

Titel: Reclame.

Groep: 5.

Werkvorm(en): acteerspel.

Activiteit: De kinderen maken reclames en presenteren die aan elkaar.

Opmerking: schrijf de aandachtspunten van de kernopdracht vooraf op het bord. De kinderen verzinnen zelf reclames, mogen niet een bestaande reclame naspelen.

Tip: Neem de resultaten op video op zodat je het nog eens terug kunt kijken. Het is tevens geschikt om op bijvoorbeeld een weeksluiting te presenteren. Mix het met de collega van groep 7, die heeft een les over tv programma's.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat de les over reclames zal gaan en bespreek kort reclames die ze kennen.

Warming up tweetallen.

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

Instructie: *A belt straks bij b aan en prijst een product aan, iets dat hij aan B wil verkopen.*

Leg uit wat er zo bijzonder aan is en laat zien hoe het werkt. Je eindigt er mee dat B het van A koopt.

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Bel bij een kind aan en demonstreer een 'wonderspons' die zelfs de meest hardnekkige vlekken verwijderd (en significant betere resultaten behaalt dan vergelijkbare producten).

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

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling, je bespreekt de aandachtspunten klassikaal vanaf de opdrachtkaart.

Instructie: *Jullie gaan zo zelf een reclame verzinnen en instuderen. Dat doen we met het volgende stappenplan.*

Stap 1: Er is een probleem (bijvoorbeeld: de was wordt niet schoon).

Stap 2: Hulp komt (het product wordt door enthousiaste mensen gebracht).

Stap 3: Het probleem is opgelost (de was wordt nu wel schoon).

Stap 4: Er wordt afgesloten met een rijmpje, een z.g. 'slogan' (bijvoorbeeld 'nooit meer pech met Vlekweg').

Je verdeelt straks je groep in acteurs die hulp nodig hebben ('probleemacteurs') en acteurs die het product komen brengen ('productacteurs').

Belangrijk: wil je de producten van de werkgroepen zelf bepalen dan schrijf je die op de uitgeprinte opdrachtkaarten (bijvoorbeeld: broodbeleg, hondenbrokken, schoonmaakmiddel, haargel, energiedrank).

Maak niet meer dan vijf werkgroepen, loop langs en deel de opdrachtkaarten uit.

Stappen om zelf een reclame te verzinnen.

Stap 1: Er is een probleem (bijvoorbeeld: de was wordt niet schoon).

Stap 2: Hulp komt (het product wordt door enthousiaste mensen gebracht).

Stap 3: Het probleem is opgelost (de was wordt nu wel schoon).

Stap 4: Er wordt afgesloten met een rijmpje, een z.g. 'slogan' (bijvoorbeeld 'nooit meer pech met Vlekweg').

Bespreek *kort* en ga het dan snel instuderen.

Jullie mogen er bij praten.

Voorkom het uitbeelden van geweld en iedere rol moet levend de eindstreep halen.

Stappen om zelf een reclame te verzinnen.

Stap 1: Er is een probleem (bijvoorbeeld: de was wordt niet schoon).

Stap 2: Hulp komt (het product wordt door enthousiaste mensen gebracht).

Stap 3: Het probleem is opgelost (de was wordt nu wel schoon).

Stap 4: Er wordt afgesloten met een rijmpje, een z.g. 'slogan' (bijvoorbeeld 'nooit meer pech met Vlekweg').

Bespreek *kort* en ga het dan snel instuderen.

Jullie mogen er bij praten.

Voorkom het uitbeelden van geweld en iedere rol moet levend de eindstreep halen.

Stappen om zelf een reclame te verzinnen.

Stap 1: Er is een probleem (bijvoorbeeld: de was wordt niet schoon).

Stap 2: Hulp komt (het product wordt door enthousiaste mensen gebracht).

Stap 3: Het probleem is opgelost (de was wordt nu wel schoon).

Stap 4: Er wordt afgesloten met een rijmpje, een z.g. 'slogan' (bijvoorbeeld 'nooit meer pech met Vlekweg').

Bespreek *kort* en ga het dan snel instuderen.

Jullie mogen er bij praten.

Voorkom het uitbeelden van geweld en iedere rol moet levend de eindstreep halen.

Stappen om zelf een reclame te verzinnen.

Stap 1: Er is een probleem (bijvoorbeeld: de was wordt niet schoon).

Stap 2: Hulp komt (het product wordt door enthousiaste mensen gebracht).

Stap 3: Het probleem is opgelost (de was wordt nu wel schoon).

Stap 4: Er wordt afgesloten met een rijmpje, een z.g. 'slogan' (bijvoorbeeld 'nooit meer pech met Vlekweg').

Bespreek *kort* en ga het dan snel instuderen.

Jullie mogen er bij praten.

Voorkom het uitbeelden van geweld en iedere rol moet levend de eindstreep halen.

Stappen om zelf een reclame te verzinnen.

Stap 1: Er is een probleem (bijvoorbeeld: de was wordt niet schoon).

Stap 2: Hulp komt (het product wordt door enthousiaste mensen gebracht).

Stap 3: Het probleem is opgelost (de was wordt nu wel schoon).

Stap 4: Er wordt afgesloten met een rijmpje, een z.g. 'slogan' (bijvoorbeeld 'nooit meer pech met Vlekweg').

Bespreek *kort* en ga het dan snel instuderen.

Jullie mogen er bij praten.

Voorkom het uitbeelden van geweld en iedere rol moet levend de eindstreep halen.