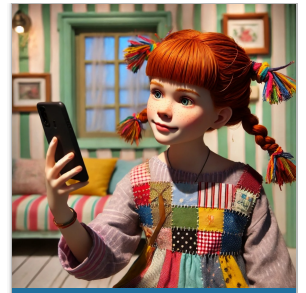


# Wie is de Pip?

Pippi Langkous woont alleen en is stoer en sterk en heel erg eigenwijs! Stel je voor dat je dat bij jezelf zou kunnen aanzetten, dat je op 'Pip-mode' zou kunnen gaan om problemen op te lossen! Vandaag gaan we kijken of dat werkt!

Opdracht: Maak een presentatie waarin je mega eigenwijs mag zijn, je innerlijke Pippi Langkous mag loslaten!



- ◆ Wie is de Pip?
- ◆ Houding
- ◆ Stem
- ◆ Acteerspel

GROEP 5-6

## Doelen

- ◆ In deze onderzoeken we eigenwijsheid en andere Pippi Langkous- eigenschappen en sluiten aan bij kerndoel 34 en 37.
- ◆ De leerling kan houdingen vergroten zodat ze duidelijk worden voor de toeschouwer.
- ◆ 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 zich tijdens het acteerspel inleven in zijn rol.
- ◆ 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.

# De les in fases

## Oriënteren

1. Toon het beeldmateriaal van de bouwsteen betekenis en bespreek het kort. Stel vragen als:
  - Hoe sterk ben jij?
  - Hoe moedig ben jij?
  - Hoe eigenwijs ben jij?
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.
4. De opdrachten gaan over 5 aspecten van 'eigenwijsheid', er zit een dunne scheidslijn tussen eigenwijs zijn en ongehoorzaam zijn. Dat is een interessant onderwerp om met je leerlingen over te praten.  
Opdrachtkaart 1: gaat over vastberadenheid.  
Opdrachtkaart 2: gaat over creativiteit / innovatie.  
Opdrachtkaart 3: gaat over zelfstandigheid, zelfstandig keuzes maken.  
Opdrachtkaart 4: gaat over kritisch denken (is dat zo?).  
Opdrachtkaart 5: gaat over weerstand tegen groepsdruk.

## Onderzoeken

### *Warming up*

#### 1. De groep zit in tweetallen in het lokaal op de grond.

Instructie: *Je krijgt spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met andere tweetallen. Je moet erbij praten. Jullie krijgen samen een probleem, dat speel je uit totdat ik in mijn handen klap. Verzin dan een oplossing die niet voor de hand ligt (een originele manier om het probleem op te lossen) en speel dat uit.*

#### **Spelopdrachten:**

- Iemand heeft jullie opgesloten in het wc-hok van school.
- Jullie komen uit de winkel en jullie fietsen zijn gestolen.
- Jullie zien een kat in de boom die er niet uit durft.
- Jullie zien rook uit een raam van een huis komen, er is brand.

**Geef kinderen steeds even de tijd om iedere spelopdracht uit te spelen, klap dan in je handen als teken dat ze het probleem mogen oplossen.**

#### 2. De groep zit in tweetallen in het lokaal op de grond.

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

#### **Spelopdrachten:**

- A is de agent B is het eigenwijze kind. De agent waarschuwt het kind ergens voor maar B luistert niet: is de uitkomst positief of niet?
- B is een vriend of vriendin, A is het eigenwijze kind. Ze hebben de opdracht gekregen om de kamer op te ruimen. Het eigenwijze kind verzint iets om dat niet of niet direct te doen. Is de uitkomst positief of niet?

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

### *Leskern*

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

#### 4. De groep zit in U-vorm opstelling aan de kant.

Instructie: Jullie maken straks in werkgroepen een verhaal over een vorm van eigenwijs zijn: zelf beslissingen maken, slimme oplossingen verzinnen enzovoort. De verhalen zijn in drie stappen, veel plezier.

#### 5. Deel de opdrachten uit (zie bijlage) en bespreek kort de aandachtspunten.

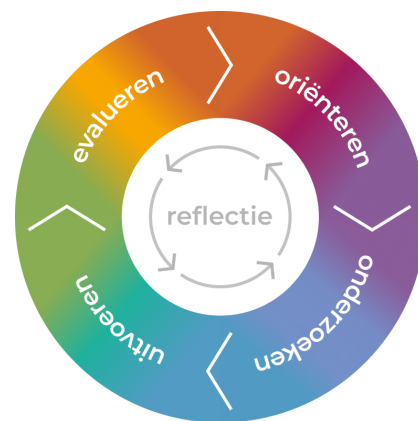
#### 6. Laat ze ongeveer 8 minuten oefenen.

## 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:
  - ◆ Was het slim dat ze op Pip-mode hebben gereageerd?  
Hoe hadden ze het anders kunnen aanpakken?  
Had het ook anders kunnen aflopen?
  - ◆ 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?
  - ◆ Past de stem van de speler bij het karakter?  
Heeft de stem een 'natuurlijke' klank of wordt er een stemmetje getrokken?
  - ◆ 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?
  - ◆ Hoeveel ideeën heb je (met je duo) bedacht?  
Welk idee is uniek?  
Welk idee spreekt je het meeste aan en waarom?

## Spelen met lesfasen 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

### Pip-mode!

Als je op Pip-mode overgaat betekent dat je de innerlijke Pippi Langkous loslaat: dan ben je mega eigenwijs en heel moedig! Hieronder zien jullie in stappen het verhaal dat jullie gaan spelen.

### Het verhaal:

Stap 1 (het probleem): Kind A en Kind B zijn eigenwijs. Op schoolkamp horen de kinderen een dier in nood. Maar het is avond en de kinderen mogen van de leerkracht niet naar buiten.

Stap 2 (de ontknoping): Een eigenwijze oplossing.

Stap 3 (de afloop): Hoe eindigt jullie verhaal?

Rollen\*: Kind a en b zijn eigenwijs, de leerkracht, een dier, de andere klasgenoten.

ACTEREN: spreek luid en duidelijk, verzin in iets waar geen geweld in voorkomt.

\*als er kinderen teveel of te weinig zijn dan pas je dit aan door van één rol twee rollen te maken of er een te schrappen. Ook zou iemand een dubbelrol kunnen spelen.



## Opdrachtkaart 2

### Pip-mode!

Als je op Pip-mode overgaat betekent dat je de innerlijke Pippi Langkous loslaat: dan ben je niet bang, heel slim, en mega eigenwijs!

Hieronder zien jullie in stappen het verhaal dat jullie gaan spelen.

### Het verhaal:

Stap 1 (het probleem): Kind A en Kind B zijn eigenwijs. Ze zien boeven inbreken maar hebben geen telefoon. En ze zijn niet sterk genoeg om met ze te vechten.

Stap 2 (de ontknoping): Een eigenwijze oplossing: kunnen ze de boeven weggagen zonder met ze te vechten?

Stap 3 (de afloop): Hoe eindigt jullie verhaal?

Rollen\*: Kind a en b zijn eigenwijs, de boeven.

ACTEREN: spreek luid en duidelijk, verzin in iets waar geen geweld in voorkomt.

\*als er kinderen teveel of te weinig zijn dan pas je dit aan door van één rol twee rollen te maken of er een te schrappen. Ook zou iemand een dubbelrol kunnen spelen.

## Opdrachtkaart 3

### Pip-mode!

Als je op Pip-mode overgaat betekent dat je de innerlijke Pippi Langkous loslaat: dan ben je mega eigenwijs en bepaal je zelf wat je doet!

Hieronder zien jullie in stappen het verhaal dat jullie gaan spelen.

### Het verhaal:

Stap 1 (het probleem): Kind A en Kind B zijn eigenwijs, kiezen zelf wat ze doen. Ze horen over een oorlog en willen iets doen voor de kinderen die dat meemaken.

Stap 2 (de ontknoping): Een eigenwijze oplossing: A en B zetten een actie op om geld in te zamelen.

Stap 3 (de afloop): Hoe eindigt jullie verhaal?

Rollen\*: Kind a en b zijn eigenwijs, andere kinderen of volwassenen die ervoor zorgen dat er echt geld kan worden opgehaald.

ACTEREN: spreek luid en duidelijk, verzin in iets waar geen geweld in voorkomt.

\*als er kinderen teveel of te weinig zijn dan pas je dit aan door van één rol twee rollen te maken of er een te schrappen. Ook zou iemand een dubbelrol kunnen spelen.



## Opdrachtkaart 4

### Pip-mode!

Als je op Pip-mode overgaat betekent dat je de innerlijke Pippi Langkous loslaat: dan ben je mega eigenwijs!

Hieronder zien jullie in stappen het verhaal dat jullie gaan spelen.

### Het verhaal:

Stap 1 (het probleem): Kind A en Kind B zijn eigenwijs, kiezen zelf wat ze doen. Ze lopen met de klas op straat op weg naar de gymzaal. Er zit een hele vieze zwerver op straat te bedelen. De leerkracht zegt tegen de kinderen dat ze nooit met vieze zwervers moeten praten want dat is heel onveilig.

Stap 2 (de ontknoping): Een eigenwijze oplossing: A en B zijn eigenwijs en gaan toch praten met de zwerver.

Stap 3 (de afloop): Hoe eindigt jullie verhaal?

Rollen\*: Kind a en b zijn eigenwijs, de andere kinderen.

ACTEREN: spreek luid en duidelijk, verzin in iets waar geen geweld in voorkomt.

\*als er kinderen teveel of te weinig zijn dan pas je dit aan door van één rol twee rollen te maken of er een te schrappen. Ook zou iemand een dubbelrol kunnen spelen.

## Opdrachtkaart 5

### Pip-mode!

Als je op Pip-mode overgaat betekent dat je de innerlijke Pippi Langkous loslaat: dan ben je mega eigenwijs!  
Hieronder zien jullie in stappen het verhaal dat jullie gaan spelen.

### Het verhaal:

Stap 1 (het probleem): De hele school draagt bovenkleding uit hun broek of rok. Het is een hype om je kleren zo te dragen en wie dat niet doet is niet cool. Kind A en Kind B zijn eigenwijs, kiezen zelf wat ze doen.

Stap 2 (de ontknoping): Een eigenwijze oplossing: kunnen A en B de groepsdruk aan, kunnen ze deze trend veranderen? Wat gaan ze doen?

Stap 3 (de afloop): Hoe eindigt jullie verhaal?

Rollen\*: Kind a en b zijn eigenwijs, de andere kinderen.

ACTEREN: spreek luid en duidelijk, verzin in iets waar geen geweld in voorkomt.

\*als er kinderen teveel of te weinig zijn dan pas je dit aan door van één rol twee rollen te maken of er een te schrappen. Ook zou iemand een dubbelrol kunnen spelen.

