

Titel: het Kasteel.

Groep: 5.

Werkvorm(en): pantomime.

Activiteit: De kinderen verzinnen een pantomimepresentatie over een excursie naar een kasteel en presenteren dat aan elkaar.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les pantomime gaan spelen. Speel ter illustratie van de werkvorm alsof je je aankleedt als een ridder. Loop even stoer hen en weer en trek je zwaard. Vermeld dat je bij deze werkvorm niet mag praten en geen echte spullen mag gebruiken.

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: je hakt stukken hout voor de openhaard, je zit op een paardenkoets, je eet kip met je handen, je loopt door een donkere ruimte met een fakkel, je loopt in die donkere ruimte met je gezicht tegen een spinnenweb, je loopt in een kasteeltoren*.

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

* De wenteltrap: je hand van boven naar beneden op een denkbeeldige trapeuning bewegen terwijl je in cirkels loopt. Trek je knieën iets op terwijl je loopt, als je 'boven' bent kijk je naar beneden en zwaai je zogenaamd naar iemand die daar staat.

Warming up tweetallen: wie staat er aan de poort?

De groep zitten in tweetallen in het lokaal op de grond, ze bepalen wie a is en wie b.

Instructie: *A is de koning, B werkt voor de koning. B is kan echter niet praten, dus als er iemand voor de poort staat moet B uitbeelden wie het is en wat diegene wil.*

Er kwamen altijd veel mensen aan de poort en dus moest de koning regelmatig vragen: 'Wie staat er aan de poort? En wat wil hij?'

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Laat het kind staan als een koning, en jou de eerste vraag stellen (*Wie staat er aan de poort?*).

Speel bij wijze van antwoord bijvoorbeeld dat je een oude man bent. Laat het kind de tweede vraag stellen (*En wat wil hij?*). Speel bij wijze van antwoord dat je graag wil eten. Vervolgens mag het 'koningskind' raden wat jij hebt gespeeld.

De kinderen gaan staan en verzinnen verder zelf hun spelsituaties, ze wisselen zo lang van bediende en koningsrol totdat je aangeeft dat ze op hun plek mogen gaan zitten.

Voorbeelden voor kinderen die bediende spelen maar niets kunnen verzinnen: *een boer wil appels verkopen, de vijand wil vechten, de smid komt een zwaard brengen, een nar wil de koning aan het lachen maken, een prins(es) wil trouwen, een bode wil een brief voorlezen.*

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een pantomimepresentatie te maken van een bezoek aan een oud vervallen kasteel.*

Bespreek kort de punten op de opdrachtkaart. Zie bijlage 1 voor een voorbeeldopdracht. Maak werkgroepen en deel de opdrachtkaarten uit, ieder groepje krijgt dezelfde opdracht.

Bijlage 1:

Het kasteel.

1: de ophaalbrug is kapot, hoe komen jullie naar de overkant?

2: in het kasteel is het donker, je kunt er weinig zien. Hoe lossen jullie dat op? Hoe speel je dat het donker is?

3: in het kasteel moet iets gebeuren: wat?

- Bij pantomime mag je geen geluid maken en de spullen moet je nadoen (alsof ze onzichtbaar zijn).
- Maak grote bewegingen en maak met je gezicht duidelijk wat je beleeft.
- Zorg dat er geen geweld in voor komt.

Extra opdracht (als je er aan toe komt): laat een toren in jullie kasteel voorkomen.

Het kasteel.

1: de ophaalbrug is kapot, hoe komen jullie naar de overkant?

2: in het kasteel is het donker, je kunt er weinig zien. Hoe lossen jullie dat op? Hoe speel je dat het donker is?

3: in het kasteel moet iets gebeuren: wat?

- Bij pantomime mag je geen geluid maken en de spullen moet je nadoen (alsof ze onzichtbaar zijn).
- Maak grote bewegingen en maak met je gezicht duidelijk wat je beleeft.
- Zorg dat er geen geweld in voor komt.

Extra opdracht (als je er aan toe komt): laat een toren in jullie kasteel voorkomen.

Het kasteel.

1: de ophaalbrug is kapot, hoe komen jullie naar de overkant?

2: in het kasteel is het donker, je kunt er weinig zien. Hoe lossen jullie dat op? Hoe speel je dat het donker is?

3: in het kasteel moet iets gebeuren: wat?

- Bij pantomime mag je geen geluid maken en de spullen moet je nadoen (alsof ze onzichtbaar zijn).
- Maak grote bewegingen en maak met je gezicht duidelijk wat je beleeft.
- Zorg dat er geen geweld in voor komt.

Extra opdracht (als je er aan toe komt): laat een toren in jullie kasteel voorkomen.

Het kasteel.

1: de ophaalbrug is kapot, hoe komen jullie naar de overkant?

2: in het kasteel is het donker, je kunt er weinig zien. Hoe lossen jullie dat op? Hoe speel je dat het donker is?

3: in het kasteel moet iets gebeuren: wat?

- Bij pantomime mag je geen geluid maken en de spullen moet je nadoen (alsof ze onzichtbaar zijn).
- Maak grote bewegingen en maak met je gezicht duidelijk wat je beleeft.
- Zorg dat er geen geweld in voor komt.

Extra opdracht (als je er aan toe komt): laat een toren in jullie kasteel voorkomen.

Het kasteel.

1: de ophaalbrug is kapot, hoe komen jullie naar de overkant?

2: in het kasteel is het donker, je kunt er weinig zien. Hoe lossen jullie dat op? Hoe speel je dat het donker is?

3: in het kasteel moet iets gebeuren: wat?

- Bij pantomime mag je geen geluid maken en de spullen moet je nadoen (alsof ze onzichtbaar zijn).
- Maak grote bewegingen en maak met je gezicht duidelijk wat je beleeft.
- Zorg dat er geen geweld in voor komt.

Extra opdracht (als je er aan toe komt): laat een toren in jullie kasteel voorkomen.

Het kasteel.

1: de ophaalbrug is kapot, hoe komen jullie naar de overkant?

2: in het kasteel is het donker, je kunt er weinig zien. Hoe lossen jullie dat op? Hoe speel je dat het donker is?

3: in het kasteel moet iets gebeuren: wat?

- Bij pantomime mag je geen geluid maken en de spullen moet je nadoen (alsof ze onzichtbaar zijn).
- Maak grote bewegingen en maak met je gezicht duidelijk wat je beleeft.
- Zorg dat er geen geweld in voor komt.

Extra opdracht (als je er aan toe komt): laat een toren in jullie kasteel voorkomen.