



LITERAIR BAL

Opgemaakt door: Krystyna Rózga

Leeftijd van de deelnemers – 7-10 jaar

Benodigde tijd voor de activiteiten: 3 uur

Algemene doelstellingen:

- Opbouwen van positieve associaties met literatuur
- Integratie en versterking van relaties tussen deelnemers
- Ontwikkelen van creativiteit en verbeeldingsvermogen

Gedetailleerde doelstellingen:

- Teamwork
- Elementen uit de verhaalplot gebruiken voor de lol en deze naspelen als spel

Methoden:

- Dansspelletjes
- Bewegingsspelletjes

Sleutelwoorden:

Literatuur, boeken, dansspelletjes, thematische spellen, carnavalsspel

Materiaal:

- apparatuur voor het opnemen van muziek
- dekens – twee per groep van 10 personen (I.c.)
- een kaart (I.e.)
- stoelen – zoveel stoelen als deelnemers (II.a.)
- kaarten met een lijst met vragen voor de deelnemers (II.b.)
- kaarten met daarop de personages vermeld die moeten worden gevonden en iets om ze aan de rug te bevestigen (II.c.)

I. DANSSPELLETJES

a) Bevriezen

De leider kiest een van de duistere personages, uit de favoriete boeken van de deelnemers, die kan toveren. Bijvoorbeeld de Witte Heks uit de „Kronieken van Narnia”, iemand uit „Harry Potter” enz.





De deelnemers vermaken zich tijdens muziek, en als de muziek stopt, wordt een betovering uitgesproken over iedereen – naargelang het gekozen personage: veranderen in steen, de spreuk van Petryficus Totalus enz. Iedereen moet onbeweeglijk blijven terplaatse, alsof ze betoverd waren. Het antidotum is het opnieuw aanzetten van de muziek. Het spel wordt een paar keer herhaald.

b) Magisch leesnetwerk

Terwijl de muziek speelt verspreidt de magie van het lezen zich door de zaal – bij de start proberen twee personen die elkaar vasthouden bij de hand andere deelnemers te pakken te krijgen en in hun gelederen op te nemen. Wanneer een van de spelers wordt aangeraakt, sluit hij/zij zich aan bij het paar en neemt de hand van een van de personen, waardoor hun bereik groter wordt. Er vormen zich driehoeken, vierhoeken en een steeds groter netwerk. De deelnemers proberen aan het net te ontsnappen maar uiteindelijk is het netwerk zo lang dat het alle personen die nog niet gevangen zijn kan omvatten.

c) Estafette van helden

De baldeelnemers worden verdeeld in groepen van 10 personen. De onderverdeling kan gebeuren op basis van gelijkheid van kostuums, gemeenschappelijke kenmerken met betrekking tot de kostuums of vrije keuze van de kinderen.

Elke groep wordt in vijven gedeeld – een vijfde gaat naar één kant van de zaal, het andere vijfde naar de andere kant. De taak bestaat eruit om elkaar van de ene naar de andere kant te brengen met een magisch voertuig (dit kan een strijdswagen, een vliegend tapijt, een magische bezem, een pegasus zijn – naargelang de literaire interesses van de kinderen). De rechterkant begint: de ene persoon trekt een andere op een deken die vervolgens gaat zitten en het deken tussen de benen houdt en waarbij ze zich met de handen aan mekaar vasthouden. De persoon die getrokken werd, gaat naar het einde van de rij en wordt de laatste persoon die gaat trekken.

De persoon die trekt is nu de persoon die getrokken wordt – op die manier wordt elke deelnemer aandrijvende kracht en ruiter.

Teams strijden tegen elkaar om te zien welk team het snelst alle deelnemers van een kant van de zaal naar de andere kan brengen, dit team wint.

d) Bezoek aan verschillende werelden

Deelnemers vormen tweetallen en beginnen in paren te dansen op muziek. Als de muziek stopt, moet men snel een andere partner vinden. Dit herhaalt zich een paar keer en de speldeelnemers moeten ervoor zorgen dat ze elke keer met iemand anders dansen.

e) Reizen per schip

De leider kiest een verhaal waarin de personages per schip reisden. Bijvoorbeeld „Reis van het Drakenschip”, „In 80 dagen rond de wereld”, „Peter Pan” of een ander verhaal waarin per schip wordt gereisd.

De deelnemers staan in het midden van de zaal, de leider op een platform. Hij/zij houdt A4-kaarten in de handen, een imitatie van de situatie aan boord van het schip. Wanneer hij/zij

de kaart in een bepaalde richting draait, doen de deelnemers alsof het de vloer onder hun voeten is – een kanteling naar links betekent dat iedereen door de zwaartekracht naar links wordt getrokken, een kanteling naar rechts duwt hen de rechterkant op.

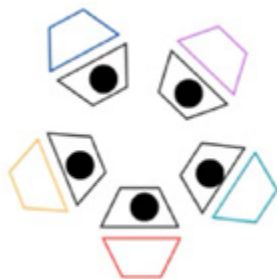
De kaart kan golven, stuiteren, stijgen, dalen, krullen, omhoog, omlaag, naar links, naar rechts kantelen...

Tijdens de demonstratie weeft hij/zij een verhaal waarin de verschrikkelijke momenten van kanteling worden belicht, daarbij optimaal gebruikmakend van zijn/haar kennis van het verhaal waaruit hij/zij de ideeën putte.

II. SOCIALE SPELLEN

a) Speed date

Stoelen worden in cirkels in de zaal opgesteld: een deel van de stoelen met de rug naar elkaar, een deel van de stoelen in tegenovergestelde richting – er moeten twee cirkels ontstaan, een binnencirkel en een buitencirkel. Bij een groot aantal deelnemers moet een aantal cirkels worden opgesteld zodat elke deelnemer een plaats heeft. Eén cirkel kan maximaal 10/12 personen huisvesten – een te grote groep rekt het spel te lang.



(De zwarte ruiten vormen de binnencirkel, de gekleurde de buitencirkel.

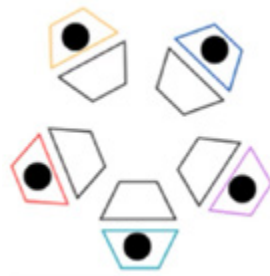
De met stip gemarkeerde plaatsen zijn de plaatsen van de sprekers.)

De deelnemers gaan zitten en een persoon in de binnencirkel vertelt een persoon in de buitencirkel over zijn/haar vermomming – een boek/personage dat inspirerend was. Dit duurt 60 seconden. Daarna kondigt de leider een verandering aan en de personen van de buitencirkel verwisselen van plaats, volgens de wijzers van de klok naar de plaats ernaast.



(De pijlen geven de veranderingsrichting van de personen van de buitencirkel aan.)

Nu vertelt de buitencirkel over vermomming en inspiratie voor zijn/haar keuze.



(De met stip gemarkeerde plaatsen zijn de plaatsen van de sprekers.)

Het spel duurt voort totdat de personen van de buitencirkel terugkeren naar hun startplaatsen.

b) Zoek iemand uit de lijst

Het voorbereiden van het spel vereist kennis van de vermomming van de deelnemers – dit kunt u vooraf doen of tijdens het evenement.

Elke deelnemer ontvangt een lijst waarop de kenmerken en ervaring van literaire personages zijn genoteerd. Binnen een vastgestelde tijd (de tijd hangt af van het aantal deelnemers) snellen de speldeelnemers door elkaar en stellen elkaar vragen om de persoon te vinden die zich heeft verkleed zoals in de beschrijving. Een persoon mag alleen worden toegewezen aan één kenmerk, zelfs als hij/zij bij meerdere punten past.

Voorbeeldlijst van kenmerken:

- personage dat kon toveren
- personage dat kon vertrouwen op zijn/haar vriend
- personage uit een ander land
- personage dat een huisdier had
- personage afkomstig uit de fantasiewereld
- personage dat een meisje was
- personage dat een jongen was
- personage dat magische kracht had
- personage dat grappige dingen deed
- personage dat tijdens het spel iemand uit zijn/haar wereld in de zaal heeft
- personage dat het kwaad overwon

Het spel eindigt na de vastgestelde tijd en de leider gaat na hoeveel personen erin geslaagd zijn om in die tijd de hele lijst in te vullen.

c) Wie is mijn literaire vriend?

Het spel begint met het opstellen van een lijst met vermommingen – elke deelnemer kan bij het begin melden als wie hij/zij zich wil vermommen.

Bij de start van het spel krijgt elke deelnemer een kaart op de rug gespeld met een willekeurig gekozen personage, waarin iemand anders zich heeft vermomd, en zodanig dat de speldeelnemers niet weten wie hun literaire vriend is. De deelnemers kunnen vragen stellen met JA of NEE als antwoord. De taak bestaat eruit om aan de hand van de tips te raden wie de literaire metgezel is en hem/haar te vinden. De deelnemers lopen rond in de zaal en vragen



iedereen om details die hen helpen te herkennen wie is toegewezen aan de kaart die op hun rug is gespeld. Als een deelnemer raadt wie aan hem/haar werd toegewezen, vraagt hij de persoon die zo is vermomd om de kaart los te maken van zijn/haar rug.

AANPASSING

Men kan deelnemers in paren selecteren, zodat ze samen naar elkaar zoeken. Dan zoeken ze elkaar – Harry Potter moet bijvoorbeeld Gandalf zoeken, en Gandalf Harry Potter. Na beëindiging van het spel kan men samen in de paren dansen die elkaar hebben gevonden.

