

**Titel: een Kaartje.**

**Groep: 6.**

**Werkvorm(en): acteespel.**

**Activiteit: De kinderen verzinnen een verhaal rond een wenskaart en presenteren dat aan elkaar.**

**Vorbereiding: knip de kleine rolkaartjes uit en stop ze in een hoed o.i.d. Let op: bij een oneven getal kinderen schrijf je één briefje met de hand en meld je dat van één rol drie spelers zijn.**

**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 straks een klein papiertje met een rol erop. Dat papiertje is geheim, laat het dus aan niemand zien.*

Deel de papiertjes uit.

Instructie: *Ga, staan. Eén klasgenoot heeft dezelfde rol. Loop als je rol door het lokaal. Je mag geluid maken maar je mag je rol niet noemen. Je mag dus wel zeggen 'Jee, wat een hitte bij dit vuur!' maar niet 'Wat heb ik het toch lastig als brandweerman!'. Probeer de klasgenoot met dezelfde rol te vinden.*

**Warming up tweetallen.**

De groep zitten in tweetallen in het lokaal op de grond, de tweetallen die ze in de eerste oefening hebben geformeerd. Ze bepalen wie a is en wie b.

Instructie: *A komt op bezoek bij B, er is steeds iets met B. Je moet er bij praten. Je wisselt steeds van bezoeker en bewonerrol.*

Opdrachten: De bewoner is ziek, de bewoner is jarig, de bewoner is héél oud, de bewoner heeft een jong hondje.

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

**Kern.**

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: *Je krijgt in de meeste gevallen een kaartje als er iets bijzonders aan de hand is. In je werkgroep krijg je straks een kaart en een opdracht om een verhaal te verzinnen en in te studeren.*

Opdrachten: Uitnodiging, Hoera 80 jaar, Beterschap, Sorry!, Gefeliciteerd, Succes!

Bespreek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten en maak werkgroepen. Zie bijlage 1 voor een voorbeeldopdracht.

Maak werkgroepen en deel de opdrachtkaarten uit.

Attentie: zie voor begeleidingsaspecten van de kernfase de inleiding van dit boek.

Bijlage 1: Bespreek als voorbeeld de opdrachtkaart met het kaartje dat je stuurt als iemand zijn rijbewijs haalt.

## **Een kaartje!**

Wat gaat vooraf aan het versturen of ontvangen?

Waarom is het kaartje verstuurd?

Wat gebeurt er na het versturen of ontvangen?

Waar speelt jullie verhaal zich af?

Laat iets gebeuren: er ontstaat bijvoorbeeld een probleem dat moet worden opgelost.

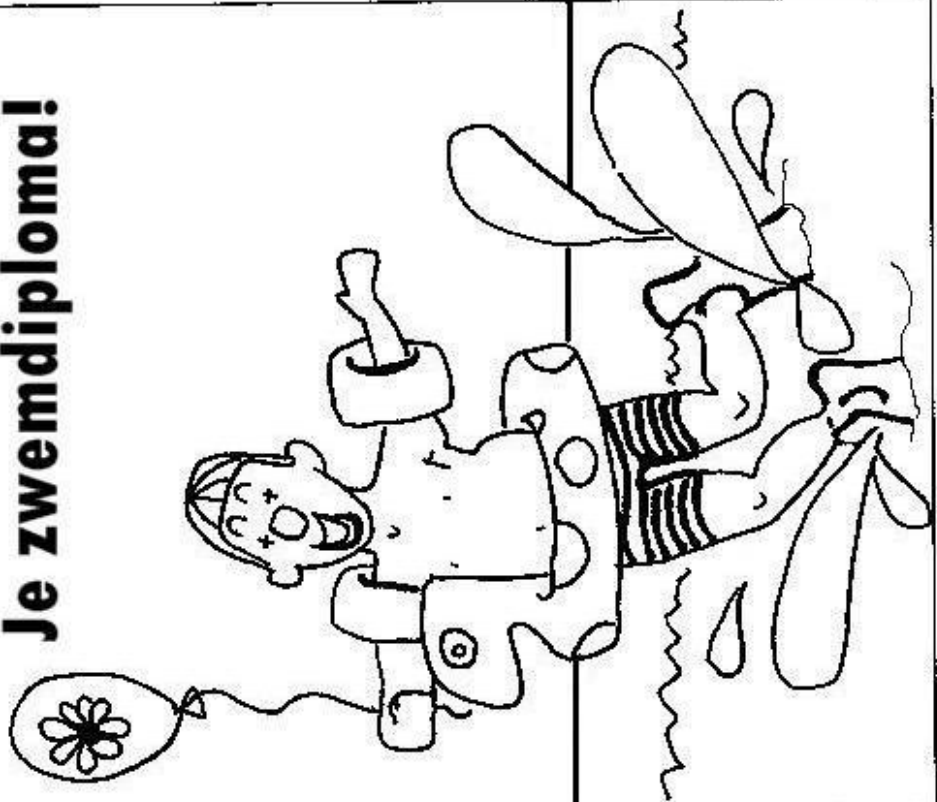
Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.

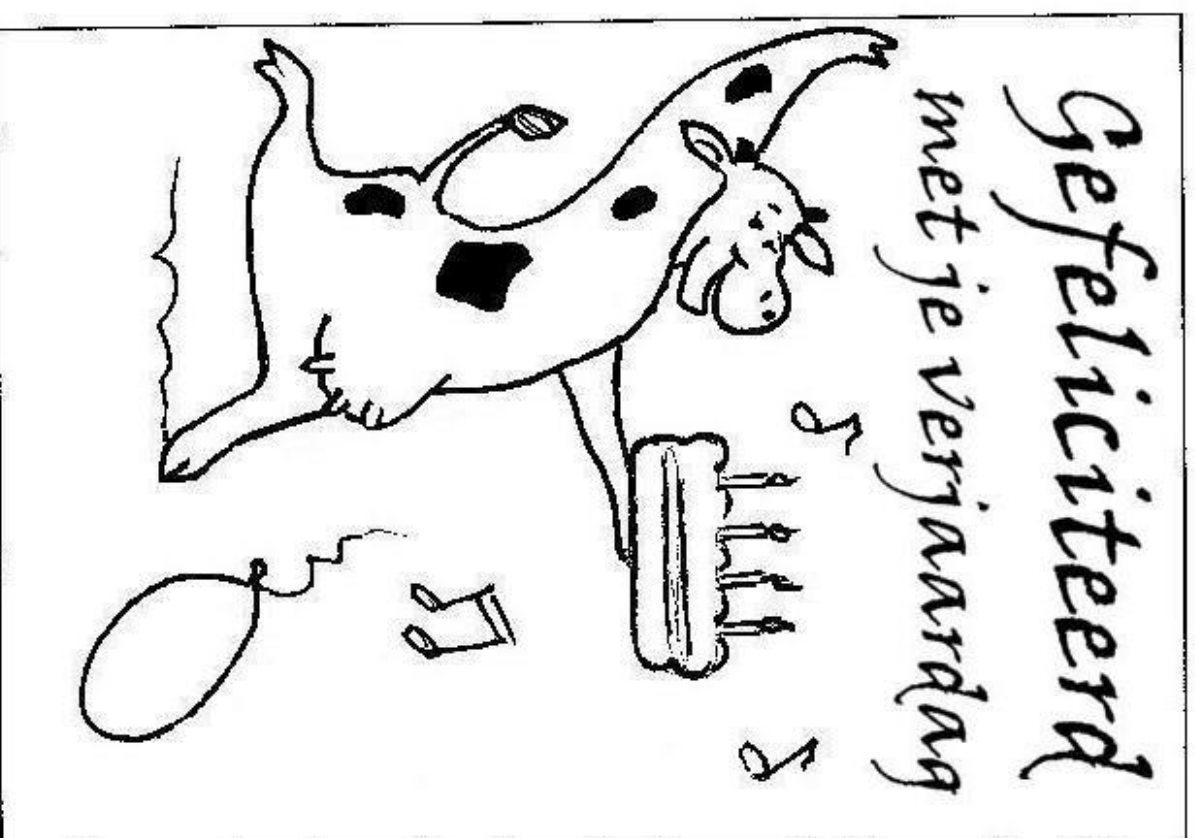
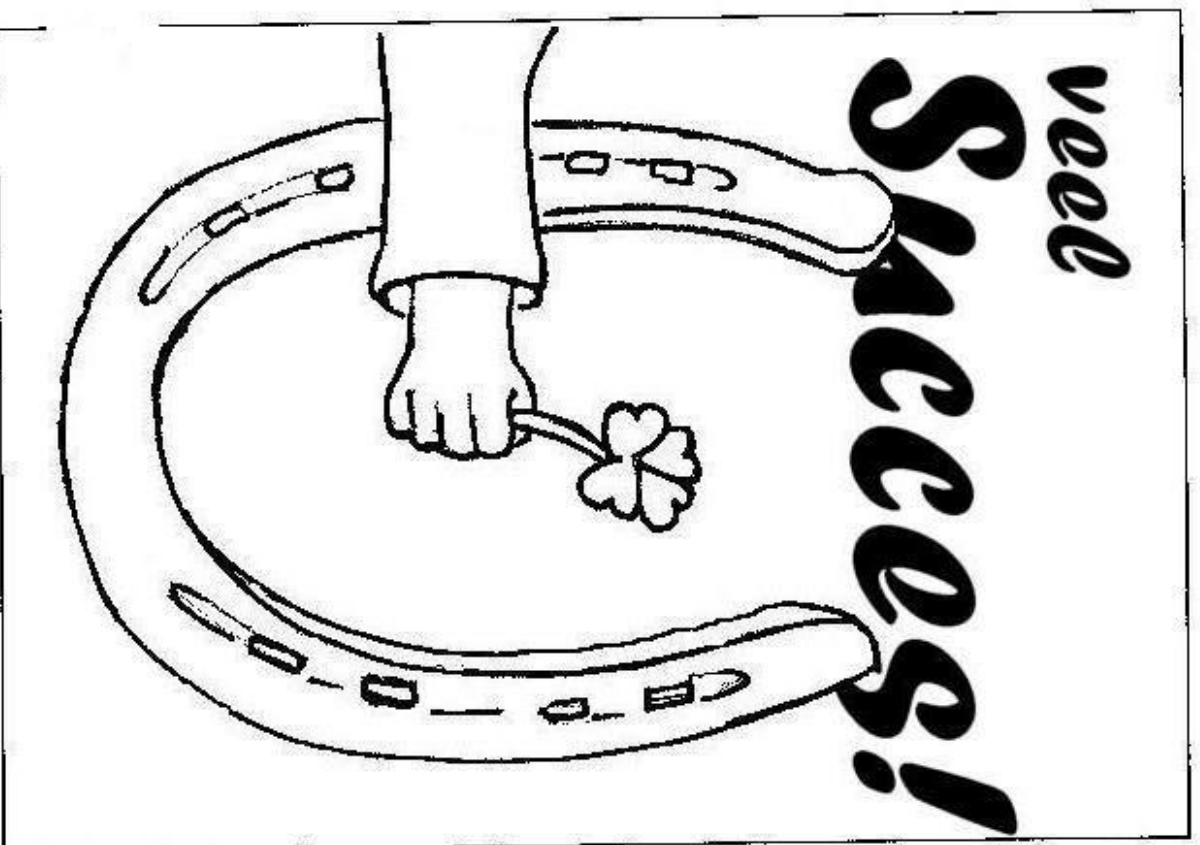
Voorkom het uitbeelden van geweld .

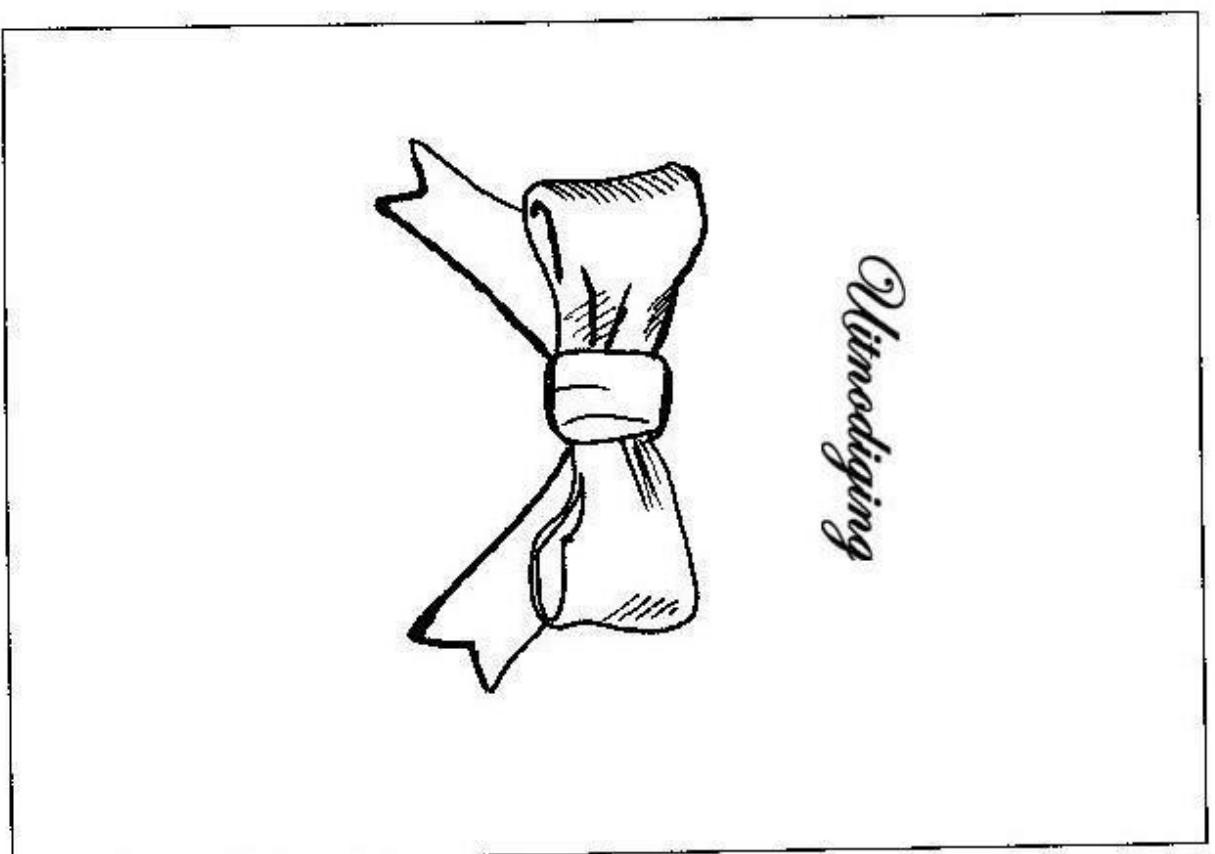
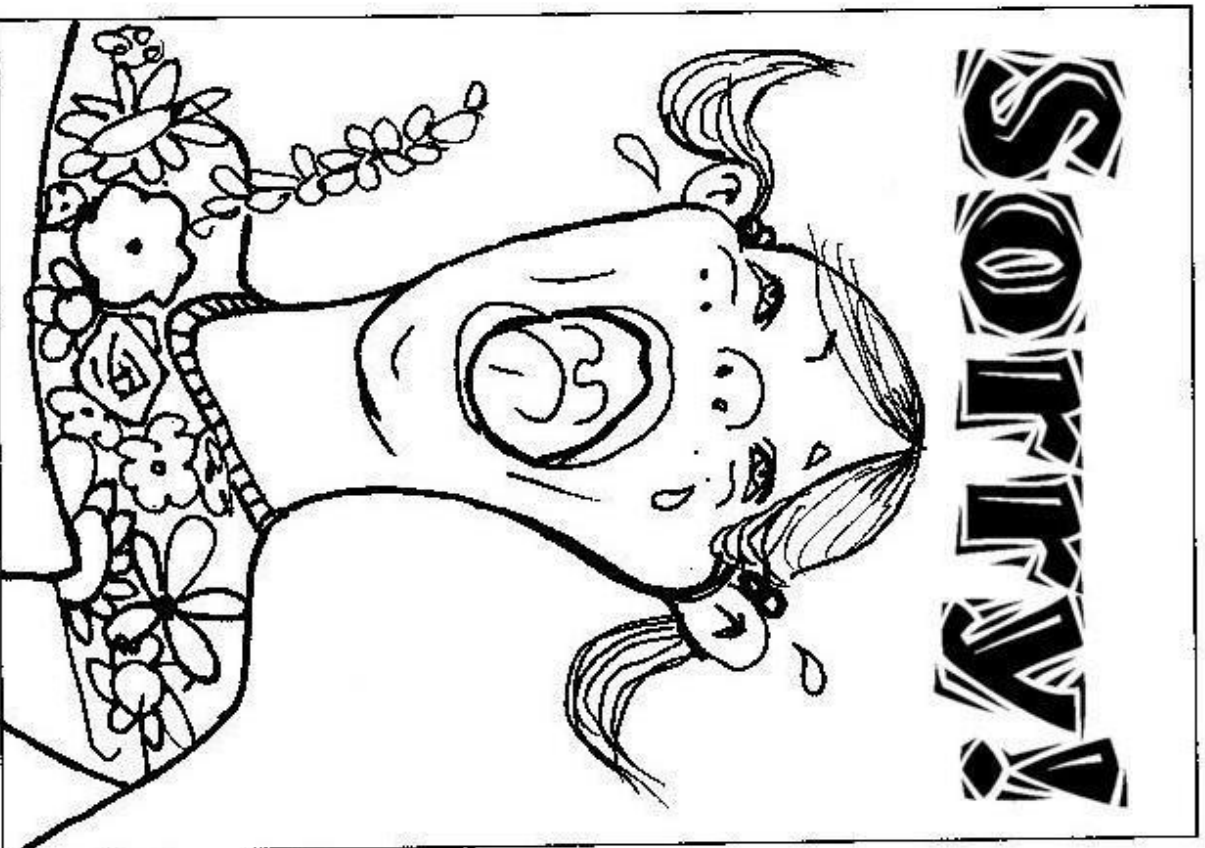
# Verhuisbericht



# Hoera! Je zwemdiploma!







## **Een kaartje!**

Wat gaat vooraf aan het versturen of ontvangen?

Waarom is het kaartje verstuurd?

Wat gebeurt er na het versturen of ontvangen?

Waar speelt jullie verhaal zich af?

Laat iets gebeuren: er ontstaat bijvoorbeeld een probleem dat moet worden opgelost.

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

Voorkom het uitbeelden van geweld .

## **Een kaartje!**

Wat gaat vooraf aan het versturen of ontvangen?

Waarom is het kaartje verstuurd?

Wat gebeurt er na het versturen of ontvangen?

Waar speelt jullie verhaal zich af?

Laat iets gebeuren: er ontstaat bijvoorbeeld een probleem dat moet worden opgelost.

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

Voorkom het uitbeelden van geweld .

## **Een kaartje!**

Wat gaat vooraf aan het versturen of ontvangen?

Waarom is het kaartje verstuurd?

Wat gebeurt er na het versturen of ontvangen?

Waar speelt jullie verhaal zich af?

Laat iets gebeuren: er ontstaat bijvoorbeeld een probleem dat moet worden opgelost.

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

Voorkom het uitbeelden van geweld .

## **Een kaartje!**

Wat gaat vooraf aan het versturen of ontvangen?

Waarom is het kaartje verstuurd?

Wat gebeurt er na het versturen of ontvangen?

Waar speelt jullie verhaal zich af?

Laat iets gebeuren: er ontstaat bijvoorbeeld een probleem dat moet worden opgelost.

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

Voorkom het uitbeelden van geweld .

## **Een kaartje!**

Wat gaat vooraf aan het versturen of ontvangen?

Waarom is het kaartje verstuurd?

Wat gebeurt er na het versturen of ontvangen?

Waar speelt jullie verhaal zich af?

Laat iets gebeuren: er ontstaat bijvoorbeeld een probleem dat moet worden opgelost.

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

Voorkom het uitbeelden van geweld .

|                   |                     |                     |
|-------------------|---------------------|---------------------|
| <b>Ober</b>       | <b>Soldaat</b>      | <b>Zwemkampioen</b> |
| <b>Ober</b>       | <b>Politieagent</b> | <b>Zwemkampioen</b> |
| <b>Voetballer</b> | <b>Politieagent</b> |                     |
| <b>Voetballer</b> | <b>Danser(es)</b>   |                     |
| <b>Bouwvakker</b> | <b>Danser(es)</b>   |                     |
| <b>Bouwvakker</b> | <b>Zwerwer</b>      |                     |
| <b>Clown</b>      | <b>Zwerwer</b>      |                     |
| <b>Clown</b>      | <b>Piraat</b>       |                     |
| <b>Koning(in)</b> | <b>Piraat</b>       |                     |
| <b>Koning(in)</b> | <b>Cowboy</b>       |                     |
| <b>Toverheks</b>  | <b>Cowboy</b>       |                     |
| <b>Toverheks</b>  | <b>Indiaan</b>      |                     |
| <b>Kok</b>        | <b>Indiaan</b>      |                     |
| <b>Kok</b>        | <b>Fotomodel</b>    |                     |
| <b>Soldaat</b>    | <b>Fotomodel</b>    |                     |