

Titel: Van uitstekende kwaliteit!

Groep: 7.

Werkvorm(en): acteespel.

Activiteit: De kinderen verzinnen een reclame over een positieve kwaliteit van mensen en presenteren dat aan elkaar.

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 tweetallen.

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

Instructie: *Jullie krijgen spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met andere tweetallen. Je moet er bij praten.*

A is slim en rustig, B is wild en avontuurlijk. Jullie gaan een fietstocht houden.

B is heel georganiseerd en netjes, A is rommelig. Jullie gaan de kamer van A opruimen.

A is zelfverzekerd, B heeft weinig zelfvertrouwen. Jullie gaan samen auditie doen.

De kinderen gaan staan en wachten op de eerste opdracht. Ze spelen zo lang door totdat je de volgende opdracht geeft. Geef ze even de tijd om te spelen.

Warming up viertallen.

De groep zit in viertallen in het lokaal op de grond, ze bepalen wie team A is en wie team B.

Instructie: *Jullie krijgen spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met andere viertallen. Je moet er bij praten.*

Team A is rustig, team B is druk. Jullie gaan vanavond uit.

Team B is optimistisch, team A is pessimistisch. Jullie krijgen autopech.

Team A is gedisciplineerd, team B is ongedisciplineerd. Jullie moeten een tent opzetten.

De kinderen gaan staan en wachten op de eerste opdracht. Ze spelen zo lang door totdat je de volgende opdracht geeft. Geef ze even de tijd om te spelen.

Na de laatste opdracht geef je aan dat ze op hun plek mogen gaan zitten.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: *Over sommige kwaliteiten van mensen is iedereen het wel eens dat het positieve kwaliteiten zijn. Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om reclame te maken voor zo'n kwaliteit.*

Er zijn 3 partijen in de reclame: team Gedrag, team Slachtoffer en team Reclame.

Voorbeeld:

Kies twee kinderen uit voor het voorbeeld, jij zelf bent (team) Reclame, een kind is (team) 'Gedrag' en het andere kind (team) 'Slachtoffer'. Als voorbeeld nemen jullie de kwaliteit: *rustig*.

Al coachend en besprekend doen jullie het volgende:

Stap 1: de situatie zonder de kwaliteit. 'Slachtoffer' heeft een spin op zijn schouder en vraagt 'Gedrag' om hulp. Deze heeft de kwaliteit 'rustig' niet. Hoe reageert 'Gedrag'?

Stap 2: enthousiaste 'Reclame' springt in om aan de kijker te vertellen hoe belangrijk jullie kwaliteit is en helpt de hoofdpersoon/personen er aan. Jij vertelt hoe belangrijk het is om rustig te zijn in stresssituaties en biedt 'Gedrag' de nieuwste kauwgom aan: EASY CHILL.

Stap 3: de situatie van stap 1 maar dan *met* de kwaliteit. 'Gedrag' eet de kauwgom en haalt rustig de spin weg.

Stap 4: Er wordt afgesloten met een rijmpje, een z.g. 'slogan': 'Bij stress weet ik wat ik wil: EASY CHILL' (*nu bij de betere drogist*).

Opdrachten: dapper, enthousiast, behulpzaam, aardig, geduldig.

Bespreek kort de aandachtspunten die op de opdrachtkaarten staan. 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.

Uitstekende kwaliteit!

Jullie gaan een reclame maken voor een eigenschap, een kwaliteit. Raar? Ja, maar daarom is het zo leuk!

Jullie kwaliteit: **dapper** (dat je veel durft).

Er zijn drie partijen in de reclame: 'Slachtoffer', 'Gedrag' en 'Reclame'. Een partij kan uit één of meerdere spelers bestaan.

Zo gaan jullie je reclame opbouwen:

Stap 1: 'Slachtoffer' heeft 'Gedrag' nodig in een situatie maar 'Gedrag' heeft de kwaliteit 'dapper' niet. Hoe reageert 'Gedrag'?

Stap 2: 'Reclame' springt in om aan de kijker te vertellen hoe belangrijk dapper zijn is en helpt de hoofdpersoon/personen er aan (hoe?).

Stap 3: de situatie van stap 1 maar dan is 'Gedrag' wel dapper.

Stap 4: Er wordt afgesloten met een rijmpje, een z.g. 'slogan' (bijvoorbeeld 'Bij stress weet ik wat ik wil: EASY CHILL').

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

Voorkom het uitbeelden van geweld.

Uitstekende kwaliteit!

Jullie gaan een reclame maken voor een eigenschap, een kwaliteit. Raar? Ja, maar daarom is het zo leuk!

Jullie kwaliteit: **enthousiast** (dat je uitbundig en blij bent).

Er zijn drie partijen in de reclame: 'Slachtoffer', 'Gedrag' en 'Reclame'. Een partij kan uit één of meerdere spelers bestaan.

Zo gaan jullie je reclame opbouwen:

Stap 1: 'Slachtoffer' heeft 'Gedrag' nodig in een situatie maar 'Gedrag' heeft de kwaliteit 'enthousiast' niet. Hoe reageert 'Gedrag'?

Stap 2: 'Reclame' springt in om aan de kijker te vertellen hoe belangrijk enthousiast zijn is en helpt de hoofdpersoon/personen er aan (hoe?).

Stap 3: de situatie van stap 1 maar dan is 'Gedrag' wel enthousiast.

Stap 4: Er wordt afgesloten met een rijmpje, een z.g. 'slogan' (bijvoorbeeld 'Bij stress weet ik wat ik wil: EASY CHILL').

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

Voorkom het uitbeelden van geweld.

Uitstekende kwaliteit!

Jullie gaan een reclame maken voor een eigenschap, een kwaliteit. Raar? Ja, maar daarom is het zo leuk!

Jullie kwaliteit: **behulpzaam** (dat je graag helpt).

Er zijn drie partijen in de reclame: 'Slachtoffer', 'Gedrag' en 'Reclame'. Een partij kan uit één of meerdere spelers bestaan.

Zo gaan jullie je reclame opbouwen:

Stap 1: 'Slachtoffer' heeft 'Gedrag' nodig in een situatie maar 'Gedrag' heeft de kwaliteit 'behulpzaam' niet. Hoe reageert 'Gedrag' ?

Stap 2: 'Reclame' springt in om aan de kijker te vertellen hoe belangrijk behulpzaam zijn is en helpt de hoofdpersoon/personen er aan (hoe?).

Stap 3: de situatie van stap 1 maar dan is 'Gedrag' wel behulpzaam.

Stap 4: Er wordt afgesloten met een rijmpje, een z.g. 'slogan' (bijvoorbeeld 'Bij stress weet ik wat ik wil: EASY CHILL').

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

Voorkom het uitbeelden van geweld .

Uitstekende kwaliteit!

Jullie gaan een reclame maken voor een eigenschap, een kwaliteit. Raar? Ja, maar daarom is het zo leuk!

Jullie kwaliteit: **aardig** (dat je vriendelijk bent naar anderen).

Er zijn drie partijen in de reclame: 'Slachtoffer', 'Gedrag' en 'Reclame'. Een partij kan uit één of meerdere spelers bestaan.

Zo gaan jullie je reclame opbouwen:

Stap 1: 'Slachtoffer' heeft 'Gedrag' nodig in een situatie maar 'Gedrag' heeft de kwaliteit 'aardig' niet. Hoe reageert 'Gedrag' ?

Stap 2: 'Reclame' springt in om aan de kijker te vertellen hoe belangrijk aardig zijn is en helpt de hoofdpersoon/personen er aan (hoe?).

Stap 3: de situatie van stap 1 maar dan is 'Gedrag' wel aardig.

Stap 4: Er wordt afgesloten met een rijmpje, een z.g. 'slogan' (bijvoorbeeld 'Bij stress weet ik wat ik wil: EASY CHILL').

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

Voorkom het uitbeelden van geweld .

Uitstekende kwaliteit!

Jullie gaan een reclame maken voor een eigenschap, een kwaliteit. Raar? Ja, maar daarom is het zo leuk!

Jullie kwaliteit: **geduldig** (dat je kalm dingen kunt afwachten).

Er zijn drie partijen in de reclame: 'Slachtoffer', 'Gedrag' en 'Reclame'. Een partij kan uit één of meerdere spelers bestaan.

Zo gaan jullie je reclame opbouwen:

Stap 1: 'Slachtoffer' heeft 'Gedrag' nodig in een situatie maar 'Gedrag' heeft de kwaliteit 'geduldig' niet. Hoe reageert 'Gedrag'?

Stap 2: 'Reclame' springt in om aan de kijker te vertellen hoe belangrijk geduldig zijn is en helpt de hoofdpersoon/personen er aan (hoe?).

Stap 3: de situatie van stap 1 maar dan is 'Gedrag' wel geduldig.

Stap 4: Er wordt afgesloten met een rijmpje, een z.g. 'slogan' (bijvoorbeeld 'Bij stress weet ik wat ik wil: EASY CHILL').

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

Voorkom het uitbeelden van geweld.