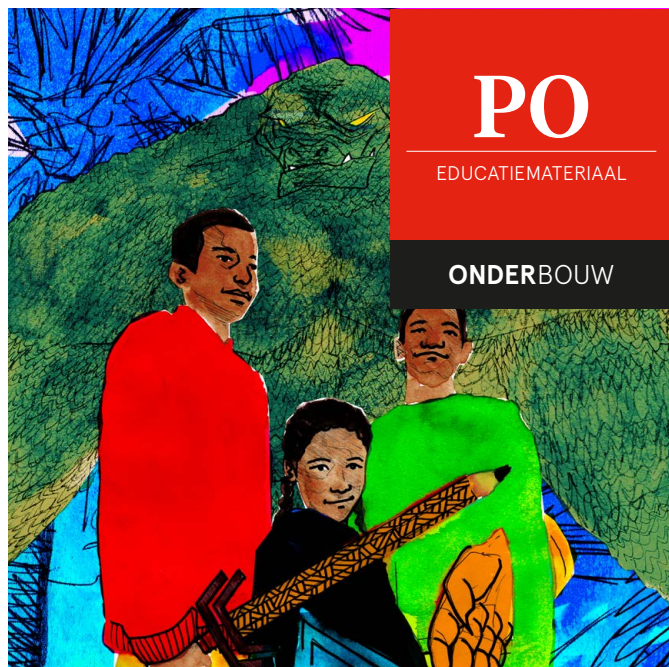




Tori



Jouw verhaal is
je superkracht!

Het
Nationale
Theater
educatie

Beste leerkracht,

Hierbij vindt u het lesmateriaal van **Tori**, de nieuwe voorstelling van HNTjong (regie: Marjorie Boston). Een tori is een verhaal. De naam van de voorstelling komt uit het Sranan, de Surinaamse taal. Met deze lesbrieven speel je een spel waarin je, samen met je klas, een verhaal maakt.

Wij kijken ernaar uit jullie, samen met al jullie verhalen binnenkort te ontvangen in het theater!

Over de voorstelling

Tori is gebaseerd op het gelijknamige boek van Brian Elstak en Karin Amatmoekrim. *Tori* is een bloedstollend avontuur over de moedige mensenkinderen Cel, Bones en Zi. Hun vader, de reuzenschildpad Jean-Michel, is een echte 'tori-man', een verhalenverteller. Als hij vertelt, valt de hele wereld stil om te komen luisteren. Gewapend met een potloodzwaard, een ijzersterk Colossusschild en een raadselachtige tijgerklauw willen de kinderen hun vader helpen. Zijn ze opgewassen tegen de handlangers van de kwaadaardige Vos?

Het spel

'Onze tori' is een spel waarin de leerlingen op missie gaan. Tijdens deze missie komen ze langs verschillende obstakels en plekken waar ze opdrachten moeten uitvoeren. Door de opdrachten zo goed mogelijk uit te voeren en de missie te volbrengen, krijgt de klas inzicht in hun eigen superkrachten. Het uitgangspunt van de opdrachten is verschillende soorten kracht: denkkraft, spierkracht, verbeeldingskracht en daadkracht.

Het spel is meerdere keren te spelen en kan daarmee ook iedere keer een andere uitkomst genereren. Het spel is ontwikkeld voor leerlingen uit groep 3, 4 en 5. Neem de vrijheid om een opdracht waar nodig aan te passen. Kies er bijvoorbeeld voor om een opdracht klassikaal te doen in plaats van in groepjes.

Benodigheden

Je ontvangt per mail:

- Audiobestanden 1 en 2 (ook als tekst in de lesbrieven te vinden).
- De vouwbladen van de drie voorwerpen
- De lesbrieven
- Bijlage 1: De raadsels bij opdracht 4

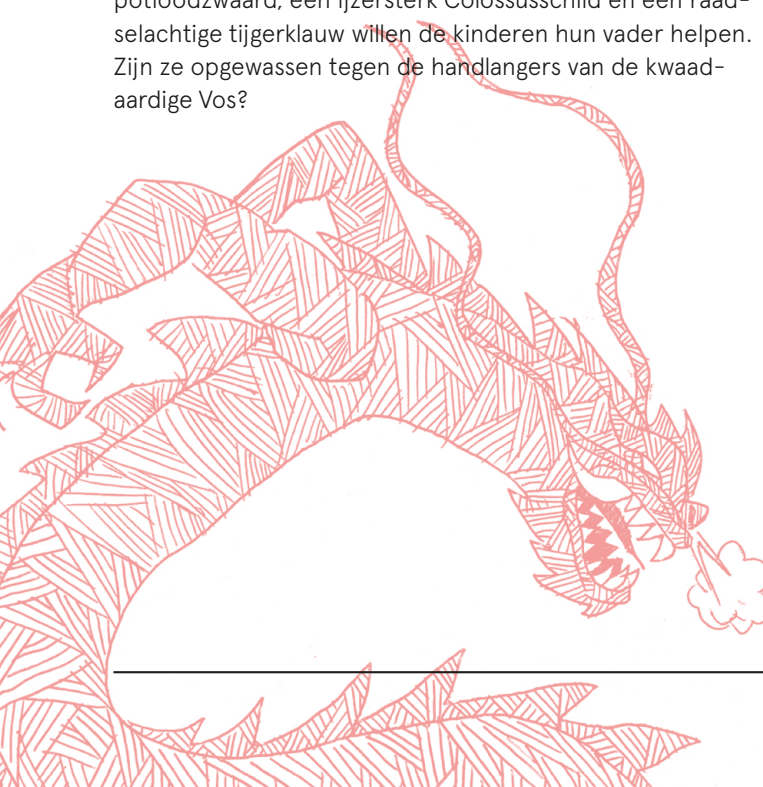
Je ontvangt per post:

- Landkaart van 'Onze Tori'
- Vier magneten

Zorg voor je gaat spelen dat je een klok of stopwatch hebt.

Vorbereiding

- Hang de landkaart op met behulp van de vier magneten. Bijvoorbeeld op het digibord.
- Leg een timer of stopwatch klaar.



- Zorg dat de audiofragmenten klaarstaan op de computer.
- Print de raadsels van obstakel 4 uit en knip het in drie stroken, *zie bijlage 1*.
- De vouwbladen kunnen op A3 geprint worden, nadat opdracht 5 voltooid is.
- Zorg dat er blanco A4'tjes en tekengerei klaarliggen.

Het spelverloop

Het begin

De missie start met een boodschap van Jean-Michel, de vader van de drie kinderen. De leerlingen krijgen de opdracht om iets heel belangrijks ergens naartoe te brengen. De leerlingen bedenken samen wat het is en waar dat heen moet. Zij lopen de landkaart af en komen onderweg obstakels tegen. Om die obstakels te overwinnen moeten zij een opdracht voltooien.

Let op! De eerste keer dat je het spel speelt, volg je alle opdrachten A. Speel je het spel nog een keer? Dan de opdrachten B in *bijlage 3*!

De opdrachten

Het spel bestaat uit 4 verschillende opdrachten, die allemaal symbool staan voor een kracht. Na elke opdracht volgt er een vraag. Het antwoord op de vraag is gekoppeld aan een kleur. Elke kleur is weer gekoppeld aan een supervoorwerp.

- De klauw (groen) > 
- Het schild (blauw) > 
- Het potloodzwaard (geel) > 

Welke kleur komt het meest voor? Dit bepaalt welk voorwerp het best past bij de klas. Dit voorwerp staat voor de kracht van de klas.

Het einde

De leerlingen krijgen weer een bericht van Jean-Michel. Daarna knippen zij hun voorwerp uit en vouwen dit tot hun eigen persoonlijk voorwerp.

Let op! Wij willen je vragen om de leerlingen hun voorwerp mee te laten nemen naar het theater!

De missie begint hier!

De introductie

1. Speel het audiofragment 'Missie van Jean-Michel' af. (*zie fragmenttekst hieronder*)

Missie van Jean-Michel

Jean-Michel Tortoise (te horen vanuit de computer):

(gekraak van een slechte verbinding)

HHallo hallo!? Hallo klas!? Ik heb een belangrijke vraag voor jullie, een belangrijke missie! Ik heb jullie hulp nodig!

Alleen jullie kunnen mij hierbij helpen, niemand anders.

Oh sorry, laat ik bij het begin beginnen. Ik ben erg onbeschoft. Ik ben Jean-Michel. JM Tortoise. En ik woon op een eiland.

De missie is om dit (gekraak, slechte verbinding) te brengen en ik kan daar zelf niet heen want(gekraak). Het is heel belangrijk dus zorgen jullie ervoor dat (gekraak) naar (gekraak) wordt gebracht?

De locatie moet veilig zijn en is de perfecte plek om het te bewaken en bewaren.

En zoals jullie begrijpen moet het ook veilig vervoerd worden. Kunnen jullie dat aan? Jullie moeten wel. Het wordt een barre en moeilijke tocht maar als jullie samenwerken, moet het lukken. Onderweg kunnen jullie veel obstakels tegenkomen, maar als jullie die overwinnen, komen jullie je superkracht misschien wel tegen. Aan de hand van de kaart die ik jullie heb toegestuurd kunnen jullie de missie beginnen. Er zit een handleiding bij. Dan spreekt de rest vanzelf. Veel succes en ik zie... (geluid valt weg)

2. Bespreek met de klas: Jean-Michel geeft ons een missie, een opdracht. Wat denk je dat *het belangrijke* is wat Jean-Michel bedoelt?

A. Wat is het belangrijke dat jij wil brengen?

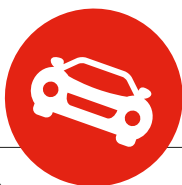
B. Waar is dat belangrijke nu echt nodig? Bijvoorbeeld:

- De hamsterkooi moet naar mevrouw hamster, anders heeft zij geen huis.
- Een deken die je onzichtbaar kan maken, moet gebracht worden naar alle mensen die proberen te vluchten.
- Een harddisk met alle informatie van de hele wereld moet gebracht worden naar de aarde.
- De wereldvrede moet naar de wolken. Zo is er overal op de wereld vrede, zodra het regent.

Tip! Spoor de leerlingen aan om hun fantasie te gebruiken. Bijvoorbeeld door de volgende vragen te stellen:

Wat vind jij belangrijk? Wat denk je dat *het belangrijke* is wat Jean-Michel bedoelt? Is het een voorwerp of is het een persoon? Is het iets wat alleen bestaat in je fantasie?

OBSTAKEL 1 DE AUTO



1. Bekijk met de leerlingen de landkaart.
Wat zie je allemaal? Welke gevaren kunnen we tegenkomen?
2. Vertel de leerlingen dat jullie gaan vertrekken vanaf
De School. Jullie gaan op weg naar het eerste obstakel:
De Auto. Lees het volgende gedicht voor aan de klas:

*Jas aan, gaan
Door de gangen, deur door, over de speelplaats
Haast je, vlug
Over het grindpad, door naar de brug
Als we dit avontuur aangaan, moeten al onze zintuigen
aanstaan
Wat zie je, wat voel je, wat hoor je,
Er is gevaar,
Kwaadaardige zware jongens houden in de gaten,
waar wij gaan.
Als bliksem moeten wij door.
Voordat we de voorsprong verspelen,
Besteden we onze tijd aan de zoektocht naar een auto.
Eentje sneller dan het licht, weinig gewicht
Staat ie in ons zicht?*

3. Bekijk met de klas het icoon van De Auto. Hier is het
eerste obstakel. De Auto is stuk. Repareer De Auto met
opdracht A of B.

De Auto | Opdracht A De motor moet vervangen worden

- Maak groepjes van vijf. Eén leerling gaat zitten op een
stoel, deze speelt nu de motor. De andere vier gaan de
motor optillen.
- Laat de groepen 1 minuut proberen om de motor al zit-
tend op te tillen. Als de minuut voorbij is, vraag dan aan
de groep: bij wie is het gelukt? Bij wie lukte het niet?
En waardoor kwam dat?

De leerlingen gaan het nogmaals proberen maar dan op de
volgende manier:



- Vouw je handen in elkaar en doe je
wijsvingers naar voren.
< Zoals op de foto hiernaast.
- Twee kinderen plaatsen hun wijsvingers
onder de oksels van de 'motor' en
twee kinderen onder de knieholtes van
de 'motor'.
- Til de motor op.
- Vraag de leerlingen of dit lukt? Zo niet: wat heb je nodig
om dit wel te laten lukken?
- Laat de leerlingen hun handen boven het hoofd van de
'motor' houden. Dit is een hulpmiddel om zich te
concentreren.

- Laat de leerlingen elkaar in de ogen kijken en hun concen-
tratie vasthouden.
- De leerlingen tillen nu nogmaals de 'motor' op met de
vingers onder de knieholtes en oksels. Lukt het nu wel?
Wat heeft ervoor gezorgd dat het optillen van de motor
nu gelukt is? En als het niet is gelukt hoe zou het dan wel
kunnen lukken?

Stel de leerlingen de volgende vraag:

Wat heb je het meest nodig om iets te laten lukken?

-  A. Fantasie
-  B. Spieren
-  C. Elkaar

Tel het aantal stemmen, bij de meeste stemmen **A** wordt
de opdracht **geel**, bij de meeste stemmen **B** wordt de
opdracht **groen** en bij de meeste stemmen **C** wordt
de opdracht **blauw**. Noteer op het bord welke kleur de
opdracht geworden is.
Rond de opdracht af door een aantal leerlingen hun keuze
te laten onderbouwen. Er is hierin geen goed of fout.

OBSTAKEL 2 HET RAVIJN

1. Vertel de leerlingen dat jullie missie doorgaat en dat jullie
nu naar het derde obstakel gaan. Het Ravijn. Lees het
volgende gedicht voor aan de klas:

*Het vervoer is geregeld
Stap in de auto,
We sjezen door de straten
En laten onze paden achter ons.
We zien een zonovergoten Savanne.
Zinderende zeeën en zompige moerassen.
De wind door onze haren,
We gaan hard, heel hard
Als de bliksem,
Een zwerm vliegen, vliegen onze smoeltjes in.
De wielen
gaan over beton,
over steen,
door zand.
Is de auto daar wel tegen bestand?
Een band knalt in een diep gat,
Stuiterend eruit,
Lanceert de auto de lucht in,
Kriebels in je buik,
heel even zijn we net als de vliegende vogels boven ons
Zie de vleugels de wind verdragen.
We gaan verder over grind.
Over rots
We remmen plots.
Kiezel schieten onder de wielen vandaan.
Gepiep van het rubber over de gloeiende grond.
Staan we stil vlak voor de afgrond.*



- Volg het pad op de kaart richting het tweede icoon.
Wat betekent dit tweede icoon?
Waar zijn we uitgekomen?
- Overwin het obstakel in Het Ravijn met opdracht A of B.

Het Ravijn | Opdracht A **We moeten over Het Ravijn!**

We zijn aangekomen bij Het Ravijn.

- Laat de leerlingen op hun stoel of tafel staan. Ze staan aan de rand van Het Ravijn. Vraag de leerlingen wat voor beangstigende dingen zij in Het Ravijn zien, bijvoorbeeld een draak of moddermonster.
- In groepjes van 4 laat je de leerlingen 5 bemoedigende zinnen opstellen die beginnen met : 'Wij kunnen over Het Ravijn, want...'.
- Na het opstellen van de zinnen vraag je elk groepje een zin te kiezen die zij het beste vinden om elkaar met deze zin aan te moedigen. Zo kan de klas zonder angst Het Ravijn over.

Stel de vraag:

Welke eigenschap heb je het meest nodig om je angst te overwinnen?

-  **A.** Creativiteit
-  **B.** Dapperheid
-  **C.** Trouw zijn

Tel het aantal stemmen, bij de meeste stemmen voor **A** wordt de opdracht **blauw**, bij de meeste stemmen voor **B** wordt de opdracht **groen** en bij de meeste stemmen **C** wordt de opdracht **geel**. Noteer op het bord welke kleur de opdracht geworden is.

Rond de opdracht af door een aantal leerlingen hun keuze te laten onderbouwen. Er is hierin geen goed of fout.

OBSTAKEL 3 **HET BOS**

- Vertel de leerlingen dat jullie missie doorgaat en dat jullie nu naar het tweede obstakel gaan. Het Bos. Lees het volgende gedicht voor aan de klas:

*Het lijkt toch net hier aan deze kant of het gras iets
groener is
Want we zijn weer ietsje dichterbij
Waar we willen zijn
En tegelijk
Nog lang niet daar
Nog lang niet bij het eind
Maaan, hadden we de auto nog maar
Want nu moeten we alles zelf stappen
En van die stappen worden mijn benen zwaar
Hoe lang nog, hoe lang nog, zijn we er al, is het in de buurt*



*Het mag nog wel even als het maar niet te lang meer duurt
Het wordt al donker en straks is het nacht
En ik weet niet welk avontuur nog op ons wacht
Misschien wel een moeras, een woestijn of een sluwe vos
Ik vind alles oké behalve dan... een donker bos
Met enge dieren die je niet kunt zien terwijl je ze wel kunt
horen
Die opeens voor je staan of kriebelen in je nek
Dan sla ik als een gek om me heen en roep: ga weg, ga weg
Maar hé wat zie ik daar inderdaad het zijn toch bomen
En steeds meer en meer en meer en ja...
Het is een bos.*

- Volg het pad op de kaart richting het derde icoon. Wat kan dit derde icoon betekenen? Waar zijn we uitgekomen?
- Overwin het obstakel in Het Bos door opdracht A of B te voltooien.

Het Bos | Opdracht A **Je Dappere Ik**

Maak tweetallen en laat de leerlingen de volgende gesprekje met elkaar voeren.

- Vertel aan elkaar een moment waarop je iets dappers deed.
- Vertel aan elkaar een moment waarop je iets niet durfde.

Vraag aan de leerlingen: is durven hetzelfde als dapper zijn? Voer hier een kort gesprekje over in de klas.

Vervolg vragen zijn:

- Hoe voelt het als je iets durft?
- Hoe voelt het als je dapper bent? Is dat hetzelfde?

Laat de leerlingen hierna een tekening maken van hun eigen dappere ik. Hoe ziet die 'ik' eruit? Welke kleuren draagt hij/zij? Wat doet hij/zij? Heeft hij/zij mensen bij zich? Wat durft hij/zij allemaal?

Stel na het tekenen de leerlingen de volgende vraag:

Welke actie is het dapperst?

-  **A.** Wanneer iemand bang is voor een spin en jij deze voor die persoon weghaalt.
-  **B.** Wanneer iemand gepest wordt en jij voor diegene opkomt.
-  **C.** Wanneer je iemand troost die verdrietig is.

Tel het aantal stemmen, bij de meeste stemmen voor **A** wordt de opdracht **groen**, bij de meeste stemmen voor **B** wordt de opdracht **geel** en bij de meeste stemmen **C** wordt de opdracht **blauw**. Noteer op het bord welke kleur de opdracht geworden is. Rond de opdracht af door een aantal leerlingen hun keuze te laten onderbouwen. Er is hierin geen goed of fout.

OBSTAKEL 4

DE GROT

1. Vertel de leerlingen dat jullie missie doorgaat en dat jullie nu naar het vierde obstakel gaan. De Grot. Lees het volgende gedicht voor aan de klas:

*Van het bos naar de grot
Onze benen worden moe,
Alles voelt zwaar,
Armen bungelen langs het lichaam
benen voelen als stenen.
De weg vervolgd zich naar beneden.
Het dichtbegroeide bos ligt achter ons
De missie gaat verder,
Halen we het om de daling af te maken?
Kom op, nog even
We moeten nog heel even.
Kom op: Denk aan mooie zaken.
Hoe je je voelt als deze missie zal slagen.
Staar je daarop blind.
In plaats van op de vermoeidheid die van mij wint.
Laten we slapen.
Rusten.
Nee nog even. Mijn hoofd is nog niet moe.
In de verte is een donkere bedoeling.
Het zijn niet de wolken die een storm voorspellen,
Het is iets dat omhult wordt door rots en steen.
Het begon als een zwart puntje
En is, nu we dichterbij komen,
groter dan groots.
We staan voor de ingang van een eindeloze gang.
Het suizen van de wind
Stemmen die erin echoën en langzaam verdwijnen,
De raadsels op de wanden.
Alles wijst op een grot.*



2. Volg het pad op de kaart richting het vierde icoon.
Wat zie je op het plaatje?
3. Overwin het obstakel in De Grot met de opdracht A of B.

De Grot | Opdracht A Muurtekeningen

Op de muren van De Grot staan tekeningen. Voordat we door kunnen moeten deze ontcijferd worden. Elke eerste letter van het antwoord op een raadsel is een letter van het woord dat ontcijferd moet worden. De drie woorden die ontstaan zijn: spier, denk, fantasie.

Er zijn 2 manieren om dit te doen:

1. Lees de raadsels voor en laat de leerlingen raden.
Schrijf het antwoord op het bord.
2. Verdeel de klas in 3 groepen geef elk groepje een raadsel (*zie bijlage 1 – de raadsels* zonder antwoorden voor de groepjes).

De drie raadsels zijn:

– Spier

Dit dier heeft veel poten en maakt een web >
Dit dier lijkt op een grote kat, geel met bruine vlekken, maar is soms ook helemaal zwart >
Dit dier zwemt en spuugt een stofje uit, waarmee je kunt schrijven >
Dit dier heeft heel veel stekels >
Dit dier is een soort klein hert >

Spin

Panther

Inktvis

Egel

Ree

– Denk

Dit dier kan hoog uit het water springen, en dan een salto maken >
Dit dier zegt I-A >
Dit dier heeft een hoorn op zijn neus >
Dit dier is lang, groen, kan zwemmen en heeft een gevaarlijke grote bek met tanden >

Dolfijn

Ezel

Neushoorn

Krokodil

– Fantasie

Dit dier heeft een snavel, is knalroze en staat vaak in het water op 1 poot >
Dit dier klimt in bomen en houdt van bananen >
Dit dier is slijmerig, kruipt langzaam door de tuin en heeft géén huisje op zijn rug >
Dit dier is een groot geel roofdier met zwarte strepen >
Dit dier is een soort kleine slang >
Dit dier loopt héél langzaam, heeft vier poten en draagt zijn huis met zich mee >
Vliegen, bijen, hommels, libellen zijn... >
Dit dier is zwart en wit, heeft een lange staart en lijkt op een kraai >

Flamingo

Aap

Naaktslak

Tijger

Adder

Schildpad

Insecten

Ekster

Stel de vraag:

Welke kracht heb je in deze missie het meest nodig gehad?

- ☒ A. Spierkracht
- ☐ B. Denkkraft
- ☐ C. Fantasie (verbeeldingskracht)

Tel het aantal stemmen, bij de meeste stemmen voor **A** wordt de opdracht **groen**, bij de meeste stemmen voor **B** wordt de opdracht **blauw** en bij de meeste stemmen **C** wordt de opdracht **geel**. Noteer op het bord welke kleur

de opdracht geworden is. Rond de opdracht af door een aantal leerlingen hun keuze te laten onderbouwen. Er is hierin geen goed of fout.

EINDE MISSIE MISSIE GESLAAGD

1. Feliciteer de leerlingen. Jullie hebben de missie succesvol afgerond. Het was niet makkelijk, maar het is jullie gelukt! Bepaal met de leerlingen de kleur die het meest voorkomt bij de obstakels. Lees de beschrijving behorende bij die kleur uit *bijlage 2* voor. Dit voorwerp staat voor de kracht van de klas.

Let op! Stel, er is geen duidelijke uitkomst, lees dan de teksten van de twee meest voorkomende kleuren.

2. Print het vouwblad met het juiste voorwerp uit. Voor elke leerling één.
3. Speel tijdens het printen de audio 'Bedankje Jean-Michel' (zie fragmenttekst hieronder).

Bedankje Jean – Michel

Klas...

Ik wist dat jullie dit avontuur aankonden. Jullie hebben het fantastisch gedaan... maar dit is nog niet het einde. Er zijn nog veel zware jongens op het eiland.

Voordat jullie nog meer avonturen gaan beleven, moeten jullie iets maken om jezelf te beschermen. Het zijn een soort blauwdrukken, die je alleen kan ontcijferen als je het avontuur hebt afgerond.

Het voorwerp dat hieruit komt, moet wel helemaal van jou zijn.

Je mag daarom zelf bepalen hoe je het aanpast.

Het is een papier met allemaal lijnen in drie verschillende kleuren. Ik snap de blauwdrukken niet helemaal, maar net als het avontuur komen jullie hier vast en zeker uit.

Docent... (getyp op de computer) ik heb de blauwdrukken naar de printer van de school gestuurd.

Bedankt klas.

Ik heb het gevoel dat we elkaar vaker gaan tegenkomen.

Ontwerp je voorwerp

1. Deel de geprinte vouwbladen uit.
2. Laat de leerlingen de zin die op de vouwbladen staat verder invullen:
'Met mijn klauw/schild/potloodzwaard kan ik...'
Deze zin kunnen zij op hun supervoorwerp plakken.
3. Volg de stappen op de vouwbladen en plak en vouw het voorwerp.

Bijlage #1

De Raadsels bij opdracht 4



Raadsel 1

Schrijf steeds de eerste letter van het antwoord in het juiste rondje.

1. Dit dier heeft veel poten en maakt een web
2. Dit dier lijkt op een grote kat, geel met bruine vlekken, maar is soms ook helemaal zwart
3. Dit dier zwemt en spuugt een stofje uit, waarmee je kunt schrijven
4. Dit dier heeft heel veel stekels
5. Dit dier is een soort klein hert

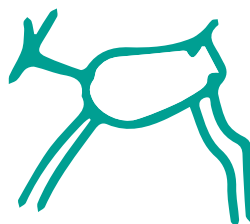
1

2

3

4

5



Raadsel 2

Schrijf steeds de eerste letter van het antwoord in het juiste rondje.

1. Dit dier kan hoog uit het water springen, en dan een salto maken
2. Dit dier zegt I-A
3. Dit dier heeft een hoorn op zijn neus
4. Dit dier is lang, groen, kan zwemmen en heeft een gevaarlijke grote bek met tanden

1

2

3

4



Raadsel 3

Schrijf steeds de eerste letter van het antwoord in het juiste rondje.

1. Dit dier heeft een snavel, is knalroze en staat vaak in het water op 1 poot
2. Dit dier klimt in bomen en houdt van bananen
3. Dit dier is slijmerig, kruipt langzaam door de tuin en heeft géén huisje op zijn rug
4. Dit dier is een groot geel roofdier met zwarte strepen
5. Dit dier is een soort kleine slang
6. Dit dier loopt héél langzaam, heeft vier poten, en draagt zijn huis met zich mee
7. Vliegen, bijen, hommels, libellen zijn...
8. Dit dier is zwart en wit, heeft een lange staart en lijkt op een kraai

1

2

3

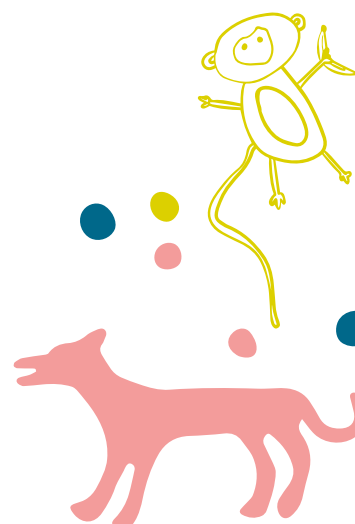
4

5

6

7

8



Bijlage #2

Klauw / Schild / Potloodzwaard



→ De Klauw

De klauw past perfect bij deze klas. Jullie zijn echte doorzetters. Elk obstakel hebben jullie moedig overwonnen. Geen gevaar is jullie te groot. Jullie zijn sterk op elk vlak. Als er een slechterik op jullie pad komt, wordt hij overdonderd door jullie kracht. Hierbij de machtige krachten van de klauw.



→ Het Schild

Het schild geeft jullie kracht! Als klas zijn jullie een goed geolied team. Voor elkaar opkomen is voor jullie geen probleem. Dankzij deze eigenschappen zijn jullie de missie veilig doorgekomen. Samen kunnen jullie elke slechterik aan. Neem dit mee. De eigenschappen van jullie klas komen in veel situaties goed van pas. Jullie zijn het schild waardig.

→ Het Potloodzwaard



In jullie handen kent de kracht van het potloodzwaard geen grenzen. Dit is dan ook de reden dat jullie dit avontuur feilloos zijn doorgekomen. De ideeën en oplossingen, die jullie hebben gebruikt om de missie af te ronden, zijn creatief en fantasievol. Nu jullie ook nog de kracht van het potloodzwaard hebben, worden er nog meer werelden geopend. Met het potloodzwaard komen jullie ideeën tot leven.

Bijlage #3

B-opdrachten



OBSTAKEL 1 | De Auto | Opdracht B

Laat de leerlingen naast hun stoel staan. De Auto is stuk en deze moet gemaakt worden, dit gaan we samen doen. De stoel is zogenaamd De Auto die kapot is. Laat ze de volgende handelingen bij De Auto uitbeelden:

1. Zet de motor van De Auto aan
2. Tank De Auto vol benzine
3. Duw De Auto
4. Maak een opstart geluid van De Auto
5. Maak de autodeur open en sla hem weer dicht
6. Schop tegen De Auto uit boosheid
7. Plaats een nieuw wiel onder De Auto
8. Trek De Auto naar voren

Herhaal deze handelingen in willekeurige volgorde en verhoog het tempo, tot De Auto weer is gemaakt.

Stel de leerlingen de volgende vraag:

Hoe voel je je als iets gelukt is?

-  A. Enthousiast
-  B. Machtig
-  C. Tevreden

Tel het aantal stemmen, bij de meeste stemmen **A** wordt de opdracht **geel**, bij de meeste stemmen **B** wordt de opdracht **groen** en bij de meeste stemmen **C** wordt de opdracht **blauw**. Noteer op het bord welke kleur de opdracht geworden is.

Rond de opdracht af door een aantal leerlingen hun keuze te laten onderbouwen. Er is hierin geen goed of fout.



OBSTAKEL 2 | Het Ravijn | Opdracht B

De leerlingen staan achter hun stoel. Ze staan aan de rand van Het Ravijn en kijken naar beneden. In Het Ravijn is iets waar jij bang voor bent. Vraag de leerlingen: 'Wat is er te zien? Wat is er te horen? Waar ben jij bang voor? Stel je voor dat je niet bang bent, is er dan misschien iets waar anderen bang voor zijn?'

Laat de leerlingen dat waar ze bang voor zijn tekenen. Bekijk als de tekeningen klaar zijn of er angsten hetzelfde zijn. Of zijn er dingen waar niemand anders bang voor is?

Stel de vraag:

Hoe zou je leven eruitzien als je nooit meer bang zou zijn?

-  A. Fantastisch! Dan kan ik alles doen wat ik wil.
-  B. Een beetje leuk maar ook een beetje stom, want bang zijn maakt sommige dingen ook extra spannend.
-  C. Helemaal niet leuk! Als niemand meer ergens bang voor is kan dit heel gevaarlijk zijn.

Start een kort gesprek over deze vraag in de klas en laat daarna de leerlingen stemmen.

Tel het aantal stemmen, bij de meeste stemmen voor **A** wordt de opdracht **groen**, bij de meeste stemmen voor **B** wordt de opdracht **geel** en bij de meeste stemmen **C** wordt de opdracht **blauw**. Noteer op het bord welke kleur de opdracht geworden is.

Rond de opdracht af door een aantal leerlingen hun keuze te laten onderbouwen. Er is hierin geen goed of fout.



OBSTAKEL 3 | Het Bos | Opdracht B

Om door Het Bos te komen hebben we moed nodig!

Om extra moedig te worden kun je een drankje drinken.

Wat zit er allemaal in dit drankje? Maak groepjes van 5 en laat de leerlingen een recept maken voor dit drankje. Dit kan door een tekening te maken of door een recept te schrijven. Deze opdracht kan ook klassikaal gedaan worden.

Tip! Moedig de leerlingen aan om eigenschappen te gebruiken in de receptenlijst. Bijvoorbeeld:

- 2 el zelfvertrouwen
- een snufje brutaliteit
- 500 gr vriendelijkheid
- etc.

Wat heb je het meest nodig om moedig te zijn?

-  A. Zelfvertrouwen
-  B. Een sterk team
-  C. Doorzettingsvermogen

Tel het aantal stemmen, bij de meeste stemmen voor **A** wordt de opdracht **groen**, bij de meeste stemmen voor **B** wordt de opdracht **blauw** en bij de meeste stemmen **C** wordt de opdracht **geel**. Noteer op het bord welke kleur de opdracht geworden is.

Rond de opdracht af door een aantal leerlingen hun keuze te laten onderbouwen. Er is hierin geen goed of fout.

Vervolg Bijlage #3 / B-opdrachten



OBSTAKEL 4 | De Grot | Opdracht B

Denken

1. We zijn aangekomen in de grot. Het is hier donker en heel stil. We kunnen hier even de tijd nemen om na te denken of om aan helemaal niets te denken. Maar hoe doe je dat eigenlijk?
 - Zet een timer op 1 minuut. Vraag de leerlingen hun ogen te sluiten, stil te zijn en aan echt aan helemaal niets te denken.
 - Als de minuut voorbij is bespreek je samen: Is het gelukt om aan niets te denken? Waarom wel of niet? Was het moeilijk?
 - Laat de leerlingen een tekening maken van iets waar zij aan hebt gedacht in deze minuut. Zijn er leerlingen die aan 'niets' hebben gedacht? 'Laat deze leerlingen dan een tekening maken van hoe dat 'niets' er uit zag.
 - Bespreek klassikaal wat de leerlingen hebben getekend. Zijn er overeenkomsten?
2. Start een klassikaal filosofisch gesprek vanuit de startvraag: Zijn jouw gedachtes alleen van jou? Mogelijke vervolgvragen:
 - Wat als je morgenochtend wakker wordt en je hebt helemaal geen gedachtes meer, hoe zou je dag er dan uit zien?
 - Hoe zou de wereld eruitzien als iedereen hardop zou moeten zeggen wat zij/hij denkt?
 - Is denken hetzelfde als fantaseren?
 - Denk jij in woorden of in plaatjes?