

Kinderboekenfeest 2021

Theateropdrachten voor in de klas

Door Jorn Laponder en Jolijn Zwart

In deze handout geven wij lessuggesties voor theateroefeningen die je kunt doen met je leerlingen in de klas. De oefeningen zijn allemaal geïnspireerd door het thema: Worden wat je wil. Elke opdracht is geïnspireerd op een ander beroep.

Opdracht 1: Emotiebus

Beroep: buschauffeur

Deze ken je waarschijnlijk!

Zet een aantal stoelen neer in de vorm van een bus, met een stoel voor de chauffeur. Een voor een komt er een speler de bus binnen met een overdreven emotie en meteen neemt iedereen de emotie over. Als de bus vol zit gaat de eerste passagier eruit en komt er een nieuwe voor in de plaats. Net zo lang tot iedereen geweest is.

Kinderen hebben soms de neiging om in deze opdracht heel zelfstandig te spelen en de anderen in de bus te negeren/niet samen te spelen. Coach dus op het ontstaan van nieuwe vriendschappen in de bus. Speel eventueel eerst zelf de rol van chauffeur om het spel te kunnen sturen.

Opdracht 2: Schrijven met je lijf

Beroep: schrijver of meester/juf

Een individuele opdracht.

Laat iedereen een plekje zoeken in het speellokaal met ruimte om je heen. Vertel dat je zo je naam (of een andere tekst) gaat schrijven met onzichtbare inkt aan je vinger. Dit doe je in de lucht om je heen (boven/onder/naast etc), daarna coach je op groot schrijven/klein schrijven. En ga je door met het gebruiken van andere lichaamsdelen als 'pen'. Dus met je hele hand, met je voet, knie, neus, tong, billen etc.

Je kan de kinderen vragen om hun naam te gaan spellen maar elke letter moet met een ander lichaamsdeel geschreven worden. Coach erop dat de letters nog steeds vloeiend aan elkaar geschreven worden ook al wisselt je pen van lichaamsdeel. Zo maakt elke leerling zijn eigen 'naam dans'.

Opdracht 3: Bij de kapper

Beroep: kapper

Een improvisatieopdracht.

Een speler (of jij de eerste keer) is de kapper. Voor de speler staat een stoel (= kappersstoel). Daarop gaat de klant zitten. De klant op de kappersstoel krijgt een minuut om vol te spelen (de tijd kun je bijhouden met een klok/timer of op gevoel). Binnen die minuut moet er toegewerkt worden naar een geldige/goede reden om weer weg te gaan. De kapper accepteert altijd wat er wordt gespeeld en speelt mee. Tip voor de kapper is om steeds te beginnen met de zin: Zo, ga lekker zitten. Dat is lang geleden dat ik jou heb gezien! Hoe is het?

Voorbeeld: Kind komt binnen en gaat zitten. Kapper zegt: Zo, ga lekker zitten. Dat is lang geleden dat ik jou heb gezien! Hoe is het?

Het kind vertelt de kapper over de nieuwe hond, hoe leuk het is, hoe die heet, maar langzaam maar zeker blijken er ook heel veel dingen niet leuk te zijn aan de nieuwe hond. Einde is dat kind besluit om de hond te verkopen. Of kind 'ziet' de hond ineens weggrennen en moet er snel achteraan.

Opdracht 4: De kapper blijft praten

Beroep: Kapper

Een improvisatieopdracht.

Een andere improvisatieopdracht met de kapper is: 'De kapper blijft praten'. Een speler is de kapper, de andere speler is de klant. De klant gaat zitten en de kapper gaat achter de klant staan. De kapper begint met praten over zijn of haar dag (beginzin: 'toen ik vanochtend opstond...'). De kapper mag improviseren, het belangrijkste is dat hij/zij blijft praten. De klant mag af en toe een woord zeggen: bijvoorbeeld: 'Kabouter' 'wasmiddel' 'kerstboom'. De kapper moet dan dit woord zo snel mogelijk verwerken in zijn/haar verhaal. Zonder te stoppen!

Deze opdracht kun je verspreid door het lokaal in tweetallen laten doen (na een paar minuten kun je de improvisatie stoppen en de leerlingen laten wisselen van rol). Daarna zou je kunnen vragen welk duo het even voor de groep willen proberen en dat de rest van de klas kijkt.

Opdracht 5: Beroepenmachine/Beroepenbingo

Beroep: allerlei

Uitbeelden

Een kind gaat even naar de gang. Met de rest van de klas spreek je af welk beroep jullie gaan uitbeelden als het kind van de gang weer terugkomt. (Bij de kleuters bedenk je het zelf en laat je eventueel een plaatje zien of vertel je kort wat die allemaal doet).

Zodra het beroep is gekozen komt het kind van de gang terug en beeldt de hele klas het gekozen beroep uit.

Bij oudere kinderen kan je er voor kiezen dit in stilte te doen. Bij jongere kinderen kan je toestaan dat er geluiden bij gemaakt mogen worden om te helpen raden.

Bij oudere leerlingen kan je er ook een Beroepenbingo van maken. Ieder kind (of in tweetal) beeldt een ander beroep uit en de rader moet tussen de beroepen doorlopen en raden welke beroepen er allemaal worden uitgebeeld. Denkt hij/zij dat hij het goed heeft dan roept ie: BINGO!

Opdracht 6: Schip ahoy

Beroep: schipper/matroos

Reactiespel

Alle kinderen staan in een ruimte (haal tafels en stoelen aan de kant, of doe deze opdracht in de speelzaal). Jij bent de strenge begeleider en gaat commando's roepen. De matrozen (de kinderen) moeten deze opdrachten uitvoeren. Als een matroos een foutje maakt of te laat is dan valt deze matroos af. Totdat we een winnaar hebben. (Begin eerst met oefenen voordat je met af gaat spelen.) De commando's worden in een snel tempo geroepen zodat het extra moeilijk is voor de matrozen
De basiscommando's:

COMMANDO:	ACTIE:
Stuurboord!	Alle matrozen rennen naar rechts
Bakboord!	Alle matrozen rennen naar links
Haai!	Alle matrozen rennen naar achter
Geen haai!	Alle matrozen rennen naar voren
Kapitein!	Alle matrozen gaan in rechte houding staan met hun hand bij hun hoofd
Rust!	Alle matrozen brengen hun hand weer langs hun zij

Dit zijn de basiscommando's. Hier kun je al mee spelen (zeker met de lagere groepen).

KUNST

CENTRAAL

EXTRA: Als alle matrozen met hun handen in houding staan bij 'Kapitein' moeten ze wachten tot de begeleider 'Rust' heeft gezegd voordat het spel door kan gaan. Dus als de begeleider 'Kapitein' roept (leerlingen staan in nette houding) en daarna 'Haai' blijven ze in hun houding staan en rennen ze dus niet naar achter, als ze dat wel doen zijn ze af. Pas nadat de begeleider 'Rust' heeft gezegd gaat het spel weer door.

Nog moeilijker maken?

Er zijn nog meer commando's waarmee je het spel nog moeilijker kunt maken, maar ook nog leuker!

COMMANDO:	ACTIE:
Matroos overboord!	Twee matrozen gaan naast elkaar staan, de één op zijn/haar knieën, de ander staand. Ze kijken naar de grond/zee.
Drie matrozen roeien!	Drie matrozen gaan in een rij roeien. De voorste zittend op zijn/haar billen, de middelste op zijn/haar knieën en de laatste staand erachter. (ze maken alle drie een roeibeweging)
Vier matrozen eten!	Vier matrozen gaan op een rij staan en maken een eetbeweging.
Vijf matrozen kaarten!	Vijf matrozen gaan in een kring staan en beelden uit dat ze aan het kaarten zijn.

Zoals je ziet is elk commando met een verschillend aantal matrozen. Het is de bedoeling dat ze zo snel mogelijk duo's, drietallen, viertallen en vijftallen maken. Degene die te laat is en dus geen groepje heeft valt af. (houd het tempo snel en wissel de basiscommando af met de extra commando's)

Opdracht 7: Op reis met de boswachter

Beroep: boswachter/reisleider in de fantasie

Vertelpantomime

Je neemt de kinderen mee op avontuur door het bos. Jij bent de boswachter en vertelt wat je ziet, hoort, ruikt en neemt de kinderen mee (vertelpantomime). Houd de tekst zintuiglijk, dat nodigt uit tot spel. Dus bv: 'Komen jullie mee naar het bos? Zullen we op blote voeten? Oh dat voelt prikkelig door de dennennaalden! Voel je dat? Kijk een eekhoorn! Zullen we helpen nootjes zoeken?' etc.

Bij een vertelpantomime/geleide fantasie ben jij als leerkracht de 'reisleider' van het verhaal. Gebruik dus ook bv een boek wat je (al) aan het lezen bent met de klas.

Deze opdracht is erg geschikt voor de onder/middenbouw

Opdracht 8: Beroepen Museum

Beroep: allerlei

Uitbeelden

Ieder kind krijgt een beroepenkaartje.

De klas wordt in tweeën gedeeld. Groep 1 maakt een standbeeld van zijn/haar beroep. Ze leggen hun kaartje voor het standbeeld (op zijn kop) neer. Groep 2 mag dan door het museum lopen en bij elk standbeeld beschrijven wat ze zien en vervolgens raden wat het zou kunnen zijn. Ze checken zelf of dit klopt. Als de standbeelden (bijna) allemaal zijn bekeken draai je de rollen/groepen om.

Bij jongere kinderen kan je plaatjes van beroepen erbij plaatsen op het kaartje. Ook kan je tweetallen maken om een beroep uit te beelden.

Opdracht 9: In de wachtkamer

Beroep: Dokter

Improvisatieopdracht

We zijn bij de dokter en daar heb je uiteraard ook een wachtkamer. Er zijn steeds drie spelers die gaan improviseren. Alle drie bedenken ze een probleem wat ze hebben waarom ze naar de dokter moeten. Het publiek en de andere spelers weten dit dus niet. Eén voor één komen ze op en nemen ze plaats in de wachtkamer. De opdracht is voor het publiek en voor de tegenspelers om te ontdekken wat er met de andere personages aan de hand is.

Voorbeeld: Een leerling komt op met een gebroken been, dit blijft de hele scène. Daarna komt er iemand op met zijn/haar hand bij zijn/haar mond. En als laatste komt iemand met een oog dicht op. Ze mogen een gesprekje hebben maar ze mogen niet vertellen wat er met hen aan de hand is. Als begeleider mag je zelf bepalen wanneer de scène voorbij is en dan kun je vragen aan het publiek of ze hebben gezien/gemerkt wat er aan de hand was.

Probeer te stimuleren om ook gekke/niet bestaande problemen te bedenken. Misschien is je tong wel paars geworden door het eten van een besje, of misschien kun je alleen nog maar achteruit lopen toen je vanochtend opstond. Dit maakt het extra grappig om achteraf te raden wat er aan de hand is.

Opdracht10: De detective

Beroep: Geheime agent

Alle leerlingen staan in de kring, en één iemand gaat op de gang. De kinderen in de kring zijn een groep boeven. Degene op de gang is de detective. Spreek af wie de leider van de boevengroep is. De groep volgt altijd wat de leider doet. Als de detective komt gaat die in het midden van de kring staan en die moet er achter komen wie de leider van de boevengroep is.

Probeer te stimuleren om echt boeven te spelen, dus niet zomaar bewegingen te doen, maar echt bewegingen van een boef (sluipen, gemeen kijken, iets 'stelen', wegrennen (wel op je plek blijven staan)).

Opdracht 11: De avonturen van de fotograaf

Beroep: Fotograaf

Maak groepjes van 4 à 5 leerlingen. Elk groepje gaat een fotoreeks maken. Ze bedenken samen waar deze fotoreeks over gaat. Waar is de fotograaf geweest? En wat is er allemaal gebeurd? Ze gaan een aantal foto's (bijvoorbeeld 4) bedenken en dit kunnen ze even oefenen. Daarna spelen alle groepjes voor de rest van de klas hun fotoreeks. De fotograaf (die niet meedoet aan de foto) kan over elke foto vertellen wat er gebeurt.

Het is extra leuk als kinderen niet alleen mensen spelen maar bijvoorbeeld ook een boom, een dier of een tafel. Stimuleer om creatief te denken en een leuk verhaal te bedenken.

Voorbeeld: De fotograaf was op een bruiloft. De fotograaf vertelt: Ik was op een bruiloft en iedereen zat met smart te wachten op de bruid. (foto 1) maar toen kwam de bruid maar niet opdagen en iedereen werd een beetje bang, zelfs de hond was een beetje bang (foto 2, een kind is ook de hond) gelukkig kwam ze daar toch eindelijk en kon de bruiloft beginnen, iedereen moest er een beetje van huilen (foto 3) Maar toen ging het ontzettend hard regenen en iedereen verstopte zich onder de tafel (foto 4, een kind (of meerdere kinderen) zijn ook de tafel)

Als de groepjes er zelf niet uitkomen hierbij wat suggesties voor de foto-reeksen:

- De fotograaf was op expeditie op de noordpool
- De fotograaf was op een busreis rond de wereld.
- De fotograaf was op ruimtereis
- De fotograaf was bij een filmpremière
- De fotograaf was op bezoek bij de koning en koningin
- De fotograaf was in de jungle
- De fotograaf was mee met een schoolreisje

Opdracht 12: Beroepen wie wat waar spel

Beroep: Allerlei

Verdeel de klas in twee teams. Steeds speelt er 1 teamlid van het ene en 1 teamlid van het andere team tegen elkaar. Ze komen bij de begeleider staan en krijgen van de begeleider een letter (bijvoorbeeld de B) dan moeten ze (door elkaar pratend) zo snel het volgende bedenken:

Ik ben... NAAM (Bram, Bea, Bouwdewijn)

Mijn beroep is ... BEROEP (Brandweerman, bouwvakker, bruggenbouwer)

En ik woon in... PLAATS/LAND (Brussel, Breda, België, Brabant)

Ze moeten de volgorde aanhouden en als de ene al Bram zegt, mag de andere dit natuurlijk niet meer zeggen. De beroepen mogen ook verzonnen beroepen zijn (bijvoorbeeld Zandmaker, Quizbedenker, Aardbeistamper, Verhalenverteller). De persoon die als eerste alle drie heeft, krijgt dat team krijgt een punt. En dan zijn twee nieuwe spelers aan de beurt.