

Voor de Show

Spelopdracht **Inspiratie** voor de 2e graad



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. **Tijdsduur:** 40 min
2. **Benodigde materiaal:** per duo: kranten en tijdschriften + papier, schaar, lijm
3. **Locatie:** de opdracht kan je starten vanuit de kleedkamer in de 360° omgeving

1. Wat is inspiratie? (5 min)

Het spookje vertelt wie de voorstelling maakte en toont een foto.

Hij legt uit wat inspiratie is aan de hand van een eenvoudige sleepoefening. Dit kan je klassikaal doen.

2. Een inspiratie collage maken (30 min)

De leerlingen gaan per 2 samenwerken.

Benodigheden per duo: kranten en tijdschriften + papier, schaar, lijm

Stap 1: een collage maken

- Het spookje vertelt wat het thema is van de voorstelling. Dat thema noteren de leerlingen op hun blad
- Daarna geeft het spookje hen 5 inspiratie-bronnen voor hun collage: kies een kleur, een voorwerp, een persoon, een woord en een plaats die bij het thema passen. Plak of teken dit op je blad papier.
- Na elke opdracht geeft elk duo hun blad door naar het groepje naast hen.

Stap 2: titel bedenken

- Met alle inspiratie op het blad dat voor hen ligt kan elk duo beginnen fantaseren over een verhaal dat hieruit kan ontstaan.
- Tot slot verzint elk duo een titel voor hun verhaal of voorstelling.

Stap 3: programmaboekje maken

Om de spelopdracht af te ronden kan de leerkracht alle verzonden titels van de voorstellingen samenbrengen in een digitaal programmaboekje.

Als er nog een beetje tijd over is kan je een paar duo's aan het woord laten en samen met de klas luisteren naar de verzonden verhalen.

3. De inspiratie van de makers (5 min)

Het spookje toont nu welke inspiratie de makers hadden om de voorstelling te bedenken, vorm te geven en uit te werken.

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 3.5: De leerlingen kunnen ervaringen, gevoelens, ideeën, fantasieën ... uiten in spel.

Leerplandoelstellingen

GO!

- **4.3.2.19:** Een verhaallijn bedenken en uitvoeren vanuit volgende elementen: wie, wat en waar.

OVSG

- **DL-MV-DRA-02.06:** samen een eenvoudig dramatisch spel opbouwen.

Katholiek onderwijs Vlaanderen

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