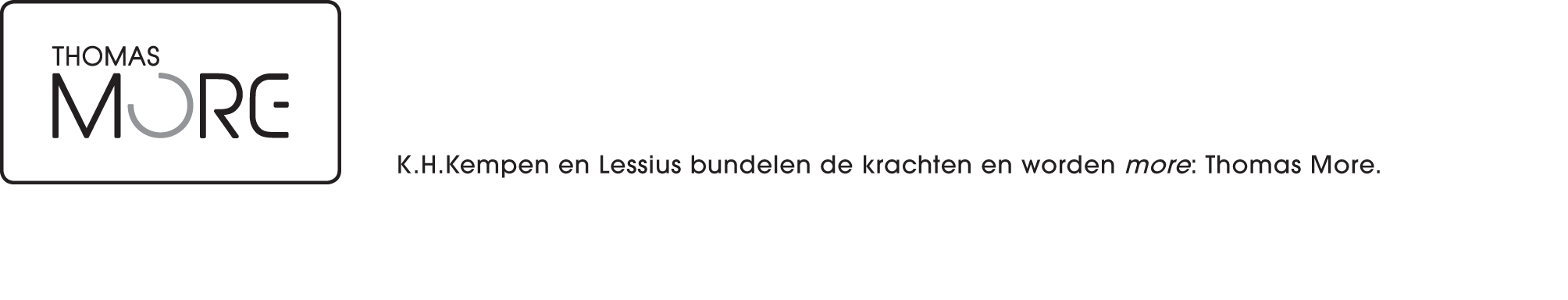
|  |  |
| --- | --- |
| **Lesvoorbereidingsformulier: projectstage**  Bachelor Leraar Lager Onderwijs Campus Kruidtuin Telefoonnummer: 015-369275 Lange ridderstraat 44, 2800 Mechelen  **Vrijdag 11 maart 2016**  Muzo: In thema lente: Drama: geleide fantasie en levende memory | 13.30 u. – 14.20 u. (50 min.) |



Bachelor Leraar Lager Onderwijs  
Campus Kruidtuin  
Telefoonnummer: 015-369275  
Lange ridderstraat 44, 2800 Mechelen

|  |
| --- |
| Naam:  Stageschool:  Stageklas: 2A  Aantal leerlingen: 24  Mentor:  Nagekeken door:  Datum nazicht: ...... maart 2016   * herwerken * goedgekeurd   Handtekening: |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Bijlagen**:  1. verhalen | **Materiaal leerkracht**:  - 1x B1: verhalen | **Materiaal leerlingen**:  / |

**Doelen**

**Leerplan VVKBaO: Muzische vorming: drama**

1. Kinderen kunnen de wijze waarop een dramatisch spel tot stand komt, herkennen en beschouwen

1.1 vormen van lichaamstaal herkennen en kunnen interpreteren

1.5 de wezenlijke aspecten van dramatisch spel ervaren: rol en handeling, tijd en ruimte

2. Kinderen genieten van dramatisch spel

2.1 genieten van het muzisch handelen waardoor ze hun expressiemogelijkheden verruimen

4. Kinderen brengen waardering op voor het dramatisch spel van anderen

4.1 waardering opbrengen voor de manier waarop een bepaald idee of personage, een bepaalde gebeurtenis of omstandigheid wordt gedramatiseerd

4.3 respect betonen voor het dramatisch spel van leeftijdgenoten, behorend tot eigen en andere culturen

6. Kinderen leven zich in een ding, een idee, een personage, een gebeurtenis of omstandigheid in

6.1 zich inleven in een ding, een idee, een personage, een gebeurtenis of omstandigheid uit de werkelijkheid of uit een verteld of voorgelezen verhaal en dat al spelend vorm geven

6.6 verbale en non-verbale spelvormen toepassen of improviseren

8. Kinderen kunnen expressief omgaan met woord en lichaamstaal

8.1 beweging en mimiek aanpassen aan de spelsituatie

**Lesdoelen**

1. De leerlingen kunnen zich inleven in een personage.

2. De leerlingen kunnen het gedrag van een personage verbeelden met hun lichaamstaal.

3. De leerlingen kunnen per 2 een beweging/geluid bedenken bij een zelfgekozen dier.

4. De leerlingen kunnen een beweging bij een dier uitbeelden aan de hand van lichaamstaal en/of mimiek.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Leerinhoud**   |  |  | | --- | --- | | Levende memory  Scèneverloop (wat): kiezen ze zelf (thema: een beweging dat past bij een dier dat vaak voorkomt in het seizoen de lente)  Lichaamstaal en mimiek: enkel door je houding en wat je doet de situatie verbeelden, zonder je stem te gebruiken. Mimiek is het geheel van gezichtsuitdrukkingen die de emoties weergeven. | Geleide fantasie  Rol (personage, wie): de rol die je speelt (kind)  Ruimte (plaats, waar): waar speelt het zich af (herfst: bos, winter: buiten in de sneeuw, lente: in de tuin, zomer: aan de zee en het strand)  Scèneverloop (wat): zie bijlage 1.  Lichaamstaal en mimiek: enkel door je houding en wat je doet de situatie verbeelden, zonder je stem te gebruiken. Mimiek is het geheel van gezichtsuitdrukkingen die de emoties weergeven.  Geleide fantasie: een dramatisch spel waarbij alle deelnemers verbeelden wat de verteller zegt. iedereen is hetzelfde personage. | |

**Bronnen**

Dramaspel - Levende memory. (2013). In K. Crul, *Zeppelin* (p. 200). Kalmthout: Pelckmans Uitgeverij.

**Bordplan (smartboard)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **/** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Lesverloop** | |
| 25 min. | **FASE 1: Geleide fantasie** |
|  | We schuiven de banken en stoelen aan de kant.  **Uitleg opdracht**  Iedereen komt in een kring staan.  ‘Straks ga ik een verhaaltje voorlezen. Jullie moeten alles wat ik zeg, doen/uitbeelden. Als ik bv. zeg: poets je tanden, dan moet je dat doen. Doe dat allemaal eens na!’  ‘Er zijn 2 belangrijke afspraken: Alleen uitbeelden, de mond blijft dicht. + Als ik in mijn handen klap, moet je stokstijf blijven stilstaan zoals een standbeeld. We zullen dat eens proberen.’  ‘Je bent net wakker. Je staat op en gaat naar beneden. Je smeert een boterham. (lkr. klapt in handen).’  ‘Oke, ik denk dat het duidelijk is. Nu ga ik met het échte verhaaltje beginnen.’  De lkr. leest verhaal 1 voor (zie bijlage 1). Indien de lln. dit nog niet kennen of het nog niet zo goed lukt, **doet de lkr. mee.**  Nadien blikken we kort terug:  ‘Wat heb jij heel goed gedaan?’ (stoppen bij klappen of niet praten of uitbeelden)  De lkr. geeft ook positieve feedback op iets dat ze gezien heeft (bv. als een kind een heel originele manier heeft om een bloem te plukken, zet de lkr. dit eventjes in de kijker. = stimuleren dat ze hun eigen ding doen en niet zomaar iedereen nadoen.  Nu doet de lkr. niet meer mee.  De lkr. leest **verhaal 2** voor.  ‘Nu gaan we in 2 groepen werken. De ene groep gaat uitbeelden, de andere doet zijn oren dicht. Nadien moet de groep met de oren dicht raden wat ze allemaal uitgebeeld hebben.’  De lkr. leest **verhaal 3** voor.  Zelfde voor de andere groep met **verhaal 4**. |
| 25 min. | **FASE 2: Levende memory** |
|  | ‘Straks gaan we memory spelen. Wie kent dat?’  ‘Nu hebben we geen 2 kaartjes, maar 2 mensen die hetzelfde gaan **uitbeelden**. Je kiest straks per 2 een dier. Denk eens na welke dieren zie je vaak in de lente?’ (vogel, kip, paard,…). Je denkt na welke **beweging/geluid** je kan doen voor dat dier. Wie geeft er eens een voorbeeld?’ (bv. voor de kip: graantjes eten).  ‘2 leerlingen mogen in de gang gaan staan, zij zijn de spelers. Die mogen straks pas binnen, als het spel begint.’  **Beweging/geluid bedenken**  De lkr. verdeelt de lln. in groepjes per 2. (totaal: 11 groepjes)  De lln. verspreiden zich in de klas (lkr. zorgt hiervoor)  De lkr. begeleidt de groepjes. Ze zorgt ervoor dat de lln. niet in stereotypen vallen: ‘Denk eens na, wat doet een kip soms nog? We kunnen het extra moeilijk maken…’  De lln. krijgen even tijd om een beweging/geluid te bedenken voor een dier. (zelfde)  **Levende memory**  De lkr. laat de 2 spelers binnen. Ze spelen om de beurt. Speler 1 mag 2 lln. aanduiden die beide hun beweging/geluid moeten doen. Als het dezelfde beweging is, heeft die een punt, anders moet de andere speler 2 kaartjes (lln.) kiezen. De puntenstand wordt bijgehouden per speler.  Indien er nog tijd is, wordt de opdracht herhaald met 2 andere spelers. Het spel wordt extra moeilijk gemaakt: nu moeten ze 1 dier kiezen (bv. kat). Ze moeten elk iets verschillend doen: de ene doet een geluid van het dier en de ander een beweging. dus bv. ll. 1 doet: ‘Miaauuuww.’ En de ander geeft kopjes aan iemand. |

1

Verhaal 1

Je wekker gaat. Je moet opstaan. Je rekt je nog eens goed uit (KLAP). Je doet je raam open en hoort vogels fluiten. Je lacht naar de vogels. (KLAP) Je gaat naar beneden om een boterham te eten. Je neemt een boterham en smeert er choco op. (KLAP) Je steekt de boterham in 1 keer in je mond. Tijd om je tanden te poetsen. Neem je tandenborstel en poets je tanden. Eerst de voorste tanden, dan je kiezen. (KLAP) Tijd om je kleren aan te doen. Je doet je short aan, en een T-shirt. Tijd om buiten te gaan spelen. Je neemt de bal en begint te voetballen. En je scoort! Wat ben je blij! (KLAP)

Verhaal 2

Opa en jij gaan graag tennissen. Het zonnetje schijnt. Je zoekt je zonnebril in alle schuiven van de kast. (KLAP) Hij is nergens te vinden. Ja, je hebt hem gevonden. Steek de zonnebril in je tas, neem je tennisracket en ga met opa mee naar buiten. Het is jouw beurt. Gooi de bal in de lucht en slaag er heel hard tegen. (KLAP) De bal komt terug, je slaat hem terug. Nu kan je de bal nét niet vangen. Je wisselt van kant. Nu schijnt de zon hard in je ogen. Neem de zonnebril uit je tas en gooi de bal terug omhoog en slaag ertegen. (KLAP) Genoeg getennist! Nu ga je in het gras liggen. Je valt in slaap. Je wordt wakker van het geluid van de vogels. (KLAP)

Verhaal 3

Je gaat met oma en papa een wandeling maken. Je doet je jas aan en gaat naar buiten. Het is zooo warm dat je terug naar binnen gaat om je jas terug uit te doen. (KLAP) Zo, nu kan je gaan wandelen. Oma heeft een fototoestel mee. Ze geeft het fototoestel aan jou. Jij neemt het vast. Je gaat een foto trekken van oma en papa. Je doet teken dat ze dichterbij moeten gaan staan. (KLAP) Zo, foto is genomen. Je wandelt verder. Even verderop zie je heel veel konijntjes in het bos. Ssssht, je moet heeeel stil zijn! Je ziet 5 konijntjes bij hun papakonijn huppelen. (KLAP) Je probeert voorzichtig een foto te nemen. Ja gelukt! Je niest. Oeps de konijntjes zijn nu weggelopen.

Verhaal 4

Papa is jarig. Je wil een mooi bosje bloemen voor hem plukken. Je gaat in je tuin. Je ruikt aan een bloem. (KLAP) Alleen de bloemen die goed ruiken, pluk je (KLAP). Je plukt verder bloemen… er zoemt een wesp voorbij. Je schrikt en gaat een beetje verder andere bloemen plukken. Aan de vijver zitten kikkers. Er zijn hele kleine! Je wil er eentje pakken. Je laat je bloemen op de grond vallen. (KLAP) Je doet dat heeeeel voorzichtig. Ja je hebt er een, maar de kleine kikker vliegt meteen terug uit je hand! Je raapt de bloemen terug op, zoekt een lintje en bindt de bloemen vast. Geef het boeket bloemen aan je papa met 3 dikke kussen! (KLAP)