

Voor de Show

Spelopdracht **Thema** 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:** 45 min
2. **Benodigde materiaal:** losse bladen papier en schrijfgerief
3. **Locatie:** de opdracht kan je starten vanuit de zaal in de 360° omgeving

1. Wat is een 'thema'? (5 min)

Het spookje legt het begrip 'thema' uit. Hij vertelt dat thema niet hetzelfde is als 'verhaal' en geeft een voorbeeld. Hij legt ook uit dat een thema je dieper kan doen nadenken en vragen bij jou kan oproepen. Ook daar geeft hij een voorbeeld van.

2. Het spel 'een hoofd vol vragen' - algemene oefening (20 min)

In dit spel stelt het spookje geen vragen, maar krijgen de leerlingen de opdracht om vragen te bedenken.

- Verdeel de klas in 4 groepjes.
- Kies samen met de klas 1 verhaallijn (er zijn 3 opties).
- Elk groepje mag aan het rad van 'thema's' komen draaien om een 'thema' te selecteren.
- Zo heeft elk groepje met dezelfde verhaallijn, maar met een ander thema. De opdracht is om per groepje vragen te bedenken mbt het verhaal in combinatie met het thema.
- Het spookje geeft de klas tips over hoe je vragen kan bedenken.

Wanneer de groepjes klaar zijn, kunnen ze hun thema en hun vragen luidop voorlezen aan de andere teams.

Besprek met de klas: merken jullie ook dat het verhaal per team anders zal worden door het verschillende thema en de vragen die jullie bedachten?

3. Vragen bedenken bij het thema van de voorstelling (20 min)

- De klas blijft in groepjes werken.
- Het spookje toont de affiche en het thema van de voorstelling.
- Per groepje bedenken de leerlingen 6 dingen waar ze aan denken bij dit thema. Ze schrijven dit op in een 'mindmap'.
- Daarna geeft het spookje ook de verhaallijn van de voorstelling.
- Per groepje bedenken en noteren de leerlingen 3 vragen die het verhaal en het thema bij hen oproepen. De 6 woorden die ze noteerden in de mindmap kunnen hen hierbij helpen.
- Elk team kiest de leukste vraag en vertelt die aan de klas.
- De leerkracht mag de vragen op het bord noteren.

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 3.3: De leerlingen kunnen geconcentreerd luisteren naar een gesproken tekst (verteld of voorgelezen) en die mondeling, schriftelijk, beeldend of dramatisch weergeven.

Leerplandoelstellingen

GO!

- **4.3.2.20:** Een verhaallijn bedenken en uitvoeren vanuit volgende elementen: wanneer en waarom.

OVSG

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

Katholiek onderwijs Vlaanderen

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