

Titel: de Nacht.

Groep: 7

Werkvorm(en): acteerspel.

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

Benodigdheden: [\[link\]](#) opdrachtkaarten [\[link\]](#)

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les gaan acteren. Benadruk dat je bij acteerspel duidelijk moet spreken en vanuit houding en gebaar moet spelen.

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: los het op.

Je krijgt je fiets niet open.

Je zit vast in het toilet.

Je laat je voordeursleutel in een put vallen.

Je komt tot je middel in het drijfzand te staan.

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

Warming up drietallen: betrapt.

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

Instructie: *Deze opdrachten gaan over kinderen die betrapt worden. Let op: je mag geen geweld uitbeelden en er mag niet gerend worden. Je moet er bij praten. Als je de volwassene speelt, betrap ze niet te snel.*

Spelopdrachten:

A en B zijn kinderen die spieken tijdens een toets, C is de leerkracht die ze op een gegeven moment betrapt.

A is een kind dat snoep probeert te pikken, B is de winkelier die A op een gegeven moment betrapt, C is de vader of moeder van het kind.

C is een kind dat kattenkwaad wil uithalen, B is een bang kind dat toch maar meedoet A de volwassene die ze op een gegeven moment betrapt.

De kinderen gaan staan, en spelen door tot jij de volgende ronde afroept.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling

Instructie: *Stel je voor dat je met wat klasgenoten midden in de nacht hebt afgesproken. Dat is de start van jullie avontuur. Op je opdrachtkaart vinden jullie ook waar jullie verhaal moet eindigen. Het is maar een verhaal, zoiets moet je natuurlijk nooit in het echt doen.*

Opdrachten.

Jullie verhaal eindigt: in een boom, in een kapotte boot op een vijver, in België, met een foto in de krant, op een podium.

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

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

De nacht

Jullie hebben stiekem midden in de nacht ergens afgesproken. Volg het stappenplan en verzin een groot avontuur.

Stappenplan:

- A. De start: jullie ontmoeten elkaar op de afgesproken plek.
- B. Het plan: jullie bepalen wat jullie gaan doen.
- C. Maar dan: jullie raken in een avontuur verzeild.
- D. Jullie eindigen in een brandweerwagen.

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk. Voorkom het uitbeelden van geweld en rennen.

De nacht

Jullie hebben stiekem midden in de nacht ergens afgesproken. Volg het stappenplan en verzin een groot avontuur.

Stappenplan:

- A. De start: jullie ontmoeten elkaar op de afgesproken plek.
- B. Het plan: jullie bepalen wat jullie gaan doen.
- C. Maar dan: jullie raken in een avontuur verzeild.
- D. Jullie eindigen op een podium.

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk. Voorkom het uitbeelden van geweld en rennen.

De nacht

Jullie hebben stiekem midden in de nacht ergens afgesproken. Volg het stappenplan en verzin een groot avontuur.

Stappenplan:

- A. De start: jullie ontmoeten elkaar op de afgesproken plek.
- B. Het plan: jullie bepalen wat jullie gaan doen.
- C. Maar dan: jullie raken in een avontuur verzeild.
- D. Jullie eindigen met een foto in de krant.

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk. Voorkom het uitbeelden van geweld en rennen.

De nacht

Jullie hebben stiekem midden in de nacht ergens afgesproken. Volg het stappenplan en verzin een groot avontuur.

Stappenplan:

- A. De start: jullie ontmoeten elkaar op de afgesproken plek.
- B. Het plan: jullie bepalen wat jullie gaan doen.
- C. Maar dan: jullie raken in een avontuur verzeild.
- D. Jullie eindigen in België.

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk. Voorkom het uitbeelden van geweld en rennen.

De nacht

Jullie hebben stiekem midden in de nacht ergens afgesproken. Volg het stappenplan en verzin een groot avontuur.

Stappenplan:

- A. De start: jullie ontmoeten elkaar op de afgesproken plek.
- B. Het plan: jullie bepalen wat jullie gaan doen.
- C. Maar dan: jullie raken in een avontuur verzeild.
- D. Jullie eindigen in een kapotte boot op een vijver.

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk. Voorkom het uitbeelden van geweld en rennen.

De nacht

Jullie hebben stiekem midden in de nacht ergens afgesproken. Volg het stappenplan en verzin een groot avontuur.

Stappenplan:

- A. De start: jullie ontmoeten elkaar op de afgesproken plek.
- B. Het plan: jullie bepalen wat jullie gaan doen.
- C. Maar dan: jullie raken in een avontuur verzeild.
- D. Jullie eindigen in een boom.

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk. Voorkom het uitbeelden van geweld en rennen.