

MeeR
MuZiek
iN De
KLAS.

Lesbrief

Fysiek theater

1. HET BEELDENMUSEUM



Theatrale activiteiten: Onderzoeken, filosoferen, fysiek spelen, eventueel zingen en bewegen.



Moeilijkheidsgraad: ***



Tijdsduur: 50 minuten, plus evt. 15 minuten voor instuderen lied



Vorbereidingstijd: 10 minuten



Benodigdheden: Digibord met de links naar de YouTube-filmpjes, een print van de afbeelding met de symbolen.

Leerdoelen: De leerlingen kunnen zich voorstellen hoe een dier beweegt. De leerlingen kunnen als een olifant klappen en stampen op de maat van de muziek. De leerlingen kunnen een dier nadoen door middel van fysiek theater. Eventueel: de leerlingen kunnen de activiteit 'bewegen' koppelen aan het domein 'zingen'.

In deze les leren de leerlingen om via verschillende manieren tot fysiek spel te komen. Er wordt gebruik gemaakt van de uiterlijke kenmerken van dieren aangezien die nog dicht bij de belevingswereld van de doelgroep liggen. Op deze manier kan het de leerlingen een vrije speelruimte bieden waarin ze hun gedachten en ervaringen op theatrale wijze vorm kunnen geven. Door middel van het onderzoeken van hun voorstellingsvermogen leren ze uiteindelijk hun lijf in te zetten bij het acteren. Er komen in deze les drie opdrachten aan bod, die naar gelang de mogelijkheden in de klas op verschillende manieren en dagen/momenten uitgevoerd kunnen worden.

1) The Jungle Book

Bekijk het filmpje “Hathi’s mars” uit The Jungle Book. Bespreek na het kijken van het filmpje de vragen hieronder. Na iedere vraag mogen de leerlingen meteen even lopen op de manier die besproken is (stampend, lichtvochtig, langzaam etc.)

- Waaraan kon je zien dat de olifanten stampten? (Antwoord: het beeld trilde helemaal)
- Stel je voor dat je geen benen had, maar een staart? Zou je dan net zo zwaar lopen als een olifant?
- Ken je nog meer dieren die met zware passen lopen?
- En ken je ook een lichtvochtig dier?
- Stel je voor dat je zou kunnen vliegen, waar zou je dan heengaan?
- Wie kan een dier bedenken dat heel langzaam beweegt?
- Stel je voor dat je zo klein zou zijn als een mier, hoe zou dat voelen?
- Kun je een dier bedenken dat bijna niet beweegt?
- Of een dier dat juist heel erg druk beweegt?
- Stel je voor dat je onder de grond zou wonen, hoe zou je huis er dan uitzien?

Vraag de leerlingen zelf ‘Stel je voor dat...’ vragen over dieren te bedenken:
<https://www.youtube.com/watch?v=nEODrbyetj4>

2) Olifantenmars - bodypercussie

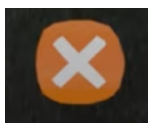
Oefen onderstaande symbolen een aantal keer ‘droog’, dat wil zeggen; zonder muziek.



Stamp op de grond



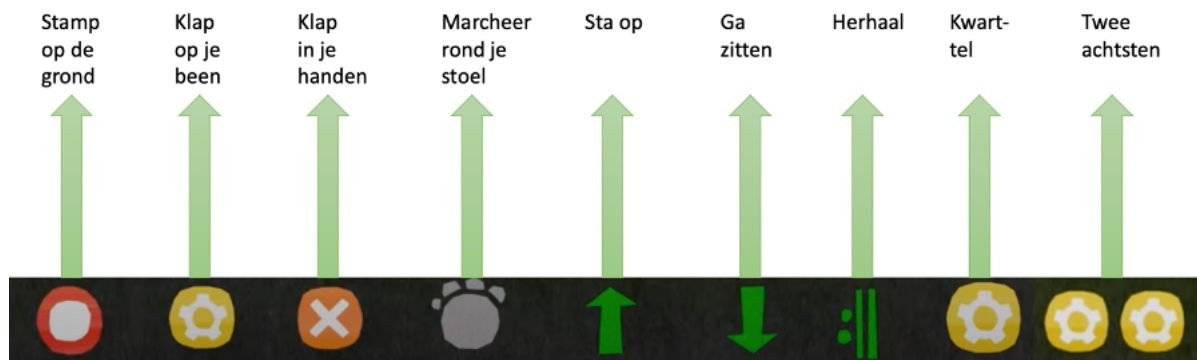
Klap op het been



Klap in de handen

Tel af tot vier en laat de leerlingen steeds op de eerste tel op de grond stampen/op hun bovenbenen klappen/in hun handen klappen. Maak daarna drie groepjes: het eerste groepje stampt op tel één op de grond, het tweede groepje slaat op de tweede tel op hun bovenbenen, het derde groepje klapt op de derde tel in hun handen. Op de vierde tel heeft iedereen rust. Wissel de groepjes af.

Laat onderstaand plaatje met de symbolen zien en oefen de nieuwe symbolen eerst weer droog.



Zet het volgende YouTube-filmpje op en moedig de leerlingen aan de symbolen te volgen. Gaat het al goed? Laat ze bij de groene pijl omhoog het geluid van een olifant nadoen met hun stem: <https://www.youtube.com/watch?v=TfrosX8kyrO>

Tip: print bovenstaande afbeelding uit en hang deze op het bord naast het filmpje, dan kan er nog even gespiekt worden.

Als uitbreiding kan eventueel ook het lied ingestudeerd worden, zodat de leerlingen tegelijkertijd kunnen leren zingen en bewegen. De bladmuziek is onderaan deze lesbrief te vinden.

3) Het Beeldenmuseum

Zet de tafels en stoelen aan de kant en vertel de kinderen dat zij standbeelden in een dierenmuseum gaan spelen. Noem een dier en laat de leerlingen in stilte door de klas lopen, benoem de uiterlijk kenmerken van dat dier (een kikker die hoog kan springen, een konijntje dat hupst, een nijlpaard met heel dikke billen) zodat ze die kunnen implementeren in hun fysieke spel.

Als er een dier of vijf aan bod zijn gekomen mag één leerling de nachtwaker van het museum gaan spelen. De overige leerlingen mogen nu zelf kiezen welk dier ze zijn, zo lang ze het maar niet verklappen! De nachtwaker loopt rondjes door de museumzaal. De beelden mogen, als de nachtwaker het niet ziet, tot leven komen en door de ruimte bewegen. Coach erop dat ze zich zoveel mogelijk bewegen als het dier dat ze gekozen hebben. Als de nachtwaker een beeld betrapt terwijl het beweegt is desbetreffende leerling af en mag zij/hij aan de kant gaan zitten. Wanneer er drie leerlingen aan de kant zitten mag de eerste die af was weer terug in het museum, maar nu als ander dier. Mochten er leerlingen bij zijn die het lastig vinden om tot spelen te komen kun je hen stimuleren door het volgende verhaal te vertellen:

“Het is nacht geworden in het beeldenmuseum. Dit is niet zomaar een museum, het is heel bijzonder! Overdag staan alle beelden doodstil. De bezoekers kijken naar de beelden en daardoor kunnen ze nooit eens even lekker aan hun neus krabben of een gekke bek trekken. Maar 's nachts kunnen ze eindelijk tot leven komen en lekker bewegen, maar pas op voor de bewaker! De nachtwaker loopt rondjes door de zaal en schijnt met de zaklamp heen en weer. Bewoog daar nou iets?!”

Benoem wat je ziet: beweegt het aapje bijvoorbeeld lekker druk? De slang heel vloeiend en soepel? De leeuw de ene keer loom en dan ineens heel snel?

Voor de kinderen die af zijn en aan de kant zitten kan één van de volgende kijkopdrachten nuttig zijn, dit geldt ook voor de leerling voor wie de opdracht wellicht te druk is/te veel prikkels geeft

- Welk beeld bleef het best in de rol van het dier?
- Om welk dier moest je lachen?
- Welk beeld was het spannendst om naar te kijken?
- Kon je in ieder beeld een dier herkennen?

Als variatie zouden andere thema's toegepast kunnen worden; zoals een circusmuseum, een sportmuseum, een horrormuseum etc.