

Titel: Dramapuzzel.

Groep: 8.

Werkvorm(en): combinatiespel.

Activiteit: De kinderen verzinnen met op zich staande spelelementen een verhaal en presenteren dat aan elkaar.

Opmerking: Bij combinatiespel combineer je zaken die in principe geen onderlinge samenhang hebben. Het levert fantasierijk spel op.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les aan combinatiespel gaan doen. Speel ter illustratie bijvoorbeeld dat je aan het tennissen bent terwijl je telefoneert.

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: Je bent aan het eten en telefoneren. Je bent aan het tafeltennissen en zingen. Je bent aan het douchen en koken. Je bent aan het slapen en praten. Je bent aan het voetballen en dansen.

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 straks rollen te spelen en dingen te doen die niet bij elkaar passen.

Wat je ook doet je mag geen ruzie en geweld uitbeelden.

A is een agent, B een clown: jullie gaan voetballen.

A is de koning(in), B een monster: jullie gaan picknicken.

A is een bejaarde, B een boer: jullie gaan balletdansen.

A is een indiaan, B een leerkracht: jullie gaan rolschaatsen.

De kinderen gaan staan en spelen zo lang door tot je de volgende spelopdracht geeft.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling, deel de afbeeldingen uit. De kinderen mogen de afbeeldingen niet aan elkaar laten zien.

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een verhaal te verzinnen en te spelen. De afbeeldingen die jullie hebben zijn de puzzelstukjes van dat verhaal. Het is niet zo dat je per se je eigen afbeelding moet spelen, als alles er maar in voorkomt.*

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).

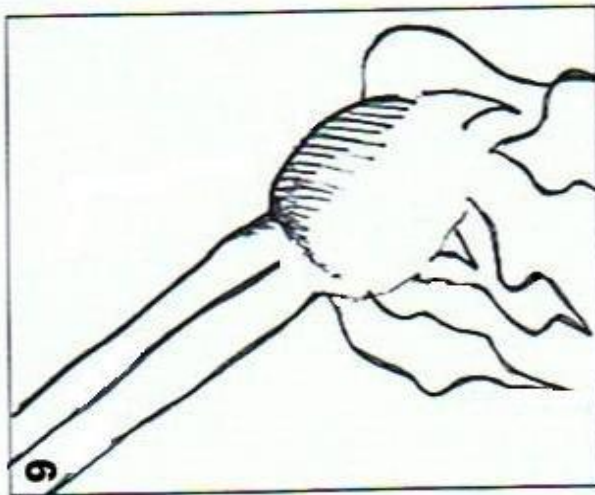
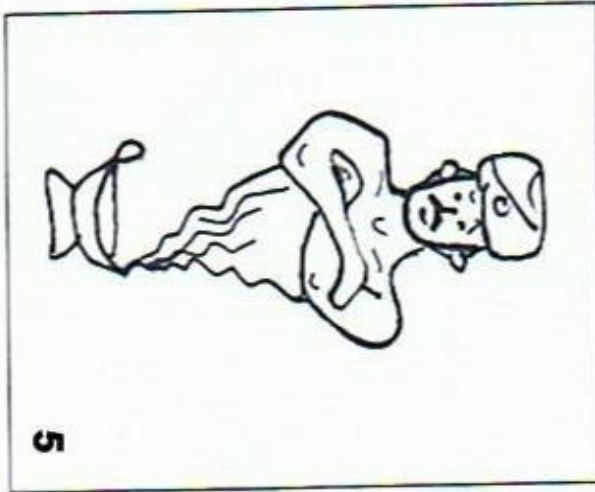
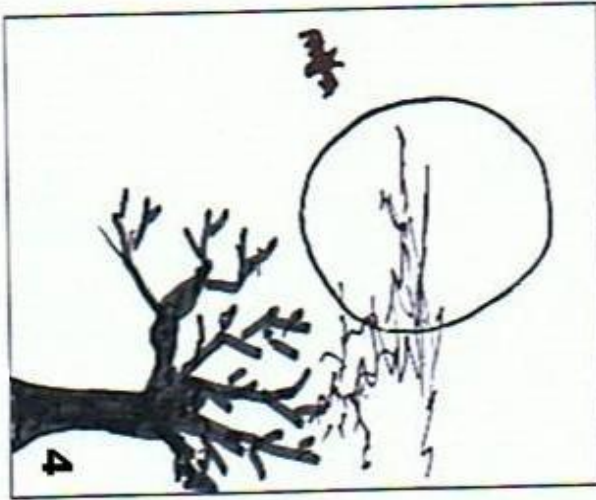
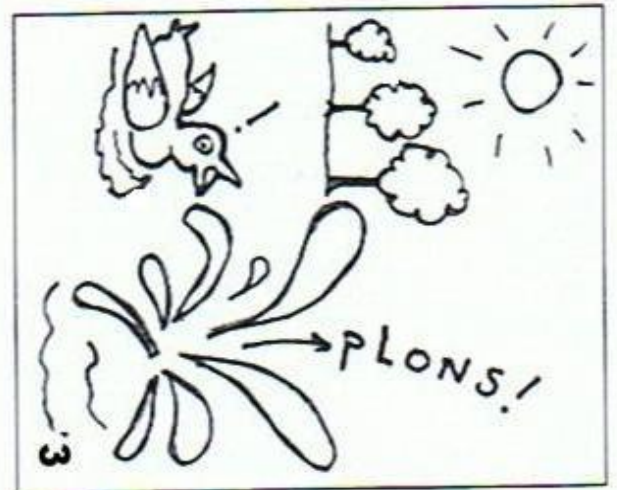
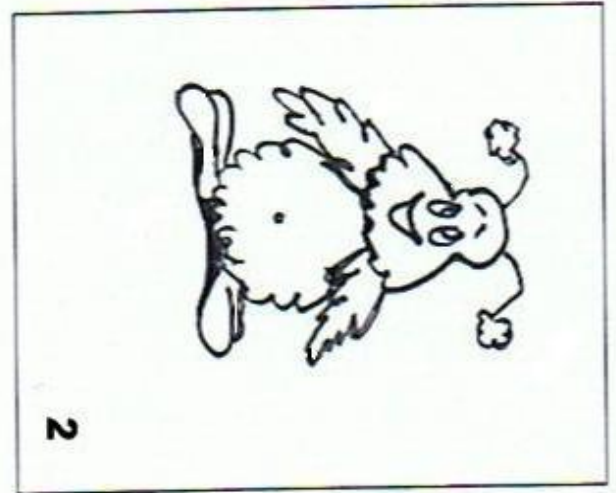
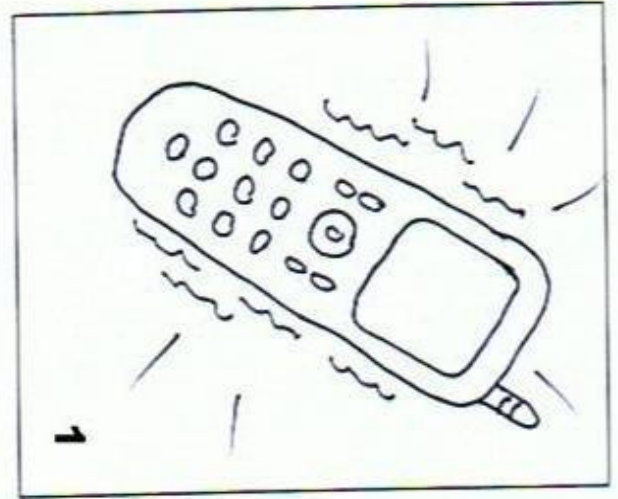
Dramapuzzel.

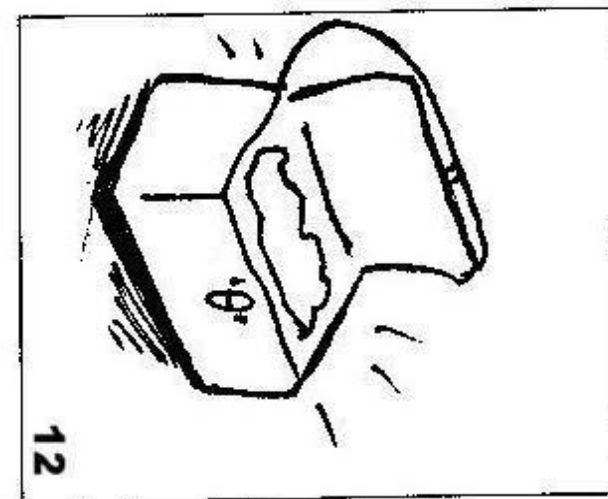
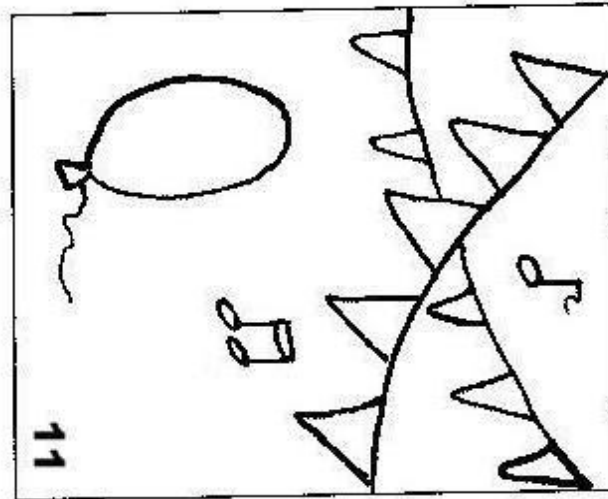
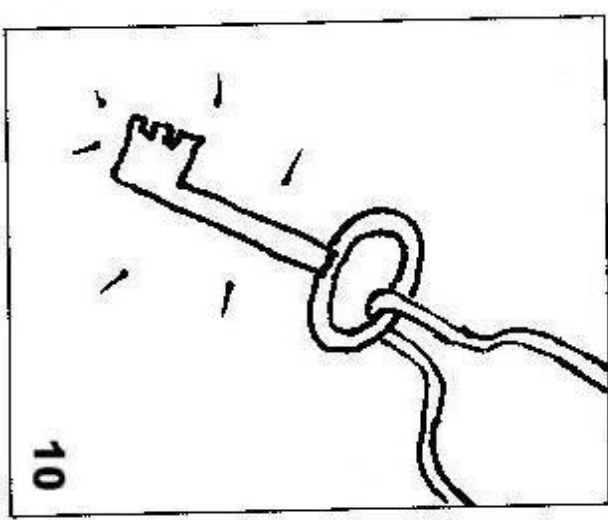
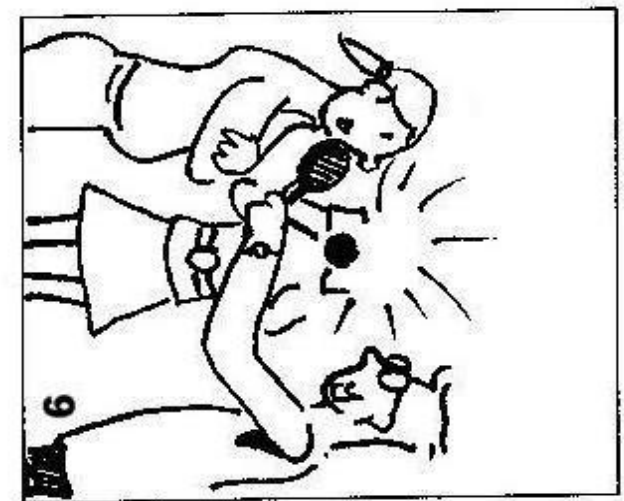
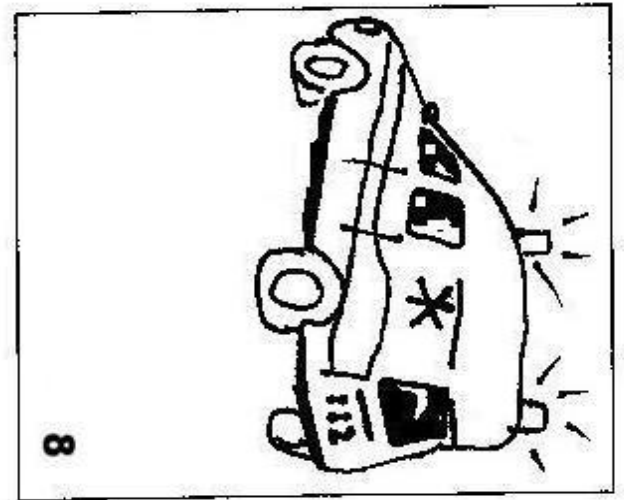
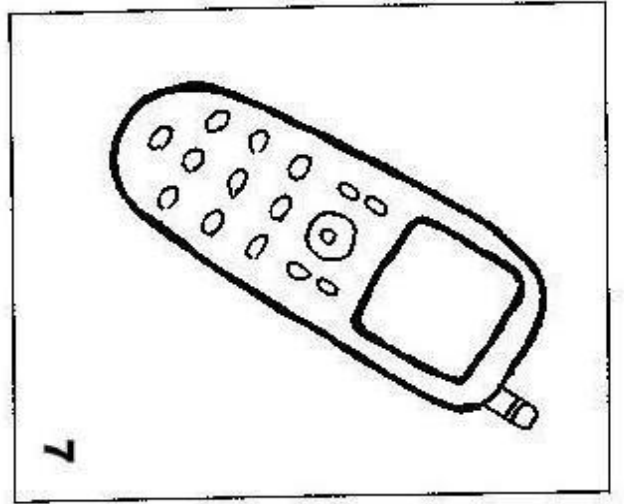
Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.
Voorkom het uitbeelden van geweld .

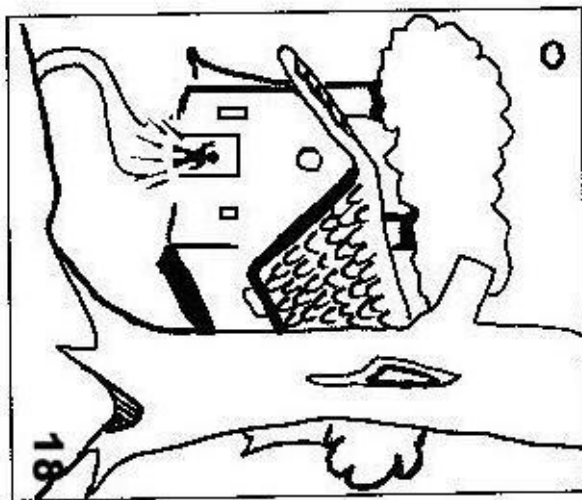
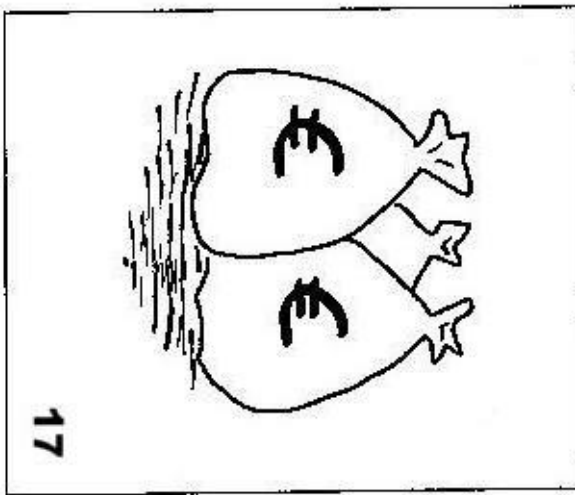
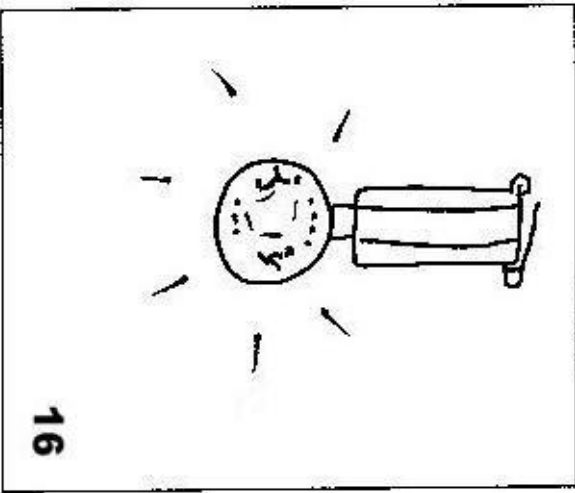
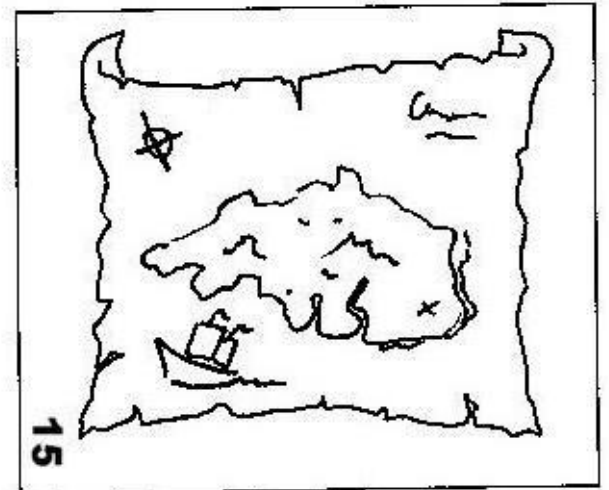
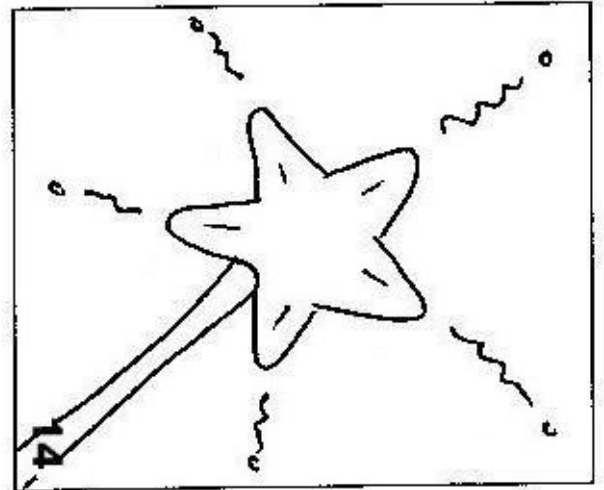
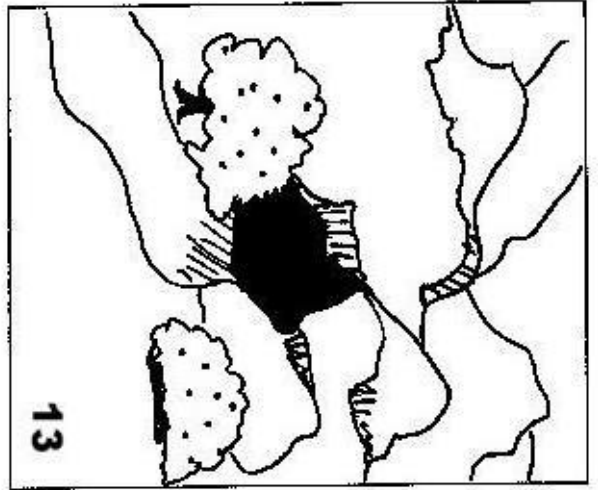
- Leg de afbeelding bij elkaar en bespreek hoe je ze gaat gebruiken voor jullie verhaal.
- Het is niet zo dat je per se je eigen afbeelding moet spelen, als alles er maar in voorkomt.
- Het mag onlogisch en fantasierijk zijn.

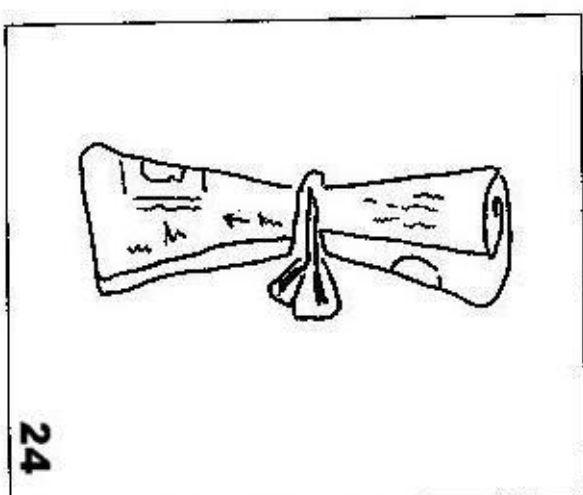
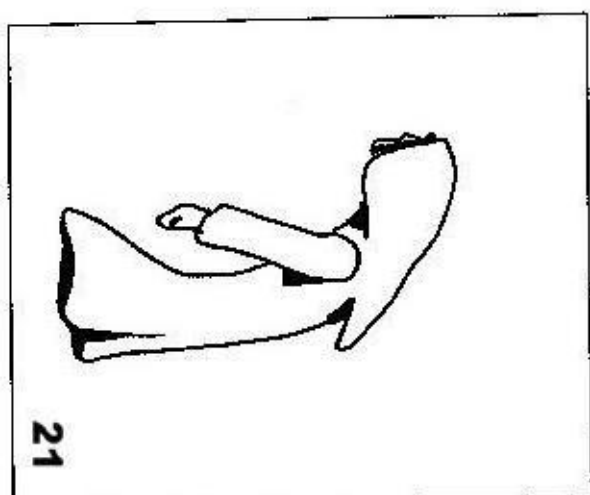
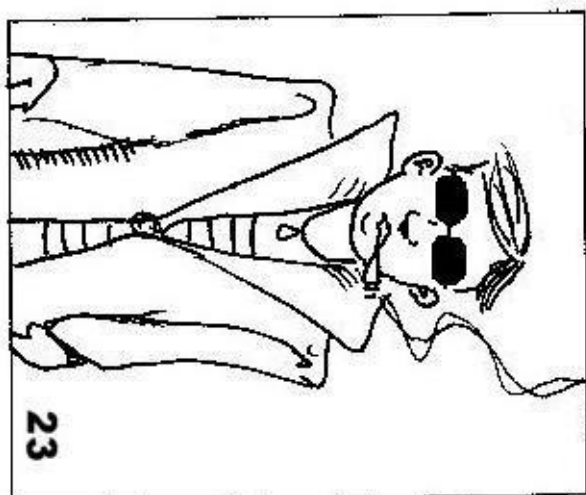
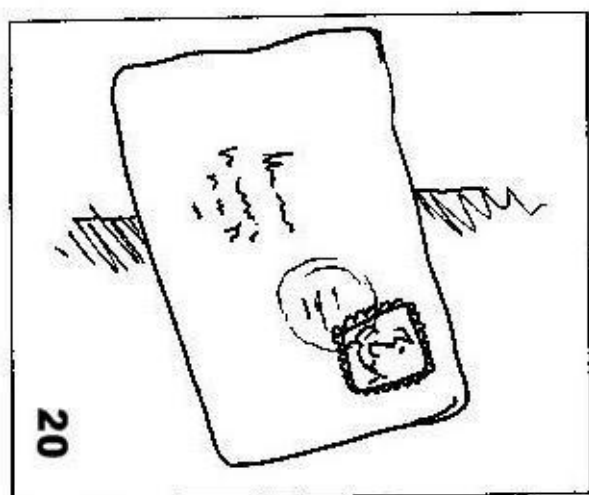
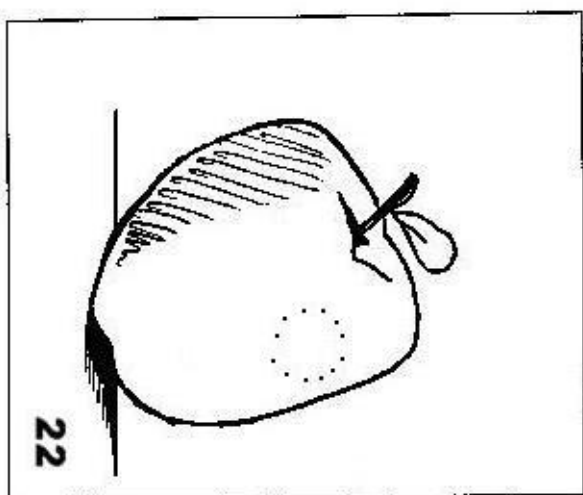
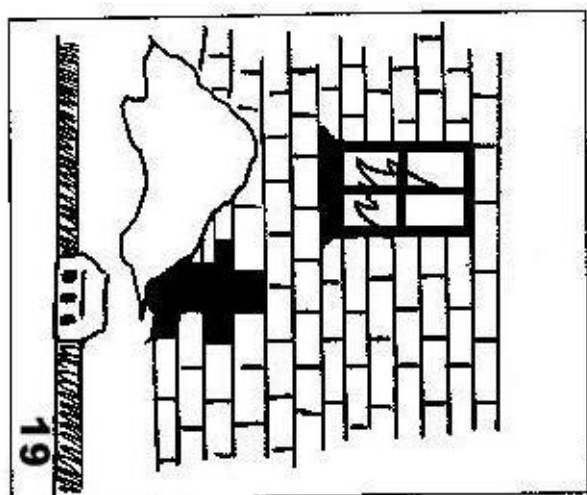
Extra opdracht (als je er aan toe komt): Zorg dat er iets gebeurt. Laat bijvoorbeeld een probleem ontstaan dat opgelost moet worden.

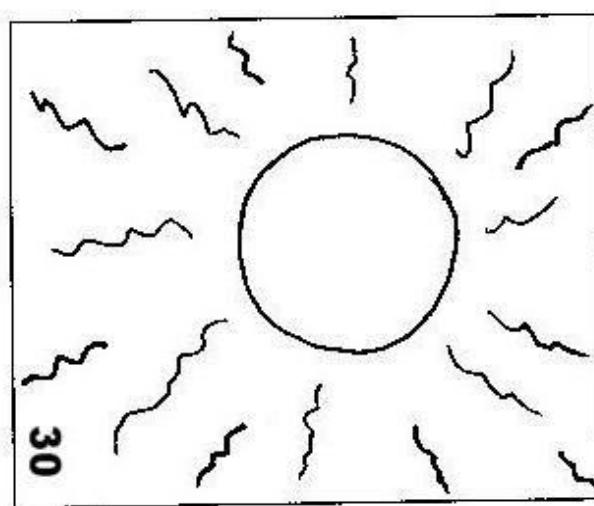
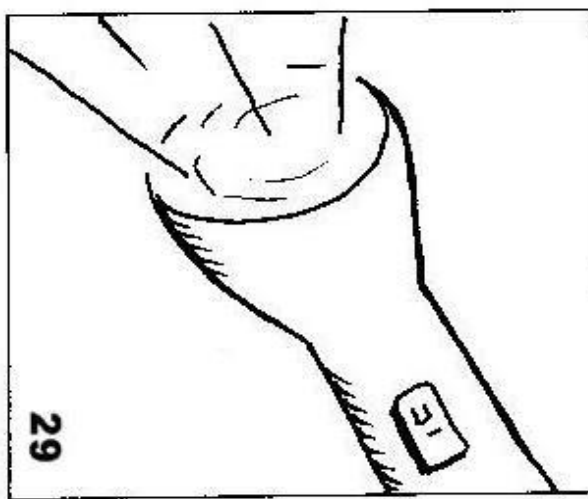
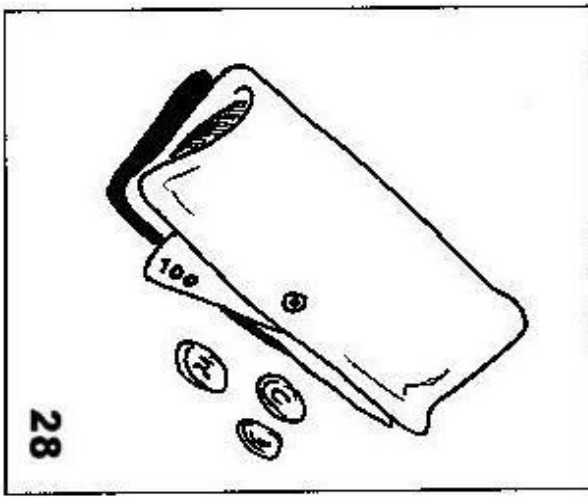
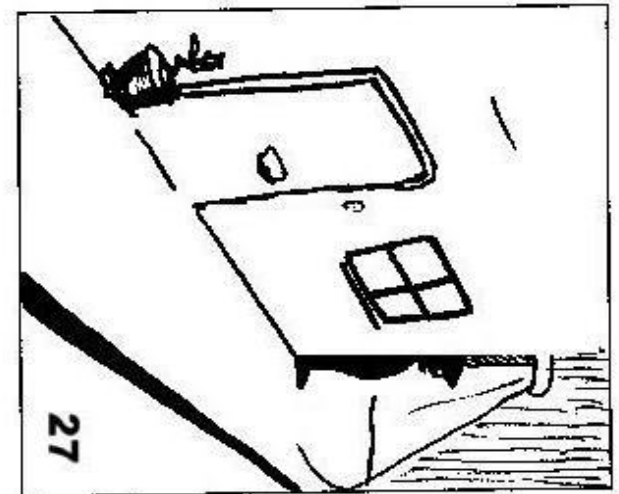
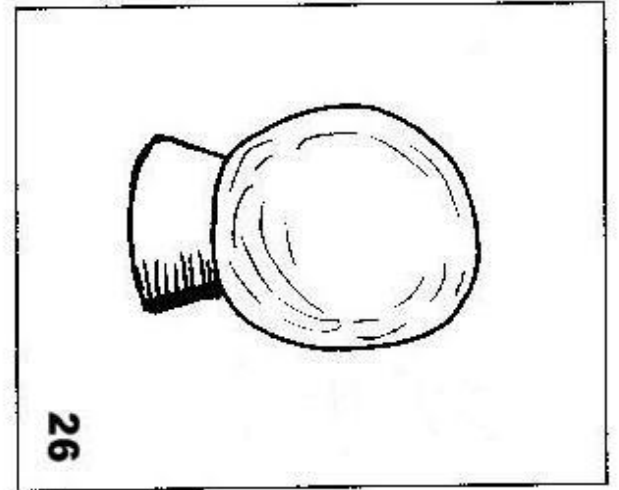
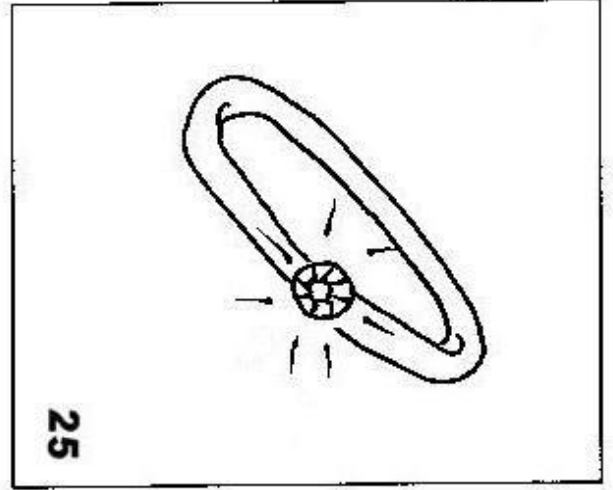
Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.

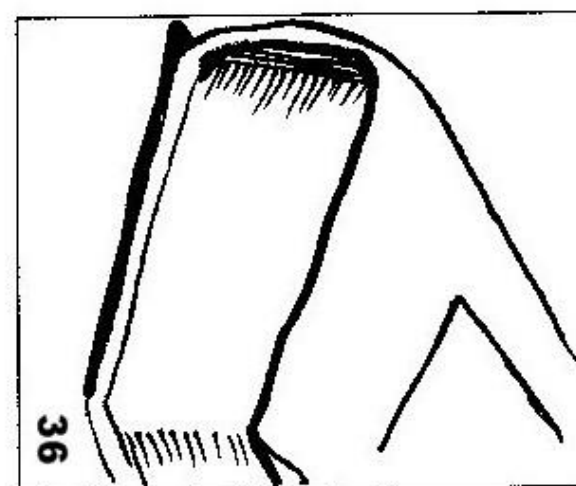
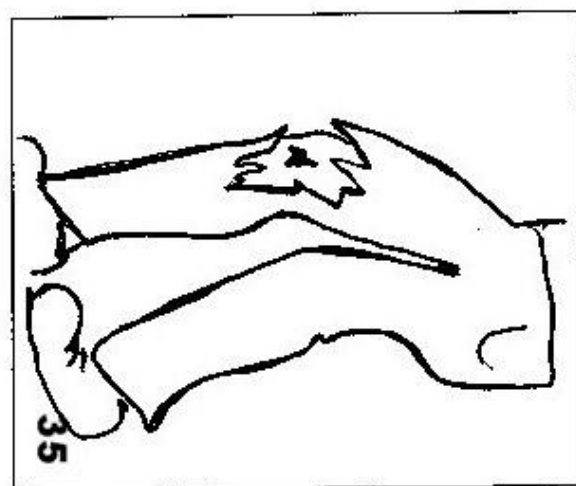
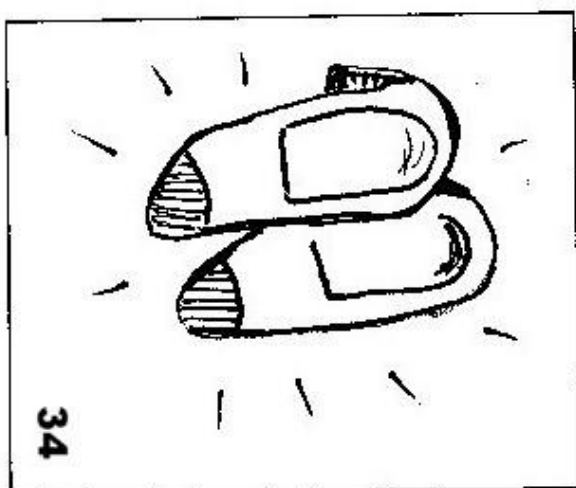
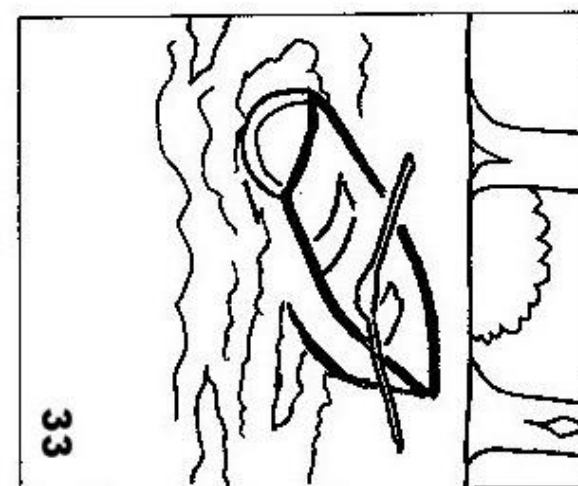
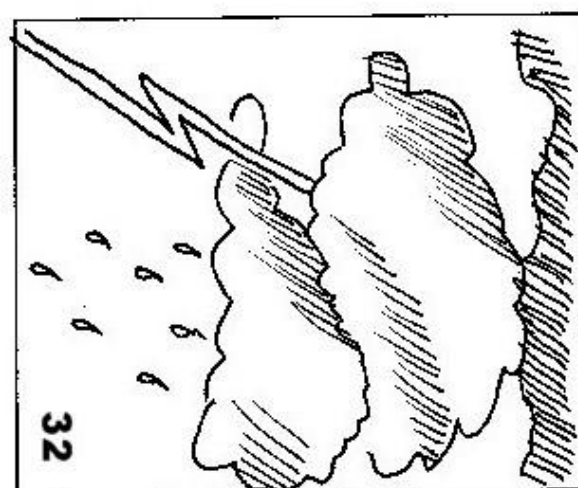
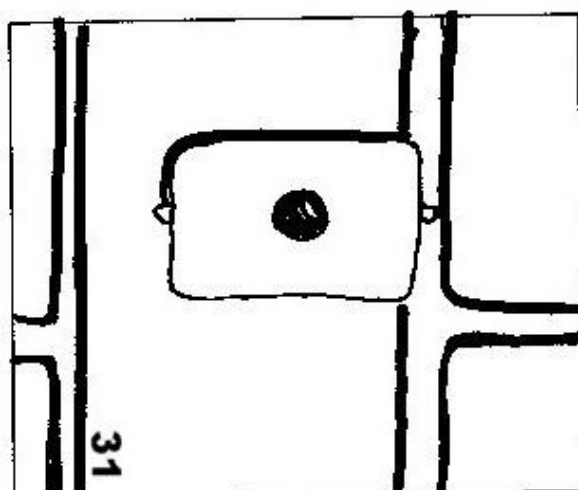












Dramapuzzel.

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

- Leg de afbeelding bij elkaar en bespreek hoe je ze gaat gebruiken voor jullie verhaal.
- Het is niet zo dat je per se je eigen afbeelding moet spelen, als alles er maar in voorkomt.
- Het mag onlogisch en fantasierijk zijn.

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Zorg dat er iets gebeurt. Laat bijvoorbeeld een probleem ontstaan dat opgelost moet worden.

Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.

Dramapuzzel.

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

- Leg de afbeelding bij elkaar en bespreek hoe je ze gaat gebruiken voor jullie verhaal.
- Het is niet zo dat je per se je eigen afbeelding moet spelen, als alles er maar in voorkomt.
- Het mag onlogisch en fantasierijk zijn.

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Zorg dat er iets gebeurt. Laat bijvoorbeeld een probleem ontstaan dat opgelost moet worden.

Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.

Dramapuzzel.

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

- Leg de afbeelding bij elkaar en bespreek hoe je ze gaat gebruiken voor jullie verhaal.
- Het is niet zo dat je per se je eigen afbeelding moet spelen, als alles er maar in voorkomt.
- Het mag onlogisch en fantasierijk zijn.

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Zorg dat er iets gebeurt. Laat bijvoorbeeld een probleem ontstaan dat opgelost moet worden.

Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.

Dramapuzzel.

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

- Leg de afbeelding bij elkaar en bespreek hoe je ze gaat gebruiken voor jullie verhaal.
- Het is niet zo dat je per se je eigen afbeelding moet spelen, als alles er maar in voorkomt.
- Het mag onlogisch en fantasierijk zijn.

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Zorg dat er iets gebeurt. Laat bijvoorbeeld een probleem ontstaan dat opgelost moet worden.

Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.

Dramapuzzel.

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

- Leg de afbeelding bij elkaar en bespreek hoe je ze gaat gebruiken voor jullie verhaal.
- Het is niet zo dat je per se je eigen afbeelding moet spelen, als alles er maar in voorkomt.
- Het mag onlogisch en fantasierijk zijn.

Extra opdracht (als je er aan toe komt): Zorg dat er iets gebeurt. Laat bijvoorbeeld een probleem ontstaan dat opgelost moet worden.

Zeg het voorafgaand aan de presentatie als je de extra opdracht hebt gedaan.