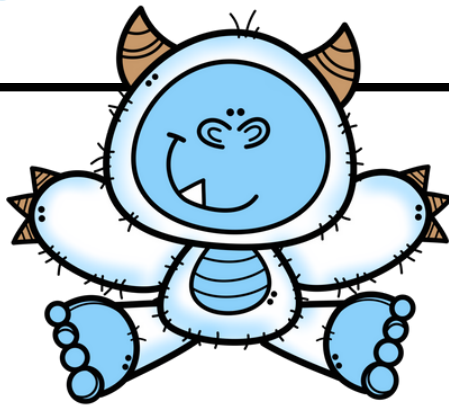




De Yeti van de sneeuwpool.

Het verhaal:

Ergens op de wereld is een plaatsje: de “sneeuwpool”. Hier wonen sneeuwpoppen in vrede. Helaas wordt deze vrede verstoord door een Yeti die alle sneeuwpoppen laat smelten. De Yeti verstopt zich steeds goed, dus niemand weet wie/waar hij is. Alle sneeuwpoppen zijn bang omdat deze Yeti alleen toeslaat als iedereen slaapt.

Het doel van het spel:

Het vinden en stoppen van de Yeti. Als de Yeti gevonden is door de superspeurder, hebben de superspeurder, superpop en de bewoners het spel gewonnen. Als de Yeti de superspeurder laat smelten heeft de Yeti gewonnen.

Variaties op het spel:

- Je kunt er voor kiezen (hoe groter je groep is) om meerdere setjes van de bijzondere rollen te printen en uit te delen. Op deze manier kan je spelen met bijvoorbeeld 3 Yeti's, 3 super speurders en 3 superpops. Op deze manier moeten de leerlingen stil overleggen wie ze uitschakelen of redden. Een goede oefening voor samenwerking/groepsvorming. **Tip:** zet een timer voor de tijd die de leerlingen hebben om te overleggen bijvoorbeeld 30 sec.
- Je kunt zelf (of met de groep) extra rollen bedenken. Bijvoorbeeld een politieagent of een Yetijager. Vul samen de rollen in.

Print tips:

- Print genoeg kaartjes voor de hele groep. De bewoners kun je dubbel printen, de kinderen zien elkaars kaartjes namelijk niet (meerdere bakkers in het dorp is dus niet erg).
- Print evenveel iglo's als rollen.
- De kaartjes kunnen op gekleurd papier geprint worden, de sneeuwvlokken kunnen als achtergrond (dubbelzijdig) geprint worden.

Rollen in het spel:

De spelleider is de enige rol die voor iedereen kenbaar wordt gemaakt. De andere rollen zijn geheim. Anders wordt het voor de Yeti wel heel makkelijk om direct de superspeurder uit te schakelen.

De spelleider

Zorgt ervoor dat het spel goed verloopt.

De Yeti

Laat sneeuwpoppen smelten.

Als de superspeurder de Yeti heeft benoemd is het spel voorbij en heeft de Yeti verloren.

De superspeurder

Observeert zijn medespelers goed en vertelt zijn/haar theorieën over wie de Yeti is.

Probeert de Yeti te vangen

Als de superspeurder door de Yeti wordt gesmolten is het spel voorbij en heeft de Yeti gewonnen.

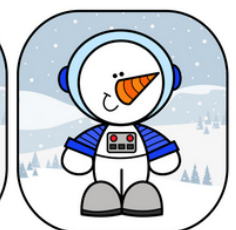
De superpop

Kan sneeuwpoppen redden

Als de superpop gevangen zit in de iglo dan kan hij iemand meer redden. Als hij in de iglo zit mag hij zijn ogen openhouden om het spel te bekijken.

De bewoners

Dit zijn alle leerlingen die geen bijzondere rol hebben. Als een bewoner gevangen is genomen en in de iglo zit mag hij zijn ogen openhouden om het spel (stil) te bekijken.



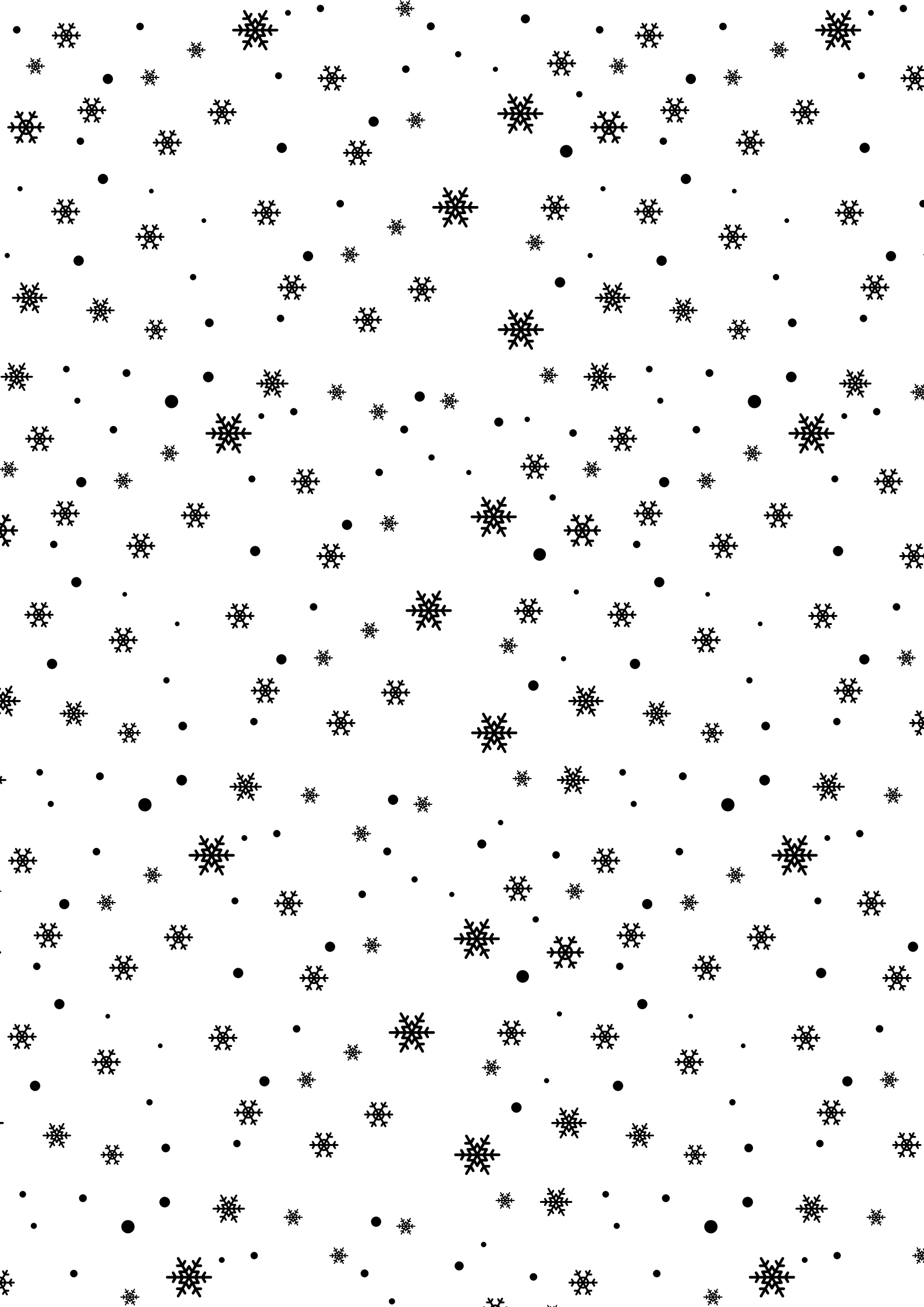
De iglo kaartjes kunnen uitgedeeld worden aan de leerlingen die “gevangen” zijn genomen.

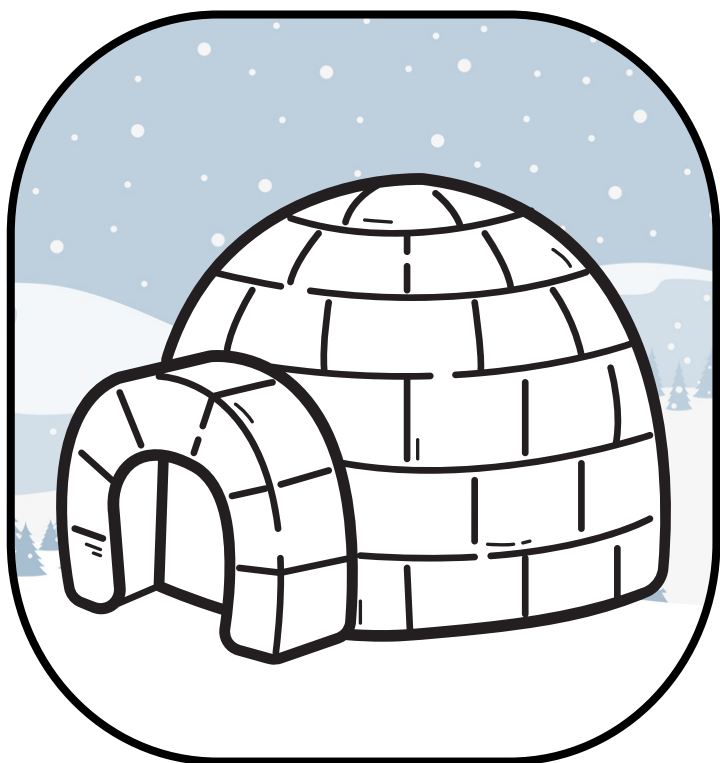
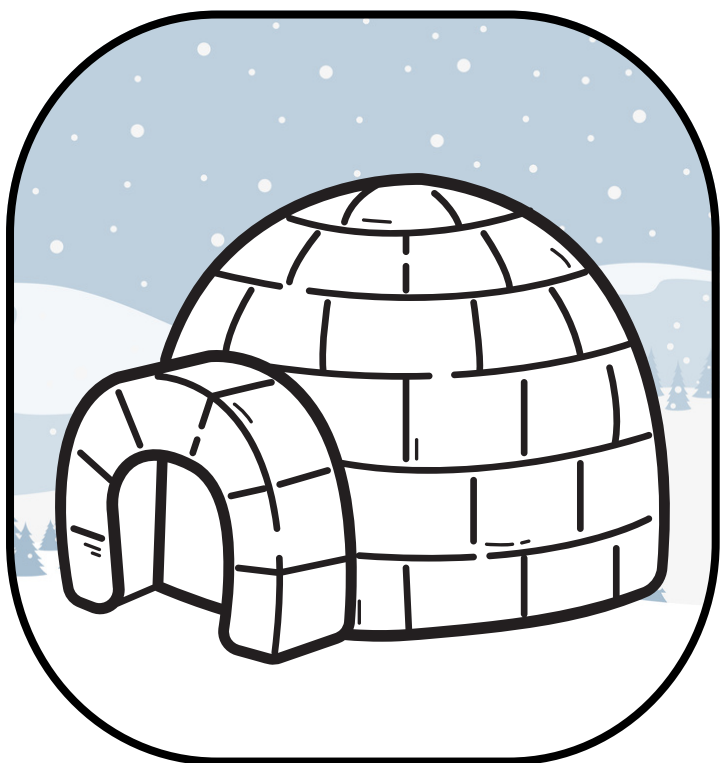
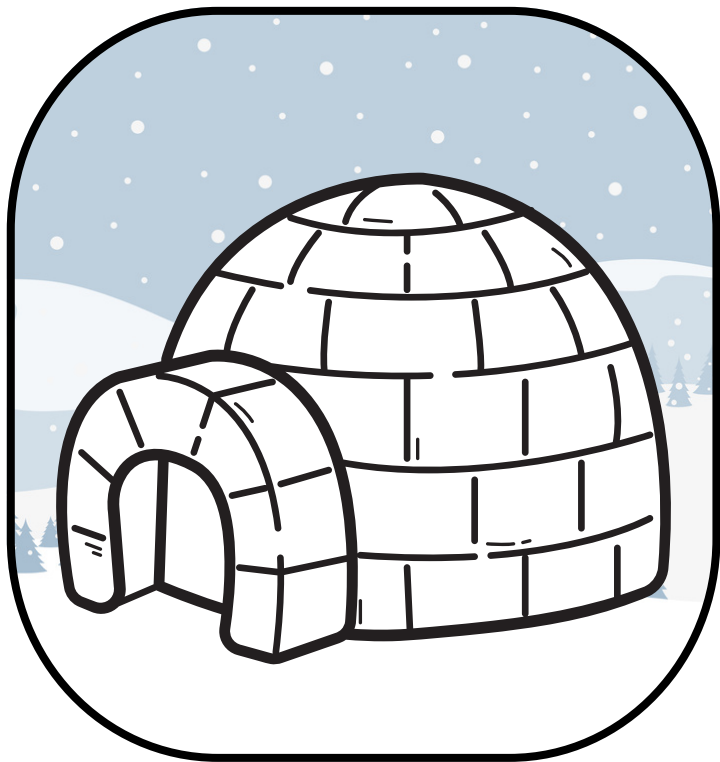
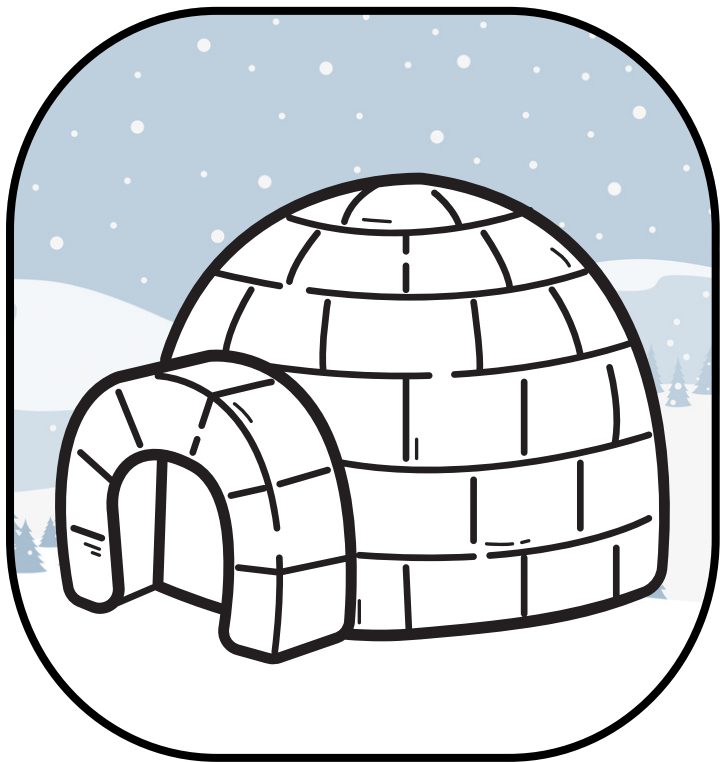
Het spel stap voor stap.

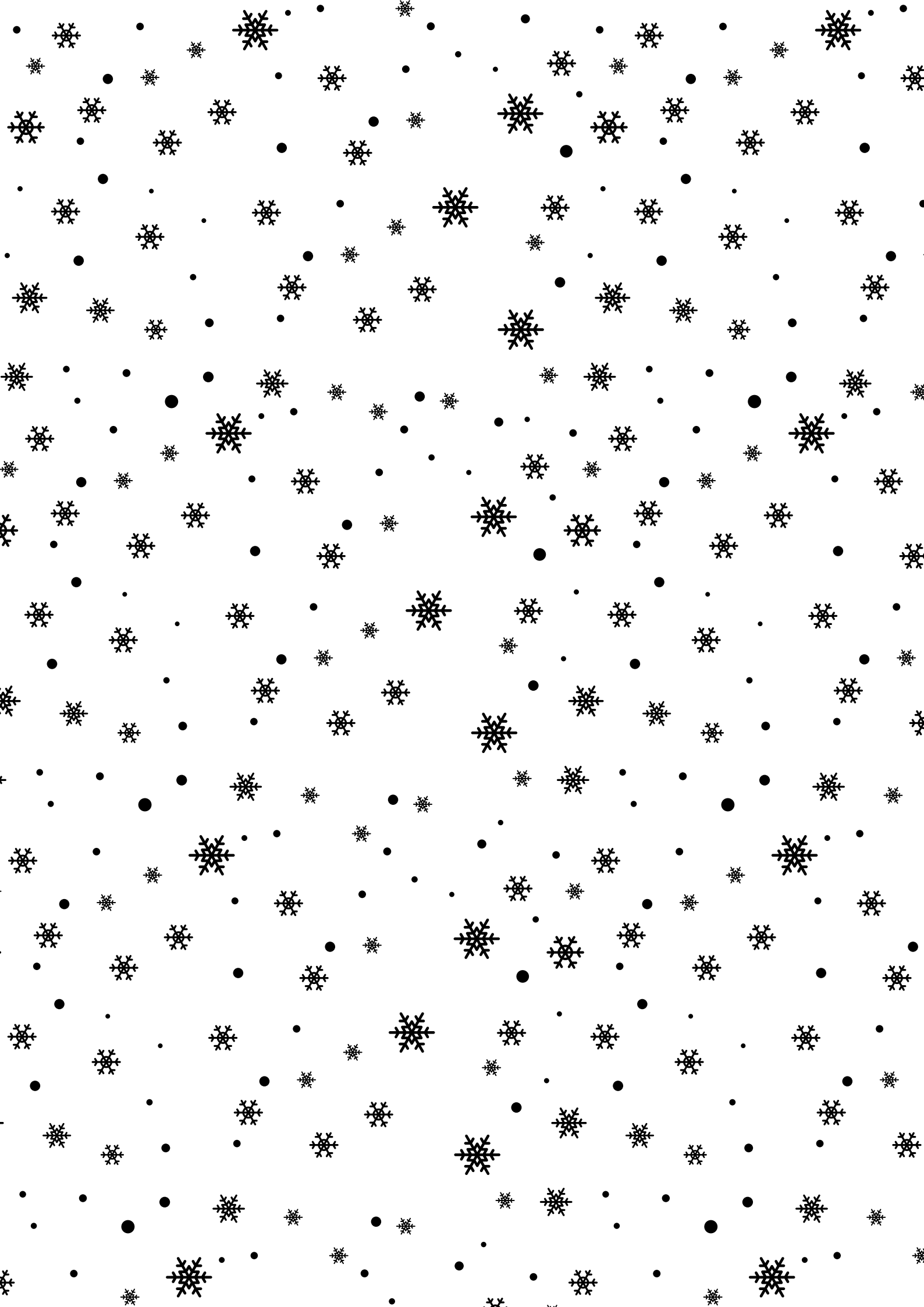
1. Schud de kaartjes en geef iedere leerling een kaartje. Ze mogen hun kaartje niet aan andere laten zien. De leerlingen laten de “spelleider” wel hun kaartje zien. In eerste instantie is de leerkracht de spelleider. Later kan ervoor gekozen worden om een leerling de spelleider te laten zijn. De spelleider moet goed onthouden wie de speciale spelers zijn (Yeti, superspeurder en superpop).
2. De spelleider benoemt dat het tijd is om te gaan slapen. De leerlingen doen hun ogen dicht. Als er gespiekt wordt ben je af.
3. Als alle leerlingen hun ogen dicht hebben zegt de spelleider “Yeti word maar wakker”. De Yeti kiest een leerling die hij wil laten smelten (wijst deze aan) en sluit zijn ogen weer.
4. De spelleider zegt: “superpop kom in actie”. De superpop kiest een leerling om te redden en sluit zijn ogen weer (hopelijk is het de gesmolten sneeuwpop)..
5. De spelleider zegt dat iedereen weer wakker mag worden (ogen mogen weer open) en vertelt wie er gesmolten is. De super speurder houdt iedereen goed in de gaten. Ziet iemand er misschien schuldig uit?
6. De spelleider vraagt een aantal leerlingen of ze misschien weten wie de Yeti is en waarom ze dat denken. De superspeurder doet tijdens dit onderdeel van het spel alsof hij een van de bewoners is (de Yeti mag natuurlijk niet weten wie de superspeurder is).
7. Nu is de superspeurder aan de beurt. De spelleider zegt dat iedereen zijn ogen weer dicht moet doen. Daarna zegt de spelleider “superspeurder speur maar raak”. De superspeurder doet zijn ogen open en wijst een leerling aan waarvan hij denkt dat het de Yeti is.
8. Als laatst mag iedereen zijn ogen weer opendoen en benoemt de spelleider wie de detective heeft opgesloten in de iglo (het kan dus goed zijn dat deze speler helemaal de yeti niet is) en de spelleider benoemt of de Yeti gevangen is of niet. De speler in de iglo is nu gevangengenomen en doet deze ronde niet meer mee.
9. Blijf deze stappen herhalen tot de Yeti gevangen is.
10. Als de Yeti de superpop laat smelten, laat de spelleider dit weten aan de groep en kan er dus niemand meer gered worden. Het spel gaat wel gewoon verder. Als de Yeti de superspeurder laat smelten is het spel voorbij en heeft de Yeti gewonnen. Als de superspeurder de Yeti heeft aangewezen dan heeft de Yeti verloren en is het spel klaar.
11. Je kunt zoveel rondes spelen als je wilt.

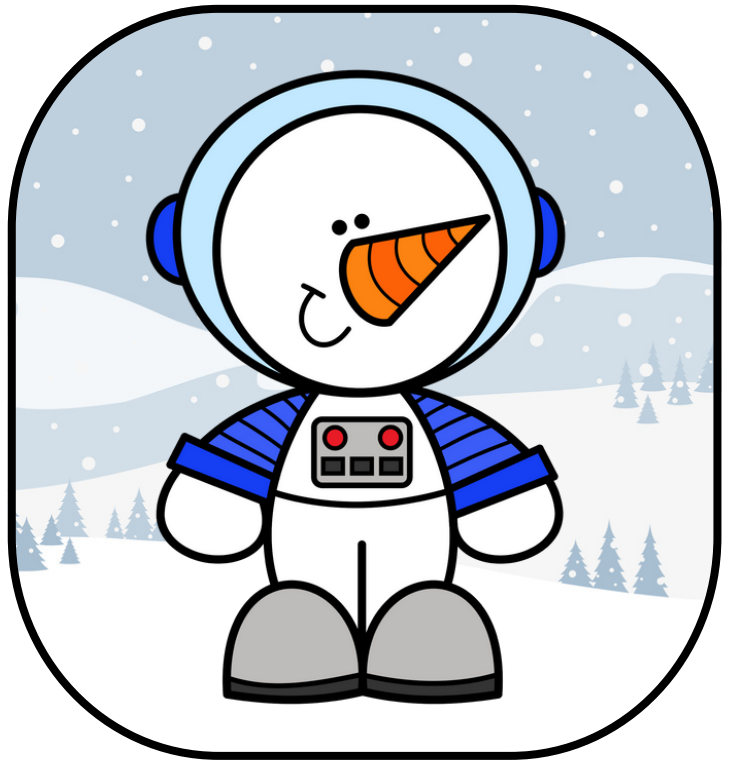


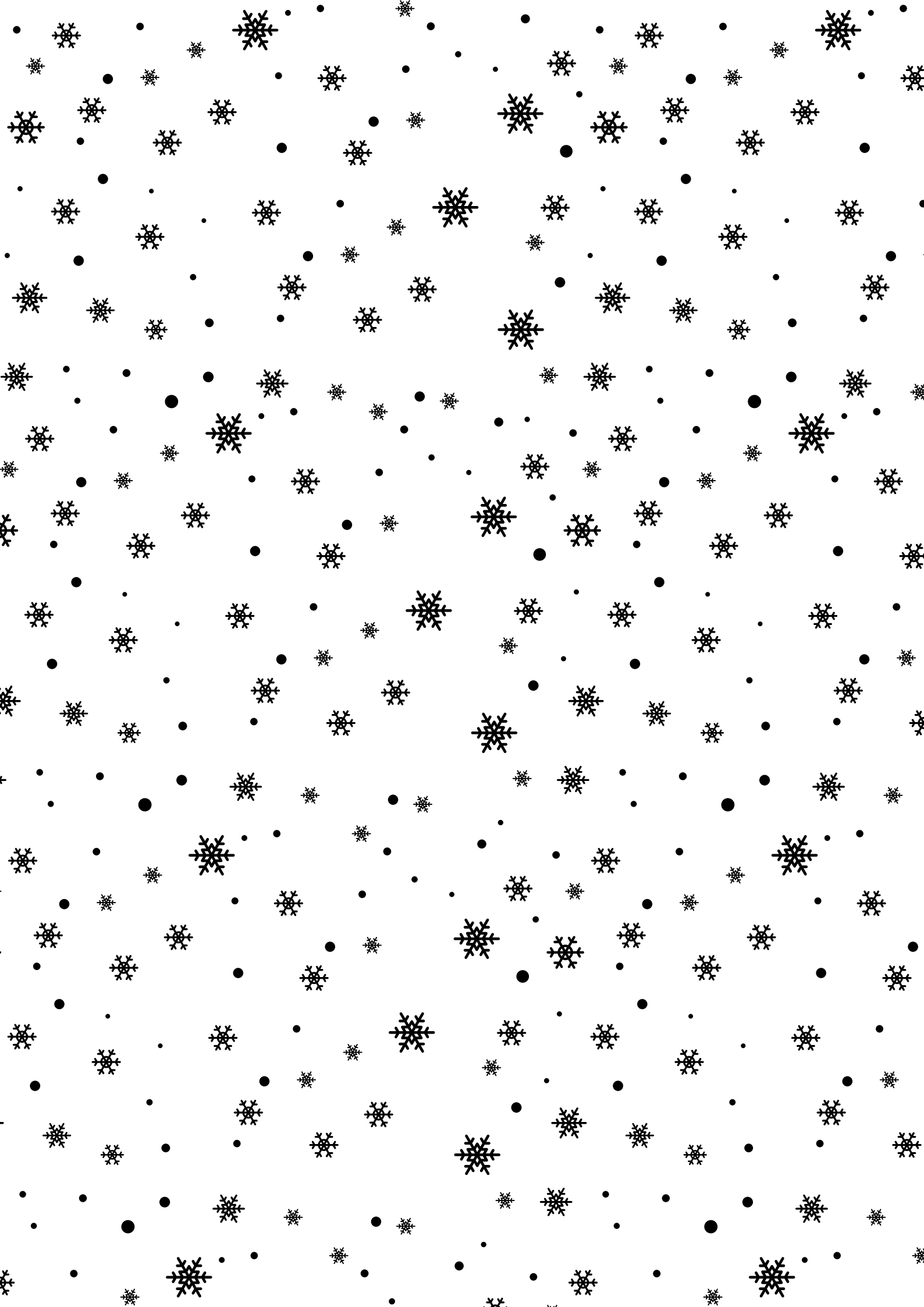




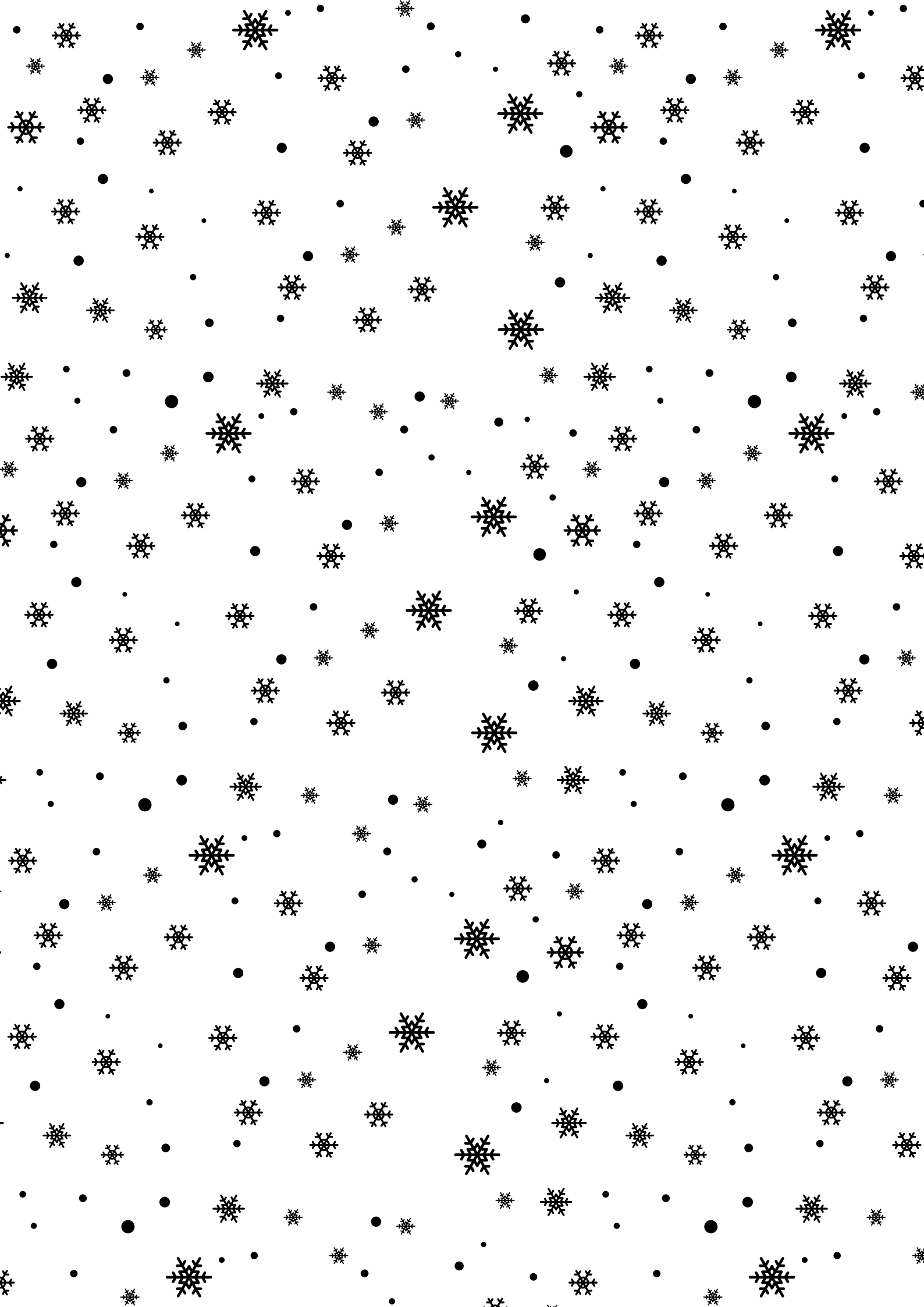




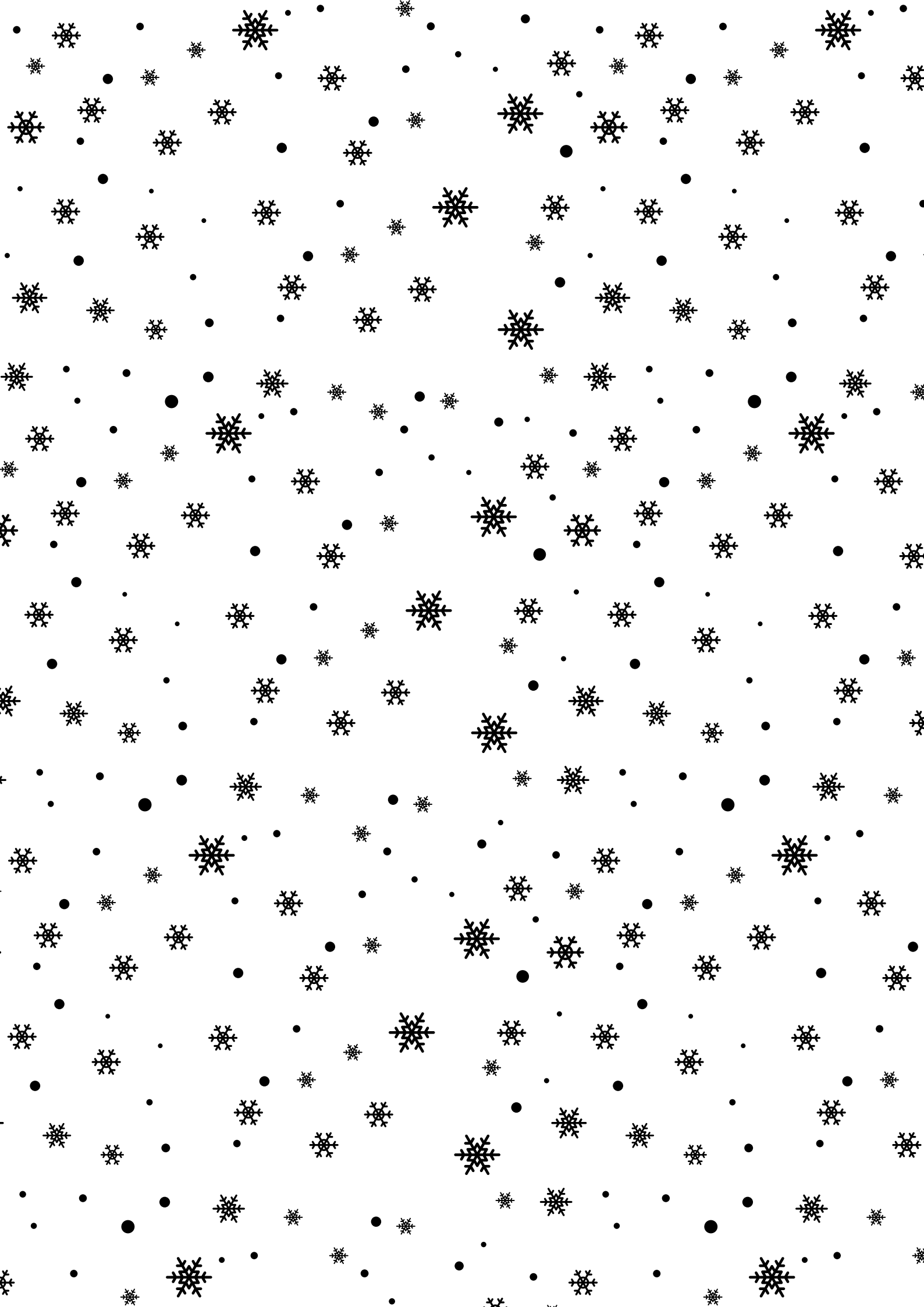












Bedankt voor het downloaden!



Gebruikersvoorwaarden

Het onderwijsmateriaal van juffie in het groen is met veel plezier en enthousiasme gemaakt, in de hoop hier veel juffen mee te inspireren en veel kinderen op een leuke manier te laten leren 😊.

Zonder toestemming van juffie in het groen is het dan ook niet toegestaan dit materiaal te verspreiden onder je eigen naam. De bestanden en plaatjes mogen ook niet zelf aangepast worden. Delen mag natuurlijk wel maar verwijs dan wel altijd naar juffie in het groen.

Heb je een van mijn materialen gebruikt in de klas dan zou ik het natuurlijk heel leuk vinden om resultaten te zien. Je kunt mij altijd taggen op Instagram.

Bedankt en heel veel plezier met deze materialen!

Liefs Monique

www.juffrouwemke.com



Juffrouw Femke

 @juffrouw_femke



Juffie in het groen

 @juffie.in.het.groen

bronnen afbeeldingen:

