

Instructies voor de leerkracht

Vorbereiding

Spraakwater Ridders begint in de klas met een licht absurd, cabaretesk verhaal met stemmetjes, typetjes en accenten over hoe Koenibald een echte Spraakwater Ridder wordt.

Daarna volgt in de speel-/gymzaal een actief toernooi waarin de leerlingen strijden om de toernooiprijs en uiteindelijk allemaal Spraakwater Ridders worden.

- 1 Het digibord / smartboard aanzetten graag. Hierop openen wij een pdf-bestand.
- 2 Je krijgt een A3-poster, geef 'm een mooie plek ergens in de klas.
- 3 Verdeel de klas in 4 gelijke groepjes. Maak alle groepjes ongeveer even sterk (fysiek en mentaal).
- 4 Tussen het verhaal in de klas en het toernooi is er een kort plasmoment, geen echte pauze. Het is handig als de leerlingen vóór het project pauze hebben gehad, naar de wc zijn geweest en iets hebben gegeten.
- 5 Tijdens het toernooi in de speelzaal moeten de leerlingen schoenen aan of op blote voeten, niet op sokken (i.v.m. evt. uitglijden tijdens actieve spellen).
- 6 Foto's nemen mag, filmen niet. ;)

Spraakwater Ridders - verhaal in de klas

- 7 Introductie - Stel OOGPUNT voor:
'Dit is van OOGPUNT met iets heel speciaals: Spraakwater Ridders!'
- 8 Na het verhaal:
'Dit was Spraakwater Ridders, geef OOGPUNT een groot applaus!'

Plaspauze

- 9 Korte plaspauze voor de leerlingen.
- 10 Neem de leerlingen mee naar het toernooi en laat ze per groepje naar binnen.

Spraakwater Ridders - toernooi

- 11 Tijdens het toernooi hou jij de scores bij.
Je krijgt een scoreblad met daarop verdere instructies.

