

Gewetensconflicten bespreken en oplossingen vinden

Elk kind kent het slechte geweten als het iets heeft "uitgehaald" of als er een ongelukje is gebeurd. Aan de hand van de in beeld weergegeven verhalen worden er antwoorden gezocht op de vragen: Hoe maak ik het weer goed? Hoe gedraag ik me als ik iemand gekwetst of beledigd heb? Geef ik de fout toe of ontken ik alles? Hoe ga ik met mijn slechte geweten om? Is wat ik gedaan heb nog wel goed te maken?

Deze en andere aspecten worden met 9 verhalen in beelden belicht. Daarbij is elk verhaal zo georganiseerd dat het op een bepaald punt kan worden onderbroken en de kinderen zelf actief kunnen worden. In het eerste deel van de serie afbeeldingen wordt telkens de beginsituatie geschilderd. Zodra de kaart met het vraagteken verschijnt, kiezen de kinderen een symboolkaart uit en vertellen hoe ze de fout zelf weer goed zouden maken. De verschillende voorstellen worden besproken en dan met een vervolg – het tweede deel van het beeldverhaal – vergeleken.

De series afbeeldingen dienen niet alleen als gespreksonderwerp, maar ze nodigen de kinderen ook uit ze precies te bekijken en gedifferentieerd te vertellen. De kinderen kunnen de weergegeven situaties met eigen ervaringen vergelijken. De logische opbouw van de verhalen helpt bij het chronologisch correct weergeven van de handeling.












Onderwerpen

- Iemand iets afpakken
- Stelen
- Iemand ten onrechte verdacht maken
- Iemand bang maken
- Iemand kwetsen of voor schut zetten
- Expres of per ongeluk iets kapot maken
- Zich niet aan de regels houden




Sommige handelingen vloeien voort uit een duidelijk motief, zoals afgunst, een onvervulde wens, verlangen, jaloezie, eigen genoegen ten koste van anderen, geldingsdrang of wraak. Andere situaties ontstaan door een onhandige of ongelukkige aaneenschakeling van gebeurtenis en hebben geen motief. Nadenken over de motieven kan een belangrijk deel zijn van het werken met deze verhalen.

Symboolkaarten



De symbolen zijn zo getekend dat er ook eigen interpretaties mogelijk zijn voor de ideeën om het weer goed te maken.

	Zich verontschuldigen, inzicht tonen, een situatie uitleggen		De schade betalen, vervangen
	Om excuus vragen – Het brengen combineren met een bezoek		De schade zelf repareren
			Het uitpraten, zich verontschuldigen en een uitleg geven
	Zich verontschuldigen, vrede sluiten		Troosten
	Werk doen om zijn schuld af te kopen, met je handen iets doen om het weer goed te maken		Iets ongemerkt weer in orde maken of terugleggen
	Iets goeds voor de ander doen		

In de series afbeeldingen komen met opzet alleen constructieve oplossingen voor. Omdat de symboolkaartjes als basis voor discussie dienen, zijn hier ook negatieve oplossingen bij.

	Anderen beschuldigen		Ontkennen
	Iets verzwijgen, doen of je er niets van weet en wachten tot niemand er meer over praat		

Twee bijzondere kaartjes geven ruimte voor diepere discussies en eigen ideeën.

	Iets is niet meer goed te maken		Een ander, eigen idee
--	---------------------------------	---	-----------------------

Materiaalbeschrijving

- 9 in kleur getekende verhalen, elk bestaande uit 5–8 kaarten, 16 oplossingskaarten met symbolen voor het weer goed maken, in totaal 74 getekende kaarten, formaat 9 x 9 cm.
- De kaarten van een verhaal hebben aan de achterkant elk een even groot nummer. Elke serie tekeningen is met kleine nummers in de juiste volgorde genummerd.

De symboolkaarten zijn niet genummerd, aangezien ze voor alle verhalen kunnen worden gebruikt.

- Gebruiksaanwijzing

Toepassingsmogelijkheden

- Peuterschool
- Basisschool groep 1 en 2
- Basisschool groep 3 en 4
- Orthopedagogie
- Nederlands als tweede taal
- Onderwijs in vreemde talen
- Gedragstherapie

Leerdoelen, leerstappen

- Over schuld en onschuld nadenken
- Gewetensconflicten beschrijven
- Gevoelens zoals slecht geweten of afgunst benoemen
- Fouten toegeven en verantwoordelijkheid inzien
- Oplossingen zoeken en bespreken
- Verloop van een handeling en in de tijd geordende gebeurtenissen herkennen
- Logisch denken
- Mondeling en schriftelijk formuleren

Voorstellen voor het onderwijs

- De juiste volgorde van de kaarten vinden
- Op de voorgestelde plaats (vraagteken) het verhaal onderbreken en de situatie en de gevoelens van de weergegeven personen nauwkeurig observeren en beschrijven
- Met behulp van de symboolkaarten oplossingen zoeken en bespreken
- De verhalen met de voorgestelde oplossingen verder vertellen
- Eigen voorstellen voor oplossingen vergelijken met de getekende verhalen
- Het hele verloop van de handeling navertellen
- Een passende titel zoeken
- Situaties en figuren nauwkeurig beschrijven
- Vragen over het onderwerp stellen en beantwoorden
- Het verhaal met eigen ervaringen vergelijken

Inhoud

De kinderen op de kaarten worden in de volgende samenvattingen bij hun naam genoemd. De namen kunnen natuurlijk veranderd worden. Veel kinderen zijn zo getekend, dat het zowel een jongen als een meisje zou kunnen zijn.

1 Iemand iets afpakken: de nieuwe inline-skates (6 plaatjes)

Kim wil beslist de nieuwe inline-skates hebben waarmee Nicole naar school is gekomen. Als er even niemand kijkt, pakt hij de inliners en verstopt ze thuis. Maar dan komen er onzekere gedachten op. Was dat niet oneerlijk, wat hij gedaan heeft? Je mag toch niet stelen. En Nicole is natuurlijk heel treurig dat ze haar inliners niet meer heeft. Wist hij nu maar hoe hij dit weer in orde kan krijgen. De volgende dag wacht Kim tot er niemand meer in het schoolgebouw is. Hij sluipt zijn lokaal in en legt de nieuwe inline-skates ongemerkt weer terug, met een briefje erbij. Wat zou daarin staan?

2 Iemand ten onrechte verdacht maken / iemand iets afpakken: lekker zoet (8 plaatjes)

Max krijgt op zijn verjaardag een grote doos bonbons cadeau. Mama en opa snoepen er stiekem van, maar als de jongen ontdekt dat er van zijn bonbons gegeten is, geeft hij zijn zusje de schuld. Maar zij heeft juist niet aan de chocola gezeten. Daar hebben er een paar iets goed te maken. De moeder verontschuldigt zich bij Max en geeft hem nieuwe bonbons. De jongen deelt de chocola met zijn zusje en verontschuldigt zich ervoor dat hij haar ten onrechte de schuld heeft gegeven.

3 Iemand bang maken: het monstercostuum (7 plaatjes)

Sacha en Fabian spelen vredig. Daarbij worden ze door Ben, Fabians oudere broer, en Lisa beloerd, die samen bedenken hoe ze de twee kleintjes flink aan het schrikken kunnen maken. Dat lukt, maar 's avonds knaagt bij Ben al zijn slechte geweten, want de kleine Fabian wil niet slapen. Niemand weet precies waar hij bang voor is. Ben vraagt zich af of hij de schuld is. Had dat kleine lolletje dan zulke slechte gevolgen? Dat hadden hij en Lisa niet gewild. Fabian komt pas van zijn angst af als het hele gezin van de streek hoort. Ze nemen het kostuum samen onder de loep en spelen ermee. Om beter in slaap te komen krijgt Fabian van Ben een slaapdier.

4 Iemand voor schut zetten: zo ouderwets! (6 plaatjes)

Op het schoolplein wordt Anna uitgelachen om haar kleren. Brigit, die het allemaal gezien heeft, verdedigt Anna. Maar dat helpt niet bij iedereen. Alleen Janna, een van de meisjes die zo gemeen gelachen hebben, heeft er spijt van. Ze schaamt zich dat ze niet beter heeft nagedacht. Zou Anna haar vergeven dat ze haar tegenover alle anderen zo voor schut heeft gezet? Hoe kan ze dat weer goed maken? Het antwoord daarop klinkt makkelijk, maar er is moed voor nodig: de modern geklede Janna verdedigt Anna, met haar gewone kleren.

5 Stelen: mooi glinsterend (5 plaatjes)

De sieraden op de jaarmarkt glinsteren verleidelijk. In het gedrang ziet niemand hoe Petra een ring pakt en die snel aan haar vinger steekt. Maar haar moeder ontdekt het nieuwe sieraad aan de hand van haar dochter. Na lang vragen vertelt Petra de waarheid. Moeder en dochter gaan samen terug naar de jaarmarkt. Onderweg wordt Petra heel bang. Stel je voor dat de man van de stand kwaad wordt of zelfs de politie erbij haalt? Komt ze dan in de gevangenis? – Dan staat Petra voor hem, haar moeder houdt haar hand vast. Het meisje verontschuldigt zich en geeft de verkoper de ring terug. Hij luistert naar het hele verhaal. Maar omdat Petra zo eerlijk is geweest en de ring terug wilde brengen, mag ze hem houden.

6 Stelen: betrap (5 plaatjes)

Oliver en Timo staan in een winkel voor een kleine draagbaar radiotoestel. Hun vrienden zullen staan te kijken als ze vertellen dat ze het gestolen hebben. Ze zullen de helden van de dag zijn. Zoals afgesproken, pikt Timo de radio onopvallend in. Maar bij de deur worden ze opgeschrikt: het tweetal is ontdekt en wordt naar het kantoor van de chef gebracht. Daar moeten ze op hun ouders wachten. Nu zijn ze geen helden meer. Wat zal hun moeder

zeggen? Zal hun vader bedroefd zijn omdat ze gestolen hebben? Hoe kunnen ze hun ouders om excuus vragen? En wat wil de eigenaar van de winkel? Moeten ze nu naar de politie? De teleurgestelde ouders halen hun kinderen af en spreken met de eigenaar van de winkel af dat Timo en Oliver voor straf werk voor hem moeten doen.

7 Iets expres kapot maken: de hut in de boom (6 plaatjes)

Een hele middag lang hebben de jongens en meisjes aan een hut gewerkt – gezaagd en getimmerd. Maar twee kinderen die niet hebben meegedaan, gaan aan de slag zodra de anderen naar huis zijn gegaan: met krachtige slagen maken ze de hut kapot. Pas als ze later zien hoe de kinderen die de hut gebouwd hebben teleurgesteld voor de kapotte hut staan, beginnen ze erover na te denken. Wat heeft ze tot hun vernielzucht gebracht? Hoe kunnen ze de anderen duidelijk maken dat het hun spijt? Uiteindelijk vinden ze een manier: met zijn allen bouwen ze de hut weer op.

8 Zich niet aan de regels houden: verboden toegang (7 plaatjes)

Sofie wil in de werkplaats van haar vader met zijn gereedschap iets knutselen. Dat ze dat niet mag, kan haar op het moment niets schelen. Maar na korte tijd breekt het zaagblad van de figuurzaag.

Snel verstopt ze de stukken van het zaagblad en de zaagboog. Pas wanneer haar vader ongeduldig op zoek is naar de zaag, realiseert ze zich dat ze een keer de waarheid zal moeten zeggen. Maar hoe kan ze uitleggen waarom ze in de werkplaats was hoewel ze dat niet mocht? Zou ze nu flink straf krijgen? Vol wroeging laat ze haar vader zien waar de kapotte dingen verstopt zijn. Natuurlijk is papa eerst boos. Het zaagblad kan hij wel vervangen, maar dat zijn dochter zich niet aan de regels heeft gehouden, dat stelt hem teleur. Voor straf moet ze de werkplaats schoonmaken. Haar vader repareert de zaag. Zwijgend doen ze allebei hun werk. Daarna laat vader Sofie zien hoe ze goed met het gereedschap omgaat.

9 Iets per ongeluk kapot maken: een ongelukje in de werkkamer (8 plaatjes)

Linus en Anneke sluipen de werkkamer van hun moeder in. Dat is verboden, maar ze willen het nieuwe computerspel proberen. In hun ijver vergeten ze de frisdrank die ze op tafel hebben gezet. Plotseling valt er een glas om en al de plakkerige vloeistof loopt over het toetsenbord. Snel verhelpen de kinderen de schade zo goed als het gaat door het toetsenbord af te vegen en ze maken zich uit de voeten. Mama heeft het plakkerige toetsenbord snel ontdekt en roept de kinderen. Schuld bewust geven ze hun fout

toe. Nu moeten ze in de huishouding helpen om het geld voor een nieuw toetsenbord te verdienen. Samen met hun moeder gaan ze dan naar de winkel en kopen een nieuw toetsenbord. Eigenlijk jammer, want met dat geld hadden ze ook heel andere dingen kunnen kopen ...

F

Comment réparer?

Thématiser les cas de conscience et trouver des solutions.

Quel enfant n'a pas mauvaise conscience lorsqu'il a quelque chose à se reprocher ou lorsqu'il connaît une mésaventure. A l'aide des histoires en images, on recherchera des réponses à la question: Comment puis-je réparer ? Comment dois-je me comporter lorsque j'ai froissé ou blessé quelqu'un ? Est-ce que je rejette la faute sur quelqu'un d'autre ou est-ce que je nie tout ? Comment dois-je m'y prendre avec ma mauvaise conscience ? Y a-t-il un moyen de réparer ce que j'ai fait ? Cet aspect de la question et d'autres encore sont éclairés par 9 histoires en images. Chaque histoire est construite de telle manière qu'elle peut être interrompue à un certain point pour que l'enfant prenne une part active.

La première partie de l'histoire décrit la situation de départ. Dès que la carte avec un point d'interrogation apparaît, les enfants choisissent une carte portant un symbole et expliquent comment ils remédieraient à la faute. Les diverses propositions sont discutées et finalement comparées à une suite possible – la seconde partie de l'histoire en images.

Les suites d'images n'offrent pas seulement l'occasion de discuter, mais permettent d'observer avec attention et de raconter en différenciant. La construction logique des histoires aide à la restitution chronologique correcte de l'intrigue.












Thèmes

- Dérober quelque chose à quelqu'un
- Voler
- Soupçonner à tort
- Faire peur à quelqu'un
- Blesser ou ridiculiser quelqu'un
- Détruire quelque chose intentionnellement ou involontairement
- Enfreindre les règles




Certaines histoires procèdent d'un motif tel que l'envie, un souhait non exaucé, un désir, la jalousie, un plaisir obtenu aux dépens d'autrui, le besoin de se faire valoir ou une vengeance. D'autres situations naissent d'un concours de circonstances malheureuses et sont dépourvues de motif valable. Réfléchir aux motifs peut constituer une part importante du travail effectué avec ces histoires en images.

Cartes avec un symbole

Les symboles sont dessinés de telle manière qu'ils peuvent également représenter les idées des enfants en matière de réparation.

	S'excuser, montrer de la compréhension, expliquer une situation		Payer le dégât, réparer soi-même ?
	Demander pardon - Apporter l'un de ces objets en rendant une visite		Réparer soi-même le dégât
			S'expliquer, s'excuser et expliquer
	S'excuser, faire la paix		Consoler
	S'acquitter de sa faute, effectuer un travail manuel pour réparer		Discrètement, remettre quelque chose en ordre ou en place
	Faire quelque chose de bien pour l'autre		

Volontairement, les suites d'images ne proposent que des solutions constructives. Puisque les cartes avec un symbole constituent des thèmes de discussion, voici quelques solutions négatives.

	Rejeter la faute sur quelqu'un d'autre		Contester, mentir
	Taire quelque chose, faire l'ignorant et attendre le moment où plus personne ne parlera de l'affaire		

Deux cartes particulières permettent d'approfondir les discussions et ses propres idées

	Quelques chose n'est pas à réparer		Des idées personnelles supplémentaires
--	------------------------------------	---	--

Description du matériel

- 9 histoires en images composées chacune de 5 à 8 cartes en couleur, 16 cartes de solution avec des symboles représentant une réparation, soit 74 cartes format 9 x 9 cm.
- Au verso, les cartes d'une même histoire sont marquées d'un même grand chiffre. L'ordre des petits chiffres inscrits sur les images de chaque suite, suit le déroulement de l'histoire.

Les cartes avec un symbole n'étant pas numérotées, elles peuvent être utilisées dans toutes les histoires.

- une notice

Possibilité d'utilisation

- Ecole maternelle
- Enseignement spécialisé
- Ecole élémentaire
- Français comme seconde langue
- Enseignement des langues étrangères
- Thérapie du comportement

Objectifs pédagogiques

- Réfléchir à la culpabilité et à l'innocence
- Décrire des cas de conscience
- Nommer des sentiments tels que la mauvaise conscience ou l'envie
- Avouer sa faute et reconnaître sa responsabilité
- Chercher des solutions et discuter
- Reconnaître le déroulement de l'histoire, l'ordre chronologique par exemple
- Penser de manière logique
- S'exprimer oralement ou par écrit

Suggestions d'utilisation en classe

- Trouver l'ordre correct des cartes
- A l'instant proposé (point d'interrogation), interrompre l'histoire pour observer attentivement et décrire la situation et les sentiments des personnages représentés
- A l'aide des cartes avec un symbole, chercher des solutions et en discuter
- Raconter les histoires avec les solutions proposées à la fin
- Comparer les solutions que l'on a proposées avec les histoires dessinées
- Rendre compte du déroulement de l'histoire
- Chercher un titre adapté
- Décrire avec précision les situations et les personnages
- Poser des questions liées au sujet et y répondre
- Comparer l'histoire à sa propre expérience volontairement dessinés de façon à ce

Contenu

Dans les résumés qui suivent, les enfants représentés sur les cartes portent un prénom. Bien entendu, ces prénoms peuvent être modifiés à volonté. Par ailleurs, plusieurs enfants sont figurés de telle manière qu'ils peuvent passer pour un garçon ou pour une fille.

1 Dérober quelque chose: Les rollers neufs (6 images)

Kim veut absolument avoir les rollers neufs avec lesquels Nicole est venue à l'école. Durant un moment d'inattention, il s'empare des rollers et les cache. Mais il ne tarde pas à être assailli par le doute. Est-ce que ce qu'il a fait n'était pas injuste ? On n'a pas le droit de voler. Et Nicole est sûrement très triste de ne plus avoir ses rollers. Si seulement il savait comment remédier à cette situation. Le lendemain Kim attend qu'il n'y ait plus personne dans l'école. Il se glisse dans sa classe et, sans être vu, il remet les rollers neufs à leur place, avec une petite lettre. Que peut bien contenir celle-ci ?

2 Soupçonner à tort / Dérober quelque chose à quelqu'un: Une délicieuse tentation (8 images)

Pour son anniversaire, Moritz a reçu une grande boîte de chocolats. Maman et grand-père se servent en cachette et quand le garçon découvre les dégâts, il accuse sa petite sœur. Or, celle-ci n'a chipé aucun chocolat. Il en est d'autres qui ont quelque chose à réparer. La mère s'excuse auprès de Moritz et remplace les chocolats. Le garçon partage les friandises avec sa sœur et s'excuse de l'avoir accusée à tort.

3 Faire peur à quelqu'un: Le costume de monstre (7 images)

Sacha et Fabian jouent paisiblement. Ils sont observés par Ben, le grand frère de Fabian et par Lisa qui se demandent comment ils pourraient faire peur aux deux petits. Leur blague réussit et le soir venu, Ben a mauvaise conscience parce que le petit Fabian n'arrive pas à s'endormir. Personne ne sait de quoi il a peur. Ne suis-je pas coupable ? se demande Ben. Est-ce que son petit plaisir aurait de si graves conséquences ? Lisa et lui ne l'ont pas voulu. Fabian surmonte sa peur lorsque toute la famille est mise au courant de la blague. Ensemble, ils examinent le costume et jouent avec. Pour que son frère s'endorme plus facilement, Ben prête son « nounours » à Fabian.

4 Ridiculiser quelqu'un: Complètement démodé ! (6 images)

Dans la cour de l'école, Anna est tournée en ridicule à cause de ses vêtements. Birgit qui observe la scène, intervient en faveur d'Anna. Toutefois, le message ne parvient pas à tout le monde. Seule Jana, l'une des fillettes qui se sont moqué sans la moindre pitié, a des regrets. Elle a honte de sa légèreté. Est-ce que Anna lui pardonnera de s'être moqué d'elle devant tous les autres ? Comment peut-elle remédier à la situation ? La réponse a l'air facile, la mise en œuvre demande du courage : Jana la fillette

habillée à la mode prend ouvertement le parti d'Anna la fillette vêtue de manière démodée.

5 Voler: Eclatante tentative (5 images)

A la foire, l'étalage de bijoux étincelle de manière attrayante. Dans la cohue, personne ne voit que Petra prend une bague et la glisse rapidement à son doigt. Mais la mère découvre le nouveau bijou ornant la main de sa fille. Après plusieurs questions insistantes, Petra avoue la vérité. Ensemble, elles se rendent à la foire. Sur le chemin, la fillette éprouve une grande peur. Que se passera-t-il si l'homme qui tient le stand, est furieux et se met à crier, ou s'il appelle la police ? Ira-t-elle en prison ? Voilà Petra devant lui, sa mère lui presse la main. La fillette s'excuse et rend la bague au marchand. Celui-ci écoute toute l'histoire. Comme Petra a été honnête et a rapporté la bague, elle est autorisée à la garder.

6 Voler: Pris sur le fait (5 images)

Oli et Timo se trouvent dans un magasin devant une petite radio portable. Leurs amis en feront des yeux lorsqu'ils leur raconteront qu'ils l'ont volée ! Ils seront les héros du jour. Comme convenu, Timo fauche discrètement la radio. Lorsqu'ils atteignent la porte, ils ont la peur de leur vie : ils sont arrêtés et emmenés dans le bureau

poudre d'escampette. Maman ne tarde pas à découvrir le clavier poisseux et elle appelle les enfants. L'air coupable, ces derniers avouent leur faute. Maintenant, ils doivent prendre part aux tâches ménagères afin de gagner l'argent nécessaire à l'achat d'un nouveau clavier. Avec leur mère, ils vont dans le magasin pour acheter un nouveau clavier. Vraiment dommage : avec l'argent ils auraient pu acheter quelque chose d'autre...