

Accent op materiaal

onderdeel: schimmenspel

Titel les/thema **Schaduwbeelden**

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.
1.6	Vaststellen dat vragen als 'wie, wat, waarom, hoe, wanneer en waar?' hen op het spoor brengen van de wezenlijke aspecten van dramatisch spel.
2.4	Zonder vooroordeel genieten van allerlei voor kinderen bestemde culturele activiteiten zoals theater, poppenspel, pantomime, filmvoorstelling, vertelnamiddag rond een kinderboek...
3.3	Zich verwonderen over de mogelijkheden om via woord, gebaar, beeld en klank te communiceren.
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.
5.4	Bereid zijn eigen belevenissen, ervaringen, gedragingen, gevoelens en handelingen spontaan in allerlei situaties te verwoorden in 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.

Tijd	100 minuten
materiaal	Wit laken/doek Spot/ lamp Voorwerpen voor schaduwbeelden (beer, kan ...) Tekeningen Perforator Saté-stokjes/rietjes Contouren (bijlage 1 of typ 'silhouette' bij Google Afbeeldingen) Kijkwijzer (bijlage 2)

INSTAP (BESCHOUWEN)

Hier hebben we twee opties.

Enerzijds kan je schaduwtikkertje spelen en anderzijds kan je een schaduwraadspel spelen.

1. Schaduwtikkertje

Dit verloopt zoals een normaal tik-spel, maar de kinderen tikken niet elkaar maar elkaars schaduw. Dit hoeft niet met de handen, maar kan gerust met de voeten. Om dit spel te spelen heb je wel een vrij grote ruimte nodig en natuurlijk ook schaduwen. Je kan dit op een zomerse dag op de speelplaats doen.

2. Schaduwraadspel

Je stelt een doek op met een spot achter. Je neemt een aantal voorwerpen en toont ze tussen de spot en het doek zodat hun schaduw op het doek valt. De kinderen moeten nu raden wat het voorwerp is.

KERN (CREËREN)

1. Nu volgen er allerlei opdrachten achter het doek. Indien je bij de instap voor schaduwtikkertje koos, stel je het doek en de spot nu op. Je neemt een voorwerp en toont het aan de leerlingen. Je toont ook de schaduw.

Je stelt volgende vragen: hoe heet dat wat je nu ziet op het scherm? Hoe komt dat daar?

Je houdt het object dichterbij de lamp. Wat zien de leerlingen? Hierbij kan je hen laten raden: je houdt het object verder van de lamp, is de afbeelding dan groter of kleiner? Daarna laat je hen dit zien achter het doek.

Zorg er voor dat de leerlingen ook goed zien dat de details zoals bv. ogen bij een knuffelbeer, kleuren... niet doorkomen.

Hoe kan je dan wel details in een schaduwbeeld steken? (Door uitsparingen te maken).

Laat de kinderen dit ook zien met bijvoorbeeld een kan of een emmer.

Maak nu als leerkracht een dialoogje tussen twee voorwerpen bv. de beer en de kan.

Een idee bij het spelen van het dialoogje: de twee voorwerpen zijn oude vrienden die elkaar



na jaren terug tegenkomen. Ze vragen hoe het met elkaar gaat en wat ze tegenwoordig nog doen. Ze vertellen dat het fijn is elkaar nog eens weer te zien, dat ze zeker eens moeten afspreken en daarna nemen ze afscheid van elkaar.

2. Eenmaal de kinderen de schaduwbeelden wat verkend hebben, gaan ze zelf aan de slag. Hier heb je terug twee opties ofwel werk je met de silhouetten in bijlage of je zoekt er zelf in prentenboeken volgens het thema waar je in de klas aan werkt.

Gebruik je het laatste, dan moeten de kinderen de personages doortekenen uit de boeken en daarna op zwart papier plakken. Dan wordt alles uitgeknipt.

Ga je voor het gebruik van de silhouetten in bijlage, dan moeten ze die uitknippen.

Voor de ogen kan je in beide van bovenstaande gevallen, een uitsparing maken met de perforator. Ze plakken hun personage dat ze kozen op een saté-stokje of rietje.

3. Je overloopt de kijkwijzer. De kinderen karakteriseren hun personage. Ze geven het een toepasselijk stemmetje en zoeken een manier om met het mannetje te bewegen achter het doek. Verder zoeken ze ook een naam voor hun personage.

4. De kinderen oefenen een stukje in waarbij hun personage zich voorstelt. Daarbij komen de naam, de leeftijd, wat hij/zij graag doet... aan bod.

Zorg dat er ook even achter het doek gespeeld kan worden tijdens het oefenen. Voorzie ofwel meerdere doeken en spots ofwel een beurtrol.

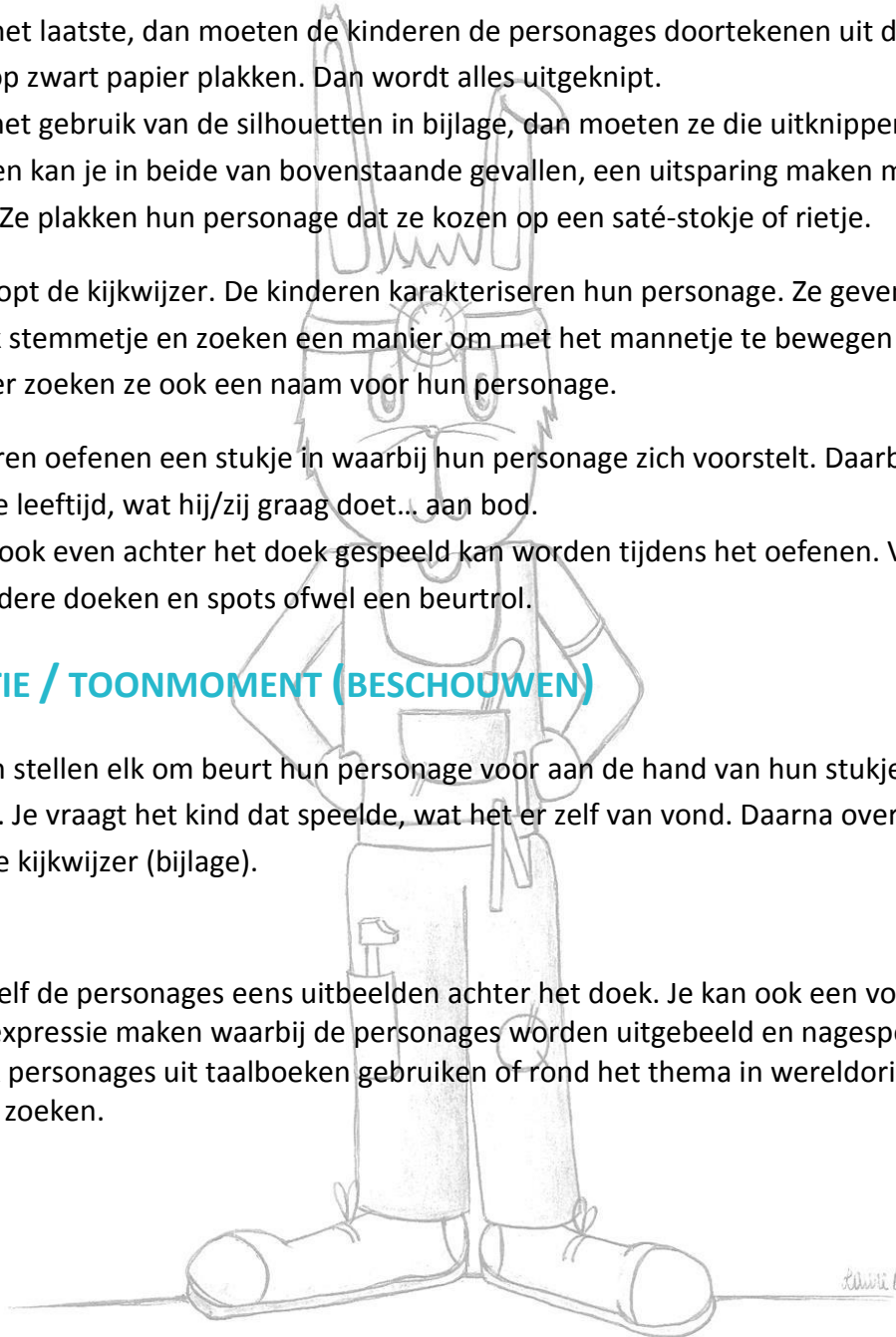
EVALUATIE / TOONMOMENT (BESCHOUWEN)

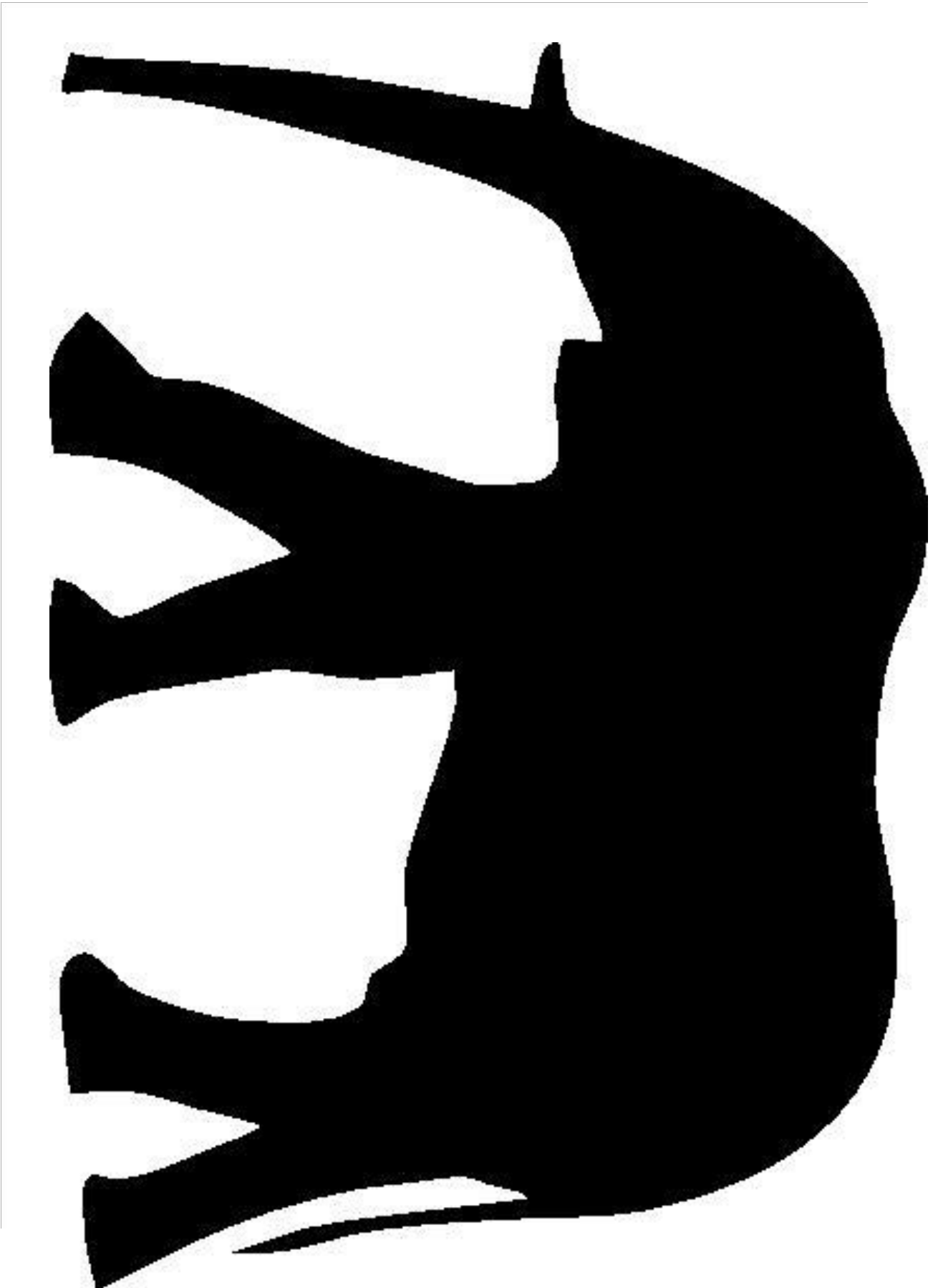
De kinderen stellen elk om beurt hun personage voor aan de hand van hun stukje dat ze inoefenden. Je vraagt het kind dat speelde, wat het er zelf van vond. Daarna overloop je klassikaal de kijkwijzer (bijlage).

TIPS

- Laat hen zelf de personages eens uitbeelden achter het doek. Je kan ook een volledige les bewegingsexpressie maken waarbij de personages worden uitgebeeld en nagespeeld.
- Je kan ook personages uit taalboeken gebruiken of rond het thema in wereldoriëntatie personages zoeken.

BIJLAGES







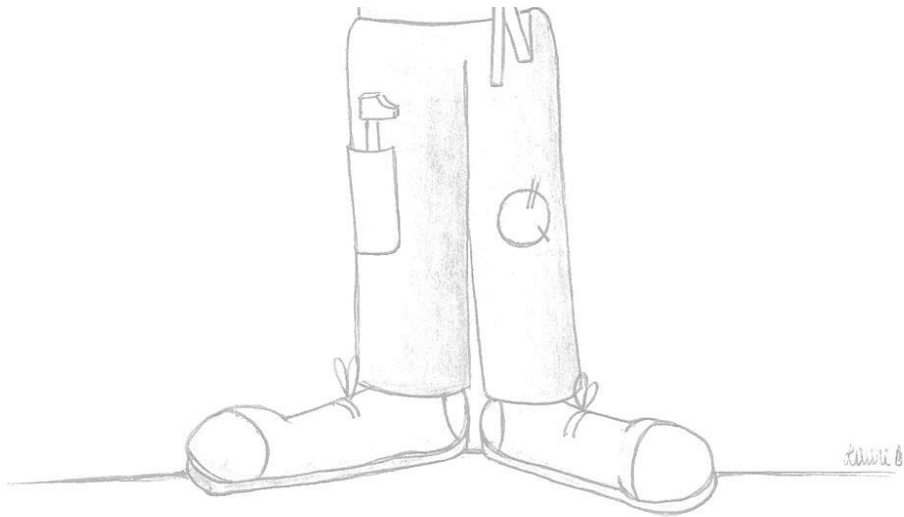
Handwritten signature

Flore S.
Anke D.



AD

Flore S.
Anke D.



Flore S.
Anke D.







Flore S.
Anke D.



Kijkwijzer

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
Het personage had een toepasselijke stem.			
De bewegingen die het personage maakte waren duidelijk te zien.			
Het personage stelde zich voor en zei zijn/haar naam, leeftijd, wat hij/zij leuk vindt.			
Er werd rekening gehouden met de afstand tussen het personage en de lamp.			

Kijkwijzer

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
Het personage had een toepasselijke stem.			
De bewegingen die het personage maakte waren duidelijk te zien.			
Het personage stelde zich voor en zei zijn/haar naam, leeftijd, wat hij/zij leuk vindt.			
Er werd rekening gehouden met de afstand tussen het personage en de lamp.			

Kijkwijzer

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
Het personage had een toepasselijke stem.			
De bewegingen die het personage maakte waren duidelijk te zien.			
Het personage stelde zich voor en zei zijn/haar naam, leeftijd, wat hij/zij leuk vindt.			
Er werd rekening gehouden met de afstand tussen het personage en de lamp.			

