

Voor de Show

Spelopdracht **Thema** voor de 1e 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:** 35 min
2. **Benodigde materiaal:** papier, stiften of kleurpotloden
3. **Locatie:** de opdracht kan je starten vanuit de zaal in de 360° omgeving

1. Wat is een 'thema'? (2 min)

Het spookje legt het begrip 'thema' uit aan de hand van een voorbeeld.

2. Foto-raadsel: wat zou het thema van de voorstelling zijn? (3 min)

Het spookje toont 4 foto's die verband houden met het thema (verklap niet welk!).

Laat de leerlingen per foto vertellen wat ze zien.

Tot slot toont het spookje de 4 foto's als overzicht. Laat de kinderen raden wat het thema van de voorstelling zou kunnen zijn. Daarna geef het spookje het antwoord.

3. Kort klasgesprek over dit specifieke thema (5 min)

Het spookje reikt enkele vragen aan die het klasgesprek over het thema kunnen starten.

Laat leerlingen aan het woord. Laat hen iets vertellen over hun eigen leefwereld: “Waar denk je aan? Wat weet je over dit thema? Wat maakte je zelf al mee?”

Doe gerust mee als leerkracht en vertel iets over jezelf en het thema.

4. Creatieve opdracht: tekenen en aan elkaar voorstellen (25 min)

4.1 Elk kind maakt individueel een kleine tekening over het thema (10 min)

Dat hoeft geen mooie tekening te zijn en mag snel getekend zijn.

Zet de leerlingen aan het tekenen en vraag hen: “Wat heb jij al eens meegemaakt in verband met dit thema? Of wat heb je al eens gezien of gehoord ivm dit thema?”

4.2 Rondspoken en elkaars tekening per 2 leerlingen bespreken (3 x 5 min)

- Het spookje vraagt nu om de leerlingen met hun tekening even te laten 'rondspoken' in de klas tijdens een kort muziekje. Als de muziek stopt moeten de kinderen per 2 tegenover elkaar zitten of staan.

- Per 2 tonen de kinderen hun tekening aan elkaar. De ene raadt wat de andere heeft getekend. Vervolgens vertelt de andere of het klopt of toch iets anders is.

Je kan dit 3 keer doen.

Tot slot toont het spookje ook zijn ‘tekening’. Maar hij speelde vals: hij nam een foto van de voorstelling.

5. 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 1.6: De leerlingen kunnen tactiele, visuele impressies, ervaringen, gevoelens en fantasieën op een beeldende manier weergeven.

Leerplandoelstellingen

GO!

- **4.1.2.1:** Een beeldend werk maken door gevoelens, fantasieën, ervaringen en situaties persoonlijk expressief te verwerken, al dan niet gebruik makend van een ontwerp.

OVSG

- **DL-MV-BLD-02.06:** inhoud, betekenis en doel van beelden ervaren en verwoorden.

Katholiek onderwijs Vlaanderen

- **MUgr3:** Zich bewust worden van de eigen muzische en creatieve mogelijkheden (talenten) en die tonen.
- **MUge3:** Boodschappen en symboliek in kunst en muzische expressie begrijpen en verwerken.