

De dromer – ZZZ (2/2)

Kunstvak: Theater
Groep: Groep 1-2
Les: 2/2 – 45-60min

Lesdoel: Leerlingen spelen in pantomime verschillende rollen in een verhaal en accepteren plotselinge veranderingen in het spel.

Werkvormen: Kringspel, geleide fantasie met kostuums.

Benodigheden: Boek: 'ZZZ' gemaakt door Loes Riphagen – kostuums voor de rollen die gespeeld worden. (voor elke rol iets kleins: bijv. kroon voor koning, diadeem voor prinses, paarse doek voor over de draak enz.)

Voorbereiding: Leg de kostuums voor elk verhaaltje bij elkaar klaar.

W-up:
(Oriëntatie)

- Bekijken van het boek ZZZ geschreven door Loes Riphagen.
Alleen de pagina's die we gaan gebruiken in het verhaal. (Naar bed gaan, koning, circus, onder zee – wijs nog een keer op de personages die straks langskomen.)
Wat weten jullie allemaal nog van het verhaal? Wie zitten er allemaal in de droom van deze man of vrouw?
- Stopdans
Leerlingen staan kriskras door de ruimte. Als de muziek aangaat beginnen de leerlingen te bewegen en zodra de muziek uit gaat bevriezen de leerlingen. Tijdens het bewegen krijgen de leerlingen te horen hoe of als wie ze gaan bewegen.
Deze les zijn het personages uit het boek ZZZ:
 1. Man of vrouw die zich klaar maakt om te gaan slapen. (Tandenpoetsen, wc en boek lezen.)
 2. Slaapwandelen met ogen open.
 3. De monsters die achter de deur staan.
 4. Koning te paard
 5. Ballerina's in het circus
 6. Vissen in het water
 7. Haai die heel erg moet lachen omdat hij gekieteld wordt door de octopus.

Kern:
(Onderzoeken en Uitvoeren)

- Geleide fantasie
In deze geleide fantasie spelen we samen het verhaal en heeft iedereen een andere rol in het verhaal.
Er worden drie verhalen gespeeld, in elk verhaal hebben een paar leerlingen een 'hoofdrol' en spelen met een attribuut of kledingstuk een rol. De rest van de klas heeft een bijrol in het verhaaltje.

Verhaal 1:

Personages: Dromer, piraat, prinses, kabouter op paard, draak van het paleis 2x.

Er kwam een piraat die de prinses had meegenomen. Daarachteraan kwam een kabouter te paard, dat paard ging niet zo snel op de kleine benen. Toen kwam de dromer die ineens een koning was. Terwijl het monster lekker lag te slapen bij het paleis, af en toe hoor je hem snurken.

En er stonden een heleboel pinguïns te kijken, die keken precies naar waar de piraat met de prinses naar toe ging. Als de dromer koning het niet meer wist, kon hij het aan hen vragen!

Toen brulde de draak 1 keer en schrok de piraat, waardoor de dromer koning, de prinses weer mee kon nemen. Gelukkig!

Verhaal 2:

Personages: Dromer, clowns 2x, circus kabouter, ballerina's 2x

Alle artiesten draaide zich om en ineens zagen ze daar allemaal publiek. Het publiek had er heel veel zin in.

Iedereen deed zijn kunstje. Clowns gooien een pittenzakje over, maar dat lukt niet. Ballerina's draaien een rondje. Dromer op de een wieler. Kabouter loopt over een koord.

Publiek vindt het leuk en geeft applaus.

Verhaal 3:

Personages: Dromer, zeemeermin 2x, octopus, haai, kreeftjes 2x

Octopus en de zeemeerminnen zaten lekker te deinen in de zee, ineens plonsde daar een dromer in. Kreeftjes schrokken en verstoppden zich, komen achter de octopus weer vandaan. 1 zeemeermin gaat dansen met de dromer. En tussen deze figuren zwemmen allemaal visjes rond. Een voor een komt er een visje bij vanaf de kant. De zeemeermin gaat met de dromer alle mooie vissen bekijken. Dan is daar ineens de haai. Eerst schrikt iedereen en blijft stokstijf staan. De octopus gaat met een tentakel de haai kietelen daar moet de haai zo hard om lachen dat niemand meer bang is voor de haai.

Dan horen we de wekker! Iedereen uit de zee verdwijnt en de dromer wordt wakker, gaapt en vraagt zich af wat hij allemaal gedroomd heeft. → Geluid van de wekker.

- Dromer, hoe laat is het? (Variatie op Koning, hoe laat is het?)
De dromer ligt te slapen, af en toe hoor je een zachte snurk.
De leerlingen spelen de dromer van de dromer en vragen: 'Dromer, in welke droom zit je?'
De dromer antwoordt: De droom met... (De prinses die gestolen wordt, onder zee, in het circus) Iedereen speelt in de droom die de dromer vertelt. Tot de dromer zegt: 'Geen droom, de wekker gaat.' Dan rent iedereen weg. En gaat de dromer iedereen tikken. Als de dromer zijn dromen getikt heeft, kunnen zij gaan slapen en kan de dromer rustig aan zijn dag beginnen.
De dromer wordt in het begin gespeeld door de leerkracht, gaat het goed, kan een leerling deze rol overnemen.

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.