

Titel: Open en dicht.

Groep: 6.

Werkvorm(en): pantomime.

Activiteit: De kinderen verzinnen een pantomimepresentatie over verschillende soorten deuren en ruimtes en presenteren dat aan elkaar.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les pantomime gaan spelen. Speel ter illustratie van de werkvorm alsof je met een denkbeeldige sleutel je eigen voordeur opent. Hang je jas op en loop door (een deel van) je eigen woning. Vergeet daarbij niet om deuren open en dicht te doen. Vraag na afloop waar je keuken is, waar je tv staat enzovoorts. Kinderen die hebben opgelet kunnen de plek aanwijzen waar jij het hebt gespeeld. Vermeld dat je bij deze werkvorm niet mag praten en geen echte spullen mag gebruiken.

Optioneel: je kunt een kind dit laten herhalen. Laat hem twee vriendjes uitkiezen die met hem meespelen alsof ze te gast zijn.

Warming up klassikaal.

De groep staat verspreid in het lokaal.

Instructie: *Je krijgt straks spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met een klasgenoot.*

Spelopdrachten: de deur van een enge kelder, de deur van het karretje van een achtbaan, de deur van een onderzeeboot, de deur van een hondenhek, de deur van een koelcel, de deur van een raket.

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

Warming up tweetallen.

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

Instructie: *Hoe ziet jouw kamer er uit ? A laat B zijn kamer zien. Waar staat je speelgoed, bed, geluidsinstallatie enzovoorts. Leid je gast rond, speel met dingen, doe dingen voor enzovoorts. Na afloop mag je B een paar vragen stellen om te kijken of hij goed heeft opgelet (bijvoorbeeld: 'waar staat mijn aquarium?').*

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. De kinderen gaan zo lang door totdat je aangeeft dat ze mogen wisselen.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een pantomimepresentatie te maken. In iedere presentatie staat een bepaalde deur centraal.*

Opdrachten: draaideur van een zwembad, de schuifdeur van een supermarkt, zware deur van een spookkasteel, schuifdeur van een lift, garagedeur.

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

Bijlage 1: (dit voorbeeld zit niet bij de opdrachten dus je kunt dit klassikaal bespreken).

Onzichtbare deuren.

Er zijn veel soorten deuren, jullie maken een pantomimepresentatie waarin een deur voorkomt. Zorg dat de deur op zijn plek blijft, dat je er later bijvoorbeeld niet per ongeluk doorheen loopt.

Pantomime: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen. Je mag niet praten en geen echte voorwerpen gebruiken.
Voorkom het uitbeelden van geweld.

Jullie maken een pantomimepresentatie met de volgende deur: de deur van een onderzeeboot.

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Laat een probleem ontstaan en los dat probleem op.
Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.

Onzichtbare deuren.

Er zijn veel soorten deuren, jullie maken een pantomimepresentatie waarin een deur voorkomt. Zorg dat de deur op zijn plek blijft, dat je er later bijvoorbeeld niet per ongeluk doorheen loopt.

Pantomime: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen. Je mag niet praten en geen echte voorwerpen gebruiken.
Voorkom het uitbeelden van geweld.

Jullie maken een pantomimepresentatie met de volgende deur: de schuifdeur van een supermarkt.

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Laat een probleem ontstaan en los dat probleem op.
Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.

Onzichtbare deuren.

Er zijn veel soorten deuren, jullie maken een pantomimepresentatie waarin een deur voorkomt. Zorg dat de deur op zijn plek blijft, dat je er later bijvoorbeeld niet per ongeluk doorheen loopt.

Pantomime: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen. Je mag niet praten en geen echte voorwerpen gebruiken.
Voorkom het uitbeelden van geweld.

Jullie maken een pantomimepresentatie met de volgende deur: draaideur van een zwembad.

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Laat een probleem ontstaan en los dat probleem op.
Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.

Onzichtbare deuren.

Er zijn veel soorten deuren, jullie maken een pantomimepresentatie waarin een deur voorkomt. Zorg dat de deur op zijn plek blijft, dat je er later bijvoorbeeld niet per ongeluk doorheen loopt.

Pantomime: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen. Je mag niet praten en geen echte voorwerpen gebruiken.
Voorkom het uitbeelden van geweld.

Jullie maken een pantomimepresentatie met de volgende deur: zware deur van een spookkasteel

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Laat een probleem ontstaan en los dat probleem op.
Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.

Onzichtbare deuren.

Er zijn veel soorten deuren, jullie maken een pantomimepresentatie waarin een deur voorkomt. Zorg dat de deur op zijn plek blijft, dat je er later bijvoorbeeld niet per ongeluk doorheen loopt.

Pantomime: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen. Je mag niet praten en geen echte voorwerpen gebruiken.
Voorkom het uitbeelden van geweld.

Jullie maken een pantomimepresentatie met de volgende deur: schuifdeur van een lift.

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Laat een probleem ontstaan en los dat probleem op.
Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.

Onzichtbare deuren.

Er zijn veel soorten deuren, jullie maken een pantomimepresentatie waarin een deur voorkomt. Zorg dat de deur op zijn plek blijft, dat je er later bijvoorbeeld niet per ongeluk doorheen loopt.

Pantomime: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen. Je mag niet praten en geen echte voorwerpen gebruiken.
Voorkom het uitbeelden van geweld.

Jullie maken een pantomimepresentatie met de volgende deur: garagedeur.

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Laat een probleem ontstaan en los dat probleem op.
Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.