

Titel: Sportieve dieren.

Groep: 6

Werkvorm(en): pantomime.

Activiteit: De kinderen verzinnen een pantomimepresentatie over en presenteren dat aan elkaar.

Opmerking: na afloop kun je de sporten eventueel op internet laten opzoeken, er zitten spectaculaire filmfragmenten tussen.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les pantomime gaan spelen. Speel ter illustratie van de werkvorm alsof je een konijnenhok verschoont.

Vermeld dat je bij deze werkvorm niet mag praten en geen echte spullen mag gebruiken.

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.

Dieren verzorgen: slang, tijger, vogelspin, goudvis en paard.

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: *A je bent de winkelier van een dierenwinkel, B je komt een bepaald dier kopen. Alleen in pantomime mag je niet praten, en je mag het dier niet nadoen. Gaat dat lukken?*

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Kies een kind uit als winkelier, kom zijn winkel binnen en doe alsof je een olifant aait (zo geef je vorm en grootte aan) / schoonmaakt met een tuinslang / nootjes geeft. Het kind haalt een olifant als hij je begrijpt, jullie rekenen af.

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 pantomimepresentatie te maken over een dierensport. Alle opdrachten zijn, hoe vreemd misschien ook, bestaande dierensporten.*

Opdrachten: Schapenhonden, olifantenpolo, springconcours met konijnen, kamelenrace, pig olympics.

Bespreek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten. 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.

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

Sportieve dieren.

Jullie gaan een pantomimepresentatie maken over een diersport.

Jullie sport: schapenhonden wedstrijd.

Uitleg: in landen met veel schapen worden wedstrijden gehouden waarbij schapenhonden de schapen een route moeten laten lopen en in een hok moeten drijven. De baas staat en blaast op een hondenfluitje.

Stap 1: zet de omgeving goed neer (temperatuur, hokken)

Stap 2: start de wedstrijd.

Stap 3: één van de dieren doet iets onverwachts.

Stap 4: afloop.

- Pantomime: niet spreken, geen echte voorwerpen gebruiken.
- Zorg dat er geen geweld in jullie presentatie voorkomt.
- Wat heb je in je hand? Hoe mime je dat?

Sportieve dieren.

Jullie gaan een pantomimepresentatie maken over een diersport.

Jullie sport: olifantenpolo.

Uitleg: in Azië wordt een soort hockey gespeeld waarbij de speler op de rug van een olifant zit en met een lange stick de bal in het doel van de tegenstander moet zien te krijgen.

Stap 1: zet de omgeving goed neer (temperatuur, hokken)

Stap 2: start de wedstrijd.

Stap 3: één van de dieren doet iets onverwachts.

Stap 4: afloop.

- Pantomime: niet spreken, geen echte voorwerpen gebruiken.
- Zorg dat er geen geweld in jullie presentatie voorkomt.
- Wat heb je in je hand? Hoe mime je dat?

Sportieve dieren.

Jullie gaan een pantomimepresentatie maken over een diersport.

Jullie sport: springconcours met konijnen.

Uitleg: in Europa en Amerika springen konijnen over hekjes (net als paarden over hindernissen maar dan in het klein), vaak aan een riempje van hun baasje. Regels verschillen per land.

Stap 1: zet de omgeving goed neer (temperatuur, hokken)

Stap 2: start de wedstrijd.

Stap 3: één van de dieren doet iets onverwachts.

Stap 4: afloop.

- Pantomime: niet spreken, geen echte voorwerpen gebruiken.
- Zorg dat er geen geweld in jullie presentatie voorkomt.
- Wat heb je in je hand? Hoe mime je dat?

Sportieve dieren.

Jullie gaan een pantomimepresentatie maken over een dierensport.

Jullie sport: kamelenrace.

Uitleg: in het Midden Oosten, Noord-Afrika en Australië racen ze op de rug van kamelen. Hoe gaan jullie in pantomime duidelijk maken om welk dier het gaat?

Stap 1: zet de omgeving goed neer (temperatuur, hokken)

Stap 2: start de wedstrijd.

Stap 3: één van de dieren doet iets onverwachts.

Stap 4: afloop.

- Pantomime: niet spreken, geen echte voorwerpen gebruiken.
- Zorg dat er geen geweld in jullie presentatie voorkomt.
- Wat heb je in je hand? Hoe mime je dat?

Sportieve dieren.

Jullie gaan een pantomimepresentatie maken over een dierensport.

Jullie sport: Pig Olympics.

Uitleg: varkens lopen door kleine watertjes en worden soms zelfs in teams opgedeeld om achter een voetbal aan te rennen. En dat allemaal in de hoop op een gouden medaille te winnen!

Stap 1: zet de omgeving goed neer (temperatuur, hokken)

Stap 2: start de wedstrijd.

Stap 3: één van de dieren doet iets onverwachts.

Stap 4: afloop.

- Pantomime: niet spreken, geen echte voorwerpen gebruiken.
- Zorg dat er geen geweld in jullie presentatie voorkomt.
- Wat heb je in je hand? Hoe mime je dat?