

Voor de Show

Spelopdracht **Inspiratie** voor de 1e graad



1. **Tijdsduur:** 35 min
2. **Benodigde materiaal:** willekeurige voorwerpen die je in de klas of boekentassen vindt
3. **Locatie:** de opdracht kan je starten vanuit de kleedkamer in de 360° omgeving

Het spookje is de gids in het spel. Hij leidt jullie door de instructies. In deze lesfiche vind je een overzicht van de stappen waaruit de spelopdracht bestaat, als extra ondersteuning.

1. Wat is inspiratie? (5 min)

Het spookje vertelt wie de voorstelling maakte en toont een foto. Hij vertelt ook dat je om een voorstelling te maken inspiratie nodig hebt. Het spookje legt uit wat inspiratie is.

2. Creatieve opdracht (20 min)

Groepswerk inspiratie verzamelen om een personage te verzinnen

- Het spookje vraagt om de klas te verdelen in groepjes van 4 à 5 leerlingen.
- Elke groep verzamelt enkele voorwerpen (uit de broekzakken, boekentas, bank of uit de klas).
- Elke groep puzzelt met de gevonden voorwerpen 1 personage.
- Als alle groepjes een personage gepuzzeld hebben, mogen ze in groep bespreken welke eigenschappen hun personage heeft (wat eet hij graag, hoe oud is hij, heeft hij een naam, ...)

Elke groep stelt zijn creatie voor aan de rest van de klas. De leerkracht begeleidt de bespreking van de verzonden personages.

3. Bekijk het personage uit de voorstelling (10 min)

Het spookje vertelt dat de maker ook een personage heeft verzonden. Het spookje toont een foto van een personage uit de voorstelling. Bespreek met de klas wie het personage zou kunnen zijn.

4. Afronden met een teaser

Als afronding van de spelopdracht kan je met de klas bekijken:

- een foto en synopsis van de voorstelling
- de trailer van de voorstelling (als er één is)
- suggesties van wat je na de voorstelling nog kan doen

Als je meerdere spelopdrachten wenst te spelen, is het aan te raden deze informatie te bekijken op het einde van de laatste spelopdracht. Zo vermijd je dat bepaalde elementen al 'verklapt' worden.

Eindtermen

MUZISCHE VORMING 3.7: De leerlingen kunnen genieten van, praten over en kritisch staan tegenover het eigen spel en dat van anderen, de keuze van spelvormen, onderwerpen, de beleving.

Leerplandoelstellingen

GO!

- **4.3.1.4:** Personages herkennen en benoemen.

OVSG

- **DL-MV-DRA-01.05:** zich inleven in personages en zaken uit de omgeving en deze uitbeelden.

Katholiek onderwijs Vlaanderen

- **MUge2:** De muzische bouwstenen beleven, herkennen, onderzoeken en hanteren
DRAMA: rol.