

Titel: Dobbel je superheld.

Groep: 6

Werkvorm(en): combinatiespel.

Activiteit: De kinderen verzinnen met op zich staande spelelementen een verhaal en presenteren dat aan elkaar.

Benodigdheden: 3 dobbelstenen, ingevuld schema bijlage 2 (bij voorkeur ingevuld met zwarte stift).

Opmerking: Bij combinatiespel combineer je zaken die in principe geen onderlinge samenhang hebben. Het levert fantasierijk spel op.

Vorbereiding: je vult voorafgaand aan de les samen met de kinderen het schema van bijlage 2 in, print dat schema op A3-formaat uit. Zeg nog niet welk thema deze dramalessen heeft. Als je het schema hebt ingevuld hang je het in het zicht aan de muur.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les aan combinatiespel gaan doen. Speel ter illustratie bijvoorbeeld dat je een auto optilt en met iemand telefoneert.

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: je bent aan het motorrijden en je haren aan het kammen, je bent aan het parachutespringen en aan het breien, je bent onder water aan het zwemmen en aan het zingen, je bent over een dak aan het lopen en aan het dansen.

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

Warming up tweetallen.

De groep staat in tweetallen in het lokaal, ze bepalen wie A is en wie B.

Instructie: *Jullie krijgen rollen en een opdracht. Zowel de rollen passen niet bij elkaar en wat jullie moeten doen al helemaal niet, maak er toch een scene van want dat is de uitdaging van combinatiespel.*

A is een brandweerman, B is een bejaarde. Jullie gaan samen een machine uitvinden.

B is een geheim agent, A is een voetballer. Jullie gaan samen een vliegtuig besturen.

A is een alien, B is een zwerver. Jullie gaan samen geld verdienen.

B is een heks, A is een schoonmaker. Jullie gaan samen een schat opgraven.

De kinderen wachten tussendoor steeds op de instructie van de volgende spelopdracht.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Je hebt de dobbelstenen, werkbladen en een zwarte stift bij de hand. Je kiest het eerste kind uit om te komen dobbelen met drie dobbelstenen tegelijkertijd. Je vult de drie cijfers op het werkblad in, het kind gaat staan waar team 1 gaat oefenen. Dat komt het tweede kind dobbelen, het tweede werkblad vul je in enz.

Instructie: Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een superheldenverhaal te maken. De dobbelstenen hebben een deel van de inhoud bepaald, op het werkblad staat ook of jullie een mannelijk, vrouwelijke superheld of een duo hebben. Wat je hebt gedubbeld kun je op het schema met de kolommen opzoeken, dat hangt hier aan de muur. Lees het werkblad goed, er staat bijvoorbeeld dat je niet meer dan vijf aanvalsbewegingen mag maken, om te voorkomen dat het één en al knokken wordt.*

Bepaal de werkgroepen verder zodat ze kunnen gaan repeteren. Geef ze hiervoor 10 minuten de tijd, zorg dat ze actief repeteren en niet alleen bespreken. 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.

* Bijlage 2: invulschema, bij voorkeur op A3-formaat.

Dobbel je superheld!

Jullie superheld is mannelijk en heet: [kolom A, cijfer:]-man.

Vraag 1: wat zijn z'n krachten? Dat moet met de naam te maken hebben.

De tegenstander/slechterik van jullie superheld is eerst een [kolom B, cijfer:

Maak een super(helden)-verhaal.

Stap 1: Slechteriken zijn aan het werk, er komen andere mensen op, niets aan de hand.

Stap 2: Slechteriken doen iets crimineels waardoor paniek ontstaat.

Stap 3: Superheld komt op en stopt het criminele gedrag. Let op, er mogen niet meer dan 5 aanvalsbewegingen in de presentatie voorkomen. Tijdens deze ontknoping moet het volgende werkwoord voorkomen: [kolom C, cijfer:

Stap 4: Afloop.

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

Dobbel je superheld!

Jullie superheld is mannelijk en heet: [kolom A, cijfer:]-man.

Vraag 1: wat zijn z'n krachten? Dat moet met de naam te maken hebben.

De tegenstander/slechterik van jullie superheld is eerst een [kolom B, cijfer:

Maak een super(helden)-verhaal.

Stap 1: Slechteriken zijn aan het werk, er komen andere mensen op, niets aan de hand.

Stap 2: Slechteriken doen iets crimineels waardoor paniek ontstaat.

Stap 3: Superheld komt op en stopt het criminele gedrag. Let op, er mogen niet meer dan 5 aanvalsbewegingen in de presentatie voorkomen. Tijdens deze ontknoping moet het volgende werkwoord voorkomen: [kolom C, cijfer:

Stap 4: Afloop.

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

Dobbel je superheld!

Jullie superheld is vrouwelijk en heet: [kolom A, cijfer:]woman of girl.

Vraag 1: wat zijn haar krachten? Dat moet met de naam te maken hebben.

De tegenstander/slechterik van jullie superheld is eerst een [kolom B, cijfer:

Maak een super(helden)-verhaal.

Stap 1: Slechteriken zijn aan het werk, er komen andere mensen op, niets aan de hand.

Stap 2: Slechteriken doen iets crimineels waardoor paniek ontstaat.

Stap 3: Superheldin komt op en stopt het criminele gedrag. Let op, er mogen niet meer dan 5 aanvalsbewegingen in de presentatie voorkomen. Tijdens deze ontknoping moet het volgende werkwoord voorkomen: [kolom C, cijfer:

Stap 4: Afloop.

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

Dobbel je superheld!

Jullie superheld is vrouwelijk en heet: [kolom A, cijfer:]woman of girl.

Vraag 1: wat zijn haar krachten? Dat moet met de naam te maken hebben.

De tegenstander/slechterik van jullie superheld is eerst een [kolom B, cijfer:

Maak een super(helden)-verhaal.

Stap 1: Slechteriken zijn aan het werk, er komen andere mensen op, niets aan de hand.

Stap 2: Slechteriken doen iets crimineels waardoor paniek ontstaat.

Stap 3: Superheldin komt op en stopt het criminele gedrag. Let op, er mogen niet meer dan 5 aanvalsbewegingen in de presentatie voorkomen. Tijdens deze ontknoping moet het volgende werkwoord voorkomen: [kolom C, cijfer:

Stap 4: Afloop.

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

Dobbel je superheld!

Jullie hebben twee superhelden, de één vrouwelijk en de ander mannelijk en ze heten: [kolom A, cijfer:]woman en man.

Vraag 1: wat zijn hun krachten? Dat moet met hun naam te maken hebben.

De tegenstander/slechterik van jullie superheld is eerst een [kolom B, cijfer:]

Maak een super(helden)-verhaal.

Stap 1: Slechteriken zijn aan het werk, er komen andere mensen op, niets aan de hand.

Stap 2: Slechteriken doen iets crimineels waardoor paniek ontstaat.

Stap 3: Superheldenduo komt op en stopt het criminele gedrag. Let op, er mogen niet meer dan 5 aanvalsbewegingen in de presentatie voorkomen.

Tijdens deze ontknoping moet het volgende werkwoord voorkomen: [kolom C, cijfer:]

Stap 4: Afloop.

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

Bijlage 2: invulschema, bij voorkeur op A3.

Kolom A: voorwerp uit je etui, fruit, je lievelingseten, sportvoorwerp, een toetje/nagerecht, iets dat je bij de (banket)bakker kunt kopen.

Kolom C: wat doet een oma graag, wat doet een kleuter graag, wat doet een boer, wat doet een reddingswerker, wat doet een kok, wat doet een circusartiest.

A	B	C
1.	1. Bejaarden	1.
2.	2. Brandweer	2.
3.	3. Sporters	3.
4.	4. Vuilnismannen	4.
5.	5. Zwervers	5.
6.	6. Schoonmakers	6.