



## Dommelbal

De leerkracht zorgt voor minimaal drie zachte ballen.

De leerlingen vormen een kring.

De leerkracht legt uit dat ze allemaal een symbool moeten bedenken dat met carnaval te maken heeft. Voorbeelden zijn: blauw/geel, steek, kiel, pet.

- Een leerling in de kring krijgt een bal.
- Hij gooit deze naar een medeleerling en roept daarbij het symbool dat hij of zij in gedachten had.
- De leerling die de bal heeft gevangen gooit de bal naar een andere leerling in de kring en roep daarbij ook weer een (ander) symbool.
- Zo gaat de bal de hele klas rond.
- Leerlingen blijven hetzelfde symbool gebruiken als diegene die ze gekozen hadden.

Als de leerlingen een tijdje geoefend hebben, kun je het spel moeilijker maken.

- Een leerling in de kring krijgt een bal.
- Hij roept een symbool en gooit deze naar de medeleerling die het betreffende symbool had gekozen.
- Als het symbool fout is, ben je af.
- Zo gaat de bal de hele klas rond.

Beide varianten kunnen moeilijker gemaakt worden door twee of zelfs drie ballen in het spel te brengen. Het spel verloopt hetzelfde.



Bovenstaande opdracht vindt zijn inspiratie in een opdracht van het Carnavals educatieprogramma uit Kruikenstad.

Niets uit deze uitgave mag worden veelevoudigd en/of openbaar worden gemaakt, in enige vorm of op welke wijze ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Erwin en Natasja van Sterkenburg