



INSTRUCTIEKAART VERWISSELD-SCHRIJFSPEL





Wat doe jij als je wakker wordt in een vreemd lichaam in een onbekende wereld?

In het boek *Verwisseld* belandt Max door een mysterieuze ring in een wereld waarin niemand volwassen wordt. Hij zit ineens in het lichaam van iemand anders, die ook nog eens een levensgevaarlijke opdracht blijkt te hebben aangenomen. Max wil zo snel mogelijk terug naar huis, maar dat lijkt onmogelijk... Zeker als hij de ware reden van zijn verwisseling ontdekt.

Missie van jullie team

Schrijf samen de eerste zinnen van jullie eigen *Verwisseld*-verhaal!

Gebruik de speelkaarten om te ontdekken:

-  In wie of wat je bent *Verwisseld* (blauw)
-  Hoe je bent *Verwisseld* (geel)
-  Wat je moet doen om thuis te komen (rood)
-  Wat er anders is in jouw wereld (groen)

Wat heb je nodig?

- 50–60 minuten tijd.
- Twee vellen gelinieerd papier per team.
- Een alarm of telefoon om de tijd bij te houden.
- Het eerste hoofdstuk van het boek *Verwisseld*.
- A3-vellen ingedeeld volgens de placemat-methode, eentje per team (zie volgende pagina voor voorbeeld).

Vorbereiding

1. Sorteert de speelkaarten per categorie.
2. Leg op elke tafel één A3-placematvel en twee vellen gelinieerd papier.

SPELUITLEG

Begin

- Introduceer de missie en maak deze beeldend door te vertellen wat Max overkomt in *Verwisseld*. Lees ter inspiratie het eerste hoofdstuk voor uit het boek.
- Vorm teams van vier kinderen.
- Vertel dat het spel start met het beantwoorden van vier vragen en dat iedereen daarna een eigen *Verwisseld*-verhaal gaat schrijven.
- Iedereen krijgt bij elke vraag eerst twee minuten om een eigen antwoord te bedenken en op te schrijven op hun eigen deel van de placemat.

Daarna kiest het team binnen twee minuten het beste/leukste/spannendste antwoord. Dat groepsantwoord komt in het midden van de placemat.

- Introduceer elke categorie duidelijk (bijv. 'bij de eerste vraag gaan jullie bedenken in wie of wat je wordt *Verwisseld*'). Geef vervolgens elk team één kaart uit die categorie (elke vraag zit dubbel in het spel)ø. Herhaal dit bij elke categorie.

Tijdens

- Geef het startsein en laat de klok twee minuten aftellen. Nadat kinderen hun eigen antwoord op de placemat hebben geschreven, start de klok opnieuw twee minuten en wordt het teamantwoord gekozen. Herhaal dit voor elke vraag.
- Het spel heeft vier jokers (voor elke categorie één) die ingezet kunnen worden als het iemand niet lukt om een eigen antwoord te bedenken.
- Nadat de vier vragen zijn beantwoord start de schrijfmisssie. Verdeel de teams in tweetallen en laat de koppels binnen tien minuten de eerste regel(s) van hun eigen *Verwisseld*-verhaal schrijven m.b.v. de groepsantwoorden. Wanneer je een groep hebt met een oneven aantal kun je ook drie kinderen laten samenwerken.

Afronding

- Laat zoveel mogelijk groepen hun verhaal presenteren.
- Vraag de luisterende kinderen om te vertellen wat ze goed vonden aan het verhaal.

Voorbeeld uit het boek

Hoe ben je Verwisseld?

Max verdwijnt door een magische ring.

In wie/wat ben je Verwisseld?

Max wordt verwisseld met Kofi, toekomstige leider van een kinderrijk.

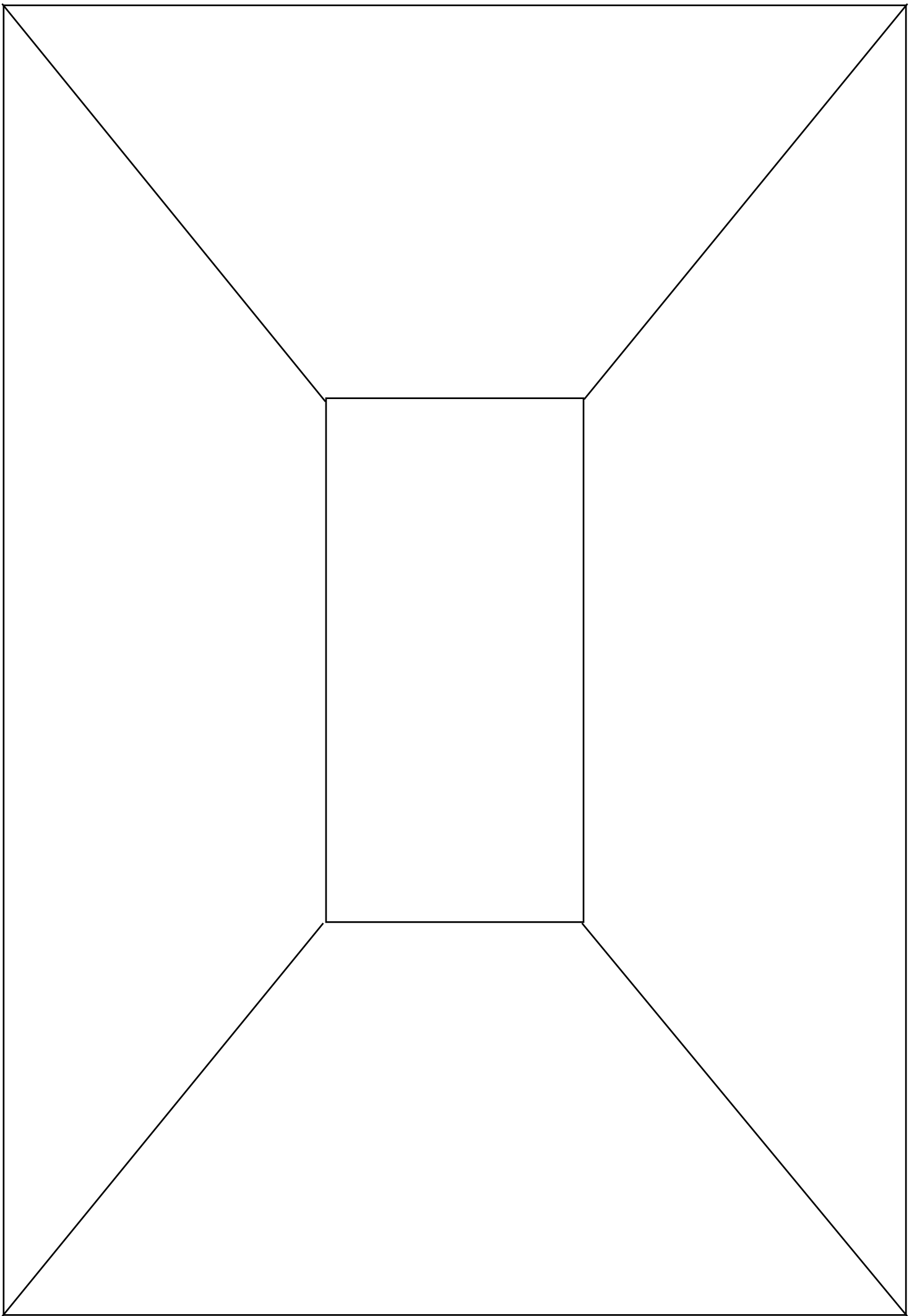
Hoe kom je thuis?

Door drie proeven succesvol te volbrengen.

Wat is er anders in de wereld?

Er leven alleen kinderen die elke keer opnieuw geboren worden op de dag dat ze 16 jaar worden.

Veel plezier met het bedenken van jullie eigen *Verwisseld*-verhaal!



**IN WIE OF WAT
BEN JE VERWISSELD?
HOE ZIE JE ERUIT
EN HOE HEET JE?**



**IN WIE OF WAT
BEN JE VERWISSELD
EN WAAROM?
HOE HEET JE?**



**WIE OF WAT BEN JE
NA DE VERWISSELING
EN HOE VOELT DAT?
WAT IS JE NAAM?**



**WAARIN BEN JE
VERWISSELD?
HOE ZIE JE ERUIT
EN WAT IS JE NAAM?**



**HEB JE IETS AANGERAAKT,
GEKREGEN OF GEDAAN
WAARDOOR JE BENT
VERWISSELD?**



**WAT OPENDE DE DEUR
NAAR DE WERELD
WAARNAAR JE BENT
VERWISSELD?**



**MAAK EEN TEKENING
VAN HET VOORWERP
WAARDOOR JE BENT
VERWISSELD.**



**WAARDOOR WERD
JOUW MAGISCHE
VERWISSELD-VOORWERP
ACTIEF EN WAT WAS HET?**



**ZIJN ER MAGISCHE
OF GEKKE REGELS
IN JOUW WERELD?**



**WELKE SUPERKRACHT
HEB JE IN DE WERELD
WAARNAAR JE WORDT
VERWISSELD?**



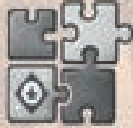
**WAT IS HET MEEST
BIZARRE IN DE WERELD
WAARNAAR JE WORDT
VERWISSELD?**



**WELKE REGEL
VAN ONZE WERELD
BESTAAT NIET
IN JOUW WERELD?**



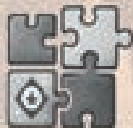
**WELKE OPDRACHT
MOET JE OPLOSSEN
OM TERUG NAAR HUIS
TE MOGEN GAAN?**



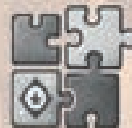
**WELK AVONTUUR
MOET JE BELEVEN
VOORDAT JE TERUG
NAAR HUIS MAG GAAN?**



**WELKE RAMP
MOET JE VOORKOMEN
VOORDAT JE TERUG
NAAR HUIS MAG GAAN?**



**WAT VOOR RAADSEL
OF PROEF MOET JE
OPLOSSEN/DOORSTAAN
OM THUIS TE KOMEN?**



**IN WIE OF WAT
BEN JE VERWISSELD?**



ELF



VOGEL



ROBOT



HEKS

**DOOR WAT WERD JE
VERWISSELD-VOORWERP ACTIEF?**



MAGISCHE SPIEGEL



VERWISSEL-PEN



MAGISCH STOPLICHT



TOVERSTAF

**WAT IS ER ANDERS IN JOUW
MAGISCHE WERELD?**



JE HEBT SUPERKRACHT



JE KUNT VLIEGEN



JE BENT ONZICHTBAAR



JE KUNT TIJDREIZEN

**WAT MOET JE DOEN OM
THUIS TE KOMEN?**



RAADSEL OPLOSSEN



DRIE PROEVEN DOORSTAAN



DE KONINGIN REDDEN



**ZORGEN DAT HET WEER
GAAT REGENEN**