

# Accent op beweging

*onderdeel:* mime, pantomime en **vertelpantomime**

*Titel:* **Dieren**

Graad: 1

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

Leerplandoelnummer	Leerplandoel uitgeschreven
2.7	Genieten van het gevarieerd aanbod van hedendaagse en klassieke kinderliteratuur als mogelijk uitgangspunt voor dramatisch spel.
3.2	Oog hebben voor de uitdrukingskracht van taal en beweging in een doe-alsof-situatie.
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.
6.4	Eigen ervaringen en kennis opdiepen om inhoud en vorm te geven aan een spelscenario.
6.6	Verbale en non-verbale spelvormen toepassen of improviseren.
6.7 (afhankelijk van het verhaal)	Allerlei sociale situaties spelen.
8.1	Beweging en mimiek aanpassen aan de spelsituatie.

<b>Tijd</b>	50 minuten
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Verhalen (bijlage 1: tips)</li><li>- Ingesproken verhaal</li><li>- Kijkwijzer (bijlage 2)</li></ul>

## INSTAP (BESCHOUWEN)

1. prenten tonen van dieren. Je bespreekt hierbij of ze snel/traag, groot/klein ... zijn en welke geluiden ze maken.
2. De leerlingen lopen vrij rond terwijl er muziek speelt. Voor je begint, geef je aan in welk dier de leerlingen moeten veranderen wanneer de muziek stopt. Als de muziek stopt, bevriezen ze in het aangegeven dier. Wanneer de muziek verder speelt, lopen ze verder in het dier waarin ze bevroren waren. Je geeft ook al mee in welk dier ze de volgende keer moeten veranderen.

## KERN (CREËREN)

Je leest het verhaal voor en bespreekt de verschillende personages en wat ze doen met de leerlingen. Daarna verdeel je de klas in groepjes, naargelang het aantal personages in het verhaal. Jij bepaalt wie welke rol zal spelen.

Flore S.  
Anke D.

Voor de leerlingen beginnen spelen, overloop je met hen de kijkwijzer zodat ze weten waarop ze moeten letten.

Zorg ervoor dat het verhaal is ingesproken zodat wanneer de leerlingen in groepjes aan de slag gaan, je niet steeds het verhaal moet voorlezen. Laat het verhaal stukje per stukje horen terwijl de leerlingen het uitbeelden. Jij kan rondlopen om bij te sturen. Zo wordt het volledige verhaal omgezet in bewegingen. Tijdens het uitbeelden mogen de leerlingen niks zeggen. Het is wel belangrijk dat ze niet uit hun rol vallen.

Wanneer het verhaal is afgewerkt, wisselt iedereen binnen het groepje van rol. Jij geeft aan welke rol ze nu zullen spelen. Zorg ervoor dat iedereen elke rol eens gespeeld heeft.

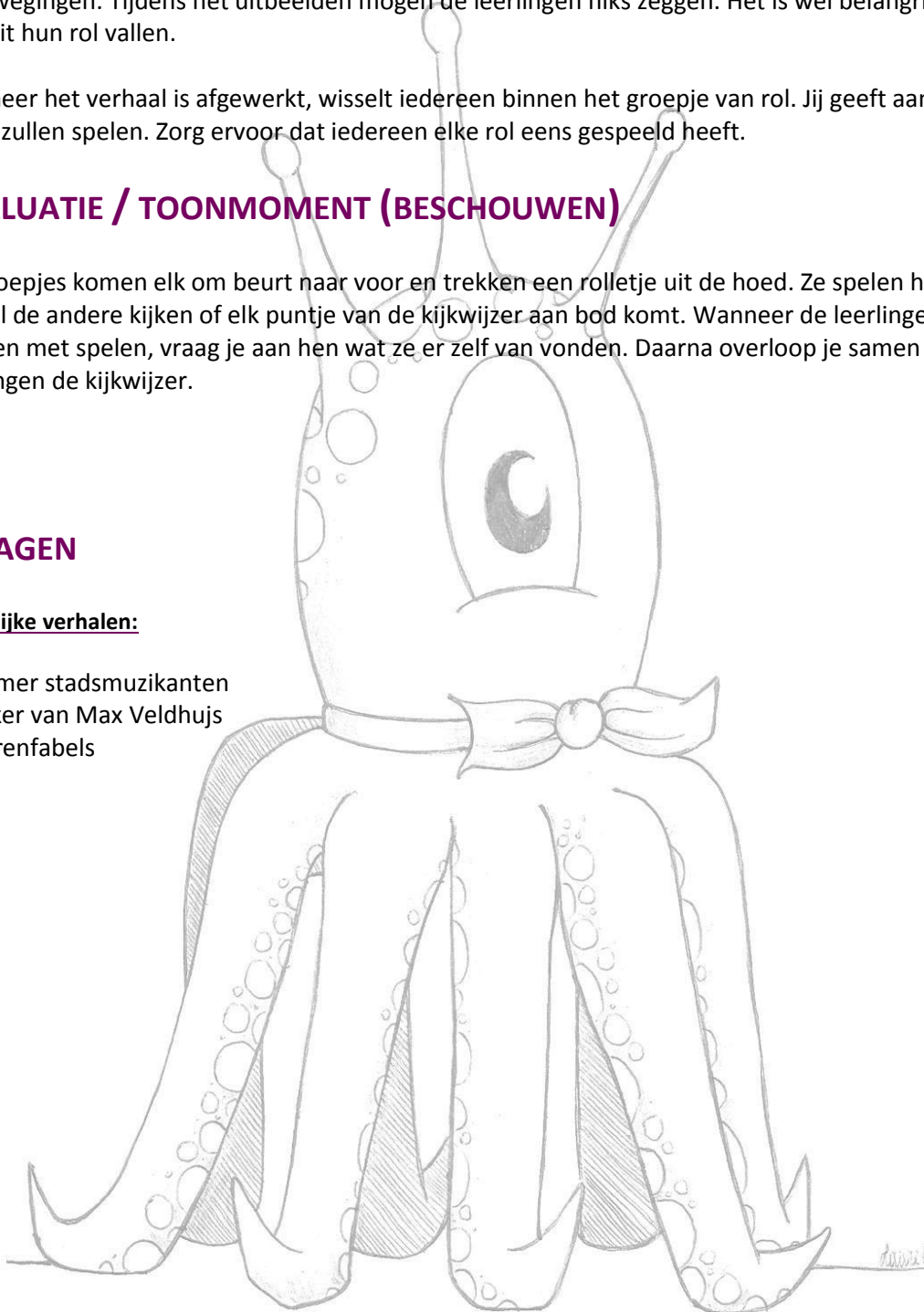
## EVALUATIE / TOONMOMENT (BESCHOUWEN)

De groepjes komen elk om beurt naar voor en trekken een rolletje uit de hoed. Ze spelen hun spel terwijl de andere kijken of elk puntje van de kijkwijzer aan bod komt. Wanneer de leerlingen gedaan hebben met spelen, vraag je aan hen wat ze er zelf van vonden. Daarna overloop je samen met de leerlingen de kijkwijzer.

## BIJLAGEN

### Mogelijke verhalen:

- Bremer stadsmuzikanten
- Kikker van Max Veldhuys
- Dierenfabels



## Kijkwijzer

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
De dieren zijn herkenbaar.			
Je ziet wat er in het verhaal verteld werd.			
De bewegingen waren ook achteraan in de klas zichtbaar.			
Jullie speelden samen als 1 groep.			

## Kijkwijzer

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
De dieren zijn herkenbaar.			
Je ziet wat er in het verhaal verteld werd.			
De bewegingen waren ook achteraan in de klas zichtbaar.			
Jullie speelden samen als 1 groep.			

## Kijkwijzer

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
De dieren zijn herkenbaar.			
Je ziet wat er in het verhaal verteld werd.			
De bewegingen waren ook achteraan in de klas zichtbaar.			
Jullie speelden samen als 1 groep.			

