

Titel: het Klassensprookje.

Groep: 3.

Werkvorm(en): Uitbeeldspel, tableaux.

Uitbeeldspel is een mix van technieken als pantomime, vertelpantomime en acteurspel.

Activiteit: De kinderen maken een eigen sprookje met bestaande figuren.

Benodigheden: fluitje.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Wie kent er een sprookjesfiguur? Als je je vinger opsteekt mag je het niet noemen, maar wel uitbeelden voor de klas.

! Concentreer dit vooral op de 'klassieke' sprookjesfiguren, als je bijvoorbeeld t.v. figuren erbij gaat betrekken wordt het te breed.

Warming up tweetallen.

De groep staat in tweetallen in het lokaal. De één speelt een sprookjesfiguur zonder daarbij geluid te maken, de ander raadt het.

Wanneer het niveau dat toelaat: de één speelt een sprookjesfiguur zonder daarbij geluid te maken, de ander speelt bij wijze van antwoord geven een ander sprookjesfiguur uit hetzelfde sprookje. Bijvoorbeeld: A speelt Roodkapje, B speelt bij wijze van antwoord de Wolf.

Warming up klassikaal.

De groep staat verspreid in het lokaal.

Instructie: *Kies zelf een sprookjesfiguur dat je leuk vindt om te spelen. Speel die al lopende door het lokaal zonder geluid te maken en zonder elkaar aan te raken (je weet het maar nooit met de grote boze wolf).*

Als je iemand tegen komt die dezelfde figuur heeft gekozen, ga je samen verder kijken of je een heel groepje kunt vormen. Als niemand hetzelfde heeft gekozen is dat niet erg.

Zet het stil, laat de kinderen zitten waar ze zijn en formeer rollengroepen die je apart van elkaar in het lokaal laat zitten (daar is het kasteel van alle prinses achtigen, daar het hol van de wolven en draken, daar het kasteel van de stoere prinsen enz). Je zult uitkomen op zo'n vijf locaties. Maak daar voor jezelf snel een plattegrondje van, dat helpt je straks bij het vertellen

Instructie: *Nu iedereen een eigen huisje heeft ga ik het klassensprookje vertellen waar we straks allemaal in gaan spelen. We maken de prenten van ons eigen sprookjesboek en doen dat met het bevroersfluitje.*

Oefenen: laat ze in hun denkbeeldige huis bewegen, als je fluit bevroeren ze zoals ze op dat moment zijn.

Je merkt vanzelf wanneer je aan de beurt bent. Let goed op het fluitje, het is belangrijk dat je je aan de bevroersafpraak houdt.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling Vertellen: de leerkracht improviseert een verhaal waarin iedere rollengroep een functie heeft. Op tactische momenten laat je ze met het fluitje 'bevroeren' en weer terug naar hun huis gaan. Besteed ook aandacht aan de enkelingen, geef ze zo mogelijk een heldenrol. Puntsgewijs voorbeeld van een verhaal.

1. Alle prinsesfiguren staan op en gaan dansen in het bos.
2. De wolven e.d. lopen ook door het bos en doen erg kwaadaardig. De prinsesfiguren schrikken gaan snel terug.
3. De wolven e.d. vluchten wanneer ze de heldengroep zien. Die oefenen met hun spierballen en zijn stoer.

4. De heksen zien dat en maken een drankje om de wolven te helpen.
 5. De overigen zien dat weer en sluipen 's nachts naar de heksen om het toverdrankje te pakken. Maar ze struikelen en het flesje valt in duizend druppeltjes kapot. De druppeltjes zijn door het hele bos gevallen.
 6. De wolven miauwen (druppels in drinkwater) de helden zijn kwaadaardig (prinsessen schrikken) en de heksen zijn helden. Daarom toveren ze iedereen vrolijk en aardig.
 7. Dat verdient een feestje waar iedereen mag dansen.
- ! Werk dit zo nodig verder uit.