



Projectbeschrijving voor de leerkracht

PROJECT WENSEN EN VERLANGENS

Leerlijn Theater | Thema Utopie | Groep 3 en 4 | Januari 2019

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: Later als ik groot ben	6
5. Opdracht: Al spelend wijs	9
6. Opdracht: Alles kan	12

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?

Dit project wordt geïntroduceerd met een verhaal van de leerkracht. Hij vertelt dat hij vroeger graag beroemd wilde worden en dat dit gelukt is; zijn 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.

Waarom dit project?

Iedereen heeft wensen en dromen, ook jonge kinderen. Als je wilt dat je dromen uitkomen, is het handig om te weten of je dromen realistisch zijn (of juist niet) en wat er nodig is om dromen te laten uitkomen. Centraal in dit project staan de verschillen en de overeenkomsten tussen fantasie en werkelijkheid.

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

Kennisdoelen

De leerling kent de woorden 'beroemd', 'idool' en 'fan'.

Vaardigheidsdoelen

De leerling kan vertellen over zijn (toekomst)dromen en verlangens.

Benodigdheden

- verkleedkleding voor de leerkracht
- boeken:
 - *Arthur wordt beroemd* van [Håkon Øvreås](#) en [Øyvind Torseter](#)
 - *Beroemd!* van Phillip Waechter
 - *Beroemd!* van Mieke van Hoof



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 de consequentie is dat je 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 de leerlingen wel eens van beroemd worden? Wat droom je dan? Wat betekent het om beroemd te zijn? Welke beroemde mensen kennen ze? Hoe doe je dat, beroemd worden?
3. Bekijk eventueel de trailer en fotoshoots van de voorstelling *Buurman en buurman worden beroemd*:
 - o [Trailer 1](#)
 - o [Fotoshoot 1](#)
 - o [Fotoshoot 2](#)

Lezen

Lees en bespreek onderstaande boeken of maak een keuze.

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

3. Oriëntatie

Kennisdoelen	De leerling kent de woorden 'verlangen', 'idool' en 'interview'.
Vaardigheidsdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• kan zijn eigen verlangens onder woorden brengen;• kan in woord of gebaar uitdrukking geven van wat zijn wens en wie zijn idool is;• kan in een groepje samenwerken aan een opdracht.

Benodigdheden

- tekenbenodigdheden
- schrijfgerei
- enveloppen of doosjes



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:

- 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 uit te laten komen?
- 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. De wensen zijn voor henzelf en 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 uit te laten komen. Wat zul je ervoor moeten leren, oefenen en kunnen? Noteer de bevindingen. Stop de wensenlijst en de stappenplannen in een doosje of enveloppe, om ze te bewaren en later terug te kunnen kijken.

Mijn idool

Doorloop de volgende stappen:

1. Bespreek aan de hand van een eigen voorbeeld of de leerlingen mensen kennen die ze bewonderen, een zogenaamd idool. Leg het begrip 'idool' uit en koppel het aan 'fan van iemand zijn'. Help de leerlingen op weg met onderstaande vragen en geef eventueel nog meer voorbeelden.
 - Heb je al een idool?
 - Wie is jouw idool?
 - Van wie ben je fan?
 - Wie je bewonder je?
 - Wie is je voorbeeld?
 - Wie zou je willen zijn?
2. 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.

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

- Wil je graag beroemd worden? Waarom?
- In hoeverre is het belangrijk om beroemd te zijn?
- Hoe is het om iemand te bewonderen?



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.

Kennisdoelen	De leerling kent diverse beroepen.
Vaardigheidsdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• leert en vertelt over beroepen en verlangens;• kent de beginselen van improviseren: speelt samen, accepteert spelinbreng en geeft spelimpuls;• bedenkt samen met een klasgenootje een simpele dialoog voor een korte scène.

Benodigheden

- verkleedkleding voor de leerlingen

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek: Later als ik groot ben

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 Max Windau](#).

Ik had een wens

Doorloop de volgende stappen:

1. Lees en bespreek [de songtekst Gratis Pizza](#) van Kinderen voor Kinderen en/of beluister [het lied](#).
2. Nodig ouders die dat leuk vinden uit om te vertellen over hun jeugddromen. 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 waarvan ze als kind droomden? Een andere mogelijkheid: laat de leerlingen thuis vragen wat de jeugddromen 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.



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

- Welke beroepen kende je nog niet?
- Is er een beroep bij waarnaar je nieuwsgierig werd? Welk beroep en waarom?
- Welk verhaal van de ouders vond je het meest bijzonder? Kun je vertellen waarom?

Uitvoeren: Later als ik groot ben

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze.

Standbeeldenmuseum (warming-up of concentratiespel)

Laat de leerlingen lopen door het klas- of speellokaal. Bij het commando “beRIES” staan ze stil als standbeelden. Jij loopt als museumdirecteur door het museum. Als je de standbeelden niet kunt zien, mogen ze stiekem bewegen. 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. Een leerling kiest een beroep en gaat dat zonder woorden op het speelveld uitbeelden. Als de andere kinderen (denken te) zien 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 kun je nog duidelijker je beroep uitbeelden? Kan iemand een voorbeeld geven en laten zien?
4. Variatie: nu mogen de spelers, nadat is ingesprongen, ook praten in de scène. Leg uit dat het leuker en spannender is als ze niet meteen het beroep benoemen. 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. Laat de scènes aan elkaar zien en bespreek ze na.

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

- Hoe beeld je een beroep uit zonder woorden te gebruiken?
- Weet je al wat je wilt worden als je later groot bent? Ben je op nieuwe ideeën gekomen?
- Zat er bij de niet bestaande beroepen een beroep dat jij ook wel zou willen uitvoeren?



Presenteren: Later als ik groot ben

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.

Beroepmuseum komt tot leven

Laat de leerlingen in tweetallen uit voorgaande opdrachten een beroep kiezen dat ze graag nog eens willen spelen. Creëer een museum in de klas waar de koppels hun beroep uitbeelden. De koning komt op bezoek. Hij heeft de gewoonte om elk beeld even aan te raken. Bij aanraking van het beeld 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 doorgaan met hard werken.

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

- Hoe vond je het om voor publiek op te treden?
- Ben je wel eens trots op jezelf als je iets bereikt hebt?
- Hoe is het om een compliment in de vorm van een onderscheiding te krijgen?



5. Opdracht: Al spelend wijs

Het hoofdthema van deze opdracht is 'anders' willen zijn, iets kunnen of zijn wat je nu (nog) niet bent. Na een geleidspel over heksen bedenken de leerlingen toverspreuken en recepten voor toverdrankjes die ervoor zorgen dat je ineens een andere vaardigheid hebt, zonder dat je daarvoor geleerd hebt. 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.

Kennisdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• weet dat je met oefenen iets kunt leren wat je eerst nog niet kon;• weet wat een recept en een spreuk zijn.
Vaardigheidsdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• kan vertellen over zijn ervaringen met betrekking tot het onderwerp 'leren';• kan een rol spelen in een scène die gekoppeld is aan een leestekst.

Benodigheden

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

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek: Al spelend wijs

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 waarom je meestal moet leren en oefenen om je verlangens en wensen waar te kunnen maken. Soms gebeurt dat ongemerkt en spelenderwijs, zoals leren lopen en praten. Soms moet je er hard voor werken. 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?
2. Maak samen een lijst met alles wat de leerlingen willen of moeten leren. Hoe kun je dingen leren en oefenen? Kun je alleen leren uit een boek, 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?



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

- Wanneer is leren leuk? Vertel?
- Hoe zou het zijn als je niet meer hoefde te leren omdat je alles kon wensen?

Uitvoeren: Al spelend wijs

Voer onderstaande opdrachten uit of maak een keuze.

Wens-toversoep (geleidspel)

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 en besproken wat ze anders zouden willen voor henzelf 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 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 estafettereeks van Uitgeverij Zwijsen. Of gebruik een toneelverhaal, zoals *De honing en de honingin*. Lees het samen met de leerlingen. Maak een rolverdeling. Geef een leerling de rol van verteller. Verdeel de teksten over de verteller en de andere rollen. Laat de leerlingen hun handelingen uitspelen en hun teksten uit het hoofd leren.

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

- Moet een toverdrank vies of lekker zijn? Waarom?
- Hoe is het om dat wat je al kunt lezen uit te spelen in een toneelstukje?
- Voel je je trots als je iets nieuws geleerd hebt? Waarom?



Presenteren: Al spelend wijs

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten.

Wensdrank

De leerlingen maken hun eigen toverdrankje stoppen 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 rekwisieten nodig? Of speciale kleding? Verras een andere groep met de voorstelling.

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

- Van welke spreuk of drank denk je dat hij echt zou kunnen werken?
- Paste de toverspreuk goed bij het drankje? Waarom wel of niet?
- In hoeverre is het jullie gelukt om van een leesverhaal een toneelstukje te maken?
- Van welk verhaal zou je ook een toneelstukje willen maken?



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 een scène rondom deze game.

Kennisdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• kent een aantal karakteristieken van een robot;• weet wat een game is;• weet hoe een 'machine' werkt.
Vaardigheidsdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• kan een robot met duidelijke gebaren, bewegingen en geluiden spelen;• kan met een aantal klasgenootjes een machine met bijbehorende bewegingen en geluiden spelen;• kan zijn keuzes onder woorden brengen.

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: onderzoek, uitvoeren en presenteren. Aan het eind van deze opdracht staan evaluatievragen die betrekking hebben op het hele project.

Onderzoek: Alles kan

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 zodat 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. Kijk bijvoorbeeld op de websites [Kids MMORPG](#) of [AppWereld](#).



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

- Denk je wel eens na over hoe de wereld in de toekomst zal zijn? Waarom?
- Als alles straks door robots gedaan wordt, wat ga jij dan doen?
- Hoe zou het zijn om in een game te wonen?

Uitvoeren: Alles kan

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 iemand heel goed is in het bewegen en uitbeelden van een robotachtige, dan mag hij het laten zien aan de hele groep en doen de anderen hem na.

De fabrieksmachine.

Bekijk en bespreek [dit Schooltv-filmpje](#) over hoe zeep gemaakt wordt in de fabriek. Het meeste wat tegenwoordig in de winkels ligt, wordt gemaakt door machines in fabrieken. Vorm groepjes van zes tot acht leerlingen. Geef de groepjes de opdracht om een machine te maken waarbij elke leerling een onderdeelje of radertje van de machine speelt. Iedere leerling kiest een houding en maakt daarbij zijn eigen beweging en geluid. Wat maakt de machine? Let ook op het ruimtegebruik. Allemaal spelers op een rij is minder interessant om te zien dan sommige spelers rechtop, anderen staand of liggend. Of twee of meer spelers achter elkaar, anderen 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 hen een scène bedenken over een avontuur in deze gamewereld. Wat moeten ze 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 het uit als een geleidspel. Zie het filmpje over geleidspel in de [Toolbox Theater](#).

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

- Denk je dat robots in de toekomst ook gevoelens, zoals pijn, zullen hebben? Of fantasie? Waarom wel of niet?
- Welke opdracht om een level hoger te komen vond je het meest verrassend? Waarom?
- Kun je van gamen iets leren?

Presenteren: Alles kan

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.

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

- Waaraan zag en hoorde je dat jullie een fabrieksmachine waren?
- Liepen alle radertjes gesmeerd? Of haperden ze soms? Waarom?.
- Hoe speelde het publiek mee in jullie game? Ben je daar tevreden over?

Evalueren

Bespreek 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?
- Zou je willen weten hoe de wereld eruitziet als je zelf oud bent?

