

Introductie (10 minuten):

- Zet de beginpagina (hulphond in beeld) van het lespakket klaar op het digibord.
- Deel de werkbladen uit.
- Laat de leerlingen de video 'van pup tot hulphond' zien.
- Geef de leerlingen de onderstaande vragen alvast mee.

Waarom zie je dat het hulphonden zijn?

Wat is het leukste dat je gezien hebt in de film?

Wat gebeurt er met de honden voordat ze een hulphond worden?

Kern (10 minuten):

- Speel de cliënt video af op het digibord en kijk er samen met de leerlingen naar. Bespreek klassikaal wat ze zojuist hebben gezien. Beantwoord samen de volgende vragen.

Vragen op het werkblad:

Wat doet de hulphond voor Daisy?

Heb je zelf weleens iets gebroken en dat je niet kon doen wat je wilde doen?

Ken je zelf iemand met een hulphond?

Wat zou jij de hulphond nog willen aanleren?

Wat zouden de leerlingen tegen Daisy en hulphond Sherpa willen zeggen?

Opdracht (10 minuten):

- Laat de kinderen een tekening maken voor Daisy, ze mogen een hulphond tekenen. Een tweede mogelijkheid is om de kinderen de kleurplaat van Flip* in te laten kleuren.

*Flip is de knuffelmascotte van Hulphond Nederland. Flip is een knuffel in de vorm van een hulphond en is verkrijgbaar bij Hulphond Nederland.

Afsluiting spel (10 minuten):

- Er wordt nu een spel gespeeld met de leerlingen waarin ze ervaren hoe het is om gehandicapt te zijn. Hoe het is om niet alles te kunnen doen wat je zou willen doen, ze leren creatief zijn en door te zetten door dit spel. Je kunt het spel uitbreiden door andere leerlingen als hulphond te laten figureren.

Laat drie leerlingen hun handen en hun benen vastbinden.

Laat ze een voorwerp pakken in de klas, de leerlingen zullen erg veel moeite hebben om dit voorwerp te pakken.

Laat een andere leerling ze helpen door als hulphond te spelen.

De hulphond kan niet praten en mag geen vragen stellen, de hulphond moet op vier poten lopen en je kunt de hulphond ook nog blinddoeken zodat de hulphond leerling heel goed moet luisteren naar de leerling die het baasje speelt.