

Titel: Het is een nachtmerrie!

Groep: 8.

Werkvorm(en): tableaux.

Activiteit: de kinderen verzinnen tableaux over een nachtmerrie van een bepaalde rol en presenteren die aan elkaar.

Benodigheden: fluitje (optioneel).

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les tableaux gaan maken, z.g. 'levende foto's'. Ga ter illustratie als standbeeld staan, bijvoorbeeld als iemand die schrikt.

Warming up klassikaal.

Instructie: *Je krijgt straks spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met een klasgenoot. Als het fluitje klinkt 'bevries' je zoals je op dat moment bent, het is absoluut niet de bedoeling dat je ook maar iets beweegt na het fluitje.*

Spelopdrachten: je loopt 's avonds laat over straat (fluit om het spel te 'bevriezen'), je hebt het idee dat je wordt achtervolgt (fluit), je wordt bang en klopt op de deur van een huis (fluit), er wordt opengedaan en opgelucht vlucht je naar binnen (fluit), je kijkt wie er opendeed en het is een vreselijk monster (fluit), je wil weer naar buiten maar de deur zit klem (fluit), de deur schiet open en je staat weer buiten (fluit), iemand tikt je op je schouder en je schrikt en draait je om (fluit), het is een goede vriend die je naar huis toe brengt (fluit).

Geef kinderen steeds even de tijd om iedere spelopdracht uit te spelen voor je op het fluitje blaast.

Warming up viertallen.

De groep zit in viertallen in het lokaal, ze verdelen zich onder in twee tweetallen.

Instructie: *Tweetal A zit straks in het eerste tableau te vissen. Tweetal B kijkt ernaar en maken het volgende plaatje in dit z.g. 'levende stripverhaal'. Tweetal A maakt weer een plaatje dat volgt op het plaatje van tweetal B, enzovoorts.*

Laat dit een keer voordoen door twee tweetallen, bijvoorbeeld met de situatie: *twee kinderen gaan voetballen*. Hierna gaan de viertallen staan en doen de situatie met de twee vissers. Ze vullen daarna verder zelf hun spelsituaties in en gaan zo lang door totdat je aangeeft dat ze op hun plek mogen gaan zitten ('Maak deze af en ga dan zitten').

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vier kinderen staan op de spelvloer, zij gaan met jou het voorbeeld spelen: je zegt snel wie in welke houding moet gaan staan, dan klap je in je handen om ze te 'bevriezen' en vertel je een stukje van het verhaal. Je doet dat in 5 tableaux: de nachtmerrie van een zwerver.

1 (drie zwalkende zwervers + zwerver A pakt wat van de grond): op een dag liep ik met mijn zwervervrienden over straat en vond ik een lot op de grond.

2 (alle zwervers gaan met elkaar op de vuist): het begon meteen, iedereen kreeg ruzie over wie het lot mocht vasthouden en inleveren.

3 (zwerver A kijkt verdrietig, één zwerver ligt op de grond, de andere twee dansen): het ergste was: ik won veel geld. Mijn vrienden wouden niets anders meer doen dan feesten, een goed gesprek was er niet meer bij. En ik kon niet eens meer onder de sterrenhemel slapen.

4 (Zwerver A rent, anderen houden en vast en achtervolgen hem): het was vreselijk: vrienden die ik jaren lang niet had gezien zochten me op om geld te lenen en iedereen wou ineens mijn zogenaamde vriend zijn. En de belastingdienst, die wou pas geld zien! Overal waar ik kwam werd ik achtervolgd.

5 (Zwerver A rekt zich uit, zijn vrienden slapen nog): gelukkig werd ik wakker naast mijn vrienden. In het park door het geluid van de vogeltjes. Het was allemaal maar een kwade droom.

Applaus voor de spelers!

Instructie: Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om in 4-6 tableaux de nachtmerrie te verbeelden van een bepaalde rol. Dat doe je op dezelfde manier als het voorbeeld. Eén van jullie vertelt als de betreffende rol en klapt steeds in de handen om het volgende tableau 'aan te zetten'.

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

Opmerking: Bij het uitvoeren in de leskern, staat de verteller aan de rechterkant van het spelvlak.

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

Nachtmerrie!

Nachtmerries gaan vaak over iets dat je kwijt raakt, iets dat je ineens niet meer kan, dat je mensen om je heen anders op je reageren dan normaal, dat soort zaken. Nachtmerries beginnen vaak als normale situaties: 'Ik liep over straat, en toen ineens...'. In het laatste tableau wordt de hoofdpersoon wakker en merkt dat het maar een nachtmerrie was.

Jullie maken 4-6 tableaux over een nachtmerrie van een bepaalde rol. Eén van jullie gaat als die rol over de nachtmerrie vertellen. Steeds als de verteller in de handen klapt gaan de 'tableauspelers' in het volgende tableau staan.

Jullie maken een nachtmerrie van de volgende rol: Een circusclown.

Tableaus: sta *helemaal* stil. Let op je lichaamshouding en gezichtsuitdrukking.

Nachtmerrie!

Nachtmerries gaan vaak over iets dat je kwijt raakt, iets dat je ineens niet meer kan, dat je mensen om je heen anders op je reageren dan normaal, dat soort zaken. Nachtmerries beginnen vaak als normale situaties: 'Ik liep over straat, en toen ineens...'. In het laatste tableau wordt de hoofdpersoon wakker en merkt dat het maar een nachtmerrie was.

Jullie maken 4-6 tableaux over een nachtmerrie van een bepaalde rol. Eén van jullie gaat als die rol over de nachtmerrie vertellen. Steeds als de verteller in de handen klapt gaan de 'tableauspelers' in het volgende tableau staan.

Jullie maken een nachtmerrie van de volgende rol: De koning(in).

Tableaus: sta *helemaal* stil. Let op je lichaamshouding en gezichtsuitdrukking.

Nachtmerrie!

Nachtmerries gaan vaak over iets dat je kwijt raakt, iets dat je ineens niet meer kan, dat je mensen om je heen anders op je reageren dan normaal, dat soort zaken. Nachtmerries beginnen vaak als normale situaties: 'Ik liep over straat, en toen ineens...'. In het laatste tableau wordt de hoofdpersoon wakker en merkt dat het maar een nachtmerrie was.

Jullie maken 4-6 tableaux over een nachtmerrie van een bepaalde rol. Eén van jullie gaat als die rol over de nachtmerrie vertellen. Steeds als de verteller in de handen klapt gaan de 'tableauspelers' in het volgende tableau staan.

Jullie maken een nachtmerrie van de volgende rol: Een profvoetballer.

Tableaus: sta *helemaal* stil. Let op je lichaamshouding en gezichtsuitdrukking.

Nachtmerrie!

Nachtmerries gaan vaak over iets dat je kwijt raakt, iets dat je ineens niet meer kan, dat je mensen om je heen anders op je reageren dan normaal, dat soort zaken. Nachtmerries beginnen vaak als normale situaties: 'Ik liep over straat, en toen ineens...'. In het laatste tableau wordt de hoofdpersoon wakker en merkt dat het maar een nachtmerrie was.

Jullie maken 4-6 tableaux over een nachtmerrie van een bepaalde rol. Eén van jullie gaat als die rol over de nachtmerrie vertellen. Steeds als de verteller in de handen klapt gaan de 'tableauspelers' in het volgende tableau staan.

Jullie maken een nachtmerrie van de volgende rol: Een popster.

Tableaus: sta *helemaal* stil. Let op je lichaamshouding en gezichtsuitdrukking.

Nachtmerrie!

Nachtmerries gaan vaak over iets dat je kwijt raakt, iets dat je ineens niet meer kan, dat je mensen om je heen anders op je reageren dan normaal, dat soort zaken. Nachtmerries beginnen vaak als normale situaties: 'Ik liep over straat, en toen ineens...'. In het laatste tableau wordt de hoofdpersoon wakker en merkt dat het maar een nachtmerrie was.

Jullie maken 4-6 tableaux over een nachtmerrie van een bepaalde rol. Eén van jullie gaat als die rol over de nachtmerrie vertellen. Steeds als de verteller in de handen klapt gaan de 'tableauspelers' in het volgende tableau staan.

Jullie maken een nachtmerrie van de volgende rol: Een leerkracht (meester of juf).

Tableaus: sta *helemaal* stil. Let op je lichaamshouding en gezichtsuitdrukking.

Nachtmerrie!

Nachtmerries gaan vaak over iets dat je kwijt raakt, iets dat je ineens niet meer kan, dat je mensen om je heen anders op je reageren dan normaal, dat soort zaken. Nachtmerries beginnen vaak als normale situaties: 'Ik liep over straat, en toen ineens...'. In het laatste tableau wordt de hoofdpersoon wakker en merkt dat het maar een nachtmerrie was.

Jullie maken 4-6 tableaux over een nachtmerrie van een bepaalde rol. Eén van jullie gaat als die rol over de nachtmerrie vertellen. Steeds als de verteller in de handen klapt gaan de 'tableauspelers' in het volgende tableau staan.

Jullie maken een nachtmerrie van de volgende rol: Een politieagent.

Tableaus: sta *helemaal* stil. Let op je lichaamshouding en gezichtsuitdrukking.