

auteur: Joyce Ketelaars

Maak je eigen boekbordspel

De kinderen maken in groepjes of met de hele klas een eigen bordspel rondom een zelfgekozen boek. Zorg dat iedereen in het groepje het boek heeft gelezen of gebruik het boek dat je net hebt voorgelezen in de klas. De kinderen bedenken opdrachten die te maken hebben met het verhaal en de personages. Zo duiken ze dieper in het boek. Ze ontdekken meer over de personages en leren hoe verschillende gebeurtenissen in het verhaal passen. Bespreek samen de opdrachten.

Wat heb je nodig?

- stappenplan Boekbordspel
- printblad Speelbord
- printblad Spelregels
- dobbelstenen en pionnen

Werkvorm

- klassikaal of in groepjes

auteur: Joyce Ketelaars

Maak je eigen boekbordspel

Stap 1

Kies samen een boek. Zorg dat het een boek is dat jullie allemaal leuk vinden en goed kennen.

Stap 2

Bedenk een eindpunt voor het spel. Als je daar als eerste bent, heb je gewonnen. Stel jezelf vragen als: *Wat is een belangrijke plek in het boek? Of: Wat wil de hoofdpersoon bereiken?* Dat wordt het eindpunt van je spel. Teken het in het midden van het bord. Denk bijvoorbeeld aan een klaslokaal bij Mees Kees, een vuurtoren bij Lampje, twee vrienden bij Gozert.

Stap 3

Verzin voor de vijftien gekleurde vakjes op het speelbord opdrachten. Elke opdracht heeft te maken met het boek. Bedenk dus eerst wat er allemaal gebeurt in het verhaal. *Wie of wat helpt de hoofdpersoon? En wie of wat juist niet?*

Stel, je kiest voor het boek *Harry Potter en de steen der wijzen*. Bij het eerste gekleurde vakje kun je een opdracht maken als: *Hagrid komt je ophalen, ga twee vakjes vooruit*. Bij een ander vakje kies je juist voor stappen terugzetten, bijvoorbeeld: *Je wordt betrap door Sneep, ga zes vakjes terug*. Schrijf de opdrachten op het printblad Spelregels.

Stap 4

Bedenk bij het gekleurde vakje 58 iets waardoor de speler helemaal opnieuw moet beginnen. Bij *De Boomhut* bijvoorbeeld: *Je boomhut stort in, begin opnieuw!* En bij *Mees Kees*: *Je wordt van school gestuurd door Dreus, begin opnieuw!*

Stap 5

Bedenk voor het laatste gekleurde vakje (vakje 62) een grappige opdracht. Laat de speler iets doen wat past bij het boek, bijvoorbeeld een liedje zingen, een personage nadoen of uitbeelden of een stukje uit het verhaal naspelen.

Stap 6

Geef je bordspel een leuke naam en schrijf dat op het printblad Spelregels. Versier je spel met kleine tekeningen en kleuren.

Stap 7

Speel samen het spel!

Tip

Kijk voor een uitgewerkt voorbeeldspel naar het printblad *Uitgewerkt voorbeeld spelregels*.



auteur: Joyce Ketelaars

naam: _____

Boekbordspel

START
↓

36				32		
			59	58		
						27
	40		62			
6.					52	22
	45					
					50	
9.						
			14			18

AANGEBODEN DOOR:

auteur: Joyce Ketelaars

naam: _____

Spelregels voor _____

Speel het spel net zoals Ganzenbord.

Bij deze vakjes moet je iets extra's doen:

6	_____
9	_____
14	_____
18	_____
22	_____
27	_____
32	_____
36	_____
40	_____
45	_____
50	_____
52	_____
58	_____
59	_____
62	_____

AANGEBODEN DOOR:

auteur: Joyce Ketelaars

naam: _____

Spelregels voor Potterpad

6	<i>Hagrid komt je ophalen. Ga twee vakjes vooruit.</i>
9	<i>Je vangt de snaai tijdens Zwerkbal. Ga naar vakje 22.</i>
14	<i>Je maakt ruzie met Malfidus. Ga twee vakjes terug.</i>
18	<i>Van de sorteelhoed mag je naar Griffoendor. Je mag nog eens gooien.</i>
22	<i>Je bent van je bezem gevallen. Sla een beurt over om beter te worden.</i>
27	<i>Je zit in de Zweinsteinexpres. Ga zes vakjes vooruit.</i>
32	<i>Je zit vast in de plant Duivelsstrik. Blijf wachten tot iemand voorbijkomt om je te redden. De beurt erna mag je weer verder.</i>
36	<i>Je komt te laat in de les bij professor Anderling. Ga twee vakjes terug.</i>
40	<i>Je pakt de verkeerde vliegende sleutel. Ga terug naar vakje 22.</i>
45	<i>Je zit onder trollensnot. Sla een beurt over om je te wassen.</i>
50	<i>Professor Sneep betrapt je. Ga zes vakjes terug.</i>
52	<i>Je gebruikt je onzichtbaarheidsmantel. Ga stiekem twee vakjes vooruit.</i>
58	<i>Je maakt de driekoppige hond Pluisje wakker ... Begin opnieuw!</i>
59	<i>Je krijgt hulp van Ron en Hermelien. Je mag nog eens gooien.</i>
62	<i>Zing een slaapliedje voor Pluisje.</i>

AANGEBODEN DOOR: