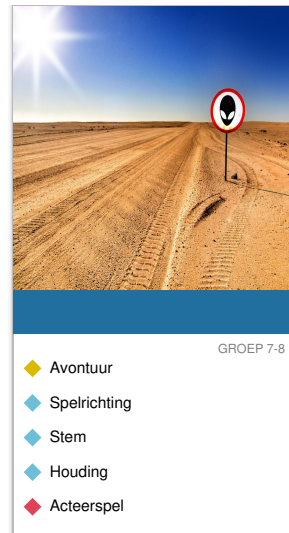


Avontuur

Een avontuurlijke les waarin je leerlingen nadenken over hoe een verhaal is opgebouwd en elementen van bestaande verhalen mogen lenen om zelf een avontuur mee te maken.

Opdracht: Maak een presentatie waarin een kinderavontuur wordt uitgebeeld.



Doelen

- ◆ In deze les onderzoeken we verhaalelementen die vaak in kinderboeken en kinderfilms voorkomen, en sluiten hiermee aan bij kerndoel 1 en 2.
- ◆ De leerling is in staat om zijn spelrichting tijdens het spel aan te passen.
- ◆ De leerling weet dat je met je stem kunt uitdrukken wat je personage voelt en meemaakt. De leerling zet accent, tempo, stemkleur en volume in om de belangrijkste emoties van het spel te ondersteunen. De leerling kent het verschil tussen 'een stemmetje trekken' en de eigen stem manipuleren en kan daarmee experimenteren.
- ◆ De leerling kan variëren in houdingen die passend zijn bij zijn personage.
- ◆ De leerling kan zich verplaatsen in zijn rol en daarbij rekening houden met verschillende vormaspecten.
- ◆ De leerling oefent met het leggen van verbanden tussen de opdracht en willekeurig gekozen personages.

Materiaal

Je hebt nodig voor acteerspel:

Bij acteren kun je naar eigen inzicht materiaal beschikbaar stellen. Dat kan ook abstract materiaal zijn al na gelang de opdracht. Ook mogen ze zo nodig gebruikmaken van meubels.

Je hebt nodig:

Per leerling:

- pen of potlood
- klein papertje

Bijzonderheden:

- Opdrachtkaarten zijn bijgevoegd als bijlage dus dienen apart (enkelzijdig) te worden uitgeprint.

De les in fases

Oriënteren

1. Toon het beeldmateriaal van de bouwsteen betekenis en bespreek het kort. Stel vragen als:
 - Wat zou er in de video aan de hand kunnen zijn? [UFO neergestort]
 - Wat voor avontuurlijke kinderboeken ken je? ['Briefgeheim', 'Brief voor de koning']
 - Wat voor avontuurlijke kinderfilms ken je? ['Briefgeheim', 'Brief voor de koning']
2. Leg de werkwijze uit. Toon het filmpje of herhaal mondeling met de leerlingen de inhoud en de aandachtspunten.
3. Bespreek het vormdoel of de vormdoelen. Gebruik wanneer nodig de filmpjes. Herhaal in ieder geval de inhoud en de aandachtspunten. Hang de pictogrammen van de besproken aandachtspunten straks op in het speellokaal.

Onderzoeken

Warming up

1. Klassikaal: de groep staat verspreid in het lokaal. De opdracht is individueel, de kinderen maken dus geen contact met elkaar.

Instructie: *Je krijgt straks spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met een klasgenoot.*

Spelopdrachten:

- Sluip langs een huis en kijk stiekem door het raam.
 - Zie iets geheimzinnigs, schrik en duik weg.
 - Forceer met je schroevendraaier een deur en sluip naar binnen.
 - Je hoort iets en je duikt weg.
 - Stop iets in je zak en vlucht.
2. In tweetallen: de groep staat in tweetallen in het lokaal, ze bepalen wie A is en wie B.

Instructie: *Om de beurt bellen jullie bij elkaar aan voor een mini avontuur, je moet er bij praten.*

- A belt bij B aan. Je wil gaan belletje trekken, B durft niet zo goed.
- B belt bij A aan. Er is een brandje, en A moet helpen blussen.
- A belt bij B aan. Er zit een kat in de boom die jullie moeten redden.
- B belt bij A aan. De bal ligt in de tuin van een hele kwaadaardige buurman.

Jullie moeten sluipen en tijgeren om hem eruit te halen.

Leskern

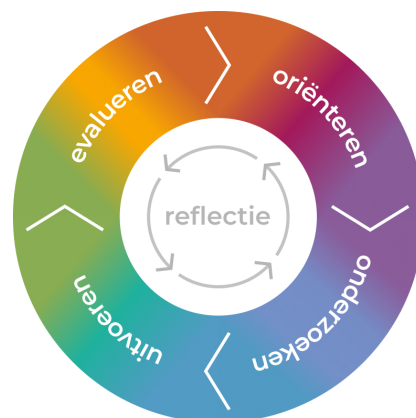
3. Na deze oefeningen zet je de groep in hoefijzeropstelling.
4. Instructie: *In spannende kinderverhalen zitten overeenkomsten: kinderen hebben altijd de hoofdrol, er is een basisprobleem, er komen slechteriken in voor en er is sprake van een positief einde (een z.g. 'happy end'). Jullie krijgen in werkgroepen een opdrachtkaart waar jullie een deel zelf moeten bepalen en invullen.*
Bespreek klassikaal de voorbeeldkaart (zie bijlage), vul het mondeling in en maak maximaal 5 werkgroepen. Laat ze ongeveer 10 minuten repeteren.

Uitvoeren en evalueren

1. De leerlingen spelen hun opdracht voor de klas uit. Laat na iedere presentatie applaudiseren.
2. Bespreek iedere presentatie direct na de uitvoering. Vragen die je kunt stellen:
 - ♦ Wat zou de titel van dit avontuur kunnen zijn?
Welke elementen (wie, wat, waar...) zitten er in dit verhaal?
 - ♦ Waar in de presentatie werd bewust met spelrichting rekening gehouden?
Waar in de presentatie was de spelrichting een probleem?
Wanneer is spelrichting niet zo belangrijk?
 - ♦ Past de stem van de speler bij het karakter?
Heeft de stem een 'natuurlijke' klank of wordt er een stemmetje getrokken?
 - ♦ Kun je aangeven wat de speler voelt? Waaraan zie je dat?
Kun je zien hoe oud de speler is? Waaraan zie je dat?
Kun je een karaktertrek herkennen in de lichaamshouding? Waaraan zie je dat?
 - ♦ Wat was sterk geacteerd? Hoe verklaar je dat (denk hierbij ook aan de pictogrammen/vormaspecten).
Heb je als publiek/kijker een voorkeur voor bepaald soort acteespel?
Heb je als speler een voorkeur voor bepaald soort acteespel? Waar ligt je voorkeur, heb je een eigen stijl?
Zie je klasgenoten met een eigen stijl in acteespel? Licht eens toe.
 - ♦ Is jouw rol (je wie) gebruikt in de presentatie? Zo ja: ben je daar tevreden over?
Welke rollen vond je eerst ongeschikt (of raar) maar bleken toch in de opdracht te passen?
Hoe kwam je op het idee voor jouw rol?

Spelen met lesfases en lesdoel

- De lesbeschrijving is een richtlijn, geen keurslijf. Voel je vrij de vormdoelen naar eigen inzicht aan te passen.
- Is het doel van een bouwsteen al bekend, dan is een korte mondelinge herhaling voldoende.
- Is het aantal leerdoelen te groot? Beperk dan het aantal vormdoelen (pictogrammen).



Titel: De arrestatie.	Hoofdpersonen:
Wie wordt er gearresteerd? Waarom? Wat gaat eraan vooraf? Wat hebben de hoofdpersonen er mee te maken?	De kinderen.
De Slechteriken:	Het probleem:
De slechteriken hoeven niet altijd 'boeven' te zijn maar kunnen ook rollen zijn die je juist niet verwacht.	
Het spannendste moment:	Het einde:
<i>Spreek luid en duidelijk. Actiescène: niet meer dan vijf aanvalsbewegingen.</i>	

Titel: De geheime informatie.	Hoofdpersonen:
Hoe ontdekken de kinderen de informatie? Hoe reageren de slechteriken hier op? Waar gaat de informatie over?	De kinderen.
De Slechteriken:	Het probleem:
De slechteriken hoeven niet altijd 'boeven' te zijn maar kunnen ook rollen zijn die je juist niet verwacht.	
Het spannendste moment:	Het einde:
<i>Spreek luid en duidelijk. Actiescène: niet meer dan vijf aanvalsbewegingen.</i>	

Titel: De operatie.	Hoofdpersonen:
Wat houdt 'de operatie' eigenlijk in? Het kan meerdere betekenissen hebben. Ontdekken jullie iets? Wat doen de slechteriken in jullie verhaal en hoe reageren de hoofdpersonen daar op?	De kinderen.
De Slechteriken:	Het probleem:
De slechteriken hoeven niet altijd 'boeven' te zijn maar kunnen ook rollen zijn die je juist niet verwacht.	
Het spannendste moment:	Het einde:
<i>Spreek luid en duidelijk. Actiescène: niet meer dan vijf aanvalsbewegingen.</i>	

Titel: De advertentie.	Hoofdpersonen:
Wat staat er in de advertentie? Wat gaan de kinderen doen? Hoe komen de slechteriken in jullie verhaal?	De kinderen.
De Slechteriken:	Het probleem:
De slechteriken hoeven niet altijd 'boeven' te zijn maar kunnen ook rollen zijn die je juist niet verwacht.	
Het spannendste moment:	Het einde:
<i>Spreek luid en duidelijk. Actiescène: niet meer dan vijf aanvalsbewegingen.</i>	

Titel: de opgraving.	Hoofdpersonen:
Wat wordt er opgegraven en door wie? Is het waardevol? Kun je er iets bijzonders mee? Hoe komen de slechteriken in jullie verhaal?	De kinderen.
De Slechteriken:	Het probleem:
De slechteriken hoeven niet altijd 'boeven' te zijn maar kunnen ook rollen zijn die je juist niet verwacht.	
Het spannendste moment:	Het einde:
<i>Spreek luid en duidelijk. Actiescène: niet meer dan vijf aanvalsbewegingen.</i>	

Titel: De ballonboodschap.	Hoofdpersonen:
Wat is een ballonboodschap? Wat staat er op? Wat moeten de kinderen ondernemen?	De kinderen.
De Slechteriken:	Het probleem:
De slechteriken hoeven niet altijd 'boeven' te zijn maar kunnen ook rollen zijn die je juist niet verwacht.	
Het spannendste moment:	Het einde:
<i>Spreek luid en duidelijk. Actiescène: niet meer dan vijf aanvalsbewegingen.</i>	