

DREAM CATCHER

Laurent Escoffier & David Franck - Asmodee

15 minuten

2 - 4 spelers

2de & 3de kleuterklas

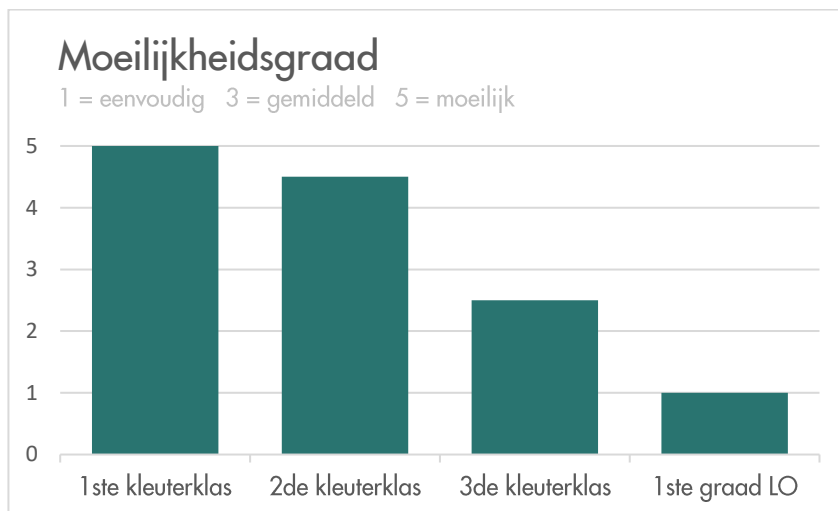
Coöperatief & Competitief

Taalonafhankelijk

SPELPITCH

Van zodra je je ogen sluit, vertrekken we op een magische reis naar dromenland. Maar opgepast... de nachtmerries proberen ons wakker te houden! Kan jij de juiste knuffel kiezen om de nachtmerrie te verstoppen? Dan verandert hij in de mooiste droom.

WAAROM SPELEN IN DE KLAS?



Dream Catcher heeft zowel een competitieve als een coöperatieve variant. De coöperatieve variant zorgt voor een interessante tweede laag in het spel. Zo wordt het kiezen van de juiste knuffel gemakkelijker omdat de leerlingen mogen overleggen met elkaar, maar het 'leren samenwerken' op zich biedt dan weer een extra uitdaging.

ONDERWIJSDOELEN

Lichamelijke opvoeding	Handelend omgaan met betekenisinhouden	De kleuters tonen in het handelend omgaan met betekenisinhouden een toenemend begrip, toepassen en verwoorden van: spelideeën van kinderspel; lichaams-, bewegings-, ruimte- en tijdstippen, facetten en fysieke kennis.
Wiskundige initiatie	Metten	De kleuters kunnen in concrete situaties handelingen uitvoeren met vormen, grootheden en figuren, in functie van een kwalitatief kenmerk.
Nederlands	Nederlands spreken	De kleuters kunnen uitleggen hoe zij in een activiteit van plan zijn te werken of hoe zij werkten.

SPELREGELS IN 'T KORT

In Dream Catcher verander je nachtmerries in mooie dromen. Dit doe je door juist in te schatten welke knuffel groot genoeg is om een nachtmerrie volledig te bedekken. Wanneer de nachtmerrie bedekt is, verdien je droomfiches om je droomwolk te vullen. Durf jij het risico te nemen en een kleine knuffel te kiezen? Dan krijg je meer droomfiches en is je droomwolk sneller gevuld. In de coöperatieve variant werk je samen om de beste knuffel te kiezen en de nachtmerries te verslaan.



Aanpassingsmogelijkheden

Eenvoudiger

De achterkant van de nachtmerrie-kaarten geven de moeilijkheidsgraad aan. Hoe groter de maan, des te moeilijker wordt het om de nachtmerrie te bedekken. Door kaarten te verwijderen kan je het spel volledig aanpassen aan het niveau in je klas.

Moeilijker

De basisregels zijn van kracht (de competitieve variant), maar in plaats van één voor één een knuffel te kiezen, moet je nu om ter snelst een knuffel kiezen. Zo wordt het vinden van de balans tussen risico en beloning nog moeilijker en werken we aan impulscontrole.

Tips voor begeleiders

De spelregels worden vanzelfsprekend wanneer je het uitlegt met een verhaaltje. Je kan allemaal samen doen alsof je in slaap valt en dan de boze droom onthullen. Welke knuffel is groot genoeg om de nachtmerrie helemaal te verstoppen? Voor de jongste spelers kan je eerst voortonen met echte knuffels.

Tijdens het spelen kan je stilstaan bij voorzichtige en gedurfde beslissingen. Wat zouden hiervan de gevolgen zijn? Wat zou er gebeuren als we de kleine teddybeer kiezen in plaats van de grote?

ONZE MENING

Dream Catcher is inhoudelijk sterk voor een jonge doelgroep. Het spel werkt educatief op verschillende niveaus en dankzij de meerdere aanpassingsmogelijkheden groeit het mee met zijn spelers. The Playground is 'all about' verbinding... dus lang leve de coöperatieve variant!

Door de vormgeving van het spel voelen kinderen en volwassenen zich meteen deel van haar droomwereld. Het werd gemaakt van kwalitatief materiaal dat goed bestand is tegen het leven in een klaslokaal. Het spel leent zich echter minder goed tot zelfstandig spelen vanwege de algemene fragiliteit van de kaarten en de kleine droomfiches. Bij klassikaal gebruik zijn minimum twee begeleiders niet overbodig. Voor hoekenwerk lijkt het ons wel geschikt eens de regels voldoende gekend zijn.

Kortom: Dream Catcher is verrassend veelzijdig en heeft een hoge educatieve waarde.



Leer meer op onze website!