

Lesbrief groep 7/8

Theateropdrachten die aansluiten bij het thema: Op leven en dood.

Beste leerkracht,

Voor je ligt een theaterles die gemaakt is bij het thema: Op leven en dood. De les is opgedeeld in drie onderdelen die zowel achter elkaar, als één les, gegeven kan worden maar ook in losse delen. De ingeschatte tijdsduur van ieder onderdeel staat boven de beschrijving.

In deel één onderzoeken ze het verschil tussen spel en werkelijkheid aansluitend bij het thema Survival of the fittest. In deel twee ontdekken de leerlingen wat er gebeurt als een dier niet meer kan overleven in zijn/haar habitat. In deel 3 wordt een besmettelijke ziekte doorgegeven en lossen de leerlingen een moord op.

Door gebruik te maken van theaterwerkvormen maken de kinderen op een interactieve en speelse manier kennis met de thema's. Voor de opdrachten is ruimte nodig. Het werkt het beste om ze in een speellokaal uit te voeren.

Veel plezier!

Wendy van Delzen



DEEL 1: SURVIVAL OF THE FITTEST

Commando

5/10 minuten - Warming-up

Om te overleven moet je fit en sterk zijn. Ook moet je een snel reactievermogen hebben. De leerlingen staan verspreid op de vloer. De commandant noemt verschillende bewegingen. De spelers moeten die beweging uitvoeren als de commandant voor de beweging "Commando" zegt. Zegt hij/zij dit niet dan mag de beweging niet worden uitgevoerd. Start zelf als commandoleider. Start met het meedoen van de bewegingen. Als het goed gaat kan je de leerlingen misleiden door een andere beweging te doen dan je zegt. Als een leerling een fout maakt gaat deze zitten.

Voorbeeld Commando's:

- Staan
- Springen
- Rennen (op je plek)
- Door de knieën
- Dansen
- Zwaaien

Touwtrekken

10 minuten

Welk team gaat er winnen? De leerlingen worden in twee groepen verdeeld. Beide groepen gaan aan een kant van het lokaal staan. Ze nemen een denkbeeldig touw in hun handen. Op het teken van de docent start de touwtrek wedstrijd. Het gaat er bij deze niet om dat je als groep wint. Maar dat je een geloofwaardige touwtrek wedstrijd speelt.

Tip: Je kan met twee leerlingen starten om het verschil tussen echt touwtrekken en toneelspelen te laten zien en uit te leggen.

Slow motion wedstrijd

15/20 minuten

De leerlingen worden in groepjes verdeeld. De groepjes spreken af welke wedstrijd ze gaan spelen (bv hardlooptwedstrijd). Ze gaan klaar staan. Op het startsignaal beginnen ze. Maar ze spelen in slow motion. Ook hier gaat het niet om wie er fysiek het snelst of sterkst is. Maar om het toneelspel. De leerlingen mogen kort afspraken maken. Wie wint er? Waar gaat het mis? Misschien valt er bijvoorbeeld iemand. Alles in slow motion. Ook het winnen (juichen) en verliezen gaat in slow motion. Coach de leerlingen om de bewegingen groot te maken.

DEEL 2: UITSTERVENDE DIEREN

Habitat

10 minuten

De leerlingen zitten aan de kant. Je noemt een locatie (jungle, lucht, woestijn, Noordpool, Water). De leerlingen gaan om de beurt de vloer op en beelden ieder een dier uit dat past bij de locatie. Bv: Onder water, een haai, dolfijn of zeester. Dit mogen verschillende dieren zijn. De leerlingen blijven hun dier uitbeelden tot iedereen (of de helft) van de groep op de vloer staat. En de locatie dus compleet is.

Als alle leerlingen op de vloer zijn. Verandert de habitat. De Jungle verandert in een woestijn. De woestijn in de zee etc. Wat gebeurt er met de dieren? Hoe proberen zij te overleven? Op welk punt kan je niet meer overleven? Je telt van 1 tot 10 waarin de verandering steeds groter wordt. Bij 10 is de habitat niet meer leefbaar.

* er mag contact worden gemaakt maar geen tekst worden gebruikt.

** Als de leerlingen teveel het gevecht tussen dieren gaan spelen kan je toevoegen dat er geen fysiek contact mag zijn.

Onnatuurlijk (maakopdracht)

20 minuten

Verdeel de leerlingen in groepen van circa 6 personen. De groepjes bedenken een locatie waar veel dieren aanwezig zijn, zoals in de vorige oefening. Hierin spelen zij allemaal hetzelfde passende dier. In het geval van een oerwoud bijvoorbeeld een groep leeuwen drinkend bij een beek. Een van de leerlingen speelt echter een compleet tegenovergesteld dier, zoals een muis.

De leerlingen maken een korte scène (zonder tekst), waarin de kudde dieren opeens te maken krijgt met dit andere dier (probleem) hoe gaan zij hiermee om? (oplossing). Zorg ervoor dat de leerlingen hun scène duidelijk beginnen en afronden. Hierna presenteren de groepjes hun scène. Vraag het publiek of duidelijk is om welke locatie en dieren het gaat en wat de oplossing van het probleem is.

Tip: Stimuleer de leerlingen niet teveel fysiek met elkaar het gevecht aan te gaan.

DEEL 3: OP LEVEN EN DOOD

De besmetting

15/20 minuten

Vijf leerlingen krijgen allemaal een kaartje. Op een kaartje staat een besmettelijke ziekte. (bv Jeuk). De leerling met het kaartje moet deze ziekte uitbeelden. Om de beurt komt een leerling de ruimte binnen (station, klaslokaal, wachtkamer). Er ontstaat een improvisatie met handelingen/situaties die in die ruimte plaats kunnen vinden. Tijdens de improvisatie zullen andere leerlingen, die ontdekken wat de besmetting is ook besmet raken. De besmetting wordt steeds groter. Coach de leerlingen om klein te beginnen en het steeds groter te maken.

Voorbeelden besmettelijke ziektes:

- Jeuk
- Niesen
- Verlamd
- Doof
- Blind
- Buikpijn

Levend Cluedo

15 minuten

Er komen vier leerlingen op de spelvloer. Drie van hen gaan naar de gang. De eerste speler krijgt te horen wie (Slang) er is vermoord, met wat (een liaan) dat is gebeurd en waar (in het topje van de boom) het heeft plaatsgevonden.

Bedenk de wie, wat, waar samen met de leerlingen, Probeer dit te koppelen aan het boek en/of aan de Blink methode.

De tweede speler wordt binnen geroepen en de eerste speler gaat uitbeelden (evt. met geluid, geen tekst) wie het heeft gedaan. Als de tweede speler het snapt, geeft hij de eerste speler een hand. Zo ook met de wat en de waar. De derde speler wordt binnen geroepen en krijgt alles van de tweede speler te zien. Tot slot komt de vierde speler binnen. Van hem willen we uiteindelijk horen wie, wat en waar het is gebeurd.