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.



schrijf- en vertelspel met een dobbelsteen en keuzetabellen · 5de leerjaar (ook geschikt voor 4de en 6de) · 35 tot 45 min · teams van 4 (6 teams)

LEERKRACHT

Waarom dit spel

Leerdoelen

- 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.

Materiaal

- Afgedrukte bladen: zie de lijst 'Wat je afdrukt' hieronder. Je hebt geen schaar en geen plakband nodig.
- Per team: een gewone dobbelsteen uit de klas of de school (te weinig? laat teams er om beurten een gebruiken) en potloden of balpennen. Een gekleurd potlood om de sterren te omcirkelen is handig.
- Per team: een reserve-schrijfblad of een gelijnd blad voor wie meer plaats nodig heeft.
- Voor de leerkracht: het scorebord (laatste blad van dit leerkrachtdocument; 1 exemplaar, liefst op A3, of teken het na op het bord), een klok of timer en eventueel een belletje voor het wisselsignaal in de schrijfestafette.
- Voor de leerkracht: het voorbeeldverhaal bij de oplossingen, om het spel voor te doen.
- Optioneel voor de sfeer: een lampje of zaklamp en een stoel of kleedje om vooraan een gezellige vertelplek te maken, en gedimd licht tijdens de voordrachten.
- Het A3-pakket (aparte pdf Halloween_05_A3_borden.pdf): affiche en de drie worptabellen als grote posters.

Voorbereiding (afdrukken en beginnen)

- Druk af (4 min): de spelregels 6x, de drie worpbladen (begin, midden en slot) 6x, het verhaalplan 6x, het schrijfblad 12x (6 + 6 reserve), het beoordelingsblad 6x en het diploma 6x. Druk ook het scorebord 1x af (laatste blad van dit leerkrachtdocument, liefst op A3). Er hoeft niets geknipt of geplakt te worden.
- Haal per team een gewone dobbelsteen uit de klas of de school (1 min).
- Schrijf het scorebord op het bord of hang de A3-versie op (2 min): de teams 1 tot 6 en de kolommen Checklist, Jury en Totaal.
- Lees het voorbeeldverhaal bij de oplossingen eenmaal luidop (3 min) en oefen de pauzes en de stemmetjes, zodat je het enthousiast kunt voorlezen.
- Zet de tafels in zes groepen van vier, nummer ze van 1 tot 6 en leg per team de bladen, de dobbelsteen en pennen klaar (2 min).
- Optioneel (2 min): maak vooraan een vertelplek met een stoel of kleedje en een lampje.

Wat je afdrukt

- **Zo speel je het spel**: 1 per team (6x)
- **Het begin van je verhaal**: 1 per team (6x)
- **Het midden: spanning!**: 1 per team (6x)
- **Het slot en verteltips**: 1 per team (6x)
- **Ons verhaalplan**: 1 per team (6x)
- **Ons griezelverhaal**: 1 per team (6x), plus een reserveblad
- **Nalezen en beoordelen**: 1 per team (6x)
- **Team-diploma**: 1 per team (6x)

LEERKRACHT

Spelverloop

Stap voor stap

1. Start (2 min): verdeel de klas in 6 teams van 4 en geef elk team de spelregels en een dobbelsteen. Vertel dat Boe een spookfeest geeft maar geen enkel verhaal heeft: de klas helpt hem.
2. Voorbeeld (4 min): deel de worpbladen uit, gooi één keer en zoek het nummer op (2 bij Wie? is een pratende pompoen). Lees de voorbeeldworp en het verhaal voor; de klas steekt een vinger op bij elk tijdsverband, het gesprek en het spannende moment.
3. Gooien en plannen (6 min): elk team gooit om beurten zeven keer (begin, midden, slot) en noteert nummer en uitkomst op het verhaalplan. Eén worp mag opnieuw (joker; de tweede telt). Dan steekwoorden in de vakken en afspreken wie schrijft: kind 1 begin, kind 2 en 3 midden, kind 4 einde.
4. Schrijfestafette (10 min): de teams schrijven op het schrijfblad en na elke tweeënhalve minuut roep je “Wissel!”: het blad gaat naar het volgende kind, de anderen lezen mee. Let op tijdsverbanden, aanhalingstekens en woordenaantal.
5. Nalezen en oefenen (4 min): de teams lezen hun verhaal hardop, overlopen de checklist op het beoordelingsblad en vinken enkel aan wat klopt. Daarna verdelen ze de voordracht en oefenen ze met de verteltips.
6. Juryregels (1 min): elk team is jury tijdens de voordrachten en omcirkelt op het beoordelingsblad 1 tot 5 sterren voor idee, spanning, taal en voordracht (totaal hoogstens 20). De rij van het eigen team blijft leeg.
7. Voordrachten (9 min): dim het licht en zet het lampje aan. Elk team vertelt om beurt zijn verhaal (ongeveer 1 minuut); na het applaus vullen de jury-teams 30 seconden hun rij in.
8. Punten tellen (3 min): lees voor elk team de vijf jurytotalen voor, schrijf ze op het bord en tel op (17 + 15 + 18 + 14 + 16 = 80). De teams noteren hun checklistpunten (vinkjes x 5) op het scorebord.
9. Winnaar en afsluiting (2 min): tel de punten op, kondig het winnende team aan met een drumroffel en deel aan alle teams een diploma uit. Terugblik: welke worp gaf het gekste verhaal?

Varianten en differentiatie

- Makkelijker: gooi vijf keer (laat Voorwerp en Geluid weg), vraag 60 woorden en geef een beginzin mee (“Het was een stille avond en …”), of laat de teams enkel vertellen.
- Moeilijker: vraag 120 woorden, alle vijf de tijdsverbanden, een gesprek tussen twee personages en een verrassende wending.
- Individueel of andere groepen: elk kind schrijft zelf met de worp van het team (24 schrijfbladen); in teams van 3 schrijven de kinderen begin, midden en einde, in teams van 5 maakt het vijfde kind de geluiden.
- Korter (ongeveer 34 min): laat het voorbeeldverhaal weg en laat drie teams vooraan vertellen, de andere drie aan een buurteam.

Tips

Houd de sfeer luchtig: elke gekke combinatie mag, zolang het verhaal samenhangt. Zit een team vast, help dan met de hulpvragen bij de oplossingen en wijs samen het nummer en het pictogram in de tabel aan. Wees streng voor de checklist maar mild voor het handschrift.

Veiligheid en inclusie

De personages zijn grappige figuurtjes en niemand moet Halloween vieren om mee te doen. Spreek af dat de verhalen spannend en grappig maar nooit echt eng zijn en niet over echte kinderen of leerkrachten gaan. Heeft een kind moeite met schrijven, dan vertelt het terwijl een teamgenoot opschrijft; wie niet graag vooraan staat, laat voorlezen. Beloon met een diploma of sticker, niet met snoep (allergieën).

LEERKRACHT

Oplossingen

Voorbeeldworp en voorbeeldverhaal voor de demo
Worp (nummer in de tabel): Wie? 2, een pratende pompoen. Waar? 3, in de klas, na schooltijd. Wanneer? 3, op de laatste schooldag. Voorwerp 2, een flikkerende zaklamp. Probleem 1, de lichten gaan uit. Geluid 1, klop, klop, klop! Slot 5, dan rinkelt de schoolbel.

De vergeten pompoen

Op de laatste schooldag vergat iedereen de pratende pompoen mee naar huis te nemen. Eerst zat hij helemaal alleen op de vensterbank in de lege klas na schooltijd en dat vond hij maar saai. “Hallo?” riep hij. “Is hier iemand?” Niemand antwoordde. Toen kwam de avond en plotseling klonk er achter de deur: klop, klop, klop! De pompoen werd zo wit als een spook en zijn steeltje ging rechtop staan. Op hetzelfde moment gingen alle lichten uit. Gelukkig lag er een flikkerende zaklamp op de tafel. Daarna rolde de pompoen naar de lamp, duwde met zijn neus op het knopje en scheen met de lamp naar de deur. Daar stond een klein, wit spookje met de hik. Het fluisterde: “Ik zoek het spookfeest.” “Ik ook!” zei de pompoen. Tenslotte gingen ze samen op stap en precies dan rinkelde de schoolbel door de gang: het feest kon beginnen.

Wat de klas hierin moet opmerken: de vijf tijdsverbanden (eerst, toen, plotseling, daarna, tenslotte), het gesprek met aanhalingstekens (“Hallo?” riep hij), de dubbele punt voor een gesprek (Het fluisterde: “Ik zoek het spookfeest.”), het spannende moment (klop, klop, klop en de lichten die uitgaan) en het goede einde. Alle zeven uitkomsten komen erin voor.

Zo controleer je de checklist
Titel en zeven uitkomsten: laat het team op het verhaalplan aanwijzen waar elke uitkomst in het verhaal staat. Kleine aanpassingen zijn goed (de pratende pompoen mag ook Pompie heten), zolang je de worp herkent.

Minstens 80 woorden: laat de kinderen de woorden op één lijn tellen en vermenigvuldigen met het aantal volle lijnen. Bij twijfel tel je een alinea samen met het team.

Tijdsverbanden: minstens vier van de vijf (eerst, toen, plotseling, daarna, tenslotte), onderstreept.

Gesprek: minstens één zin in rechtstreekse rede, met aanhalingstekens, en het leesteken binnen de aanhalingstekens. Staat de spreker voor het gesprek, dan volgt een dubbele punt (Boe fluisterde: “Wie is daar?”). Staat de spreker erachter, dan volgt een kleine letter na het gesprek (“Ik ook!” zei de pompoen.).

Spannend moment en goed einde: een schrik, een plotseling geluid of een gebeurtenis die de spanning opbouwt, en een einde dat past bij de worp voor het slot.

Leestekens: kijk samen met het team de eerste drie zinnen na op hoofdletters en eindleestekens. Een vinkje dat niet klopt, schrap je.

Zo verloopt de puntentelling
Checklist: 5 punten per juist vinkje, hoogstens 30 (6 vinkjes).

Jury: elk jury-team geeft per onderdeel (idee, spanning, taal, voordracht) 1 tot 5 sterren, samen hoogstens 20. Een jury-team dat 4, 3, 5 en 4 sterren geeft, schrijft 16 als totaal. De vijf jury-teams geven samen hoogstens 100 punten.

Totaal: hoogstens 130 punten. Voorbeeld op het scorebord: team 3 heeft 5 vinkjes (25 punten) en 17 + 15 + 18 + 14 + 16 = 80 jurypunten, samen 105 punten.

Eerlijkheid: laat de klas vooraf afspreken dat vriendschap niet telt. Valt je een opvallend hoog of laag totaal op, vraag dan rustig om uitleg. Tel je liever sneller, laat dan elk jury-team één totaal voor het verhaal geven (hoogstens 20) of verzamel de beoordelingsbladen en tel ze na de pauze.

Gelijke stand: beide teams winnen. Of laat de klas met applaus het leukste verhaal kiezen.

Hulpvragen voor een team dat vastzit
Wie is het personage en wat wil hij graag?

Wat gaat er mis door het probleem en wat probeert het personage om het recht te zetten?

Hoe komen het voorwerp en het geluid in het spannende moment voor?

Hoe voelt iedereen zich op het einde en wat zegt het personage dan?

SCOREBORD

Scorebord

Hang het scorebord op (liefst op A3) of teken het na op het bord.



Punten per team

Team	Checklist (max 30)	Jury (max 100)	Totaal (max 130)
1. _____			
2. _____			
3. _____			
4. _____			
5. _____			
6. _____			

Onderdeel	Zo tel je de punten
Checklist	Tel de vinkjes die echt kloppen en reken maal 5. Voorbeeld: 5 vinkjes geven 5 x 5 = 25 punten.
Jury	Elk van de vijf andere teams geeft je een totaal (hoogstens 20). Tel die vijf getallen op. Voorbeeld: 17 + 15 + 18 + 14 + 16 = 80 punten.
Totaal	Tel de checklistpunten en de jurypunten op. Voorbeeld: 25 + 80 = 105 punten.

Gelijke stand?

Dan winnen beide teams samen en krijgen ze een groot applaus.