

Titel: Prima sfeer.

Groep: 8.

Werkvorm(en): acteerspel.

Activiteit: De kinderen verzinnen een verhaal met een sfeeromslag 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:

- 1: Je bent op een feestje.
- 2: Je gaat naar de kelder om een fles drinken te halen. Je loopt de trap af, het is donker.
- 3: Achter je valt de deur in het slot, je wordt bang.
- 4: Je gaat naar de deur en bonkt er op.
- 5: Je raakt in paniek en gaat op de grond zitten.
- 6: De deur wordt geopend, opgelucht ga je naar het feest terug.

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 krijgt spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met andere tweetallen. Je moet er bij praten.*

- A je bent erg verdwaald. Gelukkig zie je B, B brengt je naar huis.
- B je wil belletje trekken bij A, gespannen loop je naar de deur. A doet net op tijd open en betrapt B. Je mag niet rennen bij deze opdracht.
- Jullie zijn erg verdwaald in het bos en hongerig, gelukkig zien jullie in de verte een huisje van snoep.
- Jullie zitten al twee jaar op een onbewoond eiland, je vervelen je enorm. In de verte zien jullie een schip.

De kinderen gaan staan, vullen zelf hun spelsituaties in en spelen zo lang door totdat je de volgende geeft.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een dagje uit te spelen. Naast de opdracht krijg je ook twee kaartjes met daarop de beschrijving van een sfeer. In de start van jullie verhaal is er sprake van sfeer 1, daarna van sfeer 2.*

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

Opdrachten: jullie gaan naar de schaatsbaan, jullie gaan stiekem een verlaten huis binnen, jullie gaan een dagje naar het strand, jullie gaan in het bos een boomhut maken, jullie gaan naar een waarzegster.

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

Sfeeromslag.

Jullie activiteit: jullie doen een circusact.

- 1: Start van jullie verhaal: sfeer 1.
- 2: Er gebeurt iets (wat gebeurt er?) waardoor de sfeer omslaat: sfeer 2.
- 3: Het einde van jullie verhaal: bepaal in welke sfeer jullie eindigen.

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

Sfeeromslag.

Jullie activiteit: jullie gaan naar de schaatsbaan.

- 1: Start van jullie verhaal: sfeer 1.
- 2: Er gebeurt iets (wat gebeurt er?) waardoor de sfeer omslaat: sfeer 2.
- 3: Het einde van jullie verhaal: bepaal in welke sfeer jullie eindigen.

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

Sfeeromslag.

Jullie activiteit: jullie gaan stiekem een verlaten huis binnen.

- 1: Start van jullie verhaal: sfeer 1.
- 2: Er gebeurt iets (wat gebeurt er?) waardoor de sfeer omslaat: sfeer 2.
- 3: Het einde van jullie verhaal: bepaal in welke sfeer jullie eindigen.

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

Sfeeromslag.

Jullie activiteit: jullie gaan een dagje naar het strand.

- 1: Start van jullie verhaal: sfeer 1.
- 2: Er gebeurt iets (wat gebeurt er?) waardoor de sfeer omslaat: sfeer 2.
- 3: Het einde van jullie verhaal: bepaal in welke sfeer jullie eindigen.

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

Sfeeromslag.

Jullie activiteit: jullie gaan in het bos een boomhut maken.

- 1: Start van jullie verhaal: sfeer 1.
- 2: Er gebeurt iets (wat gebeurt er?) waardoor de sfeer omslaat: sfeer 2.
- 3: Het einde van jullie verhaal: bepaal in welke sfeer jullie eindigen.

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

Sfeeromslag.

Jullie activiteit: jullie gaan naar een waarzegster.

- 1: Start van jullie verhaal: sfeer 1.
- 2: Er gebeurt iets (wat gebeurt er?) waardoor de sfeer omslaat: sfeer 2.
- 3: Het einde van jullie verhaal: bepaal in welke sfeer jullie eindigen.

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

Sfeer 1:
ontspannen

Sfeer 2: dreigend

Sfeer 1: gezellig

Sfeer 2:
gespannen

Sfeer 1: sportief

Sfeer 2:
zenuwachtig

Sfeer 1:
avontuurlijk

Sfeer 2:
verdrietig

Sfeer 1:
feestelijk

Sfeer 2: vijandig

Sfeer 1:
uitgelaten

Sfeer 2:
teleurgesteld