

Titel: Beestachtig goed!

Groep: 7

Werkvorm(en): acteerspel.

Activiteit: De kinderen verzinnen een presentatie rond op dieren geïnspireerde mensen en presenteren dat aan elkaar.

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 spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met een klasgenoot.*

Spelopdrachten: je probeert een vis uit het water te pakken met je handen, je probeert een noot open te krijgen zonder notenkraker, je tilt een rotsblok op, je loopt langs een modderpoel en hebt zin om er doorheen te rollen, onder water blaas je lucht uit.

Geef kinderen steeds even de tijd om iedere spelopdracht uit te 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 neemt een dier in zijn hoofd, het dier bepaalt je motoriek en je stem een beetje. B doet hetzelfde, en doet open wanneer A aanbelt. Jullie hebben een klusafpraak: er moet iets gemaakt of gerepareerd worden.*

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Kies een kind en neem bijvoorbeeld een langzame sterke beer in gedachten. Doe de deur voor het kind open en ga samen bijvoorbeeld behangen. 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.

Tips voor kinderen zonder inspiratie: toilet ontstoppen, vloertegels leggen, muurtje metselen, deur verven, raam vervangen, tuinieren.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een verhaal te verzinnen over bijzondere mensen, jullie baseren je spel op de diersoort die op de opdrachtkaart staat. Je huis moet er in voor komen maar als je diersoort onder de grond woont dan staat jullie mensenhuis dus onder de grond. Je kunt je praten wat aanpassen of er kinderen in verwerken als dat jullie dier verduidelijkt. Maar: leg het er niet te dik bovenop.*

Opdrachten: koeien, apen, pinguïns, mollen, vogels.

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 leerkrachtscherf? Hier vind je allerlei ondersteunde informatie.

Beestachtig goed!

Jullie verzinnen een verhaal over een groep mensen, maar de mensen zijn gebaseerd op koeien.

Onderstreep wat op dit dier van toepassing is.

Huis: in de bomen, op de grond, onder de grond, in het water.

Eten: vlees, insecten, vruchten, noten, bessen.

Tempo: erg langzaam, lui, actief, erg actief.

Karakter: aardig, sloom, vrolijk,

Opzet:

1: thuis krijgen jullie bezoek.

2: er wordt gegeten.

3: er ontstaat een probleem.

4: het probleem wordt opgelost.

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

Voorkom het uitbeelden van geweld .

! het publiek moet raden om welke diersoort het gaat maar leg het niet te dik bovenop.

Beestachtig goed!

Jullie verzinnen een verhaal over een groep mensen, maar de mensen zijn gebaseerd op apen.

Onderstreep wat op dit dier van toepassing is.

Huis: in de bomen, op de grond, onder de grond, in het water.

Eten: vlees, insecten, vruchten, noten, bessen.

Tempo: erg langzaam, lui, actief, erg actief.

Karakter: aardig, sloom, vrolijk,

Opzet:

1: thuis krijgen jullie bezoek.

2: er wordt gegeten.

3: er ontstaat een probleem.

4: het probleem wordt opgelost.

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

Voorkom het uitbeelden van geweld .

! het publiek moet raden om welke diersoort het gaat maar leg het niet te dik bovenop.

Beestachtig goed!

Jullie verzinnen een verhaal over een groep mensen, maar de mensen zijn gebaseerd op pinguïns.

Onderstreep wat op dit dier van toepassing is.

Huis: in de bomen, op de grond, onder de grond, in het water.

Eten: vlees, insecten, vruchten, noten, bessen.

Tempo: erg langzaam, lui, actief, erg actief.

Karakter: aardig, sloom, vrolijk,

Opzet:

- 1: thuis krijgen jullie bezoek.
- 2: er wordt gegeten.
- 3: er ontstaat een probleem.
- 4: het probleem wordt opgelost.

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

Voorkom het uitbeelden van geweld .

! het publiek moet raden om welke diersoort het gaat maar leg het niet te dik bovenop.

Beestachtig goed!

Jullie verzinnen een verhaal over een groep mensen, maar de mensen zijn gebaseerd op mollen.

Onderstreep wat op dit dier van toepassing is.

Huis: in de bomen, op de grond, onder de grond, in het water.

Eten: vlees, insecten, vruchten, noten, bessen.

Tempo: erg langzaam, lui, actief, erg actief.

Karakter: aardig, sloom, vrolijk,

Opzet:

- 1: thuis krijgen jullie bezoek.
- 2: er wordt gegeten.
- 3: er ontstaat een probleem.
- 4: het probleem wordt opgelost.

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

Voorkom het uitbeelden van geweld .

! het publiek moet raden om welke diersoort het gaat maar leg het niet te dik bovenop.

Beestachtig goed!

Jullie verzinnen een verhaal over een groep mensen, maar de mensen zijn gebaseerd op vogels.

Onderstreep wat op dit dier van toepassing is.

Huis: in de bomen, op de grond, onder de grond, in het water.

Eten: vlees, insecten, vruchten, noten, bessen.

Tempo: erg langzaam, lui, actief, erg actief.

Karakter: aardig, sloom, vrolijk,

Opzet:

1: thuis krijgen jullie bezoek.

2: er wordt gegeten.

3: er ontstaat een probleem.

4: het probleem wordt opgelost.

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

Voorkom het uitbeelden van geweld .

! het publiek moet raden om welke diersoort het gaat maar leg het niet te dik bovenop.