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)

SPELREGELS

Zo speel je het spel

Boe geeft een spookfeest en heeft geen enkel verhaal. Help jij hem?

1 per team (6x)



Boe geeft vanavond een groot spookfeest, maar hij heeft geen enkel verhaal om te vertellen! Zijn vrienden Pompie, Fleer, Misty, Spinnie, Knoki en Mummie Mo zitten al klaar. Kan jouw team hem helpen? Gooi met een gewone dobbelsteen uit de klas, schrijf het gekste, spannendste spookverhaal van de klas en vertel het zo goed dat Boe ervan bibbert.

1. Gooi om beurten zeven keer met jullie dobbelsteen: één worp voor elk onderdeel van het verhaal.
2. Zoek elk nummer op in de tabellen (begin, midden, slot) en schrijf de uitkomst op het verhaalplan. Joker: één worp mag je opnieuw gooien, en dan telt de tweede worp.
3. Bedenk samen hoe de zeven uitkomsten in één verhaal passen. Hoe gekker, hoe beter, maar met een begin, een midden en een einde.
4. Vul het verhaalplan in met steekwoorden. Kind 1 schrijft het begin, kind 2 en kind 3 het midden en kind 4 het einde.
5. Schrijf op het schrijfblad om beurten je deel, tot de leerkracht “Wissel!” zegt. Het verhaal heeft een titel en minstens 80 woorden.
6. Lees alles na met de checklist en vink enkel aan wat echt klopt. Oefen daarna je voordracht met de verteltips.
7. Luister goed naar de andere teams en geef op het beoordelingsblad sterren op een eerlijke manier. De rij van je eigen team laat je leeg.
8. De checklist en de jury geven punten. Het team met de meeste punten wint en alle teams krijgen een diploma.

Fair play

Geef sterren voor het verhaal en de voordracht, niet omdat iemand je vriend is. Lach om de grapjes, maar lach nooit iemand uit. Hou het spannend en grappig, nooit echt eng, en schrijf niet over echte kinderen of leerkrachten.

WORP 1-3

Het begin van je verhaal

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

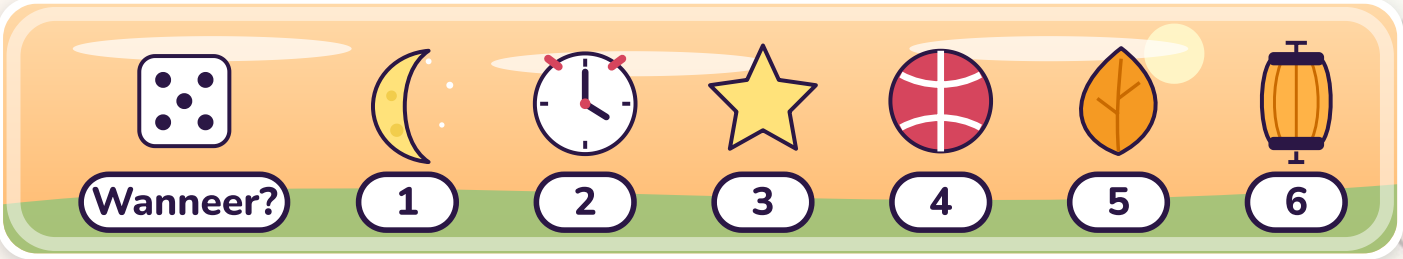
1 per team (6x)



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

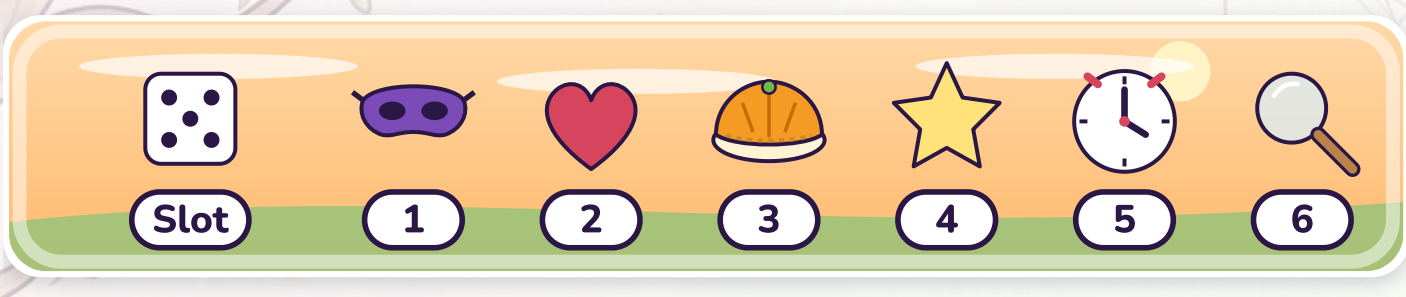
Je gooit	Voorwerp	Probleem	Geluid: wat hoor je?
1	Een roestige sleutel	De lichten gaan uit	Klop, klop, klop!
2	Een flikkerende zaklamp	De deur zit vast	Gekraak van de vloer
3	Een lege koekjesdoos	Er is iets verdwenen	Een zacht gegiechel
4	Een oude schatkaart	Je bent de weg kwijt	Gesnurk onder het bed
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.



PLAN

Ons verhaalplan

Schrijf op wat jullie gooiden en bedenk samen jullie verhaal in steekwoorden.

1 per team (6x)

Dit gooiden wij (team ___)

Schrijf bij elk onderdeel het nummer dat je gooide en wat er in de tabel staat. Je mag één worp opnieuw gooien (joker), maar dan telt de tweede worp.

	Nummer (1 tot 6)	Dit staat in de tabel
Worp 1: Wie?		
Worp 2: Waar?		
Worp 3: Wanneer?		
Worp 4: Voorwerp		
Worp 5: Probleem		
Worp 6: Geluid		
Worp 7: Slot		

BEGIN (KIND 1): WIE, WAAR EN WANNEER? HOE START HET VERHAAL?

MIDDEN (KIND 2 EN KIND 3): WAT GAAT ER MIS? WAT IS HET SPANNENDE MOMENT? WAT DOEN HET VOORWERP EN HET GELUID?

EINDE (KIND 4): HOE GAAT HET GOED AF? WELK SLOT PAST ERBIJ?

SCHRIJVEN

Ons griezelverhaal

Kind 1 schrijft het begin, kind 2 en 3 het midden, kind 4 het einde. Minstens 80 woorden!

1 per team (6x), plus een reserveblad



Titel van ons verhaal:

Schrijfhulp

Tijdsverbanden: eerst, toen, plotseling, daarna, tenslotte.

Een gesprek schrijf je zo: Boe fluisterde: “Wie is daar?” Staat de spreker eerst, dan komt er een dubbele punt voor de aanhalingstekens. Het vraagteken, uitroepteken of de punt staat binnen de aanhalingstekens.

Aantal woorden: _____

JURY

Nalezen en beoordelen

Eerst de checklist van je eigen team, dan de sterren voor de andere teams.

1 per team (6x)

Checklist: klopt ons verhaal?

- ☐ Ons verhaal heeft een titel en alle zeven uitkomsten van het verhaalplan komen erin voor.
- ☐ Het verhaal telt minstens 80 woorden.
- ☐ We gebruikten minstens vier van deze tijdsverbanden en onderstreepten ze: eerst, toen, plotseling, daarna, tenslotte.
- ☐ Er staat een gesprek in met aanhalingstekens (en een dubbele punt als de spreker eerst komt), en het leesteken staat binnen de aanhalingstekens.
- ☐ Er zit een spannend moment in en het verhaal loopt goed af.
- ☐ Elke zin begint met een hoofdletter en eindigt met een leesteken, en we lazen alles na op spelfouten.

Wij zijn team ___. Omcirkel per onderdeel 1 tot 5 sterren (1 is kan beter, 3 is goed, 5 is fantastisch). Tel de vier getallen op (hoogstens 20) en laat de rij van je eigen team leeg.

Team	Idee (grappig en nieuw?)	Spanning (spannend moment?)	Taal (tijdsverbanden, gesprek?)	Voordracht (stem en pauzes?)	Totaal (max 20)
Team 1	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	
Team 2	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	
Team 3	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	
Team 4	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	
Team 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	
Team 6	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	



DIPLOMA

Team-diploma

1 per team (6x)



HALLOWEEN · Het griezelverhaal-dobbelspel

Griezelverteller-diploma

Dit team gooide zeven keer met de dobbelsteen, schreef een verhaal vol spanning en vertelde het zo goed dat zelfs Boe bleef luisteren.

naam

handtekening leerkracht