

GRIEZELS, MAAR DAN ECHT

Groep: 6

Werkvorm(en): jabbertalk.

Opmerking: jabbertalk is een ander woord voor 'fantasietaal', begeleid het met een accent op non verbaliteit (gezichtsuitdrukking, gebaar enzovoorts). Er is geen vaste taalvorm, alles kan en mag. Zoek voor voorbeelden op you tube bijvoorbeeld onder 'Pingu' en beluister 'Vlieg met me mee' (Paul de Leeuw). Maak gebruik van drama-tv.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les met jabbertalk aan de slag gaan. Speel ter illustratie van de werkvorm alsof je 's ochtends je tanden staat te poetsen, ineens zie je een muis. Je bent in paniek maar als jij naar je toe loopt vind je de muis heel lief. Vergeet niet in jabbertaal te praten.

Warming up tweetallen: praten.

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

Instructie: Kun je in jabbertaal een echt gesprek voeren? A begint een verhaal in jabbertaal over het spannendste moment van een tekenfilm of sprookje. B mag in jabbertaal terugpraten maar moet er vooral achter zien te komen om welke film of om welk verhaal het gaat. Er moet een slechterik in voorkomen. Belangrijk: b mag het pas raden als a klaar is met vertellen. Daarna wisselen jullie en vertelt b een verhaal met een slechterik.

Doe dit een keer voor voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Vertel bijvoorbeeld het deel uit Roodkapje waarin ze de Wolf aanspreekt op zijn grote handen, oren enzovoorts ('Om je beter te kunnen opeten!').

De kinderen wisselen zo lang van verteller totdat je naar de volgende warming up opdracht gaat.

Warming up tweetallen: scènes.

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

Instructie: Van een gesprek naar een scene. Jullie krijgen een situatie met een slechterik, zorg dat je in jabbertaal met elkaar blijft praten.

A is een geitje, je praat met B (de wolf) die achter de deur staat en naar binnen wil.

B is een Biggetje, A (de wolf) wil naar binnen. Als dat niet lukt blaast hij je huisje omver.

A is Hans of Grietje, B de heks. Je moet van de heks allemaal taarten opeten.

B is Sneeuwwitje A de heks. De heks smeert Sneeuwwitje en vergiftigde appel aan.

De kinderen gaan staan en wachten op hun spelsituaties. Tijdens de instructie kun je hen tussendoor op de grond laten zitten zodat ze rustig kunnen luisteren.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: Stel je voor je loopt 's ochtends naar school en komt oog in oog te staan met een (bekende) slechterik. Jullie verzinnen een verhaal met de griezel die op je opdrachtkaart staat. Het stappenplan helpt je om een opgebouwd verhaal te maken.

Besprek kort de aandachtspunten van de opdrachtkaart. Maak werkgroepen en deel de opdrachtkaarten uit.

Opdrachten: de stiefmoeder uit Assepoester, Dr Heinz Doofenschmirtz, Kapitein Haak uit Peter Pan, Cruella de Ville, Gargamel.



Griezeis, maar dan echt

Jullie griezel: de Boze Stiefmoeder.

Wie is de Boze Stiefmoeder: ze komt uit Assepoester en doet heel onaardig, ze misbruikt Assepoester als slaaf om het huishouden te doen.

Jabbertalk: praat lekker hard en speel met duidelijke gebaren en gezichtsuitdrukkingen.

- Bepaal waar jullie op schoolreisje zijn.
- Verdeel rollen zoals bijvoorbeeld kinderen en volwassenen.

Stap 1: jullie lopen op straat op weg naar school.

Stap 2: jullie ontmoeten de Boze Stiefmoeder die jullie in het huishouden laten werken.

Stap 3: jullie ontsnappen (hoe?).

Stap 4: jullie zijn blij en lopen door naar school.

LET OP: Je mag niet langer dan 5 seconden achter elkaar aan rennen. Je mag dubbelen (twee slechteriken).

Griezeis, maar dan echt

Jullie griezel: Dr Heinz Doofenschmirtz.

Wie is Dr Heinz Doofenschmirtz: een dolle uitvinder uit de tekenfilm Phineas en Ferb. Hij maakt machines om over de wereld te kunnen heersen.

Jabbertalk: praat lekker hard en speel met duidelijke gebaren en gezichtsuitdrukkingen.

- Bepaal waar jullie op schoolreisje zijn.
- Verdeel rollen zoals bijvoorbeeld kinderen en volwassenen.

Stap 1: jullie lopen op straat op weg naar school.

Stap 2: jullie ontmoeten Dr Heinz Doofenschmirtz die jullie gevangen neemt en met een enge machine bezig is.

Stap 3: jullie ontsnappen en stoppen Doofenschmirtz (hoe?).

Stap 4: jullie zijn blij en lopen door naar school.

LET OP: Je mag niet langer dan 5 seconden achter elkaar aan rennen. Je mag dubbelen (twee slechteriken).

Griezeis, maar dan echt

Jullie griezel: Kapitein Haak.

Wie is Kapitein Haak: hij is een slechte piratenkapitein uit de verhalen van Peter Pan.

Jabbertalk: praat lekker hard en speel met duidelijke gebaren en gezichtsuitdrukkingen.

- Bepaal waar jullie op schoolreisje zijn.
- Verdeel rollen zoals bijvoorbeeld kinderen en volwassenen.

Stap 1: jullie lopen op straat op weg naar school.

Stap 2: jullie ontmoeten Kapitein Haak die jullie laat werken op zijn boot.

Stap 3: jullie ontsnappen (hoe?).

Stap 4: jullie zijn blij en lopen door naar school.

LET OP: Je mag niet langer dan 5 seconden achter elkaar aan rennen. Je mag dubbelen (twee slechteriken).

Griezels, maar dan echt

Jullie griezel: Cruella de Ville.

Wie is Cruella de Ville: ze komt uit 101 Dalmatiërs (Disney) en wil honden puppies vermoorden om een bontjas van te maken.

Jabbertalk: praat lekker hard en speel met duidelijke gebaren en gezichtsuitdrukkingen.

- Bepaal waar jullie op schoolreisje zijn.
- Verdeel rollen zoals bijvoorbeeld kinderen en volwassenen.

Stap 1: jullie lopen op straat op weg naar school.

Stap 2: jullie zien Cruella de Ville die een hond heeft gevangen voor haar bontjas.

Stap 3: wat gebeurt er verder?

Stap 4: jullie zijn blij en lopen door naar school.

LET OP: Je mag niet langer dan 5 seconden achter elkaar aan rennen. Je mag dubbelen (twee slechteriken).

Griezels, maar dan echt

Jullie griezel: Gargamel.

Wie is Gargamel: de slechterik uit 'de Smurfen' (blauwe dwergen) waar hij toverdrankjes van wil maken.

Jabbertalk: praat lekker hard en speel met duidelijke gebaren en gezichtsuitdrukkingen.

- Bepaal waar jullie op schoolreisje zijn.
- Verdeel rollen zoals bijvoorbeeld kinderen en volwassenen.

Stap 1: jullie lopen op straat op weg naar school.

Stap 2: jullie ontmoeten Gargamel die jullie in zijn toverdrank wil stoppen.

Stap 3: jullie ontsnappen (hoe?).

Stap 4: jullie zijn blij en lopen door naar school.

LET OP: Je mag niet langer dan 5 seconden achter elkaar aan rennen. Je mag dubbelen (twee slechteriken).