Het monsterlab

Gooi met een gewone dobbelsteen, zoek je onderdelen op in de labtabellen, ontwerp het gekste en liefste monster van de klas en laat de hele galerij stemmen op jouw creatie.



creatief teken- en schrijfspel met een dobbelsteen, labtabellen en een galerijronde · 5de leerjaar (ook geschikt voor 4de en 6de) · 35 tot 45 min · teams van 4 (6 teams)

LEERKRACHT

Waarom dit spel



Leerdoelen

- Nederlands (woordenschat en taalbeschouwing): bijvoeglijke naamwoorden herkennen en gebruiken om een monster te beschrijven en de -e correct schrijven (een harig monster, het harige monster, twee harige armen).
- Nederlands (schrijven): een beschrijving van 4 tot 6 zinnen met minstens 5 bijvoeglijke naamwoorden schrijven, een paspoort invullen en de tekst nalezen met een checklist (hoofdletters, leestekens, spelling).
- Wiskunde (gegevens verwerken): stemmen tellen en noteren in een tabel, aantallen vergelijken, kolommen optellen en controleren (elke kolom telt evenveel als het aantal stemmers) en het grootste aantal aanduiden.
- Creativiteit, samenwerken en moderne talen: zes worpen combineren tot één origineel en lief ontwerp, taken verdelen, elkaars werk respectvol beoordelen en, voor wie wil, lichaamsdelen en bijvoeglijke naamwoorden in het Engels benoemen.

Materiaal

- Afgedrukte bladen (zie ‘Wat je afdrukt’): er hoeft niets geknipt of geplakt te worden en je maakt geen dobbelstenen.
- Per team: een gewone dobbelsteen uit de klas of de school (te weinig? twee teams delen er één), potloden, een gom, kleurpotloden of stiften en een pen.
- Voor de galerij: plakband of plakgom voor 24 bladen en eventueel kleine stickers (hoogstens 8 mm, 4 per leerling) in plaats van kruisjes.
- Voor de leerkracht: een klok of timer, een belletje, het leerkrachtdocument (voorleesverhaal, Pluisbol, wandelschema) en eventueel het digibord.
- Optioneel voor de sfeer: zachte herfstmuziek en een lampje of een versierde pompoen bij de galerij.
- Het A3-pakket (aparte pdf Halloween_09_A3_borden.pdf): affiche, labkaart en de worptabellen als grote posters.

Voorbereiding (afdrukken en beginnen)

- Druk af (5 min): spelregels, labkaart, de drie worptabellen, tekenblad, paspoort, woordenhulp, beschrijving, stemblad en diploma elk 6 keer (één per team) en het blad Pluisbol en de lichaamsdelen 3 keer. Er hoeft niets geknipt of geplakt te worden.
- Haal per team een gewone dobbelsteen uit de klas of de school (1 min).
- Zet de tafels in zes groepen van vier, nummer ze 1 tot 6 en leg per team de bladen, een dobbelsteen en schrijfgerei klaar (2 min).
- Kies de galerij (2 min): een muur, kasten, een prikbord of een rij tafels, verdeeld in zes vakken genummerd 1 tot 6 (het nummer van het team dat er ophangt), met plakband of plakgom erbij.
- Lees het leerkrachtblad met het voorleesverhaal en Pluisbol (3 min) en zet eventueel een schets van Pluisbol klaar op het bord of op het digibord.
- Optioneel: zet herfstmuziek en een belletje klaar (1 min).

Wat je afdrukt

- **Spelregels van het monsterlab**: 1 per team (6x)
- **Labkaart en worpjournaal**: 1 per team (6x)
- **Worptabel 1: Lichaam en Hoofd**: 1 per team (6x)
- **Worptabel 2: Ogen, Armen en benen**: 1 per team (6x)
- **Worptabel 3: Superkracht en Zwakte**: 1 per team (6x)
- **Teken je monster**: 1 per team (6x)
- **Monsterpaspoort**: 1 per team (6x)
- **Woordenhulp**: 1 per team (6x)
- **Beschrijving van je monster**: 1 per team (6x)
- **Pluisbol en de lichaamsdelen**: 1 per twee teams (3x), handig voor snelle teams
- **Stemblad en scorebord**: 1 per team (6x)
- **Monsterontwerper-diploma**: 1 per team (6x)

LEERKRACHT

Spelverloop

Stap voor stap

1. Start (3 min): lees het voorleesverhaal voor: Boe, het spookje, wil voor zijn herfstfeest een monster als vriend dat nog niemand zag. Verdeel de klas in 6 teams van 4, nummer ze 1 tot 6 en deel de spelregels, labkaart, worptabellen en een dobbelsteen uit. Wijs de zes stations op de labkaart aan.
2. Voorbeeld (3 min): gooi zelf zes keer (of lees de worp 4, 1, 2, 1, 3 en 4 voor), zoek de nummers op en teken in één minuut Pluisbol op het bord. Lees paspoort en beschrijving voor: de klas steekt een vinger op bij elk woord dat zegt hoe Pluisbol is en let op de -e (zijn ronde hoofd).
3. Gooien (5 min): elk team gooit zes keer, om beurten, van station 1 tot 6. Bij elke worp zoekt het team het nummer op in de worptabel en noteert het op het worpjournaal van de labkaart. Joker: één worp mag je overdoen, de tweede telt.
4. Tekenen en paspoort (10 min): twee kinderen tekenen het monster op het tekenblad (kind 1 lichaam en hoofd, kind 2 ogen, armen en benen), de andere twee vullen het paspoort in. Na ongeveer 5 minuten roep je “Wissel!”: de paspoortschrijvers kleuren in, de tekenaars lezen het paspoort na en tekenen de pasfoto.
5. Beschrijven (7 min): elk team schrijft met de woordenhulp 4 tot 6 zinnen met minstens 5 bijvoeglijke naamwoorden. Ze onderstrepen de bijvoeglijke naamwoorden en overlopen de checklist. Snelle teams schrijven met het blad Pluisbol twee of drie Engelse zinnen op de achterkant.
6. Ophangen en nalezen (2 min): elk team leest zijn beschrijving na, controleert de -e en hangt tekenblad, paspoort en beschrijving op zijn plek in de galerij, met het stemblad eronder.
7. Galerijwandeling (3 min): de teams wandelen in dezelfde richting langs alle monsters (zie het wandelschema). Bij het belletje, elke 30 seconden, schuift elk team één monster op; het eigen monster slaan ze over. Nog niet stemmen.
8. Stemmen (3 min): elk kind geeft vier kruisjes (of stickers): één voor het grappigste, origineelste, best beschreven en schattigste monster. Nooit bij het eigen monster en nooit twee bij hetzelfde monster.
9. Tellen (4 min): elk team telt de kruisjes op zijn stemblad per categorie en schrijft de aantallen in de laatste kolom. De teams lezen hun aantallen voor en vullen het scorebord in; jij schrijft ze op het bord. Elke kolom telt evenveel als het aantal stemmers (24 kinderen: 24).
10. Winnaars en afsluiting (2 min): de teams tellen per monster de vier aantallen op en omcirkelen per kolom het hoogste aantal. Kondig de winnaars per categorie en de Monsterkampioen (grootste totaal) aan; bij een gelijke stand winnen beide monsters. Deel de diploma’s uit en laat elk team zijn monster in één zin voorstellen.

Varianten en differentiatie

- Makkelijker: vraag 3 bijvoeglijke naamwoorden en 3 tot 4 zinnen met een beginzin (“Mijn monster is …”), of laat Superkracht en Zwakte weg. Moeilijker: vraag 8 bijvoeglijke naamwoorden, een vergelijking (zo groot als een huis) en een bijzin met omdat.
- Korter (ongeveer 35 min): vraag 4 zinnen, sla de pasfoto over en laat enkel Grappigst en Schattigst kiezen. Langer: laat elk team zijn monster in 30 seconden voorstellen.
- Groepsgrootte: in teams van 3 neemt het derde kind kleurder en paspoortschrijver samen, in teams van 5 is het vijfde kind tijdbewaker. Individueel: eigen set bladen per kind (24 keer afdrukken).

Tips

Houd het ontwerp luchtig: elke gekke combinatie mag, zolang het monster lief blijft. Zit een team vast, gebruik dan de hulpvragen bij de oplossingen. De -e is het lastigst: bepaal eerst of het een de-woord of een het-woord is.

Veiligheid en inclusie

Niemand hoeft Halloween te vieren om mee te doen. Spreek af dat de monsters lief en grappig zijn (nooit eng of gemeen), dat niemand een echt kind of een echte leerkracht als monster tekent en dat niemand wordt uitgelachen bij het stemmen. Wie moeite heeft met tekenen of schrijven (dyslexie, anderstalige nieuwkomers) kiest een rol die bij hem past; de pictogrammen en de Engelse woordenlijst helpen. Beloon met een diploma of sticker, niet met snoep (allergieën).

LEERKRACHT

Oplossingen

Pluisbol: de bijvoeglijke naamwoorden en de -e
Bijvoeglijke naamwoorden in de beschrijving van Pluisbol: zacht, pluizig, rond (zo rond), ronde, lange, grote, glinsterende, slappe, korte, kleurige en vrolijke. Dat zijn er meer dan genoeg: de klas moet er minstens 5 vinden. Heel en stevig (heel stevig knuffelen) horen bij een werkwoord en zijn dus bijwoorden: leuk om even over te praten.

De -e in het voorbeeld: een zacht, pluizig monster (het-woord met een: geen -e), zijn ronde hoofd (het-woord met zijn: wel -e), twee lange antennes en drie grote, glinsterende ogen (meervoud: wel -e), dat vrolijke monster (het-woord met dat: wel -e).

Zo begeleid je de beschrijving en de -e
Bijvoeglijke naamwoorden tellen: bijvoeglijke naamwoorden zeggen hoe iets is en staan voor een zelfstandig naamwoord (een grote neus) of na zijn, worden of blijven (de neus is groot). Woorden die bij een werkwoord horen (heel stevig knuffelen) tellen niet mee.

De -e-regel in het kort: een de-woord of een meervoud krijgt altijd een -e (een harige staart, twee harige armen). Een het-woord met een of geen krijgt geen -e (een harig monster). Een het-woord met het, dit, dat, mijn, zijn of haar krijgt wel een -e (het harige monster, zijn ronde hoofd). Vraag bij twijfel: is het een de-woord of een het-woord?

Wees mild voor de -e: wijs een fout aan en laat het team zelf verbeteren. Het gaat erom dat de teams hun eigen tekst nauwkeurig nalezen en dat de beschrijving het monster echt laat zien.

Zo controleer je de checklist: tel samen met het team de zinnen (4 tot 6) en de onderstreepte bijvoeglijke naamwoorden (minstens 5). Alles van de worp moet in de tekening, het paspoort en de beschrijving te herkennen zijn, maar kleine aanpassingen zijn goed.

Zo tel je de stemmen
Elk kind geeft vier kruisjes: één per categorie, nooit bij het eigen monster en nooit twee bij hetzelfde monster. Elk team telt de kruisjes op zijn eigen stemblad en meldt de aantallen. Iedereen vult het scorebord in. Het volledig uitgewerkte voorbeeld voor 24 leerlingen staat op het leerkrachtblad Uitslag en tellen.

Is de klas groter of kleiner dan 24 leerlingen, dan is elke kolomsom even groot als het aantal stemmers.

Hulpvragen voor een team dat vastzit
Waarom heet je monster zo? Wat doet het de hele dag?

Hoe beweegt je monster met zulke benen of armen?

Wat doet je monster met zijn superkracht op een gewone schooldag?

Waar slaapt je monster, en wat eet het voor het slapengaan?

Welke drie bijvoeglijke naamwoorden passen het best bij je tekening? Zoek ze in de hulpwoorden of verzin ze zelf.

VOORLEZEN

Voorleesverhaal en Pluisbol

Lees de start voor en doe daarna het voorbeeld voor met de worp 4, 1, 2, 1, 3 en 4.

Lees voor: Boe zoekt een vriend

Boe, het spookje, geeft binnenkort een herfstfeest. Er hangen lampionnen, er staat soep van pompoen en Fleer de vleermuis heeft de muziek klaar. Maar er ontbreekt iets: een nieuwe vriend! Boe wil een monster ontmoeten dat nog niemand ooit zag. Alleen weet hij niet hoe zo'n monster eruitziet. Vandaag gaan jullie hem helpen in het monsterlab. Jullie gooien met de dobbelsteen, zoeken op wat er in het monster zit, tekenen het, maken zijn paspoort en schrijven er een beschrijving bij. Eén afspraak: het monster is altijd lief en grappig, nooit eng.

De worp van Pluisbol

Station	Je gooit	Dit staat in de tabel
1. Lichaam	4	Pluizig als een wolkje
2. Hoofd	1	Rond hoofd met antennes
3. Ogen	2	Drie ogen op een rij
4. Armen en benen	1	Vier armen, twee benen
5. Superkracht	3	Blaast regenboogbellen
6. Zwakte of lievelingseten	4	Giechelt bij kietelen (een zwakte, dus het lievelingseten verzin je zelf)

Paspoort van Pluisbol (lees voor)

Naam: Pluisbol. Thuis: in een zachte wolk boven het pompoenveld. Leeftijd: 117 jaar (maar hij voelt zich 8). Lievelingseten: honingbroodjes. Superkracht: blaast regenboogbellen. Zwakte: wordt giechelig van kietelen.

Beschrijving van Pluisbol (lees voor)

Pluisbol is een zacht, pluizig monster dat zo rond is als een wolkje. Op zijn ronde hoofd wiebelen twee lange antennes en daaronder staan drie grote, glinsterende ogen op een rij. Met zijn vier slappe armen en zijn twee korte benen kan hij heel stevig knuffelen. Als hij blaast, zweven er kleurige regenboogbellen uit zijn mond. Maar pas op: één kriebeltje en dat vrolijke monster giechelt zo hard dat zijn antennes ervan trillen!

GALERIJ

Galerij en wandelschema

Zes vakken aan de muur, vijf beurten van 30 seconden en elk team bij een ander monster.



Wandelschema: bij het belletje schuift elk team één monster op

Team	Beurt 1	Beurt 2	Beurt 3	Beurt 4	Beurt 5
Team 1	Monster 2	Monster 3	Monster 4	Monster 5	Monster 6
Team 2	Monster 3	Monster 4	Monster 5	Monster 6	Monster 1
Team 3	Monster 4	Monster 5	Monster 6	Monster 1	Monster 2
Team 4	Monster 5	Monster 6	Monster 1	Monster 2	Monster 3
Team 5	Monster 6	Monster 1	Monster 2	Monster 3	Monster 4
Team 6	Monster 1	Monster 2	Monster 3	Monster 4	Monster 5

Ophangen

Kies een muur, kasten, een prikbord of een rij tafels en verdeel de plek in zes vakken, genummerd van 1 tot 6 (het nummer van het team dat er ophangt). Hang de monsters op ooghoogte en met ruimte ertussen, zodat de klas vlot kan wandelen.

Stemregels (stel ze vooraf voor)

Elk kind geeft vier kruisjes: één voor het grappigste, één voor het origineelste, één voor het best beschreven en één voor het schattigste monster. Nooit bij het eigen monster en nooit twee bij hetzelfde monster. Niemand wordt uitgelachen en je stemt op wat je echt vindt, niet op je beste vriend.

UITSLAG

Uitslag en tellen

Zo controleer je de aantallen en kies je de winnaars.



Voorbeeld voor 24 leerlingen

Monster	Grappigst	Origineelst	Best beschreven	Schattigst	Totaal
1	5	4	6	3	18
2	3	6	2	5	16
3	6	3	4	6	19
4	4	5	5	4	18
5	2	4	3	3	12
6	4	2	4	3	13
Kolomsom	24	24	24	24	96

Zo controleer je de telling

Elke kolom telt evenveel als het aantal stemmers (bij 24 leerlingen: 24). De totalen van alle monsters samen zijn vier keer het aantal stemmers (24 x 4 = 96). Klopt een kolom niet, dan tellen de teams opnieuw, of een kind gaf te veel of te weinig kruisjes. Het totaal van één monster is nooit groter dan het aantal leerlingen van de andere teams (bij 24 leerlingen: 20).

Winnaars in dit voorbeeld

Grappigst: monster 3 (6). Origineelst: monster 2 (6). Best beschreven: monster 1 (6). Schattigst: monster 3 (6). Monsterkampioen is monster 3 met het grootste totaal (19). Bij een gelijke stand winnen beide monsters. Elk team krijgt hoe dan ook een diploma.