

Titel: Opa's geheime identiteit.

Groep: 6

Werkvorm(en): vertelpantomime.

Vertelpantomime: één speler vertelt een verhaal, de rest beeldt synchroon aan dat verhaal uit zonder daarbij geluid te maken.

Activiteit: de kinderen verzinnen een mysterieus vertelpantomime en presenteren die aan elkaar.

Benodigdheden: hoofddekseis (kroon, petjes) en eventueel eenvoudige attributen. Werkbladen en voor iedere werkgroep een pen. Een boekje dat als dagboek dienst kan doen.

Opmerking: deze les duurt 45-60 minuten.

Warming up klassikaal individueel:

De kinderen staan verspreid door het lokaal.

Instructie: *Ik vertel een verhaal, speel dat gelijk mee zonder contact te maken met een klasgenoot.*

Je vertelt nu improviserend het volgende.

Fase 1: vertel over opstaan: wakker worden, uitrekken, ontbijten enzovoorts. Eindig op de fiets naar school.

Fase 2: vertel dat het schoolkind onderweg hulpgeroep hoort, afstapt, verandert in een superheld: SuperKid!

Fase 3: vertel dat een meneer in paniek staat te gillen: zijn hondje dreigt te verdrinken. Vertel hoe SuperKid het hondje redt en teruggeeft.

Fase 4: vertel dat het schoolkind terugverandert en doorfietst naar school.

Warming up tweetallen.

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

Instructie: *A, je gaat zo een verhaal vertellen en B gaat dat synchroon (gelijktijdig dus) uitbeelden aan wat jij vertelt. Twee aandachtspunten:*

1: je vertelt de gedachtes ook.

2: je vertelt met geluiden.

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Kies een kind en vertel een bekend verhaal vanuit één perspectief. Bijvoorbeeld:

Fase 1: vertel dat Wolf in zijn koelkast kijkt en niks te eten heeft, hij gaat op jacht.

Fase 2: vertel dat hij aanklopt bij oma en haar opeet.

Fase 3: vertel dat hij oma's jurk past en op bed in slaap valt (snurk).

De kinderen gaan in tweetallen staan en wachten op de opdracht.

Opdracht 1: vertel 'Een dag uit het leven van SuperOma/opa!': wat denkt en doet hij/zij zoal de hele dag? Laat dingen fout gaan enzovoorts.

Wissel van verteller en speler.

Opdracht 2: vertel 'Wat opa/oma doet als iedereen slaapt': in de ochtend ligt hij/zij rustig in bed, wat niemand weet is wat opa/oma 's nachts allemaal uithaalt.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een vertelpantomime te maken. Opa praat nooit over vroeger, niemand weet precies wat hij vroeger deed. Totdat zijn kleinkind op zolder een dagboek vindt van heel lang geleden. Uit de tijd dat opa nog werkte voor... de koningin.*

Jullie maken een vertelpantomime met dit gegeven, de verteller speelt het kleinkind dat hardop leest. In jullie vertelpantomime wordt het mysterie van opa opgehelderd, en natuurlijk mogen jullie ook een oma centraal stellen. Je krijgt een werkblad en een pen om korte steekwoorden op te schrijven. We hebben straks één setje hoofddekseles waar we allemaal gebruik van maken.

Bespreek kort de aandachtspunten op de werkbladen. Maak maximaal vijf werkgroepen en deel de werkbladen en een pen uit. Geef ze een kleine 10 minuten de tijd om te repeteren, let op dat ze niet te lang schrijven en praten. Applaudiseer na iedere uitvoering en bespreek kort na.

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

Vertelpantomime: Opa's/oma's geheime identiteit

Verteller: vertel met dialogen (spreekteksten, bijvoorbeeld: 'Zeg Roodkapje, waar ga je heen?' zegt de Wolf tegen Roodkapje. 'Gaaf je niks aan' zegt Roodkapje terug, en draait zich om).

Vertel met geluiden: Piiiiieeee! Grootmoeders deur ging langzaam open....

Spelers: speel met grote gebaren en gezichtsuitdrukkingen, je mag geen geluid maken. Speel gelijktijdig uit wat er wordt vertelt.

Rollen: kleinkind(eren), grootouder, koningin, de rest verzinnen jullie zelf.

Verteller (noteer in steekwoorden wat je gaat vertellen).
Stap 1: Het kleinkind vindt het dagboek en leest...
Stap 2: Het werk van opa/oma voor de koningin wordt duidelijk, er gebeurt nog niets.
Stap 3: Er ontstaat een probleem met de koningin. Let op: er mag geen ontvoering plaatsvinden omdat dat het makkelijkste idee is om uit te werken, denk na: wat zou er nog meer kunnen gebeuren?
Stap 4: opa/oma verpest het bijna, maar dan gaat het nog net goed.
Stap 5: opa/oma wordt als een held behandeld.
Einde: de oude opa/oma betrapt het kleinkind, rond het verhaal snel af.

Vertelpantomime: Opa's/oma's geheime identiteit

Verteller: vertel met dialogen (spreekteksten, bijvoorbeeld: 'Zeg Roodkapje, waar ga je heen?' zegt de Wolf tegen Roodkapje. 'Gaaf je niks aan' zegt Roodkapje terug, en draait zich om).

Vertel met geluiden: Piiiiieeee! Grootmoeders deur ging langzaam open....

Spelers: speel met grote gebaren en gezichtsuitdrukkingen, je mag geen geluid maken. Speel gelijktijdig uit wat er wordt vertelt.

Rollen: kleinkind(eren), grootouder, koningin, de rest verzinnen jullie zelf.

Verteller (noteer in steekwoorden wat je gaat vertellen).
Stap 1: Het kleinkind vindt het dagboek en leest...
Stap 2: Het werk van opa/oma voor de koningin wordt duidelijk, er gebeurt nog niets.
Stap 3: Er ontstaat een probleem met de koningin. Let op: er mag geen ontvoering plaatsvinden omdat dat het makkelijkste idee is om uit te werken, denk na: wat zou er nog meer kunnen gebeuren?
Stap 4: opa/oma verpest het bijna, maar dan gaat het nog net goed.
Stap 5: opa/oma wordt als een held behandeld.
Einde: de oude opa/oma betrapt het kleinkind, rond het verhaal snel af.

Vertelpantomime: Opa's/oma's geheime identiteit

Verteller: vertel met dialogen (spreekteksten, bijvoorbeeld: 'Zeg Roodkapje, waar ga je heen?' zegt de Wolf tegen Roodkapje. 'Gaaf je niks aan' zegt Roodkapje terug, en draait zich om).

Vertel met geluiden: Piiiiieeee! Grootmoeders deur ging langzaam open....

Spelers: speel met grote gebaren en gezichtsuitdrukkingen, je mag geen geluid maken. Speel gelijktijdig uit wat er wordt vertelt.

Rollen: kleinkind(eren), grootouder, koningin, de rest verzinnen jullie zelf.

Verteller (noteer in steekwoorden wat je gaat vertellen).
Stap 1: Het kleinkind vindt het dagboek en leest...
Stap 2: Het werk van opa/oma voor de koningin wordt duidelijk, er gebeurt nog niets.
Stap 3: Er ontstaat een probleem met de koningin. Let op: er mag geen ontvoering plaatsvinden omdat dat het makkelijkste idee is om uit te werken, denk na: wat zou er nog meer kunnen gebeuren?
Stap 4: opa/oma verpest het bijna, maar dan gaat het nog net goed.
Stap 5: opa/oma wordt als een held behandeld.
Einde: de oude opa/oma betrapt het kleinkind, rond het verhaal snel af.

Vertelpantomime: Opa's/oma's geheime identiteit

Verteller: vertel met dialogen (spreekteksten, bijvoorbeeld: 'Zeg Roodkapje, waar ga je heen?' zegt de Wolf tegen Roodkapje. 'Gaaf je niks aan' zegt Roodkapje terug, en draait zich om).

Vertel met geluiden: Piiiiieeee! Grootmoeders deur ging langzaam open....

Spelers: speel met grote gebaren en gezichtsuitdrukkingen, je mag geen geluid maken. Speel gelijktijdig uit wat er wordt vertelt.

Rollen: kleinkind(eren), grootouder, koningin, de rest verzinnen jullie zelf.

Verteller (noteer in steekwoorden wat je gaat vertellen).
Stap 1: Het kleinkind vindt het dagboek en leest...
Stap 2: Het werk van opa/oma voor de koningin wordt duidelijk, er gebeurt nog niets.
Stap 3: Er ontstaat een probleem met de koningin. Let op: er mag geen ontvoering plaatsvinden omdat dat het makkelijkste idee is om uit te werken, denk na: wat zou er nog meer kunnen gebeuren?
Stap 4: opa/oma verpest het bijna, maar dan gaat het nog net goed.
Stap 5: opa/oma wordt als een held behandeld.
Einde: de oude opa/oma betrapt het kleinkind, rond het verhaal snel af.

Vertelpantomime: Opa's/oma's geheime identiteit

Verteller: vertel met dialogen (spreekteksten, bijvoorbeeld: 'Zeg Roodkapje, waar ga je heen?' zegt de Wolf tegen Roodkapje. 'Gaaf je niks aan' zegt Roodkapje terug, en draait zich om).

Vertel met geluiden: Piiiiieeee! Grootmoeders deur ging langzaam open....

Spelers: speel met grote gebaren en gezichtsuitdrukkingen, je mag geen geluid maken. Speel gelijktijdig uit wat er wordt verteld.

Rollen: kleinkind(eren), grootouder, koningin, de rest verzinnen jullie zelf.

Verteller (noteer in steekwoorden wat je gaat vertellen).
Stap 1: Het kleinkind vindt het dagboek en leest...
Stap 2: Het werk van opa/oma voor de koningin wordt duidelijk, er gebeurt nog niets.
Stap 3: Er ontstaat een probleem met de koningin. Let op: er mag geen ontvoering plaatsvinden omdat dat het makkelijkste idee is om uit te werken, denk na: wat zou er nog meer kunnen gebeuren?
Stap 4: opa/oma verpest het bijna, maar dan gaat het nog net goed.
Stap 5: opa/oma wordt als een held behandeld.
Einde: de oude opa/oma betrapt het kleinkind, rond het verhaal snel af.