

Lesfiche drama

Inspiratiebron: 'Carnaval van de Harlekijn' van Joan Miró

Domein: Drama

Leeftijd: 4^{de} leerjaar

Organisatie: Banken aan de kant zodat er in het midden van de klas voldoende ruimte is.

Materiaal: Afbeelding van 'Carnaval van de Harlekijn', CD speler en CD, lege plastic flessen

Timing: 50 minuten



Leerplandoelen:

2.5 Plezier beleven aan en genieten van zelf spelen en samenspelen met anderen.

2.6 Plezier vinden in een presentatie voor 'publiek'.

3.1 Openstaan voor de interactie tussen woord en gebaar, beeld en klank tijdens het dramatisch spel.

5.2 Bij de voorbereiding en uitvoering van het spel, hun fantasie en voorstellingsvermogen activeren.

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

Lesdoelen:

De leerlingen kunnen hun fantasie gebruiken en improviseren.

De leerlingen kunnen zich inleven in een personage of situatie die ze moeten spelen.

De leerlingen kunnen een rol tijdens het spel vasthouden.

De leerlingen durven mee te spelen in een absurde wereld en dit tonen aan de anderen.

Lesopbouw:

- **Fase 1: Inleiding 'Carnaval van de harlekijn' (5 minuten)**

De leerkracht toont een afbeelding van het schilderij 'Carnaval van de Harlekijn' aan de leerlingen en vraagt wat ze allemaal zien. Zijn dit echte figuren? Kan dit echt?

Pas na het gesprekje zegt de leerkracht hoe het schilderij noemt.

Wanneer het carnaval is, verkleden wij ons ook vaak in figuren die wel of niet bestaan. Wie kan er eens opnoemen in wat je je zou kunnen verkleden?

Tijdens deze les gaan we toneel spelen, uitbeelden en ook improviseren. Wat is improviseren?

- **Fase 2: Experimenteren 'Net echt' (15 minuten)**

A. De leerkracht gaat situaties opnoemen die de leerlingen moeten uitbeelden. Ze mogen hierbij niet praten. De leerlingen moeten heel de klas gebruiken en niet blijven staan. De leerkracht laat ondertussen een liedje horen. Wanneer het liedje stopt, moeten de leerlingen blijven stilstaan zoals een standbeeld en roepen ze 'cheese'. Dan lijkt het net alsof er een foto wordt getrokken. Als de muziek verder speelt mogen ze verder doen.

- Je bent aan het skiën
- Brr het is koud
- Er is een sneeuwballengevecht
- Je stapt over ijs, pas op het is glad
- Je bent aan het zwemmen,
- Je smeert je in met zonnecrème,
- Je gaat een emmertje water halen,
- Pfff wat is hier warm

B. De leerkracht gaat personages opnoemen die de leerlingen moeten uitbeelden, ze mogen nu ook praten.

- Cowboy
- Monster
- Heks
- Dief
- Brandweerman
- Vampier
- Superheld
- Prinses
- Clown
- Journalist

C. De leerkracht deelt de klas op in 3 groepen. Elke groep gaat in een kleine kring staan. De leerkracht geeft elke groep een plastic fles. De fles stelt een voorwerp voor.

De leerling die de fles vast heeft, zegt eerst de naam van de leerling (naar wie je de fles gaat gooien). Dan gooit de leerling de fles en zegt tegelijkertijd welk voorwerp de fles voorstelt. Bijvoorbeeld: "Caroline, telefoon." (De fles stelt dan een telefoon voor).

De persoon die de fles heeft gevangen beeldt heel kort een situatie uit waarin hij of zij het voorwerp gebruikt. Dit moet met woorden en gebaren.

- **Fase 3: Verwerking: 'Prettig gestoord' (20 minuten)**

De leerkracht heeft per twee leerlingen een plastic fles voorzien en kaartjes in verschillende kleuren. **Groene** kaartjes: personage, **rode** kaartjes: voorwerp, **blauwe** kaartjes: locatie.

De leerlingen nemen elk een groen kaartje. Zo weten ze welk personage ze gaan spelen.

Dan neemt één leerling nog een rood, een blauw en een geel kaartje. De leerlingen weten hierdoor welk voorwerp de plastic fles voorstelt, en waar ze zich bevinden. De leerlingen maken hier rond een kort toneeltje.

Dit doen ze verschillende keren opnieuw. Ze worden dan andere personages, de fles wordt een ander voorwerp en de plaats waar alles zich afspeelt verandert ook.

- **Fase 4: Toonmoment (10 minuten)**

De leerlingen kiezen zelf welk stukje toneel ze het leukste vonden om te doen. Dit brengen ze voor heel de klas. De leerlingen raden dan welke personages ze zien, wat het voorwerp is en waar het zich afspeelt. De leerlingen mogen spreken en uitbeelden maar... ze mogen niet zeggen wie ze zijn, de locatie niet noemen en het voorwerp niet benoemen.

Voorbeelden personages:

- | | | |
|------------|----------------|--------------|
| - Piraat | - Elfje | - Zangeres |
| - Prinses | - Politieagent | - Ridder |
| - Cowboy | - Bakker | - Spook |
| - Clown | - Brandweerman | - Monster |
| - Tovenaar | - Kok | - Vampier |
| - Heks | - Dokter | - Superheld |
| - Dief | - Journalist | - Zeemeermin |

Voorbeelden locaties:

- | | |
|--------------------|---------------|
| - Bakkerij | - Ziekenhuis |
| - Supermarkt | - Strand |
| - Begraafenis | - Vliegtuig |
| - Kasteel | - Trein |
| - Voetbalwedstrijd | - Restaurant |
| - Circus | - Cruiseschip |
| - Zoo | - In de klas |

Voorbeelden voorwerpen:

- | | | |
|-------------|------------|-------------|
| - Toverstaf | - Pollepel | - Boekentas |
| - Revolver | - Bloemen | - Blokfluit |
| - Telefoon | - Emmer | - Kleedje |
| - Banaan | - Fluitje | - Handtas |
| - Vis | - Balpen | |