

# Griezeldobbel

**Benodigheden:** Grote dobbelsteen of dobbelstenen (bij voorkeur drie in verschillende kleuren, het kan ook met één), een schaar.

**Voorafgaand:** Vraag zes werkwoorden aan de kinderen vanuit bijvoorbeeld sport, hobby's, vanuit gym, koken/bakken, musiceren enzovoorts en noteer die in de middelste kolom (de WAT) van het wie, wat, waar-overzicht.

## Stap 1: Oriënteren

- ◆ Hier gaat het over (betekenis)
  - Wat is niet logisch aan dit plaatje? [Een vampier kan niet tegen zonlicht].
  - Wat is niet logisch aan dit plaatje? [Weerwolven eten geen fruit].
  - Wat is niet logisch aan dit plaatje? [Zombies kunnen niet praten].

Maar doordring je leerlingen ervan dat alle plaatjes net zo goed wel zouden kunnen omdat al die griezelingen verzonnen zijn door mensen.

## Stap 2: onderzoeken

- ◆ Hiermee gaan ze het doen (werkwijze)  
Toon de video over combinatiespel of herhaal mondeling met de leerlingen de inhoud en de aandachtspunten.
- ◆ Dit moeten ze weten (vorm)  
Toon de video's over mimiek, houding en 'waar', of herhaal mondeling met de leerlingen de inhoud en de aandachtspunten.
- ◆ Zo komen ze op ideeën (onderzoek)  
Toon de video of herhaal mondeling met de leerlingen de inhoud en de aandachtspunten.

## Warming up 1: klassikaal individueel.

De groep staat verspreid in het lokaal.

Instructie: *Voer de spelopdrachten uit zonder contact te maken met anderen, je mag wel geluid maken maar niet schreeuwen.*

## Spelopdrachten:

- Je loopt op de kermis door een spookhuis, je telefoneert
- Je loopt door een donkere kelder, je zingt
- Je loopt door een vervallen huis, je hebt een blinddoek om.
- Je loopt door het donker, je huppelt.

## **Warming up 2: tweetallen.**

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

Instructie: *Je krijgt spelopdrachten, voer die als tweetal uit. Je moet erbij praten, je mag niet achter elkaar aan rennen.*

### **Spelopdrachten:**

- A is een vampier, B een zombie: jullie gaan samen touwtjespringen.
- A is een gestoorde wetenschapper, B een monster: jullie gaan schaatsen.
- A is een spook, B een horrorclown: jullie gaan koekjes bakken.
- A is een weerwolf, B een heks: jullie gaan balletdansen.

### **Stap 3: uitvoeren**

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: *Ik wijs van ieder team één iemand aan die met de drie dobbelstenen gooit. Die score bepaalt in ieder geval een rol (wie) een werkwoord (wat) en een locatie (een waar). Verder mag je er alles bij verzinnen wat je wil, echter: niet meer dan 5 aanvalsbewegingen en iedere rol moet levend de eindstreep halen. Maak er fantasierijke presentaties van!*

Maak maximaal 5 teams, van ieder team komt één kind naar je toe en gooit met de drie dobbelstenen. De score kruis je aan op de team scorekaarten, ze zoeken de betekenis op met behulp van het Wie-Wat-Waar-overzicht dat je zichtbaar in het lokaal hangt (dat kan eventueel ook op A3 uitgeprint).

Laat ze ongeveer 8 minuten repeteren en laat na iedere presentatie applaudisseren.

Bespreek iedere presentatie na het uitvoeren.

### **Stap 4: Evalueren**

- Vraag 1 (betekenis): Heb je het goed kunnen volgen, wat heeft dit team gedobbed?
- Vraag 2 (werkwijze): Waar zaten de fantasievolle momenten?
- Vraag 3 (werkwijze): Welk moment vond je sterk? Hoe werk dat, wat doen ze waardoor het sterk is?
- Vraag 4 (vorm): Heb je de pictogrammen herkend? Waar kwamen ze voor? Als je een tip wil geven, geef dan eerst een top.

### **Kerdoel**

In deze les onderzoeken we griezelbegrippen en sluiten daarmee aan bij kerndoel 34.

### Team: 1

WIE	WAT	WAAR
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6

- Je mag praten.
- Niet meer dan vijf aanvalsbewegingen.
- Maak het fantasievol.

### Team: 2

WIE	WAT	WAAR
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6

- Je mag praten.
- Niet meer dan vijf aanvalsbewegingen.
- Maak het fantasievol.

**Team: 3**

WIE	WAT	WAAR
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6

- Je mag praten.
- Niet meer dan vijf aanvalsbewegingen.
- Maak het fantasievol.

**Team: 4**


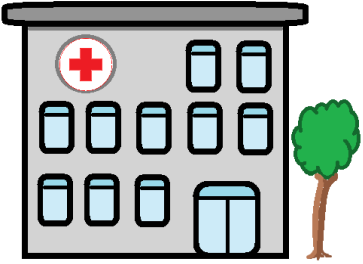

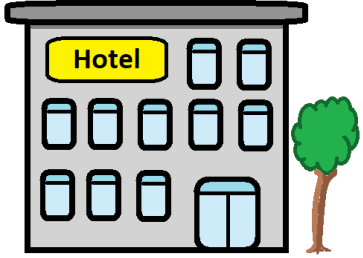


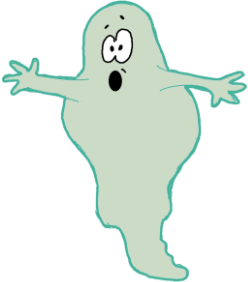
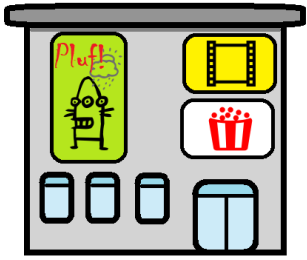


WIE	WAT	WAAR
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6

- Je mag praten.
- Niet meer dan vijf aanvalsbewegingen.
- Maak het fantasievol.

## Team: 5

WIE	WAT	WAAR
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6

- Je mag praten.
- Niet meer dan vijf aanvalsbewegingen.
- Maak het fantasievol.

	WIE	WAT	WAAR
1			
2			
3			
4			
5			
6	