

# Gebruik van de WIEWATWAARHOE-kaartjes

WIEWATWAARHOE-kaartjes kun je op vele manieren gebruiken. Laat je creativiteit de vrije loop. Gebruik ze bij één van de 150 improvisatievormen op de pagina 'improvisatie'. Brainstorm met collega's. Vraag het je leerlingen. Haal ideeën uit het boekje 250 energizers of lees de suggesties hieronder.

---

## UITBEELDEN I

Verdeel de groep in twee teams. Kies een categorie uit: WIE, WAT, WAAR of HOE. Eerst is team A aan de beurt. Twee spelers uit team A bekijken het kaartje en beelden samen zonder te praten en zonder geluid het begrip uit. Je kunt ook afspreken dat geluiden wel mogen. Als het begrip geraden is door team A, zijn de volgende twee spelers uit team A aan de beurt. Tel na drie minuten hoeveel begrippen er zijn geraden. Kan team B deze score verbeteren?

## UITBEELDEN II

Een leerling beeldt een woord uit in een stilstaand beeld, een tableau vivant. De rest van de klas raadt welk woord uitgebeeld wordt. Dit kun je ook omdraaien: de hele klas beeldt uit en één leerling raadt!

## UITBEELDEN III

Kies vier spelers uit. Spelers B, C en D gaan naar de gang en speler A komt voor de groep te staan. Geef speler A een woordkaartje of vier Image-kaartjes en vertel hem/haar dat hij/zij straks twee (of drie of vier, wat jij kiest) begrippen gaat uitbeelden voor speler B. Speler A leest de begrippen en onthoudt ze. Speler B komt terug van de gang, kijkt naar dat wat speler A uitbeeldt en doet haar of hem op hetzelfde moment na. Speler B raadt niet hardop, maar onthoudt de begrippen zoals hij of zij ze heeft begrepen. Nu gaat speler A zitten en speler C komt van de gang. Speler B beeldt de begrippen uit, zonder hulp van speler A. en speler C doet B na. Speler D komt nu van de gang en doet na wat speler C uitbeeldt. Kan speler D uiteindelijk de WIE, de WAT, de WAAR én/of de HOE benoemen? Als je wilt, kun je dit ook in de vorm van een moordonderzoek gieten: wie is de moordenaar, wat is er gebeurd, waar vond de moord plaats en hoe voelde het slachtoffer zich?

## VERTELLEN I

Gebruik je WIEWATWAARHOE Image, dan mix je eerst alle kaartjes van alle categorieën door elkaar. Gebruik je de kaartjes met woorden, dan mag degene die een kaartje pakt zelf weten welk van de vier woorden hij of zij gebruikt. Jullie gaan met z'n allen een verhaal maken. De eerste verteller trekt een kaartje en begint met dit gegeven een verhaal. De verteller mag één zin verzinnen, maar het mogen er ook tien zijn. Zodra deze verteller uitgesproken is, is het de beurt aan de volgende verteller, die op zijn of haar beurt een kaartje trekt en het verhaal vervolgt. Ga door totdat iedereen aan de beurt is geweest.

## **VERTELLEN II**

Verdeel de groep in tweetallen. Elk tweetal krijgt een woordkaart of vier Image-kaarten. Eén van de twee begint een verhaal te vertellen en zodra hij/zij één van de vier begrippen gebruikt, neemt de ander het verhaal over. Als de tweede verteller een ander begrip van het kaartje gebruikt, gaat de beurt weer over naar verteller één, tot alle vier de begrippen zijn gebruikt.

## **VERTELLEN III**

Kies vier spelers uit. Spelers B, C en D gaan naar de gang en speler A komt voor de groep te staan. Geef speler A een woordkaartje of vier Image-kaartjes en vertel dat hij/zij straks een verhaal gaat vertellen aan speler B waarin alle vier de begrippen voor moeten komen: 1x WIE, 1x WAT, 1x WAAR en 1x HOE. Speler A mag dit even voor zichzelf voorbereiden en geeft daarna het kaartje weer aan jou terug. Speler B komt terug van de gang en luistert naar het verhaal van speler A. Nu komt speler C van de gang en speler B vertelt het verhaal door, zonder hulp van speler A. Speler D komt nu van de gang en krijgt het verhaal te horen van speler C. Kan speler D de WIE, de WAT, de WAAR en de HOE in het verhaal ontdekken?

## **ACTEREN I**

Verdeel de spelers in groepjes van drie of vier. Geef elk groepje een woordkaartje of vier Image-kaartjes. De groepjes bereiden allemaal een toneelstukje voor waarin alle begrippen worden gebruikt. Nadat een stukje gespeeld is, mag het publiek vertellen welke WIE, WAT, WAAR en HOE ze hebben gezien.

## **ACTEREN II**

Verdeel de spelers in tweetallen en geef elk duo twee kaartjes. Vertel ze dat ze een scène gaan voorbereiden waar ze in het begin van het stukje zich de HOE voelen van het ene kaartje en aan het einde van het stukje de HOE van het andere kaartje. Ze maken bijvoorbeeld een stukje waarin ze zich allebei eerst verdrietig voelen en aan het einde boos. De spelers moeten ook een reden bedenken waarom de verandering plaatsvindt. De groepjes bereiden allemaal een toneelstukje voor. Nadat elk stukje gespeeld is, raadt het publiek welke van welke HOE naar welke HOE de spelers veranderden en vooral wat de reden van de verandering was.

## **ACTEREN III**

Kies een plek waar je alle ruimte hebt en bepaal een begin- en een eindlijn. De spelers lopen nu van de ene naar de andere lijn, steeds op een andere manier. HOE ze lopen, bepaal jij door steeds een ander kaartje te trekken en ze vertellen welke emotie / karaktereigenschap / andere eigenschap ze hebben. Als je boos bent, loop je natuurlijk heel anders dan wanneer je blij bent. Om het moeilijker te maken kun je ook de intensiteit van de HOE aangeven, waarbij 1 staat voor een heel klein beetje en 10 voor het allerextreemst.

## **TEKENEN I**

Dit idee is alleen voor WIEWATWAARHOE met woorden. Verdeel de groep in twee teams. Kies een categorie en laat een speler van team A tekenen wat er op het eerste kaartje staat.

Zodra dit geraden is, is speler 2 van team A aan de beurt met het volgende kaartje. Ga zo door tot er drie minuten voorbij zijn en tel de goed geraden kaartjes. Nu is het tijd voor team B.

## **TEKENEN II**

Dit idee is alleen voor WIEWATWAARHOE met woorden. Geef iedereen een kaartje. De opdracht is een tekening te maken waarin alle vier de begrippen van één kaartje in verwerkt worden.

## **CREATIEF SCHRIJVEN I**

Verdeel de groep in tweetallen en geef elk tweetal een vel papier. Geef ieder duo een woordkaartje of vier Image-kaartjes en zeg dat in hun dialoog alle vier de begrippen gebruikt moeten worden. De duo's bedenken allemaal een dialoog van minstens acht regels. Als de dialogen af zijn, kunnen ze voorgelezen, maar ook met wat voorbereiding gespeeld worden voor de rest van de groep.

## **CREATIEF SCHRIJVEN II**

Geef iedereen een woordkaartje of vier Image-kaartjes en geef de opdracht een verhaal te schrijven waarin alle vier de begrippen voorkomen. Je kunt het verder vrij laten, maar je kunt de schrijvers ook een thema meegeven, zoals bijvoorbeeld 'griemelverhaal', 'toekomstdroom', 'een bijzondere ontmoeting' of 'afscheidsbrief'.

## **VRAGEN STELLEN**

Eén van de spelers staat voor de groep en leest één van de begrippen van een kaartje voor zichzelf - of bekijkt het plaatje, in het geval van WIEWATWAARHOE Image. Dit is WIE, WAT, WAAR of HOE hij/zij is. Met gesloten vragen, dus met vragen die alleen met ja of nee beantwoord mogen worden, proberen de anderen uit te vinden wie, wat, waar of hoe de speler is.

## **ASSOCIATIE**

Verdeel de groep in kleinere groepjes van een stuk of vijf spelers. Geef aan met welke categorie jullie gaan spelen (WIE, WAT, WAAR of HOE). Deel aan elk groepje een ander kaartje uit terwijl één speler per groepje zijn of haar ogen dichthoudt; dit is speler A. De spelers die mogen kijken, bekijken het woord in die categorie/het plaatje. Dan wordt het kaartje ondersteboven gelegd en mag speler A de ogen open doen. Elke speler zegt één woord tegen speler A, namelijk zijn/haar eerste associatie op het gelezen woord. Kan speler A het woord raden? Nu is het de beurt aan speler B.

## **SPREEKVAARDIGHEID I**

Je kunt de kaartjes gebruiken als startpunt voor een gesprek, waarbij je allerlei vragen kunt bedenken, bijvoorbeeld....

**WIE** - Zou je dit willen zijn/worden? Waarom wel? Waarom niet? Hoe zou een dag eruit zien voor deze WIE? Ken je iemand die dit beroep heeft?

**WAT** - Is dit iets wat vaak gebeurt? Heb je dit zelf wel eens gedaan of is dit je wel eens overkomen? Wat zou je doen als dit je overkwam?

**WAAR** - Ben je hier weleens geweest? Zou je hier naartoe willen gaan? Hoe ziet het er hier uit? Wat is leuk hier en wat is minder leuk? Stel je voor dat je hier woonde, hoe zou dat dan zijn?

**HOE** - Voel je je wel eens zo? Wanneer voel je je zo? Wat voel je dan? Hoe kan je zien dat iemand zich zo voelt? Kan je het nadoen?

....en alle andere vragen die je kunt bedenken.

## **SPREEKVAARDIGHEID II**

Je kunt de kaartjes heel goed inzetten bij het oefenen van de spreekvaardigheid en/of woordenschat. Enkele ideetjes:

- \* Welk team kan er het meeste rijmwoorden bedenken op het genoemde begrip?
- \* Wie maakt de grappigste zin met alle vier de begrippen van een kaartje?
- \* Welke WIE (of WAT, WAAR of HOE) van twee kaartjes spreekt je het meeste aan en waarom?
- \* Wie weet als eerste de verleden tijd van de WAT? (Image en Junior)
- \* Het team dat weet wat alle vier de woorden op een woordkaartje betekenen (of hoe het heet in het geval van Image), mag het kaartje houden.
- \* Wie kan een synoniem / de meeste synoniemen voor de HOE bedenken?
- \* Welk team weet als eerste het tegenovergestelde van de HOE?
- \* ....etcetera.....

## **VERBODEN WOORD**

Verdeel de groep in twee teams. Speler 1 van team A beschrijft een WIE, WAT, WAAR of HOE zonder een deel van het woord zelf te gebruiken en zonder het woord te vertalen. Team A probeert te raden wat de speler bedoelt. Spelers van team A wisselen elkaar af en na drie minuten is team B aan de beurt. Het team dat de meeste woorden raadt, wint.

## **VARIANT VERBODEN WOORD**

Voor deze variant moet je goed kunnen samenwerken. Verdeel de groep in twee teams. Speler 1 en 2 van team A beschrijven een WIE, WAT, WAAR of HOE zonder een deel van het woord zelf te gebruiken en zonder het woord te vertalen. De spelers mogen echter steeds maar 1 woord zeggen om de beurt, om zo zinnen te vormen. Team A probeert te raden wat de spelers bedoelen. Spelers van team A wisselen elkaar af in tweetallen en na drie minuten is team B aan de beurt. Het team dat de meeste woorden raadt, wint.

## **IMPROVISEREN**

Een WIE, WAT, WAAR of HOE is een uitstekend startpunt voor elke improvisatie, inspringspel of geleide fantasie. Zie pagina 'Improvormen' op deze site voor meer dan 150 ideeën.

## **MEMORY**

Heb je twee spellen (Image), speel dan memory!

## **INSPIRATIE**

Je geeft de leerlingen een opdracht om een scene te maken in groepjes en één groepje komt er maar niet uit. Je geeft een vrije schrijfofdracht en een leerling zit maar voor zich uit te staren - geen ideeën. Geef de kaartjes dan eens ter inspiratie. Door het bekijken van al die begrippen of het zien van alle tekeningen ontstaan er vanzelf ideeën.