

Titel: Tijdreis.

Werkvorm: jabbertalk.

Activiteit: De kinderen verzinnen een verhaal rond een tijdreis en presenteren dat in jabbertalk aan elkaar.

Benodigheden: Wanneer de kinderen niet bekend zijn met de opdrachten, neem per werkgroep een geschiedenisboek mee zodat ze het kort kunnen opzoeken.

Opmerking: jabbertalk is een ander woord voor ‘fantasietaal’, begeleid het met een accent op non verbaliteit (gezichtsuitdrukking, gebaar enzovoorts). Zoek voor voorbeelden op you tube bijvoorbeeld onder ‘Pingu’ en beluister ‘Vlieg met me mee’ (Paul de Leeuw) of maak gebruik van drama-tv. Er is geen vaste taalvorm, alles kan en mag.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les met jabbertalk aan de slag gaan. Schakel ter illustratie van de werkvorm over op jabbertalk, praat wel heel concreet over een voorwerp dat je bij je hebt bijvoorbeeld. Vraag daarna wat je hebt verteld.

Warming up tweetallen.

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

Instructie: A belt bij B aan en nodigt hem uit om iets te gaan doen. B accepteert en samen gaan jullie iets ondernemen. Dat kan een hobby of sport zijn bijvoorbeeld.

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Bel bij een kind aan en vraag in jabbertalk bijvoorbeeld of hij zin heeft om te gaan tafeltennissen. Nadat jullie dit hebben uitgebeeld zijn de tweetallen aan de beurt. 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.

Warming up tweetallen.

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

Instructie: A is op reis en komt een probleem tegen, vervolgens bel je bij B aan om het uit te leggen. B lost het probleem op zodat A zijn reis kan vervolgen.

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Beeld uit alsof je op de fiets zit en een lekke band krijgt. Bel bij een kind aan en vertel in jabbertalk wat er aan de hand is. Rond zo samen met het kind de scène af. 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.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling

Instructie: Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om door de tijd te reizen. Je groep bestaat uit tijdreizigers, deze praten verstaanbaar Nederlands. Ze stappen in de tijdmachine en ontmoeten mensen uit een andere tijd, deze praten jabbertaal.

Opdrachten: riddertijd, piratentijd, cowboys, het oude Egypte, Willem Barentz.

Bespreek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten. Zie bijlage 1 voor een voorbeeldopdracht. Maak werkgroepen en deel de opdrachtkaarten uit. Zet iets neer dat als tijdmachine dienst kan doen (twee stoelen bijvoorbeeld waar ze tussendoor kunnen lopen).

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

Tijdreis.

De tijdreizigers praten Nederlands, de mensen uit de tijd waar ze naartoe reizen praten jabbertalk. Je mag ervoor kiezen om iedereen jabbertalk te laten praten.

- 1: De tijdreizigers stappen in de tijdmachine.
- 2: De andere spelers komen op.
- 3: De tijdreizigers stappen uit en krijgen te maken met de mensen uit die tijd. Die mensen zijn in ieder geval in het begin aardig.
- 4: De tijdreizigers lossen een probleem op of veroorzaken een probleem.
- 5: De tijdreizigers nemen afscheid en reizen terug naar hun eigen tijd.

Jabbertalk: praat lekker hard en speel met duidelijke gebaren en gezichtsuitdrukkingen.
Voorkom het uitbeelden van geweld.

Jullie tijdsperiode: **de tijd van de Romeinen.**

Tijdreis.

De tijdreizigers praten Nederlands, de mensen uit de tijd waar ze naartoe reizen praten jabbertalk. Je mag ervoor kiezen om iedereen jabbertalk te laten praten.

- 1: De tijdreizigers stappen in de tijdmachine.
- 2: De andere spelers komen op.
- 3: De tijdreizigers stappen uit en krijgen te maken met de mensen uit die tijd. Die mensen zijn in ieder geval in het begin aardig.
- 4: De tijdreizigers lossen een probleem op of veroorzaken een probleem.
- 5: De tijdreizigers nemen afscheid en reizen terug naar hun eigen tijd.

Jabbertalk: praat lekker hard en speel met duidelijke gebaren en gezichtsuitdrukkingen. Voorkom het uitbeelden van geweld.

Jullie tijdsperiode: **de tijd van de ridders.**

Tijdreis.

De tijdreizigers praten Nederlands, de mensen uit de tijd waar ze naartoe reizen praten jabbertalk. Je mag ervoor kiezen om iedereen jabbertalk te laten praten.

- 1: De tijdreizigers stappen in de tijdmachine.
- 2: De andere spelers komen op.
- 3: De tijdreizigers stappen uit en krijgen te maken met de mensen uit die tijd. Die mensen zijn in ieder geval in het begin aardig.
- 4: De tijdreizigers lossen een probleem op of veroorzaken een probleem.
- 5: De tijdreizigers nemen afscheid en reizen terug naar hun eigen tijd.

Jabbertalk: praat lekker hard en speel met duidelijke gebaren en gezichtsuitdrukkingen. Voorkom het uitbeelden van geweld.

Jullie tijdsperiode: **de tijd van de piraten.**

Tijdreis.

De tijdreizigers praten Nederlands, de mensen uit de tijd waar ze naartoe reizen praten jabbertalk. Je mag ervoor kiezen om iedereen jabbertalk te laten praten.

- 1: De tijdreizigers stappen in de tijdmachine.
- 2: De andere spelers komen op.
- 3: De tijdreizigers stappen uit en krijgen te maken met de mensen uit die tijd. Die mensen zijn in ieder geval in het begin aardig.
- 4: De tijdreizigers lossen een probleem op of veroorzaken een probleem.
- 5: De tijdreizigers nemen afscheid en reizen terug naar hun eigen tijd.

Jabbertalk: praat lekker hard en speel met duidelijke gebaren en gezichtsuitdrukkingen. Voorkom het uitbeelden van geweld.

Jullie tijdsperiode: **de tijd van cowboys en indianen (het z.g. ‘wilde westen’).**

© All content dramamethode dramaland copyright: www.dramaland.nl

Tijdreis.

De tijdreizigers praten Nederlands, de mensen uit de tijd waar ze naartoe reizen praten jabbertalk. Je mag ervoor kiezen om iedereen jabbertalk te laten praten.

- 1: De tijdreizigers stappen in de tijdmachine.
- 2: De andere spelers komen op.
- 3: De tijdreizigers stappen uit en krijgen te maken met de mensen uit die tijd. Die mensen zijn in ieder geval in het begin aardig.
- 4: De tijdreizigers lossen een probleem op of veroorzaken een probleem.
- 5: De tijdreizigers nemen afscheid en reizen terug naar hun eigen tijd.

Jabbertalk: praat lekker hard en speel met duidelijke gebaren en gezichtsuitdrukkingen. Voorkom het uitbeelden van geweld.

Jullie tijdsperiode: **de tijd van de Egyptenaren.**

Tijdreis.

De tijdreizigers praten Nederlands, de mensen uit de tijd waar ze naartoe reizen praten jabbertalk. Je mag ervoor kiezen om iedereen jabbertalk te laten praten.

- 1: De tijdreizigers stappen in de tijdmachine.
- 2: De andere spelers komen op.
- 3: De tijdreizigers stappen uit en krijgen te maken met de mensen uit die tijd. Die mensen zijn in ieder geval in het begin aardig.
- 4: De tijdreizigers lossen een probleem op of veroorzaken een probleem.
- 5: De tijdreizigers nemen afscheid en reizen terug naar hun eigen tijd.

Jabbertalk: praat lekker hard en speel met duidelijke gebaren en gezichtsuitdrukkingen. Voorkom het uitbeelden van geweld.

Jullie tijdsperiode: **de tijd van Willem Barentz ('het behouden huis').**