

19. DOOD IN HET LABYRINT

Inhouds- en functiewoorden

Doel	de leerlingen herkennen inhoudswoorden en functiewoorden; ze kunnen ze gebruiken om zich duidelijk verstaanbaar te maken (in zinnen).
Vaardigheden	kijken - luisteren - spreken - (lezen) - (schrijven)

Stap 1

Over het verschil tussen beide soorten woorden en de noodzaak van het gecombineerd gebruik ervan.

Aanbodfase

Informatie voor de Meester

Dit is een variant op Het Oog des Meesters (zie vorig hoofdstuk) De leerlingen spelen avonturier. Dat doen ze in groepen. Ze moeten een aantal hindernissen overwinnen om een schat te vinden. Ze hebben wel een plattegrond bemachtigd van het gebouw dat ze doorzoeken.

Willen de avonturiers onmiddellijk de centrale zaal in (= de grote ruimte midden op het plan), dan botsen zij op een gesloten deur. Deze deur kan enkel geopend worden als tenminste twee deuren in de gang blijven open staan.

Momenteel zijn die alle vier dicht. De avonturiers moeten dus eerst minstens twee kamers in voor ze de centrale zaal kunnen betreden. In elk van die kamers staat een sprekend bronzen beeld, zo groot als een mens. Dit zijn de woorden die de beelden spreken als hun iets wordt gevraagd.

beeld 1: *de, onder, het, door, de, het*

beeld 2: *ja, uiteraard, niet, inderdaad*

beeld 3: *tapijt, ga, kruip, kist, deur, beeld, witte, open, rol op, doe*

beeld 4: *grmpff, hhchhhlll, pfrtrrpt, kuch kuch, bah!*

Hiervan kunnen de leerlingen mits wat puzzelen vier zinnen maken. Elke zin is een instructie. Maar om dit avontuur met succes af te ronden, moeten het wel de volgende zinnen zijn:

Inderdaad, rol het tapijt op

Ja, kruip onder het beeld

Uiteraard, doe de kist open

Ga niet door de witte deur

Met deze informatie gewapend kunnen zij de zaal in. Dat is een soort doolhof met glazen wanden. Op hun weg door dit doolhof botsen zij op een kist, een beeld en een tapijt. Als zij de juiste instructies hebben, zullen zij weten wat ze moeten doen. Het is belangrijk dat zij hun handelingen nauwkeurig beschrijven. Als de avonturiers de instructies correct hebben opgevolgd, komen zij in een gang terecht waar een witte deur en een zwarte deur toegang geven tot twee kamers. Op de zwarte staat een wit doodshoofd gekalkt, maar dat is slechts afleiding. Kiezen zij de zwarte deur, dan vinden zij de schat en een uitgang. Kiezen zij de witte deur, dan vallen de avonturiers in een vergeetput waar enkel ratten en skeletten voor wat vertier zorgen. Als de leerlingen eerder verkeerde zinnen hebben gemaakt, geraken zij vermoedelijk wel uit de doolhof, maar dan zal de zwarte deur op het eind op slot zijn. Ze kunnen dus enkel de witte deur kiezen. Als de leerlingen proberen slim te spelen en beide deuren willen proberen, dan zegt u dat dit onmogelijk is. Eenmaal een van beide deur geopend, blijft de andere voorgoed dicht. Het is dus ofwel de ene deur ofwel de andere.

Deel de leerlingen in groepen in en vertel dat het gebouw waarvan ze de plattegrond bezitten een schat bevat, die ze moeten vinden. Zeg hun dat ze zich in de gang bevinden van het gebouw met

de vier beelden. Vraag de groepen gedurende enkele minuten te beraadslagen wat ze in dit gebouw willen doen. Wat hun plannen zijn met de vier beelden (om niet te veel tijd te verliezen, kunt u zelfs zeggen dat ze praten of antwoorden op vragen). Vervolgens gaat u per groep rond om te reageren op de vragen en handelingen van de leerlingen. U speelt dus ook voor beeld. Bovendien moet u de leerlingen vragen wat ze met de deuren doen: sluiten of openlaten. Hier kunt u wel een klassikaal moment inlassen, want het is wel noodzakelijk dat alle groepen in de doolhof geraken. Wie echter het eerst op de idee kwam deuren open te laten, kunt u ook als eerste de kans geven de schat te vinden. Over de zinnetjes mag klassikaal natuurlijk niets uitlekken. Ze bepalen immers het welslagen van de groep in het labrynt. Laat elke groep nu opnieuw beraadslagen hoe ze met ezel, kist en tapijt omgaan. Weer gaat u rond om te reageren op de handelingen van de groep. Hou er de spanning in tot elke groep klaar is en verklap dan de afloop per groep.

Opmerkingen:

1. De leerlingen. vermelden bij elke vraag duidelijk voor welk beeld hun vraag bestemd is.
2. De antwoorden van beeld 1, 2 en 3 worden het best in kolommen genoteerd op het bord.
3. De leerlingen. stellen aan elk beeld vragen tot het beeld niet meer antwoordt.
4. Het puzzelen kan in de groepjes gebeuren.
5. De groep die de zinnen vindt, noteert ze, verwittigt de Meester en die reageert op gepaste wijze. Achteraf zal blijken welke groep de opdracht volledig correct had.

Zoekfase

Aansluitend stelt u de volgende vragen, eventueel ook in groepen op te lossen.

1. Was het mogelijk het einddoel te bereiken met enkel de woorden van 1/2/3/4? Waarom (niet)? Het is duidelijk dat we hier van de betekenis vertrekken en het in dit geval ook bij de betekenis houden.
2. Neem de vier zinnen die je door het labrynt hebben geloodst. Schrap de woorden die je niet nodig hebt om de opdracht toch correct uit te voeren.
3. Welk beeld heeft die woorden uitgesproken?

Stap 2

Aanbodfase

1. U kunt de aanvullingen op het bord in een andere kleur aan de titels toevoegen

4. Welk beeld (uit stap1) zou jouw aanvullingen gezegd hebben?

De kolommen op het bord (stap 1) zijn hier een goed hulpmiddel. U kunt de aanvullingen in een andere kleur in de juiste kolom noteren. De leerlingen moeten bij de besluitvorming kunnen gebruik maken van deze kolommen.

Zoekfase

7-8.

Samengevat

Lesonderwerp

Nu vullen de leerlingen in de voorziene ruimte het lesonderwerp in.