

Titel: Sprookjes 1.

Groep: 5.

Werkvorm(en): tableaux.

Activiteit: de kinderen verbeelden sprookjesfiguren d.m.v. tableaux, z.g. 'levende standbeelden'.

Benodigheden: fluitje o.i.d. om het spel te 'bevriezen'.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les tableaux gaan maken, z.g. 'levende foto's'. Ga ter illustratie als standbeeld staan, bijvoorbeeld als een toverheks.

Warming up klassikaal.

Instructie: *Je krijgt straks spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met een klasgenoot. Als het fluitje klinkt 'bevries' je zoals je op dat moment bent, het is absoluut niet de bedoeling dat je ook maar iets beweegt na het fluitje.*

Spelopdrachten: loop alsof je verdwaald bent in een groot bos (Hans & Grietje), kook een drankje alsof je een heks bent, loop als geitjes door elkaar, pluk bloemen als Roodkapje, rij op een paard alsof je de prins bent, schiet met pijl en boog als de jager, wandel als één van de zeven dwergen.

Laat ze iedere opdracht even uitspelen voordat je op het fluitje blaast.

Warming up tweetallen.

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

Instructie: *Om de beurt sluit je je ogen terwijl de ander als een sprookjesstandbeeld klaar gaat staan. Als je als een sprookjesstandbeeld klaar staat geef je teken zodat je medespeler weet dat hij zijn ogen open kan doen om de betekenis van je standbeeld te raden.*

Doe dit een keer voor voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Laat de groep de ogen sluiten, en ga bijvoorbeeld op de grond liggen als Sneeuwwitje nadat ze van de giftige appel geeft gegeten. Zeg dat ze hun ogen mogen openen en laat ze raden welk sprookjesfiguur je uitbeeldt.

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

Kern: aanvulsprookjes.

De groep zit in hoefijzeropstelling

Instructie: *Ik noem zo de titel van een sprookje. Als je de start wil maken van een tableau over dat sprookje steek je je vinger op. De eerste komt zo in tableau staan. Als je het kan aanvullen waardoor het sprookje nog duidelijk wordt steek je weer je vinger op. Eén voor één komen kinderen op mijn teken aanvullen totdat er een mooi compleet plaatje ontstaat.*

Opdrachten: Hans & Grietje, Roodkapje, Sneeuwwitje, Assepoester, Doornroosje, de Wolf en de Zeven Geitjes, de Wolf en de Drie Biggetjes.

Variatie 1: fluister de titel in het oor van speler 1. Het kan voorkomen dat er per ongeluk een soort sprookjesmix ontstaat

Variatie 2: speler 1 kiest zelf een sprookje om aan te laten vullen.