

Voor de Show

Spelopdracht **Thema** voor de 2e graad



1. **Tijdsduur:** 25 min
2. **Benodigde materiaal:** geen extra materiaal nodig
3. **Locatie:** de opdracht kan je starten vanuit de zaal 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 een 'thema'? (1 min)

Het spookje legt het begrip 'thema' uit.

2. Thema raden bij 3 affiches van voorstellingen (4 min)

Dit is een korte oefening waarbij de leerlingen door het kijken naar een affichebeeld proberen te raden wat het thema zou kunnen zijn. Het zijn 3 affiches van willekeurige voorstellingen. Het gaat in deze oefening niet om 'goed' of 'fout', maar om het kijken naar een affichebeeld en daar een thema in te vinden. Ieder kind kan dat anders aanvoelen of er iets anders in zien.

3. Foto's bij een thema plaatsen (5 min)

In deze oefening toont het spookje drie thema's. Vervolgens krijgen de leerlingen telkens 1 foto te zien. Deze foto mogen ze slepen naar 1 van de 3 thema's, waarvan zij vinden dat dit het best past. Er komen 4 foto's. Je kan deze oefening klassikaal doen of een leerling aan het bord laten komen. Er zijn geen foutieve antwoorden, zolang de leerling het 'waarom' kan uitleggen.

4. Het thema raden van de voorstelling waar jullie naartoe gaan (5 min)

Het spookje toont jullie een videofragment of enkele foto's van de voorstelling.

Daarna vraagt het spookje of de klas het thema van de voorstelling kan raden. Hij geeft 3 mogelijke antwoorden.

Laat enkele leerlingen hun mening verwoorden. Waarom denken zij dat wat ze zagen in het videofragment verband houdt met het gekozen thema.

Beslis samen met de klas welk antwoord jullie aanduiden op het digibord. Het spookje toont jullie de oplossing.

5. Bespreek het thema van de voorstelling (10 min)

Het spookje reikt jullie enkele vragen aan over het specifieke thema van de voorstelling. Hiermee kan je het klasgesprek starten. Leerlingen kunnen over hun eigen ervaringen vertellen met betrekking tot het thema.

6. 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 3.1: De leerlingen kunnen genieten van een gevarieerd aanbod van voor hen bestemde culturele activiteiten.

Leerplandoelstellingen

GO!

- **4.5.1.4:** Genieten van een gevarieerd aanbod van voor hen bestemde culturele activiteiten.
- **4.3.1.3:** Situaties of thema's herkennen en benoemen in een spelvorm, voorstelling, film of voordracht.

OVSG

- **DL-MV-DRA-03.01:** openstaan voor het spel van anderen en voor hen bestemde voorstellingen.

Katholiek onderwijs Vlaanderen

- **MUge3:** Boodschappen en symboliek in kunst en muzische expressie begrijpen en verwerken.