

Titel: Tijdreis (1).

Groep: 5

Werkvorm(en): pantomime

Activiteit: De kinderen maken een pantomimestuk van een tijdreis en presenteren dat aan elkaar.

Benodigheden: schoolbord (of stift en a4-tjes).

Opmerking: op de opdrachtkaarten staat ‘voorkom het uitbeelden van geweld’. Dit staat er om het uitbeelden van geweld niet al te vanzelfsprekend te maken, maar het zal niet in alle gevallen te omzeilen zijn. Bespreek regels met de kinderen (ze mogen elkaar bijvoorbeeld niet aanraken en iedere rol moet levend de eindstreep halen).

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling, vertel dat de les drama over pantomime gaat. Vertel dat je bij pantomime niet mag praten en geen echte spullen mag gebruiken omdat je de spullen suggereert. Ter illustratie kijk je bijvoorbeeld door een denkbeeldige verrekijker en vraagt wat je in je handen hebt. 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 graaft een schat op, je schiet met pijl en boog, je bent aan het vissen, je melkt een koe, je maakt een kampvuur, je staat aan het roer van een zeilschip.

Warming up tweetallen.

De groep staat in tweetallen in het lokaal, ze bepalen wie a is en wie b.

Instructie: *A sluit zo de ogen, B mag op het bord kijken, daar schrijf ik een rol op die je zonder geluid uitbeeldt voor a. Pas als je klaar bent zegt a wat je hebt gespeeld. Daarna wissel je en mag a op het bord kijken.*

Schrijf steeds een rol op het bord en veeg die dan uit. Als je geen bord ter beschikking hebt omdat je in een bewegingslokaal bent, schrijf het dan met stift op een A4-tje en hou het omhoog.

Rollen: indiaan, oermens, ridder, koning(in), cowboy, heks.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: *Stel je voor dat je een reis door de tijd zou kunnen maken. In je groepje studeer je een tijdreis in. Laat één of twee spelers de tijdreis maken, de rest van je groepje leeft in de tijdperiode die je op je opdrachtkaart vindt. Lees de opdrachtkaart goed door voordat je gaat spelen.*

Opdrachten: *Columbus, prehistorie, wilde westen, middeleeuwen en piraten.*

Bespreek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten en formeer niet meer dan vijf werkgroepen. Loop dan langs en deel de opdrachtkaarten uit,

Columbus.

Jullie reizen door de tijd en komen op een groot schip terecht van Columbus (de ontdekkingsreiziger die Amerika heeft ontdekt).

Hij stapt net in een bootje om aan land te gaan, jullie roeien met hem mee. Daar maakt hij kennis met de Indianen, een vriendelijk volk.

Bespreek *kort* en ga het dan snel instuderen.

Pantomime: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen. Je mag niet praten en geen echte voorwerpen gebruiken.

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

Prehistorie.

Jullie reizen door de tijd en komen in de prehistorie, de tijd van de oermens. De oermens leefde van de jacht en visserij (alles met pijl en boog). Wat beleven de tijdreizigers daar?

Bespreek *kort* en ga het dan snel instuderen.

Pantomime: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen. Je mag niet praten en geen echte voorwerpen gebruiken.

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

Wilde westen.

Jullie reizen door de tijd en komen in het wilde westen, de tijd van de indianen en cowboys. De indianen leefden van de jacht en visserij (alles met pijl en boog), reden op paarden en hadden vaak ruzie met de cowboys over land. Wat beleven de tijdreizigers daar?

Bespreek *kort* en ga het dan snel instuderen.

Pantomime: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen. Je mag niet praten en geen echte voorwerpen gebruiken.

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

Middeleeuwen.

Jullie reizen door de tijd en komen in de Middeleeuwen, de tijd van de ridders. Ridders hadden toernooien (wedstrijden in vechten) en verrichtten heldendaden. Wat beleven de tijdreizigers daar?

Bespreek *kort* en ga het dan snel instuderen.

Pantomime: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen. Je mag niet praten en geen echte voorwerpen gebruiken.

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

Piraten.

Jullie reizen door de tijd en komen in de tijd van de piraten, de zeerovers. De piraten zijn net bezig hun schat te begraven als er in de verte een ander schip verschijnt. Wat beleven de tijdreizigers daar?

Bespreek *kort* en ga het dan snel instuderen.

Pantomime: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen. Je mag niet praten en geen echte voorwerpen gebruiken.

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