



WIE IS DE MOL?

Handleiding

Meester Warre
www.meesterwarre.be



@meesterwarre



Meester Warre

Praktische informatie + spelverloop

Concept en spelregels

Elke dag spelen de leerlingen een spel waarbij ze moeten samenwerken. Per opdracht die ze tot een goed einde brengen, verdienen ze geld voor in de pot. Wanneer een opdracht mislukt, komt er geen geld bij. Elke week wordt er in de klasgroep ook een mol geselecteerd. De bedoeling is dat de mol saboteert tijdens de activiteiten zonder dat de andere leerlingen dit zien. De klasgenoten moeten goed observeren en zo te weten komen wie de mol van de week is. Elke dag worden er meerdere spelers geëlimineerd en op vrijdag wordt de mol én de winnaar van het spel bekendgemaakt.

Selectie van de Mol

De mol is een geheime speler die probeert om activiteiten te saboteren zonder betrappt te worden. De mol probeert geld uit de pot te houden door subtiel te saboteren tijdens de opdrachten en door verwarring te zaaien onder andere deelnemers.

De mol wordt elke maandag geselecteerd door de leerkracht. In dit document zal je kaartjes terugvinden voor de leerlingen. Druk deze kaartjes af, knip ze uit en lamineer ze. Verdeel ze voor de les begint over de banken van de leerlingen. Op één kaartje staat de afbeelding van een mol. De leerling die dit kaartje in zijn of haar bank heeft zitten, is de saboteur van de week. Uiteraard mogen ze dit niet verklappen en mogen de leerlingen niet naar elkaars kaartje kijken.

Opdrachten

In dit document zal je per week vijf uitgeschreven activiteiten zien staan. Het is altijd de bedoeling dat de leerlingen hierbij gaan samenwerken. Wanneer ze een opdracht tot een goed einde brengen, verdienen ze geld voor de pot. Als ze er niet in slagen om de opdracht tot een goed einde te brengen, komt er geen geld bij. Wat ze kunnen doen met het geld uit de pot lees je in het volgende stukje.

Dit bestand bevat activiteiten voor 4 weken spelplezier!

Geldpot

Met de opdrachten kunnen de leerlingen geld verdienen voor de pot. Met dit geld kunnen ze op het einde van de week een leuke verrassing aankopen. Voorbeelden hiervan zijn: extra speeltijd, in de klas blijven tijdens een regenspeeltijd, kiezen waar ze zitten in de klas, een klasuitje naar het speelplein, een huistaak niet moeten maken, ...

Aan de hand van een Canvadocument zal je de geldpot visueel kunnen maken voor de leerlingen.

Executie

Op het einde van elke dag schrijven de leerlingen de naam van hun verdachte op een briefje. Deze worden ingeleverd bij de leerkracht. De personen waarop het meest gestemd werd, kunnen niet meer winnen. Hoeveel leerlingen je dagelijks elimineert, is afhankelijk van de grootte van je klasgroep. Belangrijk is dat je de mol nog niet uit het spel elimineert en dat je vrijdag nog 3 spelers overhoudt: de mol en twee speurders. De bekendmaking van de mol en de winnaar is pas voor de vrijdag.

LET OP: de leerlingen die geëlimineerd zijn, kunnen wel nog deelnemen aan de activiteiten van de dagen nadien. Ze kunnen echter niet meer gokken wie de mol is waardoor ze het spel niet meer kunnen winnen.

Onthulling

Op vrijdag wordt de mol bekendgemaakt voor de klas. De persoon die over de hele week het meest op die persoon stemde, is de winnaar van het spel.

Kaartjes voor de leerlingen

Deel deze kaartjes op maandag uit. Eén leerling is de mol en dus de saboteur van de week. De anderen zijn detectives die op zoek gaan naar de mol.



Activiteiten voor week 1

1. Menselijke knoop (€500)

Speluitleg:

De leerlingen gaan in een kring staan en geven elkaar een hand. Ze moeten samenwerken om een menselijke knoop te maken. Eén leerling doet hier niet aan mee en gaat even weg van de groep. Hij of zij moet namelijk proberen om de knoop te ontwarren door instructies te geven aan de groep. Wie deze persoon is, wordt beslist door de klasgroep. Het doel van de activiteit is om de menselijke knoop te ontwarren binnen de vijf minuten. Lukt dit niet, dan is de opdracht gefaald. Ook wanneer de leerlingen tot drie keer toe de handen loslaten, is de opdracht mislukt en komt er dus geen geld in de pot.

Hoe kan de mol hier saboteren? Enkele suggesties:

Is de mol de persoon die de knoop moet ontwarren? Dan kan hij hier even tijd voor nemen en enkele foutieve instructies geven.

Is de mol onderdeel van de menselijke knoop? Dan kan hij er mee voor zorgen dat de knoop moeilijk te ontwarren wordt. Hij kan ook doen alsof hij bepaalde instructies niet begrijpt waardoor hij verkeerde handelingen stelt.

2. Galgje (€150 per geraden woord)

Speluitleg:

De leerkracht bedenkt een woord en tekent op het bord evenveel lijntjes als er letters zijn in dat woord. De andere kinderen proberen te raden welke letters er in het woord zitten. Bij een foute letter of wanneer een letter herhaald wordt, wordt een deel van het galgenmannetje getekend. Kunnen de leerlingen het woord raden vooraleer het volledige galgenmannetje getekend is, dan verdienen ze hiermee €150 per geraden woord. Als leerkracht kies je zelf hoeveel woorden je laat raden.

Hoe kan de mol hier saboteren? Enkele suggesties:

De mol kan in dit spel op verschillende manieren saboteren. Hij kan letters herhalen, waardoor er een nieuw onderdeel bij het galgenmannetje getekend wordt. De mol kan er ook voor kiezen om met opzet verkeerd te gokken bij het raden van het woord.

3. Zin doorgeven (€500)

Speluitleg:

De leerlingen gaan in een kring zitten. De leerkracht fluistert een boodschap in het oor van een leerling naar keuze. De bedoeling is dat deze zin wordt doorgegeven. De laatste leerling die de zin te horen krijgt, moet deze luidop herhalen. Is de zin correct, dan verdient de klas geld voor in de pot. Het spel wordt drie keer gespeeld. Wanneer de klas er minstens twee keer in slaagt om de zin correct door te geven, winnen ze het bedrag van €500.

Hoe kan de mol hier saboteren? Enkele suggesties:

De mol kan subtiel saboteren door enkele woorden van de zin te veranderen tijdens het doorfluisteren. Zo zal de zin op het einde niet meer kloppen. Het is hierbij wel belangrijk dat de mol niet overdrijft met die veranderingen. Het mag namelijk niet opvallen dat de zin met opzet veranderd werd.

4. Pictionary (€150 per geraden tekening)

Speluitleg:

Eén leerling komt naar het bord en tekent iets naar keuze. De andere leerlingen moeten binnen de 30 seconden raden wat er op het bord getekend wordt. De leerlingen mogen roepen wanneer ze het denken te weten, maar moeten hierbij rekening houden met volgende afspraken:

- Een woord herhalen = game over!
- Als klas vijf keer fout raden = game over!
- Niet geraden binnen 30 seconden = game over!

Als leerkracht kan je zelf kiezen hoeveel keer dit spel gespeeld wordt. Per geraden tekening, verdient de klas €150.

Hoe kan de mol hier saboteren? Enkele suggesties:

Als de mol mee moet raden naar het voorwerp dat getekend wordt, kan hij met opzet een woord herhalen dat al genoemd werd door een andere leerling. Hij kan ook een woord raden waarvan hij zeker is dat het dat niet zal zijn.

Als de mol zelf moet tekenen, kan hij dit op een trager tempo doen of kan er gekozen worden voor een moeilijk voorwerp. Zo is het voor de klas moeilijker om binnen de 30 seconden te raden wat er getekend wordt.

5. Dirigentje (**€150 per geraden dirigent**)

Speluitleg:

Eén leerling verlaat de klas. De andere leerlingen spreken binnen de klas een dirigent af. Het is de bedoeling dat de kinderen alle bewegingen van de dirigent imiteren. De persoon die naar buiten moest, moet raden wie de dirigent is. Hiervoor krijgt hij/zij 3 kansen. De dirigent moet regelmatig veranderen van beweging. Wanneer de leerling die moet raden drie keer foutief gokt, verdient de klas geen geld. De leerkracht beslist zelf hoeveel keer het spel gespeeld wordt. De klas verdient €150 per juist geraden dirigent.

Hoe kan de mol hier saboteren? Enkele suggesties:

De mol kan tijdens het spelen van dit spel op verschillende manieren gaan saboteren. Hij kan opzettelijk verkeerde bewegingen maken en de andere spelers op een verkeerd spoor zetten, hij kan de timing van de bewegingen verstoren door te vroeg of te laat te beginnen met het maken van de bewegingen. Als de mol de persoon is die moet raden, kan hij met opzet foutief gaan gokken zodat er geen geld verdiend kan worden.

Activiteiten voor week 2

1. Dode vis (€250)

Speluitleg:

De leerlingen kiezen een plekje in de klas en gaan zitten/liggen in een comfortabele houding. Het is de bedoeling om drie minuten lang niet te bewegen en geen geluid te maken. Wanneer één leerling toch beweegt of lacht, verdient de klas geen geld voor de pot.

Hoe kan de mol hier saboteren? Enkele suggesties:

De mol kan hier op verschillende manieren saboteren. Hij kan met opzet gaan bewegen waardoor de opdracht mislukt. De mol kan ook andere spelers beschuldigen van beweging, ook als ze niet bewogen hebben. Ten slotte kan hij ook acteren dat hij denkt dat de tijd om is en daardoor beweegt.

2. Tellen tot 10 (€150 per geslaagde sessie)

Speluitleg:

De leerlingen moeten samen tellen tot 10 zonder op voorhand af te spreken wie wanneer telt. Wanneer twee kinderen op hetzelfde moment een getal zeggen, moeten ze opnieuw beginnen.

(Mogelijke varianten van dit spel kunnen zijn: tellen tot 20 of tellen tot 10 in het Frans.)

Hoe kan de mol hier saboteren? Enkele suggesties:

Dit spel draait meer om geluk. De mol kan proberen saboteren door snel een getal te zeggen wanneer hij merkt dat een andere leerling dit ook zal doen. Hij kan ook met opzet een verkeerd getal zeggen, waardoor de opdracht mislukt en de klasgroep opnieuw moet beginnen.

3. Zeg eens euh... (**€250 per geslaagde sessie**)

Speluitleg:

De leerkracht geeft aan het begin van dit spel een thema en een verboden woord mee met de leerlingen. Nu duidt de leerkracht een leerling aan die een halve minuut lang moet kunnen praten over dit thema zonder 'euh' te zeggen. Ook het verboden woord mag niet uitgesproken worden. Wanneer dit toch gebeurt, verdient de klasgroep geen geld voor de pot en is het de beurt aan een andere leerling. De leerkracht beslist hoeveel keer dit spel gespeeld wordt.

Hoe kan de mol hier saboteren? Enkele suggesties:

Wanneer de mol aan de beurt is om te vertellen, kan hij het spel saboteren door met opzet het woord 'euh' of het verboden woord te gebruiken.

4. Ik ga op reis en neem mee (**€50 per leerling**)

Speluitleg:

De bedoeling van dit spel is dat de leerlingen vertellen wat ze willen meenemen op reis. Maar... ze moeten ook onthouden wat de anderen die eerder aan de beurt waren willen meenemen, want alles moet telkens herhaald worden. Per leerling die slaagt in de opdracht verdient de klasgroep €50 voor de pot.

VB.

- *Persoon 1:* ik ga op reis en ik neem mee: een tandenborstel
- *Persoon 2:* ik ga op reis en ik neem mee: een tandenborstel, een voetbal
- *Persoon 3:* ik ga op reis en ik neem mee: een tandenborsten, een voetbal, mijn gsm

➔ *Als persoon 4 mist, zijn er drie leerlingen geslaagd in de opdracht en verdient de klasgroep €150 voor de pot.*

Hoe kan de mol hier saboteren? Enkele suggesties:

Hoe de mol saboteert, hangt af van zijn plek in de kring. Als hij één van de eerste is die aan de beurt komt, kan hij bijvoorbeeld een moeilijk te onthouden voorwerp opnoemen zodat het voor de andere leerlingen moeilijker wordt om dit achteraf te herhalen. Als de mol als één van de laatste aan bod komt, kan hij met opzet een voorwerp vergeten benoemen, waardoor de opdracht mislukt.

5. Raad de leugen (**€50 per geraden leugen**)

Speluitleg:

Eén leerling vertelt drie korte verhaaltjes. Eén verhaal is gelogen, de andere zijn waargebeurd. Kunnen de andere leerlingen raden welk verhaal gelogen is? Per goed geraden leugen, verdient de klasgroep €50 voor de pot. De leerkracht kiest hoeveel leerlingen tijdens dit spel aan bod komen.

Hoe kan de mol hier saboteren? Enkele suggesties:

De mol kan deze activiteit saboteren door leugens te verzinnen die heel geloofwaardig klinken. Hij kan bijvoorbeeld enkele zeer kleine details aanpassen. Ook kan de Mol tijdens het vertellen subtiele – maar misleidende – hints geven die suggereren dat een bepaald verhaal de leugen is terwijl dat eigenlijk niet zo is. Hij kan de klasgroep dus gaan misleiden met mimiek en intonatie tijdens het vertellen.

Activiteiten voor week 3

1. Rangschik van klein naar groot (€250)

Speluitleg:

Het doel van deze activiteit is dat alle leerlingen van de klasgroep gerangschikt worden van klein naar groot. Hiervoor mag de klasgroep één spelleider aanwijzen die mag leiden en die mag beslissen wanneer de groep correct gerangschikt staat. Het is belangrijk dat de kinderen niet praten met elkaar! Als dit toch gebeurt, is de opdracht meteen mislukt en verdient de klasgroep geen geld voor de pot. Ze krijgen maximum 5 minuten om deze activiteit tot een goed einde te brengen. Als de leerlingen slagen in de opdracht, verdienen ze €250.

Hoe kan de mol hier saboteren? Enkele suggesties:

Als de mol wordt uitgekozen als spelleider, is het makkelijk om deze activiteit te saboteren. Hij kan met opzet foute beslissingen nemen of verwarring zaaien tijdens het uitvoeren van de activiteit. Zo verliest de klasgroep tijd en wordt het moeilijker om binnen de 5' correct gerangschikt te staan. Als de mol geen spelleider is, kan hij alsof doen dat hij de spelleider niet begrijpt en hierdoor foute handelingen stellen.

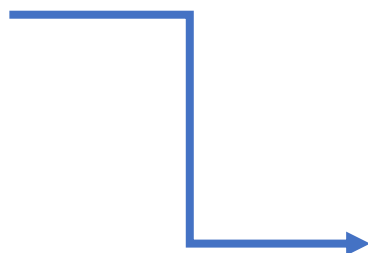
2. Kleuren opnoemen (€350)

Speluitleg:

De leerkracht heeft een blad mee zoals hieronder weergegeven. De bedoeling van deze activiteit is dat alle leerlingen de correcte kleur (en dus niet het woord!) benoemen. Hiervoor krijgt elke leerling twee kansen. Alle leerlingen moeten hierin slagen, anders verdienen ze geen geld voor de pot.

Hoe kan de mol hier saboteren? Enkele suggesties:

De mol zal de keuze moeten maken of hij dit spel al dan niet wil saboteren. Als hij met opzet een fout maakt, kan dit opvallend zijn voor de andere leerlingen waardoor hij ontmaskerd zal worden. De mol kan ervoor kiezen om zijn best te doen voor deze opdracht en te hopen dat een andere leerling mist.



GEEL BLAUW ORANJE
ZWART ROOD GROEN
PAARS GEEL ROOD
ORANJE GROEN ZWART
BLAUW ROOD PAARS
GROEN BLAUW ORANJE

3. Woordslang (€150 per geslaagde sessie)

Speluitleg:

De leerkracht geeft een thema en een woord dat daarbij past. Het is de bedoeling dat de leerlingen telkens een nieuw woord zeggen dat begint met de eindletter van het vorige woord. Het woord moet telkens passen bij het thema dat gegeven werd én woorden mogen niet herhaald worden. Als elke leerling van de klas een woord kan opnoemen zonder in herhaling te vallen, verdient de klas €250 voor de pot. De leerkracht kan kiezen hoe vaak deze activiteit gespeeld wordt.

Hoe kan de mol hier saboteren? Enkele suggesties:

De mol kan dit spel saboteren door een woord met opzet te herhalen of door te doen alsof hij geen woord meer kent dat past bij het gegeven thema.

4. Simon zegt (€50 per leerling die minstens vijf levels haalt)

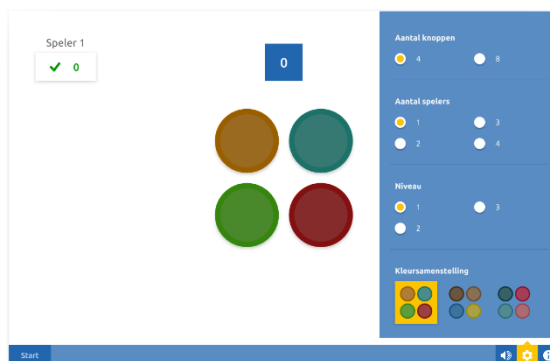
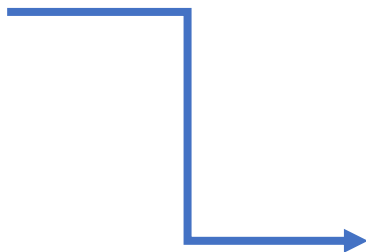
Speluitleg:

Ga naar de applicatie 'Simon Zegt' op Prowise of via het internet. Per leerling die erin slaagt om minstens vijf levels te halen, verdient de klasgroep €50. Per extra level die ze winnen, komt er nog eens €5 bij. Je kan ervoor kiezen om de applicatie te openen op het smartbord en de leerlingen één voor één te laten spelen, maar je kan het spel ook spelen via Ipads/Chromebooks.

TIP: je kan de moeilijkheidsgraad van het spel aanpassen indien nodig.

Hoe kan de mol hier saboteren? Enkele suggesties:

De mol kan zelf zorgen dat hij geen vijf levels haalt, waardoor hij ook geen geld verdient voor de pot. Daarnaast kan hij ook anderen storen en afleiden, waardoor ook zij er niet in slagen om vijf levels uit te spelen.



5. Ik zie, ik zie, wat jij niet ziet (**€50 per geraden voorwerp**)

Speluitleg:

Eén leerling kiest een object dat zichtbaar is voor alle andere leerlingen. Hij begint het spel door te zeggen: 'Ik zie, ik zie, wat jij niet ziet, en het is ...' gevolgd door een beschrijving van de kleur van het object dat hij of zij heeft gekozen. De andere spelers proberen te raden welk object de speler bedoelt. De klasgroep krijgt drie kansen om het voorwerp te raden. Per geraden voorwerp komt er €50 in de pot.

Hoe kan de mol hier saboteren? Enkele suggesties:

De mol kan dit spel saboteren door verkeerd te gokken of een vage beschrijving te geven van het voorwerp dat hij koos. Zo kan hij geld uit de pot houden.

Activiteiten voor week 4

1. Het verboden woord (€500)

Speluitleg:

De leerkracht geeft aan het begin van de dag een verboden woord mee met de leerlingen. De bedoeling is dat de leerlingen dit woord gedurende de volledige dag (of binnen een zelfgekozen tijdspanne) niet gebruiken. Per keer dat het woord wel uitgesproken wordt, gaat er €50 af van het totaalbedrag dat ze met deze opdracht kunnen winnen.

Hoe kan de mol hier saboteren? Enkele suggesties:

De mol kan hier makkelijk gaan saboteren. Hij kan ervoor kiezen om het verboden woord met opzet zelf te zeggen, maar hij kan zijn klasgenoten ook in de richting duwen om het woord te zeggen.

2. Blooket (€50 per 1000 goudstukken)

Speluitleg:

Ga naar <https://www.blooket.com/> en maak een eigen quiz rond een zelfgekozen thema of omtrent geziene leerstof. Speel deze quiz in de klas met de versie 'Gold Quest'. De bedoeling is dat de kinderen vragen beantwoorden en zo goud verdienen. Per goed antwoord kunnen ze een kist openen en zo goud winnen of verliezen. De klasgroep verdient €50 voor de pot per 1000 goudstukken die ze met de quiz verdienen. Dit bedrag kan je als leerkracht nog veranderen naargelang hoe goed jouw klasgroep speelt.

Doorloop volgende stappen:

- Ga naar de quiz die je maakte en druk op 'Host'
- Kies voor de versie 'Gold Quest' en klik opnieuw op 'Host'
- Stel in hoe lang de quiz moet duren en klik op 'Host Now'
- Laat de leerlingen de code invoeren via hun iPad/Chromebook via <https://play.blooket.com/play>



Hoe kan de mol hier saboteren? Enkele suggesties:

De mol kan de Blooket op verschillende manieren saboteren, maar er speelt bij deze activiteit ook een geluksfactor mee. Hij kan ervoor kiezen om slechte antwoorden te geven waardoor hij niet veel goud verdient. Het gevaar hierbij is dat dit opvallend kan zijn voor de klasgenoten. De Mol zou er ook voor kunnen kiezen om dit spel goed te spelen. Zo kan hij de aandacht van de klasgenoten van zich afschuiven.

3. Geld zoeken in de klas (max. €1000)**Speluitleg:**

De leerkracht verstopt valse geldbiljetten in de klas. De bedoeling is dat de leerlingen zoveel mogelijk biljetten vinden, want al het gevonden geld gaat naar de pot! Ze krijgen hiervoor twee minuten. In totaal kan er een bedrag van €1000 verzameld worden.

Hoe kan de mol hier saboteren? Enkele suggesties:

De mol kan ervoor kiezen om gevonden biljetten in zijn eigen zak te steken zodat het niet naar de pot gaat. Hij kan ook doen alsof hij geen enkel biljet vindt, waardoor hij geen meerwaarde vormt bij deze activiteit. Ook kan de mol andere leerlingen afleiden, waardoor zij minder biljetten vinden in de twee minuten.

4. Bouwen met LEGO (€250)**Speluitleg:**

De kinderen worden in twee groepen verdeeld. Ze worden in een aparte ruimte gezet waar ze elkaar niet kunnen zien of horen. Elke groep krijgt een doos LEGO en een walkietalkie. De bedoeling is dat de ene groep iets bouwt en de bouw instructies doorgeeft aan de andere groep via de walkietalkie. Als de bouwwerken op het einde gelijk zijn, verdienen ze geld voor de pot!

Hoe kan de Mol hier saboteren? Enkele suggesties:

Als de Mol in het instructieteam zit, kan hij ervoor kiezen om de Walkie Talkie te claimen en zo het spel in de war te sturen door foute/moeilijke instructies. Als hij in het team zit dat moet nabouwen, kan hij doen alsof hij de instructies van de andere groep verkeerd begrijpt waardoor het eindresultaat niet goed zal zijn.

5. Jenga (**€25 per blok**)

Speluitleg:

In de klas staat een jengatoren. De bedoeling is dat de kinderen zoveel mogelijk blokken uit de toren halen zonder die te laten omvallen. Per blok, verdient de klasgroep €25 voor de pot.

Hoe kan de mol hier saboteren? Enkele suggesties:

Anderen afleiden of de toren zelf doen omvallen. De mol kan op verschillende manieren gaan saboteren.

De geldpot

Via onderstaande link kom je terecht op de geldkuis. Dit is bewerkbaar zodat je als leerkracht na elke activiteit het bedrag kan aanpassen. Op vrijdag worden de leerlingen beloond naargelang het geld dat ze hebben verzameld. Bepaal als leerkracht zelf de prijs die je koppelt aan elke beloning. Zorg voor haalbare bedragen.



De geldkuis

https://www.canva.com/design/DAGBvIrhQaQ/8mFY0y1WW3FvgFcpRnewUA/view?utm_content=DAGBvIrhQaQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview