

Titel: Superheld!

Groep: 8

Werkvorm(en): acteespel.

Activiteit: De kinderen verzinnen een superheldenverhaal en presenteren dat aan elkaar.

Benodigheden: het is prettig wanneer kinderen in deze les gebruik mogen maken van basismateriaal ter illustratie van hun superkrachten. Pittenzakjes, touw, een lap stof...

Opmerking: in de presentaties mogen niet meer dan vijf aanvalsbewegingen zitten om te voorkomen dat het één en al vechten en stoeien wordt.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les gaan acteren. Benadruk dat je bij acteespel 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: je doet je heldenkostuum aan, je vliegt door de lucht, je tilt een rotsblok op, je schiet spinnenwebben uit je pols.

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: *A je verzint een probleem en roept B de superheld. B begrijpt dan pas wie hij is -verzint ter plekke een naam en lost het probleem op.*

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan.

Kies een kind en roep: Help mijn katje durft niet meer uit de boom te komen! Stimuleer het kind heldhaftig op te komen en te roepen: 'Geen nood, hier is [verzin een naam bijvoorbeeld Kat-maaaaan!]' en laat het kind de scene succesvol afronden.

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 trekken zo twee superkrachten, deze komen uit een bestaande lijst gebaseerd op films en stripboeken. Je maakt een verhaal waarbij één of twee superhelden hun krachten moeten gebruiken. Let op: je hoeft niet per se te vechten in deze opdracht, doe je dat wel dan mogen er niet meer dan vijf aanvalsmomenten in zitten (schieten, of bewegingen zoals slaan).

Bespreek kort de aandachtspunten die op de opdrachtkaarten staan en de pictogrammen die je hebt gekozen. Maak maximaal vijf werkgroepen en deel de opdrachtkaarten uit, laat ieder groepje twee kaartjes met superkrachten trekken. Als de twee krachten niet bij elkaar passen wisselen ze er één om. Geef ze een kleine 10 minuten de tijd om te repeteren, applaudiseer na iedere uitvoering en bespreek kort na.

Extra informatie:

Op de pagina waar deze les op staat beschreven staat informatie over hoe je presentaties nabesprekt bij drama. Ook staan er adviezen over welke pictogrammen je kan uitprinten om de speltechniek te bespreken met je leerlingen.

Superheld!

Jullie hebben twee superkrachten, kies één of twee spelers uit om de superheld te spelen.

Twee dingen verzinnen.

1: Verzin een heldennaam die bij één van de twee superkrachten past eindigend op 'man', 'vrouw', 'woman', 'boy', 'girl', 'duo'....

2: Kies een plek passend bij de superkrachten (dus als de held het kan laten regenen moet je het verhaal niet binnen laten afspelen).

Jullie verhaal

Stap 1: laat onschuldige mensen in de problemen komen door toeval of Gemeneriken.

Stap 2: één of twee van de onschuldige mensen verzint een smoes en komt als held terug.

Stap 3: de onschuldige mensen worden gered.

Stap 4: afloop: held of helden komen als 'gewoon iemand' weer terug bij groep.

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.

Bij het uitbeelden van geweld niet meer dan vijf aanvalsmomenten.

Extra opdracht (als je er aan toe komt): in stap 3 verliest jullie held één van de twee superkrachten dus de reddingsactie mislukt bijna.

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

Superheld!

Jullie hebben twee superkrachten, kies één of twee spelers uit om de superheld te spelen.

Twee dingen verzinnen.

1: Verzin een heldennaam die bij één van de twee superkrachten past eindigend op 'man', 'vrouw', 'woman', 'boy', 'girl', 'duo'....

2: Kies een plek passend bij de superkrachten (dus als de held het kan laten regenen moet je het verhaal niet binnen laten afspelen).

Jullie verhaal

Stap 1: laat onschuldige mensen in de problemen komen door toeval of Gemeneriken.

Stap 2: één of twee van de onschuldige mensen verzint een smoes en komt als held terug.

Stap 3: de onschuldige mensen worden gered.

Stap 4: afloop: held of helden komen als 'gewoon iemand' weer terug bij groep.

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.

Bij het uitbeelden van geweld niet meer dan vijf aanvalsmomenten.

Extra opdracht (als je er aan toe komt): in stap 3 verliest jullie held één van de twee superkrachten dus de reddingsactie mislukt bijna.

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

Superheld!

Jullie hebben twee superkrachten, kies één of twee spelers uit om de superheld te spelen.

Twee dingen verzinnen.

1: Verzin een heldennaam die bij één van de twee superkrachten past eindigend op 'man', 'vrouw', 'woman', 'boy', 'girl', 'duo'....

2: Kies een plek passend bij de superkrachten (dus als de held het kan laten regenen moet je het verhaal niet binnen laten afspelen).

Jullie verhaal

Stap 1: laat onschuldige mensen in de problemen komen door toeval of Gemeneriken.

Stap 2: één of twee van de onschuldige mensen verzint een smoes en komt als held terug.

Stap 3: de onschuldige mensen worden gered.

Stap 4: afloop: held of helden komen als 'gewoon iemand' weer terug bij groep.

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.

Bij het uitbeelden van geweld niet meer dan vijf aanvalsmomenten.

Extra opdracht (als je er aan toe komt): in stap 3 verliest jullie held één van de twee superkrachten dus de reddingsactie mislukt bijna.

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

Superheld!

Jullie hebben twee superkrachten, kies één of twee spelers uit om de superheld te spelen.

Twee dingen verzinnen.

1: Verzin een heldennaam die bij één van de twee superkrachten past eindigend op 'man', 'vrouw', 'woman', 'boy', 'girl', 'duo'....

2: Kies een plek passend bij de superkrachten (dus als de held het kan laten regenen moet je het verhaal niet binnen laten afspelen).

Jullie verhaal

Stap 1: laat onschuldige mensen in de problemen komen door toeval of Gemeneriken.

Stap 2: één of twee van de onschuldige mensen verzint een smoes en komt als held terug.

Stap 3: de onschuldige mensen worden gered.

Stap 4: afloop: held of helden komen als 'gewoon iemand' weer terug bij groep.

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.

Bij het uitbeelden van geweld niet meer dan vijf aanvalsmomenten.

Extra opdracht (als je er aan toe komt): in stap 3 verliest jullie held één van de twee superkrachten dus de reddingsactie mislukt bijna.

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

Superheld!

Jullie hebben twee superkrachten, kies één of twee spelers uit om de superheld te spelen.

Twee dingen verzinnen.

1: Verzin een heldennaam die bij één van de twee superkrachten past eindigend op 'man', 'vrouw', 'woman', 'boy', 'girl', 'duo'....

2: Kies een plek passend bij de superkrachten (dus als de held het kan laten regenen moet je het verhaal niet binnen laten afspelen).

Jullie verhaal

Stap 1: laat onschuldige mensen in de problemen komen door toeval of Gemeneriken.

Stap 2: één of twee van de onschuldige mensen verzint een smoes en komt als held terug.

Stap 3: de onschuldige mensen worden gered.

Stap 4: afloop: held of helden komen als 'gewoon iemand' weer terug bij groep.

Acteren: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen, praat luid en duidelijk.

Bij het uitbeelden van geweld niet meer dan vijf aanvalsmomenten.

Extra opdracht (als je er aan toe komt): in stap 3 verliest jullie held één van de twee superkrachten dus de reddingsactie mislukt bijna.

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

Luchtmanipulatie. Uitleg: kan wind laten waaien, en wolken als mist laten verschijnen.	Weer regelen. Uitleg: kan het laten regenen, sneeuwen, waaien enzovoorts.	Energy Blasts. Uitleg: kan een krachtveld laten ontstaan waardoor van alles en iedereen omvalt.
Elektrische manipulatie. Uitleg: kan apparaten aan en uitzetten, maar ook elektriciteit opwekken en daarmee tegenstanders uitschakelen.	Aardbevingen. Uitleg: kan de grond laten schudden.	Explosieve scheten. Uitleg: kan door een wind te laten een explosie veroorzaken.
Geneest anderen. Uitleg: kan een gewonde supersnel genezen.	Onsterfelijkheid. Uitleg: wat er ook gebeurt, deze held kan niet sterven.	Onzichtbaarheid. Uitleg: kan zich onzichtbaar maken en ergens anders ineens weer opduiken.
Onkwetsbaarheid. Uitleg: kan niet gewond raken, wat er ook gebeurt.	Voorkennis. Uitleg: ziet wat er in de toekomst gaat gebeuren (bijv. wanneer er gevaar aankomt).	Hypnotiserende kracht. Uitleg: kan mensen dingen laten geloven door ze magisch te hypnotiseren.
Gedaanteverwisseling. Uitleg: kan zichzelf veranderen in wie of wat hij/zij wil.	Kan de tijd op pauze zetten. Uitleg: klapt in handen en alles staat stil.	Telepathie. Uitleg: kan een boodschap zo sturen dat iemand anders het als een stem in zijn/haar hoofd hoort.
Telekinese. Uitleg: kan dingen op afstand laten bewegen.	Supersnelheid. Uitleg: is sneller dan het licht.	Tijdreizen. Uitleg: kan terug of vooruit in de tijd (ook een paar minuten, niet alleen jaren).