

# Accent op materiaal

onderdeel: poppenspel

Titel les/thema **Levende knuffelberen**

Graad: 1

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.
1.5	De wezenlijke aspecten van dramatisch spel ervaren: rol en handeling
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
2.4	Zonder vooroordeel genieten van allerlei voor kinderen bestemde culturele activiteiten zoals theater, poppenspel, pantomime, filmvoorstelling, vertelnamiddag rond een kinderboek...
3.4	Ervaren hoe een boodschap via dramatisch spel wordt gebracht.
3.5	Zich verwonderen over de boodschap die anderen dramatiseren.
3.7	Vaststellen hoe een boodschap via dramatisch spel op verschillende wijzen kan worden gebracht.
4.1	Waardering opbrengen voor de manier waarop een bepaald idee of personage, een bepaalde gebeurtenis of omstandigheid wordt gedramatiseerd.
5.1	De mogelijkheden van dramatisch spel ervaren als een middel om met anderen te communiceren, om iets te concretiseren, om iets van zich af te spelen, om ervaringen te verwerken...
5.2	Bij de voorbereiding en de uitvoering van het spel, hun fantasie en voorstellingsvermogen activeren.
5.4	Bereid zijn eigen belevenissen, ervaringen, gedragingen, gevoelens en handelingen spontaan in allerlei situaties te verwoorden in

Flore S.  
Anke D.

	dramatisch spel.
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	Allerlei sociale situaties spelen.
8.3	Met een creatief stem- en taalgebruik expressief reageren en belevenissen uitbeelden,
8.7	Ervaren dat de juiste verhouding tussen woord en beweging de expressie kan vergroten.
10.5	Dramatisch spel beoordelen op grond van bepaalde criteria zoals: verhouding beeld-klank, woord-beweging, beleving, fantasie, originaliteit enz.

<b>Tijd</b>	100 minuten
<b>Materiaal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bewegelijke knuffelberen (d.w.z. dat je het kopje kan bewegen en eventueel ook pootjes of andere lichaamsdelen.)</li> <li>- Kijkwijzer (bijlage 1)</li> </ul>

## INSTAP (BESCHOUWEN)

1. Je gaat in een kring zitten op de grond. De kinderen hebben een knuffel bij de hand. De leerkracht zijn/haar knuffel stelt zich voor. Je typeert hierbij ook al je knuffel als verlegen, een durfal, triest, blij, stoer... Je maakt bijpassende bewegingen met je knuffel terwijl de knuffel zegt hoe hij/zij heet en wat hij/zij vandaag komt doen.

Probeer dit op voorhand zelf eens uit.

Daarna bespreek je kort met de kinderen hoe ze hun knuffel kunnen bewegen op verschillende manieren. Afhankelijk van de sterkte van je groep, geef je meer of minder voorbeelden met knuffels van kinderen.

Daarna krijgen de leerlingen 10 tot 15 minuten om de volgende dingen voor hun knuffel te bepalen: de naam van de knuffel, hoe de knuffel zich gedraagt (verlegen, boos, blij, bang, stoer...) en hoe hij/zij zich zal voorstellen. Ze oefenen hierbij ook de bewegingen.

Ze maken dus hetzelfde als wat jij deed in het begin.

Daarna overloop je de kring. Deze opdracht kan je ook spontaan, zonder de voorbereiding, laten doen indien de kinderen al vaak drama hadden. Dan hoeft het niet zo veilig.

Je kijkt naar elkaar en leert uit elkaars bewegingen en manieren van spelen. (beschouwen)

## KERN (CREËREN)

1. Eenmaal de kinderen het spelen met knuffels wat verkend hebben, kan je ook een situatie maken. Je laat twee leerlingen samen een situatie maken met hun knuffel.

Hier kan je de keuze maken om de karakters uit de vorige fase te behouden of je laat de leerlingen eventueel een nieuw karakter bedenken bij hun beer. (Dit terug afhankelijk van de sterkte van de groep.)

Je overloopt de kijkwijzer voor het spelen.

Je laat enkele geleide situaties spelen (zie hieronder)

De eerste situatie die de leerlingen spelen is er één dat de twee knuffels elkaar, na een lange tijd, terug zien.

Bij het spelen van de tweede situatie wordt de ene knuffel ziek en de andere probeert hem te helpen.

Tijdens het spelen van de derde situatie gaat de ene iets kopen bij de andere.

2. De leerlingen maken nu zelf een situatie met de twee knuffels. Je kan hen volledig vrijlaten want ze hebben in de activiteit hier voor al inspiratie opgedaan.

Zwakkere groepjes kan je helpen door hen een insteek te geven a.d.h.v. richtvragen. Wie zijn jullie knuffels? Waar zijn ze? Wat kan er gebeuren?

Je geeft de leerlingen voldoende oefentijd.

## EVALUATIE / TOONMOMENT (BESCHOUWEN)

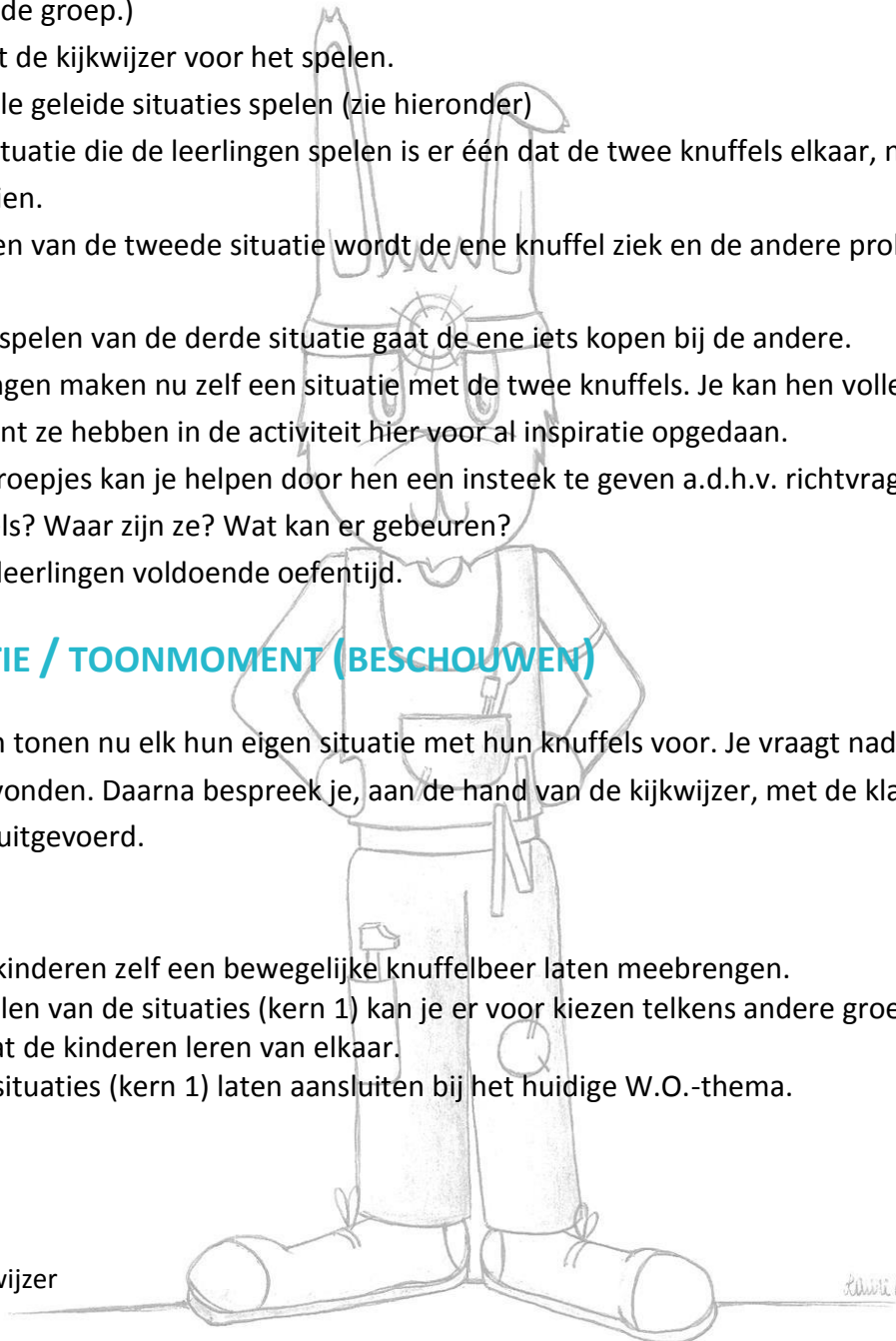
De kinderen tonen nu elk hun eigen situatie met hun knuffels voor. Je vraagt nadien wat ze er zelf van vonden. Daarna bespreek je, aan de hand van de kijkwijzer, met de klas hoe de activiteit is uitgevoerd.

## TIPS

- Je kan de kinderen zelf een bewegelijke knuffelbeer laten meebrengen.
- Bij het spelen van de situaties (kern 1) kan je er voor kiezen telkens andere groepjes te maken zodat de kinderen leren van elkaar.
- Je kan de situaties (kern 1) laten aansluiten bij het huidige W.O.-thema.

## BIJLAGES

- Kijkwijzer



## Kijkwijzer

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
Het personage had een toepasselijke stem.			
De bewegingen pasten bij zijn/haar karakter. (Blij, boos, verlegen, stoer...)			
De situatie is origineel (goed gevonden).			
De situatie was duidelijk gespeeld. We wisten waarover het ging.			

## Kijkwijzer

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
Het personage had een toepasselijke stem.			
De bewegingen pasten bij zijn/haar karakter. (Blij, boos, verlegen, stoer...)			
De situatie is origineel (goed gevonden).			
De situatie was duidelijk gespeeld. We wisten waarover het ging.			

## Kijkwijzer

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
Het personage had een toepasselijke stem.			
De bewegingen pasten bij zijn/haar karakter. (Blij, boos, verlegen, stoer...)			
De situatie is origineel (goed gevonden).			
De situatie was duidelijk gespeeld. We wisten waarover het ging.			

## Kijkwijzer

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
Het personage had een toepasselijke stem.			
De bewegingen pasten bij zijn/haar karakter. (Blij, boos, verlegen, stoer...)			Flore S.
De situatie is origineel (goed gevonden).			Anke D.
De situatie was duidelijk gespeeld. We wisten waarover het ging.			