

THEATER

T1.1

De speelgoedwinkel



Opdracht

Ga mee in het spel en leer de basisemoties herkennen

Groep:	1
Kijken:	10 minuten
Maken:	30 minuten
Verwoorden:	5 minuten

Materialen:

- verschillende knuffels, speelgoedpoppetjes of -dieren met verschillende karakters en emoties
- meerdere vrolijke muziekstukjes (Walt Disney en klassiek, bijvoorbeeld *Notenkraker* van Tsjaikovski of *Carnaval des Animaux* van Camille St. Saëns) www.cultuurtrein.nl/links

Spelelementen:

mimiek, pantomime, emoties, WIE en WAT, teacher-in-role

Leerdoelen

Kies een van onderstaande leerdoelen of formuleer zelf een leerdoel dat past bij het niveau van de groep.

KIJKEN

De leerlingen kunnen met aandacht kijken naar het spel van de ander.
De leerlingen herkennen verschillende emoties.

MAKEN

De leerlingen reageren op verschillende spelimpulsen zoals muziek, plaatjes en attributen.
De leerlingen kunnen een emotie uitbeelden door gebruik van stem, mimiek en beweging.
De leerlingen kunnen een tableau vivant maken.
De leerlingen fantaseren spelenderwijs met de leerkracht een spelwerkelijkheid.

VERWOORDEN

De leerlingen kunnen enkele rollen herkennen en benoemen.
De leerlingen kunnen vertellen hoe het verhaal ging en hoe het afliep.
De leerlingen kunnen verwoorden waar de presentatie over gaat en erop reflecteren in eenvoudige bewoordingen.

KIJKEN!

Vorbereiding

- Bedenk welk KIJK-leerdoel je wilt benadrukken.
- Zorg dat de knuffels, speelgoedpoppetjes of -dieren met verschillende karakters en emoties klaarliggen. Je kunt de kinderen deze ook zelf mee laten nemen.

Lessuggestie

Doe in ieder geval opwarming 2.

Opwarming 1. Annemaria Koekoek

De leerlingen staan met hun rug tegen de muur. Annemaria (een van de andere leerlingen) staat aan de andere kant van het lokaal met de handen voor het gezicht naar de muur en zegt langzaam 'Annemaria...' terwijl de andere leerlingen naar de overkant proberen te lopen. Op 'Koekoek' draait Annemaria zich om en kijkt of iedereen stilstaat als een standbeeld. Wie niet op tijd stilstaat is af. Wie het eerste aan de overkant is heeft gewonnen.

Opwarming 2. Poppetje

Zorg dat ieder kind een knuffel of poppetje heeft. Laat de leerlingen in de kring zitten en de poppetjes goed bekijken. Hoe kijkt het poppetje? Hoe staat het poppetje? Hoe zou het poppetje lopen of gaan zitten? Hoe klinkt het poppetje? Heeft het een hoog of een laag stemmetje? Laat ze het in de kring eventueel om de beurt oefenen.



MAKEN!

Vorbereiding

- Bedenk welk MAAK-leerdoel je wilt benadrukken en wat hiervoor nodig is.
- Zet de muziek klaar en zorg voor een afstandsbediening.

Instructie

1. Start de muziek. Laat de leerlingen dansen/bewegen in de ruimte zoals het poppetje dat ze gekozen hebben. Als de muziek uit gaat staan ze als een standbeeld stil.
2. Vertel dat ze in een poppenwinkel zijn, dat jij de poppenwinkeleigenaar bent en zij de poppen zijn.
3. Je stoft de poppen een beetje af, maar je vindt dat de poppen niet helemaal goed staan. Sommige poppen verplaats je, waarbij de kinderen zo stijf als een plank moeten blijven. Bij anderen verander je iets aan de houding of aan de mimiek. Zet ze in een beetje moeilijke posities, bijvoorbeeld op één been.
4. Zeg dat het goed is zo is en ga zogenaamd even iets anders doen. De leerlingen mogen stiekem iets veranderen aan hun houding maar als jij je plotseling omdraait moeten ze weer stil staan.
5. Kijk naar de poppen, je ziet dat er iets veranderd is, maar je weet niet precies wat. Sommigen bewegen een beetje en dan speel je heel verbaasd: 'Hé, zag ik nou iets bewegen?' Ga weer met je rug naar de leerlingen staan en stof zogenaamd bijvoorbeeld ander speelgoed af. Draai je weer plotseling om. Herhaal dit ritueel drie keer. Natuurlijk varieer je in je reacties en zorg je dat je steeds een ander kind verbaasd aankijkt.
6. Zeg dat het sluitingstijd is en dat je erg moe bent en gaat slapen. Zet de muziek aan en doe alsof je heel diep, met hard gesnurk, aan het slapen bent.
7. De leerlingen dansen op de muziek totdat je wakker wordt van de muziek. Stampend loop je naar de poppenwinkel om te kijken wat er aan de hand is. Zet de muziek uit en alle poppen staan weer zo stil als een standbeeld. Je bent een beetje boos dat je wakker bent geworden door de muziek en het gerommel in de winkel: 'Wat zou dat toch kunnen zijn?'
8. Plotseling gaat de muziek weer aan (gebruik de afstandsbediening) en alle poppen beginnen te dansen. Na wat tegensputteren doe je uiteindelijk ook mee en is het een groot feest.
9. Iedereen valt moe in slaap op de grond.
10. Langzaam worden jullie wakker en blijkt dat jullie gedroomd hebben: 'Wat hebben we dan gedroomd?'
11. Ga direct over tot het reflecteren, zie VERWOORDEN.)

VERWOORDEN!

Vorbereiding

Bedenk welk VERWOORD-leerdoel je wilt benadrukken.

Reflectie

De reflectie vindt plaats na het spelen van de scènes:

- Wat gebeurde er allemaal in onze droom?
- Hoe had het verhaal anders kunnen aflopen?
- Welke gevoelens (emoties) zag je bij de poppenwinkeleigenaar?
- Wat lukte het beste om uit te beelden, hoe het poppetje stilstond, bewoog of keek?
- Wat vond je goed gaan in het verhaal?
- Vond je het moeilijk om lang stil te blijven staan?

Beoordeling

Om deze opdracht te beoordelen kun je bijlage 3 als leidraad gebruiken.

