



Projectbeschrijving voor de leerkracht

PROJECT SAMEN OP WEG

Leerlijn Theater | Thema Utopie | Groep 1 en 2 | December 2018

Klaar voor de start?

- ✓ Gebruik de digitale versie van dit project.
- ✓ Download dit document op je computer voor het beste gebruik.
- ✓ We gaan ervan uit dat je kennis hebt van de [opzet van COH](#).
- ✓ Vraag bij de voorbereiding zo nodig hulp aan je interne cultuurcoördinator of je cultuurcoach (laat je informeren over de scholingsmogelijkheden).
- ✓ Bereid het project bij voorkeur samen met je collega's voor (vergeet de vakleerkrachten niet).
- ✓ Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is van grote meerwaarde. Zie [CultuurSchakel](#) voor het actuele aanbod.
- ✓ Nodig als dat lukt een kunstenaar uit die betrokken wordt bij de uitvoering van het project. Zie [CultuurSchakel](#).
- ✓ Bedenk van tevoren bij welke onderdelen je ouders kunt inschakelen.
- ✓ Je mag het project 'op maat maken', mits je de fasen van het creatieve proces blijft doorlopen.
- ✓ Trek voor het hele project zes tot acht lesmomenten van 45 minuten uit.
- ✓ Kijk ook even op de [Facebookpagina](#) van Cultuuronderwijs op zijn Haags voor meer informatie en het gebruikersplatform.
- ✓ Wanneer je dit project wilt koppelen aan taalonderwijs, dan is [via deze link](#) een begrippenlijst te vinden.

Inhoudsopgave

1. Informatie.....	1
2. Introductie	2
3. Oriëntatie	3
4. Opdracht: Op avontuur!	5
5. Opdracht: Poppetje gezien, kastje dicht!.....	8
6. Opdracht: Ga je mee?	11

1. Informatie

Lees ter voorbereiding van de COH-lessen onderstaande informatie over de invulling en het doel van het project en manieren om het project te promoten.



Wat doen de leerlingen in dit project?

Het project *Samen op weg* begint met de leerkracht die met een koffer in zijn hand vertelt dat hij op reis gaat naar zijn droomland, maar niet weet wat hij mee moet nemen. Op basis van deze start wordt het prentenboek *Speeltuin* van Mies van Hout en bijbehorende animatie bekeken en uitgespeeld. 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 de leerlingen met uiteenlopende spelvormen, waaronder poppenspel. Dat leidt tot een eindspel, eventueel voor publiek, over hun eigen droomplek en voor hen belangrijke voorwerpen.

Waarom dit project?

Iedereen heeft wensen en dromen, ook jonge kinderen. In dit project over je ideale droomplek wordt poppenspel als uitgangspunt genomen. Jonge kinderen spelen graag met knuffels en poppen en hebben daar een bijzondere band mee. Er komen vragen en spelvormen aan de orde die een beroep doen op hun verbeelding en creativiteit.

Houdingsdoelen

In dit project worden bij de introductie, oriëntatie en opdrachten kennis- en vaardigheidsdoelen benoemd. De volgende houdingsdoelen gelden voor het project in het algemeen.

De leerling:

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

Promotie

Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is. Denk na over manieren om het project te promoten.

- Stel ouders op de hoogte van een bezoek aan een voorstelling of de komst van een [kunstenaar in de klas](#).
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

Benodigdheden

Bij elke opdracht staat een opsomming van benodigdheden weergegeven.

Reflectievragen

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.

2. Introductie

Kennisdoel

De leerling kent de begrippen 'op reis zijn' en 'onderweg zijn'.

Vaardigheidsdoelen

De leerling kan zich inleven en heeft een onderzoekende houding.

Benodigdheden

Er zijn geen extra materialen nodig naast de algemene benodigdheden.

Aan de slag in de klas

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



- Je hebt een koffer en 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 droomland. Maar je weet niet wat je allemaal moet inpakken en wat belangrijk is om mee te nemen. Je vraagt de leerlingen om hulp. Schrijf alles wat genoemd wordt op een lijstje. Vraag ook: “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. Doe het 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 [deze animatie](#) bekijken. Voer een kringgesprek over wat er gebeurt in het prentenboek. 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

Kennisdoelen	De leerling kent het verschil tussen fantasie en realiteit.
Vaardigheidsdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none"> • vertelt over zijn eigen droomplek; • geeft zijn eigen droomplek vorm met gebruik van diverse materialen; • kiest objecten die hij onmisbaar vindt om mee op reis te nemen.

Benodigdheden

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

Aan de slag in de klas

Het filosofisch gesprek

Voer naar aanleiding van de introductie een [filosofisch gesprek](#). 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 over deze vragen: Hebben de leerlingen een droomplek, een verzonnen plek waar ze 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 blokkenhut, door te tekenen of te bouwen in de zandbak.
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 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 we later in het project. Wanneer het voorwerp niet op school kan blijven, kun je er een foto of tekening van maken.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Droom je wel eens dat je op een lievelingsplek bent?
- Wat is het fijnste van jouw droomplek?
- Welk voorwerp van een andere leerling zou je zelf ook mee willen nemen?
- Zou je nu wat anders in je koffer doen? Wat?



4. Opdracht: Op avontuur!

De opdracht start met het spel 'Ik ga op reis en ik neem mee...', waarin gekke 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 meegenomen voorwerpen die in de koffer bewaard worden. Wat kunnen we met al die voorwerpen als we zijn aangespoeld op een onbewoond eiland? 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.

Kennisdoelen

De leerling

- kent de begrippen 'zien', 'voelen', 'horen', 'proeven', 'ruiken';
- kent het woord 'avontuur'.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- kan verschillende voorwerpen onderzoeken en vertelt wat hij ervaart;
- kan vertellen over eigen ervaringen.

Benodigdheden

- de koffer gevuld met voorwerpen (zie oriëntatieopdracht)
- een schuursponsje

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek: Op avontuur!

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze:

Jammie

Bekijk en bespreek de [trailer van de voorstelling Jammie!!!](#) van muziektheatergroep Tafel van Vijf. Wat gebeurt er in de voorstelling?

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, gekke en bijzondere dingen en dingen die eigenlijk niet kunnen. Zoals: mijn vader en moeder, mijn luchtballon, mijn schatkist, mijn gouden haarkam, 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 zitten er twee verschillende kanten aan? Wat is dit? Wat kun je ermee doen? Wat zou je er nog meer mee kunnen doen? Als het geen schuursponsje mocht zijn, wat zou het dan kunnen zijn?
2. Laat elke leerling een handeling uitbeelden met zijn 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.

Gek ding

Gebruik de koffer die is gevuld met de eigen voorwerpen. Vraag de leerlingen om zich voor te stellen dat de koffer is aangespoeld op een eiland. Op dat eiland wonen de eilandbewoners. De eilandbewoners kennen al die voorwerpen niet en weten niet waarvoor ze bedoeld zijn. Ze zijn nieuwsgierig en gaan de voorwerpen onderzoeken. Wat zou het zijn? En wat zou je ermee kunnen doen? Je speelt een eilandbewoner, loopt naar de koffer toe en pakt er een voorwerp uit. Je bestudeert het en begint iets met het voorwerp te doen waarvoor het voorwerp misschien niet bedoeld is. Nu mag een leerling een eilandbewoner spelen en een voorwerp pakken, het onderzoeken en er iets mee doen. Als een andere 'eilandbewoner' wil meespelen, dan mag dat.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Kan een sponsje iets anders worden?
- Speel je thuis ook wel eens met gekke voorwerpen? Vertel.
- Met welk voorwerp speelde je het liefst?
- Hoe zou het zijn als voorwerpen echt tot leven zouden komen?

Uitvoeren: Op avontuur!

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze:

Speeltuinspel

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk zelf ter voorbereiding [dit Toolbox-filmpje over geleidspel](#).
2. Haal het verhaal uit het prentenboek *Speeltuin* uit de introductie terug: 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 geleidspel 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 hij op een onbewoond eiland op zoek is naar een schat. Door de jungle, de modder, het water, de bossen, 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.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Fantaseer jij ook wel eens een avontuur? Hoe?
- Wat heb je in je verzonnen avonturen allemaal meegemaakt?
- Wat is leuker: onderweg zijn of aankomen?



Presenteren: Op avontuur!

Vorm groepjes of splits de groep in tweeën. Vraag wie de reisleader wil zijn. De reisleader vertelt en neemt een aantal avonturiers mee naar zijn 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?

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Hoe is het om in de droomwereld van een klasgenoot te spelen?
- Wat doe je liever: toekijken/meereizen of vertellen en leiden? Waarom?
- Zou je in je eigen droomland willen wonen?
- Zou je vaker zo op reis willen?



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 'Ik stond laatst voor een poppenkraam', bedenken de leerlingen poppenbewegingen en doen ze die na, oefenen ze het beviesspel 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.

Kennisdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• maakt kennis met poppenspel en bekijkt een aantal voorbeelden;• weet wat een emoticon is en kan een aantal emoties herkennen en benoemen.
Vaardigheidsdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• kan met een klasgenootje een gesprek tussen twee knuffelbeesten uitspelen;• kan met afgesproken bewegingen spelen bij het lied 'Ik stond laatst voor een poppenkraam';• kan vanuit spel een eigen verhaal bedenken met zijn knuffel of popje.

Benodigheden

- 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: onderzoek, uitvoeren en presenteren.

Onderzoek: Poppetje gezien, kastje dicht!

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?

- [Keetje](#) door De la Mar Poppentheater.
- [Biggetjes roze](#) door Poppentheater Valentijn.
- [Droomzuchten](#) door Lappie Lapstok.

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 vriendjes 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 samen met een leerling die wil voor.

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 bevriesspel als warming-up. Laat de leerlingen steeds nieuwe poppenbewegingen verzinnen die gezamenlijk uitgevoerd worden.
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 poppenkoopman. Geef elke leerling eventueel een eigen attribuut. Start met het zingen van het lied. Als de koopman op reis gaat (hij doet zijn hoed op en pakt de koffer), doen de leerlingen beweging één die van tevoren is afgesproken, enzovoorts.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Met welke knuffel zou je een stukje willen verzinnen?
- Hoe was het om toneel te spelen met jouw eigen knuffel? Vertel.
- Geef je je knuffel wel eens een eigen stemmetje? Hoe klinkt hij dan?
- Welke poppenbeweging was het leukst om te doen?

Uitvoeren: Poppetje gezien, kastje dicht!

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 vingerymnastiek. 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 danseresje 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. Vraag de leerling wat hij wil: een blij, verdrietig of boos gezichtje. Iedere leerling verzint een naam en een stemmetje voor zijn vingerpopje. De vingergezichtjes stellen zichzelf voor aan de anderen. De leerlingen voeren in tweetallen een gesprekje met hun vinger.

Mijn eigen vriendje

Vertel de leerlingen dat ze een eigen vriendje 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.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Kan elk voorwerp veranderen in een poppenkastpop? Waarom wel of niet?
- Van welk voorwerp zou je nog meer een poppenkastpop willen maken?
- Hoe gaat het verzinnen van een poppenspelverhaaltje en wat zou je nog meer kunnen verzinnen?

Presenteren: Poppetje gezien, kastje dicht!

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.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Is het poppenspel goed gelukt? Waarom wel of niet?



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 antwoorden te krijgen op een aantal vragen, waaronder: Hoe heet het land waar we heen gaan? Hoe komen we daar? Hoe ziet het eruit? Wat ga je daar voor spannends doen? Bij het verhaal wordt een tekening of schilderij gemaakt dat als decor bij de verhalen gebruikt kan worden. Alle werkjes vormen een route waarlangs de leerlingen een reis kunnen maken. Met geleidspel en het oefenen van hun verhaal bereiden de leerlingen zich voor op een presentatie voor publiek.

Kennisdoelen

De leerling:

- weet wat poppentheater is;
- kent een aantal eenvoudige begrippen, waaronder 'decor', 'applaus', 'bevries', 'improviseren' en 'publiek'.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- kan een verhaal verzinnen en vertelt het verhaal van zijn popje dat een reis maakt naar zijn fantasieplek;
- herkent de basisemoties bang, verdrietig, blij en boos en past deze toe in spelsituaties;
- kan een achtergrond bij zijn verhaal schilderen en tekenen;
- kan met zijn klasgenootjes en met hulp van de leerkracht een reis langs de gemaakte achtergronden improviseren.

Benodigdheden

- papier: A4- of A3-formaat
- schilder- en tekenbenodigdheden
- eventueel het verhaal [uit de bijlage](#)

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek: Ga je mee?

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten.

Poppenspelers

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 zelfverzonnen 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 gaat mee op reis en 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.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Naar welke fantasieplek van je klasgenootjes zou jij willen?
- Hoe was het om een stukje van de reis na te spelen?

Uitvoeren: Ga je mee?

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze.

Avonturenroute: wensen- en verlangenreis

Doorloop de volgende stappen:

1. Verspreid de gemaakte tekeningen uit de onderzoeksopdracht over het lokaal. Vraag de leerlingen waar in de klas hun droomplek zich moet bevinden. Hangt hij in de lucht? Zit hij 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. Iedere leerling vertelt samen met zijn pop het stukje van de reis naar zijn eigen droomplek terwijl hij ernaartoe loopt. De leerling of zijn 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

Doe met de leerlingen een geleidspel met eigen inbreng. Verzin en speel samen al improviserend een reisverhaal en neem hierin de opbrengsten van de vorige opdrachten mee. Of gebruik het verhaal uit de bijlage (zie de link onder benodigdheden).

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Hoe is het om met de hele klas op avontuur te gaan? Zou je dat vaker willen doen? Hoe en waarheen?
- Aan wie zou je de reis en je droomplek willen laten zien?

Presenteren: Ga je mee?

Maak een keuze uit de onderstaande presentatiemogelijkheden.

- Maak samen met de leerlingen een keuze uit de opdrachten onder 'Uitvoeren'. Wat willen de leerlingen het liefst laten zien, bijvoorbeeld aan hun ouders: 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 hem of haar een koffer mee. Speler één (een leerling met pop) neemt de gast aan de hand mee terwijl de leerling en de pop vertellen over de reis. Bijvoorbeeld: "Stap in de



koets, we hobbelen over een heuvel, oei, daar staat een grote beer”, enzovoorts. Aangekomen bij zijn eigen droomplek geeft hij het stokje door aan de volgende speler. Film het avontuur en deel het met de ouders.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Wat vond je fijner: oefenen of presenteren? Hoe komt dat denk je?
- Speel je liever zonder of met een poppenkastpop?
- Hoe is het om iemand mee te nemen op reis?

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 hem dan maken?
- Hoe zou het zijn om een poppenspeler te zijn?

