

Titel: Dierenmix!

Werkvorm(en): combinatiespel / acteerspel

Activiteit: De kinderen verzinnen een verhaal waarin een mix van twee dieren centraal staat en presenteren dat aan elkaar.

Benodigheden: twee hoeden o.i.d. om kaartjes uit te trekken.

Vorbereiden: doe de eerste 5 kaartjes (aap, olifant, krab, neushoorn, egel) in de ene hoed, de tweede 5 kaartjes in de andere hoed.

Opmerking: let op, de beschrijving van de kernopdrachten verschilt per groepje zodat er steeds andere presentaties ontstaan.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les aan combinatiespel gaan doen. Speel ter illustratie bijvoorbeeld dat je je kip uitlaat ('kip' gecombineerd met het werkwoord 'uitlaten').

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.*

Spelopdrachten: ga rijden op je zeepaard, laat je olifant uit, geef je vleermuis te eten, speel met je zeehond.

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

Warming up tweetallen.

De groep staat in tweetallen in het lokaal, ze bepalen wie A is en wie B.

Instructie: *A mixt twee dieren, bijvoorbeeld een zeehond en een varken: dan krijg je een zeevarken. B, je werkt bij een dierenwinkel, A komt zijn gemixte dier bij jou kopen. Leg A uit hoe hij het dier moet verzorgen en doe dingen voor bij het dier zodat A weet wat hij moet doen.*

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Vraag of het kind een Hijger bij je bestelt (kruising tussen een hond en een tijger) en haal die uit zijn hok: laat zien dat je goed moet uitkijken bij het aaien want hij bijt, dat hij heel goed is tegen katten en muizen, heel lief is voor kinderen en het huis bewaakt. Doe ook voor hoe je de Hijger voert.

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

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om twee dieren uit deze hoeden te trekken. Daar maken jullie een verhaal mee waarin de eigenaar van het dier bezoek krijgt en uitleg geeft over het dier. Wat je precies moet doen staat op de opdrachtkaart. Er zijn drie soorten rollen: baas, dier en bezoek.*

Bespreek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten. Maak werkgroepen en deel de opdrachtkaarten uit. Geef ze een kleine 10 minuten de tijd om te repeteren, applaudiseer na iedere uitvoering en bespreek kort na.

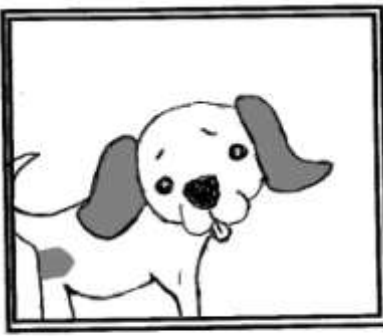
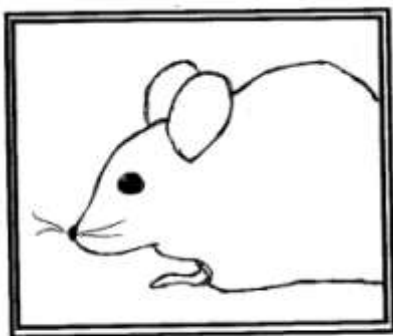
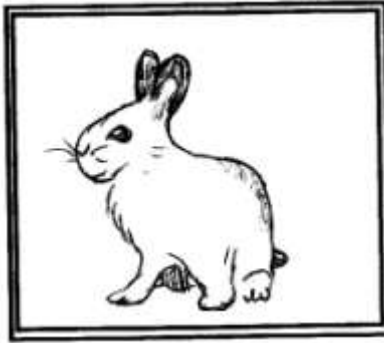
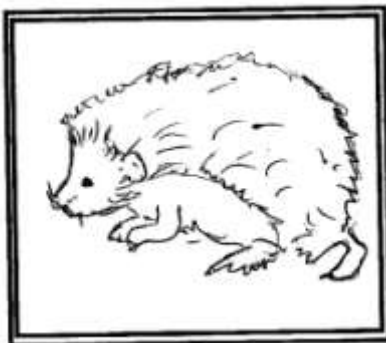
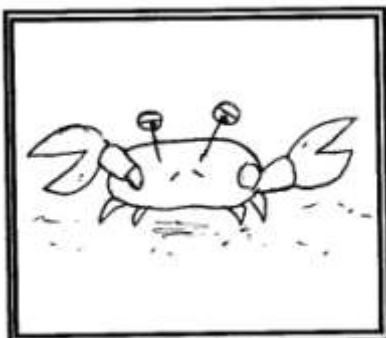
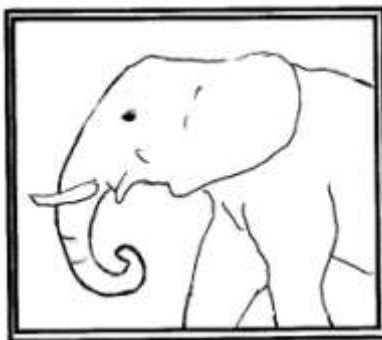
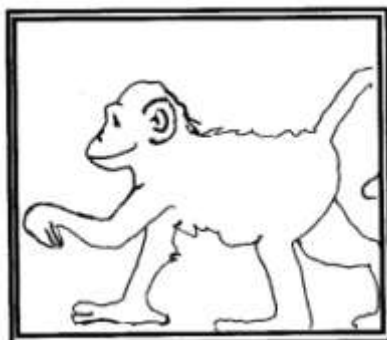
Rolverdeling: wanneer kinderen niet in staat zijn zelfstandig de rollen te verdelen (wat in groep 4 nog mag), loop na het uitdelen van de opdrachtkaarten rond en verdeel de rollen door ze als volgt aan te wijzen: dier, baas, bezoek, dier, baas, bezoek...

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.



Dierenmix

.Er komt bezoek om het dier te zien.
.Het dier moet gevoerd.
.Het dier is stout.

Je moet praten.
Je moet lief zijn voor het dier.

Dierenmix

.Er komt bezoek om het dier te zien.
.Het hok moet verschoond.
.Het dier ontsnapt.

Je moet praten.
Je moet lief zijn voor het dier.

Dierenmix

.Er komt bezoek om het dier te zien.
.Het dier moet gevoerd.
.Het dier ontsnapt.

Je moet praten.
Je moet lief zijn voor het dier.

Dierenmix

.Er komt bezoek om het dier te zien.
.Het dier moet gevoerd.
.Het dier doet trucjes.

Je moet praten.
Je moet lief zijn voor het dier.

Dierenmix

.Er komt bezoek om het dier te zien.
.Het dier moet worden uitgelaten.
.Het dier is stout.

Je moet praten.
Je moet lief zijn voor het dier.