

Groep 1: familie Beer gaat op vakantie.

Vertelpantomime: Vertelpantomime is een werkvorm waarbij je een verhaal vertelt dat synchroon aan de vertelling wordt uitgebeeld door de kinderen. Als er dus staat 'Vertel...' is het de bedoeling dat de kinderen gelijktijdig met jou vertelling meespelen.

Tips vertelpantomime"

A: vertel coachend, bijvoorbeeld: de kabouters staan op, wrijven in hun ogen –goed zo kabouters- en kammen hun baardjes en staartjes. Ze doen hun raam open...

B: zet een streep op de grond voor de hoofdpersoon of hoofdpersonen als veilige zone voor enthousiaste andere personages in het verhaal.

C: vertel met dialogen (spreekteksten).

D: doe gebaren e.d. mee zodat het duidelijk is wat je bedoelt.

Tip: vertel zonder papier in je handen, print de spiekbrieven uit en hang die ergens neer zodat je je handen vrij hebt.

Warming up:

De kinderen staan verspreid door het lokaal.

Spelvraag 1: welke dieren wonen er in een bos?(laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: herten, konijnen, wilde zwijnen.

De start: hebben we alles?

Vertellen: vertel dat familie Beer op vakantie gaat. Vertel ook dat er een mamabeer, een papabeer en een babybeer is.

Spelvraag 2: wat moet je inpakken als je op vakantie gaat? (laat het gebruik van een aantal voorwerpen klassikaal uitspelen).

Suggesties: knuffel, tandenborstel, zwembroek.

1: iedereen is druk.

Vertel dat iedereen druk is met de voorbereiding.

A: Papabeer doet zware koffers in de auto.

Denkbeeldig omkleden: doe sterke spierballen aan, sterke berenbenen enz.

Til de koffers, loop naar de auto, gooi ze in de koffervak. Herhaal dat.

B: Mamabeer smeert berenboterhammen voor onderweg.

Denkbeeldig omkleden: doe een mooie zonnehoed op.

Boterham in de ene hand, boter smeren, honing er op, andere boterham er op. Maak zo een hoge toren.

C: Babybeer zit op het speelkleed.

Denkbeeldig omkleden: doe een babypet op.

Spelvraag 3: wat zit er in de speelgoedkist van babybeer? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

2: pech onderweg.

De kinderen zitten in rijen naast elkaar op de grond alsof ze in een auto zitten. Ook al rijdt de auto straks blijft iedereen op zijn plek op de grond zitten.

Herhaling: mamabeer zegt 'Ehm, doen jullie wel je riem goed vast?'
Maak klassikaal de beweging alsof je een autogordel vastmaakt en zeg 'Klik!'.

Vertel dat vader de sleutel van de auto omdraait.
Dat de auto wat schudt (de kinderen schudden mee).
Een bocht de ene kant op (de kinderen buigen mee).
Een bocht de andere kant op (de kinderen buigen mee).
Berg op (kinderen buigen achterover).
Berg af (kinderen buigen voorover).

Stop: er is iets mis met de auto!

'Wat een pech!' zegt papabeer, en iedereen zegt hem na.

Spelvraag 4: wat kan er aan de hand zijn?
Suggestie: de band is lek, de motor is kapot, het wiel is er af.

Kies één suggestie uit en repareer de auto met de hele groep.
Stap daarna weer in de auto.
Herhaling: mamabeer zegt 'Ehm, doen jullie wel je riem goed vast?' [klik!]
Rij weer een stuk en rem.

3: het strand!

'We zijn bij het strand!' zegt mamabeer.
Doe je zwemkleding aan.

Spelvraag 5: wat doe je op het strand? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).
Suggesties: spelen met een schep en emmer, overgooien met een bal, schelpen zoeken.

Maar dan gaat het regenen.
'Wat een pech!' zegt papabeer, en iedereen zegt hem na.

Stap daarna weer in de auto.
Herhaling: mamabeer zegt 'Ehm, doen jullie wel je riem goed vast?' [klik!]
Rij weer een stuk en rem.

4: het vakantiebed.

'We zijn bij onze slaappleats!' zegt mamabeer.

Spelvraag 6: waar kan je slapen als je op vakantie bent?
Suggesties: in een tent, in een hotel, in een vakantiehuisje.

Kies er één uit en speel dat je daar gaat slapen: tandenpoetsen, in je bed, licht uit.

Maar ze kunnen niet slapen!
'Wat een pech!' zegt papabeer, en iedereen zegt hem na.

Spelvraag 7: waarom kunnen de beren niet slapen in hun vakantiebed?
Suggesties: muggen, te warm, nachtmerries.

Kies er één uit en speel dat de beren uiteindelijk toch in slaap vallen.

© All content dramamethode dramaland copyright: www.dramaland.nl

Ontknoping: papabeer heeft heimwee.

Vertel dat papabeer slecht heeft geslapen, en eigenlijk gewoon naar huis wil.

Stap weer in de auto.

Herhaling: mamabeer zegt 'Ehm, doen jullie wel je riem goed vast?' [klik!]

Rij weer een stuk en rem.

Vertel dat nu de beren thuis zijn iedereen heel blij is. Ze zijn bij hun eigen spullen en iedereen kan doen wat hij het fijnste vindt.

Laat de kinderen nog even vrij bewegen als berenfamilie en sluit dan af.

Einde.

Wat is een spelvraag?

Een spelvraag is een vraag waarvan één of meerdere antwoorden (veelal klassikaal) worden uitgebeeld. Kleur het spel in, daarmee bedoelen we dat je niet alleen de vraag stelt en de antwoorden laat uitbeelden, maar het spel daar omheen ook meepakt.

Dus niet zo:

Jij: 'Wat doe je op het strand?'

Kind antwoordt: 'Spelen met zand'.

Jij: 'Goed zo, spelen met zand. Ga maar spelen met zand '.

Maar zo:

Jij: 'Wat doe je op het strand?'

Kind antwoordt: 'Spelen met zand'.

Jij: 'Goed zo, spelen met zand. Smeer je je wel eerst goed in? Zoek maar in de tas naar je schep.

Hee kijk: een handdoek. Da's handig om op te zitten... '

Enzovoorts.

Hiermee stimuleer je de het voorstellingsvermogen en de woordenschat van de kinderen.

Groep 2: Doornroosje

Werkvorm: werken met prenten.

Je vertelt een verhaal waarbij naar aanleiding van prenten wordt uitgebeeld.

Tip: print het bestand dubbelzijdig en bij voorkeur op A3-formaat af, als je de prent aan de kinderen laat zien kan je aan de achterkant de lesinhoud lezen.

Warming up:

De kinderen staan verspreid in het lokaal.

Spelvraag: wat kunnen feeën en tovenaars? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: vliegen, zichzelf omtoveren in dieren, dierentaal spreken, cadeautjes toveren.

Vertellen: vertel dat de koning en de koningin van het sprookjesbos een baby'tje hebben gekregen, een klein prinsesje. Vertel ook dat ze alle feeën en tovenaars hebben uitgenodigd om naar het kindje te komen kijken, en dat ze allemaal een cadeautje hebben getoverd.

Individuele spelvraag: vraag één kind wat ze voor cadeautje heeft getoverd. Ze laat het cadeautje zien door het gebruik ervan uit te beelden.

De andere kinderen raden het en doen het uitbeelden na.

Vraag een paar kinderen wat ze voor het prinsesje hebben getoverd.

Prent 1: het geboortefeest

Vertellen: vertel dat op het geboortefeest in het kasteel ineens een heks verschijnt. Ze is boos dat ze niet is uitgenodigd voor het geboortefeest en spreekt een vloek uit: de prinses zal op haar vijftiende gestoken worden door een spinnenwiel en dood neervallen. Vertel dat iedereen schrikt, en de heks snel wegrent.

Klassikaal spelen: zwaai met je toverstaf boven je hoofd en roep 'honderd jaren slapen'.



Prent 2: de verjaardagstaart

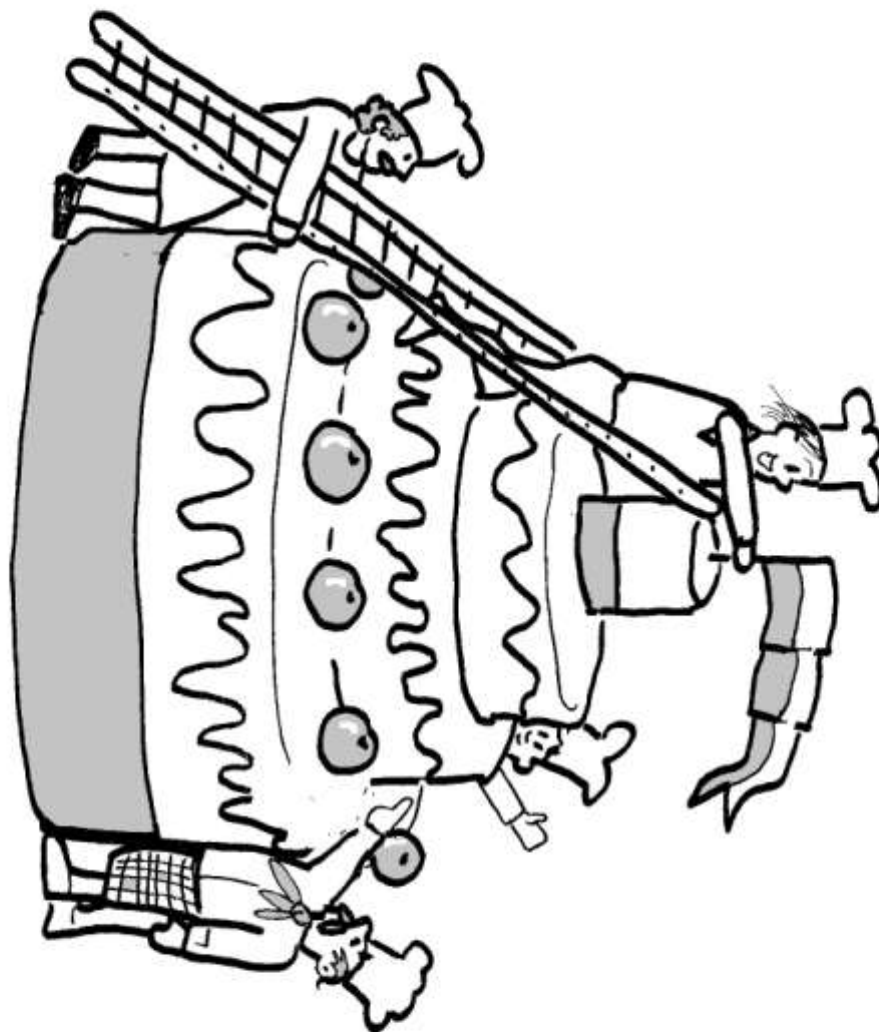
Vertellen: vertel dat de vloek niet kan worden gebroken maar wel kan worden veranderd in honderd jaren slapen. Vertel ook dat de koning alle spinnenwielen laat verbranden en dat het prinsesje vrolijk opgroeit en 15 wordt. Vertel dat 100 bakkers al drie weken bezig zijn om een verjaardagstaart te maken.

Denkbeeldig omkleden: koksmuts op, dikke buik aan, schort om, snor onder je neus.

Coachen: ze melken de koeien voor de slagroom, ze rapen eieren voor het beslag, ze oogsten tarwe voor het beslag, ze plukken kersen voor op de taart.

Spelvraag: wat doen bakkers allemaal om zo'n grote taart te kunnen bakken? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen)

Suggesties: beslag kloppen, slagroom spuiten, deeg kneden, letters schrijven met chocola.



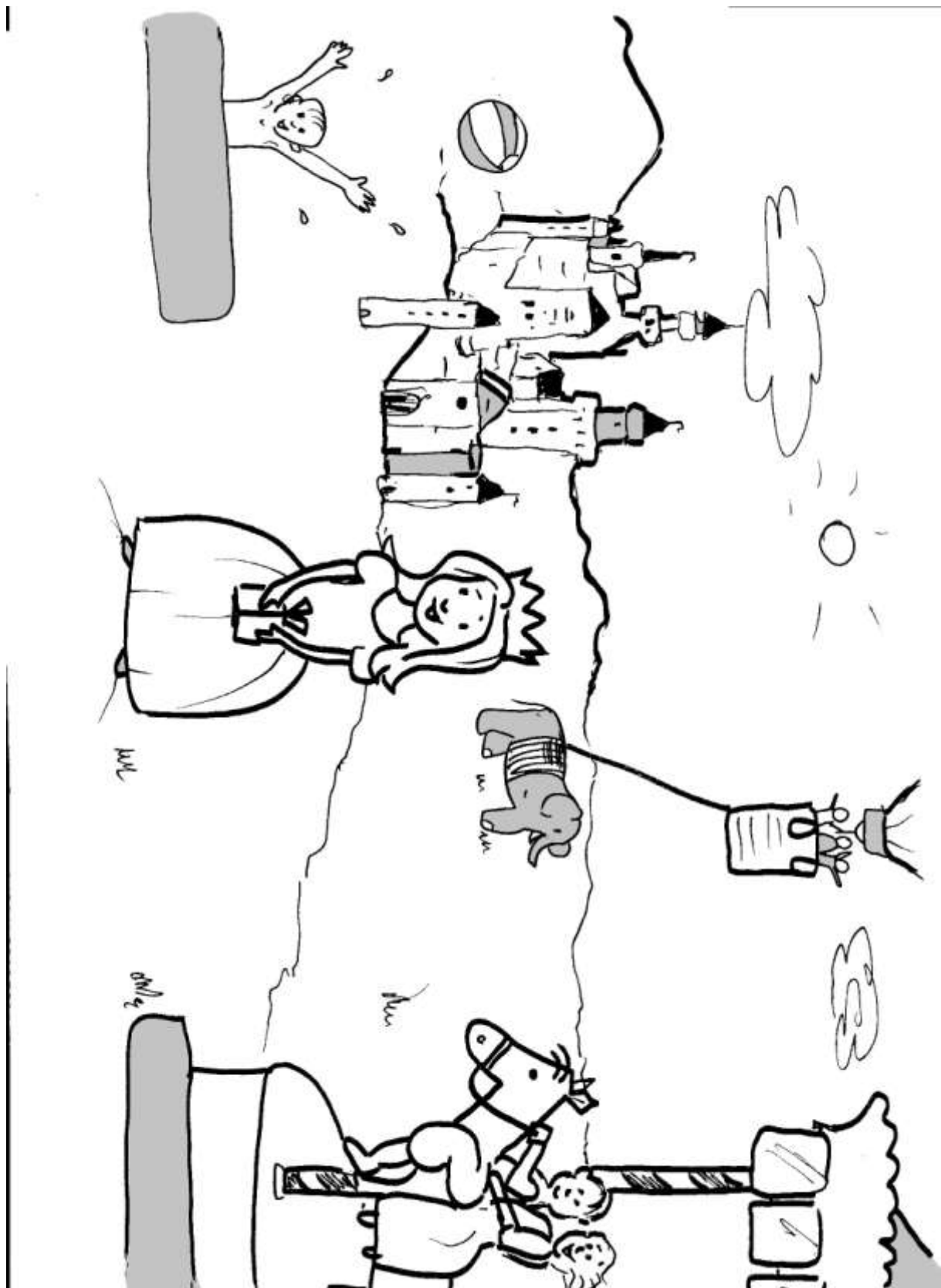
Prent 3: het verjaardagsfeest

Vertel dat het de mooiste verjaardag ooit is: alle vrienden en vriendinnen mogen komen en doen wat ze willen, want in het sprookjeskasteel zijn veel leuke dingen.

Spelvraag: wat doet Doornroosje allemaal met haar vrienden? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: in de draaimolen, bowlen, zwemmen, disco.

Iedereen gaat zitten op de banken.



Prent 4: het spinnenwiel

Vertellen: vertel dat tussen alle cadeautjes één cadeau erg opvalt. Het cadeau dat de heks er stiekem tussen heeft gezet. Vertel dat Doornroosje het meeneemt naar haar kamer en het daar uitpakt, er zit een spinnenwiel in. Vertel ook dat ze gaat spinnen.

Uitbeelden wat jij vertelt (vertelpantomime): trap met je voet op het pedaal en maak met je handen van de wol een mooie draad. Maar auw! Kijk naar je vinger en val in een diepe slaap.

Vertellen: vertel dat iedereen in en om het kasteel in slaap valt. Alle vriendjes op de verjaardag, de koks, de koning en koningin, iedereen. Vertel ook dat er een grote rozenstruik om het kasteel groeit waar een bijzondere prins pas honderd jaar later doorheen kan komen. Hij vindt Doornroosje en geeft haar een kus.

De kinderen gaan verspreid in het lokaal liggen.

Uitbeelden wat jij vertelt (vertelpantomime): de vrienden van Doornroosje doen hun ogen open. Wrijf in je ogen, rek je uit na honderd jaar te hebben geslapen, kijk om je heen. Wat is er gebeurd?

Was er een feest?



Prent 5: de trouwerij.

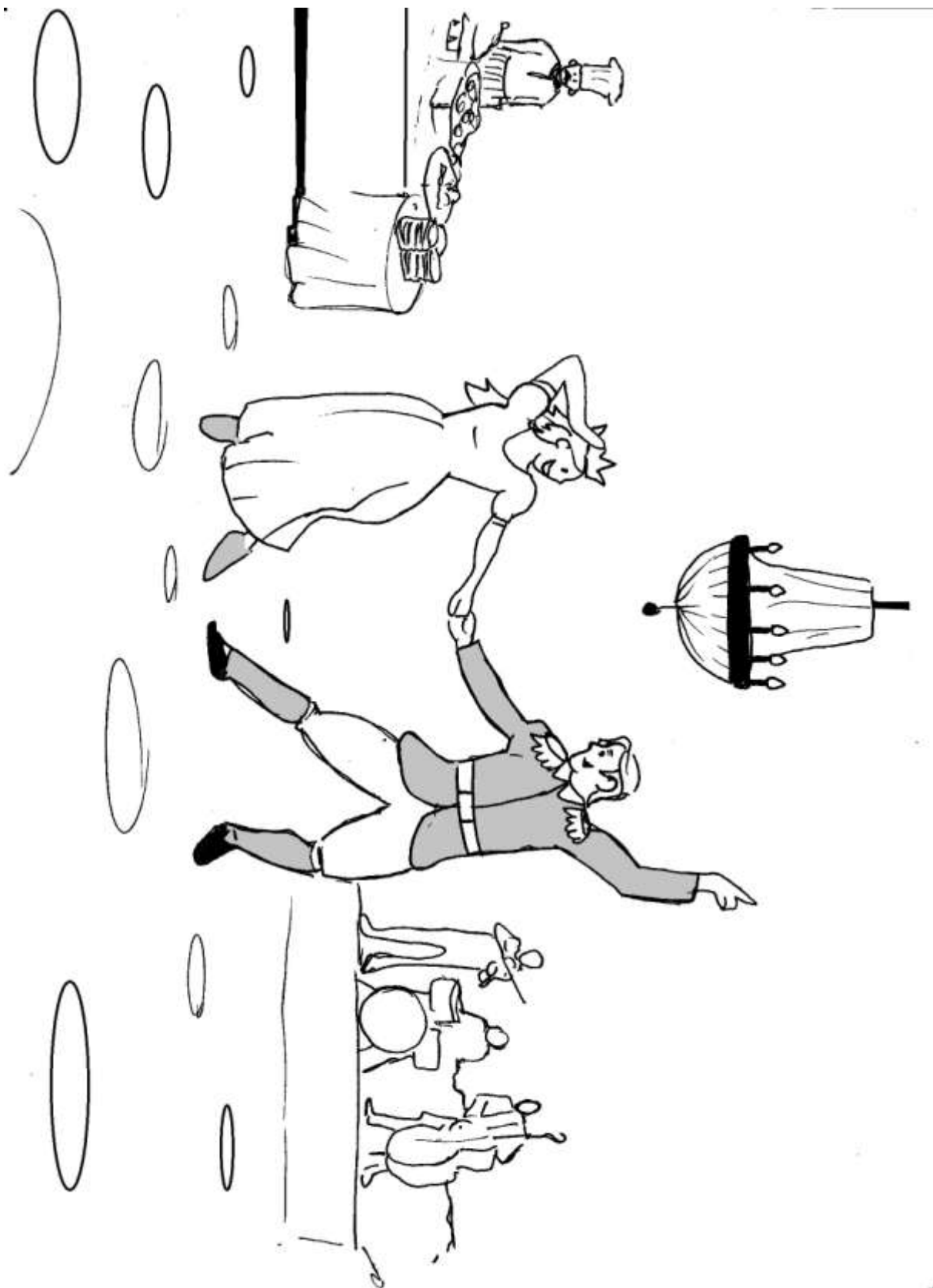
vertel dat er inderdaad een feest is: de trouwerij van Doornroosje en haar prins.

En er wordt enorm gefeest!

Spelvraag: wat doe je op een bruiloft? (laat een aantal antwoorden klassikaal uitspelen).

Suggesties: netjes aankleden, handjes schudden en feliciteren, dansen, eten en drinken.

Einde.



Titel: Pittenzakplezier.

Groep: 3

Werkvorm(en): objectenspel.

Activiteit: De kinderen veranderen voorwerpen van betekenis, en verzinnen een verhaal.

Benodigdheden: pittenzakken, 5 verschillende objecten zoals een touw, een lap, een krukje, een emmer, een plastic fles, een stok (zie 'opmerking').

Opmerking: Een veilig alternatief voor de stok: wikkel wat dik papier of karton om een stok en zet het vast met plakband. Haal de stok er tussenuit en je hebt een 'kartonnen stok'.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les voorwerpen van betekenis gaan veranderen. Illustreer de voorwerp door een pittenzak te pakken en die te veranderen in bijvoorbeeld een spons die je in een denkbeeldige emmer sop doet, uitknijpt en iets schoonmaakt.

Warming up klassikaal.

Deel pittenzakken uit. De groep staat verspreid in het lokaal.

Instructie: *Je krijgt straks spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met een klasgenoot. Je verandert de pittenzak steeds van betekenis.*

Spelopdrachten: poets je schoenen, kam je haar, doe tandpasta op je tandenborstel, doe lippenstift op je lippen, haal gel uit een tube en smeer het in je haar...

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: *Je telefoneert, je eet samen iets, je speelt tafeltennis, je laat elkaar speelgoed zien...*

Extra: *Verzin iets om samen te doen. Ga daarna naar een ander tweetal en laat om beurten aan elkaar zien wat je hebt bedacht.*

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een bepaalde plek of situatie zo in te studeren dat het publiek het kan raden. Daarbij verander je de pittenzakken in iets anders en je mag er niet bij praten.*

Verdeel de groep in werkgroepen en geef iedere groep een opdrachtkaart. Laat ze zelfstandig ruim vijf minuten oefenen waarna ze het aan elkaar mogen presenteren. Geef iedere werkgroep applaus en bespreek het kort na.

Het circus.

Het restaurant.

Overblijven op school.

Op een verjaardag.

Een orkest.

Titel: het Weer.

Groep: 4.

Werkvorm(en): tableaux.

Activiteit: de kinderen verzinnen tableaux van de seizoenen en presenteren die aan elkaar.

Benodigdheden: fluitje o.i.d. om het spel te 'bevriezen'.

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 het heel koud heeft.

Warming up tweetallen: 'Kleien'.

De groep zit in tweetallen in het lokaal op de grond, ze bepalen wie A is en wie B.

Doe vóór: je kiest een kind dat jouw 'kleipoppetje' mag zijn. Het kind staat neutraal, jij zet bijvoorbeeld een arm in een bepaalde houding. Als je de arm loslaat moet het kind de arm in die houding laten staan. Zo kun je de vingers, het hoofd, de benen neerzetten zoals jij dat wilt en kun je zelfs een standbeeld met betekenis maken. Dit gaan de kinderen in tweetallen oefenen. Loop hierbij niet rond.

Geef kinderen even de tijd en laat ze dan wisselen, het kind dat het 'kleipoppetje' was mag nu de ander in een houding neerzetten.

Warming up klassikaal.

Inleiding: Bespreek in een kort voorgesprek de seizoenen en leg daarbij de nadruk op de beleving c.q. bijpassende handelingen. Daarna gaan kinderen verspreid door het lokaal staan.

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 beweegt na het fluitje.*

Spelopdrachten: Je loopt tegen de wind in, je loopt met een paraplu, je schaatst, je speelt met sneeuw, je speelt buiten met een bal, je plukt bloemen, je smeert jezelf in, je eet een ijsje (verzin zo nodig zelf meer).

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

Kern.

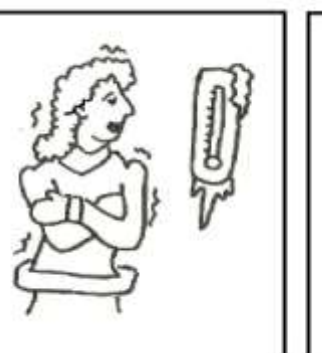
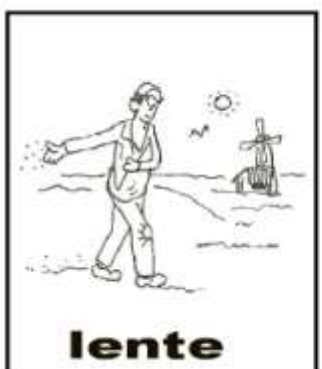
De groep zit in hoefijzeropstelling

Instructie: *In jullie groepje krijgen jullie een seizoen toegewezen, daar maak je één z.g. 'foto' van. Je krijgt daar een blad met afbeeldingen bij. Die hoeft je niet na te doen, jullie mogen je 'foto' zo maken als je zelf wil.*

Opdrachten: winter, herfst, lente en zomer.

Maak werkgroepen en deel de afbeeldingen uit.

Opmerking: Bij het uitvoeren in de leskern, sluit het publiek steeds de ogen terwijl de spelers de tableaux klaarzetten. Jij geeft het teken waarop het publiek mag kijken (bijvoorbeeld: *Drie, twee, één: bevries. Het publiek mag de ogen openen.*)



Groep 5: Charade.

Werkvorm(en): pantomime.

Activiteit: De kinderen presenteren een charade aan elkaar.

Benodigheden: papier en pen voor iedere werkgroep, bord of A3 en pen.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les pantomime gaan spelen. Speel ter illustratie van de werkvorm een werkwoord. Vermeld dat je bij deze werkvorm niet mag praten en geen echte spullen mag gebruiken.

Warming up tweetallen.

De groep zit in tweetallen in het lokaal op de grond, ze bepalen wie A is en wie B.

Instructie: A speelt dat hij een voorwerp gebruikt, B noemt een beroep dat zo'n voorwerp dagelijks nodig heeft. Daarna noemt A eventueel het beroep dat hij in zijn hoofd had en wisselen de spelers.

! Je mag het gebruik van wapens niet uitbeelden.

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Jij speelt dat je met een schaar knipt, het kind zegt bijvoorbeeld 'kapper'. De kinderen gaan staan en 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. Schrijf een z.g. stamwoord op bord of A3 papier, het liefst een woord waar geen dubbele letters in zitten. Iedere letter van het woord is de startletter van een te spelen werkwoord. Voorbeeld:

P poetsen
A aaien
R rekenen
T trillen
I inschenken
J jojoën

'Partij' is hier dus het z.g. stamwoord.

Bespreek welke werkwoorden aardig zijn om uit te beelden en bespreek de betekenis van die werkwoorden. Geef wanneer jij dat nodig acht aan welk soort woorden je straks niet uitgebeeld wilt zien.

Maak groepjes en geef ieder groepje een pen en papier. De kinderen verzinnen een stamwoord met zes letters en kiezen hun werkwoorden uit.

De groepjes voeren de werkwoorden (die samen dus het z.g. stamwoord vormen) uit, het publiek noteert de werkwoorden en probeert zo het stamwoord bij elkaar te puzzelen. Ze mogen daarbij fluisteren. Het uitvoeren van de werkwoorden gebeurt op 'leesvolgorde', het werkt het beste als steeds één kind een werkwoord uitbeeldt. Pas als alle groepjes hebben uitgevoerd worden de stamwoorden besproken.

Afsluiting:

Mime estafette. Twee helften van de groep zitten op stoelen in twee rijen tegenover elkaar, aan het hoofd van iedere rij staan twee stoelen haaks op de rijen. Op de buitenste stoelen liggen twee stapels met evenveel kaartjes, op die kaartjes staan werkwoorden. De eerste twee spelers in de rij pakken een kaartje, lezen wat er op staat, leggen hem op de andere stoel met de letters naar beneden, gaan naar hun team en mimen hun werkwoord. Als het geraden is sluiten ze achter in de rij aan, alle spelers schuiven daarvoor een plaatsje op. De tweede in de rij pakt een kaartje enz. Welk team is het eerste klaar ?

Werkwoorden bijvoorbeeld: *lachen, lopen, zwaaien, slaan, tanden poetsen, sluipen, dansen, huilen, zingen, fietsen, auto rijden, paardrijden, zwemmen, timmeren, zagen, tekenen, typen, huppelen, koken, schieten, skiën, tennissen, golfen, touwtje springen, schrijven, eten, drinken, vliegen, scheppen, slapen, honkballen enzovoorts.*

Zie 'benodigdheden' voor de werkwoordkaarten.

lachen.

auto rijden.

lopen.

paardrijden.

zwaaien.

zwemmen.

slaan.

timmeren.

tanden poetsen.

zagen.

sluipen.

tekenen.

dansen.

typen.

huilen.

huppelen.

zingen.

koken.

fietsen.

schieten.

skiën.

honkballen.

tennissen.

gewichtheffen.

golfen.

drinken.

touwtje

zonnen.

springen.

schilderen.

schrijven.

voetballen.

drinken.

graven.

vliegen.

struikelen.

scheppen.

juichen.

slapen.

vissen.

roeien.

gapen.

gillen.

hinkelen.

rappen.

niezen.

eten.

neus snuiten.

fluiten.

roeien.

aanbellen.

telefoneren.

Groep 6: Sport & Spel

Werkvorm(en): pantomime.

Activiteit: De kinderen verzinnen een pantomimepresentatie over een sport of spel en presenteren dat aan elkaar.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les pantomime gaan spelen. Speel ter illustratie van de werkvorm alsof je aan het darten bent en vraag wat je uitbeeldt.

Vermeld dat je bij deze werkvorm niet mag praten en geen echte spullen mag gebruiken.

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: speel tennis, honkbal, ga zwemmen, ga sjoelen, bowlen, gamen. (spelcomputer).

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

Warming up tweetallen.

De groep zitten in tweetallen in het lokaal op de grond, ze bepalen wie a is en wie b.

Instructie: *a beeldt een spel uit voor b, in plaats van het te raden speelt b mee zodra hij het spel snapt. Daarna wisselen jullie, als beiden een spel hebben uitgebeeld doe je hetzelfde met een sport.*

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Kies een kind en ga knikkeren, stimuleer dat het kind met je mee knikkert. Laat voor het kind applaudiseren. 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 krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een pantomimepresentatie te maken. Daarin staat een sport of spel centraal.*

Opdrachten: *schoolpleinspel, koningsdagspel, een balsport, een wintersport en een watersport.*

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).

Sport & Spel.

Jullie maken een presentatie over de volgende sport: atletiek.

Stap 1: jullie spelen, niets aan de hand.

Stap 2: er gebeurt iets onverwachts. *

Stap 3: de afloop.



Stap 4: verder spelen/sporten.

Pantomime: niet spreken, geen echte voorwerpen gebruiken.

Zorg dat er geen geweld in jullie presentatie voorkomt.

Wat heb je in je hand? Hoe mime je dat?

* probeer verder te denken dan vallen/blessen.



Opdrachten:

Sport & Spel.

Jullie maken een presentatie over het volgende spel: een schoolpleinspel.

- Stap 1: jullie spelen, niets aan de hand.
- Stap 2: er gebeurt iets onverwachts. *
- Stap 3: de afloop.
- Stap 4: verder spelen/sporten.

Pantomime: niet spreken, geen echte voorwerpen gebruiken.
Zorg dat er geen geweld in jullie presentatie voorkomt.
Wat heb je in je hand? Hoe mime je dat?

* probeer verder te denken dan vallen/blessen.

Sport & Spel.

Jullie maken een presentatie over het volgende spel: een koningsdagspel.*

- Stap 1: jullie spelen, niets aan de hand.
- Stap 2: er gebeurt iets onverwachts. **
- Stap 3: de afloop.
- Stap 4: verder spelen/sporten.

Pantomime: niet spreken, geen echte voorwerpen gebruiken.
Zorg dat er geen geweld in jullie presentatie voorkomt.
Wat heb je in je hand? Hoe mime je dat?

* een spel dat op koningsdag wordt gespeeld zoals zaklopen, spijkerbroek hangen, koek happen, appel/snoep happen...
** probeer verder te denken dan vallen/blessen.

Sport & Spel.

Jullie maken een presentatie over de volgende sport: een balsport.

- Stap 1: jullie spelen, niets aan de hand.
- Stap 2: er gebeurt iets onverwachts. *
- Stap 3: de afloop.
- Stap 4: verder spelen/sporten.

Pantomime: niet spreken, geen echte voorwerpen gebruiken.
Zorg dat er geen geweld in jullie presentatie voorkomt.
Wat heb je in je hand? Hoe mime je dat?



* probeer verder te denken dan vallen/blessen.

Sport & Spel.

Jullie maken een presentatie over de volgende sport: een wintersport

Stap 1: jullie spelen, niets aan de hand.

Stap 2: er gebeurt iets onverwachts. *

Stap 3: de afloop.

Stap 4: verder spelen/sporten.

Pantomime: niet spreken, geen echte voorwerpen gebruiken.

Zorg dat er geen geweld in jullie presentatie voorkomt.

Wat heb je in je hand? Hoe mime je dat?

* probeer verder te denken dan vallen/blessen.

Sport & Spel.

Jullie maken een presentatie over de volgende sport: een watersport.

Stap 1: jullie spelen, niets aan de hand.

Stap 2: er gebeurt iets onverwachts. *

Stap 3: de afloop.

Stap 4: verder spelen/sporten.

Pantomime: niet spreken, geen echte voorwerpen gebruiken.

Zorg dat er geen geweld in jullie presentatie voorkomt.

Wat heb je in je hand? Hoe mime je dat?

* probeer verder te denken dan vallen/blessen.



Titel: Vakantie in het water.

Groep: 7.

Werkvorm(en): tableaux.

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 voetbalt.

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. Je krijgt hele normale dingen te spelen die je op vakantie zou kunnen doen. Alleen zorg je ervoor dat het helemaal verkeerd loopt, je maakt van iets heel simpels een kleine ramp. Als ik zeg 'eet een boterham', zorg jij ervoor dat je dat eerst heel normaal doet, maar je dan bijvoorbeeld vreselijk verslikt.*

Spelopdrachten: slapen, tent opzetten, zwemmen, wandelen, onder een boom zitten.

Warming up tweetallen.

De groep zit in tweetallen in het lokaal, ze bepalen wie A is en wie B.

Instructie: *A maakt twee vakantiefoto's van B. A bepaalt de eerste, B de tweede. De eerste is een gewone, B een foto waarbij het fout gaat.*

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Jij zegt tegen een kind dat je een vakantiefoto wil maken in het zwembad. Met een denkbeeldig fototoestel maak je foto één, het kind neemt een pose aan alsof het zwemt. In foto twee verzint het kind wat er mis zou kunnen gaan en gaat in een pose staan waarin dat idee naar voren komt.

De kinderen verzinnen verder zelf hun spelsituaties en wisselen zo lang om totdat je aangeeft dat ze weer mogen gaan zitten.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om drie tableaux, z.g. vakantiefoto's van een gezin te maken. Hun vakantie gaat echter helemaal verkeerd. Verzin zelf waar de reis naar toe gaat.*

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

Opmerking: Bij het uitvoeren in de leskern, sluit het publiek steeds de ogen terwijl de spelers de tableaux klaarzetten. Jij geeft het teken waarop het publiek mag kijken.

Optioneel: je kunt ervoor kiezen om, wanneer de tableaux zijn gemaakt en gepresenteerd, het verhaal te laten spelen. De kinderen studeren dan het spel in dat zich tussen de vakantiefoto's afspeelt.



Bijlage 1:

Een vervelende vakantie.

Een tableau is een 'uitgebeelde foto'.

Verdeel jezelf in zo gelijk mogelijk in 'vakantiegangers' (een gezin) en bijvoorbeeld mensen die te hulp schieten. Bepaal zelf wat de vakantieplek is waar het zich afspeelt, en wat jullie daar doen.

Tableau 1: alles gaat goed.

Tableau 2: het gaat helemaal fout.

Tableau 3: hoe loopt het af?

Extra tableau (als je er aan toe komt): de terugreis.

Let op: sta helemaal stil en zorg er voor dat er geen geweld in voor komt.

Een vervelende vakantie.

Een tableau is een 'uitgebeelde foto'.

Verdeel jezelf in zo gelijk mogelijk in 'vakantiegangers' (een gezin) en bijvoorbeeld mensen die te hulp schieten. Bepaal zelf wat de vakantieplek is waar het zich afspeelt, en wat jullie daar doen.

Tableau 1: alles gaat goed.

Tableau 2: het gaat helemaal fout.

Tableau 3: hoe loopt het af?

Extra tableau (als je er aan toe komt): de terugreis.

Let op: sta helemaal stil en zorg er voor dat er geen geweld in voor komt.

Een vervelende vakantie.

Een tableau is een 'uitgebeelde foto'.

Verdeel jezelf in zo gelijk mogelijk in 'vakantiegangers' (een gezin) en bijvoorbeeld mensen die te hulp schieten. Bepaal zelf wat de vakantieplek is waar het zich afspeelt, en wat jullie daar doen.

Tableau 1: alles gaat goed.

Tableau 2: het gaat helemaal fout.

Tableau 3: hoe loopt het af?

Extra tableau (als je er aan toe komt): de terugreis.

Let op: sta helemaal stil en zorg er voor dat er geen geweld in voor komt.

Een vervelende vakantie.

Een tableau is een 'uitgebeelde foto'.

Verdeel jezelf in zo gelijk mogelijk in 'vakantiegangers' (een gezin) en bijvoorbeeld mensen die te hulp schieten. Bepaal zelf wat de vakantieplek is waar het zich afspeelt, en wat jullie daar doen.

Tableau 1: alles gaat goed.

Tableau 2: het gaat helemaal fout.

Tableau 3: hoe loopt het af?

Extra tableau (als je er aan toe komt): de terugreis.

Let op: sta helemaal stil en zorg er voor dat er geen geweld in voor komt.

Een vervelende vakantie.

Een tableau is een 'uitgebeelde foto'.

Verdeel jezelf in zo gelijk mogelijk in 'vakantiegangers' (een gezin) en bijvoorbeeld mensen die te hulp schieten. Bepaal zelf wat de vakantieplek is waar het zich afspeelt, en wat jullie daar doen.

Tableau 1: alles gaat goed.

Tableau 2: het gaat helemaal fout.

Tableau 3: hoe loopt het af?

Extra tableau (als je er aan toe komt): de terugreis.

Let op: sta helemaal stil en zorg er voor dat er geen geweld in voor komt.

Een vervelende vakantie.

Een tableau is een 'uitgebeelde foto'.

Verdeel jezelf in zo gelijk mogelijk in 'vakantiegangers' (een gezin) en bijvoorbeeld mensen die te hulp schieten. Bepaal zelf wat de vakantieplek is waar het zich afspeelt, en wat jullie daar doen.

Tableau 1: alles gaat goed.

Tableau 2: het gaat helemaal fout.

Tableau 3: hoe loopt het af?

Extra tableau (als je er aan toe komt): de terugreis.

Let op: sta helemaal stil en zorg er voor dat er geen geweld in voor komt.

Titel: Slowmo voetbal mysterie

Groep: 8

Werkvorm(en): acteespel, pantomime.

Activiteit: De kinderen verzinnen een presentatie over een voetbalwedstrijd met een slow motion moment en presenteren dat aan elkaar.

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. Vertel dat deze les over voetbal gaat maar dat er geen voetbal in het spel kan komen omdat die niet in slow motion mee beweegt.

Warming up klassikaal.

De groep staat verspreid in het lokaal.

Instructie: *Je krijgt spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met een klasgenoot. De voert eerst de opdracht uit, daarna krijg je een seintje en doe je precies hetzelfde maar dan vertraagd: in slow motion.*

- je volgt een voetbalwedstrijd je club scoort bijna maar mist.
- je neemt een penalty en hij zit.
- je wil ingooien maar er poept een duif op je hoofd.
- je wil een bal aannemen maar hij komt tegen je neus.

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 spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met andere tweetallen. De opdracht voer je in slow motion uit, denk daarbij aan je gezichtsuitdrukking en maak grote gebaren. Je moet er bij praten of geluid bij maken, dat klinkt dan ook vertraagd.*

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan: zeg dat jij de keeper bent die uit wil gooien en dat de (denkbeeldige) keihard in het gezicht van een teamgenoot (het kind) gooit.

Hierna gaan de kinderen met onderstaande spelopdrachten aan de slag.

Je laat de spelaanwijzing uitvoeren in slow motion, met daarbij de aanwijzing dat ze hun snelheid op elkaar moeten aanpassen (de één mag niet sneller dan de ander).

Let op: als het goed gaat, laat de kinderen dan ook met vertraagd geluid spelen.

A is de scheidsrechter, je geeft B een rode kaart, B begint te huilen

B is de scheidsrechter, je blijft fluiten op je fluitje A wordt er doof van

A blesseert zich, B komt een grote beenwond verzorgen maar vindt het vies om te doen

B blesseert zich en verliest het bewustzijn, A probeert hem bij te brengen: dat lukt onverwacht waardoor B erg schrikt.



Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: *Stel je voor in een wedstrijd vallen alle spelers ineens neer, of de scheidsrechter doet spontaan een dansje... Verzin straks een bijzonder voorval dat je alleen kan begrijpen als je het moment nogmaals maar dan in slow motion bekijkt. Want sommige dingen gaan te snel om in één keer te kunnen volgen. Een speler uit jullie groepje verzorgt het commentaar bij de wedstrijd.*

Bespreek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten, verdeel de groep in maximaal 5 werkgroepen en verdeel de opdrachtkaarten. Na afloop van iedere presentatie volgt applaus en een (korte) nabespreking.



Slowmo voetbal mysterie

Jullie maken een presentatie van een speciaal moment in een voetbalwedstrijd. Een van de spelers verzorgt het commentaar bij de wedstrijd, die staat straks rechts naast de spelvloer.

Stap 1: de voetbalwedstrijd is bezig.

Stap 2: er gebeurt iets vreemds: wat zou er kunnen gebeuren? Het mag fantasierijk zijn!

Stap 3: in slow motion wordt dat moment nogmaals bekeken, er blijkt iets onverwachts aan de hand te zijn. De commentator is verbaasd!

Stap 4: afloop.

Je gebruikt geen bal, want die doet het niet in slow motion.

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

Voorkom het uitbeelden van geweld .

Slowmo voetbal mysterie

Jullie maken een presentatie van een speciaal moment in een voetbalwedstrijd. Een van de spelers verzorgt het commentaar bij de wedstrijd, die staat straks rechts naast de spelvloer.

Stap 1: de voetbalwedstrijd is bezig.

Stap 2: er gebeurt iets vreemds: wat zou er kunnen gebeuren? Het mag fantasierijk zijn!

Stap 3: in slow motion wordt dat moment nogmaals bekeken, er blijkt iets onverwachts aan de hand te zijn. De commentator is verbaasd!

Stap 4: afloop.

Je gebruikt geen bal, want die doet het niet in slow motion.

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

Voorkom het uitbeelden van geweld .

Slowmo voetbal mysterie

Jullie maken een presentatie van een speciaal moment in een voetbalwedstrijd. Een van de spelers verzorgt het commentaar bij de wedstrijd, die staat straks rechts naast de spelvloer.

Stap 1: de voetbalwedstrijd is bezig.

Stap 2: er gebeurt iets vreemds: wat zou er kunnen gebeuren? Het mag fantasierijk zijn!

Stap 3: in slow motion wordt dat moment nogmaals bekeken, er blijkt iets onverwachts aan de hand te zijn. De commentator is verbaasd!

Stap 4: afloop.

Je gebruikt geen bal, want die doet het niet in slow motion.

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

Voorkom het uitbeelden van geweld .



Slowmo voetbal mysterie

Jullie maken een presentatie van een speciaal moment in een voetbalwedstrijd. Een van de spelers verzorgt het commentaar bij de wedstrijd, die staat straks rechts naast de spelvloer.

Stap 1: de voetbalwedstrijd is bezig.

Stap 2: er gebeurt iets vreemds: wat zou er kunnen gebeuren? Het mag fantasierijk zijn!

Stap 3: in slow motion wordt dat moment nogmaals bekeken, er blijkt iets onverwachts aan de hand te zijn. De commentator is verbaasd!

Stap 4: afloop.

Je gebruikt geen bal, want die doet het niet in slow motion.

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

Voorkom het uitbeelden van geweld .

Slowmo voetbal mysterie

Jullie maken een presentatie van een speciaal moment in een voetbalwedstrijd. Een van de spelers verzorgt het commentaar bij de wedstrijd, die staat straks rechts naast de spelvloer.

Stap 1: de voetbalwedstrijd is bezig.

Stap 2: er gebeurt iets vreemds: wat zou er kunnen gebeuren? Het mag fantasierijk zijn!

Stap 3: in slow motion wordt dat moment nogmaals bekeken, er blijkt iets onverwachts aan de hand te zijn. De commentator is verbaasd!

Stap 4: afloop.

Je gebruikt geen bal, want die doet het niet in slow motion.

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

Voorkom het uitbeelden van geweld .