

De dromer – ZZZ (1/2)

Kunstvak:	Theater
Groep:	Groep 1-2
Les:	1/2 – 45-60min
Lesdoel:	Leerlingen spelen in pantomime een personage in een verhaal en accepteren plotselinge veranderingen in het spel.
Werkvormen:	Kringspel, geleide fantasie, groepsspel.
Benodigheden:	Boek: 'ZZZ' gemaakt door Loes Riphagen – tape
Vorbereiding:	Tape een grote cirkel op de grond waar alle leerlingen op kunnen zitten.

W-up: (Oriëntatie)

We bekijken het boek 'ZZZ' gemaakt door: Loes Riphagen.

- Leerlingen zitten op de tape cirkel in de kring. We bekijken steeds een pagina, dan lopen we over de cirkel allemaal dezelfde kant op en spelen we de man/vrouw die gaat slapen en dromen in de situatie waar hij/zij in zit op die pagina. Dan weer zitten op de cirkel en bekijken we de volgende pagina die we gaan spelen en zo verder.
Let op, we spelen vandaag eerst alleen de man/vrouw die aan het dromen is.
Pagina's om na te spelen:
 - Slaapritueel
 - Slaapwandelen
 - Koning die te paard achter de prinsessen dief aangaat.
 - Voetballen met obstakels en een monster in het publiek.
 - Circus, fietsen op de eenwieler tussen alle andere personages door.
 - Onder water, wat veel moois en je kan gewoon ademen onder water.
 - Weer in je bed, wakker worden. Huh? Wat heb ik allemaal gedroomd?

Kern: (Onderzoeken – Uitvoeren)

- **Geleide fantasie**
Leerkracht vertelt het verhaal en de leerlingen spelen mee wat er wordt verteld. We gebruiken nu de vrije ruimte. Iedereen speelt voor zichzelf en als er een extra personage bij is, doen we alsof die er is. (bijv. de prinses)

We spelen allemaal de man/vrouw die gaat slapen, eerst de tanden poetsen, naar de wc, even een boekje lezen en lekker onder de dekens in slaap vallen.

Dan gaan we slaapwandelen (met de ogen open!) en zitten we ineens op een paard. We rijden achter de man aan die de prinses wil stelen uit het paleis. We krijgen ze te

pakken en snel stapt de prinses bij jou achter op het paard, we kunnen rustig terug naar het paleis. Maar wees stil, dat we niet het monster wakker maken dat om het paleis ligt te slapen.
En opeens...

Staan we op het voetbalveld waar we met de meest bijzondere figuren staan te voetballen. Je schrikt van het grote monster dat op de tribune staat te kijken. En dan maak je ook nog het winnende doelpunt.

Terwijl je nog aan het juichen bent, zit je opeens op een eenwieler. Je kijkt om je heen en ziet dat je in een circustent bent. Huh? Wie zie je allemaal om je heen? De leeuw doet een kunstje, de clowntjes proberen te jongleren, maar dat lukt steeds niet.

Dan kijk je naar beneden en duik je in het water. Als je moet happen naar adem, blijf je onder te water adem te kunnen halen.
Er zwemmen hele mooie vissen om je heen, je wordt ineens door een zeemeermin aan de hand meegenomen door het water. Er komt een prikvis aan, die steekt je nog. Auw! Dan zie je een haai op je afkomen en hoor je in de verte een piep, wat is dat toch?

Terwijl je beter probeert te luisteren, zak je naar de grond, ga je weer liggen, doe je je ogen open en weet je waar de piep vandaan komt. De wekker!
Je rekt je uit, gaapt een keer en kijkt om je heen. Wat heb ik toch allemaal gedroomd en meegemaakt in mijn droom?

- **Het droom-museum**

Een aantal leerlingen staan als een standbeeld in het museum als de dromer. Kun je zien in welke droom dit standbeeld is? Andere leerlingen komen kijken in het museum, zij zijn de bezoekers. De bewaker stuurt de bezoekers naar huis en sluit het museum af. (licht uit) Als de klok in de nacht 1 uur slaat, komen de beelden in beweging, ze bewegen in de rol die ze gekozen hebben voor het standbeeld. Maar let op, als het 2 uur is komt de bewaker nog zijn ronde doen, dan moeten de beelden weer precies op dezelfde manier en plek staan.

Afsluiting:

(Reflecteren)

- **Reflectiekring**
Leerlingen maken een kring en mogen in 1 woord zeggen wat je onthouden hebt, geleerd hebt of wat je van de les vond.

Of

- **Afspringen**
Leerlingen staan met de leerkracht in de kring, één voet voor, één voet achter. Vanuit stilte springen we allemaal in de lucht, in de lucht mag je geluid maken. Raken je voeten de grond bevries je in stem en lijf.