

Titel: Griezelspeurtocht.

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 griezelig vertelpantomime en presenteren die aan elkaar.

Benodigdheden: voor jou een pen en papier om dingen te noteren

Opmerking: deze les duurt 45-60 minuten.

Inleiding.

Bespreek met je groep dat jullie vandaag gaan griezelen en dat ze daarbij aspecten gebruiken uit bestaande verhalen (boeken, films, tv series). Jullie gaan dus dingen lenen uit bestaande verhalen.

Bespreek kort wat ze uit bestaande griezelverhalen leuk vinden en kies daar één aspect uit.

Toelichting: dat kan een soort monster, een locatie, een object dus van alles zijn.

Noteer dat bij fase 3.

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 iets hoort....

Fase 3: betrek het aspect uit de voorbespreking bij je vertelpantomime.

Notitie:

Fase 4: vertel dat het schoolkind opgelucht ademhaalt 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 twee kinderen voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Kies twee kinderen voor Dracula en Grootmoeder en vertel een verhaal. De kinderen spelen het synchroon aan jouw vertelling uit:

Fase 1: vertel dat Graaf Dracula (een vampier) in zijn koelkast kijkt en niks te eten heeft, hij gaat op jacht. Ondertussen zit Grootmoeder te breien en broodjes te eten.

Fase 2: vertel dat hij aanklopt bij Grootmoeder en haar bijt. Grootmoeder verzet zich nog met haar breinaalden maar het is te laat.

Fase 3: vertel dat oma net knoflook had gegeten, op de broodjes zat knoflookboter! Graaf Dracula krijgt een enorme jeukaanval, want vampiers kunnen niet tegen knoflook.

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

Opdracht 1: vertel 'Een dag uit het leven van een griezelfiguur dat je kent uit een boek of film': wat denkt en doet hij/zij zoal de hele dag? Laat dingen fout gaan enzovoorts.

Wissel van verteller en speler.

Opdracht 2: vertel 'de Geheime hobby van....': kies een griezelfiguur die je kent uit een boek of film en vertel over hoe hij/zij een onverwachte hobby beoefent.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een vertelpantomime te maken. Je verwerkt daar iets in wat je kent uit en griezelverhaal (film, boek, tv). Dat kan een ding (object) zijn, een plek (locatie) een rol of activiteit. Je speelt dus niet een bestaand verhaal na maar leent er een onderdeel uit. Je krijgt een werkblad en een pen om korte steekwoorden op te schrijven.*

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: Griezelspeurtocht.

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: Piiiiieeeeep! Grootmoeders deur ging langzaam open....

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

Eén ding kiezen uit een bestaand verhaal.

Een ding, plek, rol of activiteit (werkwoord). Kies één ding en verzin de rest er zelf bij.

Verteller (noteer in steekwoorden wat je gaat vertellen).
Stap 1: Niets aan de hand, alles is gezellig. Jullie doen een 'speurtocht'.
Stap 2: Jullie komen in een buurt die jullie niet kennen. Vanaf hier kunnen jullie iets gebruiken uit een bestaand griezelverhaal.
Stap 3: Er ontstaat een probleem, het wordt griezeliger.
Stap 4: Het verhaal wordt op z'n griezeligst maar het gaat gelukkig goed!
Stap 5: Einde: bepaal hoe het afloopt.

Vertelpantomime: Griezelspeurtocht.

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: Piiiiieeeeep! Grootmoeders deur ging langzaam open....

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

Eén ding kiezen uit een bestaand verhaal.

Een ding, plek, rol of activiteit (werkwoord). Kies één ding en verzin de rest er zelf bij.

Verteller (noteer in steekwoorden wat je gaat vertellen).
Stap 1: Niets aan de hand, alles is gezellig. Jullie doen een 'speurtocht'.
Stap 2: Jullie komen in een buurt die jullie niet kennen. Vanaf hier kunnen jullie iets gebruiken uit een bestaand griezelverhaal.
Stap 3: Er ontstaat een probleem, het wordt griezeliger.
Stap 4: Het verhaal wordt op z'n griezeligst maar het gaat gelukkig goed!
Stap 5: Einde: bepaal hoe het afloopt.

Vertelpantomime: Griezelspeurtocht.

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: Piiiiieeeeep! Grootmoeders deur ging langzaam open....

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

Eén ding kiezen uit een bestaand verhaal.

Een ding, plek, rol of activiteit (werkwoord). Kies één ding en verzin de rest er zelf bij.

Verteller (noteer in steekwoorden wat je gaat vertellen).
Stap 1: Niets aan de hand, alles is gezellig. Jullie doen een 'speurtocht'.
Stap 2: Jullie komen in een buurt die jullie niet kennen. Vanaf hier kunnen jullie iets gebruiken uit een bestaand griezelverhaal.
Stap 3: Er ontstaat een probleem, het wordt griezeliger.
Stap 4: Het verhaal wordt op z'n griezeligst maar het gaat gelukkig goed!
Stap 5: Einde: bepaal hoe het afloopt.

Vertelpantomime: Griezelspeurtocht.

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: Piiiiieeeeep! Grootmoeders deur ging langzaam open....

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

Eén ding kiezen uit een bestaand verhaal.

Een ding, plek, rol of activiteit (werkwoord). Kies één ding en verzin de rest er zelf bij.

Verteller (noteer in steekwoorden wat je gaat vertellen).
Stap 1: Niets aan de hand, alles is gezellig. Jullie doen een 'speurtocht'.
Stap 2: Jullie komen in een buurt die jullie niet kennen. Vanaf hier kunnen jullie iets gebruiken uit een bestaand griezelverhaal.
Stap 3: Er ontstaat een probleem, het wordt griezeliger.
Stap 4: Het verhaal wordt op z'n griezeligst maar het gaat gelukkig goed!
Stap 5: Einde: bepaal hoe het afloopt.

Vertelpantomime: Griezelspeurtocht.

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: Piiiiieeeeep! Grootmoeders deur ging langzaam open....

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

Eén ding kiezen uit een bestaand verhaal.

Een ding, plek, rol of activiteit (werkwoord). Kies één ding en verzin de rest er zelf bij.

Verteller (noteer in steekwoorden wat je gaat vertellen).
Stap 1: Niets aan de hand, alles is gezellig. Jullie doen een 'speurtocht'.
Stap 2: Jullie komen in een buurt die jullie niet kennen. Vanaf hier kunnen jullie iets gebruiken uit een bestaand griezelverhaal.
Stap 3: Er ontstaat een probleem, het wordt griezeliger.
Stap 4: Het verhaal wordt op z'n griezeligst maar het gaat gelukkig goed!
Stap 5: Einde: bepaal hoe het afloopt.