



Project: Wensen en verlangens

Theater

Utopie, Groep 3-4

Leerlingen kijken vol verwachting uit naar hun toekomst. Welk beroep zullen ze later hebben? En worden ze later misschien beroemd? Een filmpje over de grote dikke beer laat hen hierover filosoferen. Ze krijgen vervolgens een spelopdracht, waarbij ze scènes over fantasieberoepen spelen. De tweede opdracht gaat over anders willen zijn. Ook dit is iets wat alle leerlingen herkennen. De leerlingen maken toverspreuken en -drankjes waarmee ze elke wens kunnen laten uitkomen. Bij de spelopdracht hierover oefenen ze het uit het hoofd leren van een tekst. In de slotopdracht draait het om robots, machines en games. De leerlingen reizen naar de toekomst, spelen robots met een bepaald beroep en beelden een machine uit. Ook bedenken, tekenen en schrijven ze een eigen game. De afsluiting is een theatrale presentatie voor publiek, waarin alle elementen uit het project samenkomen.

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 digibord 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 aan te passen naar eigen wensen.
- 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, aansluitend 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

Dit project wordt geïntroduceerd met een verhaal van de leerkracht. Je vertelt dat je vroeger graag beroemd wilde worden en dat dit gelukt is; jouw droom is uitgekomen. Na deze speelse inleiding praat de klas over beroemd zijn. De leerlingen maken hun eigen wensenlijstje door te schrijven en tekenen. Deze wensenlijstjes spelen in het project een belangrijke rol. Na de oriënterende fase van het project verdiepen de kinderen zich verder in het onderwerp door middel van allerlei soorten spelvormen.

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 dat je kunt fantaseren over de toekomst en wat de functie van fantaseren en verlangen is.
Hoofddoel vaardigheid	De leerling zet eigen toekomstdromen en verlangens om in spel.

Benodigdheden

- verkleedkleding voor de leerkracht
- digibord
- boeken:
 - [Arthur wordt beroemd](#) van Håkon Øvreås
 - [Beroemd!](#) van Phillip Waechter
 - [Beroemd!](#) van Mieke van Hooft

Aan de slag in de klas

Het project kan op verschillende manier worden geïntroduceerd. Maak een keuze uit onderstaande mogelijkheden.

Beroemd!

Doorloop de volgende stappen:

1. Vertel aan de leerlingen dat er iets geweldigs is gebeurd. Vroeger had je de wens om beroemd of bekend te worden (vul zelf in waarmee, bijvoorbeeld: Ik wilde koning van Nederland/acteur/de beste leraar van Nederland worden). Nu is het eindelijk zover. Je hebt een prijs of medaille gewonnen, je krijgt een interview in de krant of wordt uitgenodigd voor een tv-programma zoals het *Jeugdjournaal*. Vertel dat je hierdoor niet meer voor de klas kunt staan. Trek een bijpassend kostuum aan en speel dat je erg trots en belangrijk bent. De leerlingen mogen meteen snappen dat het spel is. Zorg bijvoorbeeld voor een foto of filmpje, een zogenaamd krantenartikel, een medaille of andere prijs.
2. Voer een kringgesprek: Dromen jullie wel eens van beroemd worden? Wat droom je dan? Wat betekent het om beroemd te zijn? Welke beroemde mensen kennen jullie? Hoe doe je dat, beroemd worden?
3. Bekijk eventueel de trailer en fotoshoots van de voorstelling *Buurman en buurman worden beroemd*:
 - [Trailer 1](#)
 - [Fotoshoot 1](#)
 - [Fotoshoot 2](#)

Lezen

Lees en bespreek onderstaande boeken of maak een keuze.

- [Arthur wordt beroemd](#) van Håkon Øvreås
- [Beroemd!](#) van Phillip Waechter
- [Beroemd!](#) van Mieke van Hooft

3. Oriëntatie

Benodigdheden

- tekenbenodigdheden
- schrijfgerei
- enveloppen of doosjes

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:

- Waarom hebben mensen wensen, verlangens en toekomstdromen?
- Is er een verschil tussen een wens of verlangen voor jezelf en voor een ander?
- Is het moeilijk om een wens, verlangen of droom in vervulling te laten gaan?
- Is het belangrijk om wensen en verlangens te hebben?
- Kun je iets doen om je wensen, verlangens of dromen te laten uitkomen?
- En als het gelukt is, hoe voel je je dan?
- En als het mislukt, hoe voel je je dan?

Oriëntatieopdracht

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten.

Ik wens

Doorloop de volgende stappen:

1. De leerlingen gaan nadenken over hun wensen en verlangens en hoe ze die waar kunnen maken. Geef hun de opdracht om een wensenlijst te maken, met wensen voor zichzelf. Ze mogen alles wensen wat ze willen. De wensenlijst mag getekend of geschreven worden. Probeer de leerlingen onderscheid te laten maken tussen wensen voor nu en wensen voor de toekomst.
2. De leerlingen kiezen één wens of verlangen uit. Bedenk met de hele klas voor een aantal leerlingen welk stappenplan of welke weg ze moeten volgen om de wens te laten uitkomen. Wat zul je ervoor moeten leren, oefenen en kunnen? Noteer de bevindingen. Stop de wensenlijst en de stappenplannen in een doosje of envelopje, om ze te bewaren en later terug te kunnen kijken.

Mijn idool

Doorloop de volgende stappen:

2. Bespreek of de leerlingen iemand kennen die ze bewonderen, een zogenaamd idool. Geef daar zelf een voorbeeld van. Leg het begrip 'idool' uit en koppel het aan 'fan zijn van iemand'. Help de leerlingen op weg met onderstaande vragen en geef eventueel nog meer voorbeelden.
 - Heb je een idool?
 - Wie is jouw idool?
 - Van wie ben je fan?
 - Wie je bewonder je?
 - Wie is jouw voorbeeld?
 - Wie zou je willen zijn?
3. Laat de leerlingen foto's meenemen van hun idolen. Dat kunnen ook het buurjongetje of de eigen ouders zijn. Hang de foto's op in de klas. Laat de leerlingen erover vertellen en/of erbij schrijven waarom ze deze persoon, of personen, hebben gekozen.

Sterinterview

Vorm tweetallen. De leerlingen bedenken waarmee ze beroemd zouden willen worden. Laat de tweetallen om beurten uitbeelden wat ze bedacht hebben. Als het duidelijk is wat er wordt uitgebeeld, speel jij de rol van reporter. Je vraagt of je hen mag interviewen voor het *Jeugdjournaal* en stelt een aantal vragen aan deze beroemdheden of 'sterren'. Wellicht zijn er ook leerlingen die een keer willen proberen de reporter te spelen? Help zo nodig met het bedenken van de vragen.

Succescriterium	<p>Bespreek met de leerlingen welke onderwerpen zij de komende les of tijd gaan onderzoeken. 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:</p> <p>De leerling geeft vorm aan zijn/haar/hun eigen droomberoep, toekomst en fantasie om anders te willen zijn.</p>
-----------------	---

4. Opdracht: Later als ik groot ben

In deze opdracht verdiepen de leerlingen zich in het thema 'beroepen'. Ze bekijken onder meer een filmpje van *De grote dikke beer vertelt*. Thuis vragen ze welke wensen hun ouders vroeger hadden. Welke van die wensen zijn uitgekomen en wat hebben ze hiervoor moeten doen? Vervolgens gaan de leerlingen aan de slag met spelvormen zoals een warming-up, improvisatie en het uitbeelden en maken van scènes rondom fantasieberoepen. Tijdens de presentatie kan er een beroepenparade of een modeshow over beroepen worden gehouden.

Subdoel kennis	De leerling weet het verschil tussen samenspel, spelinbreng en spelimpuls.
Subdoel vaardigheid	De leerling speelt bestaande en verzonden beroepen in diverse spelvormen.

Benodigdheden

- verkleedkleding voor de leerlingen

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.

Beroep

Bekijk en bespreek (een fragment van) het filmpje [De grote dikke beer vertelt: beroep](#). Op [Wikipedia](#) vind je achtergrondinformatie over deze serie die is gebaseerd op de kinderboeken van de Duitse tekenaar en schrijver [Janosch](#).

Later als ik groot ben, word ik ...

Kringgesprek. Wat zou je later willen worden? Alles mag en kan. Schrijf de beroepen op een lijst en hang deze op. Welke beroepen kennen de leerlingen nog meer? Vul de lijst aan. Gebruik eventueel de kaartjes die je kunt downloaden op de [website van juf Shanna](#).

Ik had een wens

Doorloop de volgende stappen:

1. Lees en bespreek [de songtekst Gratis pizza's](#) van Kinderen voor Kinderen en/of beluister [het lied](#).
2. Nodig ouders/verzorgers die dat leuk vinden uit om te vertellen over hun jeugdromen. Wat wilden ze vroeger worden? Is het gelukt? Of werd het juist helemaal anders? Zijn ze er blij mee of hebben ze stiekem nog altijd het verlangen om te gaan doen waar ze als kind van droomden? Een andere mogelijkheid: laat de leerlingen thuis vragen wat de jeugdromen en -wensen van hun ouders waren. Geef de leerlingen eventueel een vragenlijstje mee en laat hen in de klas vertellen wat hun ouders gezegd hebben.

Uitvoeren

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze.

Standbeeldenmuseum (warming-up of concentratiespel)

Laat de leerlingen door het klas- of speellokaal lopen. Bij het commando 'bevries' staan ze stil als standbeelden. Jij loopt als museumdirecteur door het museum. De standbeelden mogen bewegen, maar alleen stiekem, als jij het niet ziet. Als je hen betrapt, dan zijn ze af. Geef de leerlingen verschillende uitbeeldopdrachten van beroepen. Bijvoorbeeld: sporters, dokters, rechters, dansers, leeuwentemmers.

Later word ik (beroepen-inspringspel)

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk voor jezelf eerst [dit filmpje](#) over de regels bij improvisatie.
2. Eén leerling kiest een beroep en beeldt dat zonder woorden uit op het speelvlak. Als de andere kinderen (denken te) weten wat het is, mogen ze hun vinger opsteken. Geef een leerling de beurt om mee te gaan spelen in de improvisatie. Dit kan eerst met alleen uitbeelden. Beide spelers proberen hierbij elkaars aanbod te accepteren; ze spelen met elkaar mee. Bijvoorbeeld: een leerling beeldt uit dat hij kok is, de leerling die mee gaat spelen helpt de kok met koken.
3. Vraag na de improvisatie aan 'het publiek' wat ze gezien hebben. Vraag ook aan de spelers of het klopte. Had de 'inspringer' het goed begrepen? Zo niet, hoe kan de leerling nog duidelijker diens beroep uitbeelden? Kan een andere leerling dat voordoen?
4. Variatie: nu mogen de spelers, nadat is ingesprongen, ook praten in de scène. Leg uit dat het leuker en spannender is wanneer niet meteen het beroep genoemd wordt. Dus liever niet: 'Dag bakker, bent u broodjes aan het bakken?', maar: 'Zullen we broodjes bakken?' De tegenspeler accepteert wat wordt aangereikt in het spel, ook al klopt het niet.

Fantasieberoepen

Doorloop de volgende stappen:

1. Verzamel met de leerlingen ideeën over beroepen die nog niet bestaan, maar die hen wel leuk lijken. Denk aan: robotwasser, vliegende pakjesbezorger, maanveger.
2. Geef de leerlingen de opdracht om in tweetallen een scène te maken over een fantasieberoep. In de scène tonen ze wat je doet als je het beroep uitvoert. Ze laten hun scène aan de andere leerlingen zien en gezamenlijk bespreken ze het na.

Presenteren

De (spel)opdrachten kunnen op onderstaande manieren gepresenteerd worden.

Beroepenparade

Houd een beroepenparade of 'modeshow' van beroepen. De presentator (jijzelf of een leerling) vertelt welke beroepen er getoond worden.

Beroepenmuseum komt tot leven

De leerlingen vormen tweetallen en kiezen uit voorgaande opdrachten een beroep dat ze graag nog eens willen spelen. Creëer een museum in de klas waar de koppels als standbeelden staan opgesteld. De koning komt op bezoek. Hij heeft de gewoonte om elk beeld even aan te raken. Bij de aanraking komt het beeld tot leven en beelden de tweetallen hun beroep uit. Zie ook de [Toolbox Theater](#) over het tableau vivant.

Oorkonde

Organiseer een ceremonie waarin je alle leerlingen een oorkonde, pluim of medaille geeft omdat ze hun dromen zeker zullen waarmaken als ze zo hun best blijven doen.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Welke houdingen gebruikte je om een fantasieberoep uit te beelden?
Reflectie proces	Wat vond je makkelijker: het uitbeelden van een echt beroep of een fantasieberoep?

5. Opdracht: Al spelend wijs

Het hoofdthema van deze opdracht is iets 'anders' willen zijn: iets wat de leerlingen nu (nog) niet kunnen of zijn. Na een geleid spel over heksen bedenken de leerlingen toverspreuken en recepten voor toverdrankjes die ervoor zorgen dat iemand ineens een andere vaardigheid heeft, zonder daarvoor geleerd te hebben. Alle spreuken en recepten worden verzameld in een toverboek. Bij de spel oefeningen spelen de leerlingen een leestekst uit. Tijdens de presentatie laten ze de toverspreuken horen of presenteren ze aan een publiek de scène bij de leestekst.

Subdoel kennis	De leerling legt uit dat je door te oefenen iets kunt leren wat je nog niet kunt, en waarom dat belangrijk is.
Subdoel vaardigheid	De leerling geeft vorm aan 'iets anders willen zijn of kunnen' door toverspreuken en recepten voor toverdrank te verzinnen en deze te gebruiken in spel.

Benodigdheden

- boek *Ik wou dat ik anders was* van Paul Biegel
- diverse benodigdheden voor het maken van toverdrankjes
- eventueel: materialen voor decor, verkleedkleding en rekwisieten bij de presentatie

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 wou dat ik anders was

Lees en bespreek het boek *Ik wou dat ik anders was* van Paul Biegel. Je kunt ook een [boekfragment](#) downloaden. Wat zouden kinderen anders willen, voor henzelf, in hun leven of in de wereld? Is er iets speciaals dat ze zouden willen kunnen?

Leren

Doorloop de volgende stappen:

1. Bespreek met de leerlingen dat als je je verlangens en wensen waar wilt maken, je meestal dingen moet leren en oefenen. Soms gebeurt dat ongemerkt en spelenderwijs, zoals leren lopen en praten. Soms moet je er goed je best voor doen.
2. Neem als voorbeeld de nieuwe vaardigheden die de leerlingen op school geleerd hebben, zoals leren lezen en schrijven. Hoe heb je leren lopen? En leren praten? Hoe is het om te leren lezen? Of rekenen? Waarom moet je leren? Wat vind je leuk om te leren?
3. Maak samen met de leerlingen een lijst met alles wat ze willen of moeten leren. Hoe kun je dingen leren en oefenen? Kun je alleen leren uit een boek en door het te doen, of ook met een spelletje of game? Wanneer lijkt het op spelen en wanneer niet? Wanneer is het hard werken? Wat heb je nodig om goed te kunnen leren?

Uitvoeren

Voer onderstaande opdrachten uit of maak een keuze.

Wens-toversoep (geleid spel)

Doorloop de volgende stappen:

1. Maak met de leerlingen een heksenkring. Je speelt zelf de rol van opperheks/tovenaar en leidt het spel. De leerlingen spelen heksen en tovenaars. Ze verzinnen een eigen naam en stellen zich voor.
2. Bespreek op een spannende en ingeleefde manier met de heksen en tovenaars dat er een toversoep gemaakt moet worden die ervoor zorgt dat je nieuwe vaardigheden kunt krijgen. Laat de heksen en tovenaars even nadenken over de nieuwe vaardigheden die ze wensen. Iedere heks of tovenaar mag een ingrediënt in de ketel gooien en een keer roeren. Laat de leerlingen een ingrediënt bedenken dat past bij hun wens. De opperheks legt haar hand op de steel van de pollepel en alle heksen leggen hun handen daar weer op. Bedenk gezamenlijk een toverspreuk. De soep is klaar.
3. Alle heksen en tovenaars krijgen om beurten een hapje van de soep, waarna ze hun gewenste vaardigheid hebben. Bijvoorbeeld: vliegkracht, superkracht, onzichtbaar worden, heel goed kunnen zingen. Ze beelden hun nieuwe vaardigheid uit. De opperheks tovert iedere speler weer terug.

Het klassentoverboek

De leerlingen hebben nagedacht over en besproken wat ze anders zouden willen voor zichzelf of de wereld. Wat zijn hun wensen en verlangens? Haal de envelopjes of doosjes uit de oriëntatieopdracht erbij. Klopt het nog steeds? Iedere leerling kiest uiteindelijk wat hij/zij/hen het belangrijkste vindt en verzint daarvoor zijn eigen toverspreuk en toverdrank. De leerlingen schrijven of tekenen de spreuk en het recept voor de toverdrank op. Verzamel alles in een toverboek.

Ik speel wat ik lees

Kies uit de leesmethode een simpel verhaal waarin voldoende gebeurt. Gebruik bijvoorbeeld het verhaal *Munt voor een stunt* uit de estafettreeks van Uitgeverij Zwijsen. Of gebruik een toneelverhaal, zoals *De honing en de honingin*. Lees het samen met de leerlingen. Maak een rolverdeling. Geef één leerling de rol van verteller. Verdeel de andere rollen over de andere leerlingen. Laat de leerlingen hun handelingen uitspelen en hun teksten uit het hoofd leren.

Presenteren

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten.

Wensdrank

De leerlingen maken hun eigen toverdrankje en doen die in een flesje. Maak met crêpe-tape een etiket. Laat de leerlingen vertellen over hun wensen en de werking van hun toverdrankje en spreuk. Nodig publiek uit voor in de heksenkring.

Lezen komt tot leven

Maak een presentatie van de toneelstukjes die zijn gemaakt met de verhalen uit de leesmethode. De leerlingen leren hun teksten uit het hoofd en beelden de handelingen uit. Oefen het een aantal keren met de leerlingen. Wat kan dienen als decor? En zijn er rekvisieten nodig? Of speciale kleding? Verras een andere groep met de voorstelling.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Welke toverspreuk zou echt kunnen werken?
Reflectie proces	Hoe is het je gelukt om de tekst uit je hoofd te leren en uit te spelen in een toneelstukje?

6. Opdracht: Alles kan

In deze laatste opdracht staan robots en machines centraal. Wat zijn de beroepen van de toekomst? In spel oefeningen doen de leerlingen robots na die een bepaald beroep hebben en vormen ze een onderdeel van een machine. In de uitvoerende fase bedenken, tekenen en schrijven de leerlingen een eigen game en maken ze daar een scène omheen.

Subdoel kennis	De leerling benoemt de kenmerken van robots, machines en games.
Subdoel vaardigheid	De leerling geeft in spel vorm aan robots, machines en games uit de wereld van de toekomst.

Benodigdheden

- verkleedkleding
- materiaal voor het maken van een 'decor' bij een gamewereld

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

Voer onderstaande opdrachten uit of maak een keuze.

Fantasieren over de toekomst

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk en bespreek het Schooltv-filmpje [Ik ben een robot – Daarom praat ik zo!](#) Wat valt je op aan robottaal? Past de robotachtige manier van spreken bij de manier van bewegen?
2. Bespreek met de leerlingen wat er in de toekomst kan gebeuren met beroepen. Zullen ze nog bestaan? Worden ze uitgevoerd door robots? Stel je voor dat in de toekomst alles kan. Misschien hoef je dan niets meer te leren, maar krijg je robotonderdelen en vaardigheden waarmee je alles kunt wat je wenst.

Kunstig

Bekijk en bespreek de video [Laboratorium](#) door Florian & Jochen. Welk soort laboratorium is dit? Wat wordt hier onderzocht? Wordt hier wat uitgevonden? Wat doet de muziek voor de bewegingen? Is dit een opname van een circus-, dans-, of theatervoorstelling? Waarom?

Gamewereld

Bekijk en bespreek de video [Animation Reel 2014](#) van Milian Topsy. Voer een kringgesprek over computerwerelden en games. In de gamewereld kan alles, het lijkt wel tovenarij. Welke games kennen en spelen de leerlingen? Zoek ze op internet op en laat de leerlingen erover vertellen.

Uitvoeren

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten.

Robotterrie

Geef de leerlingen de opdracht om als groep een beroep uit te kiezen en laat hen de handelingen van het beroep uitbeelden alsof ze een robot zijn. Er mag niet worden gepraat, bijpassende geluiden maken mag wel. Als je 'bevries' zegt, dan staat iedereen stil en wordt er een nieuw beroep gekozen. Let op grote en duidelijke gebaren. Als een leerling heel goed is in het bewegen en uitbeelden van een robotachtige, dan mag hij/zij/hen het laten zien aan de hele groep en doen de anderen het na.

De fabrieksmachine

Bekijk en bespreek het [Schooltv-filmpje Zeep](#) over hoe zeep gemaakt wordt in de fabriek. De meeste artikelen die tegenwoordig in de winkels liggen, worden gemaakt door machines in fabrieken. Vorm groepjes van zes tot acht leerlingen. Geef de opdracht om per groepje een machine te maken waarbij elke leerling een onderdeelje of radertje van de machine speelt. Iedere leerling kiest een houding en maakt daarbij eigen bewegingen en geluid. Wat maakt de machine? Let ook op het ruimtegebruik. Allemaal spelers op een rij is minder interessant om naar te kijken dan een presentatie met sommige spelers rechtop, en andere staan of liggend. Of twee of meer spelers achter elkaar, andere spelers naast elkaar, enzovoorts. Zie ook de [Toolbox Dans](#).

In the game

Doorloop de volgende stappen:

1. Vorm groepjes en geef de leerlingen de opdracht om een utopische gamewereld te bedenken. Laat elk groepje een scène bedenken over een avontuur in hun gamewereld. Wat moeten gamers allemaal doen om een level hoger te komen? Denk aan opdrachtjes die in werkelijkheid niet kunnen: monsters verslaan, raadsels oplossen, over een berg springen, de prinses redden. Gebruik de opbrengsten uit de vorige opdrachten. Hoe beweeg je in een computergame? Als een robot?
2. Geef de leerlingen voldoende tijd om te oefenen. Laat hen eventueel de game uittekenen.
3. Bespreek de scènes na. Of maak een gezamenlijk verhaal met de ingebrachte ideeën en voer dat uit als een geleid spel. Zie het filmpje over geleid spel in de [Toolbox Theater](#).

Presenteren

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten.

Toekomsttoverfabriek

Maak met de hele groep een fabrieksmachine die wensen en verlangens laat uitkomen. Gebruik de toverspreuken en drankjes. Laat ook de wensen van het publiek uitkomen. Maak de machine mooier door bijpassende kleding te dragen, bijvoorbeeld allemaal in het grijs of zwart.

In de game

Neem het publiek mee in jullie zelfbedachte en gespeelde gamewereld. Maak van het speellokaal een gameruimte, geef de bezoekers opdrachten en laat hen als beloning stukjes zien van de zelfbedachte scènes.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Waaraan zag en hoorde je dat je een robot was?
---------------------	--

Evalueren

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

- Is jouw idool nog steeds jouw idool? Of heb je nu een nieuwe?
- Heb je een beroep ontdekt dat je nog niet kende?
- Kies je liever voor een fantasieberoep of voor een echt beroep?
- Hoe ziet de klas, de school, de wereld eruit als jullie allemaal kunnen toveren?
- Moeten we allemaal oefenen? Ook als je groot bent?
- Wat is er makkelijk of moeilijk aan fantaseren?
- Als je een toneelstuk maakt, heb je dan fantasie nodig? Waarom?

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend	Wat speelde je waarvan je hoopt dat het echt gaat gebeuren in de toekomst?
Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend	Wat wil je oefenen uit je toekomstdroom om beter in te worden?

