

Titel: Eng!

Groep: 3

Werkvorm(en): objectenspel.

Activiteit: De kinderen veranderen voorwerpen van betekenis, en verzinnen een griezel bij een gegeven locatie.

Benodigheden: opdrachtkaarten, pittenzakken, 5 verschillende objecten zoals een touw, een lap, een krukje, een emmer, en een plastic fles.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les voorwerpen van betekenis gaan veranderen. Illustreer dit door bijvoorbeeld een pittenzak te veranderen in een zaag, zaag jezelf in je vinger. Vertel ook dat er vandaag bij objectenspel niet gesproken wordt maar dat ze wel geluiden mogen maken (alles behalve woorden). en koppel eventueel terug naar de pictogrammen die je voor deze les hebt uitgekozen.

Warming up klassikaal.

Deel pittenzakken uit. De groep staat verspreid in het lokaal.

Instructie: Je krijgt straks spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met een klasgenoot. Je verandert de pittenzak steeds van betekenis, je mag geluid maken.

Spelopdrachten: een zaklamp waar je mee door een donker bos loopt, een glazen bol waar je de toekomst in kan voorspellen, een schep waar je een gat mee in de grond kan graven, een geheimzinnige schatkaart.

Geef kinderen steeds even de tijd om iedere spelopdracht uit te spelen, of stimuleer ze daar bij door te side coachen wat ze tegen komen en beleven.

Warming up tweetallen.

De groep zitten in tweetallen in het lokaal op de grond, ze bepalen wie a is en wie b.

Instructie: Je gebruikt straks de pittenzak om iets griezeligs uit te beelden, de ander moet raden wat het is. Het kan een enge plek zijn, een griezelig wezen enzovoorts. Let op, jullie mogen elkaar niet aanraken want het is een raadspel waarbij steeds één kind speelt en het andere kind kijkt. Je mag praten.

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Vraag een kind naar voren en speel alsof je een heks bent, je pittenzak is bijvoorbeeld de pollepel waar je een toverdrank mee maakt. Het kind mag raden, daarna wisselen jullie en mag jij raden.

De kinderen gaan staan, verzinnen verder zelf hun spelsituaties en wisselen zo lang om totdat je aangeeft dat ze op hun plek mogen gaan zitten.

Kern: griezel verzinnen bij een plek.

De groep zit in hoefijzeropstelling, laat ze de pittenzakken inleveren. De 5 voorwerpen liggen in het zicht.

Instructie: Jullie krijgen zo in werkgroepen een plek toegewezen, bijvoorbeeld een donkere kelder. Dan verzin je een griezel op die plek, wat voor griezel zou je verzinnen bij een donkere kelder? [bespreek kort]. Jullie mogen daarvoor de 5 spullen veranderen, ik bepaal wie griezel is en wie mens.

De voorwerpen mag je tijdens het oefenen niet gebruiken omdat er maar één set van is, tijdens het uitvoeren gebruik je ze natuurlijk wel. Je mag praten maar let op: je mag geen geweld uitbeelden.

Licht dit laatste desnoods toe. Bang gillen en grommen enzovoorts is natuurlijk geen probleem maar het is niet bedoeling dat ze gaan slaan bijvoorbeeld. Leg bij deze doelgroep de nadruk er op dat het publiek moet kunnen raden waar ze zijn.

Opdrachten: het bos, een oud kasteel, op een bootje, in de sneeuw, in een grot.

Bespreek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten: eerst de plek herkenbaar spelen, daarna pas de griezels in het verhaal. Maak werkgroepen en laat ze op een eigen plek in het lokaal staan.

Deel dan de opdrachtkaarten uit en benoem daarbij niet alleen de plek, maar bepaal ook wie wat speelt door ze aan te wijzen: griezel-mens-griezel-mens enzovoorts. Geef ze 5-10 minuten de tijd om te repeteren. Na de presentaties krijgen de werkgroepen applaus en wordt er kort nabesproken.

Extra informatie:

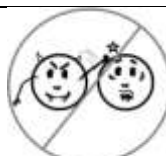
Op de pagina waar deze les op staat beschreven staat informatie over hoe je presentaties nabesprekt bij drama.

Ook staan er adviezen over welke pictogrammen je kan uitprinten om de speltechniek te bespreken met je leerlingen.

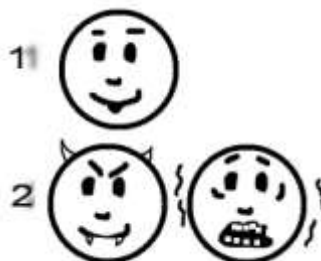
Wist je dat onder het klassenmenu een link staat naar het leerkrachtscherf? Hier vind je allerlei ondersteunde informatie.

Eng!

Jullie plek: het bos



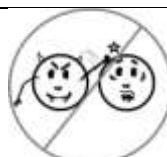
Niet slaan



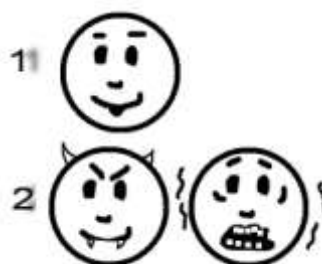
Eerst de plek duidelijk spelen,
dan pas de griezels in het spel.

Eng!

Jullie plek: in een roeibootje



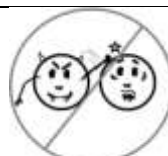
Niet slaan



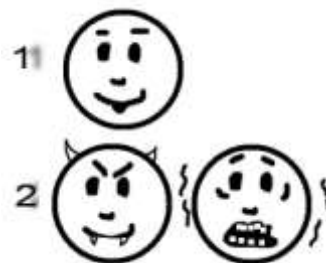
Eerst de plek duidelijk
spelen, dan pas de
griezels in het spel.

Eng!

Jullie plek: in de sneeuw



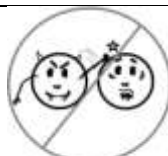
Niet slaan



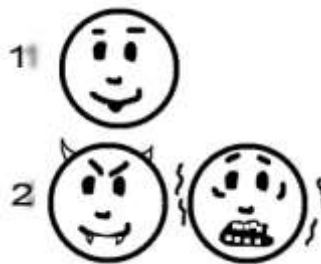
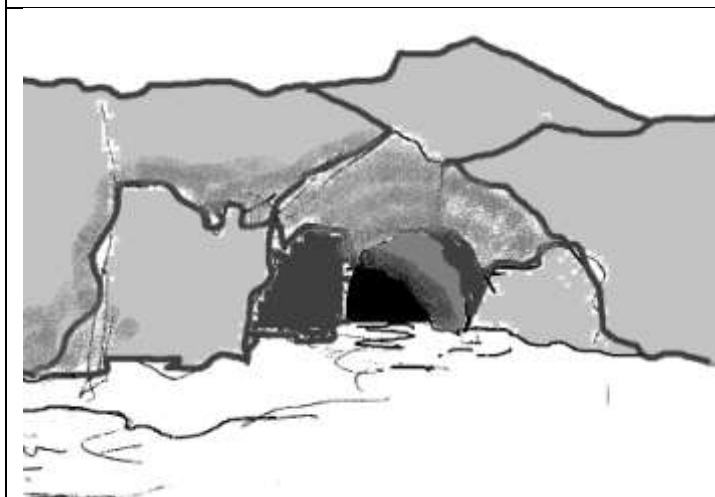
Eerst de plek
duidelijk spelen, dan
pas de griezels in het
spel.

Eng!

Jullie plek: in een grot



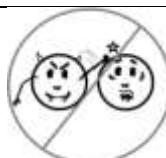
Niet slaan



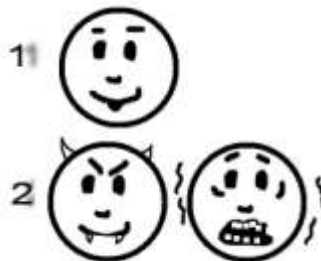
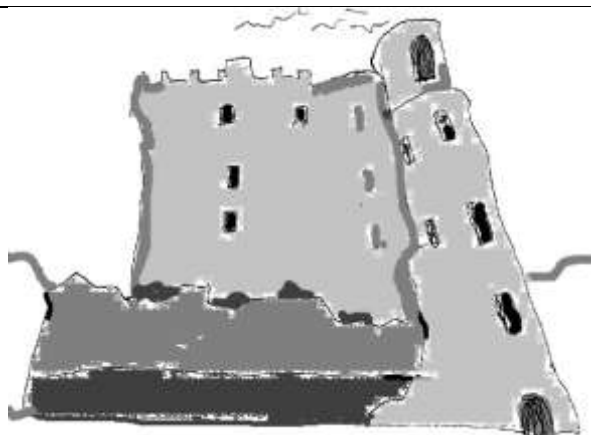
Eerst de plek duidelijk spelen,
dan pas de griezels in het spel.

Eng!

Jullie plek: een oud kasteel



Niet slaan



Eerst de plek duidelijk spelen,
dan pas de griezels in het spel.