



# HALLOWEEN

## is mijn favoriete feest

Dag lieve vrienden!

In Bolivia vieren we vaak feest. Zo is er natuurlijk nieuwjaar op één januari en kerstmis op 25 december. Op één oktober vieren we de dag van de boom. Dan worden er heel veel bomen geplant in het land en vieren we de bomen omdat ze zo belangrijk voor ons zijn. Op 23 juli vieren wij de dag van de vriendschap. Dan schrijf ik brieven aan mijn vrienden en geven we elkaar extra veel knuffels.

Maar mijn favoriete feest is Halloween. Dat vieren we op 31 oktober. Op één november is het Allerheiligen en op twee november is het Allerzielen. Hier noemen we dat Dia de los Muertos, dag van de doden. Dat zijn dus drie dagen feest. Samen met mijn vrienden verkleed ik me in een bosmonster. We proberen er zo eng mogelijk uit te zien en laten dan de mama's en de papa's goed schrikken. Wie schrikt, pleziert ons met wat snoepjes of ander lekkers dat we 's avonds gezellig opeten.

Overdag houden we ons bezig met het maken van moddermonsters. We maken modder met water en aarde, zoeken takken en andere natuurelementen bij elkaar en maken monsters op alle bomen op het terrein.

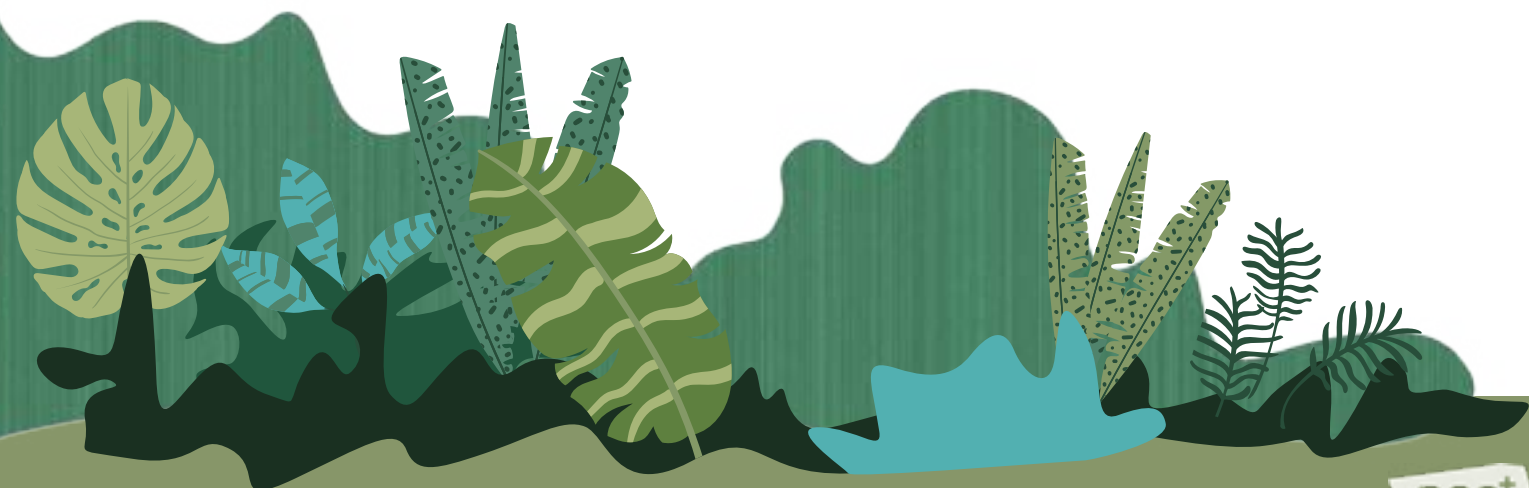
's Avonds maken we dan een tocht door het bos. We mogen dat niet alleen doen, dus leidt mijn papa de hele tocht. We proberen elkaar onderweg wat bang te maken. Hoe dan ook: die wandeling is elke keer opnieuw spannend. Je weet nooit welke dieren je onderweg zult tegenkomen. We sluipen door het hoge gras en zoeken ons een weg door alle takken en planten.

Zijn jullie al eens in een bos geweest als het donker is? Of maken jullie ook jaarlijks een echte griezeltocht? (klasgesprek)



# INHOUD

Halloween is mijn favoriete feest	1
Startactiviteit	3
Spokentikkertje (15')	3
Lesopdrachten	4
Moddermonsters (30')	4
Drama in het bos (45')	5
Onderzoekend leren met taal: maak een stappenplan (60')	6
Afsluiter	7
Moordenaartje (10')	7
Vermelding eindtermen	8
Moddermonsters	8
Drama in het bos	8
Onderzoekend leren met taal: maak een stappenplan	8





# STARTACTIVITEIT

DIERENDIKKEBERTHA (10')



Materiaal: /

Eén leerling is de tikker, we noemen hem/haar het spook. De andere kinderen verspreiden zich in het bos. Het spook tikt de andere kinderen. Wie geraakt is, blijft stokstijf stil staan. Getikte kinderen kunnen bevrijd worden wanneer een ander kind hem/haar 2x ronddraait. Dan kan het kind terug meedoen.

# LESOPDRACHTEN



## MODDERMONSTERS (30')

**Vakgebied:** beeldles - creatieve verwerking

### Kerdoelen:

- De leerlingen maken met behulp van natuurlijke materialen een monstertje
- De leerlingen beleven plezier om hun fantasie beeldend weer te geven.
- De leerlingen verzinnen een verhaal of context rond hun beeldend werk.
- De leerlingen luisteren naar de zelfverzonnen verhalen van klasgenoten.

### Werkvorm: /



**Materiaal:** handdoek, handschoenen, eventueel extra water

### Werkwijze:

Niets leuker dan moddermonsters maken met Halloween. Ik doe dat elk jaar opnieuw, nu is het jullie! Met water en aarde kan je modder maken, maar even goed vind je al modder in het bos. Jullie gaan te werk in groepjes van twee of drie kinderen. Zoek een boom waar je je moddermonster op wil maken. Maak of zoek modder en breng die aan op de boom. Het is belangrijk dat de modder goed blijft plakken. Je wilt niet dat jouw moddermonster los komt te hangen terwijl je bezig bent. Als het moddermonster aan de boom hangt, kunnen jullie het versieren. Dat kan je doen met materialen die in het bos te vinden zijn. Het monster krijgt haar, ogen, neus, mond... door takjes, bladeren en noten.



Als de moddermonsters klaar zijn, verzint elk groepje een verhaal rond zijn moddermonster. Bedenk een naam, eigenschappen, hobby's, familiebanden... Nadien stelt elk groepje zijn monster voor aan de rest van de klas. Dit kan bijvoorbeeld ook in de vorm van een toneeltje.



**Tip:** Je kan er nog dieper op in gaan in de klas. Laat de kinderen een computeropdracht maken over hun moddermonster. Kies voor een powerpointpresentatie waarin hobby's, familieleden...verder aan bod komen. Of maak een Facebook-profiel van het monster.



## DRAMA IN HET BOS (45')

**Vakgebied:** Muzische vorming – drama – transformatie

### Kerdoelen:

- De leerlingen transformeren zich in een gegeven rol in de context van een spel.
- De leerlingen geven een attribuut een andere functie op basis van hun creativiteit
- De leerlingen transformeren in een gegeven rol, waarbij ze zelfvertrouwen hebben in hun eigen expressieve mogelijkheden.

**Werkvorm:** individueel en klassikaal



**Materiaal:** acteerkaartjes

### Werkwijze:

Het is Halloween-avond. Alle heksen, reuzen en vampiers komen tevoorschijn. Maar die wezens komen eigenlijk niet zo goed overeen, waardoor er steeds een gevecht ontstaat. Wie wint van wie?

**STAP 1** We spelen een variant op blad-steen-schaar. Wanneer er een gevecht ontstaat is:

- de heks sterker dan de reus;
- de vampier sterker dan de heks;
- de reus sterker dan de vampier.

De leerlingen lopen eerst door elkaar. Wanneer de leerkracht zegt: “transformeer in een XXX” (keuze uit reus/heks/vampier), lopen de leerlingen rond als dat personage. Dit herhaal je enkele keren met de drie verschillende wezens. (Bijvoorbeeld: als reus stap je met grote passen, maak jezelf groot en spreek met een zware stem. Als heks buig je rug en krul je je vingers. Je spreekt met een schelle stem. Vampiers hebben grote ogen, zijn erg fier en zwaaien met een cape. Ze spreken met een duistere stem.)

**STAP 2** De leerlingen wandelen rond. Wanneer de leerling iemand tegenkomt, zeggen ze tegen elkaar HEKS – REUS – VAMPIER. Wanneer ze dat zeggen, kiezen ze in wie ze veranderen. De sterkste wint, de andere leerling wordt nu ook dat wezen. (Bijvoorbeeld: een leerling is heks en een andere leerling een reus. De heks wint dus de verliezer wordt nu ook een heks). Daarna lopen ze verder en spelen het spel tegen een andere leerling. Na enkele keren bekijk je welk wezen nu het meeste voorkomt.

**STAP 3** Elke leerling neemt een acteerkaartje. Ze zoeken in het bos naar een voorwerp waarmee ze hun acteeropdracht uitvoeren. Dat voorwerp transformeert mee in hun rol. Een tak kan plots een gitaar zijn...

De helft van de klas acteert, de andere helft loopt rond en gaat in gesprek met de acteur (die blijft in zijn rol). Kan je raden met wie je aan de praat raakte en wat hij of zij aan het doen is? Wissel daarna de groepen om.



**Tip:** Is het voor jouw klasgroep moeilijk om een voorwerp te laten transformeren?

Stimuleer hen met de volgende opdracht: alle leerlingen staan in een kring. In het midden ligt een tak. De leerlingen lopen vrij naar de tak en doen er iets mee wat de betekenis van de tak doet veranderen (vb gitaar). Daarna legt die leerling de tak terug op de grond en keert terug naar de kring. Een andere leerling loopt nu naar de tak en maakt er een ander voorwerp van dat hij/zij gebruikt (vb baseballbat).



## ONDERZOEKEND LEREN MET TAAL: MAAK EEN STAPPENPLAN (60')

**Vakgebied:** taal – schrijven van een stappenplan – onderzoekend leren

### **Kerdoelen:**

- De leerlingen schrijven een stappenplan voor een gegeven eindresultaat.
- De leerlingen reflecteren over hun eigen proces om een stappenplan uit te schrijven, waarbij ze inzetten op een proces van persoonlijke groei.
- De leerlingen werken samen in groep zonder onderscheid van persoonlijkheden in de klas.
- De leerlingen werken met voldoende zelfvertrouwen en een kritische blik om een eigen stappenplan te schrijven.

**Werkvorm:** in duo



**Materiaal:** schrijfgerief, schriftje, opdrachtenkaart

### **Werkwijze:**

De leerlingen schrijven een stappenplan aan de hand van een gegeven opdracht.

**STAP 1** De leerlingen krijgen per twee een opdrachtkaart. Aan de hand van materialen uit de kar en in het bos maken ze wat er op de kaart staat. Denk na over hoe je te werk zal gaan. Brainstorm over de verschillende stappen en test al eens uit: wat loopt er goed, wat loopt er mis?

**STAP 2** Schrijf een stappenplan uit. Zorg dat alle stappen duidelijk zijn, zodat een andere groep exact hetzelfde kan namaken.

**STAP 3** Elk groepje krijgt het stappenplan van een ander duo. Volg het stappenplan. Is alles duidelijk en in de juiste volgorde geschreven? Zijn er stappen overgeslagen? Noteer feedback aan de schrijvers van het stappenplan.

Als jullie een kriebeldier hebben gevonden, maken jullie het dier na met natuurlijke materialen. Maak het een stuk groter dan het diertje in werkelijkheid is. Stel nadien het dier voor in groep.



# AFSLUITER

## MOORDENAARTJE (10')



### **Materiaal: /**

### **Werkwijze:**

Niets griezeliger dan spelletjes en verhalen over gruwelijke moorden. Kennen jullie moordenaartje? Ga allemaal in een kring zitten. Iedereen doet de ogen toe. De leerkracht gaat straks rond en tikt op jullie rug. Wie één tikje krijgt, is een burger. Wie twee tikjes krijgt, is de moordenaar en wie drie tikjes krijgt, is de rechercheur. Die onderzoekt de moordzaak. In het spel is er één moordenaar en één rechercheur.

Eens de rollen verdeeld zijn, mag iedereen zijn ogen openen en begint het spel. De moordenaar moet zo onopvallend mogelijk de medeleerlingen uitschakelen. Dit doet hij of zij door te knipogen naar het slachtoffer. Heeft iemand naar jou geknipoogd? Dan val je dood. Let op: wie gedood wordt, roept in één woord hoe die de dag ervaren heeft en gaat dan neer liggen.

Bijvoorbeeld: Cristian knipoogt naar mij. Ik val dood maar roep op dat moment heel luid “spannend”, omdat ik het een spannende dag vond.

De rechercheur moet zien te achterhalen wie de moordenaar is. Let op: de rechercheur mag maar 2 gokken wagen. Denk je het te weten? Roep luid de naam van wie jij denkt dat de moordenaar is. Ben je fout, dan krijg je een tweede kans. Is het je dan nog niet gelukt om de moordenaar te raden, wint de moordenaar het spel en doen we het nog eens.

# EINDTERMEN

## MODDERMONSTERS

### Muzische vorming

- 1.2 De leerlingen kunnen door betasten en voelen (tactiel), door kijken en zien (visueel) impressies opdoen, verwerken en erover praten.
- 1.4 De leerlingen kunnen plezier en voldoening vinden in het beeldend vormgeven en genieten van wat beeldend is vormgegeven.
- 3.3 De leerlingen kunnen geconcentreerd luisteren naar een gesproken tekst (verteld of voorgelezen) en die mondeling, schriftelijk, beeldend of dramatisch weergeven.

## DRAMA IN HET BOS

### Muzische vorming – drama

- 3.5 De leerlingen kunnen ervaringen, gevoelens, ideeën, fantasieën ... uiten in spel.
- 3.6 De leerlingen kunnen een aan de speelsituatie aangepaste en aangename spreektechniek ontwikkelen (articulatie, adembeheersing, tempo, toonhoogte) en verschillende verbale en non-verbale spelvormen improviseren.

### Muzische vorming – attitudes

- 6.4° De leerlingen kunnen vertrouwen op hun eigen expressiemogelijkheden en durven hun creatieve uitingen tonen.

## ONDERZOEKEND LEREN MET TAAL: MAAK EEN STAPPENPLAN

### Nederlands

- 4.2 De leerlingen kunnen (verwerkingsniveau = beschrijven) een oproep, een uitnodiging, een instructie richten aan leeftijdgenoten.
- 6.1° De leerlingen zijn bereid om op hun niveau:
  - bewust te reflecteren op taalgebruik en taalsysteem.
  - van de verworven inzichten gebruik te maken in hun talig handelen.
- 6.6 De leerlingen kunnen op hun niveau reflecteren op de door hen gebruikte luister-, spreek-, lees- en schrijfstrategieën, en daarbij de attitudes, kennis en vaardigheden van de



### **Sociale vaardigheden**

- 1.5 De leerlingen kunnen bij groepstaken leidinggeven en onder leiding van een medeleerling meewerken.
- 3. De leerlingen kunnen samenwerken met anderen, zonder onderscheid van sociale achtergrond, geslacht of etnische origine.

### **Leren leren**

- 6. Houdingen en overtuigingen

De leerlingen kunnen op hun niveau leren met:

- nauwkeurigheid;
- efficiëntie;
- wil tot zelfstandigheid;
- voldoende zelfvertrouwen;
- voldoende weerbaarheid;
- houding van openheid;
- kritische zin.