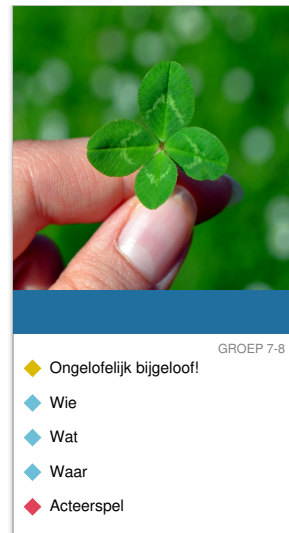


Ongelofelijk bijgeloof!

Een zwarte kat brengt ongeluk, een klavertjevier brengt juist geluk. Ben jij bijgelovig? Voetballers, acteurs en actrices, mensen die op een boot werken en heel veel andere mensen zijn dat juist wel! Ga mee op bijgeloof-avontuur, het is eigenlijk niet te geloven wat mensen zoal geloven!

Opdracht: Maak een presentatie waarin bijgeloof centraal staat.



Doelen

- ◆ In deze les onderzoeken we het fenomeen bijgeloof en sluiten daarmee aan **bijkerndoel 34**: ontwikkeling van persoonlijke eigenschappen en **kerndoel 37**: waarden en normen en **kerndoel 38**: gebruiken en leefgewoonten.
- ◆ De leerling kan in ieder geval twee karaktereigenschappen op verbaal en op non-verbaal niveau op het publiek overbrengen, hiermee experimenteren en zijn rol een verandering/ontwikkeling laten doormaken.
- ◆ De leerling kan zijn rol uitbeelden aan de hand van handelingen.
- ◆ De leerling kan non-verbale communicatievaardigheden inzetten om de WAAR aan het publiek duidelijk te kunnen maken en om de overgang tussen twee locaties aan het publiek duidelijk te maken.
- ◆ 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:

- Een keukentrap.

Per leerling:

- pen of potlood
- klein papertje

Bijzonderheden:

Inleiding op dit thema: Vertel dat veel bijgeloof al heel oud is. Dat het uit tijden komt waarin men nog in heksen geloofde. Dat er toen nog geen wetenschappelijke logische verklaring voor dingen was en mensen dus hun eigen regels en oorzaken gingen verzinnen.

Belangrijk: maak nooit meer dan vijf werkgroepen van 5-6 leerlingen in de leskern, er is een zesde opdracht bijgevoegd die als reserve kan dienstdoen wanneer dat wenselijk is.

De les in fases

Oriënteren

1. Toon het beeldmateriaal van de bouwsteen betekenis en bespreek het kort. Stel vragen als:
 - Wie kent er bijgeloof over gapen? [Gaap niet, anders lacht Satan je uit > veel voorkomend bijgeloof in de Islam]
 - Wie kent er bijgeloof over fluiten? [Fluiten op het toneel of in het theater brengt ongeluk. Als je toch in een theater fluit, moet je de ruimte verlaten en driemaal om de eigen as draaien].
 - Wie kent er bijgeloof over dit amulet? [Over dit amulet wordt geloofd dat het beschermt tegen het boze oog: boze blikken en wensen van anderen]
 - Wie kent er bijgeloof over zout? [Met zout knoeien zou ongeluk brengen. Wanneer je met zout knoeit, moet je meteen zout over je linkerschouder gooien].
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. De groep zit verspreid in het lokaal op de grond.

Instructie: *Je krijgt spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met klasgenoten. Je mag geluid maken.*

Spelopdrachten:

- Je eet je ontbijt, als ik in mijn handen klap dan loopt er een spin over tafel.
- Je loopt langs een sloot, als ik in mijn handen klap dan kom je te dichtbij de rand van het water.
- Je fietst over straat, als ik in mijn handen klap dan kun je nog maar net remmen voor een overstekende eend.
- Je loopt 's avonds door een donker bos, als ik in mijn handen klap dan hoor je achter je een tak breken.

Belangrijk: Wacht steeds even met in je handen klappen totdat de leerlingen de startsituatie echt hebben uitgebeeld. Geef kinderen steeds even de tijd om iedere spelopdracht uit te spelen.

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

Instructie: *A, je beeldt een situatie uit waarbij je een ongelukje kunt krijgen. Geen groot ongeluk zoals in het verkeer of zo, maar een klein ongelukje bijvoorbeeld thuis of op school. Als B snapt wat er gebeurt en denkt dat het ongeluk bijna gaat plaatsvinden dan grijpt B in: je redt A! Daarna wisselen jullie net zo lang tussen ongeluk-speler en redder totdat ik zeg dat je weer aan de kant mag gaan zitten. Je moet bij deze oefening praten.*

Voordoën: Doe dit een keer voor met een leerling voor ze zelfstandig aan de slag gaan. Vertel bijvoorbeeld tegen je leerling dat je een stoel gaat repareren. Sla met een denkbeeldige hamer op een denkbeeldige spijker in de hoop dat de leerling je ervan weerhoudt om op je duim te slaan. Vraag applaus voor de voorbeeld leerling.

- De tweetallen gaan staan en bepalen verder hun eigen spelsituaties.

Leskern

3. Na deze oefeningen zet je de groep in hoefijzeropstelling.
4. **Opdracht uitleggen.**

Instructie: *Bijgeloof is niet logisch en niet echt waar, in deze les mogen jullie er toch voor kiezen om het wél waar te laten zijn. Dat mag je dus kiezen, ook al geloof je er niet in. Iedere werkgroep krijgt een bijgeloof die je in een gespeeld verhaal presenteert. In het einde van je verhaal blijkt of jullie bijgeloof uitkomt (dus echt is) of niet.*

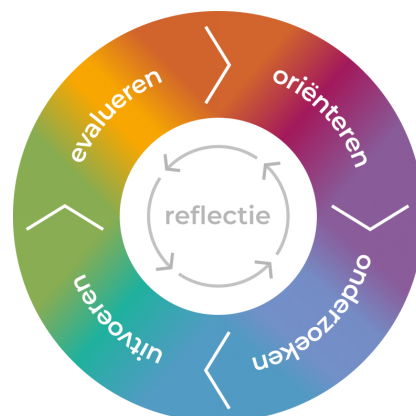
- Maak maximaal vijf werkgroepen en deel de opdrachtkaarten uit. Een werkgroep bestaat uit 5 a 6 leerlingen.
- Geef ze een kleine 10 minuten de tijd om te repeteren, applaudiseer na iedere uitvoering en bespreek kort na.

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:
 - ◆ Kon je het goed volgen?
Wat zegt het einde van deze presentatie?
Hoe denk jij over dit bijgeloof?
 - ◆ Welke karaktereigenschappen heb je gezien?
Hoe maakt deze speler het karakter van de rol precies aan ons duidelijk?
Zou je dezelfde rol kunnen spelen met tegenovergestelde eigenschappen?
 - ◆ Wat deden de rollen in deze presentatie?
Klopten de handelingen bij de rollen en hun verhaal?
Vielen de handelingen op? Hoe dan? Wat deed dat met jou als kijker?
 - ◆ Waar speelde zich dit af?
Wat deden de spelers om dat aan jou duidelijk te maken?
Welke aspecten van de locatie hebben zij gespeeld (temperatuur, grootte...).
 - ◆ 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).



Opdrachtkaart 1

Ongelooflijk bijgeloof!

Jullie gaan een verhaal maken rond bijgeloof, dit is waar jullie mee gaan werken: *Als je pad gekruist wordt door een zwarte kat kun je ongeluk verwachten.*

Wat is de gedachte erachter? Vroeger dachten mensen dat zwarte katten en heksen familie waren, de zwarte kat kon dus een heks zijn (Bron: moorsmagazine.com).

Stappenplan voor jullie verhaal.

Stap 1: Startsituatie, niks aan de hand. De WIE (rollen) WAT (situatie) en WAAR (plek) moeten duidelijk zijn.

Stap 2: Bijgeloof: de situatie waar het bijgeloof over gaat (er steekt dus een zwarte kat over).

Stap 3: Afloop: waar of niet waar? Hebben jullie ongeluk na het zien van de zwarte kat?

Acteespel:

- Speel richting publiek, maak gebruik van je stem, denk aan je lichaamshouding.
- Verzin iets waar geen geweld in voorkomt.



Opdrachtkaart 2

Ongelooflijk bijgeloof!

Jullie gaan een verhaal maken rond bijgeloof, dit is waar jullie mee gaan werken: *Afkloppen. Als je over geluk praat (bijvoorbeeld: 'Ik heb nog nooit in het ziekenhuis gelegen') dan kloppen mensen op (ongelukt) hout.*

Wat is de gedachte erachter? Oude volken (vooral 'Kelten') geloofden dat er goede geesten in bomen zitten die je oproept door op hout te kloppen (Bron: moorsmagazine.com).

Stappenplan voor jullie verhaal.

Stap 1: Startsituatie, niks aan de hand. De WIE (rollen) WAT (situatie) en WAAR (plek) moeten duidelijk zijn.

Stap 2: Bijgeloof: de situatie waar het bijgeloof over gaat. iemand heeft het over geluk en klopt wel of niet af.

Stap 3: Afloop: waar of niet waar? Hebben jullie geluk als er wél op hout wordt geklopt? Ongeluk als je dat niet doet? Oftewel heeft het (wel of niet) afkloppen nou effect of niet?

Acteespel:

- Speel richting publiek, maak gebruik van je stem, denk aan je lichaamshouding.
- Verzin iets waar geen geweld in voorkomt.

Opdrachtkaart 3

Ongelooflijk bijgeloof!

Jullie gaan een verhaal maken rond bijgeloof, dit is waar jullie mee gaan werken: *Een klavertje-vier brengt geluk.*

Wat is de gedachte erachter? Vroeger dacht men dat het zeldzame plantje ervoor zorgt dat je heksen van gewone mensen kan onderscheiden en dat je feeën kan zien die andere mensen niet kunnen zien (Bron: moorsmagazine.com).

Stappenplan voor jullie verhaal.

Stap 1: Startsituatie, niks aan de hand. De WIE (rollen) WAT (situatie) en WAAR (plek) moeten duidelijk zijn.

Stap 2: Bijgeloof: de situatie waar het bijgeloof over gaat. Jullie vinden dus een klavertje vier.

Stap 3: Afloop: waar of niet waar? Oftewel brengt het klavertje vier nou wel of juist geen geluk?

Acteespel:

- Speel richting publiek, maak gebruik van je stem, denk aan je lichaamshouding.
- Verzin iets waar geen geweld in voorkomt.



Opdrachtkaart 4

Ongelooflijk bijgeloof!

Jullie gaan een verhaal maken rond bijgeloof, dit is waar jullie mee gaan werken: *Wie onder een ladder doorloopt roept ongeluk over zich af*

Wat is de gedachte erachter? Er zijn verschillende ideeën hierover. Bijvoorbeeld: de ladder vormt samen met de muur en de straat een driehoek, en die heeft magische krachten. Maar vroeger dachten mensen ook dat op de ladder geesten onderweg zijn naar de hemel en dat je die niet mag storen. Als je onder een ladder door moet lopen dan moet je je vingers gekruist houden totdat je een hond ziet. Spugen over de linkerschouder schijnt ook te helpen (Bron: moorsmagazine.com).

Stappenplan voor jullie verhaal.

Stap 1: Startsituatie, niks aan de hand. De WIE (rollen) WAT (situatie) en WAAR (plek) moeten duidelijk zijn.

Stap 2: Bijgeloof: de situatie waar het bijgeloof over gaat. Iemand loopt dus onder een ladder door.

Stap 3: Afloop: waar of niet waar? Heeft de rol die onder de trap doorloopt daarna ongeluk of niet? Dus: klopt het bijgeloof of juist niet?

Acteespel:

- Speel richting publiek, maak gebruik van je stem, denk aan je lichaamshouding.
- Verzin iets waar geen geweld in voorkomt.

Opdrachtkaart 5

Ongelooflijk bijgeloof!

Jullie gaan een verhaal maken rond bijgeloof, dit is waar jullie mee gaan werken: *Het cijfer dertien brengt ongeluk.*

Wat is de gedachte erachter? Een populaire uitleg hiervan komt uit het Christendom. Omdat Jezus samen met zijn 12 discipelen aan het Laatste Avondmaal zat ($12 + 1 = 13$) én op een vrijdag is gekruisigd, zou door de twee te combineren vrijdag de 13e als ongeluksdag zijn ontstaan (Bron: Linbelle.nl).

Stappenplan voor jullie verhaal.

Stap 1: Startsituatie, niks aan de hand. De WIE (rollen) WAT (situatie) en WAAR (plek) moeten duidelijk zijn.

Stap 2: Bijgeloof: de situatie waar het bijgeloof over gaat. Dus het cijfer 13 komt in het verhaal voor.

Stap 3: Afloop: waar of niet waar? Hebben jullie daarna ongeluk of juist niet? Dus: klopt het bijgeloof of juist niet?

Acteerspel:

- Speel richting publiek, maak gebruik van je stem, denk aan je lichaamshouding.
- Verzin iets waar geen geweld in voorkomt.



Opdrachtkaart 6

(reserve) Ongelooflijk bijgeloof!

Jullie gaan een verhaal maken rond bijgeloof, dit is waar jullie mee gaan werken: *Fluiten brengt ongeluk!*

Wat is de gedachte erachter? Vroeger dachten mensen dat fluiten wind en storm aantrekt. Wie fluit voor het slapengaan, roept de duivel aan. 's Nachts fluiten zou altijd ongeluk brengen (Bron: wikipedia.nl).

Stappenplan voor jullie verhaal.

Stap 1: Startsituatie, niks aan de hand. De WIE (rollen) WAT (situatie) en WAAR (plek) moeten duidelijk zijn.

Stap 2: Bijgeloof: de situatie waar het bijgeloof over gaat. Dus iemand begint te fluiten.

Stap 3: Afloop: waar of niet waar? Hebben jullie daarna ongeluk of juist niet? Dus: klopt het bijgeloof of juist niet?

Acteerspel:

- Speel richting publiek, maak gebruik van je stem, denk aan je lichaamshouding.
- Verzin iets waar geen geweld in voorkomt.