

Inleiding

Deze activiteit is samengesteld voor kinderen met spraak- en taalmoeilijkheden om ze te leren een verhaal te vertellen, bijvoorbeeld om een relaas te geven van hun schoolreisje. StoryBoards geeft de kinderen meer inzicht in de structuur van een goed verhaal en laat ze op een leuke manier oefenen in het uitbrengen van een helder verslag met een logisch verloop. Het raamwerk van StoryBoards helpt hen bovendien actief te luisteren; de afbeeldingen voorzien hen van een geheugensteuntje voor hetgeen al is gezegd, zodat ze goede en gerichte vragen kunnen stellen.

StoryBoards is een effectief hulpmiddel voor individueel gebruik en gebruik in groepen. Het pakket wordt geleverd met individuele borden, die bestemd zijn voor gebruik met maximaal vier 'spelers'. Als er met meer kinderen wordt gewerkt, kunnen ze in paren worden verdeeld en hun eigen verhalen ontwikkelen, of kunnen ze in groepsverband aan één verhaal werken.

Informatie over dit pakket

Het pakket bevat het volgende:

- ◆ Een inleiding tot StoryBoards – geeft de kinderen een introductie tot de kleuren en verhaalonderdelen, bijvoorbeeld: geel vertegenwoordigt “waar”, oranje vertegenwoordigt “wanneer”, rood vertegenwoordigt “transport”, blauw vertegenwoordigt “voorwerpen gezien”, paars vertegenwoordigt “gevoelens” en groen wordt gebruikt voor “weer”.
 - StoryBoard 1 – eenvoudige versie, zonder tijd;
 - StoryBoard 2 – iets moeilijkere versie, met tijd;
- ◆ Bord voor StoryCards – indien gewenst kunnen de verschillende kaarten uit elke categorie op dit bord worden geplaatst;
- ◆ StoryCards:
 - Plaatskaaren (geel) x 6
 - Tijdkaarten (oranje) x 12
 - Transportkaarten (rood) x 12
 - Voorwerpkaarten (blauw) x 6 per plaats
 - Gevoelenskaarten (paars) x 12
 - Weerkaarten (groen) x 12
- ◆ Lottoborden x 6; één bord voor elke plaats;
- ◆ Verhalenplanner die gefotokopieerd kan worden;
- ◆ Dobbelsteen met kleurvlakken.

Vorbereiding

Bepaal het niveau van het spel – eenvoudig of moeilijk – en kies de geschikte StoryBoards:

- ◆ Gebruik de individuele borden voor maximaal vier spelers;
- ◆ Voor een spel met maximaal acht spelers kunnen de kinderen in paren werken, of ze kunnen in groepsverband werken om één verhaal te produceren.

Sorteer de kaarten in sets van dezelfde kleur en leg ze met het plaatje naar beneden in stapeltjes op de borden voor de StoryCards. Hoeveel kaarten worden gebruikt, hangt af van het aantal kinderen dat meedoet. Gebruik voor elk kind minstens één set plaatskaarten en één set voorwerpkaarten, en zoveel transport-, gevoelens- en weerkaarten als u wilt. Als u de StoryBoards met één kind gebruikt, kan het nuttig zijn om met ten minste drie sets plaats- en voorwerpkaarten te werken, om zo voldoende keus en onderwerpen voor discussie te bieden.

Het spel

- 1 Bespreek welke regels gehanteerd zullen worden: de verhalen kunnen “gek” of juist “zinnig” zijn en de kinderen kunnen zich aan hun eerste keuzes houden of een verandering overeenkomen, maar zorg dat de spelregels vooraf worden afgesproken zodat de kinderen weten waar ze aan toe zijn. Aangezien dit een taalactiviteit is, moeten de kinderen worden aangemoedigd te bespreken en beredeneren waarom zij zich aan hun keuzes willen houden. Bijvoorbeeld: als een kind naar de dierentuin gaat, zou hij daar dan in een onderzeeboot heen gaan?, als een kind op het strand is, zou hij/zij daar dan een uil zien?, als een kind in het bos is, zou hij/zij dan bang zijn en waarom?, als een kind op een onbewoond eiland is, zou het daar dan sneeuwen?
- 2 Geef alle kinderen een StoryBoard.
- 3 Leg de plaatskaarten verspreid en met het plaatje naar beneden neer en vraag de kinderen om beurten één kaart te kiezen en aan zijn/haar bord toe te voegen. Nu weet iedereen waar ze zijn geweest!
- 4 Herhaal de procedure met iedere set kaarten die u gebruikt, en bespreek de selectie van elke speler.
- 5 Als de StoryBoards compleet zijn, laat u de kinderen om beurten hun verhaal vertellen.

Variaties

- ◆ **Een verhaal gooien** Laat de stapeltjes kaarten ondersteboven op het bord voor de StoryCards liggen. De kinderen gooien om beurten de dobbelsteen en nemen dan een kaart uit een gekleurde categorie. Degene die het eerste een verhaal afmaakt, heeft gewonnen. Als u de eenvoudige versie van de StoryBoard gebruikt, zijn er geen tijdkaarten. U kunt dan beslissen of de kinderen wel of geen kaart mogen kiezen als de dobbelsteen op oranje komt. Verhalen die op deze manier ontstaan, zijn veelal “gekke” verhalen.
- ◆ **Een verhaal kiezen** Leg de kaarten in secties met de plaatjes naar boven neer, zodat het kind de elementen kan kiezen die hij/zij in het verhaal wil opnemen.

Uitgebreide activiteiten

ONTWIKKELEN EN GEBRUIKEN VAN WOORDENSCHAT

- ◆ **Lotto** Deze variant is geschikt voor groepen van maximaal zes kinderen. Geef ieder kind een lottobord en leg de overeenkomende voorwerpkarten verspreid en ondersteboven neer. Vraag de kinderen elk één om te draaien en te bepalen of de kaart geschikt is voor zijn/haar bord.
- ◆ **Paren zoeken** Kies acht plaatjes uit twee of meer categorieën: tijd, voertuigen, gevoelens of weer. Leg de kaarten verspreid en ondersteboven neer. Vraag de kinderen om beurten twee kaarten om te draaien en een bij elkaar horend paar te zoeken, zoals bijvoorbeeld twee kaarten uit de categorie 'tijd'. Door de kleuren van de kaarten kunnen zij de categorie bepalen.
- ◆ **Woordenladders** Voor deze activiteit zijn geen kaarten nodig, alleen de gekleurde dobbelsteen. Als de kinderen eenmaal bekend zijn met het systeem van kleurcodering, kunnen zij om beurten de dobbelsteen gooien en een antwoord bedenken voor de gegooide kleur, bijvoorbeeld:
 - een 'plaats' voor geel;
 - een 'tijd' voor oranje (moedig de kinderen aan ruimer te denken en dagen, maanden, seizoenen en speciale gelegenheden in hun antwoorden te gebruiken);
 - een 'voertuig' voor rood;
 - een 'voorwerp' voor blauw;
 - een 'gevoel' voor paars;
 - 'weer' voor groen.

De score kan worden bijgehouden door een eenvoudig raster te tekenen of rekenpapier te gebruiken, waarop u de namen van de kinderen bovenaan zet en hun antwoorden in de kolommen eronder. U kunt ook van tevoren beslissen hoeveel beurten iedereen krijgt, of u kunt gewoon stoppen als de tijd om is. **Leg uit, dat een antwoord niet twee keer gebruikt mag worden!**

- ◆ **Vragen stellen** Als de kinderen hun verhalen klaar hebben, kunt u ze om beurten de dobbelsteen laten gooien en het volgende kind een vraag stellen die betrekking heeft op de categorie van de kleur die zij hebben gegooit. Gebruik zo nodig het introductieblad als hulpmiddel bij hun vragen.

GENERALISEREN VAN VERTELVAARDIGHEDEN

- ◆ **Nieuws en actualiteiten** Maak fotokopieën van de verhalenplanner om de kinderen te helpen hun nieuws voor te bereiden en als geheugensteuntje voor het geven van informatie en beantwoorden van vragen. Maak simpele tekeningen op de planner om ze een visuele voorstelling te geven van de structuur van hun verhaal. Gebruik het introductieblad om de kinderen te helpen hun vragen te stellen.
- ◆ **Reisjes en vakanties voorbereiden** Maak fotokopieën van de verhalenplanner en help ieder kind de planner in te vullen, ofwel door in elke sectie te tekenen of te schrijven. Hun werk kan naderhand worden bekeken, en indien nodig kan een nieuwe planner worden ingevuld.
- ◆ **Ontwikkelen van vertelvaardigheden** Gebruik lege kopieën van de verhalenplanner en laat de kinderen hun eigen fantasieverhalen samenstellen en zelf tekeningen maken.