WERKVORM

Groots Presenteren Raadspel

Hoe klinkt een twijfelachtige 7 eigenlijk, en hoe ziet een zelfverzekerde 4 eruit? In dit raadspel spelen leerlingen met het herkennen en op volgorde zetten van presentatievaardigheden. Specifiek in het gebruik van hun stem, houding en oogcontact. Leerlingen krijgen een geheim nummer van 1 tot 10 en proberen dit nummer duidelijk te maken zonder woorden of tekst. Zo ontdekken ze op een speelse manier de verschillen in presenteren.

Duur

 20 minuten

Leerdoelen

- Leerlingen demonsteren nuance in presentatievaardigheid en oefenen met groots presenteren
- Leerlingen oefenen met het bewust aanpassen van hun houding, stem en oogcontact
- Leerlingen leren verschillen in overtuigingskracht te zien en te benoemen

Wat doe jij?

Stap 1: de schaal uitleggen

Vertel dat 10 het hoogst of de beste score is en dat 1 het laagst is. Per prompt zal het verschillen hoe dit eruit ziet, maar 10 blijft altijd het hoogst en 1 het laagst.

Vertel leerlingen dat ze een kaartje krijgen met daarop een getal. Dit kaartje mogen ze niet aan de andere spelers laten zien. Straks moeten ze proberen om de opdracht uit te voeren op het niveau van het nummer dat ze gekregen hebben.

Schrijf ter voorbeeld het woord ‘debatteren’ op het bord. Doe dit eerst zo rommelig mogelijk en daarna zo net mogelijk. Zo wordt het duidelijk voor leerlingen wat een 1 zou zijn en wat een 10 zou zijn.

Stap 2: groepjes en kaartjes

Maak groepjes van maximaal 11 leerlingen. In elk groepje is één leerling de raadspeler. Deze leerling krijgt geen kaartje. De anderen trekken elk een geheim kaartje en laten het aan niemand zien. Zijn er minder dan 10 spelers? Dan blijven er kaartjes over en komen niet alle cijfers voor. Dat maakt het raden spannender.

Stap 3: presenteren

Lees een prompt (zie pagina 2) voor en herhaal dat 1 het laagst is en 10 het hoogst. De spelers voeren om de beurt de prompt uit volgens het nummer dat op hun kaartje staat. De raadspeler mag elke spelers één keer vragen de zin te herhalen.

Stap 4: raden en onthullen

De raadspeler raadt de nummers van de spelers door de spelers in een rij te zetten, met links het laagste cijfer en rechts het hoogste. Heb je weinig ruimte in je lokaal, laat de raadspeler dan het nummer per speler noemen.

Wanneer de raadspeler iedereen een plek in de rij heeft gegeven, laten alle spelers hun kaartje zien. Tel hoeveel leerlingen op de juiste plek staan (houd de score bij) en geef een applaus voor de raadspeler.

Stap 5: nabespreken en wisselen

Vraag de raadspeler: waaraan zag of hoorde je het verschil? Vraag een speler wat die deed om een bijvoorbeeld 8 neer te zetten?

Kies vervolgens een nieuwe raadspeler, een nieuwe prompt en speel een tweede ronde.

Stap 6: afronden

Concludeer met de leerlingen: wat deden de hoge cijfers anders dan de lage? Vertel dat een goed argument sterker overkomt als je het op een bepaalde manier presenteert. Laat elke leerling één ding kiezen om mee te nemen voor de volgende keer dat ze moeten presenteren of debatteren.

Tip!

Heb je een grote klas? Laat meerdere groepjes tegelijk spelen of laat de rest van de klas als jury zelf een volgorde opschrijven en vergelijk die met de uitkomst.

Wil je meer plezier? Laat leerlingen zelf een komische prompt bedenken. Doe in de eerste ronde een serieuze prompt en in de tweede een komische.

Mogelijke prompts

- Handgebaren gebruiken tijdens het spreken *(1 zo slecht mogelijk - 10 zo goed mogelijk)*
- Geloven in je eigen argument *(1 helemaal niet – 10 totaal overtuigd)*
- Een houding kiezen achter het katheder *(1 zo slecht mogelijk - 10 zo goed mogelijk)*
- Een leerling met zenuwen *(1 zo zenuwachtig mogelijk - 10 superzelfverzekerd)*
- Je stem gebruiken tijdens een speech *(1 zo slecht mogelijk - 10 zo goed mogelijk)*
- Naar het katheder/het podium toelopen *(1 zo slecht mogelijk - 10 zo goed mogelijk)*
- Oogcontact maken met het publiek *(1 zo slecht mogelijk - 10 zo goed mogelijk)*
- Spieken tijdens een toets *(1 zo slecht mogelijk - 10 zo goed mogelijk)*
- Het publiek bedanken na een goede speech *(1 zo slecht mogelijk - 10 zo goed mogelijk)*
- De beste manier om naar school te gaan *(1 de slechtste manier - 10 de beste manier)*
- De beste en de slechtste manier om te reageren nadat je een debat wint *(1 zo slecht mogelijk - 10 zo goed mogelijk)*
- Emotie in je speech leggen *(1 zo min mogelijk - 10 zo veel mogelijk)*
- Een argument uitleggen *(1 zo slecht mogelijk – 10 zo overtuigend mogelijk)*