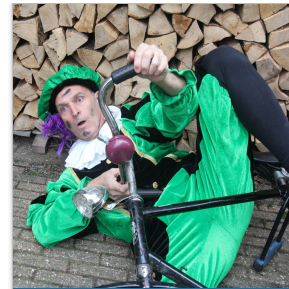


# Sint achterstevoren

Kunnen we een verhaal spelen als we de logische volgorde omgooien?  
Uit welke onderdelen bestaat een verhaal eigenlijk en wat gebeurt er met de kijker als je ze niet chronologisch speelt voor publiek?

Opdracht: Maak een presentatie waarin oorzaak en gevolg centraal staat.  
Oftewel: wat ging eraan vooraf?



GROEP 7-8

- ◆ Sint achterstevoren
- ◆ Stem
- ◆ Houding
- ◆ Mimiek
- ◆ Acteerspel

## Doelen

- ◆ In deze les onderzoeken we de verhaalstructuur, de ontknoping eerst en dan wat eraan voorafging. Dit heeft te maken met kerndoel 5.
- ◆ 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 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 zich verplaatsen in zijn rol en daarbij rekening houden met verschillende vormaspecten.
- ◆ 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 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:

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

### Bijzonderheden:

- Laat tijdens de presentaties een kind de Flashback/flashforward geluiden maken zodat jij je op de presentaties kan concentreren.

## De les in fases

### Oriënteren

1. Toon het beeldmateriaal van de bouwsteen betekenis en bespreek het kort. Stel vragen als:
  - Wat ging in het Sinterklaasjournaal hieraan vooraf?Toelichting: Het gaat hierbij om fantaseren, als dit een Sinterklaasjournaal item zou zijn wat zou er op de foto's aan de hand kunnen zijn? En dan met name wat er aan de foto vooraf zou kunnen gaan.
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.

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

#### **Spelopdrachten:**

- Je bent Piet en zit vast in de schoorsteen (even laten uitbeelden) + hoe dat zo is gekomen
- Je doet een pleister op je vinger (even laten uitbeelden) + hoe de wond is ontstaan
- Je verschuilt je omdat je geen straf wil (even laten uitbeelden) + wat je verkeerd hebt gedaan
- Je juicht van geluk (even laten uitbeelden) + hoe je zo blij bent geworden

Geef kinderen steeds even de tijd om iedere spelopdracht uit te spelen. Je kunt je flashback geluid ook voor deze oefening inzetten.

2. In tweetallen: de groep zit in tweetallen in het lokaal op de grond, ze bepalen wie Sint is en wie Piet.

Instructie: *Jullie krijgen spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met andere tweetallen. Je moet erbij praten.*

*Sint zit in een panieksituatie, Piet komt erbij en vraagt 'Hoe heeft u dit nou weer voor elkaar gekregen?' Sint beeldt dat al vertellend uit, daarna helpt Piet.*

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Jij bent Sint, speel dat je met je hand klem zit in een gat in de grond. Nadat Piet heeft gevraagd hoe je dat voor elkaar hebt gekregen speel je vertellend dat je je gouden ring hebt laten vallen, die wou je terug enz. Laat Piet je helpen. 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.

#### *Leskern*

3. Na deze oefeningen zet je de groep in hoefijzeropstelling.

4. Instructie: *Je kan een verhaal vertellen van de start naar het einde maar wat gebeurt er als je dat omgekeerd doet? Jullie krijgen een eindsituatie, daar beginnen jullie mee, daarna spelen jullie terug.*

Geef het volgende voorbeeld:

- Startsituatie: Sint staat tot zijn enkels in het water op de boot.
- Piet komt op en vraagt: WAT IS ER GEBEURD?
- Sint beeldt uit hoe hij een schilderijtje wou ophangen en door de wand van de boot heeft geboord.
- Piet sluit af met: Aha, nou snap ik het EN HELPT.

Bespreek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten en maak maximaal 5 werkgroepen. Laat ze ongeveer 10 minuten repeteren.

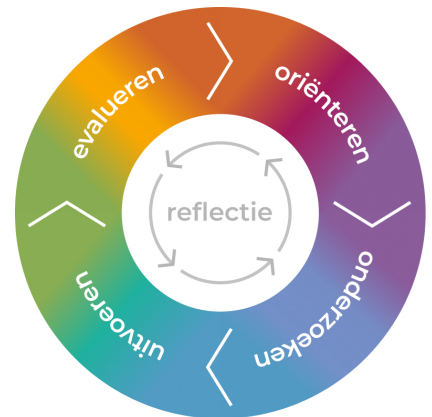
5. Deel de opdrachten uit (zie bijlage) en bespreek kort de aandachtspunten.
6. Laat ze ongeveer 8 minuten oefenen.

## 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:
  - ◆ Wat stond er op hun opdrachtkaart?  
Was het verhaal goed te volgen?  
Wat vond je een sterk moment? Waardoor komt dat?
  - ◆ 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?
  - ◆ Kun je aangeven wat de speler voelt? Waaraan zie je dat?  
Kun je een karaktertrek herkennen in de gezichtsuitdrukking? 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.
  - ◆ 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

### Sint van achteren naar voren.

Jullie eindsituatie: de stoomboot is vastgelopen en Ozosnel ligt in het water.

Jullie plek: de stoomboot.

Stap 1: eindsituatie daarna komt iemand op en vraagt: WAT IS ER GEBEURD?

Flashback geluid.

Stap 2: beeld uit hoe je tot de eindsituatie bent gekomen.

Flashforward geluid.

Stap 3: Degene die vroeg: Wat is er gebeurd?? Zegt: NU SNAP IK HET. En helpt bij de chaos, daarna volgt applaus.

Rollen: Sinterklaas, Pieten, Ozosnel, jullie mogen er rollen bij verzinnen natuurlijk.

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

Verzin iets waar geen geweld in voorkomt.



## Opdrachtkaart 2

### Sint van achteren naar voren.

Jullie eindsituatie: Pieten liggen vastgebonden op de grond. Kinderen wakker, eten pepernoten en pakken cadeautjes uit.

Jullie plek: 's nachts in een huiskamer.

Stap 1: eindsituatie daarna komt iemand op en vraagt: WAT IS ER GEBEURD?

Flashback geluid.

Stap 2: beeld uit hoe je tot de eindsituatie bent gekomen.

Flashforward geluid.

Stap 3: Degene die vroeg: Wat is er gebeurd?? Zegt: NU SNAP IK HET. En helpt bij de chaos, daarna volgt applaus.

Rollen: Sinterklaas, Pieten, kinderen.

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

Verzin iets waar geen geweld in voorkomt.

## Opdrachtkaart 3

### Sint van achteren naar voren.

Jullie eindsituatie: het paard wordt in de dierenambulance gehesen, Sinterklaas ligt op de grond.

Jullie plek: 's nachts op straat.

Stap 1: eindsituatie daarna komt iemand op en vraagt: WAT IS ER GEBEURD?

Flashback geluid.

Stap 2: beeld uit hoe je tot de eindsituatie bent gekomen.

Flashforward geluid.

Stap 3: Degene die vroeg: Wat is er gebeurd?? Zegt: NU SNAP IK HET. En helpt bij de chaos, daarna volgt applaus.

Rollen: Sinterklaas, Pieten, Ozosnel, jullie mogen er rollen bij verzinnen natuurlijk.

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

Verzin iets waar geen geweld in voorkomt.



## Opdrachtkaart 4

### Sint van achteren naar voren.

Jullie eindsituatie: kinderen liggen in paniek in het water te spartelen.

Jullie plek: om en rond de stoomboot.

Stap 1: eindsituatie daarna komt iemand op en vraagt: WAT IS ER GEBEURD?

Flashback geluid.

Stap 2: beeld uit hoe je tot de eindsituatie bent gekomen.

Flashforward geluid.

Stap 3: Degene die vroeg: Wat is er gebeurd?? Zegt: NU SNAP IK HET. En helpt bij de chaos, daarna volgt applaus.

Rollen: Sinterklaas, Pieten, kinderen, (eventueel Ozosnel), jullie mogen er zelf rollen bij verzinnen natuurlijk.

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

Verzin iets waar geen geweld in voorkomt.

## Opdrachtkaart 5

### Sint van achteren naar voren.

Jullie eindsituatie: Pieten redden een kind uit een brandend huis, ze zijn zelf schuldig aan de brand.

Jullie plek: op straat.

Stap 1: eindsituatie daarna komt iemand op en vraagt: WAT IS ER GEBEURD?

Flashback geluid.

Stap 2: beeld uit hoe je tot de eindsituatie bent gekomen.

Flashforward geluid.

Stap 3: Degene die vroeg: Wat is er gebeurd?? Zegt: NU SNAP IK HET. En helpt bij de chaos, daarna volgt applaus.

Rollen: Sinterklaas, Pieten, kind, (eventueel Ozosnel), jullie mogen er zelf rollen bij verzinnen natuurlijk.

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

Verzin iets waar geen geweld in voorkomt.

