

**Titel: Griezeldobbel.**

**Werkvorm(en): combinatiespel**

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

**Benodigdheden: 3 dobbelstenen en een pen.**

**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 een glas melk drinkt en zwaard vecht tegelijkertijd.

### **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. Je moet geluid maken.*

Spelopdrachten:

Je loopt op de kermis door een spookhuis, je telefoneert.

Je loopt door een donkere kelder, je bent aan het touwtjespringen.

Je loopt door een vervallen huis, je hebt een blinddoek om.

Je vangt een spin en zingt een liedje.

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

### **Warming up tweetallen.**

De groep staat in tweetallen in het lokaal, ze bepalen wie A is en wie B.

Instructie: Jullie gaan rare duo's spelen die een opdracht moeten uitvoeren.

A is een vampier, B een zombie: jullie gaan samen touwtje springen

A is een gestoorde wetenschapper, B een monster: jullie gaan schaatsen

A is een spook, B een held: jullie gaan koekjes bakken

A is een heks, B een monster: jullie gaan een stukje vliegen.

De kinderen gaan staan en spelen tot je aangeeft wat de volgende opdracht is.

### **Kern.**

De groep zit in hoefijzeropstelling

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een verhaal te verzinnen dat je zelf uit losse onderdelen bij elkaar dobbelt.*

### Voorbeeld opdrachtkaart:

Dobbel de wie, wat en waar en maak daar een verhaal mee. Omcirkel wat je hebt gedubbeld. In het verhaal moeten die dingen voorkomen, verder mag je er van alles bij verzinnen. Uiteraard mag het fantasievol zijn.

| Wie |           | Wat |                          | Waar |                          |
|-----|-----------|-----|--------------------------|------|--------------------------|
| 1   | Vampier.  | 1   | Een instrument bespelen. | 1    | In een school.           |
| 2   | Mummie.   | 2   | Zwemmen.                 | 2    | In een hotel.            |
| 3   | Zombie.   | 3   | Repareren.               | 3    | In een winkelcentrum.    |
| 4   | Spook.    | 4   | Dansen.                  | 4    | Op een kinderverjaardag. |
| 5   | Heks.     | 5   | EHBO toepassen.          | 5    | In een zwembad.          |
| 6   | Weerwolf. | 6   | Huilen.                  | 6    | In de kledingkast.       |

- Voorkom het uitbeelden van geweld.
- Ren niet langer dan 5 seconden achter elkaar aan.
- Spreek luid en duidelijk.
- Maak gebruik van duidelijk herkenbare gezichtsuitdrukkingen.

Bespreek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten. Maak werkgroepen en deel de opdrachtkaarten uit. Laat om beurten van iedere werkgroep één kind naar je toe komen om de drie dobbelstenen te gooien en omcirkel de spelelementen op de opdrachtkaart. Geef ze een kleine 10 minuten de tijd om te repeteren, applaudisseer na iedere uitvoering en bespreek kort na.

### Extra informatie:

Op de pagina waar deze les op staat beschreven staat informatie over hoe je presentaties nabesprekt bij drama.

Ook staan er adviezen over welke pictogrammen je kan uitprinten om de speltechniek te bespreken met je leerlingen.

Wist je dat onder het klassenmenu een link staat naar het leerkrachtscherm? Hier vind je allerlei ondersteunde informatie.

## Dobbelen.

Dobbel de wie, wat en waar en maak daar een verhaal mee. Omcirkel wat je hebt gedobbeld. In het verhaal moeten die dingen voorkomen, verder mag je er van alles bij verzinnen. Uiteraard mag het fantasievol zijn.

| Wie |           | Wat |                          | Waar |                          |
|-----|-----------|-----|--------------------------|------|--------------------------|
| 1   | Vampier.  | 1   | Een instrument bespelen. | 1    | In een school.           |
| 2   | Mummie.   | 2   | Zwemmen.                 | 2    | In een hotel.            |
| 3   | Zombie.   | 3   | Repareren.               | 3    | In een winkelcentrum.    |
| 4   | Spook.    | 4   | Dansen.                  | 4    | Op een kinderverjaardag. |
| 5   | Heks.     | 5   | EHBO toepassen.          | 5    | In een zwembad.          |
| 6   | Weerwolf. | 6   | Huilen.                  | 6    | In de kledingkast.       |

- Voorkom het uitbeelden van geweld.
- Ren niet langer dan 5 seconden achter elkaar aan.
- Spreek luid en duidelijk.
- Maak gebruik van duidelijk herkenbare gezichtsuitdrukkingen.

## Dobbelen.

Dobbel de wie, wat en waar en maak daar een verhaal mee. Omcirkel wat je hebt gedobbeld. In het verhaal moeten die dingen voorkomen, verder mag je er van alles bij verzinnen. Uiteraard mag het fantasievol zijn.

| Wie |           | Wat |                          | Waar |                          |
|-----|-----------|-----|--------------------------|------|--------------------------|
| 1   | Vampier.  | 1   | Een instrument bespelen. | 1    | In een school.           |
| 2   | Mummie.   | 2   | Zwemmen.                 | 2    | In een hotel.            |
| 3   | Zombie.   | 3   | Repareren.               | 3    | In een winkelcentrum.    |
| 4   | Spook.    | 4   | Dansen.                  | 4    | Op een kinderverjaardag. |
| 5   | Heks.     | 5   | EHBO toepassen.          | 5    | In een zwembad.          |
| 6   | Weerwolf. | 6   | Huilen.                  | 6    | In de kledingkast.       |

- Voorkom het uitbeelden van geweld.
- Ren niet langer dan 5 seconden achter elkaar aan.
- Spreek luid en duidelijk.
- Maak gebruik van duidelijk herkenbare gezichtsuitdrukkingen.

## Dobbelen.

Dobbel de wie, wat en waar en maak daar een verhaal mee. Omcirkel wat je hebt gedubbeld. In het verhaal moeten die dingen voorkomen, verder mag je er van alles bij verzinnen. Uiteraard mag het fantasievol zijn.

| Wie |           | Wat |                          | Waar |                          |
|-----|-----------|-----|--------------------------|------|--------------------------|
| 1   | Vampier.  | 1   | Een instrument bespelen. | 1    | In een school.           |
| 2   | Mummie.   | 2   | Zwemmen.                 | 2    | In een hotel.            |
| 3   | Zombie.   | 3   | Repareren.               | 3    | In een winkelcentrum.    |
| 4   | Spook.    | 4   | Dansen.                  | 4    | Op een kinderverjaardag. |
| 5   | Heks.     | 5   | EHBO toepassen.          | 5    | In een zwembad.          |
| 6   | Weerwolf. | 6   | Huilen.                  | 6    | In de kledingkast.       |

- Voorkom het uitbeelden van geweld.
- Ren niet langer dan 5 seconden achter elkaar aan.
- Spreek luid en duidelijk.
- Maak gebruik van duidelijk herkenbare gezichtsuitdrukkingen.

## Dobbelen.

Dobbel de wie, wat en waar en maak daar een verhaal mee. Omcirkel wat je hebt gedubbeld. In het verhaal moeten die dingen voorkomen, verder mag je er van alles bij verzinnen. Uiteraard mag het fantasievol zijn.

| Wie |           | Wat |                          | Waar |                          |
|-----|-----------|-----|--------------------------|------|--------------------------|
| 1   | Vampier.  | 1   | Een instrument bespelen. | 1    | In een school.           |
| 2   | Mummie.   | 2   | Zwemmen.                 | 2    | In een hotel.            |
| 3   | Zombie.   | 3   | Repareren.               | 3    | In een winkelcentrum.    |
| 4   | Spook.    | 4   | Dansen.                  | 4    | Op een kinderverjaardag. |
| 5   | Heks.     | 5   | EHBO toepassen.          | 5    | In een zwembad.          |
| 6   | Weerwolf. | 6   | Huilen.                  | 6    | In de kledingkast.       |

- Voorkom het uitbeelden van geweld.
- Ren niet langer dan 5 seconden achter elkaar aan.
- Spreek luid en duidelijk.
- Maak gebruik van duidelijk herkenbare gezichtsuitdrukkingen.

## Dobbelen.

Dobbel de wie, wat en waar en maak daar een verhaal mee. Omcirkel wat je hebt gedubbeld. In het verhaal moeten die dingen voorkomen, verder mag je er van alles bij verzinnen. Uiteraard mag het fantasievol zijn.

| Wie |           | Wat |                          | Waar |                          |
|-----|-----------|-----|--------------------------|------|--------------------------|
| 1   | Vampier.  | 1   | Een instrument bespelen. | 1    | In een school.           |
| 2   | Mummie.   | 2   | Zwemmen.                 | 2    | In een hotel.            |
| 3   | Zombie.   | 3   | Repareren.               | 3    | In een winkelcentrum.    |
| 4   | Spook.    | 4   | Dansen.                  | 4    | Op een kinderverjaardag. |
| 5   | Heks.     | 5   | EHBO toepassen.          | 5    | In een zwembad.          |
| 6   | Weerwolf. | 6   | Huilen.                  | 6    | In de kledingkast.       |

- Voorkom het uitbeelden van geweld.
- Ren niet langer dan 5 seconden achter elkaar aan.
- Spreek luid en duidelijk.
- Maak gebruik van duidelijk herkenbare gezichtsuitdrukkingen.