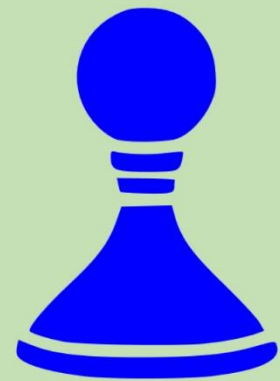
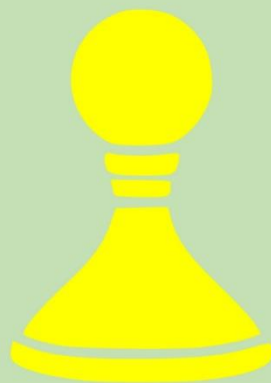


# 5 MINUTEN SPELLETJES

## DRAMA

Ideaal voor tussen  
de lessen door



Meester in Kunst

# Meester in Kunst

## COPYRIGHT

Copyright © 2018 Meester in Kunst

Auteur: Chantal Dalm

Organisatie: Meester in Kunst

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, door middel van druk, fotokopieën, geautomatiseerde gegevensbestanden of op welke andere wijze ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Ook het plaatsen van directe links naar de bestandslocatie van dit document op websites, in e-mail nieuwsbrieven of andere vormen van digitale media is niet toegestaan.



## Inhoud

Inhoud .....	3
Inleiding .....	4
Eerst nog even dit.....	5
Materiaal .....	5
Organisatie .....	5
Leeftijd.....	5
Duur.....	5
Doelen .....	5
Toneelspelen met je lichaam .....	6
Zweven door de lucht! .....	6
In de dierentuin .....	6
Spiegel .....	7
De dwergen en de heks.....	7
Winkel met robots.....	8
De boswandeling .....	8
Levend fotoalbum .....	9
Spreekwoorden .....	10
Accepteren .....	11
Cadeaus .....	11
Briefjes.....	11
Van houding naar scene .....	12
Emoties.....	13
Geleid verhaal met emoties .....	13
Emoties vergoten .....	13
Scene met verschillende emoties spelen .....	14
Elke zin met andere emotie.....	14
Overtuigen met emoties .....	15
Personages .....	16
Sprookjesbos .....	16
Bij de bushalte.....	17
Personage vanuit dieren.....	17



## Inleiding

Dit E-book is gemaakt door Chantal Dalm en Thijs Ruardi. Twee leerkrachten die na de Pabo naar de theaterschool gingen en sindsdien hun twee passies, onderwijs en theater, combineren. Inmiddels komen zij met hun voorstellingen en workshops al ruim 8 jaar op basisscholen door het hele land. In 2018 besloten zij het online onderwijsplatform Meester in Kunst op te richten.

### **Meester in Kunst: kennis en enthousiasme delen met leerkrachten**

*Wanneer wij op scholen zijn voor onze theateervoorstellingen en workshops horen wij vaak van leerkrachten dat ze onvoldoende inspiratie hebben voor het verzinnen van kunstlessen en dat ze de methodelessen van kunstvakken te saai vinden. Of ze vinden het geven van kunstlessen lastig, omdat ze het gevoel hebben over onvoldoende kennis en vaardigheden te beschikken. En het ontbreekt ook vaak aan tijd. Als leerkracht moet je al zoveel.*

Deze leerkrachten hebben wel één ding gemeen:

Ze willen heel graag meer aandacht besteden aan de creatieve talenten van hun leerlingen! Daarom zijn we met andere kunst-vakdocenten bij elkaar gaan zitten en hebben ons de vraag gesteld: Hoe zouden wij de leerkrachten kunnen helpen? Ons antwoord: onze kennis en enthousiasme bundelen en delen met leerkrachten!

Zo zijn we begonnen met Meester in Kunst. Dit is het platform waar je jezelf op een leuke en eenvoudige manier ontwikkelen in het geven van kunstvakken. Waar en wanneer het jou uitkomt.

Met dit E-book willen wij alvast een begin maken met het inspireren van leerkrachten om op een leuke en makkelijke manier met kunst aan de slag te gaan.

Veel plezier bij het gebruiken van dit E-book. Heb je opmerkingen of vragen? Neem dan vooral [contact](#) met ons op. Wij zijn benieuwd naar jouw ervaringen!



Thijs Ruardi en Chantal Dalm



## Eerst nog even dit...

Wat leuk dat je aan slag gaat met het E-book: *5 minuten spelletjes drama*. In dit E-book staan verschillende dramaspelletjes voor groep 1 t/m groep 8. De spelletjes horen bij de volgende onderdelen van drama:

- Toneelspelen met je lichaam
- Accepteren
- Emoties
- Personages

### Materiaal

Bij bijna alle spellen is er geen materiaal nodig. Bij enkele spellen komt het voor, dat er eerst iets moet worden gemaakt. Namelijk: een lijst met spreekwoorden, briefjes met korte zinnen en kaartjes met personages. Wanneer dit eenmaal gemaakt is, kun je dit telkens opnieuw gebruiken.

### Organisatie

Alle spellen zijn in principe in de klas uit te voeren. Soms is het nodig wat ruimte te maken, door enkele tafels aan de kant te schuiven. Wanneer je meerdere spellen achter elkaar wilt doen en dus wat meer tijd eraan kunt besteden, dan kan het handig zijn de spellen in de speelzaal uit te voeren.

### Leeftijd

Per spel staat beschreven voor welke groep het spel geschikt is. Dit is een indicatie. Uiteraard weet jezelf het beste of het spel past bij het niveau van de kinderen uit jouw klas.

### Duur

Elk spel kan in vijf minuten worden uitgevoerd. Sommige spellen zijn klassikaal en andere spellen worden door een groepje voor de klas uitgevoerd. Wanneer je meerdere groepen aan de beurt wilt laten komen, dat kan een spel langer dan vijf minuten in beslag nemen.

### Doelen

Bij alle spellen wordt het doel van het spel aangegeven. Zo weet je gelijk aan welke vaardigheden van drama je werkt bij het spelen van het spel.



## Toneelspelen met je lichaam

**Toneelspelen met je lichaam, doe je dat niet altijd? Ja, eigenlijk wel. Maar het inzetten van je lichaam is zo fundamenteel aan toneelspelen, dat het goed is om hier heel specifiek aandacht aan te besteden. Daarom hebben we hier een aantal 5 minuten spelletjes beschreven waarin hierop de focus ligt.**

**Deze spelletjes bieden kinderen ook een veilige en laagdrempelige manier, om te beginnen met toneelspelen.**

### Zweven door de lucht!

**Doelgroep:** groep 1, 2 en 3

**Doel:** De kinderen leren te transformeren door hun lichaam en ademhaling te gebruiken.

De kinderen gaan staan. De leerkracht zegt: jullie zijn mijn lege ballonnen!

Alle kinderen proberen zo min mogelijk ruimte in te nemen. Alsof het lege ballonnen zijn. Bijvoorbeeld door gehurkt te zitten en zich heel klein te maken.

Dan zegt de leerkracht: ik blaas mijn ballonnen op! De kinderen ademen puffend in en laten zich 'vollopen'. Ze maken zich steeds groter, gaan staan, nemen zo veel mogelijk ruimte in en maken hun wangen bol.

Dan zegt de leerkracht: mijn ballonnen gaan zweven! De kinderen bewegen zo licht als een veertje door het lokaal, alsof ze zweven. Hierbij proberen ze zo lang mogelijk hun adem in te houden. Als twee kinderen elkaar zachtjes raken, zweven ze beide de tegenovergestelde richting op.

Dan zegt de leerkracht: Ik laat nu mij ballonnen leeglopen! De kinderen zweven terug naar hun plek, laten zich langzaam 'leeglopen', hierbij puffend uitademend. Ze nemen hun houding als lege ballonnen aan.

### In de dierentuin

**Doelgroep:** groep 1, 2 en 3

**Doel:** De kinderen gebruiken enkel hun lichaam om te transformeren.

De kinderen gaan staan. Ze zijn in de dierentuin. De leerkracht of één van de kinderen is de dierenoppasser. Hij komt de dieren voeren. De dierenoppasser zegt: ik kom de schildpadden voeren! Alle kinderen transformeren in schildpadden en bewegen zich naar de dierenoppasser. Als ze bij de dierenoppasser zijn, gaat



deze naar de andere kant van het lokaal en zegt: ik kom de olifanten voeren! Alle kinderen transformeren in olifanten en bewegen zich naar de dierenoppasser toe.

Wanneer de kinderen transformeren in dieren, kun je een aantal aandachtspunten benoemen:

- Is het dier groot of klein?
- Is het dier zwaar of licht?
- Wat voor soort poten heeft het dier?
- Hoe beweegt het dier? Snel of langzaam? Soepel of lomp?

Deze opdracht kun je met zoveel dieren doen als je wilt. Het is wel verstandig deze opdracht eerst in stilte te doen. Dus zonder dat de kinderen er dierengeluiden bijmaken. Zo kunnen de kinderen zich helemaal concentreren op hun bewegingen.

### Spiegel

**Doelgroep:** groep 1 t/m 4

**Doel:** De kinderen kunnen zo geconcentreerd en gefocust zijn, dat ze de bewegingen van een ander precies na kunnen doen.

Twee kinderen gaan tegenover elkaar staan. Eén kind is de 'spiegel' en het andere kind staat voor de 'spiegel'. Het kind dat voor de spiegel staat maakt langzame bewegingen. Het kind dat de spiegel is, doet deze bewegingen na. Hoe langzamer de bewegingen zijn, hoe makkelijker het is om na te doen. Zo lijken de bewegingen bijna tegelijk te gaan.

Als dit voor de kinderen gemakkelijk is, kun je het moeilijker maken door er een opdracht bij te geven. Bijvoorbeeld: het is ochtend en je gaat je klaarmaken om naar school te gaan. Handelingen die kunnen worden uitgevoerd zijn dan: aankleden, wassen, tandenpoetsen, haren kammen, enz.

### De dwergen en de heks

**Doelgroep:** groep 1 t/m 4

**Doel:** De kinderen beelden met hun lichaam een handeling uit.

De kinderen gaan staan. Eén kind wordt uitgekozen en dit kind is de heks. De andere kinderen zijn de dwergen. De heks leeft in het bos en alle dwergen zijn bang voor de heks. De heks staat met de rug naar de dwergen toe. De dwergen beginnen aan hun werk. Ze tillen een zware bijl op, ze hakken een diamant uit de wand van de mijn. Daarna moeten ze op hun tenen staan om de diamant eruit te pakken. Vervolgens hakken ze opnieuw een diamant uit de mijn.

Besteed even aandacht aan hoe de kinderen dit doen. Laten ze goed zien in hun beweging en mimiek hoe zwaar werk het is?



Laten ze goed zien wat ze aan het doen zijn? Schitteren de diamanten in hun gezicht? Laten ze dat ook zien?

Dan opeens draait de heks zich om. Het kind dat de heks speelt maakt een kromme rug, maakt heksenhanden, trekt een gemeen gezicht en lacht misschien zelfs even als een gemene heks. De dwergen bevroren. Ze blijven stokstijf staan in de houding die ze op dat moment hadden. Zo hopen ze, dat ze niet door de heks worden opgemerkt. De heks loopt langs de kinderen. Als een van de kinderen beweegt is hij of zij af.

### Winkel met robots

**Doelgroep:** groep 3 t/m 5

**Doel:** De kinderen voeren met hun lichaam één soort specifieke bewegingen uit om te transformeren.

Alle kinderen gaan staan. Eén van de kinderen wordt uitgekozen om de baas te zijn van een robotwinkel. De andere kinderen zijn de robots, die in de winkel tentoongesteld staan.

Wanneer de baas van de winkel met de rug naar de robots gaat staan, beginnen de robots te bewegen. De kinderen mogen zelf weten, hoe ze als robot willen bewegen. Maar ze moeten op hun plek blijven staan en de bewegingen moeten stijf zijn, alsof de kinderen van blik zijn gemaakt.

Wanneer de baas van de winkel zich omdraait, stoppen de robots met bewegen. Wanneer de baas van de winkel toch een robot ziet bewegen, dan is die robot 'stuk' en dus af.

### De boswandeling

**Doelgroep:** groep 1 t/m 8

**Doel:** De kinderen leren met beweging een verhaal uit te beelden en te reageren op elkaar.

De leerkracht of één van de kinderen is de verteller. De verteller vertelt een verhaal die de kinderen uitbeelden. Het verhaal begint steeds in het bos. Vervolgens verzint de verteller wat er gebeurt en de kinderen beelden dat uit. De kinderen kunnen het met elkaar uitbeelden of voor zichzelf.

Bijvoorbeeld:

- De kinderen horen spoken in het bos en zijn bang.
- De kinderen moeten vluchten voor een wolf.
- De kinderen eten paddenstoelen en krijgen buikpijn.
- De kinderen klimmen in een boom, omdat ze willen weten waar ze zijn.
- De kinderen gaan een tent opzetten en een vuurtje maken.





Het is belangrijk dat de verteller gedetailleerd en rustig vertelt, zodat de kinderen hierop kunnen anticiperen. Bijvoorbeeld op deze manier: er was eens een groep kinderen in het bos... Ze liepen over takken en bladeren... Ze schrokken van een geluid uit de struiken... De kinderen begonnen te rennen... Opeens stonden ze in een beek en hun voeten waren kletsnat...

Afhankelijk van de leeftijd kan het verhaal moeilijker gemaakt worden.

### Levend fotoalbum

**Doelgroep:** groep 3 t/m 8

**Doel:** De kinderen kunnen met enkele stilstaande beelden een verhaal uitbeelden.

Er wordt met de klas verschillende foto's uit een fotoalbum uitgebeeld.

Als eerste wordt er besloten waar het fotoalbum over gaat. Mogelijkheden zouden kunnen zijn: een bezoek aan de dierentuin of pretpark, een verjaardag, de eerste dag op school, behalen van het zwemdiploma, een kampeervakantie, enz.

Er komen steeds 4 kinderen voor de klas. Daarnaast wordt er één kind uitgekozen die de foto omschrijft. De omschrijving begint steeds met: Ik zie 4 mensen/kinderen die...

De zin wordt aangevuld, met wat het kind dat omschrijft, op de foto wil laten zien.

Bijvoorbeeld:

- Ik zie 4 kinderen die hun zwemkleding aantrekken.
- Ik zie 4 kinderen die het water induiken.
- Ik zie 4 kinderen die elkaar omhelzen.
- Ik zie 4 kinderen die juichend hun diploma laten zien.

De omschrijving wordt gevolgd door het woord 'klik'. De 4 kinderen moeten dan direct een pose aannemen die past bij de omschrijving.

Per groepje kunnen er ongeveer 4 foto's worden uitgebeeld, steeds binnen het thema van het fotoalbum.

Voor de onderbouw is het raadzaam dat de leerkracht de foto's omschrijft.

Je kunt differentiëren door het soort opdrachten die gegeven worden. Hoe concreter hoe makkelijker.

Bijvoorbeeld voor de onderbouw: Ik zie 4 kinderen die een taartje eten.

Bijvoorbeeld voor de bovenbouw: Ik zie 4 kinderen die een feestje vieren.



## Spreekwoorden

**Doelgroep:** groep 7 en 8

**Doel:** De kinderen leren zonder woorden een verhaal over te brengen.

Er is een lijst met spreekwoorden, waar twee kinderen er samen één van uitkiezen. Ze krijgen één minuut de tijd om samen te bedenken hoe ze het spreekwoord gaan uitbeelden. Ze mogen hierbij geen woorden gebruiken.

Bijvoorbeeld: *Zich de kaas niet van het brood laten eten.*

Twee kinderen spelen dat ze een boterham smeren. Eén van de twee speelt dat hij kaas schaaft en dit op zijn boterham legt. De ander speelt dat hij de kaas van de boterham afhaalt en dit opeet. De klas mag nu proberen te raden welk spreekwoord er uitgebeeld is.



## Accepteren

Wanneer je bij toneelspelen een scene improviseert, is het belangrijk de inbreng van de ander te accepteren. Wanneer twee acteurs een scene spelen waarbij de één zegt: 'Vandaag zijn we 5 jaar getrouwd!' en de andere acteur zegt: 'We zijn niet getrouwd, jij bent mijn broer!' dan loopt de scene vast. De inbreng wordt niet geaccepteerd.

Drama is bij uitstek een vak waarbij kinderen met elkaar samen leren werken. Niet alleen bij het voorbereiden van een toneelstuk, maar dus ook heel erg in het moment, tijdens een improvisatie.

Voor het improviseren van een leuke scene ben je volledig afhankelijk van elkaar. Je moet elkaar aanvullen en met elkaars fantasie mee kunnen gaan. Ook wordt er van de leerlingen gevraagd flexibel te zijn.

## Cadeaus

**Doelgroep:** groep 4 t/m 8

**Doel:** De kinderen accepteren de input die een ander kind levert aan een scene.

Eén van de kinderen komt voor de klas. Dit kind is de jarige in de volgende scene.

Een aantal andere kinderen (een stuk of 5) komen op verjaardagsvisite en natuurlijk hebben ze allemaal een cadeau meegebracht.

Alle kinderen die op visite komen doen alsof ze een cadeau vasthebben. Hierbij moeten ze bedenken wat voor cadeau het is: groot, klein, zwaar, licht, kun je het dragen of moet je het duwen? Misschien beweegt het cadeau, omdat het iets levends is. Het maakt niet uit wat het is, zolang de manier waarop ze het vasthouden er maar bij past.

De jarige neemt elk cadeau aan. Hierbij wordt de manier van vasthouden overgenomen door de jarige. De jarige doet alsof hij het uitpakt. Dan pas mag het kind die het cadeau gaf, verklappen wat het was. De jarige mag het natuurlijk ook eerst proberen te raden.

## Briefjes

**Doelgroep:** groep 6 t/m 8

**Doel:** De kinderen accepteren de input die van buitenaf wordt geleverd aan een scene.

De kinderen krijgen allemaal een briefje, waar ze een korte zin op mogen schrijven.



Bijvoorbeeld:

- *Ik heb een idee!*
- *Ga je mee naar de winkel?*
- *Ik heb een geheim.*
- *Moet je daar kijken!*

De briefjes worden in een kom gedaan. Twee kinderen komen voor de klas. Er wordt bepaald **wie** ze van elkaar zijn en **waar** ze zijn. Bijvoorbeeld: twee vriendinnen, in de bioscoop.

De scene begint. Na ongeveer een minuut houdt de leerkracht de kom met briefjes voor. Eén van de spelers pakt een briefje en leest het voor. Het vervolg van de scene krijgt hierdoor een andere wending.

Het is aan de spelers om dit te accepteren en te gebruiken. Na ongeveer een minuut mag de andere speler een briefje pakken. Ook hierdoor verandert de scene weer. Laat de kinderen nog ongeveer een minuut verder spelen en beëindig de scene. Nu kunnen er, als je dat wilt, weer twee andere kinderen voor de klas komen.

De briefjes hoeven na deze opdracht natuurlijk niet weggegooid te worden, maar kunnen worden bewaard voor een volgende keer.

### Van houding naar scene

**Doelgroep:** groep 7 en 8

**Doel:** De kinderen kunnen vanuit een houding een scene improviseren.

Kind 1 komt voor de klas en neemt een bepaalde houding aan.

Kind 2 komt ook voor de klas en neemt ook een bepaalde houding aan. De leerkracht roept: actie!

Kind 1 zegt een zin, waaruit het publiek kan opmaken wat er gebeurt.

Bijvoorbeeld: Kind 2 zit gehurkt op de grond, kind 1 staat ernaast met armen in de lucht.

Kind 1 zegt de zin: Joehoe! We hebben de schat gevonden!

Vervolgens spelen de kinderen kort verder aan de scene. Het is belangrijk dat kind 2 meegaat in wat kind 1 heeft bedacht. Pas dan komt er een scene opgang.



## Emoties

Het spelen van emoties behoort tot één van de basisvaardigheden van toneelspelen. Het leuke van de vaardigheid 'spelen met emoties' is dat je hier makkelijk vanaf groep 1 t/m 8 aan kan werken. Bij de jongste kinderen werk je vooral met de basisemoties: blij, bang, boos en verdrietig. Hoe ouder de kinderen, hoe meer nuance en variatie je hierin kunt aanbrenge

### Geleid verhaal met emoties

**Doelgroep:** 1 t/m 3

**Doel:** De kinderen spelen de emoties met hun mimiek aan de hand van een verhaal.

Bij deze opdracht kunnen de kinderen blijven zitten. De leerkracht vertelt een verhaal en de kinderen spelen de emoties die in het verhaal genoemd worden. Het uitspelen gebeurt in stilte.

De leerkracht vertelt dat de kinderen in de dierentuin zijn. De kinderen zijn heel **blij**, als ze de dierentuin binnengaan. Ze willen meteen naar de zeehonden. Maar omdat het zo druk is, kunnen ze de zeehonden niet goed zien. De kinderen zijn **boos**. Dan zien ze de leeuwen. De leeuwen brullen heel hard en de kinderen zijn **bang**. De kinderen zien de apen en die vinden ze heel grappig. De kinderen zijn **blij**. Dan rennen de kinderen naar de olifanten. Ze struikelen en hebben pijn. De kinderen zijn **verdrietig**. Dan krijgen de kinderen een ijsje. De kinderen zijn weer **blij**.

Uiteraard kun je dit verhaal naar eigen wensen aanpassen en langer of korter maken. Een verhaal vertellen wordt nog leuker als je de details benoemt! (Hoe was het weer, hoe rook het, hoe zagen de mensen en dingen eruit, was het er donker of licht, enz.)

### Emoties vergoten

**Doelgroep:** groep 3 t/m 5

**Doel:** De kinderen kunnen het spelen van emoties doseren.

Om de beurt zeggen de kinderen steeds dezelfde zin. De zin zeggen ze met een bepaalde emotie. Hoe vaker de zin wordt gezegd, hoe groter de emotie wordt gespeeld.

Bijvoorbeeld de zin: *Ik mag morgen met de fiets naar school.* Kies voor een bepaalde emotie, bijvoorbeeld: verdriet. Het eerste kind zegt de zin met weinig emotie. Het tweede kind zegt de zin een klein beetje treurig. Het derde kind zegt het treuriger. Zo gaat het door, tot het laatste kind de zin heel erg verdrietig heeft gezegd. Zo wordt de emotie opgebouwd met de hele klas.



Deze oefening kan ook met de emoties: boos, blij, bang, verliefd, zenuwachtig, enz.

### Scene met verschillende emoties spelen

**Doelgroep:** groep 4 t/m 8

**Doel:** De kinderen kunnen snel schakelen tussen het spelen van verschillende emoties.

Tijdens deze oefening gaan de kinderen schakelen tussen verschillende emoties.

Twee kinderen komen voor de klas. Ze gaan een simpele scene spelen. Scenes in een winkel lenen zich daar goed voor.

Bijvoorbeeld:

- de bakker
- de slager
- de dierenwinkel
- de speelgoedwinkel
- de kledingwinkel

Eén van de kinderen is de klant, de ander is de verkoper. Samen improviseren ze de scene. Voor jongere kinderen is het vaak handig ze hierbij houvast te geven. Zeg bijvoorbeeld wat de klant moet kopen en hoe de verkoper hierop moet reageren.

Tijdens de scene klapt de leerkracht op drie momenten in de handen. Op alle drie de momenten noemt de leerkracht een emotie. De kinderen spelen verder met die emotie. Het is voor de kinderen makkelijker als ze allebei dezelfde emotie spelen. Bij de hogere groepen kun je ze ook allebei een andere emotie laten spelen.

### Elke zin met andere emotie

**Doelgroep:** groep 6 t/m 8

**Doel:** De kinderen kunnen spelen met verschillende emoties en ontdekken wat dat doet voor een scene.

Twee kinderen komen voor de klas. Ze improviseren samen een korte en simpele scene. Bijvoorbeeld een scene bij een bakker. Speler 1 koopt een brood, speler 2 is de bakker. Ze mogen in deze scene alle twee ongeveer drie zinnen gebruiken.

Bijvoorbeeld:

- 1: Goedemorgen bakker
- 2: Goedemorgen, wat zal het zijn?



- 1: Een bruin brood alstublieft  
2: Dat kost €2,20  
1: Alstublieft, tot ziens bakker  
2: Bedankt en tot ziens

Daarna spelen ze de scene nog een keer, waarbij ze proberen dezelfde zinnen te gebruiken.  
Maar elke zin zeggen ze met een andere emotie. Dit zal de scene meteen een stuk interessanter maken!  
Kunnen de andere kinderen een verhaal zien in deze scene? Wat is er met de bakker en de klant aan de hand?

### Overtuigen met emoties

**Doelgroep:** 7 en 8

**Doel:** De kinderen kunnen in een scene hun doel bereiken door gebruik te maken van emoties.

Twee kinderen komen voor de klas. Zij gaan samen een scene spelen, waarbij de één iets van de ander wil. Bijvoorbeeld: ze spelen twee vrienden, de één wil van de ander zijn voetbal lenen.

De scene begint. Speler 1 probeert speler 2 te overtuigen zijn voetbal aan hem uit te lenen.

Dan noemt de leerkracht een emotie: bijvoorbeeld verdriet.

Speler 1 probeert speler 2 te overtuigen door verdrietig te doen.

Even later noemt de leerkracht een andere emotie: bijvoorbeeld boosheid. Nu probeert speler 1 te overtuigen door boos te zijn.

Vervolgens kan de leerkracht nog twee andere emoties noemen, bijvoorbeeld: bang en blij.

Wanneer gaat speler 2 overstag en leent hij zijn voetbal uit?

De scene is afgelopen als speler 2 overstag gaat of als er vier emoties zijn gespeeld.



## Personages

**De kinderen vinden het over het algemeen leuk om een personage te spelen. Vaak gaat dit immers gepaard met verkleden en lekker vet toneelspelen. Maar hoe ouder de kinderen, hoe meer ze zich er soms voor gaan schamen. En dat is jammer.**

**Personages geven een voorstelling namelijk kleur. Hoe eerder kinderen eraan gewent zijn personages te spelen, hoe makkelijker ze dit zullen doen. Wanneer hier in de gehele basisschooltijd weinig aandacht aan wordt geschonken, zullen ze dit ook lastig vinden tijdens de groep 8 musical. Dan is het opeens een drempel om heel iemand anders dan jezelf te spelen. Terwijl dit toch één van de leukste dingen van toneelspelen is!**

## Sprookjesbos

**Doelgroep:** groep 1 t/m 4

**Doel:** De kinderen kunnen met hun lichaam een personage neerzetten.

De kinderen lopen door het lokaal of staan voor hun stoel. De leerkracht vertelt dat ze in het Sprookjesbos zijn. In het Sprookjesbos wonen allerlei sprookjesfiguren. Als eerste komt er een heks uit de struiken gelopen. Alle kinderen nemen de houding aan van een heks.

Bij het aannemen van een personage helpt het om verschillende lichaamsdelen te benoemen.

Bijvoorbeeld:

- maak heksenhanden
- maak heksenarmen
- maak een heksenrug
- maak heksenbenen
- maak heksenbillen
- maak een heksengezicht

Je kunt ze er ook geluid bij laten maken. Bijvoorbeeld een heksenlach.

Als de kinderen de houding van het personage hebben aangenomen, laat ze dan kort een handeling als het personage uitvoeren. In het geval van de heks kan dat bijvoorbeeld zijn: paddenstoelen plukken of een heksendrankje maken.

Vervolgens doe je hetzelfde met: de boze wolf, grootmoeder en roodkapje.





## Bij de bushalte

**Doelgroep:** groep 5 t/m 8

**Doel:** De kinderen kunnen met houding en stem een personage uitbeelden.

Er worden vier kinderen uitgekozen, die alle vier een personage kiezen. Dit kunnen ze vrij kiezen. Je kunt er ook voor kiezen, een bakje met briefjes waar personages op staan van te voren te maken. Dan kunnen de kinderen hieruit kiezen.

Kies voor personages waar de kinderen een duidelijk beeld van hebben.

Bijvoorbeeld:

- een heks
- een jager
- een prinses
- een wolf
- een koning
- een agent
- een dokter
- een danseres

De kinderen spelen dat ze bij een bushalte staan en op de bus moeten wachten. Dit doen zij als hun personage. Je kunt ervoor kiezen de kinderen vrij te laten en te kijken hoe de scene zich ontwikkelt. Hoe gaan ze als hun personage op elkaar reageren en komt er een gesprek op gang?

Met name voor de jongere kinderen is het verstandig meer kaders aan te brengen. Geef ze bijvoorbeeld een opdracht mee: je gaat naar de bushalte, kijkt op het schema met bustijden en vraagt aan de anderen of de bus al is geweest.

## Personage vanuit dieren

**Doelgroep:** groep 7 en 8

**Doel:** De kinderen kunnen een personage neerzetten met als vertrekpunt een dier.

Deze opdracht kun je met de hele klas tegelijk doen of je kunt ervoor kiezen een paar kinderen voor de klas te halen, die deze opdracht uitvoeren.

Elk kind kiest voor zichzelf een dier. Dit dier gaan ze (zonder geluid) uitbeelden. In vier stappen veranderen ze naar een mens, waarbij ze nog iets van het dier proberen te behouden.

Dus eerst veranderen de kinderen in het dier dat ze hadden uitgekozen. Hierbij kun je ze helpen door te zeggen:

- Hoe loopt het dier?
- Heeft het poten?



- Wat voor bek heeft het dier?
- Beweegt het dier soepel of lomp?

De kinderen bewegen als het dier door de ruimte.

Dan klap je in je handen en zeg: stap 1. De kinderen veranderen naar een mensenlijkere houding.

De kinderen bewegen zich verder door de ruimte.

Daarna gebeurt hetzelfde bij stap 2, 3 en 4. Bij stap 4 lijken alle spelers gewone mensen, maar hebben ze een trekje van het dier behouden. Je kunt bij elke stap ook een deel van het lichaam noemen die ze weer gaan bewegen als een mens. Dit kan de kinderen wat meer houvast geven. Bijvoorbeeld:

- stap 1: benen
- stap 2: romp
- stap 3: armen
- stap 4: de rest van het lichaam

Je kunt de kinderen die niet meedoen aan de opdracht, hun ogen laten sluiten, zodat ze aan het einde van de opdracht kunnen raden welk dier er verborgen zit in de spelers.