

**Titel: Fout griezelsprookje.**

**Groep: 5**

**Werkvorm(en): acteespel.**

**Activiteit: De kinderen verzinnen een griezelvariant op een sprookje en presenteren dat aan elkaar.**

**Benodigdheden: eventueel hoofddeksels.**

### **Inleiding.**

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les gaan acteren. Benadruk dat je bij acteespel duidelijk moet spreken en vanuit houding en gebaar moet spelen.

### **Warming up 1: tweetallen.**

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

Instructie: *Jullie krijgen spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met andere tweetallen. A is een interviewer en B een slechterik uit een sprookje. De interviewer stelt vragen over hobby's en de slechterik blijkt van hele leuke dingen te houden en niet zo slecht te zijn als iedereen denkt.*

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Kies een kind dat vragen aan jou stelt, jij bent bijvoorbeeld de Gemene Heks maar je houdt van dieren en het Wereld Natuurfonds en Freek Vonk. De kinderen gaan staan, verzinnen verder zelf hun spelsituaties en wisselen zo lang om totdat je aangeeft dat ze op hun plek mogen gaan zitten.

De kinderen wachten na iedere opdracht totdat jij de volgende opdracht geeft.

### **Warming up 2: tweetallen.**

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

Instructie: *Jullie krijgen spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met andere tweetallen. Je moet er bij praten, achtervolgingen en duwen zijn verboden.*

A is Roodkapje B is de Wolf, Roodkapje doet heel naar tegen de Wolf die vindt dat niet leuk. B is Hans of Grietje klopt bij B de Heks aan, die is heel aardig maar het kind gooit haar toch in de oven.

A is de prins B is Assepoester en die dwingt de prins met haar te trouwen terwijl hij niet wil en zij niet leuk is.

B is een biggetje A is de Wolf, B blaast tot je grote verdriet je huisje omver: waar moet je nou wonen?

De kinderen wachten na iedere opdracht totdat jij de volgende opdracht geeft.

### **Kern.**

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een sprookje net even anders te spelen: de griezelige slechterik is iemand anders dan je gewend bent. Want stel je voor dat Assepoester heel gemeen zou zijn en de stiefzussen heel lief en zielig, dan wordt het een heel ander verhaal. Lees de opdrachtkaart goed, daarop staat wat je gaat doen.*

Bespreek kort de aandachtspunten die op de opdrachtkaarten staan. Maak maximaal vijf werkgroepen en deel de opdrachtkaarten uit. Geef ze een kleine 10 minuten de tijd om te repeteren, applaudiseer na iedere uitvoering en bespreek kort na.

**Extra informatie:**

Op de pagina waar deze les op staat beschreven staat informatie over hoe je presentaties nabesprekt bij drama.

Ook staan er adviezen over welke pictogrammen je kan uitprinten om de speltechniek te bespreken met je leerlingen.

Wist je dat onder het klassenmenu een link staat naar het leerkrachtscherf? Hier vind je allerlei ondersteunde informatie.

## **Fout griezelsprookje!**

Jullie maken van een bekend sprookje een griezelverhaal door van goede rollen monsterlijke rollen te maken.

Jullie sprookje: Hans en Grietje.

Jullie griezels: De vader en moeder van Hans en Grietje.

Stap 1: vader en moeder achtervolgen Hans en Grietje in het bos.

Stap 2: ze vluchten naar de heks.

Stap 3: hoe overwinnen ze die vreselijke ouders?

Rollen: Hans, Grietje, Vader, Moeder en de heks. Zijn er 6 kinderen dan werken jullie met twee heksen.

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.

Iedereen in het verhaal moet blijven leven.

## **Fout griezelsprookje!**

Jullie maken van een bekend sprookje een griezelverhaal door van goede rollen monsterlijke rollen te maken.

Jullie sprookje: Roodkapje.

Jullie griezel: Grootmoeder.

Stap 1: Roodkapje gaat een mand met lekkers brengen naar Grootmoeder en wordt uitgezwaaid door moeder.

Stap 2: Roodkapje ontmoet de wolf.

Stap 3: Roodkapje komt bij grootmoeder, die heeft net de wolf gegeten en is heel eng.

Wat kunnen de jager, moeder en Roodkapje doen om de Wolf te redden?

Rollen: Roodkapje, moeder van Roodkapje, de jager, de Wolf en Grootmoeder. Zijn er 6 kinderen dan zijn er bijvoorbeeld twee Jagers.

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.

Iedereen in het verhaal moet blijven leven.

## **Fout griezelsprookje!**

Jullie maken van een bekend sprookje een griezelverhaal door van goede rollen monsterlijke rollen te maken.

Jullie sprookje: **Sneeuwwitje**.

Jullie griezels: de dwergen

Rollen: Sneeuwwitje/dwerg, stiefmoeder, prins, dwerg 1, dwerg 2 en als er 6 kinderen zijn dwerg 4.

Stap 1: Stiefmoeder is gemeen en Sneeuwwitje vlucht het bos in. Stiefmoeder speelt ook dwerg.

Stap 2: Ze ontmoet de dwergen, die zijn verschrikkelijk en ze kan niet ontsnappen.

Stap 3: Kan de prins haar redden? Zo ja: hoe?

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.

Iedereen in het verhaal moet blijven leven.

## **Fout griezelsprookje!**

Jullie maken van een bekend sprookje een griezelverhaal door van goede rollen monsterlijke rollen te maken.

Jullie sprookje: **De Wolf en de zeven geitjes**.

Jullie griezel: Moeder.

Stap 1: De wolf probeert het huisje van de geitjes binnen te dringen, hij wordt binnengelaten en de geitjes vragen om hulp.

Stap 2: Moeder komt binnen, ze is monsterlijk en gemeen!

Stap 3: Kan de wolf de geitjes helpen om hun moeder te verslaan? Zo ja: hoe?

Rollen: moeder, wolf, geitje 1, geitje 2, geitje 3 en als er zes kinderen zijn geitje 4.

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.

Iedereen in het verhaal moet blijven leven.

## **Fout griezelsprookje!**

Jullie maken van een bekend sprookje een griezelverhaal door van goede rollen monsterlijke rollen te maken.

Jullie sprookje: **de Wolf en de drie biggetjes**.

Jullie griezel: biggetje 3.

Stap 1: biggetje 1 en 2 rennen naar het stenen huisje van biggetje 3 omdat de wolf hen wil opeten.

Stap 2: biggetje 3 is super gemeen en eng, big 1 en 2 willen ontsnappen en roepen om hulp.

Stap 3: De wolf hoort dat en wil ze bevrijden, hij haalt hulp van een vriend(in). Lukt het om big 1 en 2 te bevrijden? Zo ja: hoe?

Rollen: de wolf, biggetje 1, biggetje 2, biggetje 3, de wolf z'n vriend(in): kan van alles zijn, leen een ander sprookjesfiguur.

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.

Iedereen in het verhaal moet blijven leven.