



Rolf Education

Mercuriusweg 14
4051 CV Ochten
Holland
T +31(0)88 410 10 10
F +31(0)88 410 12 96
verkoop@derolfgroep.nl
www.derolfgroep.nl
export@rolf.nl
www.rolfeducation.com

Handleiding 'Fantaseer en Acteerspel'
Imagine and Act game
Phantasie und Rollenspiel
Jeu de Fantaisie et de Théâtre

Art. 240.0050

Nederlands

Art. 240.0050
Fantaseer en Acteerspel
met meer dan 800-duizend combinatie-
mogelijkheden

Inhoud

- 120 kartonnen speelkaarten 14 x 14 cm

De kaarten zijn verdeeld in 4 categorieën
van elk 30 kaarten:
'Wie?' categorie personages roze
'Wat?' categorie handelingen blauw
'Waar?' categorie locaties groen
'En?' categorie aanvullingen geel

Doel van het spel is het bevorderen van:

- taal- en woordenschatontwikkeling
- oplossingsgericht en creatief denken
- spelvaardigheid, improvisatie- en ac-
teervermogen
- inlevingsvermogen, sociaal-emotione-
le vaardigheden en samenwerking

Doelgroep

'Kleine en grote' mensen vanaf 2 jaar.
Groeps grootte kan variëren van 1 tot 35

personen. Te gebruiken op school, thuis,
kinderopvang, in kunstencentra, tijdens
logopedie en coaching.

Ontwikkelingsdoelen



Tips bij het ondersteunen van woorden- schatontwikkeling

Iedere speelkaart biedt meerdere moge-
lijkheden om aan te kunnen sluiten bij
elk taalniveau.



Zo is deze kaart bijvoorbeeld inzetbaar
voor woorden als: de baby, de moeder, het
kind, de papa, klein, jong, volwassenen,
gelukkig, de ouders, dragen, het feest, de
kraamtijd, het gezin of de geboorte. Kies
altijd woorden die passend zijn bij het ni-
veau en voldoende uitdaging bieden.

Het is belangrijk om nieuwe woorden eerst te introduceren. Laat ze hardop uitspreken of nazeggen. Als begeleider geef je een korte omschrijving bij het nieuwe woord, sluit aan bij al bekende woorden. Bijvoorbeeld: Hij bibbert van de kou. Uitbeelden help om woorden beter te onthouden. Ook het gebruik van echte voorwerpen en het gebruik van beelden ondersteunt. Gebruik bij zelfstandige naamwoorden altijd de lidwoorden.

Spelmogelijkheden:

1. Benoem wat je ziet!

Leg een stapel kaarten klaar met de afbeelding naar beneden. Een speler neemt een kaart en benoemt alles wat hij op de kaart ziet. Als de speler geen woorden meer weet mogen andere spelers verder aanvullen.

Variatie: toon kort een kaart, leg weg en laat benoemen wat op de kaart te zien is. Laat de kaarten snel op elkaar volgen. Dit kan ook in teams met tweetallen waarin spelers om de beurt een kaart pakken en benoemen. Als competitie-element kan toegevoegd worden dat het tweetal dat de stapel het snelst wegspeelt, wint.

2. Woordenschat uitbreiden:

Welke woorden horen er nog meer bij? Laat dit vertellen, opschrijven, uitbeelden, maak een woordweb of mindmap, knip plaatjes uit, teken, verzamel voorwerpen.

3. Synoniemen zoeken:

Laat individueel of in teams (binnen een afgesproken tijd en met behulp van woordenboeken) zoveel mogelijk synoniemen voor de woorden van de kaart bedenken of opschrijven.

4. Vertellen en fantaseren

Gesprekken voeren is een manier om taal- en woordenschat te ontwikkelen. Speel met z'n tweeën of in een groepje. Neem een kaart uit een categorie en ga vertellen en fantaseren over wat je op de kaart ziet. Blijven kinderen te veel zitten in het louter verwoorden van wat ze zien dan kun je ze stimuleren door vragen te stellen en zelf mee te fantaseren.

Ter inspiratie enkele voorbeelden:



Wie zie je hier? Als jij mee mocht, waar zou je dan het liefst naar toe gaan? Als deze plaat groter was, wat zou je dan nog meer kunnen zien? Stel je voor dat er een aapje stond te springen op het dak van de bus. Wat zou jij dan doen als je de buschauffeur was? Kun jij nu zelf ook iets veranderen aan de plaat waardoor het een ander verhaal wordt?



Pak een nieuwe kaart uit de gele categorie En? Fantaseer samen verder: de deuren van de bus gaan open. Wat hoor ik nu? Waarom loeit de koe? De buschauffeur stapt uit. Wat gaat hij doen? Jij wilt verder. Wat zeg je tegen de chauffeur? Hij luistert meteen. Wat zie je buiten allemaal?

Elke nieuwe kaart kan leiden tot een nieuw deel van het verhaal. En als de inspiratie niet komt, dan is de kaart in te wisselen voor een andere.

Vertellers kunnen meer uitgedaagd worden door ze aan te moedigen om zo beeldend en expressief mogelijk te

vertellen: *De remmen van de bus piepten (geluid) en de bus kwam tot stilstand. De deuren gingen open en meteen drong een heerlijke landelijke geur naar binnen. Ik was werkelijk in niemandsland beland. Samen met ...een koe.*

Ook het vragen om een verrassende wending kan inspiratie geven. Vaak geven de kaarten hiervoor al een aanzetje. Eventueel kunnen punten toegekend worden voor verschillende onderdelen van vertelkunst, zoals verstaanbaarheid, (stem)expressie en originaliteit.

Tips:

- Kinderen kunnen na het bekijken van de kaarten even samen brainstormen en overleggen wat ze zullen vertellen en het vertellen eventueel even oefenen.
- Accepteren wat de ander bedenkt en daarop doorgaan is sterker dan afkappen. Dus niet: Ik zie geen aap! maar doorgaan met dit gegeven: *Inderdaad, en dat was geen gewone aap ... het was een aap die kon praten! En de aap zei toen...*
- (Film)muziek op de achtergrond kan tijdens het vertellen van een verhaal een bepaalde sfeer meegeven.
- Laat een verhaal eens opnieuw vertellen met een toevoeging of verandering (deze keer is het winter en spekglad) of vanuit het perspectief van een ander personage. *Ik ben buschauffeur en mijn werkdag zit er bijna op...*

- Variatie: bedenk een gedicht of lied bij 1 of meerdere kaarten.

5. Acteren

Sommige mensen verzinnen makkelijker als ze daarbij kunnen bewegen en spelen. Acteren kan met een hele groep of in kleine groepjes met de andere spelers als publiek. Acteren kan meteen improviserend of je kunt het eerst oefenen. Een acteur sluit een scène af met een buiging waarop het publiek applaus geeft.

Groepsopdrachten:

- Kies een kaart. Alle kinderen spelen tegelijkertijd wat direct bij hen opkomt. Gebruik eventueel een geluidssignaal als teken dat er een nieuwe opdracht volgt en spreek af om bij dit signaal meteen helemaal stil te staan of te gaan zitten. Daarna volgt een volgende kaart.
- Vertelpantomime/leidimprovisatie. Kies een kaart of een aantal kaarten. Vertel een verhaal en alle spelers spelen tegelijkertijd in pantomime (acteren zonder te spreken) wat je vertelt. De vertellersrol kan wisselen. Een verteller kan zelf tegelijkertijd meespelen: *Het is het jaar 570. Je bent een ridder en je rijdt in galop door de wildernis. Je harnas knelt.*
- Elke speler kiest een *Wie?* kaart. Dat is de rol die je speelt. Dan is er een *Waar?* kaart voor alle spelers. Ieder personage is op deze plek en de groepsimprovisatie kan beginnen. Hetzelfde kan met een aanvullende *En?* kaart of *Wat?* kaart.

2 tot 6 spelers voor publiek:

- De spelers kiezen vier kaarten, van elke categorie één en spelen een korte

scène waarin alle onderdelen aan bod komen.

- De spelers kiezen allemaal een *Wie?* en een *Wat?* kaart en proberen er samen een goed lopende scène van te maken.
- De spelers kiezen een *Waar?* kaart en spelen een scène die zich op deze plek afspeelt.
- Vervolgopdracht:
 - De groep kiest een nieuwe *Waar?* kaart en speelt de scène die zich nu op deze nieuwe locatie afspeelt, op-nieuw.
 - Elke speler pakt een *Wie?* kaart, en speelt dezelfde scène in deze nieuwe rol.
- De spelers pakken tijdens het spelen van een improvisatie op een signaal of zelfgekozen moment een kaart en de groep geeft deze kaart al improvise-rend een plek in de scène.

Het publiek speelt mee:

- Raad wat op de kaart staat. Wie het raadt verdient de kaart of een punt.

- Geef feedback en complimenten over bijvoorbeeld het spel, stemgebruik, improvisatievermogen, overtuigingskracht, mimiek, rolvastheid en inlevingsvermogen.
- Punten toekennen is ook mogelijk.

Deze spelkaarten zijn onderdeel van de boeken **Speel je wijs woordenschat** en **Speel je wijs Theater**, drama en spel voor taalontwikkeling op de basisschool. Dit spel is zowel onafhankelijk als ter aanvulling, herhaling of verrijking van de activiteiten in de boeken inzetbaar.

We wensen u veel spelplezier!

Sanne Bruinsma illustrator

www.sannebruinsma.com

Irma Smegen ontwikkelaar, trainer en auteur

www.speeljewijs.com

Magda Jacobs projectbegeleider Rolf

English

Art. 240.0050

Imagine and Act game

More than 800 thousand combinations!

Contents

- 120 cardboard playing cards 14 x 14 cm
- There are four categories of cards, each category contains 30 cards:
- | | | |
|--------|----------------------|--------|
| Who? | category characters | pink |
| What? | category actions | blue |
| Where? | category locations | green |
| And? | category supplements | yellow |

Aim of the game

- language and vocabulary development
- solution-oriented and creative thinking
- playing, improvisation and acting skills
- empathy, social-emotional skills and cooperation

Target group

For people of all ages, young and old, from 2 years of age.

The group size can range from 1 to 35 people.

Can be used at school, home, childcare services (including babysitting, after-

school club, etc.), in arts centres, during speech therapy and coaching.

Promoting:



Tips to support vocabulary development

Each game card offers multiple opportunities to suit at each language level.



For example, the card on the right can be used for words such as: the baby, the mother, the child, the father, small, young, adults, happy, the parents, carry, the party, the maternity time, the family or the birth. Make sure to always choose words that are appropriate to the level and that offer enough of a challenge.

It is important that new words are introduced before they are used. Everyone should repeat or speak the new words out loud. As a leader, you offer a short description of the new word, consistent with words that are known already. For example: He shivers because of the cold. Words are remembered more easily when they are introduced by for example demonstrating the action or allowing the real object to be seen, i.e. use images. Always use the articles when working with nouns.

Game options

1. Name what you see!

Place a stack of cards face down on the table. One player takes a card and names everything he sees on the card. If the player cannot name everything, the other players can help.

Variation: briefly show a picture, put it aside and then ask the players to name what they saw on the card. Show the cards in quick succession. This can also be done in teams - pairs of players can take turns taking a card and naming the pictures. An element of competition can be added by declaring the pair that clears the stack of cards the quickest as the winners.

2. Expanding vocabulary:

What other words belong to that? Have them say the other words out loud, write them down, demonstrate/express them, create a word-web or a mind-map, cut out pictures, draw them, collect items, etc.

3. Looking for synonyms:

Ask the group to think of or write down as many synonyms for the words on the card as possible (possibly within an agreed upon time and using dictionaries). This can be done individually, or in small teams.

4. Use your imagination and tell a story

Conversations are the best way to develop language and vocabulary. Play in pairs or in small groups. Take one category card and have the children use their imagination to come up with a story about what they see on the card. If the children continue with the mere articulation of what they see, you can encourage them by asking questions and imagining along with them.

Some examples for inspiration:



Who do you see here? If you could come along, where would you want to go? If this picture was bigger, what else would you be able to see? Pretend there was a monkey on the roof of the bus, jumping around. What would you do if you were the bus driver? Can you change something in the picture and come up with a different story?



Take a new card, for example from the yellow And? stack and create stories together: The doors of the bus open. What can I hear? Why does the cow moo? The bus driver gets out. What is he going to do? You want to go on. What do you say to the driver? He immediately listens. What can you see outside?

Each new card can lead to a new part of the story. And if there is no inspiration, exchange the card for another.

Storytellers can be further challenged by encouraging them to tell the story in the most visual and expressive way possible: *The brakes of the bus squealed (make the sound) and the bus came to a halt. The doors open and immediately, there was a delightful smell inside. I was in no man's land. With...a cow.*

A surprising twist can provide inspiration as well. The cards will often give the little boost a story sometimes needs. Points can be awarded for various parts of storytelling such as intelligibility, (voice) expression and originality.

Tips:

- After looking at the cards together, the children can discuss what they will say and maybe even practise before they begin telling the story.
- Accepting what the others come up with and moving forward is more important than cutting the process short. In other words, don't do: I don't see any monkeys! In this case, continue with: *Indeed, it was no ordinary monkey...it was a monkey that could talk! And the first thing the monkey said was...*
- Playing music (from a film) in the background can add a certain atmosphere while telling a story.
- Have the story told again, but this time add something (for example, this time it's winter and slippery), or tell the story from the perspective of another character. *I am a bus driver and my working day is nearly finished...*
- Variation: Think of a poem or song using 1 or more cards.

5. Acting

Some people find it easier to express themselves through movement and play. It is possible to act with the entire group or in smaller groups, with the other players acting as an audience. Acting can be improvised straight away or practised first. An actor closes a scene with a bow to the audience, who applaud.

Group assignments:

- Pick a card. All children play at the same time and they portray the first thing that comes to mind. You can use a certain sound to signal that a new assignment is coming and that everyone should either stand still or sit down when they hear this sound. This will

then be followed by another card.

- Pantomime story-led improvisation. Pick one or multiple cards. Tell a story and have all the players miming (acting without speaking) what you say at the same time. The role of the storyteller can be swapped around. The storyteller can also play along at the same time: *It is the year 570. You are a brave knight and you are galloping through the wilderness on your noble steed. But your harness is too tight.*
- Every player chooses a Who? card. That is the role that you play. Then there is a Where? card for all the players. Each character must picture themselves to be in this place, and the group improvisation can then begin. You can do the same with an additional And? or What? card.

Individual in front of an audience:

- Take one card. Play, express or make the sound of the picture on the card.

2 to 6 players in front of an audience:

- The players choose four cards, one from each category, and play a short scene in which they use all the parts.
- All the players choose a Who? and a What? card and try to create a good scene from them.
- The players choose a Where? card and play a scene taking place in/at this location.
- Follow-up assignment:
 - The group chooses a new Where? card and plays out the scene again, which is now set in this new location.
 - Each player picks a Who? card and plays the same scene in this new role.
- The players take cards upon hearing a signal or following a fixed time while

the scene is being acted out, and the group then incorporates this card (by improvising) in the scene.

The audience contributes:

- Guess what is on the card (whoever guesses it earns a card or one point).
- Give feedback and compliments about for example the game, the use of voice, improvisational skills, persuasiveness, facial expressions, role consistency and empathy.
- Awarding points is also possible.

These game cards are part of the books *Speel je wijs woordenschat* (Play your way vocabulary) and *Speel je wijs Theatre, drama en spel voor taalontwikkeling op de basisschool* (Play your way Theatre, drama and play for language development in primary school). This game can be used both independently, as well as to supplement, repeat or enrich the activities that can be found in the books.

Have fun playing!

Sanne Bruinsma illustrator

www.sannebruinsma.com

Irma Smegen developer, trainer and author

www.speeljewijs.com

Magda Jacobs projectbegeleider Rolf

Deutsch

Art. 240.0050

Phantasie und Rollenspiel

Über 800.000 Kombinationsmöglichkeiten!

Inhalt

120 Spielkarten 14 x 14 cm

Die Karten sind in vier Kategorien mit jeweils 30 Spielkarten aufgeteilt:

Wer?	Kategorie Personen	rosa
Was?	Kategorie Handlungen	blau
Wo?	Kategorie Orte	grün
Und?	Kategorie Ergänzungen	gelb

Ziel des Spiels

- Sprach- und Wortschatzentwicklung
- Lösungsorientierung und kreativem Denken
- Spielfertigkeit, Improvisations- und Schauspieltalent
- Einfühlungsvermögen, sozial-emotionale Kompetenz und Zusammenarbeit

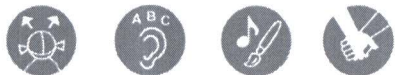
Zielgruppe

Kinder und Erwachsene ab 2 Jahre

Gruppengröße 1-35 Personen

Für Schule, Familie, Kindergarten, Kunstzentren, Logopädie und Coaching

Förderung von



Tipps zur Förderung der Wortschatzentwicklung

Jede Spielkarte bietet mehrere Möglichkeiten, um an das Sprachniveau angepasst werden zu können.



Die folgende Karte kann beispielsweise eingesetzt werden für Wörter wie: *das Baby, die Mutter, das Kind, der Vater, klein, jung, erwachsen, glücklich, die Eltern, tragen, das Fest, das Wochenbett, die Familie* oder *die Geburt*. Wählen Sie stets Wörter aus, die zum Sprachniveau passen und eine ausreichende Herausforderung bieten.

Es ist wichtig, neue Wörter zunächst einzuführen. Lassen Sie neue Wörter laut aus- oder nachsprechen. Als Betreuer beschreiben Sie das Wort kurz. Verwenden Sie hierzu bereits bekannte Wörter, beispielsweise: *Er zittert vor Kälte*. Wörter prägen sich besser ein, wenn Sie sie zeichnen lassen oder an einem Gegenstand erklären, mit anderen Worten, wenn Sie ein Bild benutzen. Geben Sie Substantive immer mit dem zugehörigen Artikel an.

Spielmöglichkeiten

1. Benenne, was du siehst!

Legen Sie einen Stapel Karten bereit mit den Abbildungen nach unten. Ein Spieler nimmt eine Karte und benennt alles, was er auf der Karte sieht. Wenn der Spieler keine Wörter mehr kennt, können die anderen Spieler die fehlenden Wörter nennen.

Variante: Zeigen Sie kurz eine Karte, legen Sie die Karte weg und fordern Sie die Spieler auf zu benennen, was sie gesehen haben. Lassen Sie die Karten schnell aufeinander folgen. Dieses Spiel kann auch in Teams mit zwei Personen gespielt werden, die abwechselnd eine Karte nehmen

und benennen. Als Wettbewerbselement kann hinzugefügt werden, dass das Team, das den Stapel zuerst durchgearbeitet hat, gewinnt.

2. Wortschatz erweitern

Welche Wörter gehören noch dazu? Lassen Sie diese aussprechen, aufschreiben, malen, ein Wordweb oder eine Mindmap erstellen, Bilder ausschneiden, zeichnen, Gegenstände sammeln.

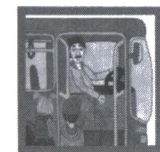
3. Synonyme suchen

Lassen Sie (eventuell innerhalb einer vereinbarten Zeit und mithilfe von Wörterbüchern) möglichst viele Synonyme für die Wörter auf den Karten suchen oder aufschreiben. Dies ist als Einzel- oder Gruppenarbeit möglich.

4. Erzählen und Phantasie spielen lassen

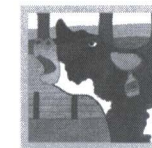
Gespräche führen ist ein Weg, Sprach- und Wortschatz zu entwickeln. Spielen Sie zu zweit oder in einer Gruppe. Nehmen Sie eine Karte aus einer Kategorie und beschreiben Sie, was Sie auf der Karte sehen. Nutzen Sie Ihre Phantasie. Wenn die Kinder nur beschreiben, was sie auf der Karte sehen, können Sie sie motivieren, indem Sie Fragen stellen oder selbst eine Phantasiegeschichte erfinden.

Zur Inspiration einige Beispiele



Was siehst du hier? Wenn du mitfahren dürftest, wo würdest du am liebsten hinfahren? Wenn dieses Bild größer wäre, was würdest du dann noch sehen? Stell dir vor, dass ein Affe auf das Dach des Busses springt. Was würdest du tun, wenn du der Busfahrer wärst? Kannst du auch etwas

am Bild verändern, sodass es eine neue Geschichte erzählt?



Nehmen Sie eine neue Karte dazu, beispielsweise eine gelbe *Und?*-Karte, und erzählen Sie weiter: *Die Türen des Busses öffnen sich. Was höre ich da? Weshalb muht die Kuh? Der Busfahrer steigt aus. Was macht er? Du möchtest weiter. Was sagst du dem Busfahrer? Er hört sofort. Was siehst du draußen alles?*

Jede neue Karte kann zu einem neuen Teil der Geschichte beitragen. Und wenn den Kindern nichts einfällt, kann die Karte gegen eine andere getauscht werden.

Die Erzähler können herausgefordert werden, indem Sie sie ermutigen, möglichst bildhaft und ausdrucksstark zu erzählen: *Die Bremsen des Busses quietschen (Geräusch) und der Bus kam zum Stehen. Die Türen öffneten sich und sofort kam die frische Landluft herein. Ich war wirklich im Nirgendwo. Zusammen mit ... eine Kuh.*

Auch Fragen nach einer überraschenden Wendung können inspirierend sein. Häufig leisten die Karten bereits einen Beitrag. Es können eventuell Punkte für verschiedene Schwerpunkte der Erzählkunst vergeben werden, wie Verständlichkeit, (Stimm-)Ausdruck und Originalität.

Tipps

- Die Kinder können nach dem Betrachten der Karten kurz gemeinsam überlegen, was sie erzählen wollen, und das Erzählen vielleicht kurz üben.
- Akzeptieren, was der andere denkt, und daran anknüpfen ist besser, als ab-

brechen. Also nicht: *Ich sehe keinen Affen!* sondern: *Tatsächlich, und ist es ein gewöhnlicher Affe...es war ein Affe, der sprechen konnte! Das Erste, was der Affe sagte, war...*

- (Film-)Musik im Hintergrund kann während des Erzählens der Geschichte eine bestimmte Atmosphäre schaffen.
- Lassen Sie eine Geschichte erneut erzählen, mit einer Ergänzung oder Veränderung (dieses Mal ist es Winter und spiegelglatt) oder aus einer anderen Perspektive (*Ich bin Busfahrer und mein Arbeitstag ist fast zu Ende...*).
- Variante: Lassen Sie sich ein Gedicht oder ein Lied zu einer oder mehr Karten einfallen.

5. Rollenspiel

Einige Menschen können einfacher Geschichten erfinden, wenn Sie sich dabei bewegen und spielen. Rollenspiele können mit der ganzen Gruppe oder in kleinen Gruppen mit den anderen Spielern als Zuschauer gespielt werden. Das Rollenspiel kann zuerst eingeübt werden oder man kann frei improvisieren. Ein Schauspieler schließt eine Szene mit einer Verbeugung ab, wonach das Publikum applaudiert.

Gruppenaufträge

- Wählen Sie eine Karte. Alle Kinder spielen gleichzeitig, was ihnen gerade einfällt. Verwenden Sie gegebenenfalls ein akustisches Signal als Zeichen, dass ein neuer Auftrag folgt, und vereinbaren Sie, bei diesem Signal sofort still zu stehen und sich zu setzen. Dann folgt die nächste Karte.
- Erzählpantomime/Leitimprovisation. Wählen Sie eine oder mehrere Karten. Erzählen Sie allen Spielern eine

Geschichte, die diese gleichzeitig pantomimisch (ohne zu sprechen) darstellen. Die Erzählerrolle kann gewechselt werden. Der Erzähler kann gleichzeitig auch mitspielen: *Es ist das Jahr 570. Du bist ein Ritter und reitest im Galopp durch die Wildnis. Deine Rüstung klemmt.*

- Jeder Spieler zieht eine *Wer?*-Karte. Das ist die Rolle, die er spielt. Dann eine *Wo?*-Karte für alle Spieler. Alle Figuren befinden sich an diesem Ort und die Gruppenimprovisation kann beginnen. Hierzu können auch eine ergänzende *Und?*-Karte oder eine *Was?*-Karte benutzt werden.

Einzeln vor Publikum

- Nehmen Sie eine Karte. Spielen, zeichnen oder machen Sie ein Geräusch, um das, was Sie auf der Karte sehen, zu beschreiben.

2 bis 6 Spieler vor Publikum

- Die Spieler wählen vier Karten, eine aus jeder Kategorie, und spielen eine kurze Szene, in der alle Karten zum Zuge kommen.
- Alle Spieler wählen eine *Wer?*-Karte und eine *Was?*-Karte und versuchen gemeinsam, eine gut laufende Szene zu spielen.
- Die Spieler wählen eine *Wo?*-Karte und spielen eine Szene, die sich an diesem Ort abspielt.
Folgaufgabe:
 - Die Gruppe wählt eine neue *Wo?*-Karte und spielt die Szene, die sich jetzt an diesem neuen Ort abspielt, noch einmal.
- Jeder Spieler zieht eine *Wer?*-Karte und spielt dieselbe Szene in der neuen Rolle.

- Die Spieler nehmen während einer Improvisation auf ein Signal oder zu einem beliebigen Zeitpunkt eine Karte und die Gruppe nimmt diese Karte bereits improvisierend in die Szene auf.

Das Publikum spielt mit

- Das Publikum muss raten, was auf der Karte abgebildet ist. (Wer richtig rät, bekommt die Karte oder einen Punkt.)
- Kein Feedback und keine Komplimente beispielsweise zu Spiel, Stimmeinsatz, Improvisationstalent, Überzeugungskraft, Mimik, Rollenumsetzung und Einfühlungsvermögen.
- Es können auch Punkte vergeben werden.

Diese Spielkarten sind Teil der Bücher Spiel dich schlau Wortschatz und Spiel dich schlau Theater, Schauspiel und Spiel zur Sprachentwicklung in der Grundschule. Dieses Spiel kann allein oder als Ergänzung, Wiederholung oder Erweiterung der Aktivitäten in den Büchern genutzt werden.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Spielen!

Sanne Bruinsma Illustratorin

www.sannebruinsma.com

Irma Smegen Entwicklerin, Trainerin und Autorin

www.speeljewijs.com

Magda Jacobs projectbegeleider Rolf

Français

Art. 240.0050

Jeu de Fantaisie et de Théâtre

Plus de 800 000 possibilités de combinaison!

Contenu

120 cartes de jeu en carton 14 x 14 cm

Les cartes sont divisées en quatre catégories comportant chacune 30 cartes:

Qui?	catégorie personnages	rose
Quoi?	catégorie actions	bleu
Où?	catégorie endroits	vert
Et?	catégorie compléments	jaune

But du jeu

- Le développement du langage et du vocabulaire
- La pensée créative et orientée vers les solutions

- L'aptitude au jeu, les capacités à être acteur et à improviser
- L'empathie, les aptitudes socio-émotionnelles et la coopération

Groupe ciblé

'Petits et grands' à partir de 2 ans.

La taille du groupe peut varier de 1 à 35 personnes.

À utiliser à l'école, à la maison, dans les garderies, centres culturels, au cours de séances d'orthophonie et de coaching.

Améliorer:



Conseils pour renforcer le développement du vocabulaire

Chaque carte de jeu offre diverses possi-

bilités de se joindre à chaque niveau de langue.



Ainsi, la carte ci-contre peut être utilisée pour des mots tels que: *le bébé, la mère, l'enfant, le papa, petit, jeune, adulte, heureux, les parents, porter, la fête, la période post-natale, la famille ou la naissance*. Choisissez toujours des mots qui correspondent au niveau et qui offrent suffisamment de défis.

Il est important d'introduire d'abord les nouveaux mots. Faites prononcer ou répéter les mots à haute voix. En tant que responsable, donnez une courte description du nouveau mot, et associez-le aux mots connus. Par exemple : *Il tremble de froid*. Les mots sont plus facilement mémorisés si vous les mimez, ou si vous montrez les objets qu'ils désignent, en d'autres termes, s'ils sont associés à des images. Utilisez toujours l'article avec les substantifs.

Possibilités de jeu

1. Nomme ce que tu vois!

Préparez un tas de cartes avec l'image tournée vers le bas. Un joueur prend une carte et nomme tout ce qu'il y voit. Si le joueur ne trouve plus de mots, les autres joueurs peuvent compléter.

Variation: montrez une image rapidement, retournez-la et faites nommer ce qui est représenté. Faites suivre les cartes rapidement. Vous pouvez aussi jouer en équipes de deux, les joueurs prennent alors une carte à tour de rôle et nomment ce qu'ils voient. Pour un élé-

ment de compétitivité, vous pouvez décider que l'équipe qui nomme les cartes le plus vite, gagne.

2. Élargissement du vocabulaire

Quels mots appartiennent encore à cette image? Faites raconter, écrire, mimer, faites un arbre de mots ou un mindmap, découpez des images, dessinez, rassemblez des objets.

3. Chercher des synonymes

Faites chercher et écrire (éventuellement dans un délai convenu et à l'aide d'un dictionnaire) autant de synonymes possibles pour les mots de la carte. Cela peut se faire individuellement ou en équipes de quelques personnes.

4. Raconter et imaginer

Faire une conversation est la meilleure manière de développer son langage et son vocabulaire. Jouez à deux ou en groupes. Prenez une carte d'une catégorie et racontez ou imaginez sur ce que vous voyez sur la carte. Si les enfants se concentrent trop sur une pure description de ce qu'ils voient, vous pouvez les stimuler en leur posant des questions et en utilisant vous aussi votre imagination.

Quelques exemples pour s'inspirer



Que vois-tu ici? Si tu le pouvais, où aimerais-tu aller? Si cette image était plus grande, qu'est-ce que tu pourrais encore y voir?

Imagine qu'il y ait un singe en train de sauter sur le toit du bus. Qu'est-ce que tu ferais si tu étais le conducteur du bus? Peux-tu toi aussi changer quelque chose à l'image pour que ça devienne une autre histoire?



Prenez une carte en plus, par exemple de la catégorie jaune ET? Continuez à imaginer: *les portes du bus s'ouvrent. Qu'est-ce que j'entends maintenant? Pourquoi est-ce que la vache meugle? Le conducteur de bus sort. Qu'est-ce qu'il va faire? Tu veux continuer ta route. Que dis-tu au conducteur? Il t'écoute. Qu'est-ce que tu vois dehors?*

Chaque nouvelle carte peut conduire à une nouvelle partie de l'histoire. Et si l'inspiration ne vient pas, on peut échanger la carte pour une autre.

On peut donner plus de défis aux conteurs en les encourageant à raconter d'une façon aussi imaginative et expressive que possible : *les freins du bus ont crissé (son) et le bus s'est immobilisé. Les portes se sont ouvertes et aussitôt la délicieuse odeur de campagne s'est répandue à l'intérieur. Je me suis retrouvé dans un endroit de rêve. Avec une vache.*

Demander un retournement de situation peut aussi donner de l'inspiration. Souvent les cartes fournissent le premier élan. On peut éventuellement attribuer des points pour les différentes parties de la présentation de l'histoire, par exemple l'intelligibilité, l'expression (vocale) et l'originalité.

Conseils:

- Après avoir regardé les cartes, les enfants peuvent réfléchir ensemble et décider de ce qu'ils vont raconter, ils peuvent aussi s'entraîner à raconter.
- Accepter ce qui dit l'autre et continuer sur sa piste est plus important que de s'arrêter. Par conséquent, ne pas dire: *Je ne vois pas de singe! Mais poursuivre*

avec cette donnée: c'est vrai, et ce n'est pas un singe ordinaire ... c'était un singe qui pouvait parler! La première chose que le singe a dit était...

- Une musique (de film) en arrière-plan peut créer une certaine ambiance pendant le récit d'une histoire.
- Faites raconter à nouveau une histoire avec un supplément ou un changement (cette fois-ci, c'est l'hiver et il y a du verglas) ou à partir de la perspective d'un autre personnage. *Je suis conducteur de bus et j'ai presque fini ma journée de travail...*
- Variation: Imaginez un poème ou une chanson pour une ou plusieurs cartes.

5. Jouer

Certaines personnes imaginent plus facilement si elles peuvent bouger et jouer. Jouer la comédie peut se faire avec tout un groupe ou en petits groupes avec les autres comme spectateurs. On peut jouer en improvisant ou en s'entraînant d'abord. L'acteur conclut une scène en faisant une révérence et le public applaudit.

Exercices en groupes:

- Choisissez une carte. Tous les enfants jouent en même temps ce qui leur vient à l'esprit. Utilisez éventuellement un signal sonore pour indiquer qu'un nouvel exercice va suivre, et décidez qu'au signal sonore, tout le monde reste immobile ou va s'asseoir. Choisissez ensuite une nouvelle carte.
- Pantomime pour récit/improvisation guidée. Choisissez une ou plusieurs cartes. Racontez une histoire et tous les joueurs miment en même temps (jouer sans parler) ce que vous racontez. Le rôle du conteur est interchan-

geable. Un conteur peut aussi jouer en même temps: *C'est l'année 570. Vous êtes des chevaliers et vous avancez au galop dans des contrées sauvages. Votre cuirasse est trop serrée.*

- Chaque joueur choisit une carte *Qui?* Elle indique le rôle que vous jouez. Ensuite il y a une carte *Où ?* pour tous les joueurs. Chaque personnage se trouve à cet endroit et l'improvisation de groupe peut commencer. On peut faire la même chose avec une carte *Et ?* et une carte *Quoi ?*

Individuellement pour public:

- Prenez une carte. Jouez, mimez ou faites le son de ce qui est représenté sur votre carte.

2 à 6 joueurs pour public:

- Les joueurs choisissent quatre cartes, une par catégorie, et jouent une courte scène où toutes les parties sont incluses.
- Les joueurs choisissent tous une carte *Qui ?* et une carte *Quoi ?* et essaient ensemble de constituer une scène cohérente.
- Les joueurs choisissent une carte *Où?* et jouent une scène qui se déroule à l'endroit indiqué sur la carte.

Exercice suivant:

- Le groupe choisit une nouvelle carte *Où?* et joue à nouveau la scène qui se situe à ce nouvel endroit.
- Chaque joueur prend une carte *Qui?*, et joue les mêmes scènes mais avec ce nouveau rôle.
- Lorsqu'ils font une improvisation, les joueurs prennent une carte après un signal ou à un moment choisi par eux, et le groupe intègre cette carte dans sa scène en improvisant.

Le public joue aussi:

- Devinez ce qu'il y a sur la carte. (celui qui devine gagne la carte ou un point.)
- Ne donnez pas de commentaires ou compliments sur le jeu, l'utilisation de la voix, les capacités d'improvisation, la force de conviction, la mimique, la cohérence du rôle et la capacité d'adaptation.
- Il est aussi possible d'attribuer des points.

Ces cartes de jeu constituent une partie des livres *Speel je wijs woordenschat* (deviens sage en vocabulaire) et *Speel je wijs Theater*, drama en spel voor taalontwikkeling op de basisschool (Deviens sage en théâtre et jeu, pour le développement du langage en école primaire). Ce jeu peut être utilisé aussi bien indépendamment qu'en complément, répétition ou enrichissement des activités présentées dans ces livres.

Nous vous souhaitons de bien vous amuser!

Sanne Bruinsma illustratrice

www.sannebruinsma.com

Irma Smegen promoteur, formateur et auteur

www.speeljewijs.com

Magda Jacobs projectbegeleider Rolf