

**Titel: Griezelvekantie**

**Groep: 8**

**Werkvorm(en): acteerspel.**

**Activiteit: De kinderen verzinnen een griezelig vakantieverhaal 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 1: tweetallen.**

De groep zit in tweetallen in het lokaal op de grond.

Instructie: *Je krijgt spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met andere tweetallen.*

Spelopdrachten: jullie zitten naast elkaar in het vliegtuig en horen steeds een raar geluidje in de motor, jullie stappen uit het vliegtuig maar lijken in het verkeerde land te zijn aangekomen, jullie zijn verdwaald in de natuur, één van jullie is gestoken door een insect en krijgt een allergische reactie.

Geef kinderen steeds even de tijd om iedere spelopdracht uit te spelen.

**Warming up 2: 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. De één is steeds toerist de ander een bewoner van een ander land. Gaandeweg wordt de opdracht steeds griezelig.*

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Bestel bij de ober een vreemd gerecht, gaandeweg het eten vind je hele nare dingen en de ober snapt je niet. Je verliest je bewustzijn...

De kinderen gaan staan en wachten op je opdrachten.

A is de bewoner van een vreemd land, B is de toerist. A wordt boos op de toerist maar die verstaat hem niet [jullie mogen elkaar niet aanraken].

B is de bewoner van een vreemd land die bij een hotel werkt, A is de toerist. A je hebt een kamer geboekt maar het hotel is eng en je wil tijdens het gesprek weg.

A is de bewoner van een vreemd land die met een slang rondloopt, B is de toerist. A je probeert B een foto met je slang te laten nemen maar B vindt jou en je slang eng.

B is de bewoner van een vreemd land, A is de toerist. B je krijgt een rondleiding, maar gaandeweg heb je het gevoel dat de rondleider je helemaal de verkeerde kant op leidt...

De kinderen wachten na iedere opdracht totdat jij de volgende opdracht geeft.

**Kern.**

De groep zit in hoefijzeropstelling.

*Instructie: Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een griezelvakantie te verzinnen, jullie gaan iets doen in een ander land en er moet iets griezeligs gebeuren. Let wel op: iedere rol moet levend de eindstreep halen. Toch moeten jullie kiezen voor een open einde, een unhappy einde of een happy end.*

Bespreek kort de aandachtspunten die op de opdrachtkaarten staan, met name wat je als unhappy einde zou kunnen kiezen zonder sterfscene. Maak maximaal vijf werkgroepen en deel de opdrachtkaarten uit. Geef ze een kleine 10 minuten de tijd om te repeteren, applaudisseer na iedere uitvoering en bespreek kort na.

## Griezelvakantie

Jullie verzinnen een griezel-vakantieverhaal. Kies een bestemming en een activiteit.

Stappenplan:

- 1: jullie komen aan op je bestemming (land, hotel, camping...). En maken plannen om iets te gaan doen (de activiteit).
- 2: Jullie zijn bezig met de activiteit, niks aan de hand.
- 3: Er gebeurt iets griezeligs, het dreigt helemaal fout te gaan.
- 4: Kiezen: of het gaat fout (zonder sterfscène, iedereen moet wel leven), of een open einde (dat je niet weet of het goed of niet goed eindigt) of het gaat nog net goed (een happy end).

- Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.
- Voorkom het uitbeelden van geweld, denk bij deze opdracht meer aan sfeer dan aan gillen en achtervolgen.
- Iedere rol haalt levend de eindstreep.

## Griezelvakantie

Jullie verzinnen een griezel-vakantieverhaal. Kies een bestemming en een activiteit.

Stappenplan:

- 1: jullie komen aan op je bestemming (land, hotel, camping...). En maken plannen om iets te gaan doen (de activiteit).
- 2: Jullie zijn bezig met de activiteit, niks aan de hand.
- 3: Er gebeurt iets griezeligs, het dreigt helemaal fout te gaan.
- 4: Kiezen: of het gaat fout (zonder sterfscène, iedereen moet wel leven), of een open einde (dat je niet weet of het goed of niet goed eindigt) of het gaat nog net goed (een happy end).

- Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.
- Voorkom het uitbeelden van geweld, denk bij deze opdracht meer aan sfeer dan aan gillen en achtervolgen.
- Iedere rol haalt levend de eindstreep.

## Griezelvakantie

Jullie verzinnen een griezel-vakantieverhaal. Kies een bestemming en een activiteit.

Stappenplan:

- 1: jullie komen aan op je bestemming (land, hotel, camping...). En maken plannen om iets te gaan doen (de activiteit).
- 2: Jullie zijn bezig met de activiteit, niks aan de hand.
- 3: Er gebeurt iets griezeligs, het dreigt helemaal fout te gaan.
- 4: Kiezen: of het gaat fout (zonder sterfscène, iedereen moet wel leven), of een open einde (dat je niet weet of het goed of niet goed eindigt) of het gaat nog net goed (een happy end).

- Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.
- Voorkom het uitbeelden van geweld, denk bij deze opdracht meer aan sfeer dan aan gillen en achtervolgen.
- Iedere rol haalt levend de eindstreep.

## Griezelvakantie

Jullie verzinnen een griezel-vakantieverhaal. Kies een bestemming en een activiteit.

Stappenplan:

- 1: jullie komen aan op je bestemming (land, hotel, camping...). En maken plannen om iets te gaan doen (de activiteit).
- 2: Jullie zijn bezig met de activiteit, niks aan de hand.
- 3: Er gebeurt iets griezeligs, het dreigt helemaal fout te gaan.
- 4: Kiezen: of het gaat fout (zonder sterfscène, iedereen moet wel leven), of een open einde (dat je niet weet of het goed of niet goed eindigt) of het gaat nog net goed (een happy end).

- Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.
- Voorkom het uitbeelden van geweld, denk bij deze opdracht meer aan sfeer dan aan gillen en achtervolgen.
- Iedere rol haalt levend de eindstreep.

## Griezelvakantie

Jullie verzinnen een griezel-vakantieverhaal. Kies een bestemming en een activiteit.

Stappenplan:

- 1: jullie komen aan op je bestemming (land, hotel, camping...). En maken plannen om iets te gaan doen (de activiteit).
- 2: Jullie zijn bezig met de activiteit, niks aan de hand.
- 3: Er gebeurt iets griezeligs, het dreigt helemaal fout te gaan.
- 4: Kiezen: of het gaat fout (zonder sterfscène, iedereen moet wel leven), of een open einde (dat je niet weet of het goed of niet goed eindigt) of het gaat nog net goed (een happy end).

- Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.
- Voorkom het uitbeelden van geweld, denk bij deze opdracht meer aan sfeer dan aan gillen en achtervolgen.
- Iedere rol haalt levend de eindstreep.