

Titel: Doewoorden in de war.

Groep: 6.

Werkvorm(en): combinatiespel.

Activiteit: De kinderen verzinnen met op zich staande spelelementen een verhaal en presenteren dat aan elkaar.

Benodigdheden: bak op hoed om kaartjes uit te trekken.

Opmerking: Bij combinatiespel combineer je zaken die in principe geen onderlinge samenhang hebben. Het levert fantasierijk spel op.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les aan combinatiespel gaan doen. Speel ter illustratie bijvoorbeeld dat je aan het koken bent terwijl je danst, of dat je tafeltennist terwijl je telefoneert.

Warming up klassikaal.

De groep staat verspreid in het lokaal.

Instructie: *Je krijgt straks spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met een klasgenoot.*

Spelopdrachten: Je bent aan het wandelen. Je stapt in een spijker. Je eet eerst een appel voor je verder gaat. Je merkt dat er een beestje onder je kleren over je rug loopt. Je gaat liggen in de zon. Het begint keihard te regenen. Je rent naar huis.

Geef kinderen steeds even de tijd om iedere spelopdracht uit te spelen.

Warming up drietallen.

De groep zitten in drietallen in het lokaal op de grond, ze bepalen wie a, b en c is. Neem één drietal en illustreer onderstaande instructie.

Instructie: *Jullie bepalen vooraf voor jezelf een handeling, een doewoord dus. A begint straks met zijn doewoord. B komt erbij en doet met A mee. Na een poosje zegt B 'kom!' tegen A en gaan jullie samen de handeling van B doen. Na een poosje stapt C erbij en doet ook de handeling van B. C komt erbij en doet met A en B mee. Na een poosje zegt C 'kom!' tegen A en B en gaan jullie samen de handeling van C doen. Dan gaan jullie terug en zegt B 'kom!' enzovoorts.*

Laat een drietal dit een keer voor de klas voordoen. Benadruk dat de overgang logisch moet zijn dus wanneer A vissen heeft en B slapen kun je niet aan de waterkant slapen maar moet er een logische overgang gespeeld worden.

De kinderen gaan staan en doen de opdracht. Als ze daarmee klaar zijn gaan ze op de grond zitten zodat jij ziet hoe ver ze zijn.

Tweede ronde: twee drietallen maken een zestal en doen de opdracht (heen en terug).

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om drie kaartjes met doewoorden uit de hoed te trekken. Die drie doewoorden moeten voorkomen in jullie verhaal. Verzin rollen, bijvoorbeeld gezin op vakantie, of een kinderclub (padvinderij, sportclub) en laat ze iets*

ondernemen. De doewoorden hebben niets met elkaar te maken dus het wordt vast een bijzonder verhaal.

Bespreek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten, let daarbij op de extra opdracht. Zie bijlage 1 voor een voorbeeldopdracht. Maak werkgroepen en deel de opdrachtkaarten uit.

Bijlage 1:

Doewoorden in de war.

Met de drie doewoorden maken jullie een verhaal.

- Wie spelen jullie?
- Wat gaan jullie ondernemen? Sport, hobby, vakantie...
- Wat gebeurt er in jullie verhaal?

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk. Voorkom het uitbeelden van geweld .

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Ga naar je juf of meester en trek één extra doewoord.

Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.

Doewoorden in de war.

Met de drie doewoorden maken jullie een verhaal.

- Wie spelen jullie?
- Wat gaan jullie ondernemen? Sport, hobby, vakantie...
- Wat gebeurt er in jullie verhaal?

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.
Voorkom het uitbeelden van geweld .

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Ga naar je juf of meester en trek één extra doewoord.

Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.

Doewoorden in de war.

Met de drie doewoorden maken jullie een verhaal.

- Wie spelen jullie?
- Wat gaan jullie ondernemen? Sport, hobby, vakantie...
- Wat gebeurt er in jullie verhaal?

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.
Voorkom het uitbeelden van geweld .

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Ga naar je juf of meester en trek één extra doewoord.

Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.

Doewoorden in de war.

Met de drie doewoorden maken jullie een verhaal.

- Wie spelen jullie?
- Wat gaan jullie ondernemen? Sport, hobby, vakantie...
- Wat gebeurt er in jullie verhaal?

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.
Voorkom het uitbeelden van geweld .

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Ga naar je juf of meester en trek één extra doewoord.

Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.

Doewoorden in de war.

Met de drie doewoorden maken jullie een verhaal.

- Wie spelen jullie?
- Wat gaan jullie ondernemen? Sport, hobby, vakantie...
- Wat gebeurt er in jullie verhaal?

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.
Voorkom het uitbeelden van geweld .

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Ga naar je juf of meester en trek één extra doewoord.

Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.

Doewoorden in de war.

Met de drie doewoorden maken jullie een verhaal.

- Wie spelen jullie?
- Wat gaan jullie ondernemen? Sport, hobby, vakantie...
- Wat gebeurt er in jullie verhaal?

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.
Voorkom het uitbeelden van geweld .

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Ga naar je juf of meester en trek één extra doewoord.

Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.

Doewoorden: knip de woorden los en doe ze in een hoed of bak zodat de kinderen ze eruit kunnen trekken.

Vliegen.

Giechelen.

Lopen.

Zingen.

Rennen.

Dansen.

Gillen.

Zwemmen.

Klimmen.

Vervelen.

Graven.

Verbinden.

Gitaarspelen.

Aankloppen.

Vallen.

Uitvinden.

Huilen.

Niezen.

Mopperen.

Stelen.

Melken.

Repareren.

Toveren.

Feliciteren.

Verslikken.

Blussen.

Opdrogen.

Bevrijden.

Roeien.

Bespioneren.

Gebaren.

Bouwen.