

Accent op materiaal

onderdeel: poppenspel

Titel les/thema **Vingerpopjes**

Graad: 3

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

Leerplandoelnummer	Leerplandoel uitgeschreven
1.2	Weten dat een spelsituatie opgebouwd wordt door bijvoorbeeld aanloop, climax en slot.
1.3	Een dramatische opbouw in het spel verwerken en volgen.
1.4	Een aantal spelvormen ervaren en kennismaken met het materiaal dat erbij hoort.
2.4	Openstaan voor en plezier beleven aan de nieuwe dingen die ze in hun omgeving ontdekken als inspiratiebron voor hun dramatisch spel
4.1	Waardering opbrengen voor de manier waarop een bepaald idee of personage, een bepaalde gebeurtenis of omstandigheid wordt gedramatiseerd.
5.2	Bij de voorbereiding en de uitvoering van het spel, hun fantasie en voorstellingsvermogen activeren.
8.3	Met een creatief stem- en taalgebruik expressief reageren en belevenissen uitbeelden.

Tijd	100 minuten
Materiaal	<ul style="list-style-type: none">- materiaal om bolletje mee te maken (piepschuim, plasticine)- zinnen (bijlage 1)- kijkwijzer (bijlage 2)

Flore S.
Anke D.

INSTAP (BESCHOUWEN)

Laat de kinderen eerst hun vingers opwarmen. Dit kan bv. met het verhaaltje van de 10 turnertjes. De leerkracht leest het verhaaltje voor en de leerlingen voeren de bewegingen uit op hun bank.

*tien turners lopen door de zaal
tien turners stoppen allemaal
buigen strekken, buigen strekken
springen op en neer
tien turners lopen door de zaal
tien turners stoppen allemaal
liggen op de vloer en rollen
tien turners lopen door de zaal
tien turners springen en... verdwijnen allemaal*

Ook vingertwister is heel leuk om de vingers los te maken.

Vervolgens wordt enkel nog gewerkt met de wijsvinger. De leerlingen plaatsen een bolletje hun wijsvinger. Dit kan een bolletje zijn van piepschuim of een bolletje plasticine. Dit laatste is zeer handig omdat je het zelf kan vervormen en kan aanpassen aan de grote van je vinger. Ook kan het later nog vervormd worden in een wezentje.

Nu de leerlingen het bolletje op hun vinger hebben, moeten ze dit laten bewegen. Per 2 laat je ze experimenteren met het bolletje. Het gaat enkel en alleen over de beweging van hun wijsvinger. Ze oefenen dit op de rand van hun bank. Daarna kan je een kort toonmoment houden waarbij elke leerling 1 beweging voorstelt. Achteraf bespreek je kort.

Nu de bewegingen verkend zijn, geef je de bolletjes oogjes. Dit kan bv. met parels. Het is belangrijk dat de oogjes het publiek kunnen aankijken. De leerlingen oefenen terug per 2. Ze kunnen het bolletje voorstellen aan de ander waarbij ze 3 verschillende bewegingen moeten gebruiken en er op letten dat de oogjes steeds naar het publiek kijken.

Laat een aantal leerlingen hun voorstelling voortonen en bespreek nadien klassikaal.

KERN (CREËREN)

1 accent toevoegen
karakter bepalen
aantal karakters samenzetten (later raden) - per persoon 1 verplichte zin die ze moeten trekken.

De leerlingen voegen nu 1 accent toe aan hun bolletje, bv. een pluimpje of hoorntjes of ... Nadien bedenken ze een karakter voor hun bolletje, passende met hun toegevoegde accent. Ze kunnen dit ook even oefenen en dan hun buur laten raden wat het karakter is.

Als leerkracht zet je 2 leerlingen bij elkaar. Je geeft elke leerling een zin die ze zeker moeten gebruiken tijdens het poppenspel. Ze moeten spelen vanuit het karakter van hun poppetje.

Voorzie een theater waarachter de kinderen kunnen plaatsnemen om hun poppenspel te spelen. Enkel de poppetjes mogen zichtbaar zijn.

TIP

- Je kan tijdens het spelen het publiek zinnen laten roepen. Deze zinnen moeten dan direct in het spel geïntegreerd worden. Spreek wel op voorhand af wie een zin zal roepen en voor wie. Dan moet er geïmproviseerd worden en komen de spelers los van het voorbereide spel.

EVALUATIE / TOONMOMENT (BESCHOUWEN)

De leerlingen tonen hun poppenspel. De andere leerlingen raden wat het karakter van het poppetje was. achteraf vraag je aan de spelers wat ze er zelf van vonden en daarna overloop je klassikaal de kijkwijzer.

BIJLAGE



Flore S.
Anke D.

Zinnen

1. Kijk, een rode appel.
2. Ik heb dorst.
3. Doe de deur dicht!
4. Wat een mooie foto.
5. Zo lekker.
6. Ga slapen!
7. Mag ik een glaasje water alsjeblieft?
8. Aah, een muis!
9. De bloemen moeten water krijgen.
10. Er staat niets in het schrift.
11. De stoel is kapot.
12. Dat wordt zeker een blauwe plek.
13. Heb je mama al gebeld?
14. Hou op met zeuren.
15. Ik ben boos op jou.
16. Ik ben verliefd op jou.
17. Steek de kaarsen aan.
18. Kan jij op 1 been springen.
19. Wat zijn je hobby's?
20. Ik hou van groen.
21. Welke dag is het vandaag?
22. Ik ben met de fiets.
23. Mijn gsm is stuk.
24. Leg de kussens goed!
25. Gelukkige verjaardag!
26. Waar zijn mijn sleutels
27. Zo stinken, man!
28. Het papier is op.
29. Post jij de brief?
30. Waar is mijn computer?



Kijkwijzer

Het karakter van het poppetje was herkenbaar.	Super!	In orde.	Nog oefenen.
Het toegevoegde accent van het poppetje en het karakter pasten bij elkaar.			
De opgelegde zin kwam voor tijdens het poppenspel.			
De poppetjes hielden rekening met het publiek.			
De bewegingen pasten bij het poppenspel.			

Kijkwijzer

Het karakter van het poppetje was herkenbaar.	Super!	In orde.	Nog oefenen.
Het toegevoegde accent van het poppetje en het karakter pasten bij elkaar.			
De opgelegde zin kwam voor tijdens het poppenspel.			
De poppetjes hielden rekening met het publiek.			
De bewegingen pasten bij het poppenspel.			

Kijkwijzer

Het karakter van het poppetje was herkenbaar.	Super!	In orde.	Nog oefenen.
Het toegevoegde accent van het poppetje en het karakter pasten bij elkaar.			
De opgelegde zin kwam voor tijdens het poppenspel.			
De poppetjes hielden rekening met het publiek.			
De bewegingen pasten bij het poppenspel.			Flore S. Anke D.