

Accent op verhaal

onderdeel: dialoog

Titel les/thema **Sprookjes in een modern jasje**

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.
1.5	De wezenlijke aspecten van dramatisch spel ervaren: rol en handeling, tijd en ruimte, motieven en gevoelens.
2.2	Ervan genieten bezig te zijn met de dingen die hen omringen om hun expressiemogelijkheden te ontdekken.
2.3	Openstaan voor en plezier beleven aan de nieuwe dingen die ze in hun omgeving ontdekken als inspiratiebron voor hun dramatisch spel.
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.
3.2	Oog hebben voor de uitdrukingskracht van taal en beweging in een doe-alsof-situatie.
3.4	Ervaren hoe een boodschap via dramatisch spel wordt gebracht.
3.5	Zich verwonderen over de boodschap die anderen dramatiseren.
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.
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.
6.3	Een spelopdracht verkennen vanuit eigen vragen.
6.4	Eigen ervaringen en kennis opdiepen om inhoud en vorm te geven aan een spelscenario.
6.6	Verbale en non-verbale spelvormen toepassen of improviseren.
7.1	Eigen uitdrukingsmogelijkheden en beperkingen ervaren om zich dramatisch-expressief te uiten.

7.4	Tijdens het spel met een eigen expressiestijl durven inspelen op ervaringen, gevoelens, ideeën en fantasieën van anderen.
8.1	Beweging en mimiek aanpassen aan de spelsituatie.
8.2	Een aangepaste spreektechniek ontwikkelen (articulatie, adembeheersing, tempo, toonhoogte, toonsterkte).
8.3	Met een creatief stem- en taalgebruik expressief reageren en belevenissen uitbeelden.
10.5	Dramatisch spel beoordelen op grond van bepaalde criteria zoals: verhouding beeld-klank, woord-beweging, beleving, fantasie, originaliteit enz.

Tijd	100 - 150 minuten
Materiaal	<ul style="list-style-type: none"> - Kijkwijzer (bijlage 1) - Een sprookjesboek (waaruit je meerdere teksten kan kopiëren om een moderne versie van het sprookje te maken.) - Attributen bij het spelen (afhankelijk van de zelfgemaakte tekst).

INSTAP

Een kind wordt aangesteld als gids en een ander als bezoeker. De gids leidt de bezoeker rond, maar die weet op voorhand niet waar hij/zij is. De gids geeft uitleg bij verschillende plaatsen en de bezoeker en medeleerlingen die kijken, moeten raden waar we zijn. Enkele leuke plaatsen in het thema zijn: het sprookjesbos, kasteel van het Beest uit Belle en het Beest, het huisje van de dwergen (Sneeuwwitje), de lamp van de geest uit Aladin, het huisje van de zeven geitjes, de toren van Rapunzel, het huisje van de drie beren uit Goudlokje, de maag van de walvis uit Pinocchio, het huisje van de oma van Roodkapje, de onderwereld van koning Drietand (de kleine zeemeermin)...

KERN (CREËREN)

Les 1:

De leerlingen krijgen in groepjes van 3 tot 5 een sprookje. Dit sprookje lezen ze en moeten ze daarna herwerken. Er zullen moderne elementen ingestoken moeten worden: zwaarden vervangen door revolvers, gsm's, tablets, computers, gps, kastelen voorzien van de modernste technologie... Het verloop van de sprookjes mag ook volledig aangepast worden. Misschien belt Roodkapje wel naar oma om te zeggen dat ze langskomt of belt ze de politie als ze de wolf ziet...

Om hun herwerkingen te onthouden kunnen ze de moderne versie van hun sprookje opschrijven of uittypen.

Je overloopt de kijkwijzer na het geven van de instructie.

Flore S.
Anke D.

Les 2:

De kinderen verdelen de rollen uit hun nieuwe tekst, zoeken attributen en leren hun tekst

vanbuiten. Ze oefenen hun sprookje.

Les 3:

Nog even hun sprookje repeteren met attributen en dan komt het toonmoment.

EVALUATIE / TOONMOMENT (BESCHOUWEN)

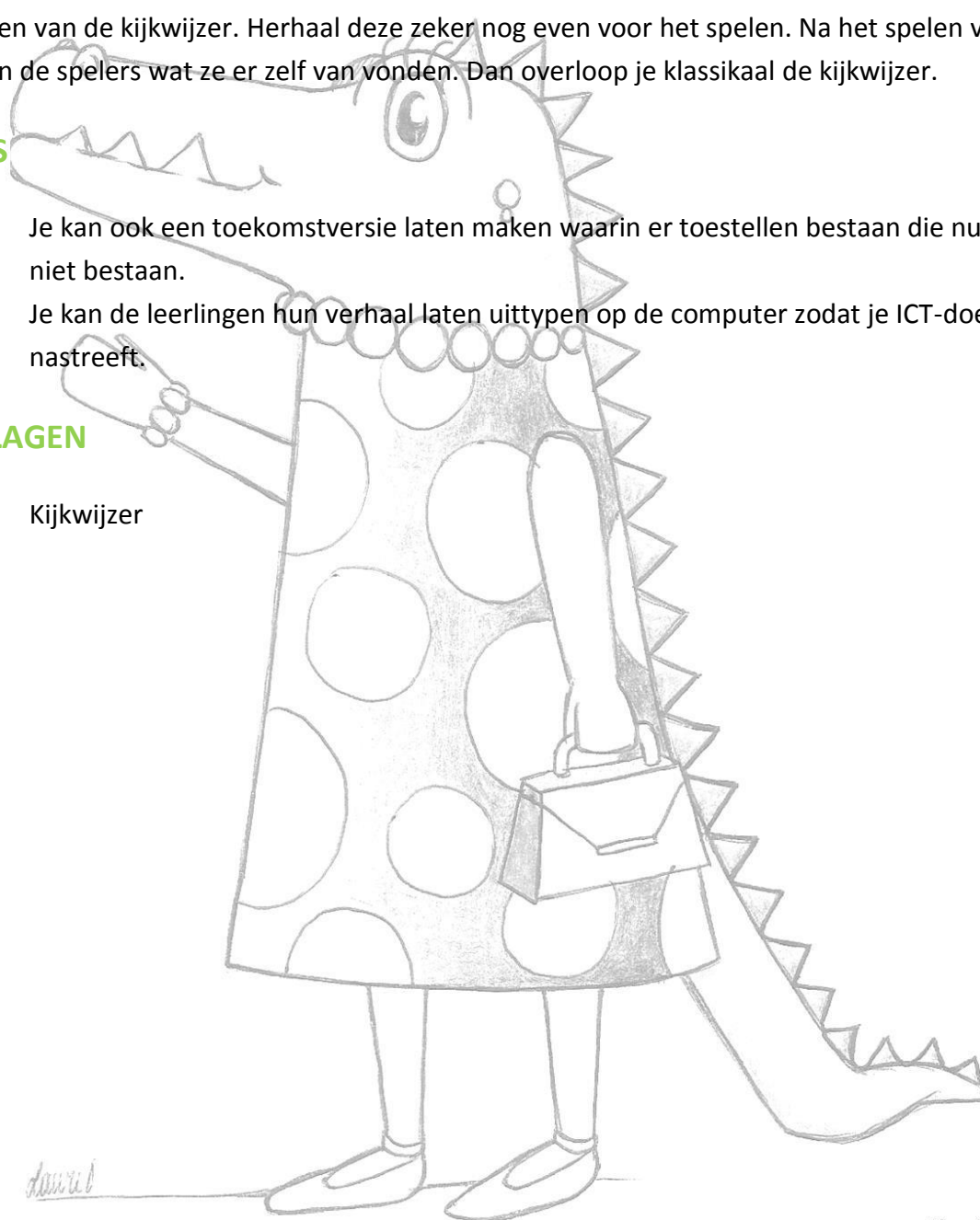
De leerlingen tonen hun sprookje voor de klas. Daarbij letten de andere kinderen op de punten van de kijkwijzer. Herhaal deze zeker nog even voor het spelen. Na het spelen vraag je aan de spelers wat ze er zelf van vonden. Dan overloop je klassikaal de kijkwijzer.

TIPS

- Je kan ook een toekomstversie laten maken waarin er toestellen bestaan die nu nog niet bestaan.
- Je kan de leerlingen hun verhaal laten uittypen op de computer zodat je ICT-doelen nastreeft.

BIJLAGEN

- Kijkwijzer



Flore S.
Anke D.

Kijkwijzer

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
De tekst is op een gepaste en originele manier aangevuld.			
De beweging en de mimiek (gezichtsuitdrukking) is aangepast aan de spelsituatie.			
Er werd niet te snel gesproken.			
Er werd luid genoeg gesproken.			
Het gebrachte verhaal is duidelijk.			
Het verhaal is opgebouwd volgens: aanloop, climax, slot.			

Kijkwijzer

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
De tekst is op een gepaste en originele manier aangevuld.			
De beweging en de mimiek (gezichtsuitdrukking) is aangepast aan de spelsituatie.			
Er werd niet te snel gesproken.			
Er werd luid genoeg gesproken.			
Het gebrachte verhaal is duidelijk.			
Het verhaal is opgebouwd volgens: aanloop, climax, slot.			

Kijkwijzer

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
De tekst is op een gepaste en originele manier aangevuld.			
De beweging en de mimiek (gezichtsuitdrukking) is aangepast aan de spelsituatie.			
Er werd niet te snel gesproken.			
Er werd luid genoeg gesproken.			Flore S. Anke D.
Het gebrachte verhaal is duidelijk.			
Het verhaal is opgebouwd volgens: aanloop, climax, slot.			