

Titel: En ze leefden...

Groep: 5

Werkvorm(en): Hoorspel.

Activiteit: De kinderen verzinnen een hoorspel n.a.v. een sprookje en presenteren dat aan elkaar.

Opmerking: kinderen imiteren bestaande geluiden met hun stem, maar mogen ook geluiden maken met dingen die ze in het lokaal vinden. De kinderen mogen praten maar het is de gewoonte om kernwoorden uit de opdracht te omzeilen zodat er voor het publiek nog wat te raden overblijft. Tijdens de uitvoering van de hoorspelen zit het publiek met de rug naar de spelers toe. Je kunt de spelers ook achter een scherm o.i.d. plaatsen.

Tip: neem de resultaten van deze les op om later nog eens te beluisteren.

Inleiding.

De groep zit in een kring. Vertel dat de dramales over hoorspel gaat. Vertel wat hoorspel is, dat het een geluidenverhaal betreft dat vooral vroeger vaak voor de radio werd gemaakt. Op de linkerpagina die bij deze methode hoort is een link opgenomen waarmee je een filmpje over hoorspel aan je kinderen kan laten zien. Als je dit wil, doe het dan voorafgaand aan de les. Ook kun je een fragment van een hoorspel laten horen natuurlijk en geef vooral met eigen stemimitatie een indruk waar je naartoe wil (imiteer bijvoorbeeld het open doen van een deur).

Inventariseer welke geluiden kinderen met hun stem kunnen imiteren. Als er dierengeluiden worden gemaakt, hou dan voor ogen dat dieren geen letters kennen (een hond zegt niet 'waf' of 'blaf').

Warming up klassikaal: de orentest.

De groep zit verspreid in het lokaal op de grond.

Instructie: Je doet straks de handen voor je ogen zodat je helemaal niets meer ziet. Ik tik één van jullie op de schouder. Als je op je schouder wordt getikt mag je opstaan en op verschillende plaatsen in het lokaal geluiden maken. Als je met je ogen dicht zit wijs je naar de richting waar volgens jou het geluid vandaag komt.

Warming up tweetallen.

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

Instructie: A sluit straks de ogen, B maakt een geluid dat bij een sprookje hoort. Bijvoorbeeld het knorrende geluid van een biggetje ('de Wolf en de drie Biggetjes') of het lachen van een toverheks ('Hans en Grietje'). B luistert goed en pas als A klaar is met het geluid zegt B welk geluid hij denkt te horen en uit welk sprookje het komt.

Doe dit een keer voor met de groep als partij 'a' uit de instructie voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Maak bijvoorbeeld een geluid alsof je een hap uit een appel neemt en er in stikt ('Sneeuwwitje') en laat de kinderen daarna hun vinger opsteken voor het antwoord.

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

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: *Jullie krijgen straks in werkgroepjes een hoorspelblad: een papier met daarop geluiden die bij een bepaald sprookje horen. Zittend op de grond ga je daar een hoorspel van maken. Doe dat zo, dat het publiek het niet in één keer raadt: zeg dus bijvoorbeeld niet meteen 'Roodkapje, je grootmoeder is ziek'. Je mag van het opdrachtblad afwijken.*

Opdrachten: Hans en Grietje, Roodkapje, de Wolf en de Zeven geitjes, Assepoester en Sneeuwwitje.

Bespreek kort de punten die jij belangrijk vindt en maak werkgroepen. Loop daarna langs en deel opdrachtkaarten uit.

De Wolf en de Zeven Geitjes

- Moeder gaat boodschappen doen. Ze waarschuwt de zeven geitjes de deur niet open te doen, er is een wolf in het bos.
- Bosgeluiden. Hongerige wolf loopt door het bos.
- De Wolf belt aan, trekt een stemmetje. Hij doet alsof hij moeder is maar de geitjes herkennen hem aan zijn stem.
- De tweede keer moet hij zijn poot onder de deur door steken, maar die is te zwart.
- De derde keer trappen ze erin en doen de deur open. De wolf eet 6 geitjes op, de kleinste verstopt zich in de klok (welk geluid maakt de klok?).
- De wolf valt in slaap (snurkt). Moeder komt binnen, geitje 7 let alles uit.
- Moeder snijdt de buik open (geluid?) en bevrijdt haar kinderen. Ze gooien stenen in de buik.
- De wolf wordt wakker en heeft dorst. Hij wil drinken uit de put en valt erin.
- De geitjes juichen.

Je mag het veranderen zoals jullie het willen.
Maak het spannendste moment extra spannend.
Praat luid en duidelijk.

Roodkapje

- Moeder en Roodkapje drinken thee, nemen afscheid.
- Roodkapje loopt door het bos (bosgeluiden).
- De wolf spreekt haar aan.
- Geklop aan de deur, oma wordt opgegeten.
- Roodkapje komt binnen in Oma's huisje (binnengeluiden), en wordt ook opgegeten. De Wolf valt in slaap.
- Jager komt binnen, en bevrijdt Roodkapje en oma blijdschap alom.

Je mag het veranderen zoals jullie het willen.
Maak het spannendste moment extra spannend.
Praat luid en duidelijk.

Hans & Grietje

- Hans & Grietje lopen verdrietig door het bos (bosgeluiden).
- Ze zien het huisje van snoep en beginnen te eten.
- De heks laat hen binnen (deur piept, binnengeluiden), en lacht gemeen.
- Grietje moet schoonmaken (schoonmaakgeluiden?), Hans zit opgesloten (geluid?).
- De heks voelt aan het stokje (verbazing).
- De heks wordt in de oven geduwd (duwgeluid, gil).

Je mag het veranderen zoals jullie het willen.
Maak het spannendste moment extra spannend.
Praat luid en duidelijk.

Sneeuwwitje

- De boze stiefmoeder lacht.
- De Jager brengt Sneeuwwitje naar het bos (bosgeluiden), maar krijgt medelijden.
- De Jager schiet een wild zwijn (geluid?) dood voor het hart.
- De stiefmoeder is tevreden en poetst haar spiegel (geluid?).
- De dwergen komen bij hun huisje (als je gaat zingen wordt het voor het publiek wel heel makkelijk om het te raden).
- De dwergen zijn verbaasd.
- Sneeuwwitje doet het huishouden (geluid?).
- Sneeuwwitje koopt een appel van een heks en stikt, de dwergen zijn verdrietig.
- De prins komt op een paard.
- Hij kust Sneeuwwitje wakker (wat zeggen ze tegen elkaar?) en neemt haar mee.

Je mag het veranderen zoals jullie het willen.
Maak het spannendste moment extra spannend.
Praat luid en duidelijk.

Assepoester

- Drie gemene stiefzussen lachen Assepoester uit.
- Assepoester moet schoonmaken (geluid?).
- De stiefzussen tutten zich op en gaan met de koets weg (geluid van een paardenkoets?).
- Assepoester huult, de goede fee tovert (geluid?) een jurk.
- Op het bal klinkt muziek, de prins danst met Assepoester.
- De klok geeft 12 uur aan, Assepoester vlucht weg.
- De stiefzussen willen het muiltje passen, Assepoester past hem.

Je mag het veranderen zoals jullie het willen.
Maak het spannendste moment extra spannend.
Praat luid en duidelijk.