant wil probeert dat zo goed mogelijk uit te voeren, zonder in het water te vallen. Het mag grappig zijn, maar mag ook heel serieus.



- Hoe voelt het als 'loper' om zo begeleid te worden?
- Hoe voelt het als adelaar om te helpen? Bespreek dit met elkaar.
- Kun je elkaar in de klas ook soms helpen? Hoe en wanneer dan?

Flesjesroute

Benodigdheden: ruimte, 10 flesjes

Zet een stuk of 10 lege flesjes neer, verspreid door de ruimte. Laat de kinderen bij elkaar staan, en kijken naar de flesjes. Hoe staan ze? Maak in je hoofd een foto. Als je er doorheen zou moeten lopen zonder ze aan te raken, hoe zou je route dan zijn? Laat 1 kind even oefenen.

Zeg dan dat iedereen de ogen dicht doet.

Laat nu de kinderen in duo's elkaar coachen: het ene kind gaat de route van de flesjes lopen, met als doel er geen één aan te raken, de ander coachet hem/haar er zo goed mogelijk doorheen. "Naar links, pas op, naar achter, ja goed zo..."

- Bespreek hoe het voelde, de beide posities.
- Vertrouwde je elkaar? Doet iedereen dit op dezelfde manier? Bespreek de verschillen.

Blindemannetje in de buitenlucht

Benodigdheden: ruimte, liefst buiten, blinddoek

Loop in duo's hand in hand, de ene met een blinddoek voor en daaronder de ogen dicht, de ander met de ogen open. Degene die kan zien vertelt wanneer een voet opgetild moet worden vanwege een stoeprand, een heuveltje, een steen, paaltje of iets dergelijks. Zo lopen ze een tijdje, en dan wisselen ze om. Een keer van duo's wisselen als de sfeer goed is. Bespreken hoe het voelde om te leiden en te volgen.

