



Project: Samen op weg

Theater

Utopie, Groep 1-2

Bij jonge kinderen komen fantasie en spel nog helemaal van nature. In dit project gaan de leerlingen hun theatertalent verkennen, met poppen en knuffels als acteurs. In de eerste opdracht bedenken ze met het spel 'Ik ga op reis en neem mee...' dingen die ze meenemen op een avonturenreis naar hun droomplek. Met onalledaagse, wonderlijke dingen voeren ze allerlei theatrale opdrachten uit. De tweede opdracht gaat over poppenspel. De leerlingen bekijken poppenvoorstellingen, ze maken zelf handpoppen en verzinnen hier verhaaltjes voor. In de laatste opdracht bouwen ze hier op voort. Ze schilderen decors en laten hun poppen een spannende reis maken. Een presentatie voor publiek of een filmopname van de reis vormt de grote finale van dit project.

1. Informatie voor de leerkracht

Welkom!

Je gaat in de klas werken met het lesmateriaal van Cultuuronderwijs op zijn Haags (COH). Voor je aan de slag gaat leggen we je uit hoe je dit project tot een succes kunt maken.

Samen ontdekken

Onze cultuurlessen zijn gebaseerd op de didactiek van procesmatig werken, de leerlingen doorlopen hierbij een creatief proces. Zij worden zich bewuster van zichzelf en hun omgeving, en ontdekken op een speelse manier hun creatieve vermogen. Met als kern dat je als leerkracht samen met de leerlingen beleeft, beschouwt, verbeeldt, bedenkt en maakt.

Houdingsdoelen

Bij de introductie, oriëntatie en opdrachten worden kennisdoelen en vaardigheidsdoelen benoemd. Onderstaande houdingsdoelen gelden in het algemeen:

- De leerling toont zich nieuwsgierig en proactief.
- De leerling kan positief-kritisch reflecteren op eigen werk en op dat van anderen.

Tips en aanbevelingen

- We raden je aan meer te lezen over de [opzet van COH](#) en het [DNA van COH](#).
- Bekijk vooral ook de instructiefilmpjes over [creatief proces](#) en [filosofisch gesprek](#).
- Overleg en deel je plannen met de ICC'er of je cultuurcoach.
- Wij adviseren je het hele project van tevoren door te lezen om je goed voor te bereiden en de mogelijkheden te ontdekken die het project biedt.
- Je kunt het lesmateriaal ook downloaden en printen. Gebruik het smartboard voor het beeldmateriaal.
- Als richtlijn adviseren wij om voor het doorlopen van het creatief proces in het hele project, zes tot acht lesmomenten in te plannen. Alle projecten hebben een introductie, oriëntatie en drie opdrachten. Je kunt ervoor kiezen het lesmateriaal naar eigen wens aan te passen.
- Iedere opdracht heeft dezelfde opbouw: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. De reflectievragen kunnen tijdens en na iedere fase van het creatief proces met de individuele leerling of de hele groep besproken worden.
- Nodig eens een [kunstenaar in de klas](#) uit. Die kan levendig en beeldend over zijn/haar/diens vak vertellen, en aansluiten bij dit project. Het gerelateerde aanbod bij dit project vind je op onze site.
- Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is ook van grote meerwaarde. Zie [VONK](#) voor het actuele aanbod.
- Bedenk ook van tevoren bij welke onderdelen je ouders/verzorgers kunt of wilt inschakelen. Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is.
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

Projectspecifieke informatie

Over dit project

Aan het begin van het project *Samen op weg* vertel je met een koffer in je hand dat je op reis gaat naar je droomplek, maar niet weet wat je mee moet nemen. Op basis van deze start laat je het prentenboek *Speeltuin* van Mies van Hout zien, of het bijbehorende animatiefilmpje. Hierna bespreken de leerlingen in de kring wat een ideale droomplek is. Ze maken hun bedachte droomplek met materiaal naar keuze en bespreken wat onmisbare spullen zijn. In de volgende opdrachten oefenen ze met uiteenlopende spel oefeningen, waaronder poppenspel. Dat leidt tot een eindspel, eventueel voor publiek, over hun eigen droomplek en voor hen belangrijke voorwerpen.

Doelen

Er worden twee hoofddoelen geformuleerd die specifiek zijn voor het hele project. Dit zijn doelen op het gebied van kennis en vaardigheden. Aan het eind van het project worden deze doelen geëvalueerd met behulp van de succescriteria op het gebied van zelfregulering: de leerling kijkt terug en blikkt vooruit.

Reflecteren

De reflectievragen bij de verschillende fases van het creatief proces kunnen tijdens en na iedere fase met de individuele leerling of de hele groep besproken worden. Zie ook de hand-out: [Rollen van de leerkracht](#).

Taalonderwijs

Wil je woorden uit dit project koppelen aan taalonderwijs? Raadpleeg dan de [begrippenlijst](#).

Benodigdheden

Bij elke opdracht staat een opsomming van benodigdheden weergegeven.

2. Introductie

Hoofddoel kennis	De leerling legt uit welke onderdelen bij de theater vorm poppenspel horen.
Hoofddoel vaardigheid	De leerling geeft vorm aan een eigen droomplek door middel van poppenspel.

Benodigdheden

- een koffer
- het boek *Speeltuin* van Mies van Hout

Aan de slag in de klas

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten om het project te introduceren:

- Je hebt een koffer bij je en je vertelt dat je op reis gaat. Je hebt namelijk een heel mooie plek verzonnen waar je heel graag heen wilt gaan. Bedenk zelf een passende omschrijving van jouw droomplek. Maar je weet niet wat je allemaal moet inpakken en wat belangrijk is om mee te nemen. Je vraagt de leerlingen om hulp: Wat zou jij zeker meenemen als je op reis gaat? En denk aan bijzondere dingen zoals een toverstokje, maar ook een banaan voor als je ineens honger krijgt. Noteer alles wat genoemd wordt op een lijstje, en doe dat lijstje in de koffer.
- Bekijk, lees en bespreek het boek *Speeltuin* van Mies van Hout. Zie hiervoor de [website van Mies van Hout](#) en [klik op het plaatje voor meer informatie](#). Als je het boek niet hebt, dan kun je het bijbehorende [animatiefilmpje](#) gebruiken. Voer een kringgesprek over wat er in het verhaal gebeurt. Over wie gaat het? Waar willen ze naartoe? Wat gebeurt er onderweg? Wat vinden de leerlingen daarvan? Is het belangrijk om snel bij de speeltuin aan te komen? En als ze bij de speeltuin zijn, wat gebeurt er dan?

3. Oriëntatie

Benodigdheden

- tekenmaterialen
- bouwmaterialen
- een koffer
- diverse voorwerpen om mee op reis te nemen

Aan de slag in de klas

Het filosofisch gesprek

In de oriëntatiefase van de les voer je naar aanleiding van de introductie een [filosofisch gesprek](#). Dit is belangrijk voor het creatieve proces. Je kunt het filosofisch gesprek natuurlijk ook tijdens de andere lesonderdelen inzetten. Stel hierbij (een aantal van) onderstaande vragen:

- Is er een plek waar jij graag naartoe zou willen? Zo ja, vertel eens waarom je er graag heen wilt?
- Bestaat die plek echt of niet?
- Hoe is het om op reis of avontuur te gaan?
- Wat is leuker: echt op reis of op een verzonnen (fantasie)reis?

Oriëntatieopdracht

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze:

Droomplek

Doorloop de volgende stappen:

1. Voer een kringgesprek aan de hand van vragen: Hebben jullie een droomplek, een verzonnen plek waar jullie graag zouden willen zijn? Hoe ziet die plek eruit? Wat kun je er doen? Hoe voel je je daar?
2. Geef de leerlingen de mogelijkheid om hun droomplek vorm te geven. Bijvoorbeeld met blokken in de blokkenhoek, met zand in de zandbak, of door te tekenen.
3. Bespreek de vormgegeven droomplekken en laat de leerlingen erover vertellen. Leg de opbrengsten van de oriëntatie vast. Maak er bijvoorbeeld foto's van waarbij je steekwoorden schrijft en bewaar deze voor later in het project.

Koffer inpakken

Neem zelf als voorbeeld iets mee naar school dat je absoluut mee zou nemen op reis. Bespreek met de leerlingen waarom dit voor jou zo belangrijk is. Stop het in de koffer. Vraag de leerlingen om ook iets mee te nemen van thuis. Wat is voor hen onmisbaar? Laat hen er kort iets over vertellen. Waarom hebben ze hiervoor gekozen? Stop de voorwerpen in de koffer. De voorwerpen gebruiken jullie later in het project. Wanneer het voorwerp niet op school kan blijven, kun je er een foto of tekening van maken.

Succescriterium	Bespreek met de leerlingen de opdracht(en): welke onderwerpen gaan zij onderzoeken de komende les of tijd? Formuleer vanuit het filosofisch gesprek en/of de oriëntatie-opdracht, samen met de leerlingen, een succescriterium waaraan zij werken. Een voorbeeld van een succescriterium bij dit project: De leerling verzint en verbeeldt een verhaal over een eigen pop die een reis maakt naar een droomplek.
-----------------	--

4. Opdracht: Op avontuur!

De opdracht start met het spel 'Ik ga op reis en ik neem mee...', waarin bijzondere voorwerpen meegenomen mogen worden. Naar aanleiding van dit spel worden voorwerpen op verschillende theatrale manieren ingezet. Er wordt eerst geëxperimenteerd met een schuursponsje. Daarna ook met onalledaagse dingen die in de koffer bewaard worden. Wat kunnen we met al die voorwerpen? Het begeleid spel speelt een belangrijke rol bij het inleven in het thema. De opdracht eindigt met een presentatie waarin de leerlingen in groepjes op avontuur gaan naar hun droomplek.

Subdoel kennis	De leerling legt uit wat een avontuur is.
Subdoel vaardigheid	De leerling zet voorwerpen op verschillende theatrale manieren in.

Benodigdheden

- de koffer gevuld met voorwerpen
- een schuursponsje

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren.

Onderzoeken

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze:

Ik ga op reis en neem mee

Warming-up in de kring. Je zegt: 'Ik ga op reis en neem mee... een zonnebril'. De volgende in de kring herhaalt de zin en voegt iets toe, enzovoorts. Beeld ook zoveel mogelijk uit wat je meeneemt.

Variatie: alleen met lievelingsdingen, mensen, bijzondere dingen en dingen die eigenlijk niet in een koffer kunnen. Zoals: mijn huis, mijn luchtballon, de stoeptegels, de glijbaan, de boom voor de deur.

Schuursponsje

Doorloop de volgende stappen:

1. Stop een schuursponsje in de koffer. Zet de koffer in de kring en pak het schuursponsje eruit. Geef het sponsje door in de kring en laat de leerlingen vertellen wat ze zien en voelen.
Welke vorm heeft het? Hoe voelt het aan? Waarom heeft het een ruwe kant en een zachte kant? Wat is dit? Wat kun je ermee doen? Wat zou je er nog meer mee kunnen doen? Als het geen schuursponsje mocht was, wat zou het dan kunnen zijn?
2. Laat elke leerling een handeling uitbeelden met het schuursponsje. Moedig hen aan om zoveel mogelijk variaties te verzinnen, het hoeft niet te kloppen. Wat hebben de anderen gezien?
3. Laat [dit bedje voor je schuurspons](#) zien.

Wonderlijk ding

Verzamel onalledaagse voorwerpen, zoals: appelboor, fidgetspinner, een houten schoenspanner, een oud cassettebandje of andere 'oude' dingen en stop ze in een koffer of doos. Introduceer het spel als volgt: vertel dat je de koffer gevonden hebt en dat er allemaal dingen in zitten die je nog niet eerder hebt gezien, en waarvan je niet weet waar ze voor dienen. Voer er wat handelingen mee uit, terwijl je de leerlingen vraagt wat zij denken dat het zou kunnen zijn. Laat de leerlingen vervolgens in tweetallen een voorwerp kiezen en onderzoeken. Ze beelden uit wat ze er allemaal mee zouden kunnen doen. Waar zou het voorwerp voor bedoeld zijn? Laat de leerlingen samen verzinnen en fantaseren, of help ze daarmee: alles is goed en hoe gekker hoe beter.

Uitvoeren

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze:

Landschapsspel

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk zelf ter voorbereiding [dit Toolbox-filmpje over geleid spel](#).
2. Haal het verhaal uit het prentenboek *Speeltuin* uit de introductie er weer bij: de kinderen en de kat gaan naar de speeltuin, onderweg komen ze door allemaal verschillende fantasielandschappen.
3. Zorg voor voldoende ruimte. Laat de leerlingen zich inleven en in een geleidspeel uitbeelden wat ze in de verschillende landschappen ervaren en meemaken. Ze lopen bijvoorbeeld door de duinen. Hoe loop je door het zand? Is het zand warm of koud? Ze klimmen een duin omhoog, ze moeten uitkijken voor het hoge helmgras en dan roetsjen ze weer naar beneden. Zo kunnen in ieder 'landschap' nieuwe situaties uitgebeeld worden.
4. Moedig de leerlingen aan om ook zelf te verzinnen wat ze zouden kunnen doen en laat hen vertellen welk gevoel ze hierbij hebben.
5. Gebruik de term 'bevries' om het spel even te stoppen en een nieuwe opdracht of vraag te stellen. Bijvoorbeeld: 'Wat als je een octopus was en je had acht armen? Dan kon je... acht ijsjes tegelijkertijd eten!'.

Stap in elkaars avontuur

Een leerling is de leider. De andere leerlingen volgen door precies het gedrag te kopiëren dat de leider heeft bedacht.

Bijvoorbeeld: de leider verzint dat ze in een magisch bos op zoek zijn naar een schat. Door het bos, de modder, het water, de woestijn. Gebruik eventueel tot de verbeelding sprekende muziek voor de sfeer (bijvoorbeeld de muziek uit de animatie van het prentenboek). Laat de leerlingen écht samen op avontuur gaan in hun eigen fantasie en de fantasie van de ander.

Presenteren

Vorm groepjes of splits de groep in tweeën. Vraag wie de reisleader wil zijn. De reisleader vertelt en neemt een aantal avonturiers mee naar een droomplek. De reis gaat door verschillende fantasieplekken of landschappen. De tocht en de avonturen zijn belangrijker dan de aankomst. Speel zelf mee en help de reisleader door vragen te stellen. Bijvoorbeeld: Waar zijn we nu? Hoe ziet het eruit? Hoe voelt het? Wat gebeurt er? Stimuleer de fantasie door mee te denken, te spelen en suggesties te doen. De andere leerlingen zijn publiek. Bespreek de presentatie na. Wat hebben de andere leerlingen (het publiek) gezien of gehoord dat ze leuk, spannend of mooi vonden?

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Welk voorwerp van een andere leerling zou je ook mee willen nemen op avontuur?
Reflectie proces	Wat zou je nog meer willen meemaken in je droomwereld?

5. Opdracht: Poppetje gezien, kastje dicht!

In deze opdracht maken de leerlingen op verschillende manieren kennis met poppenspel. Ze nemen een knuffel mee van thuis en spelen ontmoetingen tussen de knuffels. Er worden meerdere spel oefeningen gedaan om de mogelijkheden van poppentheater te ontdekken. Zo is er een spel bij het lied *'k stond laatst voor een poppenkraam*, bedenken de leerlingen poppenbewegingen en doen ze die na, oefenen ze het bevriesspel en maken ze popjes van hun vingers. In de uitvoerende fase maken de leerlingen een handpop van bijvoorbeeld een sok. De verhaaltjes die ze verzinnen worden door de gemaakte poppen gespeeld. In de presentatie laten de leerlingen het poppenspel zien aan publiek.

Subdoel kennis	De leerling legt uit dat alles een pop kan zijn in poppenspel, zoals voorwerpen, vingers en knuffels.
Subdoel vaardigheid	De leerling kan vanuit spel een eigen verhaal bedenken met verschillende soorten poppen.

Benodigdheden

- knuffels van de leerlingen
- een hoed
- diverse materialen voor het maken van bespeelbare popjes

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren.

Onderzoeken

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten.

Poppentheater

Bekijk en bespreek een paar fragmenten uit poppenvoorstellingen. Zijn de leerlingen al eens naar een poppentheatervoorstelling geweest? Wat kunnen ze erover vertellen?

- [Het Stoere Prinsesje](#) door Theater Gnaffel
- [Het mysterie van Museum Mauzz](#) door Theater Kwadraat
- [Keetje](#) door De la Mar Poppentheater

Knuffelspel

Doorloop de volgende stappen:

1. Vraag de leerlingen vooraf hun lievelingsknuffel mee te nemen van thuis. Zorg voor de zekerheid voor wat extra knuffels en neem in ieder geval ook een eigen knuffel mee; het liefst een bespeelbare waar je hand in kan.
2. In de kring. Start met het introduceren van je eigen knuffel. Vertel in de rol van de knuffel, met een stemmetje, hoe je heet en dat je zo blij bent dat je een heleboel vrienden hebt gevonden, dat je graag wilt weten hoe ze heten en hoe ze klinken. Laat de leerlingen om de beurt hun knuffels voorstellen en op die manier een naam en een stem aan de knuffels geven.

Ontmoeting

In tweetallen improviseren de leerlingen een poppenspel met de knuffel. Ze geven elkaar pootjes en vertellen elkaar hoe ze heten. Moedig de leerlingen aan om een stemmetje te verzinnen. De andere leerlingen zijn publiek en klappen als de 'knuffels' uitgespeeld zijn. Doe het eventueel de eerste keer voor, samen met een leerling die dat wil.

Poppenkraam

Doorloop de volgende stappen:

1. Zorg voor een hoed en een koffer. Oefen met de leerlingen het lied [Ik stond laatst voor een poppenkraam](#).
2. Start met het beviesspel als warming-up. Laat de leerlingen steeds nieuwe poppenbewegingen verzinnen die jullie gezamenlijk uit gaan voeren.
3. Bespreek met de leerlingen wat de beste, grappigste of mooiste poppenbewegingen zijn. Kies er vijf uit en nummer ze van één tot en met vijf.
4. De leerlingen spelen de poppen in de poppenkraam. Je speelt zelf de poppenverkoper. Geef elke leerling eventueel een eigen attriboot. Start met het zingen van het lied. Als de verkoper op reis gaat (die doet zijn hoed op en pakt de koffer), doen de leerlingen beweging één die van tevoren is afgesproken, enzovoorts.

Uitvoeren

Voer onderstaande opdrachten uit of maak een keuze.

Vingergezichtjes

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk en bespreek de video [#72 transform](#) van Lejo.
2. In de kring. Start met vingergymnastiek. Laat de leerlingen bedenken welke bewegingen ze met hun handen en vingers kunnen maken. Kunnen ze ook met één vinger bewegen? Kun je met twee vingers een balletdanser nadoen?
3. Leer gezamenlijk een van onderstaande rijmpjes aan en speel het mee met je vingers.

*Naar bed, naar bed, zei Duimelot,
Eerst nog wat eten, zei Likkepot.
Waar zal ik het halen?, vroeg lange Jan.
Uit grootmoeders kastje, zei Ringeling.
Dat zal ik verklappen, zei 't kleine ding.*

Of

*Duimelot is in 't water gevallen.
Likkepot heeft hem eruit gehaald,
lange Jaap heeft hem thuis gebracht,
korte knaap heeft hem in bed gelegd,
En kleine pinkje heeft alles gezegd.*

4. Teken bij iedere leerling een gezichtje (emoticon) op de top van de wijsvinger. De leerling mag zelf kiezen: een blij, verdrietig of boos gezichtje. Alle leerlingen verzinnen een naam en een stemmetje voor hun vingerpopje. De vingergezichtjes stellen zichzelf voor aan de anderen. De leerlingen voeren in tweetallen een gesprekje met hun vinger.

Mijn eigen vriend

Vertel de leerlingen dat ze een eigen vriend mogen maken die met hen mee op reis kan gaan. Maak samen met de leerlingen een sok-, stok- of vingerpopje. Bijvoorbeeld met een pollepel of andere ongebruikelijke materialen of voorwerpen, zoals het schuursponsje. Kijk op [Pinterest](#) voor inspiratie.

Tip: Een popje kan ook heel eenvoudig gemaakt worden met een zakdoek of vierkant lapje. Leg een grote knoop in een hoek en twee kleine in twee andere hoeken. Teken of plak er een gezichtje op. Of van een schuursponsje, zoals te zien is op Pinterest.

Op avontuur met je zelfgemaakte popje

De leerlingen mogen een avontuurtje verzinnen en uitspelen met hun eigen popje. Maak gebruik van de opbrengsten uit de eerdere opdrachten. Laat de leerlingen in tweetallen hun verhaaltje verzinnen, oefenen en uitspelen. Gebruik hiervoor eventueel een poppenkast of een tafel of lap van waarachter de leerlingen hun poppenspel kunnen spelen.

Presenteren

Presenteer de verzonden avonturen aan elkaar. Welke leerlingen willen hun poppenspel laten zien? Laat hen de scène nog een keer oefenen en geef tips en tops. Nodig eventueel een andere groep uit om naar het poppenspel te komen kijken.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Welke beweging van jouw pop maakte heel duidelijk wat er gebeurde?
Reflectie proces	Hoe bedacht je welk avontuur jouw pop ging beleven?

6. Opdracht: Ga je mee?

Poppenspelers hebben de magische mogelijkheid om poppen tot leven te brengen. In deze opdracht starten de leerlingen met het bekijken van voorbeelden hiervan. Vervolgens bedenken ze hoe hun gemaakte pop uit de tweede opdracht een reis maakt. Om dat te kunnen doen, is het belangrijk om antwoord te krijgen op een aantal vragen: Hoe heet de plek waar we heen gaan? Hoe komen we daar? Hoe ziet het eruit? Wat ga je daar voor spannends doen? Bij het verhaal maken de leerlingen een tekening of schilderij dat als decor gebruikt kan worden. Alle werkjes vormen een route waarlangs de leerlingen een reis kunnen maken. Met geleid spel en het oefenen van hun verhaal bereiden de leerlingen zich voor op een presentatie voor publiek.

Subdoel kennis	De leerling vertelt wat een decor is.
Subdoel vaardigheid	De leerling improviseert, samen met anderen en met hulp van de leerkracht, een reis langs droomplekken, met eigen tekeningen als achtergronden.

Benodigdheden

- papier: A4- of A3-formaat
- schilder- en tekenbenodigdheden

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. Aan het eind van deze opdracht staan evaluatievragen die betrekking hebben op het hele project.

Onderzoeken

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten.

Bekijk en bespreek [dit Schooltv-filmpje](#) over poppenspelers.

Op reis naar Fantasia

Bespreek met de leerlingen dat ze samen met hun popje op reis gaan naar hun zelf bedachte fantasieplek. Maak gebruik van de opbrengsten uit de oriëntatie: de verzameling droomplekken. Hoe ziet hun fantasieplek eruit? Wat is daar allemaal te doen? Hoe kom je er? Is het een eiland? Is het een land hoog in de lucht? Kun je er komen in een speciaal voertuig? Moet je eerst een draak verslaan? Of ben je er in één keer als je een toverspreuk opzegt?

Kom we gaan!

Vorm twee- of viertallen. Geef de leerlingen de opdracht om met hun popje in een poppenspel een stukje van hun reis te spelen. Waar zijn ze? Hoe reizen ze? Wat maken ze mee? Zijn er problemen? Gebeurt er iets leuks? Wat nemen ze mee op reis, wat hebben ze in hun koffer gestopt?

Mijn fantasieplek

Geef de leerlingen de opdracht om een tekening of schildering op A4- of A3-formaat te maken die ze bij hun eindspel kunnen gebruiken als achtergrond. Laat de leerlingen vertellen over hun werk.

Uitvoeren

Doe de onderstaande opdrachten of maak een keuze.

Avonturenroute: wensen- en verlangenreis

Doorloop de volgende stappen:

1. Verspreid de tekeningen die gemaakt zijn tijdens de onderzoeksoopdracht over het lokaal. Vraag de leerlingen waar in de klas hun droomplek zich moet bevinden. Hangt die in de lucht? Zit die verstopt achter een kast?
2. Maak samen een route van plek naar plek en verzin het avontuur van de reis. Waarmee reis je van de ene naar de andere plek? Een luchtballon? Een raket? Op de rug van een haas? Wat maak je onderweg mee? Schrijf de ideeën op.
3. Alle leerlingen vertellen samen met hun pop het stukje van de reis naar hun eigen droomplek terwijl ze ernaartoe lopen. De leerling of de pop is de verteller.

Ga je mee?

De leerlingen hebben al veel avonturen verzonnen. Laat hen nu ook in tweetallen een poppenspelavontuur bedenken en oefenen met hun eigen tekening of schildering als decor op de achtergrond.

Naar de andere kant van de wereld

Speel met de leerlingen een geleid spel met eigen inbreng. Verzin en speel samen al improviserend een reisverhaal en neem hierin de opbrengsten van de vorige opdrachten mee.

Presenteren

Maak een keuze uit de onderstaande presentatiemogelijkheden.

- Kies samen met de leerlingen een van de opdrachten die beschreven staan onder 'Uitvoeren'. Wat willen de leerlingen het liefst laten zien, bijvoorbeeld aan hun ouders/verzorgers? Het poppenspel, de route door het lokaal van droomplek naar droomplek of het geleidspel? Neem de tijd om te oefenen.
- Vraag een collega of de directeur om mee te gaan op reis van droomplek naar droomplek in het lokaal. Geef de gast een koffer mee. De eerste speler (een leerling met pop) neemt de gast aan de hand mee, en vertelt met de pop over de reis. Bijvoorbeeld: 'Stap in de koets, we hobbelen over een heuvel, oei, daar staat een grote beer', enzovoort. Aangekomen bij de eigen droomplek draagt de leerling de gast over aan de volgende speler, enzovoort. Film het avontuur en deel het met de ouders/verzorgers.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Welke tekening of schilderij hielp jou het beste om een verhaal te verzinnen?
---------------------	---

Evalueren

Bespreek met de leerlingen het doorlopen proces aan de hand van onderstaande vragen.

- Ga je vaker avonturen verzinnen?
- Wil je alleen op fantasiereis gaan of neem je liever iemand mee?
- Wat ga je doen met je getekende fantasieplek? Ga je deze bewaren of verzin je een nieuwe?
- Is jouw knuffel veranderd door er toneel mee te spelen?
- Als je nog eens een poppenkastpop zou maken, hoe zou je die dan maken?
- Hoe zou het zijn om een poppenspeler te zijn?

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend	Is jouw pop veranderd door er poppenspel mee te spelen?
Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend	Naar welke droomplek zou je graag nog op avontuur gaan met jouw pop?