

Titel: De held is de slechterik!

Groep: 4

Werkvorm(en): acteespel.

Activiteit: De kinderen verzinnen een verhaal waarbij bestaande sprookjesfiguren zijn veranderd en presenteren dat aan elkaar.

Duur: ongeveer 50 minuten.

Opmerking: omdat hier slechteriken en goeieriken in voorkomen is een pictogram (niet stoeien/vechten) toegevoegd als extra aanwijzing.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les gaan acteren. Benadruk dat je bij acteespel duidelijk moet spreken en vanuit houding en gebaar moet spelen.

Warming up klassikaal.

De groep staat verspreid in het lokaal.

Instructie: *Je krijgt spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met een klasgenoot.*

Spelopdrachten: je bent een wolf en je plukt bloemen, je bent een heks en je speelt met je hondje, je bent een prins(es) en je bent aan het toveren, je bent de koning(in) en je blaast een huisje omver.

Geef kinderen steeds even de tijd om iedere spelopdracht uit te spelen.

Warming up tweetallen.

De groep zit in tweetallen in het lokaal op de grond, ze bepalen wie A is en wie B.

Instructie: *Jullie krijgen spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met andere tweetallen. Je moet er bij praten.*

A is Roodkapje, B de Wolf: Roodkapje je probeert erachter te komen wat de wolf gaat doen ('Waar ga je heen, zo alleen?').

A is de Heks, B Hans of Grietje en je eet het snoephuisje op, de Heks kan er niks aan doen en heeft geen huis meer.

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.

De kinderen wachten na iedere opdracht totdat jij de volgende opdracht geeft.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: *Stel je voor Roodkapje is een slechterik en eet de wolf op, daar krijg je een heel ander verhaal van. Jullie trekken straks in teams een kaartje met een symbool (laat het instructievel met de emojis zien en bespreek die). De goede figuren zijn in deze les sprookjesfiguren die normaal de slechterik zijn, de slechte figuren zijn figuren die normaal goed zijn en dan zijn er nog helpers (de nadenkers) die mogen kiezen of ze de goede of de slechte figuren helpen.*

Let op! (laat het niet stoeien/vechten symbool zien) als de slechterik wordt overmeesterd moet dat snel gebeuren: geen lange stoeisessies in de presentaties.

Bespreek kort de gang van zaken: jij komt met de kaartjes bij de teams die trekken ze, ze mogen eventueel onderling ruilen. Maak maximaal vijf werkgroepen en laat de strookjes met rollen trekken. Als dat is gebeurd doe het volgende klassikaal.

Instructie 2: Slechteriken ga bij elkaar staan, de helpers in het midden en de goede figuren bij elkaar ernaast. Bespreek: wat willen de goede figuren, hoe gaan de slechte figuren dat dwarsbomen, helpers: wie gaan jullie helpen, hoe loopt het af?

Toelichting: Door dit te coachen breng je structuur in hun overleg.

Geef ze een kleine 10 minuten de tijd om te repeteren, applaudissee na iedere uitvoering en bespreek kort na.

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.





Groep 1

	Biggetje
	Biggetje
	Biggetje
	Gelaarsde Kat
	Gelaarsde Kat
	Heks
	Heks
	Heks

	Hans of Grietje
	Hans of Grietje
	Hans of Grietje
	Kikker(koning)
	Kikker(koning)
	Wolf
	Wolf
	Wolf

	Geitje
	Geitje
	Geitje
	Dwerg
	Dwerg
	Reus of Reuzin
	Reus of Reuzin
	Reus of Reuzin

	De Prins!
	De Prins!
	De Prins!
	Een (lelijk) eendje
	Een (lelijk) eendje
	Kapitein Haak (de piraat uit Peter Pan)
	Kapitein Haak (de piraat uit Peter Pan)
	Kapitein Haak (de piraat uit Peter Pan)

Groepje 5

	Kikker
	Kikker
	Kikker
	Grootmoeder
	Grootmoeder
	Wolf
	Wolf
	Wolf