

Titel: Droom maar lekker verder.

Werkvorm(en): hoorspel.

Activiteit: De kinderen maken een hoorspel van een toekomstdroom, en presenteren die aan elkaar. Deze les sluit qua thema aan bij de les 'Droom maar lekker verder' van de methode 'Laat maar zien' (beeldend onderwijs).

Benodigheden: kinderen kunnen kleine objecten gebruiken om geluiden mee te maken.

Opmerking: tijdens de uitvoering van de hoorspelen zit het publiek met de rug naar de spelers toe. Je kunt de spelers ook achter een scherm o.i.d. plaatsen.

Inleiding.

De groep zit in een kring op stoelen. Vertel dat de dramales over hoorspel gaat. Vertel wat een hoorspel is, dat het een geluidenverhaal betreft dat vooral vroeger voor de radio werd gemaakt.

Op de website die bij deze methode hoort is een link opgenomen waarmee je een filmpje over hoorspel aan je kinderen kan laten zien. Als je dit wil, doe het dan voorafgaand aan de les.

Ook kun je een fragment van een hoorspel laten horen (van een Efteling-cd bijvoorbeeld), en geef vooral met eigen stemimitatie een indruk waar je naartoe wil.

Inventariseer welke geluiden kinderen met hun stem kunnen imiteren en doe dat meteen klassikaal. Als er dierengeluiden worden gemaakt hou dan voor ogen dat dieren geen letters kennen (een hond zegt niet 'waf' of 'blaf').

Warming up klassikaal.

Dolby surround. De groep zit in een kring op stoelen. Ze zitten met de handen voor de ogen, een kwart van de groep staat verspreid door het lokaal en maakt geluiden n.a.v. een thema.

Die geluiden bereiden ze niet voor, het is geen uitgewerkte presentatie. Op jouw teken stoppen ze daar mee, het publiek applaudisseert en raadt om welk thema het gaat.

Je kunt de uitvoerende groep kinderen kort op de gang instrueren, staat de situatie dat niet toe dan staan de opdrachten ook in de bijlage. Deel die dan uit, ze mogen er één minuut naar kijken (deze opdracht moet spontaan blijven).

Opdrachten: een popidool (voor, tijdens en na een concert), de held (voor tijdens en na een redding), rijkdom (lopend door jullie kasteel: wat heb je allemaal?) en wereldkampioenen (tijdens een sportwedstrijd, winnen, uitreiking beker en medailles).

Warming up tweetallen.

De groep staat in tweetallen in het lokaal, ze bepalen wie a is en wie b.

Instructie: *Om beurten sluiten jullie je ogen terwijl de ander een vraag krijgt om een bepaald geluid bij te maken. Je mag pas raden als de ander stopt met het geluid, dit is een belangrijke regel. De geluidenmaker geeft eigenlijk antwoord met geluid, je antwoord mag lekker fantasierijk zijn.*

B sluit de ogen, A: welk instrument zou je willen kunnen bespelen?

A sluit de ogen, B: wat zou je willen hebben?

B sluit de ogen, A: wat wil je later worden?

A sluit de ogen, B: waar zou je naartoe willen op vakantie?

B sluit de ogen, A: welk dier zou je als huisdier willen hebben?

A sluit de ogen, B: wat zou je ooit nog eens willen doen?

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een hoorspel te maken waarin een dagdroom centraal staat. Een z.g. luchtkasteel: iets dat onbereikbaar is... of misschien ook niet?*

Bespreek kort de aandachtspunten op het werkblad en maak werkgroepen. Loop dan langs en deel de werkbladen uit.

Bijlage: dolby surround stroken om eventueel uit de delen.

Jullie thema: het popidool.

Tips voor geluiden (bedenk er zelf ook wat bij): klappend publiek, kaartverkoop, t-shirts verkoop, muziek, zang, gillende fans.

Let op: verdeel de geluiden niet, maak spontaan en door elkaar je geluid. Let wel op elkaar, werk samen.

Jullie thema: de held.

Tips voor geluiden (bedenk er zelf ook wat bij): mensen vast in bijvoorbeeld een lift of brandend huis, paniek, help!, er vliegt een held door de lucht, redding, opluchting.

Let op: verdeel de geluiden niet, maak spontaan en door elkaar je geluid. Let wel op elkaar, werk samen.

Jullie thema: rijkdom.

Tips voor geluiden (bedenk er zelf ook wat bij): jullie lopen door je eigen kasteel, zwembad, butlers, paarden, auto's, lekker eten.

Let op: verdeel de geluiden niet, maak spontaan en door elkaar je geluid. Let wel op elkaar, werk samen.

Jullie thema: wereldkampioen.

Tips voor geluiden (bedenk er zelf ook wat bij): sportgeluiden, publiek, commentator, laatste minuut, beslissend doelpunt, uitreiking beker en medailles.

Let op: verdeel de geluiden niet, maak spontaan en door elkaar je geluid. Let wel op elkaar, werk samen.

Luchtkastelen.

Iedereen heeft er wel eens een gehad: een luchtkasteel. Een droom waarvan je weet dat het nooit zal gebeuren, maar daarom mag je toch wel dromen?

Maak een hoorspel in drie stappen. Noteer in steekwoorden welke geluiden je ongeveer gaat maken, dit werkblad is een geheugensteun voor als je het straks laat horen.

Stappen.	Vragen om je op weg te helpen.	Noteer (in steekwoorden) wat jullie gaan doen.
Stap 1: de negatieve situatie. Bijvoorbeeld: iemand kan iets niet, heeft iets niet, mist iets of iemand.	Wie is de dromer (de hoofdpersoon), een kind, bejaarde, beroemdheid... Waar speelt stap 1 zich af? Welke geluiden passen daar bij?	
Stap 2: het luchtkasteel (de droom).	Hoe ontstaat de droom: gaat de hoofdpersoon dagdromen, gaat hij slapen. Welke geluiden passen daar bij?	
Stap 3: de werkelijkheid.	De hoofdpersoon ontwaakt: waardoor komt dat? Wat is het eerste wat hij hoort? Hoe sluiten jullie het verhaal af: wordt het nooit wat met die droom of is er hoop?	

Hoorspel:

- Imiteer geluiden, ook van de omgeving.
- Praat hard.
- Praat niet teveel door elkaar.
- Gebruik geen scheldwoorden.
-

Luchtkastelen.

Iedereen heeft er wel eens een gehad: een luchtkasteel. Een droom waarvan je weet dat het nooit zal gebeuren, maar daarom mag je toch wel dromen?

Maak een hoorspel in drie stappen. Noteer in steekwoorden welke geluiden je ongeveer gaat maken, dit werkblad is een geheugensteun voor als je het straks laat horen.

Stappen.	Vragen om je op weg te helpen.	Noteer (in steekwoorden) wat jullie gaan doen.
Stap 1: de negatieve situatie. Bijvoorbeeld: iemand kan iets niet, heeft iets niet, mist iets of iemand.	Wie is de dromer (de hoofdpersoon), een kind, bejaarde, beroemdheid... Waar speelt stap 1 zich af? Welke geluiden passen daar bij?	
Stap 2: het luchtkasteel (de droom).	Hoe ontstaat de droom: gaat de hoofdpersoon dagdromen, gaat hij slapen. Welke geluiden passen daar bij?	
Stap 3: de werkelijkheid.	De hoofdpersoon ontwaakt: waardoor komt dat? Wat is het eerste wat hij hoort? Hoe sluiten jullie het verhaal af: wordt het nooit wat met die droom of is er hoop?	

Hoorspel:

- Imiteer geluiden, ook van de omgeving.
- Praat hard.
- Praat niet teveel door elkaar.
- Gebruik geen scheldwoorden.

Luchtkastelen.

Iedereen heeft er wel eens een gehad: een luchtkasteel. Een droom waarvan je weet dat het nooit zal gebeuren, maar daarom mag je toch wel dromen?

Maak een hoorspel in drie stappen. Noteer in steekwoorden welke geluiden je ongeveer gaat maken, dit werkblad is een geheugensteun voor als je het straks laat horen.

Stappen.	Vragen om je op weg te helpen.	Noteer (in steekwoorden) wat jullie gaan doen.
Stap 1: de negatieve situatie. Bijvoorbeeld: iemand kan iets niet, heeft iets niet, mist iets of iemand.	Wie is de dromer (de hoofdpersoon), een kind, bejaarde, beroemdheid... Waar speelt stap 1 zich af? Welke geluiden passen daar bij?	
Stap 2: het luchtkasteel (de droom).	Hoe ontstaat de droom: gaat de hoofdpersoon dagdromen, gaat hij slapen. Welke geluiden passen daar bij?	
Stap 3: de werkelijkheid.	De hoofdpersoon ontwaakt: waardoor komt dat? Wat is het eerste wat hij hoort? Hoe sluiten jullie het verhaal af: wordt het nooit wat met die droom of is er hoop?	

Hoorspel:

- Imiteer geluiden, ook van de omgeving.
- Praat hard.
- Praat niet teveel door elkaar.
- Gebruik geen scheldwoorden.

Luchtkastelen.

Iedereen heeft er wel eens een gehad: een luchtkasteel. Een droom waarvan je weet dat het nooit zal gebeuren, maar daarom mag je toch wel dromen?

Maak een hoorspel in drie stappen. Noteer in steekwoorden welke geluiden je ongeveer gaat maken, dit werkblad is een geheugensteun voor als je het straks laat horen.

Stappen.	Vragen om je op weg te helpen.	Noteer (in steekwoorden) wat jullie gaan doen.
Stap 1: de negatieve situatie. Bijvoorbeeld: iemand kan iets niet, heeft iets niet, mist iets of iemand.	Wie is de dromer (de hoofdpersoon), een kind, bejaarde, beroemdheid... Waar speelt stap 1 zich af? Welke geluiden passen daar bij?	
Stap 2: het luchtkasteel (de droom).	Hoe ontstaat de droom: gaat de hoofdpersoon dagdromen, gaat hij slapen. Welke geluiden passen daar bij?	
Stap 3: de werkelijkheid.	De hoofdpersoon ontwaakt: waardoor komt dat? Wat is het eerste wat hij hoort? Hoe sluiten jullie het verhaal af: wordt het nooit wat met die droom of is er hoop?	

Hoorspel:

- Imiteer geluiden, ook van de omgeving.
- Praat hard.
- Praat niet teveel door elkaar.
- Gebruik geen scheldwoorden.

Luchtkastelen.

Iedereen heeft er wel eens een gehad: een luchtkasteel. Een droom waarvan je weet dat het nooit zal gebeuren, maar daarom mag je toch wel dromen?

Maak een hoorspel in drie stappen. Noteer in steekwoorden welke geluiden je ongeveer gaat maken, dit werkblad is een geheugensteun voor als je het straks laat horen.

Stappen.	Vragen om je op weg te helpen.	Noteer (in steekwoorden) wat jullie gaan doen.
Stap 1: de negatieve situatie. Bijvoorbeeld: iemand kan iets niet, heeft iets niet, mist iets of iemand.	Wie is de dromer (de hoofdpersoon), een kind, bejaarde, beroemdheid... Waar speelt stap 1 zich af? Welke geluiden passen daar bij?	
Stap 2: het luchtkasteel (de droom).	Hoe ontstaat de droom: gaat de hoofdpersoon dagdromen, gaat hij slapen. Welke geluiden passen daar bij?	
Stap 3: de werkelijkheid.	De hoofdpersoon ontwaakt: waardoor komt dat? Wat is het eerste wat hij hoort? Hoe sluiten jullie het verhaal af: wordt het nooit wat met die droom of is er hoop?	

Hoorspel:

- Imiteer geluiden, ook van de omgeving.
- Praat hard.
- Praat niet teveel door elkaar.
- Gebruik geen scheldwoorden.