

Helden.

Stap 1: Oriënteren

- ◆ Hier gaat het over (betekenis)
 - Zou wat in de video wordt gezegd echt zijn, een oma die overvallers te lijf gaat? [Ja.]
 - Kun je meer alledaagse helden verzinnen? [M'n moeder, m'n huisdier.]
 - Ken je alledaagse helden uit boeken of films? [Harry Potter.]

Stap 2: Onderzoeken

- ◆ Hierop gaan ze letten (vorm)
Toon de video over mimiek en gebaar of herhaal mondeling met de leerlingen de inhoud en de aandachtspunten.
- ◆ Hiermee gaan ze het doen (materie en werkwijze)
Toon de video over pantomime of herhaal mondeling met de leerlingen de inhoud en de aandachtspunten. Of vertel dat jullie in deze les pantomime gaan spelen. Speel ter illustratie van de werkvorm alsof je bij een pinautomaat geld wil opnemen. Je bent echter je pincode vergeten. Bepaal zelf of je je pas laat innemen door het pinautomaat of dat je de derde keer toch de juiste code intoetst.
Vermeld dat je bij deze werkvorm niet mag praten en geen echte spullen mag gebruiken.
- ◆ Zo komen ze op ideeën (onderzoek)
Toon de video of herhaal mondeling met de leerlingen de inhoud en de aandachtspunten.

Warming up klassikaal.

De groep staat verspreid in het lokaal.

Instructie: *Je krijgt straks spelopdrachten, voer die uit zonder contact te maken met een klasgenoot.*

Spelopdrachten: Je staat voor je huis maar bent je sleutel kwijt, je probeert in te breken. Je laat een hond uit, maar die is nogal wild. Je bent verdwaald in een enge buurt. Je moet een koffer tillen maar hij is te zwaar. Je doet je broodtrommel open, er zit in spin in.

Geef kinderen steeds even de tijd om iedere spelopdracht uit te spelen.

Warming up tweetallen.

De groep zit in tweetallen in het lokaal op de grond, ze bepalen wie A is en wie B.

Instructie: A heeft hulp nodig, B komt helpen. Verzint een situatie waarbij iets kapotgaat, hij bang is, iets nodig heeft of echt gered moet worden, maar zegt vooraf niets tegen B. B kijkt er naar en biedt tegenspel wanneer de situatie daarom vraagt.

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Loop bijvoorbeeld over straat, je blijft met je voet ergens in steken. Het kind kan tegenspel bieden door je los te maken. De kinderen gaan staan, verzinnen verder zelf hun spelsituaties en wisselen zo lang om totdat je aangeeft dat ze op hun plek mogen gaan zitten. Vermeld nogmaals dat je bij deze werkvorm niet mag praten en geen echte spullen mag gebruiken.

Stap 3: Uitvoeren

De groep zit in hoefijzeropstelling

Instructie: Jullie krijgen zo in werkgroepen de opdracht om een pantomimepresentatie te maken waarin een held centraal staat. Een heldendaad hoeft niet heel groot te zijn (het plegen van een telefoontje kan een heldendaad zijn) maar het kan natuurlijk wel. De helden in deze opdracht vliegen niet met een cape door de lucht en er wordt niet enorm gevochten.

Opdrachten: een zeeman, een oud omaatje, een kind, een hond, een leerkracht (juf of meester).

Bespreek kort de aandachtspunten op de opdrachtkaarten en maak maximaal 5 werkgroepen. Laat ze ongeveer 8 minuten repeteren en laat na iedere presentatie applaudisseren. Bespreek iedere presentatie na het uitvoeren.

Stap 4: Evalueren

◆ Nabespreken: wat hebben we geleerd?

- Vraag 1 (betekenis): Welke alledaagse held stond er in hun opdracht?
- Vraag 2 (werkwijze): Wat vond je een sterk pantomime moment? Hoe werkt dat, wat doen ze waardoor precies dat moment sterk is?
- Vraag 3 (vorm): Heb je de pictogrammen herkend? Waar kwamen ze voor? Als je een tip wil geven, geef dan eerst een top.

Kerdoel

In deze les onderzoeken we het begrip 'held' en geven het meer betekenis. Dit sluit aan bij kerndoel 1 en 35.

Mijn held!

Helden vliegen in het echte leven niet door de lucht, zijn niet altijd mannen of mensen en kiezen er ook niet altijd voor om een held te zijn.

1: een normale situatie waarin niks aan de hand is. De rol die straks de held zal zijn is al wel in beeld.

2: er ontstaat gevaar waarbij een heldendaad gewenst is.

3: de held redt de mensen of de persoon in gevaar.

4: de held wordt bedankt.

Jullie held: een leerkracht (juf of meester).

- Pantomime: niet spreken, geen echte voorwerpen gebruiken.
- Zorg dat er geen geweld in jullie presentatie voorkomt.
- Wat heb je in je hand? Hoe mime je dat?

Mijn held!

Helden vliegen in het echte leven niet door de lucht, zijn niet altijd mannen of mensen en kiezen er ook niet altijd voor om een held te zijn.

1: een normale situatie waarin niks aan de hand is. De rol die straks de held zal zijn is al wel in beeld.

2: er ontstaat gevaar waarbij een heldendaad gewenst is.

3: de held redt de mensen of de persoon in gevaar.

4: de held wordt bedankt.

Jullie held: een zwerver.

- Pantomime: niet spreken, geen echte voorwerpen gebruiken.
- Zorg dat er geen geweld in jullie presentatie voorkomt.
- Wat heb je in je hand? Hoe mime je dat?

Mijn held!

Helden vliegen in het echte leven niet door de lucht, zijn niet altijd mannen of mensen en kiezen er ook niet altijd voor om een held te zijn.

1: een normale situatie waarin niks aan de hand is. De rol die straks de held zal zijn is al wel in beeld.

2: er ontstaat gevaar waarbij een heldendaad gewenst is.

3: de held redt de mensen of de persoon in gevaar.

4: de held wordt bedankt.

Jullie held: een kind.

- Pantomime: niet spreken, geen echte voorwerpen gebruiken.
- Zorg dat er geen geweld in jullie presentatie voorkomt.
- Wat heb je in je hand? Hoe mime je dat?

Mijn held!

Helden vliegen in het echte leven niet door de lucht, zijn niet altijd mannen of mensen en kiezen er ook niet altijd voor om een held te zijn.

1: een normale situatie waarin niks aan de hand is. De rol die straks de held zal zijn is al wel in beeld.

2: er ontstaat gevaar waarbij een heldendaad gewenst is.

3: de held redt de mensen of de persoon in gevaar.

4: de held wordt bedankt.

Jullie held: een oud omaatje.

- Pantomime: niet spreken, geen echte voorwerpen gebruiken.
- Zorg dat er geen geweld in jullie presentatie voorkomt.
- Wat heb je in je hand? Hoe mime je dat?

Mijn held!

Helden vliegen in het echte leven niet door de lucht, zijn niet altijd mannen of mensen en kiezen er ook niet altijd voor om een held te zijn.

1: een normale situatie waarin niks aan de hand is. De rol die straks de held zal zijn is al wel in beeld.

2: er ontstaat gevaar waarbij een heldendaad gewenst is.

3: de held redt de mensen of de persoon in gevaar.

4: de held wordt bedankt.

Jullie held: een zeeman/vrouw.

- Pantomime: niet spreken, geen echte voorwerpen gebruiken.
- Zorg dat er geen geweld in jullie presentatie voorkomt.
- Wat heb je in je hand? Hoe mime je dat?