

Een dag uit het leven van...

Hoe ziet een dag uit het leven van een prinses, een popgroep, een superheld of een politieagent eruit? Maar dan als je alleen geluiden mag maken. Dat gaan de leerlingen in deze les uitproberen.

Opdracht: Maak een presentatie over een beroep.



GROEP 5-6

- ◆ Een dag uit het leven van...
- ◆ Inspelen en reageren op elkaar
- ◆ Stem
- ◆ Hoorspel

Doelen

- ◆ In deze les onderzoeken we hoe je met gebruik van geluid een beroep kunt uitbeelden. Dit sluit aan bij kerndoel 43.
- ◆ De leerling begrijpt dat hij het spel van anderen moet ontvangen alvorens te reageren en kan hiermee experimenteren.
- ◆ De leerling weet dat je met je stem kunt uitdrukken wat je personage voelt en meemaakt. De leerling zet stemkleur en volume in om de belangrijkste emoties van het spel te ondersteunen.
- ◆ De leerling kan eigen geluiden bedenken en maken die passend zijn bij de presentatie.
- ◆ De leerling oefent met het onder woorden brengen van spelideeën en het combineren van een eigen spelidee met dat van een ander.

Materiaal

Je hebt nodig voor hoorspel:

Je kan eenvoudig materiaal aanbieden om geluiden mee te maken. Advies: maak voor je teams een selectie van materialen en stop ze samen met de opdrachtkaart in een plastic tas, deel die uit aan de teams.

Je hebt nodig:

Er is voor dit onderzoek geen (extra)materiaal nodig.

De les in fases

Oriënteren

1. Toon het beeldmateriaal van de bouwsteen betekenis en bespreek het kort. Stel vragen als:
 - Zijn er beroepen waar spannende geluiden voorkomen? [beroepen die met dieren werken].
 - Bestaan er beroepen zonder geluid? [meditatiedocent]
 - Welke geluiden kan je imiteren met je stem?
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

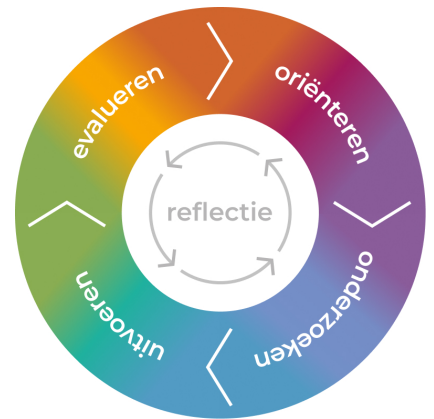
1. In tweetallen: wie maakt dat geluid? De groep zit in tweetallen in het lokaal, ze bepalen wie A is en wie B.
Instructie:
A doet straks de handen voor je ogen zodat ze helemaal niets meer zien. B staat op en sluipt naar iemand anders, ga achter zijn of haar rug zitten. Daar imiteer je één geluid dat in je opkomt, dat kan van alles zijn (van een auto tot een dier). A raadt niet alleen wat voor geluid er wordt geïmiteerd maar ook wie het geluid maakt. Wacht tot ik zeg dat je mag wisselen.
2. De groep zit in een kring zo dat er omheen gelopen kan worden.
Instructie: Ik neem straks een kwart van de groep mee naar de gang. Daar krijgen jullie een beroep toegewezen. Als jullie het lokaal weer betreden sluit de rest van de groep de ogen om te gaan luisteren. Jullie gaan rond de luisteraars staan en maken de geluiden die bij het beroep horen. Als jullie klaar zijn krijgen jullie applaus, daarna mag het publiek de vinger opsteken om te raden waar het hoorspel over ging.
Inventariseer op de gang een paar geschikte geluiden bij de opdracht en zorg dat ze rustig beginnen en dan wat meer opbouwen. Komen ze te wild binnen dan leidt dat het publiek af.
Let op: kun je je groep absoluut niet even alleen laten om de spelers te instrueren, gebruik dan bijlage 2.
Doe zelf met de spelers mee om ze wat sturing te geven.
Opgaven: ziekenhuispersoneel, een boer, een dompteur uit een circus, een piloot.
Leskern
3. Na deze oefeningen zet je de groep in hoefijzeropstelling.
4. Zittend op de grond ga je een hoorspel maken met als titel 'Een dag uit het leven van...'. Bijvoorbeeld een dag uit het leven van mij: geluiden dat ik opsta, naar school toe reis, jullie lessen geef, de bel voor de pauze enzovoorts.
Doe dat zo, dat het publiek niet in één keer raadt: roep dus bijvoorbeeld niet meteen 'Nou, hè hè, ik ga eens even naar school om groep 5/6 les te geven'. Bespreek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten en maak werkgroepen. De hoorspelen worden zittend achter een afscherming gepresenteerd zodat de spelers niet zichtbaar zijn. Denk daarbij bijvoorbeeld aan een gymkast waar de kinderen achter zitten.
Het publiek kan ook met de rug naar de spelers toe gaan zitten.
5. Laat ze ongeveer 8 minuten oefenen.

Uitvoeren en evalueren

1. De leerlingen spelen hun opdracht voor de klas uit. Laat na iedere presentatie applaudisseren.
2. Bespreek iedere presentatie direct na de uitvoering. Vragen die je kunt stellen:
 - ◆ Over welk beroep ging dit hoorspel? Waardoor kun je dit raden?
Wat vond je een sterk hoorspelmoment? Hoe komt dat?
 - ◆ Waar in de presentatie zag je een mooi voorbeeld van 'inspelen op elkaar'?
Waar werd er gereageerd zonder tekst?
 - ◆ Past de stem van de speler bij het karakter?
Heeft de stem een 'natuurlijke' klank of wordt er een stemmetje getrokken?
 - ◆ Wat stond er op hun opdrachtkaart?
Welke geluiden hoorde buiten dialogen om?
Welke geluiden vond je knap geïmiteerd?
 - ◆ Hoeveel ideeën heb je (met je duo) bedacht?
Welk idee is uniek?
Welk idee spreekt je het meeste aan en waarom?

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).



Opdrachtkaart 1

Jullie opdracht is 'een dag uit het leven van': een prinses.

Ga op de grond zitten en studeer je geluidenverhaal in.

Probeer woorden die de opdracht verraden niet te gebruiken.

Praat luid en duidelijk.

Ga geen geweld uitbeelden.



Opdrachtkaart 2

Jullie opdracht is 'een dag uit het leven van': een bekende muziekband.

Ga op de grond zitten en studeer je geluidenverhaal in.

Probeer woorden die de opdracht verraden niet te gebruiken.

Praat luid en duidelijk.

Ga geen geweld uitbeelden.

Opdrachtkaart 3

Jullie opdracht is 'een dag uit het leven van': een superheld.

Ga op de grond zitten en studeer je geluidenverhaal in.

Probeer woorden die de opdracht verraden niet te gebruiken.

Praat luid en duidelijk.

Ga geen geweld uitbeelden.



Opdrachtkaart 4

Jullie opdracht is 'een dag uit het leven van': een politieagent.

Ga op de grond zitten en studeer je geluidenverhaal in.

Probeer woorden die de opdracht verraden niet te gebruiken.

Praat luid en duidelijk.

Ga geen geweld uitbeelden.

Opdrachtkaart 5

Jullie opdracht is 'een dag uit het leven van': een brandweerman/vrouw.

Ga op de grond zitten en studeer je geluidenverhaal in.

Probeer woorden die de opdracht verraden niet te gebruiken.

Praat luid en duidelijk.

Ga geen geweld uitbeelden.



Opdracht: maak een hoorspel van het beroep: Ziekenhuispersoneel.

Bespreek kort welke geluiden er bij passen van:

- Dingen.
- Andere mensen (of dieren).
- Omgeving (bijvoorbeeld natuur/het weer, of verkeer).

Opdracht: maak een hoorspel van het beroep: een boer.

Bespreek kort welke geluiden er bij passen van:

- Dingen.
- Andere mensen (of dieren).
- Omgeving (bijvoorbeeld natuur/het weer, of verkeer).

Opdracht: maak een hoorspel van het beroep: de leeuwentemmer uit het circus.

Bespreek kort welke geluiden er bij passen van:

- Dingen.
- Andere mensen (of dieren).
- Omgeving (bijvoorbeeld natuur/het weer, of verkeer).

Opdracht: maak een hoorspel van het beroep: piloot.

Bespreek kort welke geluiden er bij passen van:

- Dingen.
- Andere mensen (of dieren).
- Omgeving (bijvoorbeeld natuur/het weer, of verkeer).