

het

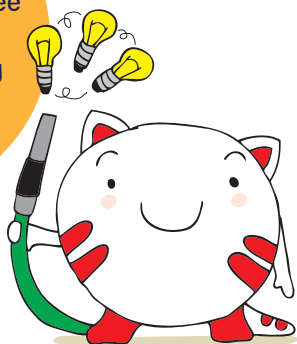
Heyo

talentenspel

**HANDLEIDING**



Ik ga ook graag  
een volgende keer mee  
op vakantiekamp,  
dus steek me terug  
in de talentenbox.



**VAKANTIEKAMP**

Lagere school  
1e – 6e leerjaar



Lees deze handleiding  
of bekijk de volledige video op  
[hevo.be/talentenspel](https://hevo.be/talentenspel).

## INHOUDSOPGAVE

1	Wat is talent?	5
2	Voorbereiding	9
3	Speluitleg	21

het  
**HeYO**  
talentenspel

# 1 Wat is talent?

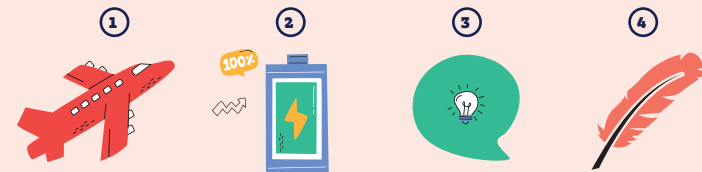
## Wat

Als je aan kinderen of jongeren vraagt wat talent is, antwoordt de meerderheid dat het iets is waar je heel goed in bent of waarin je uitblinkt. Dat beeld halen ze vaak van familie en vrienden, via talentenshows, sociale media of topsporters in het nieuws.

Volgens de positieve psychologie worden talenten anders benoemd.

### Talent gaat niet om de beste zijn, maar om dingen:

- 1 waarbij je de tijd vergeet;
- 2 die je energie en plezier geven;
- 3 waarbij je helemaal jezelf kan zijn;
- 4 die vanzelf gaan.



**Dat is waar Heyo voor gaat!** We willen dat de kinderen en jongeren op vakantiecamp hun talenten kunnen ontdekken. Als monitor mag jij hen meenemen in die wonderde wereld!

**Iedereen heeft talent, ook wie denkt van niet.** Dat is logisch: talent merk je vaak niet op, omdat het juist iets is dat je vanzelf goed kunt en graag doet. Het geeft je energie zonder dat je erbij stilstaat.

### Je kunt kinderen helpen hun talent te ontdekken met drie eenvoudige vragen:

- Wanneer vliegt de tijd voor jou?
- Wat ben je dan aan het doen?
- Waar word je blij van?

## 12 TALENTEN



**BEWUSTE  
BEWEGER**



**GROEPSDIER**



**CREATIEVE  
MAKER**



**MEETREKKER**



**DOORDENKER**



**IDEEËN-  
FONTEIN**



**DOORZETTER**



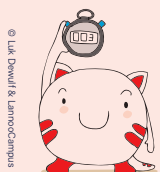
**STILLE  
HELPER**



**FOUTEN-  
SPEURNEUS**



**TROUWE  
VRIEND**



**GRENZEN-  
VERLEGGER**



**WOORD-  
KUNSTENAAR**

© Luk Dewulf & Linnocampus

Volgens Luk Dewulf, expert in de positieve psychologie, bestaan er **39 verschillende talenten**. Bij Heyo kozen we ervoor om als eerste kennismaking het aantal talenten te beperken tot **twaalf**. Zo blijft het duidelijk en makkelijk voor kinderen, jongeren en monitoren.

*Kinderen of jongeren met het talent van ideeënfontein zitten vaak vol ideeën en houden van dingen bedenken, samen of alleen. Kinderen of jongeren met het talent van meetrekker weten heel goed wat ze willen en omdat zij zo enthousiast zijn doen anderen vaak met hen mee.*

### Waarom

Als we onze talenten kennen, kunnen we ze beter gebruiken. Dat geeft meer energie, plezier en een goed gevoel. Daarom ontwikkelden we bij Heyo een talentenspel, waarmee kinderen hun talenten op een speelse manier kunnen ontdekken en laten groeien.

Door talenten ruimte te geven, ervaren kinderen niet alleen meer energie en plezier, maar bouwen ze ook aan veerkracht en zelfvertrouwen.

Zo dragen we samen bij aan de persoonlijke groei van kinderen en jongeren, de kern van onze Heyo-missie.

Je leest hierbij in deze handleiding de volledige **speluitleg** (p. 21) of je bekijkt ze op [www.heyo.be/talentenspel](http://www.heyo.be/talentenspel), aan jou de keuze.



## 2

# Vorbereiding

## Wat

Kinderen ontdekken tijdens dit spel wat talent echt betekent en wat hun eigen talenten zijn. De kinderen gaan gedurende één spelactiviteit op zoek naar talentenbeestjes. Door spelen uit te voeren, komen de talentenbeestjes tevoorschijn. De kinderen leren de talentenbeestjes beter kennen en ontdekken ook meer over zichzelf.

## Vorbereiding monitor

Bekijk het materiaal voor het talentenspel goed. Dat bestaat uit twee talentenboxen en één talentenmat. Er is één talentenbox met het algemeen materiaal dat nodig is om het spel te spelen (talentenfiches, asfiches, spelmatrix ...) en één talentenbox met twaalf individuele spelen.

Let op!

- Het is aangewezen het spel enkel te spelen als je monitor bent van een **vaste groep** kinderen gedurende een volledige kampweek.
- Het spel duurt **ongeveer 2 uur**, hou hier rekening mee bij het opstellen van je dagplanning.
- Speel het spel liefst op het **einde** van de **kampweek** en overleg met je medemonitoren wie wanneer de talentenboxen gebruikt.

## BOX 1: Talentenbox

### Spelmatrix

1 stuk



recto

verso

### Asfiches

2 stuks



### Talentenfiches

12 stuks

voorbeeld



recto

verso



recto

verso



recto

verso

### Afbeeldingen per talent

36 stuks

voorbeeld



recto

verso



recto

verso



recto

verso

### Fiches 'Mijn talent'

1 per deelnemer



recto

verso

### Balpenningen

1 per deelnemer

## BOX 2: Spelbox

12 boxen, 1 per spel met daarin:

1 titelblad

voorbeeld



1 spelfiche

voorbeeld



recto

verso

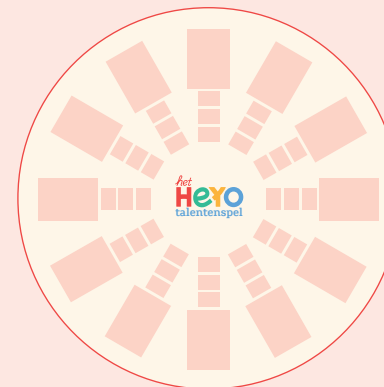
+ eventuele benodigdheden

voorbeeld



## TALENTENMAT

1 stuk, opgerold op kartonnen rol



## ANDERE MATERIALEN

Rugzak

daar zorg jij voor

Kegels of spacemarkers

spelmateriaal

Spelmateriaal voor de spelen

spelmateriaal

Tafel

kamplocatie

## Stappenplan

### Kies zes spelen uit het aanbod

- Lees vooraf alle **spelen op de spelfiches**.
- Maak een selectie op basis van:
  - » de deelnemers
  - » de beschikbare locatie en ruimte
  - » de materialen
  - » je eigen voorkeur
- Zorg ervoor dat zoveel mogelijk talentenbeestjes zijn vertegenwoordigd.
- Neem op vakantiecamp de talentenbox met de twaalf individuele spelen en haal de zes spelen uit die jij gekozen hebt.
- Welk materiaal je nodig hebt, vind je terug op de spelfiche van elk spel.
- Verzamel het nodige materiaal.



## Gebruik de spelmatrix

- Je vindt de spelmatrix in de talentenbox met algemeen materiaal.
- Gebruik de matrix als overzicht van:
  - » de spelen
  - » de talenten die per spel aan bod komen
- Controleer of in je zes gekozen spelen ongeveer twaalf talentenbeestjes aan bod komen. Dat zal nooit 100% mogelijk zijn. Eén of twee talentenbeestjes zal je op het einde extra moeten benoemen.



## Controleer de pepertjes en gezichtjes

- Op de spelfiches vind je pepertjes. Die duiden de **moeilijkheidsgraad** aan. Let hierop bij het kiezen van jouw spelen. Zo kan je de oudere kinderen uitdagen en kan je spelen aanbieden op maat van de allersjongsten.
- Daarnaast vind je ook gezichtjes op de spelfiche. Die duiden aan met **hoeveel spelers** het spel minimaal of maximaal gespeeld kan worden gespeeld.

### 4 ROMMELRUIMERS



**De talentenbeestjes zijn echte pleziermakers. Helaas vergeten ze soms hun speelgoed terug te leggen.**

**Helpen jullie met opruimen door per twee de gekleurde blokken te verzamelen en ze naar de juiste plaats te brengen?**

- 1 Speler 1 is de 'zoeker' en doet een blinddoek aan: die zoekt de blokken en brengt ze naar de juiste plaats (doel).
- 2 Speler 2 is 'de begeleider': die stuurt speler 1 naar de blokken en de doelen.

#### Belangrijk!

Je mag enkel met jouw stem sturen. Je mag speler 1 dus niet aanraken.

#### Voorbeeld:

- een beetje naar links
- 3 stappen rechtdoor
- buk je en leg met je linkerhand het blokje op het blad

- 3 Ben je klaar? Wissel eens van rol.

**Lukt het jullie om alle blokken op de juiste plaats te leggen?**

- Lukt dit vlot?  
Probeer je tijd te verbeteren.

## Leg alles klaar

1

### De spelen

- Kies een locatie (bijvoorbeeld een refter, een sportzaal, buiten ...) die voldoende ruim is om verschillende spelen gelijktijdig te spelen.
- Bak zes aparte zones af voor zes spelen.
- Zorg dat er voldoende plaats is tussen de verschillende spelen. Zo vermijd je dat kinderen door elkaar lopen of te veel afgeleid worden door andere kinderen.
- Speel je buiten, gebruik dan spacemarkers of wees creatief om de verschillende zones aan te duiden.



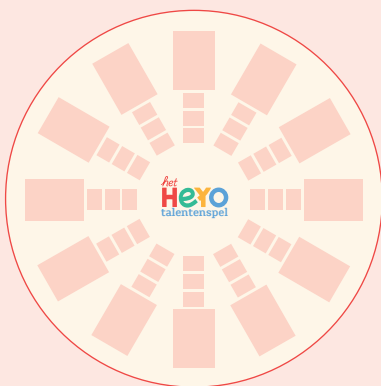
- Leg bij vier spelen het titelblad en de spelfiche duidelijk zichtbaar klaar.
- Leg de materialen bij de vier spelen klaar zoals aangegeven op de spelfiche. Houd nog twee spelen achter de hand voor afwisseling.



2

## De talentenmat

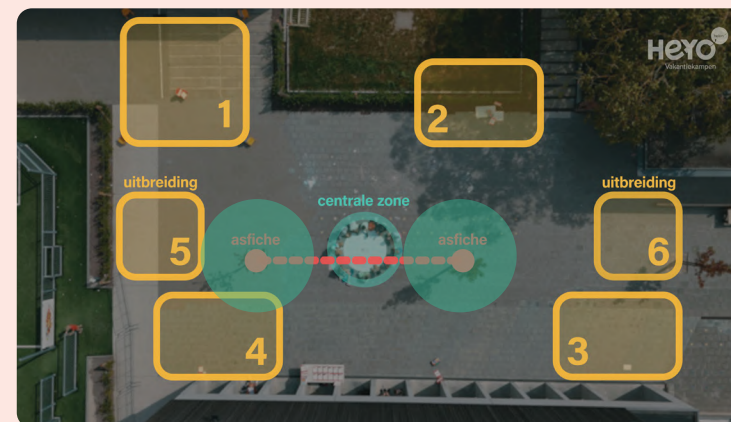
- Voorzie één centrale zone in het midden van het spelterrein.
- Leg daar de talentenmat klaar.
- Keer na elk spel terug naar deze zone.
- Laat zowel de voor- als nabespreking plaatsvinden rond de talentenmat.



3

## Asfiches

- Plaats de asfiches in de buurt van de talentenmat.
- Zorg ervoor dat kinderen op een as kunnen gaan staan.
- Zet de asfiches rechtop tegen twee bomen of twee kegels.
- Zo kunnen de kinderen zich positioneren tussen de twee fiches.



## Begeleiderstafel

- Plaats ook dicht bij de centrale zone een begeleiderstafel.



- Hierop leg je volgende materialen klaar:
  - Alle **talentenfiches** en alle **afbeeldingen per talent** (met per talent drie afbeeldingen). Op de achterkant staat vermeld welk talentenbeestje bij welke afbeelding hoort.
  - De invulbare fiches '**mijn talent**'
  - De **spelmatrix**
  - De **spelfiches** en het bijhorende materiaal van de twee overige spelen die je hebt uitgekozen
  - 20 balpennen**
  - De **rugzak** waaruit blijkt dat de talentenbeestjes verdwenen zijn

### 3

## Speluitleg

### Structuur van het spel

Het spel kent verschillende stappen waarvan een aantal meermaals worden herhaald:

#### 1. Inleiding (10')

Vertel het verhaal van de talentenbeestjes en schets het doel van het spel.

#### 2. Speluitleg (5'-10')

Leg kort de eerste vier spelen uit.

#### 3. Groepsverdeling (2')

Voor elk nieuw spel maak je nieuwe groepen. Vorm bij voorkeur groepen van vier kinderen. Een aantal spelen kunnen ook met meer of minder kinderen worden gespeeld.

#### 4. Uitvoering (10')

De kinderen voeren de spelen in kleine groepjes uit. Ze krijgen hiervoor tien minuten per spel. Loop rond om te helpen of vragen te beantwoorden.

#### 5. Asfiches (5')

De kinderen nemen plaats tussen de asfiches. Vraag kort waarom ze die plaats kiezen.

#### 6. Nabespreking (5'-10')

Drie talentenbeestjes zijn tevoorschijn gekomen! De kinderen komen terug rond de talentenmat zitten en plaatsen de afbeeldingen bij de juiste talentenfiches.

#### 7. Herhaling (60'-90')

Herhaal stap drie t.e.m. zes driemaal. Leg eventueel ook nieuwe spelen uit. Zorg dat alle talentenbeestjes aan bod komen.

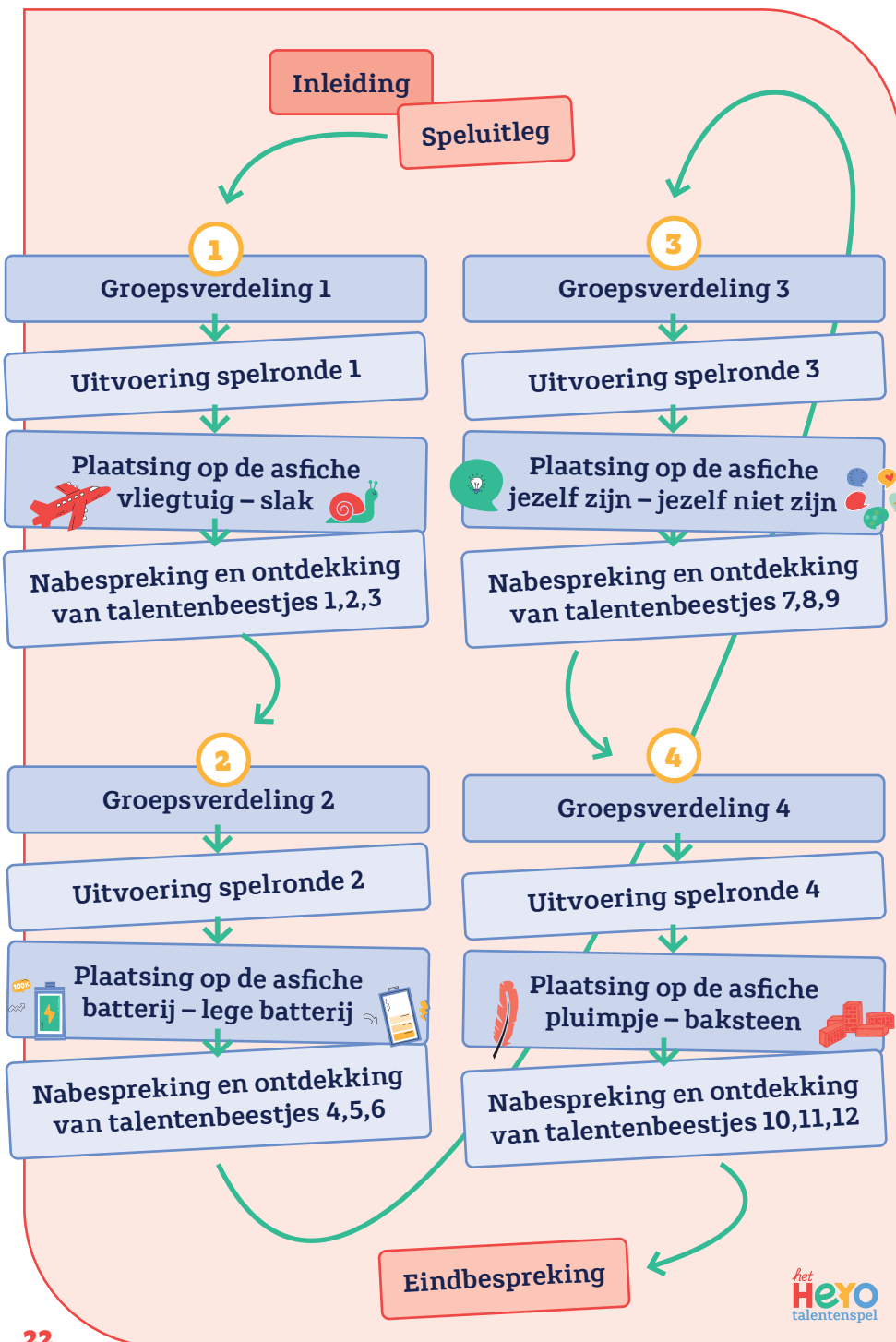
#### 8. Eindbespreking (10'-15')

Ga in op wat talent nu echt is. Laat de kinderen één talent(beestje) van zichzelf benoemen. Deel een talentenlabel uit. Laat het talentenlied horen.

### Opgelet

De tijdsindicaties bij de verschillende stappen zijn een richttijd.

Er zijn verschillende factoren die invloed hebben op deze richttijden: groepsgrootte, samenstelling van de groep, leeftijd, terrein ...



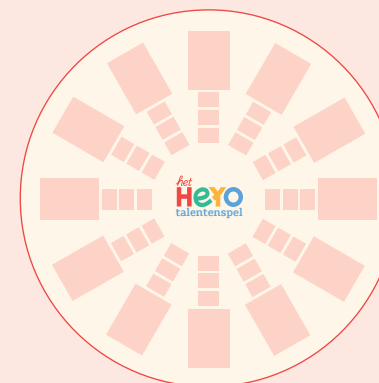
## 1. Inleiding

### Wat

De kinderen worden warm gemaakt voor het spel met een leuke inleiding.

### Werkwijze

- **Talentedmat:** Verzamel de kinderen rond de talentenmat.



- **Inleiding:** Begin het spel met een leuke inleiding: "We gaan een spel spelen met speciale huisdieren: de talentenbeestjes. Maar oei... er is een probleem! De talentenbeestjes zijn ontsnapt. We kunnen ze alleen terugvinden door talenten te ontdekken, want vandaag komen de talentenbeestjes stiekem kijken zodra ze een talent spotten."
- Stel vervolgens volgende vragen aan de kinderen: "Heeft iemand al eens een talentenbeestje gezien? Weet je wat een talent is?"

- Deel de fiches 'mijn talent' en de balpennen uit. Die liggen klaar op de begeleiderstafel.



- Laat de kinderen eerst hun naam opschrijven.
- Laat de kinderen op de voorzijde van de fiche hun talent tekenen of schrijven.
- Vervolgens mag iedereen één talent van zichzelf beschrijven. Bv.: knutselen, voetballen, tekenen ...
- Vertel: *“Talent is niet alleen iets waar je goed in bent, maar vooral iets dat je graag doet. Maar hier ga ik gedurende het spel nog veel meer over vertellen.”*

## 2. Spelitleg

### Wat

Het spel wordt uitgelegd aan de kinderen.

### Werkwijze

- **Inleiding:** Vertel: *“Hoe gaan we die talentenbeestjes nu terugvinden? We ontdekken meer over de talentenbeestjes door spelen te doen. Als er een talent van iemand van jullie tevoorschijn komt, zullen we misschien een talentenbeestje kunnen vinden! Per spel vinden we drie talentenbeestjes. Jullie krijgen telkens tien minuten om een spel uit te voeren. Ik geef een signaal wanneer de tijd voorbij is en dan verzamelen we hier terug rond de talentenmat.”*
- **Spelitleg:** Ga vóór de start langs in de vier zones die je al hebt klaargelegd en leg elk spel uit aan de kinderen. Zorg ervoor dat de uitleg duidelijk genoeg is, zodat ze daarna zelfstandig in elke zone aan de slag kunnen. De speluitleg vind je op de spelfiches.



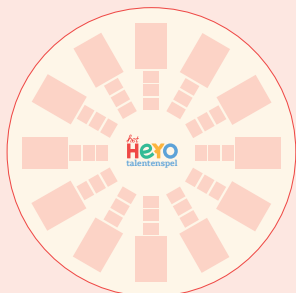
### 3. Groepsverdeling

#### Wat

De kinderen worden over de vier spelen verdeeld. Let hierbij op het aantal gezichtjes op de spelfiches. Die geven het aantal minimum en maximum deelnemers van het spel aan.

#### Werkwijze

- **Talentedmat:** Verzamel de kinderen terug rond de talentemat.



- **Speluitleg:** Overloop de titels van de vier spelen en vraag per spel wie dit wil uitvoeren. *"Wie wil spel X doen? Steek jullie hand in de lucht."*
- Verdeel de aanwezige kinderen over de verschillende spelen. Let hierbij op de tijd, spendeer niet te veel tijd aan de groepsverdeling (twee minuten).
- Stimuleer kinderen om samen te spelen.
- Willen meer dan vier kinderen hetzelfde spel doen, vraag dan of iemand een ander spel kiest; dit spel kan in een volgende ronde opnieuw gekozen worden.
- Laat kinderen gerust een spel meerdere keren spelen, maar zorg ervoor dat iedereen de kans krijgt om te kiezen en vermijd dat één kind hetzelfde spel blijft doen.



### 4 ROMMELRUIMERS



**De talentenbeestjes zijn echte pleziermakers. Helaas vergeten ze soms hun speelgoed terug te leggen.**

**Helpen jullie met opruimen door per twee de gekleurde blokken te verzamelen en ze naar de juiste plaats te brengen?**

1 Speler 1 is de 'aasler' en doet een kindboek aan: die zoekt de blokken en brengt ze naar de juiste plaats (doet).

2 Speler 2 is 'de begeleider', die stuurt speler 1 naar de blokken en de doelen.

#### Belangrijk!

Je mag enkel met jouw stem sturen. Je mag speler 1 dus niet aantrekken.

#### Voorbeeld:

• een beetje naar links

• 3 stappen rechttoe

• buk je en leg met je linkerhand het blokje op het blad

3 Ben je klaar? Wissel eens van rol

**Kukt het jullie om alle blokken op de juiste plaats te leggen?**

↳ Lukt dit vist?

Probeer je tijd te verbeteren.

### 4. Uitvoering

#### Wat

Na de groepsverdeling begeven de kinderen zich naar de zone van het gekozen spel. Hier voeren ze het spel uit.

#### Werkwijze

- **Inleiding:** Vertel: *"Jullie mogen nu naar de juiste plaats gaan om het spel uit te voeren. Als je twijfelt of vragen hebt, dan kom je naar mij of lees je de uitleg van het spel op de spelfiche nog eens na. Jullie tijd gaat nu in."*
- **Jouw rol tijdens het spel:** Loop tijdens de spelen rond om te checken of de spelen correct worden uitgevoerd en eventueel vragen van kinderen te beantwoorden.
- **Materiaal klaarleggen:** Leg ook het materiaal klaar voor de nabespreking:
  - » Bekijk op de spelmatrix welke drie talenten je aan bod wil laten komen.
  - » Neem de talentenfiches en bijbehorende afbeeldingen van de begeleiderstafel.
  - » Leg deze bij de talentemat.
  - » Schud de afbeeldingen (drie per talent, negen in totaal) door elkaar.
- **Spelronde beëindigen:** Na tien minuten geef je een signaal om het spel te beëindigen. Vraag de kinderen hun spel op te ruimen en rond de talentemat te verzamelen.



## 5. Asfiches

### Wat

In deze fase van het spel wordt er aan de vier onderdelen van de definitie van talent gebouwd. De kinderen nemen na elke spelronde plaats tussen de asfiches en leren zo op een actieve manier telkens één onderdeel kennen.

### Werkwijze

- **Inleiding:** Neem de asfiches erbij en leg kort uit: *“Voor dit deel van het spel hebben we deze fiches nodig. Wat zie je hierop? Waarvoor zouden de slak en het vliegtuig staan?”*
- Geef de kinderen even tijd om zelf te antwoorden.
- Licht daarna verder toe:  
*“Een slak gaat traag, een vliegtuig snel. Dat staat voor tijd. Wanneer ging de tijd voor jou traag? Wanneer ging de tijd voor jou net heel snel?”*
- Geef eventueel zelf voorbeelden om te helpen, zoals:  
*“Wat voelt langer: tien minuten spelen of tien minuten wachten bij de dokter?”*
- Leg de opdracht uit:
  - » *“Ga straks tussen de slak en het vliegtuig staan.”*
  - » *“De slak = tijd ging traag. Het vliegtuig = tijd ging snel.”*
  - » *“Je mag ook ergens in het midden staan.”*
  - » *“Hoe dichterbij een tekening, hoe trager of sneller de tijd aanvoelde.”*
- Vraag of iedereen begrijpt wat de bedoeling is.
- Plaats de asfiches terug tegen de boom of kegel.



- **Plaatsing op de as:** Laat de kinderen een plaats innemen tussen de twee afbeeldingen van de asfiches. Gebruik per spel deze assen:

- » **Na spel 1**  
slak (tijd gaat traag) → vliegtuig (tijd gaat snel)
  - » **Na spel 2**  
lege batterij (weinig energie) → volle batterij (veel energie)
  - » **Na spel 3**  
meerdere tekstballonnen (jezelf niet zijn) → één tekstballon (jezelf zijn)
  - » **Na spel 4**  
bakstenen (veel moeite) → pluim (moeiteloos)
- Bevraag enkele kinderen naar hun keuze:  
*“Waarom sta je op deze plaats?”*
    - » **Na spel 1**  
*“Waarom ging de tijd traag of snel?”*
    - » **Na spel 2**  
*“Waarom gaf dit spel je weinig of veel energie?”*
    - » **Na spel 3**  
*“Waarom kon je wel of niet jezelf zijn?”*
    - » **Na spel 4**  
*“Waarom kostte dit spel veel of weinig moeite?”*



- Bewaak de tijd: laat niet telkens iedereen aan het woord.
- Benoem dat de kinderen niet elk spel even leuk zullen vinden; dat is normaal en oké.
- Ga hier de eerste keer niet te diep op in.
- Vergelijk na één of twee spelen met het vorige spel:  
*Ging de tijd nu trager of sneller dan daarnet?*
- **Afronden:** Nadat de kinderen een positie hebben ingenomen en je dit kort hebt bevraagd, rond je dit deel van het spel af door de link naar de definitie te leggen:

» **Na spel 1**

*"Als je bezig bent met een talent lijkt de tijd voorbij te vliegen. Je verliest de tijd uit het oog, omdat het iets is dat je graag doet."*

» **Na spel 2**

*"Een talent kan tevoorschijn komen bij activiteiten waarvan je veel energie krijgt."*

» **Na spel 3**

*"Als je echt jezelf kan zijn tijdens een activiteit, als die echt iets voor jou is, kan een talent tevoorschijn komen."*

» **Na spel 4**

*"Als een activiteit vanzelf gaat, moeiteloos gaat, kan het zijn dat dit jouw talent is."*



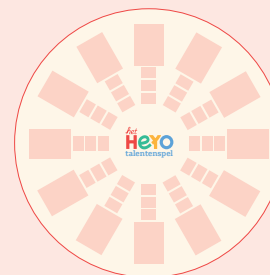
## 6. Nabespreking

### Wat

Op het einde van elke ronde 'vinden' de kinderen drie talentenbeestjes. Welke talenten zijn tevoorschijn gekomen bij het spelen van het spel? Kies een spel dat de kinderen net gedaan hebben. Op de spelfiche of op de spelmatrix vind je telkens welke talentenbeestjes aan welk spel gekoppeld kunnen worden. Zorg dat je de spelen zo kiest dat zoveel mogelijk talentenbeestjes aan bod komen! Tijdens de laatste ronde laat je de ontbrekende talentenbeestjes aan bod komen. Zo leren de kinderen ze alle twaalf kennen.

### Werkwijze

- **Talentenmat:** Verzamel de kinderen terug rond de talentenmat.



- **Inleiding:** De kinderen gaan drie talentenbeestjes leren kennen. Inleiden kan bijvoorbeeld op de volgende manieren:
  - » *"Er zijn drie talentenbeestjes tevoorschijn gekomen! Sommige van die talentenbeestjes hebben een gekke naam. Laten we ze beter leren kennen..."*
  - » *"De talentenbeestjes komen tevoorschijn als ze de talenten tot uiting zien komen. Hoe meer je dingen probeert, hoe meer je talenten komen piepen."*
  - » *"De talentenbeestjes hebben denk ik gevoeld met hoeveel energie jullie spel X aan het spelen waren, want er zijn er weer drie tevoorschijn gekomen."*

» **Link met één van de vier spelen:** Je linkt de talenten aan een spel en je biedt de nodige toelichting waarom de drie talentenbeestjes net oppopten vanuit die opdracht.

- **Afbeeldingen bij de juiste talentenfiches plaatsen:** Leg de drie benoemde talentenfiches (= talentenbeestjes) klaar op de talentenmat. Deel negen talentenafbeeldingen uit aan negen kinderen. Laat de kinderen een voor een de talentenafbeeldingen bij de juiste talentfiche leggen.

*“Wie denkt dat hij of zij een afbeelding heeft van de ‘foutenspeurneus’? Leg deze afbeelding maar op de talentenmat.”*

Eenmaal de afbeeldingen bij de juiste talentenfiches (talentenbeestjes) geplaatst zijn, is het tijd voor een volgend spel.



## 4 ROMMELRUIMERS

**Materiaal**

**Algemeen Heyo-materiaal**

- 4 gekleurde papieren of 4 gekleurde hoepels (rood, geel, blauw en groen)
- 2 blinddoeken, je kan hiervoor ook sjaatjes gebruiken

**Heyo-talentedoos**

- 16 gekleurde duploblokken (rood, geel, blauw en groen)

**Voorbereiding**

- Verspreid de papieren of hoepels over de afgebakende ruimte die je ter beschikking hebt voor dit spel.
- Verspreid de 16 gekleurde blokken over de ruimte.
- Hang deze specifieke zichtbaar op. Je kan deze ook bij het materiaal leggen.
- Speel kort voor zodat de spelregels duidelijk zijn.

**Talentedoos**

**Bewuste beweger**  
De bewuste beweger geniet van het lopen met de blokken en het zoeken naar de doelen.

**Meestrekker**  
De meestrekker wordt bij van de andere te leiden en die uitleg te geven zodat jullie samen slagen in de opdracht.

**Trouwe vriend**  
De trouwe vriend vindt het leuk om één iemand zorgvuldig te helpen.

## 7. Herhaling

Herhaal stap drie t.e.m. zes (groepsverdeling, uitvoering en afsiches) driemaal.

Op de begeleiderstafel werden twee extra spelen klaar gelegd. In ronde 3 en in ronde 4 kan er een nieuw spel worden toegevoegd. Zo vermijd je dat kinderen een spel meermaals moeten spelen. Na de vierde spelronde moeten alle twaalf talentenbeestjes aan bod gekomen zijn.

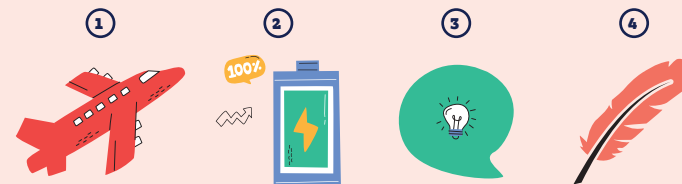
Bij het laatste spel moet je nog één of twee talentenbeestjes aan bod laten komen, die niet aan een spel zijn gekoppeld, om alle talenten aan bod te laten komen.

## 8. Eindbespreking

### Wat is talent

- Juich enthousiast: *“Super goed gedaan! Jullie hebben alle talentenbeestjes gevonden.”*
- Herinner de kinderen eraan: *“In het begin hebben jullie je talenten getekend of opgeschreven. Talent is niet alleen iets wat je goed kan.”*
- Stel de vraag: *“Wat is talent dan wél?”*
- Leg kort uit:

- ① **Talent is iets waarbij de tijd snel voorbijgaat.**
- ② **Talent is iets waar je energie van krijgt (ook al word je soms moe).**
- ③ **Talent is iets waarbij je helemaal jezelf kan zijn.**
- ④ **Talent is iets wat vanzelf gaat en voldoening geeft.**

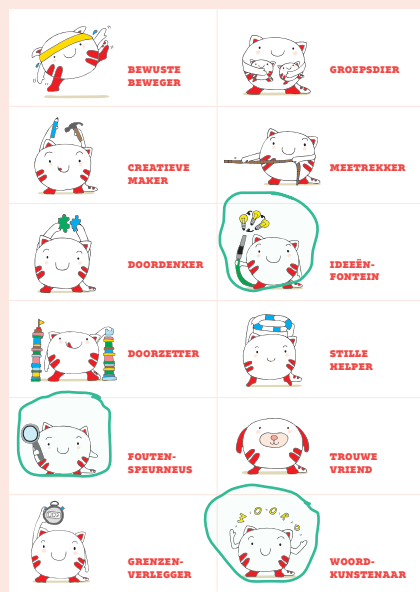


## Binnenkant en buitenkant van talent

- Leg uit: "Wat je doet, is de buitenkant. Je echte talent zit vanbinnen."
- Geef bij voorkeur een eigen voorbeeld, bijvoorbeeld:
  - » "Voetbal was de buitenkant. Wat ik écht leuk vond, was samenwerken en anderen laten schitteren."
- Geef eventueel ook voorbeelden van talenten die je bij de kinderen zag tijdens de kampweek:
  - » "Bij het bedenken van de musical zag ik bij X het talent ideeënfontein."
  - » "Tijdens de estafettes zag ik bij Y het talent grenzenverlegger."
  - » "Z toonde het talent bewuste beweger door zijn enthousiasme voor buitenspelen."

## Welk talentbeestje past bij jou

- Laat de kinderen opnieuw naar de talentenbeestjes kijken.
- Geef de opdracht:
  - » Kies minimum één en maximum drie talentbeestjes die bij jou passen.
  - » Denk aan de spelen, je hobby's en school.
- Loop rond en help waar nodig.
- Bewaak de tijd en geef regelmatig aan hoeveel tijd er nog is.



## Delen en afronden

- Overloop de talenten: "Iedereen heeft talenten gevonden. Wie wil er één talent delen?"
- Geef elk kind een talentlabel van het gekozen talentbeestje.
- Laat de kinderen het talentenlabel aan hun rugzak hangen.
- Vraag indien er tijd is door:
  - » "Waarom koos je dit talent?"
  - » "Wanneer gebruikte je dit talent?"



### BEWUSTE BEWEGER



Je concentreert je beter en voelt je ontspannen als je beweegt. Je hebt veel energie, maar je wordt rustig als je die energie ergens kwijt kunt. Je wordt graag geknuffeld en je geeft anderen graag knuffels.

**Iedereen is anders en dat is bijzonder!**  
We bezitten allemaal een unieke verzameling talenten. Een talent gaat niet over wat je goed kan. Het benoemt wat je graag doet en waar je energie uit haalt. Een bezige bij, een ideeënfontein of een grenzenverlegger...

Je kind speelde deze week het Heyo-talentenspel op vakantiecamp en ontdekte alvast dit talent van zichzelf.

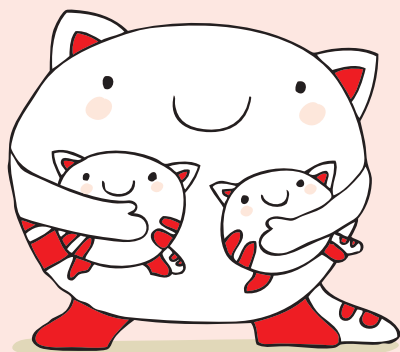
het  
**Heyo**  
talentenspel

Meer weten?  
Je ontdekt het op  
heyo.het.talent



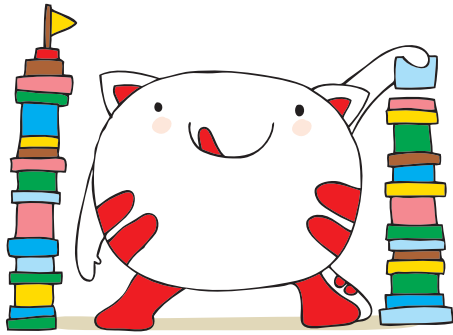
## Afronding

- Speel het lied *Kies voor jouw talent* van Raynaud Ritsma (te vinden op Spotify).



Alle intellectuele eigendomsrechten met betrekking tot de inhoud (talentenwerking) zitten bij auteur Luk Dewulf en uitgeverij LannooCampus. Alle eigendomsrechten op de methodiek van het spel liggen bij Heyo.

Niets van deze materialen mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt, door middel van druk, fotokopie, microfilm of welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van uitgeverij LannooCampus en Heyo Vakantiekampen.



*het*  
**Heyo**  
talentenspel

Heyo.be/monitoren  
monitor@heyo.be  
0497 42 82 31

