

# Voor de Show

## Spelopdracht **Verbeelding** voor de 1e graad



1. **Tijdsduur:** 25 min
2. **Benodigde materiaal:** enkele willekeurige voorwerpen uit de klas
3. **Locatie:** de opdracht kan je starten vanop het podium 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 verbeelding?

Het spookje legt uit wat verbeelding (fantasie) is. Als voorbeeld toont hij 2 foto's zodat de leerlingen ontdekken dat een voorwerp iets anders kan voorstellen. Laat bij elke foto / voorwerp enkele leerlingen aan het woord: wat denken zij dat het voorwerp zou kunnen voorstellen? Er is niet 1 juist antwoord. Ieder heeft zijn eigen fantasie.

### 2. Klassikale oefening: verzin dat het voorwerp iets anders voorstelt

- de leerkracht legt 1 voorwerp vooraan in de klas
- 1 leerling komt naar voor en beeldt uit dat het voorwerp iets anders is
- de andere leerlingen raden wat het voorwerp is dat de leerling uitbeeldt
- een tweede leerling mag nu met hetzelfde voorwerp iets anders verzinnen. Opnieuw raadt de klas wat het voorwerp nu is geworden
- je kan deze oefening herhalen met een ander voorwerp

### 3. Klassikale oefening: verzin dat het voorwerp iets anders voorstelt op een locatie

- de leerkracht legt 1 voorwerp vooraan in de klas
- het spookje toont een locatie
- de klas verzint wat het voorwerp kan zijn op deze locatie (aan zee, in de tuin, in huis)

### 4. Voorwerpen uit de voorstelling

Het spookje toont 3 foto's van voorwerpen die gebruikt worden in de voorstelling. Bespreek met de klas wat de voorwerpen zijn of zouden kunnen voorstellen in de voorstelling. Er zijn geen foutieve antwoorden. Elk kind mag zijn eigen fantasie de vrije loop laten.

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

## Leerplandoelstellingen

### GO!

- **4.5.1.3:** Genieten van de fantasie, de originaliteit, de creativiteit en de zelfexpressie in muzische expressie van kunstenaars en hier inspiratie uit halen om zich creatief te uiten.
- **4.3.2.1:** Belevissen, gevoelens, ervaringen, ideeën, fantasieën en handelingen uitbeelden.

### OVSG

- **DL-MV-DRA-01.09:** hun fantasie ontwikkelen via allerlei spelsituaties.
- **DL-MV-DRA-02.07:** exploreren en experimenteren met materialen, rekwisieten, kostuums om het dramatisch spel te ondersteunen en versterken.

## Katholiek onderwijs Vlaanderen

- **MUgr2:** Durven fantaseren en verbeelden.
- **MUge2:** De muzische bouwstenen beleven, herkennen, onderzoeken en hanteren  
DRAMA: handeling en taal.