

Schoolreisje!

Die ene speciale dag per jaar dat je met je klas op reis mag: schoolreisjes kunnen zo gezellig zijn, maar er kan ook veel gebeuren... Ga je met je klas mee op reis?

Opdracht: Maak een presentatie over een schoolreisje.



Doelen

- ◆ In deze les onderzoeken we locaties en hun eigenschappen en sluiten daarmee aan **bijkerndoel 34 en 47**.
- ◆ De leerling is in staat om zijn spelrichting tijdens het spel aan te passen.
- ◆ De leerling zet gebaren bewust in.
- ◆ De leerling kan gezichtsuitdrukkingen vergroten zodat ze duidelijk worden voor de toeschouwer. De leerling kan een z.g. 'dubbele boodschap' spelen met zijn gezichtsuitdrukking, d.w.z. in tekst het één zeggen maar in de mimiek iets anders (of zelfs het tegenovergestelde) bedoelen.
- ◆ De leerling kan als speelacteur houding, gebaar en mimiek vergroten zodat de stemacteur weet wat hij bedoelt. De leerling kan als stemacteur naast gesproken tekst ook geluiden maken. Stemacteur en speelacteur kunnen zich door elkaar laten beïnvloeden en streven naar een synergie.
- ◆ De leerling oefent met het leggen van verbanden tussen de opdracht en willekeurig gekozen locaties.

Materiaal

Je hebt nodig voor nasynchronisatie:

Er is voor deze werkwijze geen materiaal nodig, tenzij in de lesbeschrijving apart vermeld.

Je hebt nodig:

- pittenzakken
- 5 verschillende objecten zoals een touw, een lap, een krukje, een emmer, een plastic fles, een stok (zie 'opmerking')
- pen en papier (per leerling)

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'.

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:
 - Waar is het schoolreisje, wat kun je er doen? [Museum, dingen bekijken én natekenen].
 - Waar is het schoolreisje, wat kun je er doen? [Een dierentuin met aquarium, dieren bekijken].
 - Waar is het schoolreisje, wat kun je er doen? [Een kinderboerderij, dieren verzorgen en knuffelen].
 - Waar is het schoolreisje, wat kun je er doen? [Een pretpark, in attracties gaan].
2. Leg de werkwijze uit. Toon het filmpje of herhaal mondeling met de leerlingen de inhoud en de aandachtspunten.
3. Je kunt ook ter illustratie een stukje voordoen.
4. 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 staat in tweetallen in het lokaal, ze bepalen wie de stemkant doet en wie de spelkant, bij iedere opdracht wisselen ze van functie stem/spel.

Instructie voor de spelacteurs: niezen, hoesten, fluiten, huilen, lachen.

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

2. De groep staat in tweetallen in het lokaal, ze bepalen wie de stemkant doet en wie de spelkant, bij iedere opdracht wisselen ze van functie stem/spel. Dit zijn situaties die door de spelacteurs op eigen wijze moeten worden opgelost. Na iedere spelinstructie zou je dus kunnen zeggen: 'Hoe los je het op?'.

Instructies voor de spelacteurs:

- Je pakt 's ochtends je tas in maar na vier spullen verwond je jezelf.
- Je bent 's ochtends in de badkamer bezig en ziet na een poosje een grote spin.
- Je bent buiten aan het picknicken maar na een poosje merk je dat je in een mierenhoop bent gaan zitten.
- Je bent aan het barbecueën en lekker aan het eten, dan kom je erachter dat de barbecue vlam heeft gevat.

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

Leskern

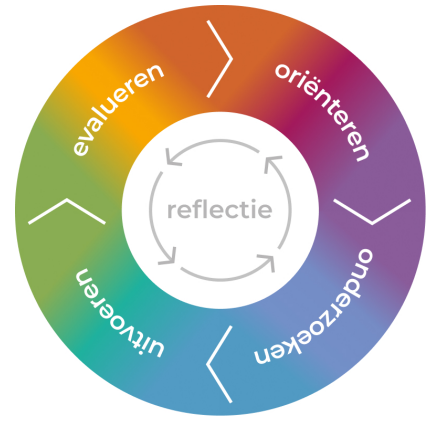
3. Na deze oefeningen zet je de groep in hoefijzeropstelling.
4. Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een scène te verzinnen over een schoolreisje.*
Bespreek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten en maak werkgroepen. Zie de bijlage voor een voorbeeldopdracht.
Maak vier grote werkgroepen waarvan de ene helft van de werkgroep de stemmen doet en de andere helft het mimespel.
Als die verdeling niet zelfstandig gaat tel je (1,2,1,2..) en bepaal jij het (nummers 1 doen stem, nummers 2 spel).
Tijdens de uitvoering zitten de stemacteurs bij elkaar en aan één van de zijanten van het publiek.
5. Deel de opdrachten uit (zie bijlage) en bespreek kort de aandachtspunten.
6. 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:
 - ♦ Waar ging deze klas naartoe? Waaraan zag je dat?
Wat vond je goed bij de WAAR passen? Waarom?
 - ♦ 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?
 - ♦ Waar in de presentatie kwamen spel en stem sterk samen?
Heb je naast dialoog ook geluiden gehoord? Wanneer?
 - ♦ Is jouw locatie (je waar) gebruikt in de presentatie? Zo ja: ben je daar tevreden over?
Welke locaties vond je eerst ongeschikt (of raar) maar bleken toch in de opdracht te passen?
Hoe kwam je op het idee voor jouw locatie?

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

Op schoolreis!

- 1: Bepaal wie van jullie het spel gaan doen en wie de stemmen.
- 2: De stemacteurs gaan samen zitten, de spelacteurs gaan voor jullie spelen.
- 3: Kies een spelacteur uit waar je de stem van gaat doen.

Bepaal waar jullie schoolreisje naartoe gaat.

De reis: hoe gaan jullie daarheen?

De aankomst: jullie komen op de plek aan, wat zegt de leerkracht?

Het probleem: er ontstaat paniek, hoe komt dat?

De oplossing: hoe loopt het af?

Spelacteurs: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen.

Stemacteurs: praat niet teveel door elkaar.

Voorkom het uitbeelden van geweld en iedere rol moet levend de eindstreep halen.



Opdrachtkaart 2

Op schoolreis!

- 1: Bepaal wie van jullie het spel gaan doen en wie de stemmen.
- 2: De stemacteurs gaan samen zitten, de spelacteurs gaan voor jullie spelen.
- 3: Kies een spelacteur uit waar je de stem van gaat doen.

Bepaal waar jullie schoolreisje naartoe gaat.

De reis: hoe gaan jullie daarheen?

De aankomst: jullie komen op de plek aan, wat zegt de leerkracht?

Het probleem: er ontstaat paniek, hoe komt dat?

De oplossing: hoe loopt het af?

Spelacteurs: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen.

Stemacteurs: praat niet teveel door elkaar.

Voorkom het uitbeelden van geweld en iedere rol moet levend de eindstreep halen.

Opdrachtkaart 3

Op schoolreis!

- 1: Bepaal wie van jullie het spel gaan doen en wie de stemmen.
- 2: De stemacteurs gaan samen zitten, de spelacteurs gaan voor jullie spelen.
- 3: Kies een spelacteur uit waar je de stem van gaat doen.

Bepaal waar jullie schoolreisje naartoe gaat.

De reis: hoe gaan jullie daarheen?

De aankomst: jullie komen op de plek aan, wat zegt de leerkracht?

Het probleem: er ontstaat paniek, hoe komt dat?

De oplossing: hoe loopt het af?

Spelacteurs: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen.

Stemacteurs: praat niet teveel door elkaar.

Voorkom het uitbeelden van geweld en iedere rol moet levend de eindstreep halen.



Opdrachtkaart 4

Op schoolreis!

- 1: Bepaal wie van jullie het spel gaan doen en wie de stemmen.
- 2: De stemacteurs gaan samen zitten, de spelacteurs gaan voor jullie spelen.
- 3: Kies een spelacteur uit waar je de stem van gaat doen.

Bepaal waar jullie schoolreisje naartoe gaat.

De reis: hoe gaan jullie daarheen?

De aankomst: jullie komen op de plek aan, wat zegt de leerkracht?

Het probleem: er ontstaat paniek, hoe komt dat?

De oplossing: hoe loopt het af?

Spelacteurs: speel met grote gebaren en duidelijke gezichtsuitdrukkingen.

Stemacteurs: praat niet teveel door elkaar.

Voorkom het uitbeelden van geweld en iedere rol moet levend de eindstreep halen.