



PhyEmoc



Vampiër Chess

Een fysiek-emotionele
taal methode



Vampier



Taal leerdoelen

- Het geven en krijgen van instructies;
- Het begrijpen en verwerken van instructies;
- Jezelf voorstellen;
- Oefenen van de gebiedende wijs

Achtergrond

Een gemene vampier heeft een prinses gekidnapt en opgesloten in 1 van zijn donkere paleizen. Hij wil haar in haar nek bijten om haar te laten delen in zijn onsterfelijkheid.

De prins, onze held, moet haar redden van dit vreselijke lot voordat het te laat is. Op zijn moedige tocht om veilig over het speelveld te komen en de prinses te redden, moet hij onderweg de vampier en zijn helpers van hem af zien te houden. Lukt hem dat niet, dan is hij en de prinses ten dode opgeschreven.

Teamindeling

- Een spel voor 2 teams (niveau 1: 8 spelers) (niveau 2: 10+ spelers)
- Team 1 is het team van onze held Prins, *Moedigh ende Bequaam*, en zijn helpers.
- Team 2 is het team van de boze vampier Graaf Dracula en zijn handlangers.

Benodigheden

- 2 teams (min 18 spelers)
- een levensgroot schaakbord
- maskers voor de verschillende rollen:
 - Prins, Dracula, Heks, Draak en overige teamleden
- Flip-overs, of OHPs, met woorden en richting aanduidingen in doeltaal



Korte beschrijving

Om de prinses te redden van het eeuwige leven als vampier, moet de prins het speelveld overlopen; hij moet minimaal 2 vakjes uit de buurt van Dracula en zijn handlangers blijven, anders mogen ze hem pakken.

Het spel kent 2 niveaus.

De Spelregels

Niveau 1, 7-8 spelers

Algemeen : De spelers kunnen zich in elke richting op het speelveld voortbewegen,
behalve diagonaal.

Speler 1: (Prins Moedigh ende Bequaam)

1. De Prins mag zich **in elke richting** bewegen, 1 vakje per keer. Hij moet minimaal 2 vakjes uit de buurt van Dracula of zijn handlangers blijven.
2. De Prins moet na het doorlopen van het speelveld precies tegenover zijn startpositie het speelveld weer verlaten.

Spelers 2,3 en 4: (Dracula, de Heks en de Draak)

1. De Game Master plaatst deze figuren op een van te voren bepaalde plek: (B4, E7, G3; B7, D3, G6; B5, E7, G3); (etc)
2. Aan het begin van het spel mogen zij hun posities nog niet verlaten. Zij wachten op de Prins om dichtbij te komen.
3. Echter, als hij minder dan 2 vakjes in de buurt komt van de vijand, dan kan hij gepakt en vernietigd worden.

Spelers 5,6,7 en 8: (Aanvoerder en helpers)

1. De aanvoerders van beide teams geven de instructies;
2. De spelers helpen de aanvoerders.

Niveau 2, 10 spelers of meer

Speler 1: (Prins Moedigh ende Bequaam

1. De Prins kan op elke plek het speelveld betreden. Hij is als eerste aan zet.
2. Hij kan zich in elke richting bewegen, een of twee vakjes per keer.
3. Hij moet het speelveld precies tegenover zijn startpositie weer verlaten.

Spelers 4,5 en 6 (Dracula, de Heks en de Draak)

1. Dracula moet het speelveld betreden precies tegenover de startpositie van de Prins.
2. Hij kan zich in elke richting bewegen, maar slechts 1 vakje per keer.
3. Als hij zich 1 vakje van de Prins bevindt, mag hij de Prins vernietigen.

Spelers 7 t/m 10 of meer (Aanvoerder en helpers)

1. De aanvoerders van beide teams geven de instructies;
2. De spelers helpen de aanvoerders.

Organisatie van het Spel

De voorbereidende fase

De docent leert de belangrijkste vocabulaire aan om het spel te kunnen spelen. Hij geeft voorbeeld instructies en voert vervolgens zelf de instructies uit als voorbeeld.

bijv; Docent: ***Naar Rechts*** De docent beweegt naar Rechts

Hij herhaalt deze procedure een aantal keren, zelf en later nemen de deelnemers zelf over. In de laatste fase nemen de deelnemers alle handelingen over:

bijv. Deelnemer 1: *naar Rechts* Deelnemer 2 duwt Deelnemer 3 naar Rechts

Dit kan herhaald worden totdat de instructies worden begrepen.



De volgende Rinchting aanwijzingen worden gegeven:

Naar Voren!

Terug!

Draai naar Links

Draai naar rechts!

Niet Draaien

Links

Rechts!

Stop!

Niet stoppen!

Een stap naar voren

Een stap naar achteren –

Twee stappen naar voren

Twee stappen naar achteren.

Een flip-over kan gebruikt worden om de instructies en bijbehorende bewegingen te tonen. Op het speelveld worden alle instructies en bijbehorende richtingen geoefend.



Beginnen met het Spel

De groep wordt verdeeld in twee teams, het Helden-Team en het Vampieren-team. Na elk spel worden de rollen gewisseld.

De twee teams bepalen hoeveel spelletjes zij willen spelen en kiezen vervolgens hun karakters:

Niveau 1

Team A kiest de Prins en een aanvoerder.

Team B kiest Dracula, de Heks en de Draak en een aanvoerder.

De aanvoerders geven richting aanwijzingen die de teams moet opvolgen.

Niveau 2:

Elk team kiest 2 spelers:

Team A kiest de Aanvoerder en de Prins

Team B kiest de Aanvoerder en Dracula.

De Docent speelt de rol van Game Master; hij introduceert zichzelf en alle andere rollen: De Prins, Dracula, de Heks en de Draak:

‘Mag ik mijzelf voorstellen?’

Ik ben de Game Master. Ik bepaal de regels van het Spel.

‘Dit is De Prins, Graaf Dracula en zijn handlangers, De Heks en de Draak’

Hij deelt maskers uit aan de gekozen deelnemers en vraagt de deelnemers zich voor te stellen:

Bijvoorbeeld: Ik ben graaf Dracula en ik ben een vampier. Ik ben een Draak en ik heb honger, etc.

De Game Master nodigt elke deelnemer uit zijn-haar rol te spelen waarbij men goed de regels van het spel in acht moet nemen. Indien nodig kan het spel stopgezet worden voor extra aanwijzingen.

De andere deelnemers kunnen hun aanvoerder helpen de juiste instructies of suggesties te geven of de spelers aan te moedigen. Na elk spel worden de rollen omgewisseld.

Een team wint wanneer zijn held meerdere keren veilig aan de overkant is gekomen dan het andere team.

THE END

Mag ik even voorstellen?

Het fantastische schaakteam:



Uw CHESS MASTER

