HALLOWEEN · SPEL 05

Het griezelverhaal-dobbelspel

Gooi zeven keer met een gewone dobbelsteen, zoek de uitkomsten op en schrijf met je team het gekste spookverhaal van de klas. Vertel het zo spannend dat zelfs Boe ervan bibbert.



5de leerjaar (ook geschikt voor 4de en 6de) | 35 tot 45 min | teams van 4 (6 teams)

Dit oefen je

- Nederlands (schrijven): met gegeven elementen (personage, plaats, tijd, voorwerp, probleem, geluid en slot) een samenhangend verhaal van minstens 80 woorden schrijven, met een begin, een midden met een spannend moment en een einde.
- Nederlands (taalbeschouwing en spelling): tijdsverbanden (eerst, toen, plotseling, daarna, tenslotte) gebruiken om gebeurtenissen te ordenen, rechtstreekse rede correct noteren met een dubbele punt, aanhalingstekens en het leesteken op de juiste plaats, en een eigen tekst nalezen met een checklist.
- Nederlands (spreken en luisteren): een eigen verhaal levendig vertellen of voorlezen met aangepaste stem, tempo en pauzes, aandachtig luisteren naar de verhalen van anderen en er gericht feedback op geven aan de hand van criteria (idee, spanning, taal, voordracht).
- Leren leren en samenwerken, met een stukje wiskunde: ideeën bundelen en taken verdelen in een schrijfestafette, een eerlijke beoordeling geven met sterren, en punten tot 130 samen optellen en met 5 vermenigvuldigen.

WORP 1-3

Het begin van je verhaal

Gooi drie keer met je dobbelsteen en zoek elk nummer op: wie, waar en wanneer?

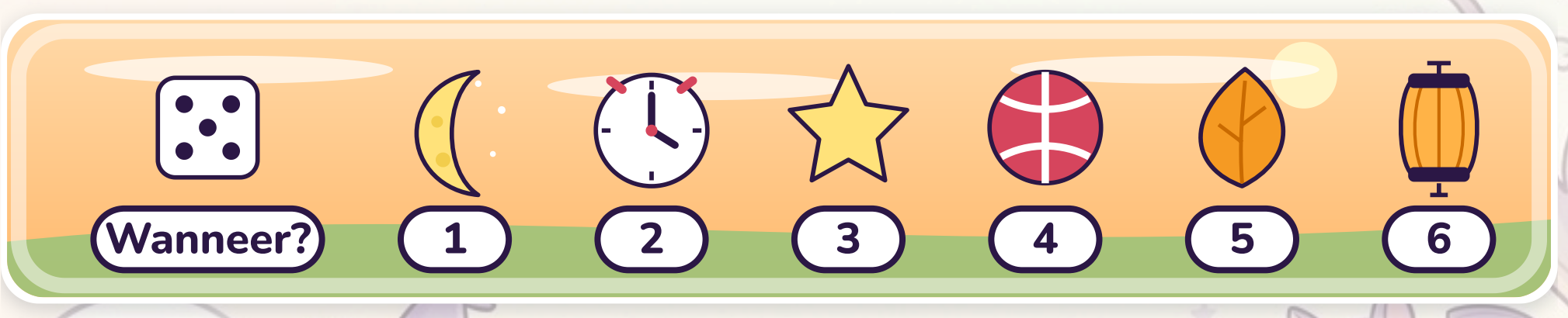
1 per team (6x)



Waar? De kaart van Spookdorp



Het nummer in het oranje bolletje is je worp.



Dit staat bij elk nummer

Je gooit	Wie?	Waar?	Wanneer?
1	Boe, het spookje	In een spookhuis	Bij volle maan
2	Een pratende pompoen	Op een pompoenveld	Om middernacht
3	Een vleermuis met de hik	In de klas, na schooltijd	Op de laatste schooldag
4	Misty, de kat met hoed	Op een vliegende bezem	Midden in de speeltijd
5	Een mummie op sloffen	In een lege snoepwinkel	Tijdens een storm
6	Een spin met hoogtevrees	In een mistig bos	Op een mistige avond

WORP 4-6

Het midden: spanning!

Gooi nog drie keer: een voorwerp, een probleem en een geluid zorgen voor het spannende moment.

1 per team (6x)





Dit staat bij elk nummer

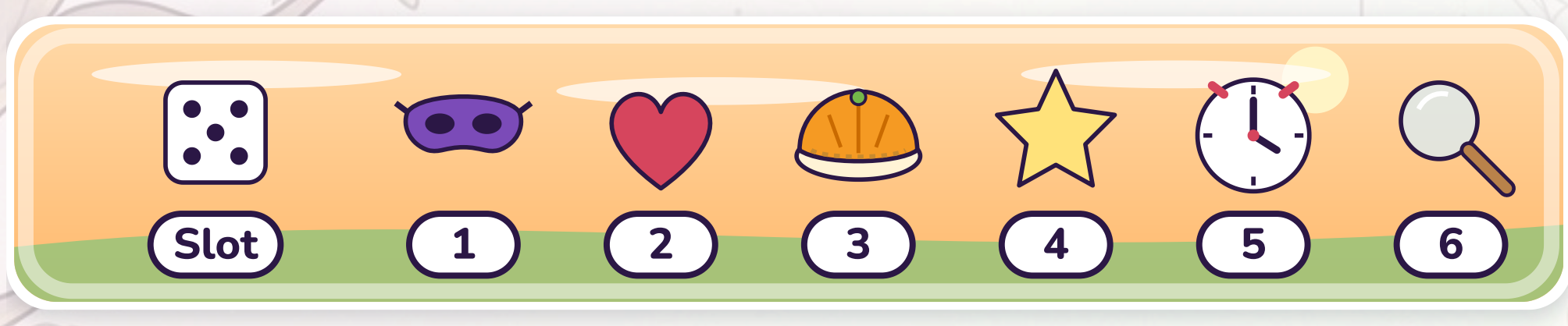
Je gooit	Voorwerp	Probleem	Geluid: wat hoor je?
1	Een roestige sleutel	De lichten gaan uit	Klop, klop, klop!
2	Een flikkerende zaklamp	De deur zit vast	Gekraak van de vloer
3	Een lege koekjesdoos	Er is iets verdwenen	Een zacht gegiechel
4	Een oude schatkaart	Je bent de weg kwijt	Gesnurk onder het bed
5	Een kletsende ketel	Niemand mag je zien	Een rinkelend belletje
6	Een stilstaande klok	Je bent plots piepklein	Gehuil van de wind

WORP 7

Het slot en verteltips

De laatste worp bepaalt hoe je verhaal afloopt. Daarna oefen je het vertellen.

1 per team (6x)



Zo loopt je verhaal af

Je gooit	Slot: hoe loopt het af?
1	Alles was een grap
2	Ze worden beste vrienden
3	Er is taart voor iedereen
4	Het was maar een droom
5	Dan rinkelt de schoolbel
6	Een nieuw raadsel begint

Tips voor goed vertellen

Begin rustig, praat niet te snel en zeg elke zin duidelijk.

Speel met je stem: fluister bij geheimen en geef elk personage een eigen stemmetje.

Gebruik pauzes: een stilte vlak voor het spannende moment maakt het nog spannender.

Kijk naar je publiek en gebruik gezicht en handen: grote ogen, een wijzende vinger.

