

# Accent op beweging

onderdeel: mime, pantomime, **vertelpantomime**

## Titel: Expressiviteit

Graad: 3

Aan al deze doelen wordt gewerkt, toch duidt u best aan welke u in de verf wil zetten.

Leerplandoelnummer	Leerplandoel uitgeschreven
1.4	Een aantal spelvormen ervaren en kennismaken met het materiaal dat erbij hoort.
2.5	Plezier beleven aan en genieten van zelf spelen en samenspelen met anderen.
2.7	Genieten van het gevarieerd aanbod van hedendaagse en klassieke kinderliteratuur als mogelijk uitgangspunt voor dramatisch spel.
3.1	Openstaan voor de interactie tussen woord en gebaar, beeld en klank tijdens het dramatisch spel.
3.3	Zich verwonderen over de mogelijkheden om via woord, gebaar, beeld en klank te communiceren.
3.6	Zich inleven in de wijze waarop anderen gestalte geven aan een spelsituatie.
3.7	Vaststellen hoe een boodschap via dramatisch spel op verschillende wijzen kan worden gebracht.
4.1	Waardering opbrengen voor de manier waarop en bepaald idee of personage, een bepaalde gebeurtenis of omstandigheid wordt gedramatiseerd.
6.1	Zich inleven in een ding, een idee, een personage, een gebeurtenis of een omstandigheid uit de werkelijkheid of uit een verteld of voorgelezen verhaal en dat al spelend vorm geven.
6.6	Verbale en non-verbale spelvormen toepassen of improviseren.
7.1	Eigen uitdrukkingsmogelijkheden en beperkingen ervaren om zich dramatisch-expressief te uiten.

8.1	Beweging en mimiek aanpassen aan de spelsituatie.
8.2	Een aangepaste spreektechniek ontwikkelen.
8.4	De ruimte op gepaste wijze gebruiken (mis-en-scène)
10.5	Dramatisch spel beoordelen op grond van bepaalde criteria.

<b>Tijd</b>	Verspreid over meerdere dagen (300 minuten)
<b>materiaal</b>	boeken Spikkel en Spekkie attributen per personage kijkwijzer (bijlage 1)

We werken in deze les met de boeken van Spikkel en Spekkie van Marc de Bel. We kiezen voor deze boeken omdat ze veel expressief taalgebruik bevatten.

## INSTAP (BESCHOUWEN)

Lees passages voor van het verhaal. De leerlingen moeten de beginsituatie uitbeelden met een tableau vivant. Als je daarna verder leest, beelden de kinderen het verhaal verder uit. Lees het stukjes eerst voor in zijn geheel zodat de leerlingen weten wat hen te wachten staat.

## KERN (CREËREN)

Verdeel de klas in groepjes. Zorg dat er in elk groepje een goede lezer zit. Dit is belangrijk omdat het verhaaltje volledig voorgelezen moet worden.

Geef nu elk groepje een stukje van het verhaal. 1 iemand leest voor terwijl de andere uitbeelden. Spreek op voorhand af met welke attributen je de personages herkenbaar maakt.

Speel de verschillende stukjes ook eens na elkaar zodat het volledige verhaal duidelijk wordt en zodat ze weten hoe de overgangen verlopen.

Bespreek vooraf de kijkwijzer zodat de leerlingen weten waar ze moeten opletten tijdens het oefenen.

## EVALUATIE / TOONMOMENT (BESCHOUWEN)

Elk groepje toont z'n stukje en vertelt daarna wat ze er zelf van vonden. Daarna krijgen ze feedback aan de hand van de kijkwijzer. Op die manier weten ze wat ze nog kunnen veranderen of verbeteren.

Later wordt het volledige verhaal voorgesteld aan de jongere jaren.

## **BIJLAGEN**

### **Kijkwijzer**

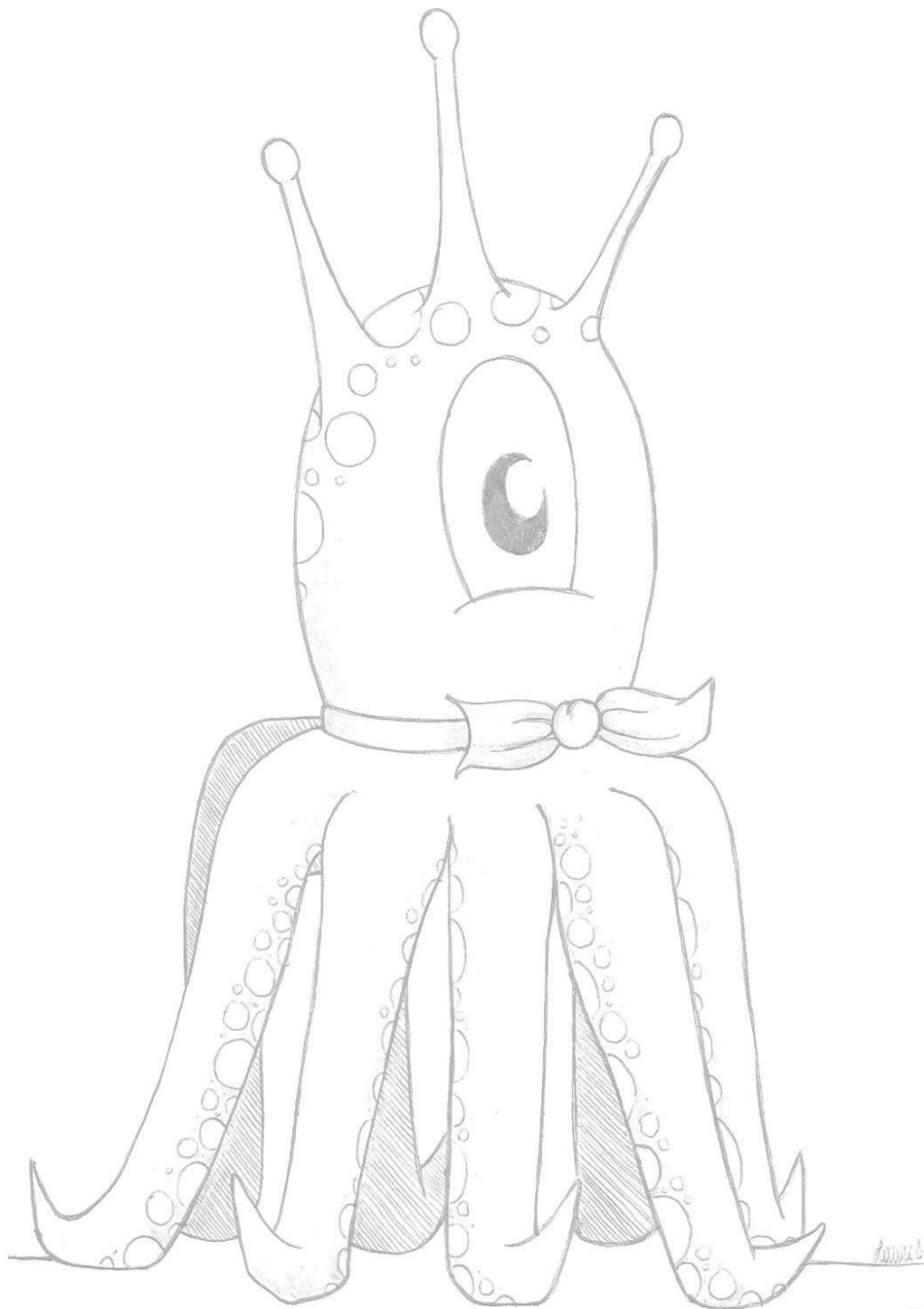
	<i>Super!</i>	<i>In orde.</i>	<i>Nog oefenen.</i>
Het verhaal werd expressief voorgelezen.			
Hetgeen uitgebeeld werd, paste bij het verhaal.			
Hetgeen uitgebeeld werd was duidelijk en niet chaotisch.			
De spelers hielden rekening met het publiek.			

### **Kijkwijzer**

	<i>Super!</i>	<i>In orde.</i>	<i>Nog oefenen.</i>
Het verhaal werd expressief voorgelezen.			
Hetgeen uitgebeeld werd, paste bij het verhaal.			
Hetgeen uitgebeeld werd was duidelijk en niet chaotisch.			
De spelers hielden rekening met het publiek.			

### **Kijkwijzer**

	<i>Super!</i>	<i>In orde.</i>	<i>Nog oefenen.</i>
Het verhaal werd expressief voorgelezen.			
Hetgeen uitgebeeld werd, paste bij het verhaal.			
Hetgeen uitgebeeld werd was duidelijk en niet chaotisch.			Flore S. Anke D.
De spelers hielden rekening met het publiek.			



Flore S.  
Anke D.