

ROL VAN DE BEGELEIDER

STAP 1: OPDRACHT ACADEMIE

1. Ga naar de Academie. Neem de enveloppe met personages mee.
 - Vraag de leerlingen wie van de 5 kinderen het huis volgens hen heeft ingericht. Vul aan met:
“**Jamie** heeft deze plek ingericht. Ze danst en beweegt heel graag en komt daarom vaak in de Academie, want er hangt een grote spiegel waarin ze zichzelf goed kan zien.”
 - Formuleer de **startopdracht** en laat de kinderen dit zelfstandig doen:
“Via deze kaartjes maken jullie kennis met een aantal personages. Op welk personage lijk je zelf het meest? Als iedereen zijn keuze gemaakt heeft, leggen jullie aan elkaar uit welk personage je koos en waarom.”
2. Ga ondertussen terug naar Wies’ huis en neem uit de kast de **opdracht** + **Story Box** en het **potje met schelpen**.
3. Ga opnieuw naar de Academie.
 - Check of elke leerling een personage gekozen heeft. Vraag of ze er met elkaar over gesproken hebben. Laat de leerlingen kort herhalen welke keuze ze maakten en waarom.
 - Geef hen de **Story Box** en de **opdracht**.
Controleer of de leerlingen begrepen hebben dat:
 - ✓ ze volledig zelf de volgorde van de puzzelstukken mogen bepalen. Enkel de rode bollen een begin of einde aan geven.
 - ✓ niet alle puzzelstukken gebruikt moeten worden.
 - ✓ ze het gepuzzelde verhaal moeten voorstellen: vertellen, uitbeelden, naspelen...
 - Geef het **potje met schelpen** en overloop de afspraken:
 - ✓ Eén iemand per groep mag een voorwerp komen halen.
 - ✓ Eén voorwerp wordt geruild voor één schelp.
4. Ga terug naar het huis van Wies.

STAP 2: BEZOEK ANDERE HUIZEN

1. Bezoek de verschillende huizen.
 - Neem op elke plek de **fotokader** mee. Leg deze op de kast bij Wies.
 - Stellen de leerlingen vragen, zeg dan dat ze binnen blijven en dat Wies of Jacky komt helpen.
2. Ga terug naar het huis van Wies.
 - Help de leerlingen verder als ze met een schelp een voorwerp komen halen.
 - Als ze een voorwerp kiezen, ontvang je de schelp en stop je die in het potje op Wies’ kast.
 - Voorwerpen kunnen niet meer terug geruild worden voor een schelp.

STAP 3: POSTRONDE

1. Wacht op Wies' signaal om de **post** uit te delen.
2. Geef in elk huis de juiste postkaart af en stimuleer om deze te lezen. Wek hun belangstelling op door bv. te zeggen dat er iets geheims op staat, door hen uit te dagen ('Ik ben benieuwd of jullie de boodschap kunnen ontcijferen.'). ... Als er vragen zijn, stuur je hen naar Wies. **Blijf niet tot ze de kaart gelezen hebben.**
3. Ga na je postronde terug naar het Wies' huis. Help de leerlingen verder als ze met een schelp een voorwerp komen halen.

STAP 4: VOORWERPEN BEZORGEN

1. Wacht op het Wies' signaal om **voorwerpen** te bezorgen in de Academie en de Tent.
2. Vertel het verhaal bij het voorwerp:
 - **Spot** in de Academie: "Jullie mogen Rune's spot vandaag gebruiken. Hij heeft er lang voor gespaard en kocht die in de Kringloopwinkel. Kopen jullie daar soms ook spullen? Jullie weten dat Rune het thuis niet zo breed heeft. Daarom draagt Rune veel zorg voor zijn spullen. Spring voorzichtig om met de spot."
 - **Cd-speler** in de tent: "Jullie mogen Jamie's cd-speler vandaag gebruiken. Zij danst zelf enorm graag en op haar kamer hoor je vaak muziek. Misschien kunnen jullie ook muziek gebruiken tijdens jullie show."
3. Ga terug naar Wies' huis.

STAP 5: VERTONING BIJWONEN

Spreek met Wies af naar welke voorstelling je gaat kijken: een feestje in de Kwizien, een optreden in de Disco of een voorstelling in de Tent.

STAP 6: NABESPREKING/OPRUIM

1. Na de voorstelling is er een nabespreking waar je niet aan deelneemt. Ga naar de Kwizien, vul de waterkoker, zet hem aan en begin de afwas.
2. Na de nabespreking laat je enkele leerlingen mee afdrogen. De anderen ruimen het huis op en brengen Wies' spullen terug.

STAP 7: AFSCHEID

1. Als het verschillenlied weerklinkt, nemen de leerlingen een kijkje in de andere huizen.
2. Als de gong weerklinkt, verzamelen de leerlingen terug boven op de tribune.
3. Als de afwas klaar is, sluit je aan bij de groep op de tribune.