

Titel: Poppenkraam.

Groep: 4.

Werkvorm(en): acteerspel en pantomime.

Activiteit: De kinderen beelden verschillende soorten poppen uit.

Benodigdheden: een pet of hoed.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les poppen gaan uitbeelden. Inventariseer kort soorten poppen en benadruk dat poppen ook voor jongens zijn. De meeste jongens hebben ook poppetjes en poppen, voor het gemak scharen we knuffeldieren ook onder poppen. Breng eventueel de film 'Toy Story' naar voren, waarin speelgoed tot leven komt.

Warming up klassikaal.

De groep staat verspreid in het lokaal.

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

Lopen als: Een grote dikke knuffelbeer, een robot, Jan Klaassen, Barbie, een clownpop, een dinosaurus, een danseres, een knuffelhondje, een cowboypop...

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

Warming up tweetallen.

De groep zitten in tweetallen in het lokaal op de grond.

Kies een kind uit dat als voorbeeld dient. Vertel dat poppenmakers een pop in elkaar zetten.

Neem het kind bij de arm en zet het in een bepaalde positie. Zeg dat de arm zo moet blijven staan. Maak je eigen pop door het kind in een bepaalde houding te zetten, bijvoorbeeld een in een danshouding of stoere spierballenhouding. Steeds als je een lichaamsdeel in een bepaalde positie zet moet het zo blijven staan.

De kinderen gaan dit ook doen en wisselen zo lang om totdat je aangeeft dat ze op hun plek mogen gaan zitten. Zeg dat ze voorzichtig met elkaar moeten omgaan.

Kern.

De groep staat verspreid in het lokaal. Laat ze bewegen als hun lievelingspop, ze moeten bevriezen als jij in je handen klapt.

Vertel na twee keer dat in de Efteling stemmetjes uit de (sprookjes)poppen komen, en dat ze een uitspraak of geluid moeten verzinnen dat bij de pop staan die ze nu uitbeelden. Loop daarna langs en druk op een denkbeeldig knopje op hun schouder, luister naar het geluid dat uit de 'poppen' komt. Dat kan van alles zijn, een dierenpop kan een dierengeluid maken, een clown kan lachen, enzovoorts.

De Poppenkraam.

De helft van de groep gaat aan de kant zitten, de andere helft gaat verspreid op de spelvloer staan. Zet een pet of hoed op en vertel dat je de poppenverkoper bent, en dit je poppenkraam. Stof de poppen een beetje af, loop naar een kind aan de kant, open een denkbeeldige deur en verwelkom je eerste klant.

Laat het kind een paar poppen aanzetten (denkbeeldige knop op de schouder) en ook weer uitzetten natuurlijk.

Dan vertel je dat de eerste klant een pop mag uitkiezen om mee te nemen naar huis (plekje aan de kant), de pop kan meelopen.

Als dat is gebeurt mogen alle kinderen een pop aanzetten mee naar de kant nemen.

Daarna wissel je en spelen de 'klanten' van de eerste ronde de poppen van de tweede.

Begeleid alles als poppenverkoper, als je de pet afzet ben je vanzelfsprekend jezelf.

Afsluiting: marionetten.

Doe voor met een kind: Een denkbeeldig touwtje aan een hand, als jij er aan trekt gaat de hand bewegen. Volgens dit principe laat je de andere hand ook bewegen, doe je onzichtbare touwtjes aan de knieën en laat je zo 'de marionet' door de ruimte bewegen. Kinderen oefenen dit in tweetallen. Als het goed gaat dan laat je de marionettenspelers hun poppen elkaar de hand schudden. Laat ze een keer wisselen zodat ze beide rollen hebben gespeeld.