

Titel: Geen plek te gek.

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 schrijven bent terwijl je je haren kamt.

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 staat op een berg en het is tien graden onder nul. Je gaat een restaurant binnen en daar is het heel arm. De waterleiding springt en de boel loopt onder water. Het water bevroert dus je schaatst naar je hotel. Daar aangekomen is het donker. Je doet een deur open en staat in een hele kleine kamer. Je doet je ogen open en ligt in je warme bed.

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.

Instructie: *Jullie bepalen vooraf voor jezelf een plek, je houdt die plek voor jezelf de plaatsen hebben niks met elkaar te maken. A speelt zijn plek, als die duidelijk is stapt B erbij en vraagt A dringend om hulp. Jullie reizen samen naar de plek van B en lossen het probleem op. Als dat probleem is opgelost stapt C erin en vraagt A en B dringend om hulp. Jullie reizen samen naar de plek van C en lossen het probleem op. Er moet bij gesproken worden, geef de plek echter niet mondeling weg ('Fijn, hier in de dierentuin'): maak het d.m.v. spel duidelijk.*

Doe dit eerst met een drietal voor om de opdracht concreet te maken. De kinderen gaan staan en doen de opdracht. Als ze daarmee klaar zijn gaan ze op de grond zitten zodat zij ziet hoe ver ze zijn. Bepaal of ze nog een rondje mogen doen met C als eerste zodat die speler ook flink heeft gespeeld.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling

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

Geen plek te gek.

Van de drie plaatsen maken jullie een verhaal.

- Wie spelen jullie?
- Waarom gaan jullie de reis maken?
- Wat gebeurt er tijdens de reis?

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

Geen plek te gek.

Van de drie plaatsen maken jullie een verhaal.

- Wie spelen jullie?
- Waarom gaan jullie de reis maken?
- Wat gebeurt er tijdens de reis?

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

Geen plek te gek.

Van de drie plaatsen maken jullie een verhaal.

- Wie spelen jullie?
- Waarom gaan jullie de reis maken?
- Wat gebeurt er tijdens de reis?

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

Geen plek te gek.

Van de drie plaatsen maken jullie een verhaal.

- Wie spelen jullie?
- Waarom gaan jullie de reis maken?
- Wat gebeurt er tijdens de reis?

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

Geen plek te gek.

Van de drie plaatsen maken jullie een verhaal.

- Wie spelen jullie?
- Waarom gaan jullie de reis maken?
- Wat gebeurt er tijdens de reis?

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

Geen plek te gek.

Van de drie plaatsen maken jullie een verhaal.

- Wie spelen jullie?
- Waarom gaan jullie de reis maken?
- Wat gebeurt er tijdens de reis?

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

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

In een kasteel.

In een pretpark.

In de woestijn.

In het circus.

In een restaurant.

Bij een wedstrijd.

In een zwembad.

In een bibliotheek.

In het theater.

In een kleedkamer.

In een disco.

Op de Noordpool.

**In een
bejaardenhuis.**

In een ziekenwagen.

Op het strand.

In een feestwinkel.

In een grot.

In een roeiboot.

**In een gat in de
muur.**

In de bus.

In een donker bos.

In een boerderij.