

**Titel: Te heet, te koud (zomerversie).**

**Groep: 4**

**Werkvorm(en): objectenspel.**

**Activiteit:** De kinderen veranderen voorwerpen van betekenis, verzinnen een verhaal rond situaties waarbij het te heet en te koud is en presenteren dat aan elkaar.

**Benodigdheden:** pittenzakken, 5 verschillende objecten zoals een touw, een lap, een krukje, een emmer, een plastic fles, een stok (zie 'opmerking').

**Opmerking 1:** Een veilig alternatief voor de stok: wikkel wat dik papier of karton om een stok en zet het vast met plakband. Haal de stok er tussenuit en je hebt een 'kartonnen stok'.

**Opmerking 2:** deze les is zowel in de winter als in de zomer actueel, er zijn twee versies van deze les al na gelang het seizoen waarin je de les wil geven.

**Dubbele kern:** er zit een dubbele kern in deze les, hierdoor duurt hij 10-15 minuten langer dan normaal.

### **Inleiding.**

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les voorwerpen van betekenis gaan veranderen. Illustreer dit door bijvoorbeeld een pittenzak te pakken en die te veranderen in een warme waaier: doe alsof het heel heet is buiten, klap de waaier uit en wuif jezelf wat frisse lucht toe. Vertel ook dat er vandaag bij objectenspel niet gesproken wordt 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.*

Spelopdrachten: een waterijsje, een fles zonnebrandcrème, een zonnepet, een schep om mee op het strand te spelen, een krant om mee achter een mug aan te jagen.

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, ze bepalen wie a is en wie b.

*Instructie: a verandert de pittenzak straks in iets dat bij de zomer winter past, b raadt het en daarna wisselen jullie zo lang tot ik zeg dat je mag stoppen.*

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 gaat zwemmen en je pittenzak is je zwembandje. Blaas het op, doe hem om je arm en stap het water in. Het kind mag het 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.**

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

*Instructie: Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een situatie te spelen waarbij het te heet is. Een andere groep speelt de te koude versie van jullie verhaal nadat jullie het hebben laten zien. Je verandert de 5 voorwerpen daarvoor van betekenis. De voorwerpen mag je tijdens het repeteren niet gebruiken omdat er maar één set van is, tijdens het uitvoeren van jullie verhaal gebruik je ze natuurlijk wel.*

**Opdrachten:**

Groep 1: Heet in huis, de elektriciteit valt uit dus ook de airconditioning.

Groep 2: Warm op de boerderij: de dieren hebben het te warm, wat doet de boer?

Groep 3: Te warm op het schoolplein: wat doen de kinderen in de pauze?

Groep 4: Te warm in het pretpark: wat doen de gasten?

Groep 5: Heet bij het water: er gebeurt een ongeluk.

Bespreek kort de aandachtspunten van de pictogramkaarten en vertel nadrukkelijk dat er geen geweld mag worden uitgebeeld. Maak werkgroepen en deel de opdrachten mondeling uit. Geef ze een kleine 10 minuten de tijd om te repeteren. Na de presentaties krijgen de werkgroepen applaus en wordt er kort nabesproken. Daarna beeldt een andere werkgroep (zie schema bijlage) in één minuut spontaan de winterversie uit van de presentatie en komt de volgende groep met een winterpresentatie aan de beurt.

**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 leerkrachtscherm? Hier vind je allerlei ondersteunde informatie.

**Bijlage:**

Hier een weergave van de presentaties. Wanneer groep 2 applaus heeft ontvangen en kort is nabesproken, komt groep 1 op de spelvloer en speelt een korte versie van het verhaal maar dan over warmte overlast.

**Presentaties bij vijf werkgroepen.**

Groep 1: Heet in huis, de elektriciteit valt uit dus ook de airconditioning.

Groep 2: Koud in huis, de elektriciteit valt uit dus ook de verwarming.

Groep 2: Warm op de boerderij: de dieren hebben het te warm, wat doet de boer?

Groep 3: Koud op de boerderij: de dieren hebben het te koud, wat doet de boer?

Groep 3: Te warm op het schoolplein: wat doen de kinderen in de pauze?

Groep 4: Te koud op het schoolplein: wat doen de kinderen in de pauze?

Groep 4: Te warm in het pretpark: wat doen de gasten?

Groep 5: Te koud in het pretpark: wat doen de gasten?

Groep 5: Heet bij het water: er gebeurt een ongeluk.

Groep 1: Koud bij het water: er gebeurt een ongeluk.

**Presentaties bij vier werkgroepen.**

Groep 1: Heet in huis, de elektriciteit valt uit dus ook de airconditioning.

Groep 2: Koud in huis, de elektriciteit valt uit dus ook de verwarming.

Groep 2: Warm op de boerderij: de dieren hebben het te warm, wat doet de boer?

Groep 3: Koud op de boerderij: de dieren hebben het te koud, wat doet de boer?

Groep 3: Te warm op het schoolplein: wat doen de kinderen in de pauze?

Groep 4: Te koud op het schoolplein: wat doen de kinderen in de pauze?

Groep 4: Heet bij het water: er gebeurt een ongeluk.

Groep 1: Koud bij het water: er gebeurt een ongeluk.