

Titel: Dobbel je voorstelling.

Groep: 7

Werkvorm(en): combinatiespel.

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

Benodigdheden: grote dobbelsteen of dobbelstenen (bij voorkeur drie in verschillende kleuren, het kan ook met één), één pen per werkgroep.

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 autorijden bent maar ook jezelf aan het opmaken of scheren.

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 voetballen en telefoneren. Je bent aan het eten en zingen. Je bent aan het douchen en lezen. Je bent aan het slapen en praten. Je bent aan het tafeltennissen en dansen.

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

Warming up tweetallen.

De groep zit in tweetallen in het lokaal op de grond, ze bepalen wie A is en wie B.

Instructie: *Jullie krijgen straks rollen te spelen en dingen te doen die niet bij elkaar passen. Wat je ook doet je mag geen ruzie en geweld uitbeelden.*

A is een agent, B een bejaarde: jullie gaan voetballen.

A is de koning(in), B een clown: jullie gaan picknicken.

A is een dirigent, B een boer: jullie gaan balletdanseren.

A is een indiaan, B een kleuter: jullie gaan rolschaatsen.

De kinderen spelen zo lang door totdat je aangeeft dat de volgende opdracht komt.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling. [link]Laat het werkblad zien[link] zodat de wie/wat/waar gegevens te zien zijn. Maak werkgroepen en geef iedere werkgroep een werkblad.

Instructie: *Eén persoon per werkgroep komt met deze dobbelstenen de gegevens bij elkaar dobbelen. Met die gegevens moeten jullie straks een verhaal verzinnen.*

Heb je drie verschillende kleuren dobbelsteen dan hoeft het kind maar één keer te dobbelen. Zo niet dan dobbel je per categorie (wie/wat/waar) en laat je de gegevens omcirkelen.

Bespreek kort de aandachtspunten op de werkbladen alvorens ze aan het werk gaan.

Combinatiespel:

Omcirkel wat je voor je team bij elkaar gedobbeld hebt.

Wie:

- 1: Boeren.
- 2: Topsporters.
- 3: Een kinderklas.
- 4: Een groep bejaarden.
- 5: Rijkelui.
- 6: Een crimineel.

Wat:

- 1: Zingen.
- 2: Gillen.
- 3: Blussen.
- 4: Dansen.
- 5: Kruipen.
- 6: Huilen.

Waar:

- 1: Op de boot.
- 2: Bij een auditie.
- 3: In een kasteel.
- 4: In een pretpark.
- 5: Bij een tv programma.
- 6: In het ziekenhuis.

Spelregels:

- Alle drie de dingen moeten er in voor komen, maar jullie hoeven niet allemaal dezelfde rol ('wie') te spelen. Jullie hoeven bijvoorbeeld ook niet allemaal te huilen ('wat') en het mag zich op verschillende plaatsen ('waar') afspelen, als de plaats die jullie hebben gedobbeld er maar in voor komt.
- Je mag er bij praten (acteerspel).
- Voorkom het uitbeelden van geweld.

Combinatiespel:

Omcirkel wat je voor je team bij elkaar gedobbeld hebt.

Wie:

- 1: Boeren.
- 2: Topsporters.
- 3: Een kinderklas.
- 4: Een groep bejaarden.
- 5: Rijkelui.
- 6: Een crimineel.

Wat:

- 1: Zingen.
- 2: Gillen.
- 3: Blussen.
- 4: Dansen.
- 5: Kruipen.
- 6: Huilen.

Waar:

- 1: Op de boot.
- 2: Bij een auditie.
- 3: In een kasteel.
- 4: In een pretpark.
- 5: Bij een tv programma.
- 6: In het ziekenhuis.

Spelregels:

- Alle drie de dingen moeten er in voor komen, maar jullie hoeven niet allemaal dezelfde rol ('wie') te spelen. Jullie hoeven bijvoorbeeld ook niet allemaal te huilen ('wat') en het mag zich op verschillende plaatsen ('waar') afspelen, als de plaats die jullie hebben gedobbeld er maar in voor komt.
- Je mag er bij praten (acteerspel).
- Voorkom het uitbeelden van geweld.

Combinatiespel:

Omcirkel wat je voor je team bij elkaar gedobbeld hebt.

Wie:

- 1: Boeren.
- 2: Topsporters.
- 3: Een kinderklas.
- 4: Een groep bejaarden.
- 5: Rijkelui.
- 6: Een crimineel.

Wat:

- 1: Zingen.
- 2: Gillen.
- 3: Blussen.
- 4: Dansen.
- 5: Kruipen.
- 6: Huilen.

Waar:

- 1: Op de boot.
- 2: Bij een auditie.
- 3: In een kasteel.
- 4: In een pretpark.
- 5: Bij een tv programma.
- 6: In het ziekenhuis.

Spelregels:

- Alle drie de dingen moeten er in voor komen, maar jullie hoeven niet allemaal dezelfde rol ('wie') te spelen. Jullie hoeven bijvoorbeeld ook niet allemaal te huilen ('wat') en het mag zich op verschillende plaatsen ('waar') afspelen, als de plaats die jullie hebben gedobbeld er maar in voor komt.
- Je mag er bij praten (acteerspel).
- Voorkom het uitbeelden van geweld.

Combinatiespel:

Omcirkel wat je voor je team bij elkaar gedobbeld hebt.

Wie:

- 1: Boeren.
- 2: Topsporters.
- 3: Een kinderklas.
- 4: Een groep bejaarden.
- 5: Rijkelui.
- 6: Een crimineel.

Wat:

- 1: Zingen.
- 2: Gillen.
- 3: Blussen.
- 4: Dansen.
- 5: Kruipen.
- 6: Huilen.

Waar:

- 1: Op de boot.
- 2: Bij een auditie.
- 3: In een kasteel.
- 4: In een pretpark.
- 5: Bij een tv programma.
- 6: In het ziekenhuis.

Spelregels:

- Alle drie de dingen moeten er in voor komen, maar jullie hoeven niet allemaal dezelfde rol ('wie') te spelen. Jullie hoeven bijvoorbeeld ook niet allemaal te huilen ('wat') en het mag zich op verschillende plaatsen ('waar') afspelen, als de plaats die jullie hebben gedobbeld er maar in voor komt.
- Je mag er bij praten (acteerspel).
- Voorkom het uitbeelden van geweld.

Combinatiespel:

Omcirkel wat je voor je team bij elkaar gedobbeld hebt.

Wie:

- 1: Boeren.
- 2: Topsporters.
- 3: Een kinderklas.
- 4: Een groep bejaarden.
- 5: Rijkelui.
- 6: Een crimineel.

Wat:

- 1: Zingen.
- 2: Gillen.
- 3: Blussen.
- 4: Dansen.
- 5: Kruipen.
- 6: Huilen.

Waar:

- 1: Op de boot.
- 2: Bij een auditie.
- 3: In een kasteel.
- 4: In een pretpark.
- 5: Bij een tv programma.
- 6: In het ziekenhuis.

Spelregels:

- Alle drie de dingen moeten er in voor komen, maar jullie hoeven niet allemaal dezelfde rol ('wie') te spelen. Jullie hoeven bijvoorbeeld ook niet allemaal te huilen ('wat') en het mag zich op verschillende plaatsen ('waar') afspelen, als de plaats die jullie hebben gedobbeld er maar in voor komt.
- Je mag er bij praten (acteerspel).
- Voorkom het uitbeelden van geweld.