# LEES GAME

## WIE VANGT ARSÈNE LUPIN?

**DOCENTENHANDLEIDING**

# DOCENTENHANDLEIDING

**Waarom deze lees-game?**

Voor u ligt het theaterlezen-spel dat wij ontwikkelden om het (samen)leesplezier in de klas te vergroten. Leerlingen worden op een interactieve manier aan het lezen en luisteren gezet. In 8 los van elkaar te spelen games lossen leerlingen steeds raadsels op, waarmee het lezen gestimuleerd en beloond wordt. Leerlingen kunnen hier punten mee verdienen, met het voorlezen en met goed luisteren.

Tip: lees het verhaal van de game eerst zelf voordat u met de klas aan de game begint.

**Hoe speel je de game?**

Deze lees-game bestaat uit 8 games van elk meerdere rondes. Het spelen van een ronde duurt ongeveer 20 minuten. U kunt een ronde aan het begin of eind van een les spelen, maar ook meerdere rondes achter elkaar doen in een les.

**Elke game bestaat uit de volgende onderdelen:**

*Eerste ronde - rollen verdelen:* Aan het begin van de ronde verdelen jullie de rollen. Wie leest er de rol van Lupin? Wie is de verteller? Wie doet het geluid (zie hieronder)?

*Dan begint de game:* De leerlingen lezen de dialogen hardop voor. De rest van de klas luistert goed. Want in de tekst zitten aanwijzingen verstopt waarmee ze aan het eind van elke ronde een raadsel moeten beantwoorden. Ook mag een van de voorlezers nog een tip geven aan de rest van de klas (zie hieronder).

*Raadsel aan het einde van de ronde:* In het verhaal zitten aanwijzingen verstopt die de leerling kan gebruiken om het raadsel te beantwoorden. In sommige rondes wordt ook van de leerling gevraagd diens fantasie te gebruiken; hoe kan Arsène Lupin een bepaalde list hebben uitgevoerd? De uitkomst is dan te lezen in de volgende ronde. Het raadsel fungeert dan als een teaser om verder te lezen.

*Nieuwe ronde – rollen verdelen:* Soms valt er een personage af, of komt er personage bij in een nieuwe ronde. Daarom moeten bij elke ronde de rollen opnieuw verdeeld worden. Dat geeft u als docent ook de mogelijkheid om alle leerlingen te wisselen en dus nieuwe voorlezers in te zetten. Zo kunnen meer leerlingen punten verdienen.

*Verdergaan met de game:* Het verhaal gaat verder. Leerlingen komen er in deze ronde vaak achter of hun antwoord op het vorige raadsel klopt.

*Raadsel aan het einde van de game:* Dit is een multiplechoicevraag die het begrip van het verhaal ondersteunt.

**De puntentelling**

Met elk goed antwoord wint de leerling een punt. Net als met voorlezen en geluiden afspelen. Wie heeft na alle rondes de meeste punten? De winnaar van de Arsène Lupin lees-game!

Een scorebord is meegeleverd als los blad om uit te printen bij deze docentenhandleiding. Na elke ronde of game kan hierop geturfd worden wie er een punt heeft verdiend. Alle voorlezers inclusief de geluidstechnicus krijgen altijd een punt. Elke leerling kan gedurende het spel dus 1 of meer punten verdienen met voorlezen en de raadsels oplossen. De leerlingen die erg veel moeite hebben met lezen, kunnen de rol van geluidstechnicus krijgen. Zie de toelichting van het geluid bij de lees-game hieronder.

Wellicht werkt het motiverend om het scorebord op te hangen in het lokaal. Dit kan echter ook confronterend of ontmoedigend werken voor leerlingen die niet minder goed scoren. Kijk dus of dit werkt voor de leerlingen in uw klas.

**Tips**

De tips worden meegeleverd als los blad om uit te printen bij deze docentenhandleiding. U kunt de tips als losse strookjes uitknippen en aan de betreffende voorlezer geven. U kunt ook het hele vel aan het eind van de ronde aan de voorlezer geven om voor te lezen.

**Geluiden**

Om het verhaal nog meer te laten leven, en daarnaast minder leesvaardige leerlingen ook mee te kunnen laten doen met het spel en hun aandacht erbij te houden, heeft deze lees-game een speciale afspeellijst. Deze is beschikbaar via onze site en via de QR code in het boek. De rol van geluidstechnicus beheert tijdens de ronde de afspeellijst op een telefoon, tablet of laptop en klikt op het juiste moment op play. Dan klinkt een kort geluid. Als dit in sommige klassen dit teveel onrust geeft, is het ook mogelijk dat de docent de rol van geluidstechnicus op zich neemt.

**Moeilijke woorden**

Soms staan er moeilijke woorden in de tekst. Deze staan onderstreept. Leerlingen kunnen deze woorden terugvinden in de woordenlijst achteraan elke game.

**De juiste antwoorden & puntentelling**

## Game 1

**Ronde 1**
Antwoord raadsel:
- Arsène Lupin reist eerste klas.
- Hij heeft bruine ogen.
- Hij heeft een wond aan zijn rechterarm.
- Lupin reist alleen.
- Hij reist met een valse naam. Die naam begint met een R.

Puntentelling: Als de klas samen het juiste antwoord heeft gevonden, krijgt iedereen een punt. Anders krijgt iedereen met het juiste antwoord een punt. De docent kan hier ook bepalen wat motiverender werkt voor de klas.

**Ronde 2**
Antwoord raadsel:
De juiste antwoorden zijn: B & C
Puntentelling: De docent kan hier bepalen wat motiverender werkt voor de klas: de multiplechoicevraag zelf beantwoorden op het invulblad of klassikaal bespreken. Als de klas samen het juiste antwoord heeft gevonden, krijgt iedereen een punt. Anders krijgt iedereen met het juiste antwoord een punt.

## Game 1

**Ronde 1**
Antwoord raadsel:
De mensen in het kasteel waren op de nacht van de inbraak: Cahorn, de inspecteur en de twee helpers. Cahorn kan het zelf niet zijn, dus …?

Puntentelling: Het gaat erom dat de klas de verdachten vindt. Wie van de drie de dief is (inspecteur of helpers), maakt niet uit. Als de klas samen het juiste antwoord heeft gevonden, krijgt iedereen een punt.

**Ronde 2**
Antwoord raadsel:
C
Puntentelling: De docent kan hier bepalen wat motiverender werkt voor de klas: de multiplechoicevraag zelf beantwoorden op het invulblad of klassikaal bespreken. Als de klas samen het juiste antwoord heeft gevonden, krijgt iedereen een punt. Anders krijgt iedereen met het juiste antwoord een punt.

## Game 3

**Ronde 1**
Antwoord raadsel:
Het lijkt erop dat de vrienden van Lupin het briefje hebben geschreven. Maar de tip van Lupin doet iets anders vermoeden. Als hij zijn eigen grootste vriend is… Dan heeft hij het briefje dus misschien zelf wel geschreven!

Puntentelling: De docent heeft hier twee opties: 1. Een punt geven voor het eerste deel van het antwoord (de vrienden van Lupin). 2. Een punt geven als de leerling het verband legt tussen wat er in de tekst lijkt te staan en de tip.

**Ronde 2**
Antwoord raadsel:
Een argument **tegen** dat de mannen zijn verwisseld: Badu lijkt niet op Lupin, anders zou Ganimard hem herkennen. Een argument **voor** dat de mannen zijn verwisseld: Beide mannen zaten in dezelfde cel.

Puntentelling: Als de klas samen de twee argumenten hebben benoemd, krijgt iedereen een punt. Anders krijgt iedereen met het juiste antwoord een punt. De docent kan hier ook bepalen wat motiverender werkt voor de klas.

**Ronde 3**
Antwoord raadsel:
A

Puntentelling: De docent kan hier bepalen wat motiverender werkt voor de klas:
de multiplechoicevraag zelf beantwoorden op het invulblad of klassikaal bespreken.
Als de klas samen het juiste antwoord heeft gevonden, krijgt iedereen een punt.
Anders krijgt iedereen met het juiste antwoord een punt.

## Game 4

**Ronde 1**
Antwoord raadsel:
Ja, hij hangt hem aan het haakje in de coupé.

Puntentelling: Als de klas samen het juiste antwoord heeft gevonden, krijgt iedereen een punt. Anders krijgt iedereen met het juiste antwoord een punt. De docent kan hier ook bepalen wat motiverender werkt voor de klas.

**Ronde 2**
Antwoord raadsel:
C

De docent kan hier bepalen wat motiverender werkt voor de klas: de multiplechoicevraag zelf beantwoorden op het invulblad of klassikaal bespreken. Als de klas samen het juiste antwoord heeft gevonden, krijgt iedereen een punt. Anders krijgt iedereen met het juiste antwoord een punt.

## Game 5

**Ronde 1**
Antwoord raadsel:
Annet heeft het niet gedaan om deze twee redenen: 1. Ze zou de gravin geen bedankbrief sturen als ze de ketting zelf had gestolen. 2. De agent heeft haar werk goed gedaan.

Puntentelling: Als de klas samen de twee redenen hebben gevonden, krijgt iedereen een punt. Anders krijgt iedereen met het juiste antwoord een punt. De docent kan hier ook bepalen wat motiverender werkt voor de klas.

**Ronde 2**
Antwoord raadsel:
C

Puntentelling: De docent kan hier bepalen wat motiverender werkt voor de klas: de multiplechoicevraag zelf beantwoorden op het invulblad of klassikaal bespreken. Als de klas samen het juiste antwoord heeft gevonden, krijgt iedereen een punt. Anders krijgt iedereen met het juiste antwoord een punt.

## Game 6

**Ronde 1**
Antwoord raadsel:
Als de Imberts zo rijk zijn, waarom lenen ze dan geld van Lupin? Misschien zijn ze dus wel helemaal niet zo rijk… Het goede antwoord is dus: nee.

Puntentelling: Als de klas samen het juiste antwoord heeft gevonden, krijgt iedereen een punt. Anders krijgt iedereen met het juiste antwoord een punt. De docent kan hier ook bepalen wat motiverender werkt voor de klas.

**Ronde 2**
Antwoord raadsel:
C

Puntentelling: Als de klas samen het juiste antwoord heeft gevonden, krijgt iedereen een punt. Anders krijgt iedereen met het juiste antwoord een punt. De docent kan hier ook bepalen wat motiverender werkt voor de klas.

## Game 7

**Ronde 1**
Antwoord raadsel:
Ook de sleutel is niet gevonden die de deur weer op het nachtslot heeft gedaan.

Puntentelling: Als de klas samen het juiste antwoord heeft gevonden, krijgt iedereen een punt. Anders krijgt iedereen met het juiste antwoord een punt. De docent kan hier ook bepalen wat motiverender werkt voor de klas.

**Ronde 2**
Antwoord raadsel:
B

Puntentelling: De docent kan hier bepalen wat motiverender werkt voor de klas: de multiplechoicevraag zelf beantwoorden op het invulblad of klassikaal bespreken. Als de klas samen het juiste antwoord heeft gevonden, krijgt iedereen een punt. Anders krijgt iedereen met het juiste antwoord een punt.

## Game 8

**Ronde 1**
Antwoord raadsel:
De gouden letters bovenop de boekenkast hebben een T, S en L. Daar heeft de geheimzinnige zin iets mee te maken.

Puntentelling: Als de klas samen het juiste antwoord heeft gevonden, krijgt iedereen een punt. Anders krijgt iedereen met het juiste antwoord een punt. De docent kan hier ook bepalen wat motiverender werkt voor de klas.

**Ronde 2**
Antwoord raadsel:
Arsène Lupin.

Puntentelling: Als de klas samen het juiste antwoord heeft gevonden, krijgt iedereen een punt. Anders krijgt iedereen met het juiste antwoord een punt. De docent kan hier ook bepalen wat motiverender werkt voor de klas.

**Ronde 3**
Antwoord raadsel:
Ja.

Puntentelling: Als de klas samen het juiste antwoord heeft gevonden, krijgt iedereen een punt. Anders krijgt iedereen met het juiste antwoord een punt. De docent kan hier ook bepalen wat motiverender werkt voor de klas.

**Ronde 4**
Antwoord raadsel:
B

Puntentelling: De docent kan hier bepalen wat motiverender werkt voor de klas: de multiplechoicevraag zelf beantwoorden op het invulblad of klassikaal bespreken. Als de klas samen het juiste antwoord heeft gevonden, krijgt iedereen een punt. Anders krijgt iedereen met het juiste antwoord een punt.

**Tot slot**

Tel alle punten bij elkaar op. Wie heeft/hebben de meeste punten? Benoem de winnaar(s) tot de nieuwe opvolger(s) van Arsène Lupin! En de anderen krijgen een eervolle vermelding als de nieuwe Ganimards.