

Voor de Show

Spelopdracht **Verbeelding** voor de 2e graad



1. **Tijdsduur:** 45 min
2. **Benodigde materiaal:** er is geen extra materiaal nodig
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. Kennismaken met 4 vormelementen in een voorstelling (15 min)

Het spookje legt uit dat er in een voorstelling gebruik gemaakt wordt van verschillende vormelementen om de verbeelding te prikkelen.

1. Oefening 1: help het spookje de juiste term bij de juiste omschrijving te plaatsen van "acteur", "decor", "licht" en "attributen".
2. Oefening 2: duid de 4 vormelementen aan op de foto.

Je kan telkens leerlingen aan het bord laten komen en klassikaal bespreken.

2. Creatieve opdracht: fantasie gebruiken en uitbeelden als tableau vivant (30 min)

Het spookje legt uit wat een tableau vivant is aan de hand van een voorbeeld.

De leerlingen krijgen de opdracht om een tableau vivant uit te beelden. Ze krijgen hiervoor een foto uit de voorstelling te zien. De leerlingen mogen zelf verzinnen wat het volgende beeld 'na de foto' zal zijn. Hoe zal de scène op het podium er 5 minuten later uitzien? Ze fantaseren en beelden dit uit in groepje van 3 of 4 leerlingen.

Als iedereen klaar is kunnen enkele groepjes hun tableau vivant tonen aan de rest van de klas.

Laat op de achtergrond de foto van het scènebeeld geprojecteerd staan op het digibord.

Begeleid het klasgesprek: Wat beelden de leerlingen uit in het tableau vivant? Wat is er veranderd? Wat denken ze dat er zal gebeuren?

3. 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 3.2: De leerlingen kunnen spelvormen waarnemen en inzien dat de juiste verhouding tussen woord en beweging de expressie kan vergroten

Leerplandoelstellingen

GO!

- **4.3.1.6:** Bij een opvoering het gebruik van omgevingsgeluiden, muziek, decor, decorstukken of attributen herkennen en benoemen.

OVSG

- **DL-MV-DRA-03.03:** gepast en respectvol reflecteren over het eigen spel, het spel van anderen en voor hen bestemde voorstellingen.
- **DL-MV-DRA-02.07:** exploreren en experimenteren met materialen, rekvisieten, kostuums om het dramatisch spel te ondersteunen en versterken.

Katholiek onderwijs Vlaanderen

- **MUge2:** De muzische bouwstenen beleven, herkennen, onderzoeken en hanteren DRAMA: ruimte.
- **MUge5:** Muzische domeinen, hun werkvormen en vormgevingsmiddelen ontdekken, doelgericht kiezen en combineren om zich expressief te uiten.