

HUMAN DESIGN IN HET ONDERWIJS



LEER ELK KIND ÉCHT BEGRIJPEN





ELKE DOMS

DOMUS ESSENTIA

Hallo! Ik ben Elke, oprichter van Domus Essentia en nieuwsgierig van nature. Met een achtergrond in het onderwijs én een grote liefde voor Human Design, breng ik die twee werelden samen in dit e-boek. Ik geloof dat wie zichzelf beter begrijpt, ook beter tot zijn recht komt — in de klas, op het werk en in het leven. Dit boek is er voor iedereen die het onderwijs nét iets menselijker wil maken.

INFO@DOMUSESENTIA.BE

INHOUD

1
INTRODUCTIE

2
DE BASICS VAN HUMAN DESIGN VOOR
LEERKRACHTEN

3
DE VIER HUMAN DESIGN TYPES BIJ KINDEREN

4
HUMAN DESIGN ALS RODE DRAAD DOOR HET
SCHOOLJAAR

5
DE HUMAN DESIGN PROFIELEN VAN LEERLINGEN

INHOUD

6
TOOLS EN STRATEGIEËN VOOR IN DE KLAS

7
JOUW EIGEN DESIGN ALS LEERKRACHT

8
CREËER EEN INCLUSIEVE, AFGESTEMDE
LEEROMGEVING

9
GDPR EN GEBOORTEDATA VAN LEERLINGEN



1

H O O F D S T U K

INTRODUCTIE

DOMUSESENTIA.BE

INTRODUCTIE

Wat als we het klaslokaal niet alleen zien als een plek waar kennis wordt overgedragen, maar ook als een ruimte waarin elk kind mag zijn wie het is? Dit e-book vertrekt vanuit die gedachte. Human Design is geen wondermiddel, maar wel een bijzonder krachtig kompas om kinderen beter te begrijpen. En dat is precies wat we als leerkrachten elke dag proberen te doen.

Mijn naam is Elke Doms. Met een achtergrond in het onderwijs en een passie voor Human Design, breng ik in dit boek twee werelden samen.

Je hoeft niets van Human Design te kennen om ermee te starten.

We nemen je stap voor stap mee — zonder moeilijke taal, zonder goeroegedoe.

Gewoon helder, praktisch en herkenbaar.
Zie dit boek als een gids. Iets dat je af en toe openslaat, test, toepast, en dan weer even laat liggen.

En dat vooral: je uitnodigt om anders te kijken naar je klas en misschien ook een beetje naar jezelf.

Laten we beginnen.

WAT IS HUMAN DESIGN EN WAAROM IN DE KLAS?

Human Design is een systeem dat ieder individu's unieke "energetische blauwdruk" beschrijft. Het verdeelt mensen in **vier basistypen** (Generator, Manifestor, Projector, Reflector), elk met een eigen manier van energiebeheer (*strategie*) en besluitvorming (*autoriteit*).

Oorspronkelijk ontwikkeld om de nieuwe generatie beter te begrijpen, kan Human Design leerkrachten helpen om leerlingen te zien in hun **authentieke behoeftes en talenten**. In de klaspraktijk vertaalt dit zich naar meer inzicht in groepsdynamiek, individuele gedragsverschillen en manieren om het leerrendement te verhogen door af te stemmen op wat voor elke leerling werkt. Met andere woorden: het is een hulpmiddel om een inclusieve leeromgeving te creëren waarin **ieder kind "zichzelf mag zijn"** en optimaal kan groeien.

Hoe dit e-book is opgebouwd:

We hebben de cursus vormgegeven als een e-book met heldere modules. Hieronder vind je een overzicht van de structuur en hoofdstukken, zodat je de rode draad makkelijk kunt volgen:

- **Module 1: De Basics van Human Design voor Leerkrachten** – Uitleg van kernbegrippen en waarom Human Design nuttig is in het onderwijs.
- **Module 2: De Vier Human Design Types bij Kinderen** – Diepgaande uitleg van de types Generator, Manifestor, Projector en Reflector: kenmerken, gedrag in de klas, hun strategie & autoriteit, en hoe je hier als leerkracht op inspeelt.
- **Module 3: Human Design als Rode Draad door het Schooljaar** – Praktische tips om Human Design principeel het hele jaar door te verweven in je klasroutine en lesplanning.

WAT IS HUMAN DESIGN EN WAAROM IN DE KLAS?

- **Module 4: De Human Design Profielen van Leerlingen** – Uitleg van de profielen (de getallencombinaties zoals 1/3, 2/4, etc.) en hoe deze kennis helpt om individuele leerlingen beter te begrijpen.
- **Module 5: Tools en Strategieën voor in de Klas** – Een verzameling concrete technieken, benaderingen en activiteiten (geen werkbladen nodig!) om direct met Human Design aan de slag te gaan in jouw klaspraktijk.
- **Module 6: Jouw Eigen Design als Leerkracht** – Waarom inzicht in je eigen Human Design type en profiel belangrijk is, en hoe je jouw strategie & autoriteit inzet om in balans te blijven voor de klas.
- **Module 7: Creëer een Inclusieve, Afgestemde Leeromgeving** – Handvatten om een klasomgeving te bouwen die recht doet aan alle verschillende energietypen, zodat elke leerling zich gezien en veilig voelt.
- **Module 8: GDPR en Geboortedata van Leerlingen** – Tips om op een privacy-verantwoorde manier om te gaan met het verzamelen van geboortegegevens (nodig voor het bepalen van de Human Design charts), inclusief subtiële alternatieven als dit lastig blijkt.

We raden aan om de modules in volgorde door te nemen, omdat ze op elkaar voortbouwen. Neem je tijd per hoofdstuk – probeer telkens de suggesties stap voor stap in de praktijk te brengen, in plaats van alles in één keer te willen omgooien. Zo wordt Human Design echt een natuurlijk onderdeel van je lesjaar.

Laten we beginnen met de basis!



2

HOOFDSTUK

DE BASICS VAN HUMAN DESIGN VOOR LEERKRACHTEN

DOMUSESENTIA.BE

DE BASICS VAN HUMAN DESIGN VOOR LEERKRACHTEN

In dit hoofdstuk maak je kennis met de basisconcepten van Human Design, afgestemd op jouw rol als leerkracht. We houden het bewust eenvoudig en praktijkgericht, zonder diep in de technische details te duiken. Na dit hoofdstuk begrijp je de belangrijkste termen en weet je waarom dit systeem de moeite waard is om te verkennen in jouw klas.

2.1 Wat is Human Design?

Human Design combineert inzichten uit o.a. astrologie, de I Tjing, kabbala en moderne wetenschappen tot een **blauwdruk van iemands energiesysteem**. Kort gezegd: op basis van iemands geboortedatum, -tijd en -plaats wordt een chart (diagram) gegenereerd dat laat zien **hoe die persoon in elkaar zit op energetisch niveau**. Dit klinkt misschien zweverig, maar de insteek is juist heel praktisch: het geeft handvatten voor hoe iemand beslissingen neemt, omgaat met prikkels, en zijn of haar talenten het beste tot uiting brengt.

Belangrijk om te weten is dat Human Design iedereen indeelt in **vier hoofdtypen**. Elk type heeft een bepaalde **aura** (energetische uitstraling) en een bijbehorende **strategie** – dat is de manier waarop ze van nature met de wereld interageren. Daarnaast heeft ieder individu een **innerlijke autoriteit**: dit is als het ware je innerlijke kompas dat aangeeft welke keuzes goed voor je zijn. Denk aan het onderscheid tussen iemand die “met zijn onderbuikgevoel” beslist versus iemand die beter eerst “een nachtje slaapt” over een beslissing – dat verschil komt overeen met verschillende autoriteiten in Human Design. Hier komen we straks uitgebreider op terug.

Waarom is dit relevant voor jou als leerkracht? **Omdat kinderen van nature vaak hun design al leven**. Ze zijn (zeker op jonge leeftijd) nog minder “geconditioneerd” door maatschappelijke verwachtingen en laten dus puur gedrag zien dat bij hun energie past.

DE BASICS VAN HUMAN DESIGN VOOR LEERKRACHTEN

Als leerkracht kun je daar enorm van profiteren: in plaats van tegen een kind's natuurlijke stroom in te roeien, kun je **meebewegen met wat voor hem/haar werkt**. Dat scheelt jou energie en frustratie, en het kind voelt zich begrepen en kan beter tot leren komen.

Voorbeeld: Misschien heb je een leerling die altijd eerst wil begrijpen waarom hij iets moet doen voordat hij aan de slag gaat, terwijl een ander kind juist gelijk begint en onderweg leert. Dit zou kunnen komen doordat de eerste leerling een Investigator profiel heeft (daarover later meer) en de tweede bijvoorbeeld een Martyr profiel dat leert via uitproberen. Door dit te weten kun je jouw instructies en begeleiding per leerling aanpassen.

2.2 Belangrijkste Begrippen in een Notendop

Laten we de kernbegrippen van Human Design kort opsommen, zodat je de terminologie begrijpt die in de rest van de cursus gebruikt wordt:

- **Type:** Een van de vier aura-types (Generator, Manifestor, Projector, Reflector). Dit bepaalt hoe iemand energie geeft en ontvangt. Vergelijking: type is als de "basiskleur" in iemands aura.

DE BASICS VAN HUMAN DESIGN VOOR LEERKRACHTEN

- **Strategie:** De natuurlijke wijze van handelen voor elk type. Dit is het gedragspatroon dat het leven van iemand *makkelijker* maakt wanneer hij/zij het volgt. Bijvoorbeeld: de strategie van een Generator is “reageren” (wachten op iets om op te reageren in plaats van zelf forceren), terwijl die van een Manifestor “informer” is (anderen op de hoogte brengen van wat hij/zij gaat doen).
- **(Innerlijke) Autoriteit:** De manier waarop iemand het beste beslissingen neemt, vanuit het lichaam/gevoel. Verschillende mensen hebben verschillende autoriteiten: emotioneel (beslissen na het doorvoelen van een emotionele golf), sacraal (directe “gut feeling”), spleen (intuïtief in het moment), etc. Voor kinderen is dit concept vooral voor de volwassene belangrijk om te kennen, zodat je ze kunt helpen trouw te blijven aan hun natuurlijke besluitvorming. Bijvoorbeeld, een kind met emotionele autoriteit moet je niet pushen om **meteen** een keuze te maken als het overduidelijk in emoties verstrikt zit – geef het wat tijd.
- **Not-Self Theme (Niet-zelf thema):** Elk type heeft een signaal van onbalans: frustratie (Generator), boosheid (Manifestor), verbittering (Projector), teleurstelling (Reflector). Als je zo’n thema veel ziet bij een kind (of bij jezelf), is dat een teken dat er ergens tegen *de natuurlijke strategie in* wordt geleefd. Hier kun je op letten in de klas als waarschuwingssignaal dat een leerling niet lekker in z’n vel zit in de huidige aanpak.

DE BASICS VAN HUMAN DESIGN VOOR LEERKRACHTEN

- **Profiel:** Een combinatie van twee cijfers (bijv. 2/4, 6/3, 1/3, etc.) die een bepaalde “rol” of persoonlijkheidskleur aangeeft. Profielen vertellen **hoe iemand leert en zich opstelt in de wereld**. Zo heb je bijv. de onderzoeker (lijn 1), de kluizenaar (lijn 2), de martelaar/uitproberer (lijn 3), de netwerker (lijn 4), de leraar/verzekeraar (lijn 5) en de rolmodel (lijn 6). Profielen combineren twee van deze lijnen en geven veel inzicht in de leer- en interactiestijl van je leerlingen. (Zie Module 4 voor een uitgebreide uitleg.)

Verder zijn er allerlei verdiepende aspecten (centers, kanalen, etc.), maar die vallen buiten de scope van dit basis-boek. Ons doel is dat je met alleen de kennis van type, strategie, autoriteit en profiel **al een wereld van verschil** kunt maken in je klas.

2.3 Voorbeeld: Human Design in de Praktijk

Laten we het concreet maken met een klas-situatie. Stel, je merkt dat een bepaald kind – laten we hem Sem noemen – vaak gefrustreerd raakt tijdens zelfstandige opdrachten. Hij zucht, staart voor zich uit en zegt “ik weet niet hoe ik moet beginnen”. Een ander kind, Noor, wordt juist erg stil en teruggetrokken als ze in een groepje moet samenwerken; na de groepsactiviteit is ze doodmoe.

In Human Design-termen zou Sem weleens een **Generator** kind kunnen zijn. Generators hebben een responsieve aard: ze floreren als ze op **iets kunnen reageren**. Misschien voelt een open opdracht voor Sem te veel als “initiëren vanuit niets”, wat niet zijn sterke kant is. Daardoor ontstaat frustratie (het niet-zelf thema van de Generator).

2.1 WAT IS HUMAN DESIGN?

Als leerkracht zou je Sem kunnen helpen door bijvoorbeeld twee of drie opties voor te leggen ("Wil je dit of dat proberen?") in plaats van "bedenk zelf maar iets" – zo geef je zijn sacraal (buikgevoel) iets om op te reageren. Grote kans dat zijn energie dan ineens in beweging komt en hij met frisse zin aan de slag gaat.

Noor daarentegen zou een Projector kunnen zijn. Projectors hebben van nature minder constante energie en een scherpe, gefocuste aura. Ze werken vaak liever één-op-één of hebben behoefte aan erkenning van anderen voor hun bijdrage. In een groepswerkje zonder duidelijke uitnodiging om mee te doen, kan Noor zich ongezien voelen, of raakt ze uitgeput door de voortdurende interactie. Jij kunt Noor ondersteunen door haar vooraf specifiek een rol te geven ("Noor, jij hebt hier talent voor tekenen, wil jij onze illustrator zijn? Jouw bijdrage is belangrijk.") Zo voelt ze zich uitgenodigd en gezien – iets waar projector-kinderen in opbloeien. Ook kun je erop letten dat ze voldoende pauze krijgt om even alleen op te laden als dat nodig is.

Dit zijn maar twee voorbeelden. In de volgende modules gaan we dit soort situaties verder uitdiepen per type en krijg je veel meer **concrete handvatten**. Onthoud: Human Design is geen keurslijf om kinderen in hokjes te stoppen, maar een lens waardoor je ze beter kunt begrijpen en begeleiden op een manier die *bij henzelf past*.

Laten we nu in detail kijken naar de vier types en hoe je ze herkent en ondersteunt in de klas.



3

HOOFDSTUK

MODULE 3: DE VIER HUMAN DESIGN TYPES BIJ KINDEREN

DOMUSESENTIA.BE

SLOTWOORD

Je hebt nu een stevige basis om Human Design als extra bril te gebruiken in je klaspraktijk. Niet als rigide systeem, maar als uitnodiging tot nieuwsgierigheid. Naar je leerlingen. Naar je collega's. Naar jezelf.

Gebruik dit boek zoals het bedoeld is: flexibel, speels en afgestemd op jouw tempo. Niet alles hoeft tegelijk. Misschien herken je één kind waarin alles plots klikt. Misschien voel je zelf ineens: hé, dat verklaart iets. Dat is precies de bedoeling.

Laat dit e-book niet in een digitale la verdwijnen. Blijf ermee experimenteren. Deel je ervaringen. En bovenal: blijf kijken met een open blik.

Want als we kinderen leren trouw te zijn aan zichzelf, dan begint echte groei.
Veel succes en plezier in je klas!

Elke

