



BIN-GO-GREEN Methode

Circulatie:	Vrije circulatie
Projectnummer:	2022-1-NL01-KA210-SCH-000082896
Auteur:	IKC Alexia
Doc referentie:	BIN-GO-GREEN Methode
Geschiedenis doc:	Versie 2, 16-2-2024



Inhoudsopgave

1.	Inleiding	2
2.	Duurzame Ontwikkelingsdoelen	3
3.	Bingokaarten als leermiddel	5
4.	Let's go, BIN-GO!	6
	Stap 1. Bereid je voor	6
	Stap 2. Bereid ouders voor	6
	Stap 3. De bingokaarten spelen	7
	Stap 3.1 De BIN-GO-GREEN bingokaarten gebruiken	7
	Stap 3.2 Samen met je leerlingen bingokaarten maken	7
	Stap 4. Evaluatie van de bingokaartactiviteit	8
5.	Slotopmerkingen	10
	Bijlage A - Leskaart 1	12
	Bijlage B - Leskaart 2	14
	Bijlage C - Voorbeeldvragen voor evaluatie	16
	Bijlage D - BINGOGREEN kaart 4-7 jaar	17
	Bijlage E - BINGOGREEN kaart 8-12 jaar	18

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie vormt geen goedkeuring van de inhoud, die uitsluitend de standpunten van de auteurs weergeeft, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor het gebruik van de informatie die erin is vervat.



1. Inleiding

Welkom bij deze BINGOGREEN-methodologie!

Bij BINGOGREEN geloven we in de kracht van vroeg onderwijs om een duurzame toekomst vorm te geven. Het is onze missie om kinderen tussen 4 en 12 jaar duurzame vaardigheden en een gezondere levensstijl bij te brengen en opvoeders de middelen te geven om deze belangrijke levenslessen te leren.

Waarom BINGOGREEN?

- **Empowerment:** We stimuleren een gevoel van eigenaarschap bij kinderen over hun welzijn en de toekomst van de planeet.
- **Innovatief leren:** We hebben onderwijs opnieuw bedacht om interactief, omvattend en leuk te zijn! Van school tot thuis betrekken we kinderen, hun families en hun gemeenschappen bij het leerproces.
- **Spelend leren:** Motivatie door spel! Onze aanpak maakt gebruik van gamification om van leren over duurzaamheid en gezondheid een spannend avontuur te maken.
- **Hulpmiddelen voor verandering:** We bieden leerkrachten een gereedschapskist met hulpmiddelen in het Engels, Nederlands en Grieks om hen te helpen op te komen voor duurzaam leven in hun klas.

Of je nu een jonge leerling, een opvoeder of een ouder bent, er is hier iets voor iedereen. Duik erin en ontdek de magie van BINGOGREEN!

Samen kunnen we van elk kind een factor van verandering maken en communities creëren die het milieu en welzijn voor de komende jaren prioriteit geven.

PROJECT DOELSTELLINGEN

- Bewustzijn creëren

Meer bewustzijn creëren over duurzame vaardigheden en een gezonde levensstijl bij kinderen en hun leerkrachten

- Gevoel van eigenaarschap

Op jonge leeftijd een gevoel van eigenaarschap creëren voor de eigen gezonde levensstijl en duurzame vaardigheden van kinderen.

- Een innovatieve leeraanpak

Waar actief leren en ouderbetrokkenheid samenkomen.

Hoe bereiken we deze BINGOGREEN doelen?

- **Ga voor gezond Toolbox**



Co-funded by
the European Union



Door het aanbieden van een toolbox met 10+1 good practices uit Griekenland en Nederland hebben schoolleerkrachten hands-on informatie over andere tools, activiteiten (good practices) op het gebied van een gezonde leefstijl en duurzame vaardigheden, neemt het bewustzijn van de leerkrachten over een gezonde leefstijl en duurzaam toe, maar zullen ze ook in staat zijn om dat bewustzijn bij hun leerlingen te vergroten. De 11e en speciale good practice is degene die je nu bekijkt!

- **BINGOGREEN** Methodologie

Deze innovatieve leeraanpak zal een extra hulpmiddel zijn voor leerkrachten om een gezonde en duurzame levensstijl te promoten in hun klas. Leerkrachten en leerlingen worden aangemoedigd om er actief meer over te leren, maar ook om ernaar te handelen. Door ernaar te handelen zullen leerlingen zich realiseren dat ze een eigen, actieve rol hebben in hun eigen gezonde levensstijl, wat hun zelfstandigheid en zelfredzaamheid vergroot.

In dit document vind je de BINGOGREEN Methodologie. Dit helpt je om het gebruik van de bingokaarten in je klas te implementeren. We leggen uit wat er nodig is om deze methode te implementeren, verschillende opties voor het uitvoeren van de BINGO (voor verschillende leeftijdsgroepen, mate van betrokkenheid van de leerlingen, enzovoort), hoeveel tijd er nodig is en we bieden sjablonen (een leskaart, bingokaarten). Maar eerst willen we graag wat achtergrondinformatie over de Duurzame Ontwikkelingsdoelen, de kern van het project.

2. Duurzame Ontwikkelingsdoelen

BIN-GO-GREEN is een interactief hulpmiddel om kinderen aan te moedigen om aan lichaamsbeweging te doen en zich bewust te worden van hun levensstijl en omgeving. Hiervoor verwijzen we naar de duurzame ontwikkelingsdoelen van de Verenigde Naties. De Duurzame Ontwikkelingsdoelen worden hieronder gevisualiseerd.



SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

17 GOALS TO TRANSFORM OUR WORLD



Met BINGOGREEN willen we vooral SDG3 en SDG4 aanpakken:

SDG 3 (Gezondheid en welzijn)

- BINGOGREEN benadrukt het belang van duurzame vaardigheden en een gezonde levensstijl door activiteiten te integreren die het fysieke en mentale welzijn van kinderen bevorderen.
- De samenwerking tussen IKC Alexia en de basisschool van Vareia zal best practices delen om inspiratie op te doen over hoe ze duurzame vaardigheden en een gezonde levensstijl onder hun leerlingen kunnen bevorderen.
- Door een cultuur van gezondheidsbewustzijn te stimuleren, moedigt BINGOGREEN kinderen aan om proactieve pleitbezorgers te worden voor hun eigen welzijn en dat van hun leeftijdsgenootjes.

SDG 4 (Inclusief & Goed Onderwijs voor Iedereen)

- BINGOGREEN stimuleert een inclusieve onderwijsomgeving waar kinderen, ongeacht hun achtergrond, gelijke toegang hebben tot kwaliteitsonderwijs gericht op duurzaamheid en een gezonde levensstijl.
- Het partnerschap tussen scholen uit verschillende landen zal de uitwisseling van innovatieve onderwijsmethoden vergemakkelijken en ervoor zorgen dat kinderen een gevarieerde en holistische onderwijservaring krijgen.
- Door middel van praktische projecten en interactieve leermodules zal BINGOGREEN het onderwijs boeiender maken en kinderen helpen om complexe





concepten met betrekking tot duurzaamheid, gezondheid en het milieu te begrijpen.

Voor meer informatie over de Sustainable Development Goals kun je terecht op <https://sdgs.un.org/goals>.

3. Bingokaarten als leermiddel

Van gemeenschapszalen tot klaslokalen, het spel van Bingo is al lang een bron van entertainment en sociale verbinding over generaties. De universele aantrekkingskracht ligt niet alleen in zijn eenvoud, maar ook in zijn vermogen om mensen samen te brengen in afwachting en gedeelde opwindning. Het is deze innemende geest van Bingo die ons inspireerde om de methodologie ervan aan te passen voor een uniek educatief doel: het bevorderen van duurzame vaardigheden en een gezonde levensstijl bij leerlingen.

In het traditionele Bingospel markeren spelers gretig hun kaarten, in de hoop als eerste een specifiek patroon te voltooien en "Bingo!" te roepen. Hun beloning is vaak niets meer dan de spanning van het winnen en een kleine (of soms een grote) prijs. In onze innovatieve aanpassing staat er echter veel meer op het spel en zijn de beloningen veel groter. Onze bingokaarten zijn niet alleen een spel; ze zijn een routekaart naar verantwoordelijkheid, duurzaamheid en de ontwikkeling van gezonde gewoonten die een leven lang meegaan.

De uitdagingen op deze speciale bingokaarten zijn activiteiten die leerlingen aanmoedigen om zich bezig te houden met de Sustainable Development Goals (SDG's) van de Verenigde Naties en een gezondere levensstijl aan te nemen. Ze omvatten eenvoudige, maar impactvolle activiteiten die leerlingen tijdens hun vakantie kunnen ondernemen, zoals hun dagelijkse waterinname bijhouden, het plezier en de gezondheidsvoordelen van wandelen ervaren of de waarde van waterbesparing leren door korter te douchen.

Bij terugkomst van vakantie zullen de leerlingen die hun bingokaarten hebben ingevuld, deze inleveren bij hun leerkrachten en een kleine verrassing krijgen. Maar nog belangrijker is dat leerkrachten, leerlingen én ouders weten dat ze belangrijke stappen hebben gezet in de richting van meer



verantwoordelijke wereldburgers. Deze ingevulde kaarten zijn meer dan alleen een blijk van persoonlijke prestatie; het zijn bewijzen van een inzet voor een gezondere, duurzame toekomst en ze geven aan dat de leerling bereid is om een actieve rol te spelen in die collectieve reis.

Deze gids is bedoeld om te illustreren hoe het klassieke bingospel, bekend en geliefd over de hele wereld, de inspiratie vormde voor een transformatief educatief hulpmiddel. Door deel te nemen aan BINGOGREEN spelen leerlingen niet zomaar een spelletje, maar beginnen ze aan een reis van persoonlijke groei en mondiale verantwoordelijkheid.

4. Let's go, BIN-GO!

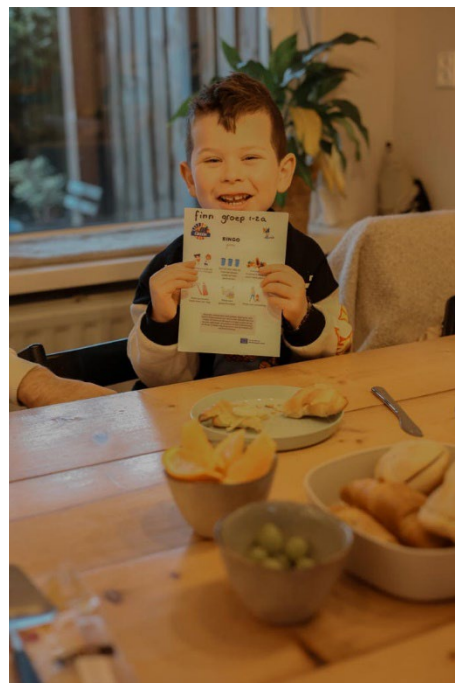
Laten we tot de kern van deze methode komen. In dit hoofdstuk beschrijven we hoe je als leerkracht de bingokaarten in je klas kunt gebruiken. Het gebruik is vrij eenvoudig, maar er zijn meerdere opties. We nemen je bij de hand en lopen met je door de stappen.

Stap 1. Bereid je voor

Zorg er eerst voor dat je enige kennis hebt over de Duurzame Ontwikkelingsdoelen, duurzame vaardigheden en de achtergrond van de BIN-GO-GREEN-methode. In de voorgaande hoofdstukken kun je meer lezen over de SDG's en de BIN-GO-GREEN-methode en vind je extra leesmateriaal.

Stap 2. Bereid ouders voor

Ouderbetrokkenheid is essentieel voor het succes van de bingokaarten. Als je de ouders aan boord hebt om de leerlingen te steunen bij het invullen van hun kaart, neemt de kans dat de kaart wordt ingevuld enorm toe. Daarom is het belangrijk om het gebruik van de bingokaart van tevoren aan te kondigen. U kunt dit doen via uw eigen communicatiekanalen: denk aan uw communicatie-app (bijvoorbeeld Social Schools), via uw nieuwsbrief, blog, Whatsapp-groepen of een andere manier die u geschikt acht.



Stap 3. De bingokaarten spelen



Er zijn meerdere manieren om bingokaarten te gebruiken:

1. Gebruik de beschikbare bingokaarten van BIN-GO-GREEN
2. Maak samen met je leerlingen je eigen bingokaarten

Stap 3.1 De BIN-GO-GREEN bingokaarten gebruiken

Op <https://begreen-bingo.eu/methodology/> kun je dit document vinden, maar je kunt ook de speciale BIN-GO-GREEN kaarten downloaden. Er zijn meerdere versies te vinden:

- A5-formaat voor afdrukken in het Engels, Grieks en Nederlands
- A3-formaat voor afdrukken in het Engels, Grieks en Nederlands

Om het gebruik van deze bingokaarten te ondersteunen, hebben we een leskaart ontwikkeld. Deze is te vinden in Bijlage A.

Als je de bingokaart in een andere taal wilt gebruiken of als je activiteiten in de bingokaart wilt vervangen, gebruik dan deze link om je eigen [bingokaart](https://canva.com/bingogreencard) te maken in Canva: canva.com/bingogreencard. Je kunt een kopie maken van het ontwerp en het naar wens aanpassen. Neem ook contact op met de projectleider, want we zouden graag jouw vertaling ook beschikbaar maken via de website van het project!

Contact: Linda Verhaag - ikc-alexia@pcboleeuwarden.nl

Stap 3.2 Samen met je leerlingen bingokaarten maken

Een uitgebreidere versie van het gebruik van de bingokaarten is door de leerlingen ook te betrekken bij de ontwikkeling van de bingokaart. Door ze actief te betrekken bij het co-creëren van de uitdagingen voor de bingokaarten:





- Breng de SDG's en een gezonde levensstijl meer onder de aandacht dan alleen door een kant-en-klare Bing-kaart te presenteren.
- Vergroot de kans dat leerlingen de bingokaart invullen, omdat ze zich eigenaar voelen.

Ter ondersteuning van deze manier om bingokaarten in je klas te gebruiken, hebben we een leskaart ontwikkeld. Deze is te vinden in Bijlage B.

Zoals vermeld in de leskaart, kun je een kopie maken van het bestaande ontwerp en een kopie maken in Canva die je naar eigen inzicht kunt bewerken:

canva.com/bingogreencard. Neem ook contact op met de projectleider, want we willen je bingokaart graag ook beschikbaar maken via de website van het project!

Contact: Linda Verhaag - ikc-alexia@pcboleeuwarden.nl

Ouders spelen een centrale rol in het succes van de bingokaarten. Tijdens de vakantie is het heel belangrijk dat de ouders de leerlingen ook motiveren om de activiteiten te doen en hen helpen om ze af te maken. Dit kunnen ze doen door de leerlingen er bijvoorbeeld aan te herinneren, maar ook door aan te bieden het samen te doen, plaatjes te maken etc.

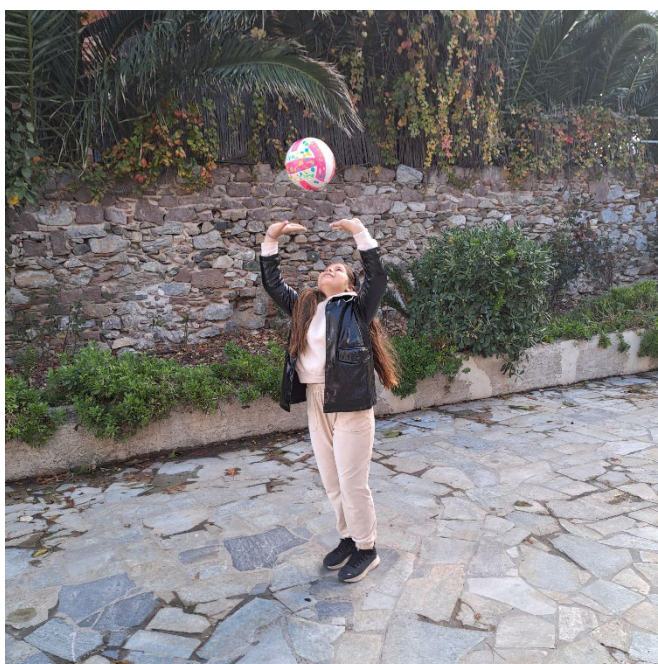
Stap 4. Evaluatie van de bingokaartactiviteit

Als de leerlingen hun bingokaart hebben ingeleverd, is het natuurlijk tijd voor de bekendmaking van de winnaar! Je kunt blind een winnaar trekken uit de kaarten en de prijs uitreiken.

Dat is het leukste element voor de leerlingen, maar het is ook tijd om de activiteit te evalueren met de bingokaarten. Deze activiteit moet inzicht geven of je de leerdoelen hebt bereikt.

Evaluatie zal op twee manieren plaatsvinden:

- Kwantitatieve evaluatie:



- Percentage kinderen dat meerdere effectieve opties kan noemen om hun huidige levensstijl te verbeteren en bij te dragen aan een duurzaam milieu (>80% van de kinderen wordt als succesvol beschouwd)
- Percentage ingevulde (en ingeleverde) bingokaarten (>70% wordt als succesvol beschouwd)
- Percentage ouders dat een positieve verandering ervaart in de houding van leerlingen ten opzichte van de SDG's en een gezonde leefstijl (>50% van de ouders wordt als succesvol beschouwd)
- Kwalitatieve evaluatie: vanuit het perspectief van de leerling, de leerkracht en de ouders.

Wat het tweede deel van de evaluatie betreft, willen we adviseren om het zo dicht mogelijk bij de doelgroep van de evaluatie te houden. De informatie die je wilt verzamelen is:



- Mate van plezier
- Haalbaarheid van de activiteiten
- Mate van bewustzijn van SDG's en duurzame vaardigheden
- Mate van zelfverantwoordelijkheid op het gebied van eigen gezonde levensstijl en duurzaamheid

Een leerkracht kan een korte enquête maken om het bovenstaande te evalueren. Bedenk creatieve manieren om dit te doen, want hoewel dit niemands favoriete onderdeel van het

proces is, is het wel een van de belangrijkste. In de bijlage vind je voorbeelden van vragen voor een korte evaluatie-enquête voor leerlingen, leerkrachten en ouders.

5. Slotopmerkingen

Nu we het hoogtepunt van onze reis met de BINGOGREEN-methodologie bereiken, wordt het duidelijk dat dit niet zomaar een programma is; het is een katalysator voor blijvende, betekenisvolle verandering. Door het plezier van gamen te verweven met diepgaande educatieve inhoud, geven we niet alleen les; we inspireren een generatie van milieubewuste, gezondheidsgerichte veranderaars.

De Toekomst voeden: Onze kinderen zijn de toekomst en de BINGOGREEN-methodologie is een investering in die toekomst. Door jonge geesten te betrekken bij de Duurzame Ontwikkelingsdoelen door middel van interactief spel, planten we zaadjes die op een dag zullen uitgroeien tot een bos van kennis, actie en pleitbezorging voor een gezondere planeet.



Buiten de klas: De impact van dit initiatief reikt verder dan de muren van het klaslokaal. Door ouders en gemeenschappen erbij te betrekken, bouwen we aan een ondersteunend ecosysteem dat duurzaam leven en welzijn koestert en waardeert. Deze holistische benadering zorgt ervoor dat de geleerde lessen en de gevormde gewoonten niet vluchtig zijn, maar een levenslange leidraad blijven.

Een gedeelde reis: Elke gemarkeerde bingokaart vertegenwoordigt een verhaal, een les en een stap voorwaarts. Elke kleine actie die gezamenlijk wordt ondernomen, leidt tot vooruitgang. Onze rol als opvoeders is het initiëren en begeleiden van deze reis, maar we zijn ook leerlingen in dit voortdurende proces van groei en verbetering.

Een oproep tot actie: Dus, beste opvoeders, onthoud dat elk moment van plezier, elke uitdaging en elke 'Bingo!' een bouwsteen is in het fundament van een gezondere, duurzame toekomst. We nodigen je uit om dit avontuur aan te gaan met een open hart en een enthousiaste geest, klaar om de ontluikende agenten van verandering in je klas te voeden.

Grenzeloze mogelijkheden: Wij geloven dat de bingo kaarten een zeer interactieve, boeiende activiteit zijn om leerlingen te leren over de SDG's, duurzame vaardigheden en een gezonde levensstijl. Maar we geloven ook dat deze methode voor veel andere



gebieden kan worden gebruikt! Denk aan het bevorderen van leesvaardigheid, STE(A)M onderwerpen, topografie en nog veel meer.

Als je van plan bent om de BINGOGREEN-kaart te gebruiken of aan te passen aan je eigen onderwerpen, dan horen we dat graag! Laat het ons weten via de volgende contactpersonen.

IKC Alexia - Leeuwarden (Nederland)

Linda Verhaag - ikc-alexia@pcboleeuwarden.nl

Basisschool van Vareia - Vareia (Griekenland)

Georgia Tsagkou - tsagkoug@gmail.com



Bijlage A - Leskaart 1

De bingokaart is een interactief hulpmiddel om kinderen te motiveren meer te bewegen, gezonder te eten en voor het milieu te zorgen.

Dit lesplan is bedoeld voor de leerkracht en geeft een stapsgewijze beschrijving van het proces. De context kan variëren afhankelijk van de locatie, dus de leerkracht moet het proces daaraan aanpassen.

Leerdoelen

- Meer bewustzijn over duurzame vaardigheden en een gezonde levensstijl
- Verhoogd gevoel van eigenaarschap bij de kinderen over hun eigen gezonde levensstijl en duurzame vaardigheden op jonge leeftijd

Vóór:

1. Bereid een les voor om de leerlingen vertrouwd te maken met de duurzame ontwikkelingsdoelen en een gezonde levensstijl.
Hier kun je inspiratie opdoen voor lessen:
 - <https://www.un.org/sustainabledevelopment/pupil-resources/>
 - <https://www.bookwidgets.com/blog/2019/12/10-ready-to-use-lesson-plans-on-the-sustainable-development-goals>
 - <https://scotdec.org.uk/resources/explore-the-global-goals-17-activities-for-primary-schools/>
 - <https://www.foodafactoflife.org.uk/> (gezonde levensstijl)
2. Download de bingokaarten van de website van BIN-GO-GREEN:
<https://begreen-bingo.eu/methodology/>
3. Print een bingokaart voor elke leerling.
 - 6 activiteiten voor kinderen van 4 tot 7 jaar
 - 9 activiteiten voor kinderen van 8 tot 12 jaar
4. De leerkracht bespreekt alle activiteiten met de leerlingen. Is het doel van elke activiteit duidelijk voor de leerlingen?
5. De kinderen nemen de bingokaart mee naar huis.

Tijdens:

1. De kinderen voeren de activiteiten uit. Als ze een activiteit voltooid hebben, leggen ze beeldmateriaal vast (bijv. foto's of video's). Het beeldmateriaal wordt gedeeld met de leerkracht.
2. Zodra een activiteit is voltooid, markeren de kinderen het overeenkomstige vakje op de bingokaart.
3. Als de bingokaart af is, geven de kinderen hem aan de leerkracht.

Aan het einde:



1. De kinderen leveren hun ingevulde bingokaarten in op de afgesproken datum. De datum wordt bepaald door de school.
2. Uit alle ingestuurde kaarten worden willekeurig twee kaarten gekozen.
3. De twee geselecteerde leerlingen krijgen een beloning om lichaamsbeweging aan te moedigen, zoals een springtouw of een bal.

Overwegingen:

1. Zorg tijdens het hele proces voor visueel materiaal.
2. Moedig enkele leerlingen aan om over hun ervaringen met het proces te schrijven.
3. Motiveer de kinderen om zoveel mogelijk activiteiten te voltooien.
4. Zorg ervoor dat ouders/voogden op de hoogte zijn van het proces om steun te krijgen voor het project. Ouders/voogden kunnen de kinderen ook aanmoedigen.
5. Maak vooral plezier! Dat is het belangrijkste.



Bijlage B - Leskaart 2

De bingokaart is een interactief hulpmiddel om kinderen te motiveren meer te bewegen, gezonder te eten en voor het milieu te zorgen.

Dit lesplan is bedoeld voor de leerkracht en geeft een stapsgewijze beschrijving van het proces. De context kan variëren afhankelijk van de locatie, dus de leerkracht moet het proces daaraan aanpassen.

Leerdoelen

- Meer bewustzijn over duurzame vaardigheden en een gezonde levensstijl
- Verhoogd gevoel van eigenaarschap bij de kinderen over hun eigen gezonde levensstijl en duurzame vaardigheden op jonge leeftijd

Vóór:

1. Bereid een les voor om de leerlingen vertrouwd te maken met de duurzame ontwikkelingsdoelen en een gezonde levensstijl.
Hier kun je inspiratie opdoen voor lessen:
 - <https://www.un.org/sustainabledevelopment/pupil-resources/>
 - <https://www.bookwidgets.com/blog/2019/12/10-ready-to-use-lesson-plans-on-the-sustainable-development-goals>
 - <https://scotdec.org.uk/resources/explore-the-global-goals-17-activities-for-primary-schools/>
 - <https://www.foodafactoflife.org.uk/> (gezonde levensstijl)
2. Het laatste deel van de les wordt gewijd aan het maken van een bingokaart. Verdeel de leerlingen in groepjes van 4 en vraag hen om 5 uitdagingen te bedenken:
 - De uitdagingen moet je zelf kunnen voltooien
 - Haalbaar om te voltooien binnen de vakantie

Verzamel alle uitdagingen en laat ze stemmen op elke uitdaging om ze wel of niet op de kaart te zetten. De 6 of 9 uitdagingen (je kunt zelf kiezen) met de meeste stemmen worden opgenomen in de bingokaart. Aanbeveling:

 - 6 activiteiten voor kinderen van 4 tot 7 jaar
 - 9 activiteiten voor kinderen van 8 tot 12 jaar
3. Ga naar het ontwerp in Canva: <https://www.canva.com/bingocard>, maak een kopie voor jezelf en pas de bingokaart aan met je eigen uitdagingen.
4. Druk voor elke leerling een bingokaart af.
5. De leerkracht bespreekt alle activiteiten met de leerlingen. Is het doel van elke activiteit duidelijk voor de leerlingen?
6. De kinderen nemen de bingokaart mee naar huis.



Tijdens:

4. De kinderen voeren de activiteiten uit. Als ze een activiteit voltooid hebben, leggen ze beeldmateriaal vast (bijv. foto's of video's). Het beeldmateriaal wordt gedeeld met de leerkracht.
5. Zodra een activiteit is voltooid, markeren de kinderen het overeenkomstige vakje op de bingokaart.
6. Als de bingokaart af is, geven de kinderen hem aan de leerkracht.

Aan het einde:

4. De kinderen leveren hun ingevulde bingokaarten in op de afgesproken datum. De datum wordt bepaald door de school.
5. Uit alle ingestuurde kaarten worden willekeurig twee kaarten gekozen.
6. De twee geselecteerde leerlingen krijgen een beloning om lichaamsbeweging aan te moedigen, zoals een springtouw of een bal.

Overwegingen:

6. Zorg tijdens het hele proces voor visueel materiaal.
7. Moedig enkele leerlingen aan om over hun ervaringen met het proces te schrijven.
8. Motiveer de kinderen om zoveel mogelijk activiteiten te voltooien.
9. Zorg ervoor dat ouders/voogden op de hoogte zijn van het proces om steun te krijgen voor het project. Ouders/voogden kunnen de kinderen ook aanmoedigen.
10. Maak vooral plezier! Dat is het belangrijkste.



Bijlage C - Voorbeeldvragen voor evaluatie

Voorbeeld evaluatievragen voor de docent

1. Verliep het proces soepel?
2. Welke problemen/uitdagingen ben je tegengekomen?
3. Heb je verbeterpunten voor de volgende keer?
4. Hebben de kinderen de activiteiten/uitdagingen uitgevoerd? (bekijk foto's/video's)
5. Hebben de kinderen plezier gehad?
6. Zijn de kinderen nu gemotiveerd om meer en vaker te bewegen/gezonder te eten/een actieve rol te spelen in duurzaamheidskwesties in hun omgeving etc.?

Voorbeeld evaluatievragen voor leerlingen

1. Wat vond je leuk?
2. Wat vond je niet leuk?
3. Wat zou je de volgende keer anders willen doen?

Bijlage D - BINGO GREEN kaart 4-7 jaar



BINGO *green*



Spring zo vaak als je kunt in 1 minuut



Schrijf elke dag op hoeveel glazen water je hebt gedronken



Probeer een fruitsoort die je nog nooit hebt geproefd



Poets je tanden twee keer per dag



Maak een gezond ontbijt



Maak een wandeling

Als je alle uitdagingen hebt gedaan, lever je de volle kaart in bij je meester/juf. We zouden het ook heel leuk vinden om foto's en filmpjes te krijgen, zodat we die kunnen gebruiken om anderen te laten zien hoe leuk de Bingo is! Deze mag je opsturen naar je meester/juf via Social Schools.



Co-funded by
the European Union

Bijlage E - BINGOGREEN kaart 8-12 jaar



BINGO *green*



Sprint 5 keer van boom naar boom



Doe elke avond 20 jumping jacks



Ga buiten spelen



Maak een maaltijd met groenten



Probeer een fruitsoort die je nog nooit hebt geproefd



Douche in minder dan 5 minuten



Controleer alle stopcontacten in huis. Ongebruikt apparaat? Trek de stekker eruit!



Ruim tijdens een wandeling zwerfafval op



Bedenk een work-out met je gezin en voer deze uit!

Als je alle uitdagingen hebt gedaan, lever je de volle kaart in bij je meester/juf. We zouden het ook heel leuk vinden om foto's en filmpjes te krijgen, zodat we die kunnen gebruiken om anderen te laten zien hoe leuk de Bingo is! Deze mag je opsturen naar je meester/juf via Social Schools.



Co-funded by
the European Union



Co-funded by
the European Union