

Titel: Reis mee!

Werkvorm(en): combinatiespel/acteerspel

Activiteit: De kinderen verzinnen met verschillende reiswijzen een verhaal en presenteren dat aan elkaar.

Opmerking: Bij combinatiespel combineer je zaken die in principe geen onderlinge samenhang hebben. Het levert fantasierijk spel op.

Inleiding.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Vertel dat jullie in deze les aan combinatiespel gaan doen. Speel ter illustratie bijvoorbeeld dat je op een paard rijdt en je jezelf scheert of je make-up doet o.i.d.

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.*

Spelopdrachten: je reist...

Boven op het dak van een trein.

Op de rug van een draak.

In een zeepbel.

Op een waterfiets.

In een UFO.

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

Warming up tweetallen.

De groep staat in tweetallen in het lokaal, ze bepalen wie A is en wie B.

Instructie: *A je doet straks de deur van B open en loopt naar binnen met je bijzondere manier van reizen. Je bent er om het te laten repareren.*

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Kies een kind als reparateur en zeg dat je ezel stuk is, laat hem repareren, reken af en neem afscheid. Vraag applaus voor het kind dat jou heeft geholpen. 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.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling, jij pakt drie stapels pictogrammen (rij 1, 2 en 3) tevoorschijn.

Instructie: *Een van jullie pakt van deze drie stapels één pictogram over reizen en jullie maken daar een verhaal bij waar je bij moet praten.*

Maak vijf teams. Kies daarna één kind per team dat van iedere stapel één pictogram pakt en een opdrachtkaart van jou krijgt.

Bespreek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten. Geef ze een kleine 10 minuten de tijd om te repeteren, applaudiseer na iedere uitvoering en bespreek kort na.

Extra informatie:

Op de pagina waar deze les op staat beschreven staat informatie over hoe je presentaties nabesprekt bij drama.

Ook staan er adviezen over welke pictogrammen je kan uitprinten om de speltechniek te bespreken met je leerlingen.

Wist je dat onder het klassenmenu een link staat naar het leerkrachtscherm? Hier vind je allerlei ondersteunde informatie.

Drie keer reizen!

Jullie hebben drie reispictogrammen, daar gaan jullie een verhaal bij verzinnen.

Stap 1: de reden om te reizen, dus: **waarom zijn we op reis?** (boodschappen, pakketjes bezorgen, circus, wat dan ook!).

Stap 2: **wat voor rollen spelen we?**

Stap 3: laat bij iedere reiswijze iets kleins gebeuren, dus: wat gebeurt er?

Stap 4: **hoe eindigt het?**

- Het mag absoluut fantasierijk zijn dus het hoeft niet echt te kunnen wat er gebeurt.
- Jullie mogen zelf de volgorde van de pictogrammen bepalen.

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

Voorkom het uitbeelden van geweld.

Drie keer reizen!

Jullie hebben drie reispictogrammen, daar gaan jullie een verhaal bij verzinnen.

Stap 1: de reden om te reizen, dus: **waarom zijn we op reis?** (boodschappen, pakketjes bezorgen, circus, wat dan ook!).

Stap 2: **wat voor rollen spelen we?**

Stap 3: laat bij iedere reiswijze iets kleins gebeuren, dus: wat gebeurt er?

Stap 4: **hoe eindigt het?**

- Het mag absoluut fantasierijk zijn dus het hoeft niet echt te kunnen wat er gebeurt.
- Jullie mogen zelf de volgorde van de pictogrammen bepalen.

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

Voorkom het uitbeelden van geweld.

Drie keer reizen!

Jullie hebben drie reispictogrammen, daar gaan jullie een verhaal bij verzinnen.

Stap 1: de reden om te reizen, dus: **waarom zijn we op reis?** (boodschappen, pakketjes bezorgen, circus, wat dan ook!).

Stap 2: **wat voor rollen spelen we?**

Stap 3: laat bij iedere reiswijze iets kleins gebeuren, dus: wat gebeurt er?

Stap 4: **hoe eindigt het?**

- Het mag absoluut fantasierijk zijn dus het hoeft niet echt te kunnen wat er gebeurt.
- Jullie mogen zelf de volgorde van de pictogrammen bepalen.

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

Voorkom het uitbeelden van geweld.

Drie keer reizen!

Jullie hebben drie reispictogrammen, daar gaan jullie een verhaal bij verzinnen.

Stap 1: de reden om te reizen, dus: **waarom zijn we op reis?** (boodschappen, pakketjes bezorgen, circus, wat dan ook!).

Stap 2: **wat voor rollen spelen we?**

Stap 3: laat bij iedere reiswijze iets kleins gebeuren, dus: wat gebeurt er?

Stap 4: **hoe eindigt het?**

- Het mag absoluut fantasierijk zijn dus het hoeft niet echt te kunnen wat er gebeurt.
- Jullie mogen zelf de volgorde van de pictogrammen bepalen.

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

Voorkom het uitbeelden van geweld.

Drie keer reizen!

Jullie hebben drie reispictogrammen, daar gaan jullie een verhaal bij verzinnen.

Stap 1: de reden om te reizen, dus: **waarom zijn we op reis?** (boodschappen, pakketjes bezorgen, circus, wat dan ook!).

Stap 2: **wat voor rollen spelen we?**

Stap 3: laat bij iedere reiswijze iets kleins gebeuren, dus: wat gebeurt er?

Stap 4: **hoe eindigt het?**

- Het mag absoluut fantasierijk zijn dus het hoeft niet echt te kunnen wat er gebeurt.
- Jullie mogen zelf de volgorde van de pictogrammen bepalen.

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

Voorkom het uitbeelden van geweld.

Rij 1



Rij 2



Rij3

