

Titel: Kies je eigen superheld.

Groep: 5

Werkvorm(en): acteespel.

Activiteit: De kinderen verzinnen een verhaal over een zelfgekozen superheld en presenteren dat aan elkaar.

Benodigheden: het is aan te raden twee capes te verzorgen. Uiteraard kunnen dat ook twee badhanddoeken zijn o.i.d.

Opmerking: dit thema nodigt uit tot het verbeelden van gevechten, daar staat een restrictie op van maximaal vijf aanvalsbewegingen.

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 klassikaal.

De groep staat verspreid in het lokaal.

Instructie: Je krijgt spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met een klasgenoot. Jullie lopen straks door elkaar als mensen met dierlijke trekjes.

Spelopdrachten: je loopt als een mens met trekjes van een zelfgekozen huisdier. Je loopt als een mens met trekjes van een zelfgekozen insect. Je loopt als een mens met trekjes van een zelfgekozen boerderijdier. Je loopt als een mens met trekjes van een zelfgekozen dier uit de jungle.

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

Warming up 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. A begint straks in paniek, B is de superheld die toevallig voorbijkomt en helpt.

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Vraag een kind een te roepen dat zijn/haar katje in de boom zit en er niet uit durft. Kom heldhaftig tevoorschijn, zeg iets als 'geen nood, hier is Katman/Katvrouw en haal de denkbeeldige kat uit de denkbeeldige boom'. Geef als advies mee dat de held(in) zijn/haar naam ter plekke verzint naar aanleiding van het probleem. 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.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een nieuwe superheld te kiezen. Veel superhelden zijn bijvoorbeeld gekozen op basis van dieren of insecten zoals 'Spiderman' (spinnenman). Maar zou Torrenman ook kunnen en zo ja: wat zou zijn kracht dan zijn? Van de vijf teams maken er twee een mannelijke held, twee een vrouwelijke held en één groep maakt een heldenduo man/vrouw.

Jullie kiezen straks een nieuwe superheld en maken daar een verhaal over in vier stappen (bespreek de opbouw, zie bijlage 2).

Het is lastig om niet te vechten in deze opdracht maar let op: er mogen niet meer dan 5 aanvalsbewegingen in zitten en ze moeten goed worden ingestudeerd. Ook mag er niemand sterven in jullie verhaal.

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.

Kies je superheldin.

Niet Catwoman* ('Katvrouw') maar....

Kies uit de volgende huisdieren:



Stap 1: niks aan de hand.

Stap 2: paniek.

Stap 3: je heldin komt jullie redden.

Stap 4: hoe loopt het af?

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

Vechten? Er mogen niet meer dan 5 aanvalsbewegingen in zitten. Er mag niemand doodgaan in jullie verhaal. Je hoeft niet per se te vechten, je kunt ook mensen redden uit een gevaarlijke situatie.

* Wie is Catwoman? Gehuld in een kattenpak is ze erg lenig en snel als een kat. Wat voor superdierenkracht heeft jullie heldin?

Kies je superheldin.

Niet Wasp* ('de Wesp') maar....

Kies uit de volgende insecten:



Stap 1: niks aan de hand.

Stap 2: paniek.

Stap 3: je heldin komt jullie redden.

Stap 4: hoe loopt het af?

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

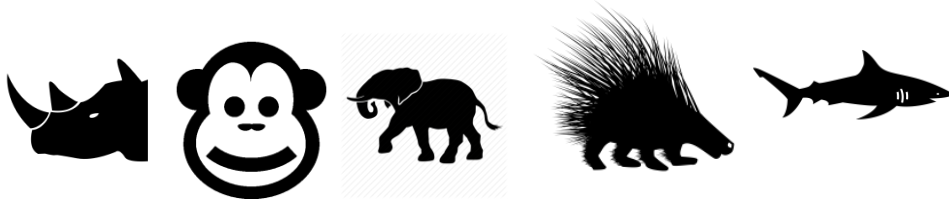
Vechten? Er mogen niet meer dan 5 aanvalsbewegingen in zitten. Er mag niemand doodgaan in jullie verhaal. Je hoeft niet per se te vechten, je kunt ook mensen redden uit een gevaarlijke situatie.

* Wie is Wasp? Wasp kan zich zo klein maken als een wesp maar blijft supersterk. Ze komt o.a. uit de film 'Antman and the Wasp' uit 2018. Ze heeft een pak aan waarmee ze kan vliegen. Wat voor superinsectenkracht heeft jullie heldin?

Kies je superheld.

Niet de Black Panther* ('zwarte panter') maar....

Kies uit de volgende Afrikaanse dieren.



Stap 1: niks aan de hand.

Stap 2: paniek.

Stap 3: je held komt jullie redden.

Stap 4: hoe loopt het af?

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

Vechten? Er mogen niet meer dan 5 aanvalsbewegingen in zitten. Er mag niemand doodgaan in jullie verhaal. Je hoeft niet per se te vechten, je kunt ook mensen redden uit een gevaarlijke situatie.

* Wie is de Black Panther: deze held kun je kennen van stripboeken en de film 'Black Panther' uit 2018. Hij kan allerlei dingen die een zwarte panter ook kan. Wat voor superdierenkracht heeft jullie held?

Kies je superheld.

Niet 'Groot'* (de Boomman uit 'Guardians of the Galaxy') maar....
Kies uit de volgende natuurdingen.



Water



Vuur



Zand



Lucht

Stap 1: niks aan de hand.

Stap 2: paniek.

Stap 3: je held komt jullie redden.

Stap 4: hoe loopt het af?

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

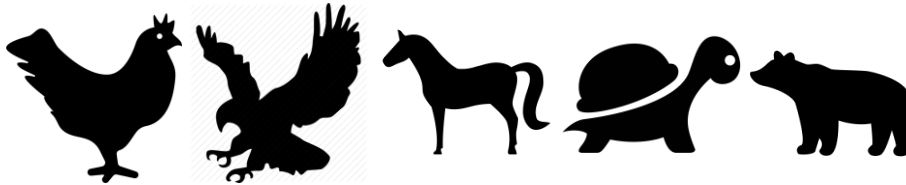
Vechten? Er mogen niet meer dan 5 aanvalsbewegingen in zitten. Er mag niemand doodgaan in jullie verhaal. Je hoeft niet per se te vechten, je kunt ook mensen redden uit een gevaarlijke situatie.

* Wie is Groot? Een levende boom die supersterk is, niet zoveel zegt en er grappig uit ziet. Je zou hem 'Boomman' kunnen noemen. Je kan Groot kennen uit 'Guardians of the Galaxy' en een Avengers film. Wat voor supernatuurkracht heeft jullie held?

Kies je superheld en heldin (heldenduo).

Niet Wolverine* (soort wolfman) maar....

Kies uit de volgende dieren.



Stap 1: niks aan de hand.

Stap 2: paniek.

Stap 3: jullie helden (man en vrouwenheld) komen jullie redden.

Stap 4: hoe loopt het af?

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

Vechten? Er mogen niet meer dan 5 aanvalsbewegingen in zitten. Er mag niemand doodgaan in jullie verhaal. Je hoeft niet per se te vechten, je kunt ook mensen redden uit een gevaarlijke situatie.

* Wie is Wolverine? Een X-man die klauwen uit zijn handen laat groeien om zich te verdedigen. Hij is sterk en snel als een wolf. Je kunt hem kennen uit stripboeken en de films van 'X-men'. Wat voor superdierenkracht heeft jullie held of heldin?

Bijlage 2: Opbouw van het verhaal.

Stap 1: niks aan de hand.	Stap 2: paniek.	Stap 3: je held(in) komt jullie redden.	Stap 4: hoe loopt het af?
			