

Voor de Show

Spelopdracht **Inspiratie** voor de 3e 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.

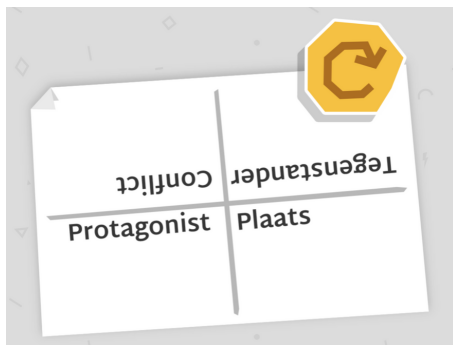
1. **Tijdsduur:** 40 min
2. **Benodigde materiaal:** blad papier en pennen per groepje van 4 leerlingen
3. **Locatie:** de opdracht kan je starten vanuit de kleedkamer in de 360° omgeving

1. Wat is inspiratie? (5 min)

Het spookje vertelt wie de voorstelling maakte en toont een foto. Hij legt kort uit wat inspiratie is.

2. Creatieve opdracht in groep: inspiratie krijgen om een verhaal te bedenken (30 min)

- Het spookje vraagt om de klas te verdelen in groepjes van 3 à 4 leerlingen.
- De leerkracht geeft elke groep 1 blanco blad papier.
- De leerlingen verdelen het blad in 4 vakken door een groot kruis te tekenen.



Het spookje begeleidt de kinderen in verschillende stappen om inspiratie te krijgen voor elk vak. De leerkracht kan door de slides en instructies klikken op het digibord.

- Bij elk vak laat je de leerlingen even de tijd om een idee te noteren (niet te lang).
- Vervolgens kiest elk groepje 1 plaats, 1 hoofdpersonage, 1 tegenstander en 1 conflict.
- Per groep schrijven ze 1 kort verhaal met de gekozen elementen.
- Elke groep schrijft enkele zinnen op.
- 1 of meerdere groepjes kunnen hun verhaal vertellen vooraan in de klas.
Bijvoorbeeld: 1 leerling vertelt, de andere kinderen van het groepje beelden uit.

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 3.6: De leerlingen kunnen een aan de speelsituatie aangepaste en aangename spreektechniek ontwikkelen (articulatie, adembeheersing, tempo, toonhoogte) en verschillende verbale en non-verbale spelvormen improviseren.

Leerplandoelstellingen

GO!

- **4.3.1.9:** Vertellen over de verhaallijn vanuit volgende elementen: wie, wat en waar.
- **4.3.2.21:** Een conflict installeren, opbouwen en afronden.

OVSG

- **DL-MV-DRA-02.06:** samen een eenvoudig dramatisch spel opbouwen.
- **DL-MV-DRA-01.09:** hun fantasie ontwikkelen via allerlei spelsituaties.

Katholiek onderwijs Vlaanderen

- **MUge2:** De muzische bouwstenen beleven, herkennen, onderzoeken en hanteren DRAMA: structuur
- **MUge3:** Boodschappen en symboliek in kunst en muzische expressie begrijpen en verwerken