

# Beroepenspel

**Benodigheden:** een fluitje om het spel mee te 'bevriezen'.

## Stap 1: Oriënteren

- ◆ Hier gaat het over (betekenis)
  - Welke beroepen doet de dramameester na? [Schoonmaker, badmeester, agent].

## Stap 2: Onderzoeken

- ◆ Hierop gaan ze letten (vorm)  
Toon de video's over publieksrichting, mimiek en houding of herhaal mondeling met de leerlingen de inhoud en de aandachtspunten.
- ◆ Hiermee gaan ze het doen (materie en werkwijze)  
Toon het filmpje over tableaux of herhaal mondeling met de leerlingen de inhoud en de aandachtspunten bij tableaux. Of ga ter illustratie als standbeeld staan, bijvoorbeeld als een verkeersagent: één hand omhoog, de andere alsof u op een fluitje blaast.
- ◆ Zo komen ze op ideeën (onderzoek)  
Toon het filmpje of herhaal mondeling met de leerlingen de inhoud en de aandachtspunten.

### Warming up klassikaal.

De groep staat verspreid in het lokaal.

Instructie: *Je krijgt straks spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met een klasgenoot. Als het fluitje klinkt 'bevries' je zoals je op dat moment bent, het is absoluut niet de bedoeling dat je ook maar iets beweegt na het fluitje.*

Spelopdrachten: een deur schilderen (schilder), een tand trekken (tandarts), haren wassen en knippen (kapper), je gooit vuilniszakken in een vuilniswagen (vuilnismann), je blust een brand (brandweerman).

Geef kinderen steeds even de tijd om iedere spelopdracht uit te spelen voor je op het fluitje blaast.

### Warming up tweetallen.

De groep zit in tweetallen in het lokaal op de grond, ze bepalen wie a is en wie b.

Instructie: *De één gaat in standbeeld staan van een beroep, de ander raadt het. Let op: in één keer in standbeeld gaan staan, niet eerst bewegen en dan in standbeeld staan.*

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Kies een kind en ga als standbeeld staan, bijvoorbeeld als gitarist. Laat het kind raden en

daarna zelf een standbeeld verzinnen dat jij raadt. De kinderen gaan staan, verzinnen verder zelf hun standbeelden (tableaus) en wisselen zo lang om totdat je aangeeft dat ze weer op hun plek mogen gaan zitten.

### Stap 3: Uitvoeren

De groep zit individueel verspreid in het lokaal. Laat het stappenplan zien (zie volgende pagina) en bespreek de stappen: (1) opstaan, (2) werkkleren aan, (3) in de badkamer, (4) aan het werk.

Hang deze zichtbaar voor iedereen in het lokaal. Vraag het eerste kind om een beroep. Maak met de hele groep vier plaatjes over dat beroep, laat ze iedere stap even spelen voordat je op je fluitje blaast om te 'bevriezen'. Hier een voorbeeld met het beroep 'boer'.

#### Instructie:

Stap 1: **Goed zo, de boeren en boerinnen worden wakker, rek je maar eens goed uit** (fluitje om te 'bevriezen').

Stap 2: **Dan doen ze hun boeren werkkleren aan, laat maar zien** (fluitje om te 'bevriezen').

Stap 3: **Wat doen de boeren en boerinnen 's ochtends in de badkamer?** (fluitje om te 'bevriezen').

Stap 4: **Wat doen boeren en boerinnen op hun werk, laat maar zien** (fluitje om te 'bevriezen').

Daarna bespreek je kort wat je hebt gezien en vraag je een volgend beroep aan een kind en dan herhaalt het zich.

Variant: Na zo'n cyclus vraag je of ze alleen de foto's kunnen herhalen. Dus: 'Ga in tableau 1 staan, nu in tableau 2...' enzovoorts.

### Stap 4: Evalueren

◆ Nabespreken: wat hebben we geleerd?

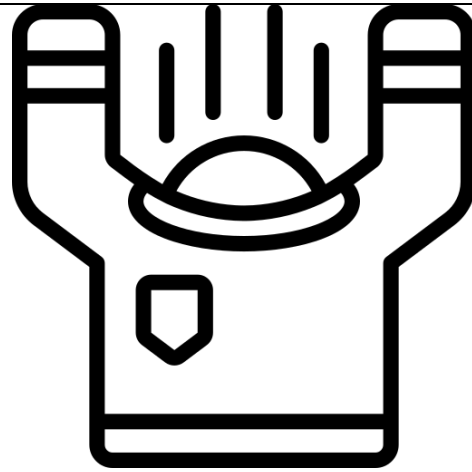
- Vraag 1 (betekenis): Welk tableau vond je het beste bij het beroep passen? Waarom?
- Vraag 2 (werkwijze): Hoe maken we zo'n tableau zo duidelijk mogelijk?
- Vraag 3 (vorm): Heb je de pictogrammen herkend bij een klasgenoot? Kun je iemand noemen? Bij welk tableau herkende je een pictogram?

#### Kerdoel

In deze les verzinnen we verhalen rond beroepen en trainen non verbaliteit, hiermee sluit deze les aan op kerndoel 54.



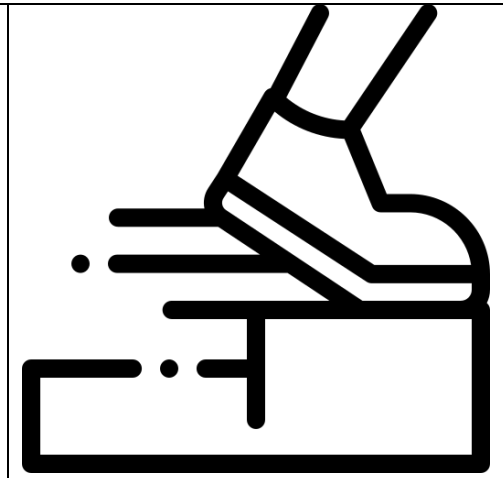
**OPSTAAN**



**AANKLEDEN**



**BADKAMER**



**WERKEN**