

10xDaan= Moed!

Lesbrief



Inleiding

Dit is de lesbrief bijbehorende aan de voorstelling *10xDaan=MOED!*. In deze lesbrief staan opdrachten en oefeningen die met de leerlingen gedaan kunnen worden ter voorbereiding op en ter verwerking van de voorstelling.

Voor leerlingen is het deelnemen aan gerichte les-activiteiten rondom de voorstelling natuurlijk erg leuk. Daarnaast helpt het hen ook het verhaal en de personages in voorstelling beter te begrijpen. Door in de weken rondom de voorstelling kennis te maken met de thematiek, reikt u de leerling een helpende hand bij kijken naar en verwerken van zijn of haar belevenis.

Bij elke opdracht in deze lesbrief staat soort, tijdsduur en leeftijd aangegeven, zodat de activiteiten handig in te passen zijn in uw lesrooster.

Wij wensen u en de leerlingen veel plezier met de activiteiten!

Met vriendelijke groet,

Willeke de Boer & Cristel Hakvoort

Stagiair educatie

Artistiek leider

www.theaterkrijt.nl

info@theaterkrijt.nl

Korte omschrijving van verhaal

In *10 x Daan = MOED!* zien we Daan in de kleedkamer van het zwembad. Wanneer Lizzy, volgens Daan 'het meisje met de allermooiste ogen van de hele wereld', hem komt halen om te zwemmen, raakt Daan in paniek. Daan heeft zwemangst, maar wil dit niet aan Lizzy laten merken. Wanneer Daan uitspreekt dat hij het liefst een kopie van zichzelf het water in zou sturen, verschijnt er een tweede Daan om hem te helpen. Die blijkt echter weer een andere angst te hebben. Om die te overwinnen wordt er een derde Daan opgetrommeld en er volgen als snel meer en meer dubbelgangers. De dubbelganger-Daantjes brengen allemaal hun eigen angst met zich mee wanneer ze hun voorganger uit de brand komen helpen en het lijkt een gebed zonder eind. Totdat er een Daan ontdekt, dat het overwinnen van je angst een stuk eenvoudiger wordt wanneer je hem met iemand deelt. Daan komt voor zijn grootste uitdaging te staan: Lizzy vertellen dat hij bang is...

Opdrachten

In de voorstelling *10xDaan=Moed* zitten verschillende thema's. Deze thema's worden in de lesbrief aangegeven met elk een eigen kleur. U kunt in de lesbrief aan de hand van de kleur de thema's terug vinden. Elk thema heeft drie opdrachten. Dit zijn bewegingsopdrachten, teken- en knutselopdrachten, dramaopdrachten en muziek- en geluidsoopdrachten.



4-8 jaar

15
min

Kringgesprek

Houd een kringgesprek met de leerlingen en stel per thema een aantal vragen aan de leerlingen. Hieronder staan een aantal voorbeeldvragen.

- **Vriendschap:** Wat is een vriend? Wie heeft er een vriend? Wat kun je doen met je vrienden? Had Daan ook een vriend? Wat deed die vriend? Wat doe je als je nog geen vrienden bent? Hoe word je vrienden?
- **Angsten:** Was Daan bang? Waarvoor was Daan bang? Wat deed Daan toen hij bang was? Wie is er wel eens bang? En waarvoor ben je dan bang? En waarom ben je daar dan bang voor? Wanneer ben je dapper of moedig?
- **(Zelf)vertrouwen:** Wat is vertrouwen? En wat is zelfvertrouwen? Had Daan zelfvertrouwen? Hoe zie je dat iemand zelfvertrouwen heeft? Kan je iemand ook vertrouwen 'geven'? Hoe doe je dat?
- **Samenwerking:** Wanneer werk je samen? Hoe doe je dat? Is het leuk om samen te werken? Waarom wel/niet?
- **Verliefdheid:** Hoe voelt het om verliefd te zijn? Wie is er wel eens verliefd? Was Daan ook verliefd? Op wie?

Kringspel

4- 8 jaar

10
min

Wissel van plek

Alle leerlingen zitten in de kring. De docent doet ook mee en staat in het midden van de kring. De docent en de leerlingen verzinnen enkele dingen op waar je bang voor kunt zijn, bijvoorbeeld muizen.

Daarna roept de docent per ronde een angst: "bang voor...muizen!" Als je bang bent voor muizen sta je zo snel mogelijk op en wissel je van plek met iemand anders die ook bang is voor muizen. Let op! De docent mag nu ook snel gaan zitten. Degene die geen plek meer heeft om te gaan zitten staat nu in het midden en mag iets opnoemen waar je bang voor kunt zijn. Het is leuk om het spel ook om te keren: als je NIET bang bent (dus moedig!) mag je een andere plek zoeken.

Beweging

Drama

4- 8 jaar

15
min

Zwembad

De docent verkleedt zich als badjuffrouw/meester. Alle leerlingen komen op een rijtje te staan en doen alsof ze het koud hebben. De docent stelt een aantal vragen zoals: Hoe beweeg je als je het koud hebt? Wat doe je met je armen? De docent vertelt dat de leerlingen straks om de beurt het water in gaan springen. (doen alsof) Ze moeten het denkbeeldige zwembad inspringen met een emotie (bang, blij, boos, bedroefd). Wie is er wel eens bang als hij in het diepe moet springen? Hoe kijk je dan? Wie wordt er heel blij van in het zwembad springen? Hoe doe je dan? Als ze in het zwembad gesprongen zijn blijven ze deze emotie al watertrappend houdend totdat de volgende leerling het zwembad inspringt met een nieuwe emotie. De emotie van de leerling die er inspringt wordt overgenomen door de leerlingen die al in het (denkbeeldige) zwembad liggen/staan te watertrappen. Als iedereen in het water is gesprongen fluit de badjuffrouw op haar fluitje dat ze er uit mogen komen.

Tekenen

4- 8 jaar

15
min

Monster

Teken een eng monster waar je bang van wordt! Je kunt als docent de tekeningen gebruiken om een gesprekje te starten over angst. Waar ben je bang voor en waarom? Laat de leerlingen hun monstertekeningen ook aan elkaar zien. Vinden ze elkaars monsters ook eng? Waarom wel of waarom niet? En hoe kun je van je monster-angst af komen?

Beweging
4- 8 jaar

15
min

Estafette

Er gaat estafette gespeeld worden. De docent verdeelt de klas in twee groepen. Elke groep heeft 1 zwemband. In de zwemband moeten twee leerlingen. Bij elke groep liggen een aantal attributen die met het zwembad te maken hebben. Deze attributen moeten naar de overkant gebracht worden. Elk tweetal mag maar één voorwerp per keer meenemen. De groep die als eerste alle attributen naar de overkant gebracht heeft wint. De docent kan met de leerlingen nabespreken: wat zijn handige tips bij het samenwerken in dit spel? Naar aanleiding hier van kan het spel nog een keer gespeeld worden.

Beweging
4- 6 jaar

15
min

Zeemonster-verstoppertje

Besprek van te voren wat enge geluiden zijn. Eén leerling gaat tellen met zijn ogen dicht, hij/zij is de monstervanger. De andere leerlingen verstoppen zich en maken op hun verstopplek enge monster-geluiden. De monstervanger gaat op zoek naar de monsters. Als hij ze ziet, moet hij snel terug naar zijn huisje en de naam van de leerling roepen. Als je gezien bent moet je aan de kant wachten tot alle monsters gevonden zijn.

Spelen
Knutselen
4- 8 jaar

15
min

Het zwembad

Laat de leerlingen hun eigen zwempoppetje inkleuren(zie bijlage). Vervolgens kan dit poppetje worden gelamineerd en uitgeknipt. Let op dat er een klein randje plastic om het papier moet blijven zodat het poppetje waterbestendig is.

Richt de waterbak in als een zwembad. Hang vlaggetjes of touwtjes op als zwembanen, blaas kleine waterballonnetjes op als ballen, een luciferdoosje wordt een statblok en een strookje karton een duikplank, opengeknippte wc-rollen de glijbaan. Zet een stoeltje neer met een pet en een fluitje, voor de badjuffrouw/meester die door één van de leerlingen mag worden gespeeld. Enkele andere leerlingen duiken in het water met hun poppetje, en zwemmen maar! Lekker samen spelen.

Beweging

4-8 jaar

15
min

Onder water

Oefen met de leerlingen een aantal zwembewegingen. Borstcrawl, schoolslag, duiken, watertrappelen. Pak een groot blauw doek. Alle kinderen pakken een gedeelte van deze doek vast en beginnen zachtjes te wapperen. Het doek ziet er nu uit als golven in de zee. Een voor een mogen de kinderen duiken en onder water zwemmen! (onder het doek door 'zwemmen')

Muziek

4-8 jaar

10
min

Rap

Laat enkele leerlingen iets benoemen dat ze durven. Bijvoorbeeld slapen met het licht uit, van de duikplank springen, etc. Ga naar de website www.theaterkrijt.nl en klik op *educatie*. Luister met de leerlingen het rap-nummer van Daan. De leerlingen kunnen de tekst (of een stukje er van) leren en mee-rappen in de voorstelling!

Gehoor en

beweging

6- 8 jaar

30
min

Duikbrilletje

De docent heeft een aantal geblindeerde duikbrilletjes. Een leerling krijgt een duikbrilletje op en twee andere leerlingen begeleiden deze leerling door de ruimte. Ze moeten een route afleggen door het lokaal. Op deze route mogen de andere leerlingen gaan liggen/staan/zitten als obstakels (de docent coördineert dit). De docent vertelt kort dat ze in een buitenzwembad zijn. Hier staan bomen, ligstoelen, koude douches, stenen etc. De geblindeerde leerling moet hier langs, of iets mee doen. Als de route gelopen is zegt de docent: STOP. Hierna wordt er gewisseld. Het kan zijn dat niet alle leerlingen aan de beurt kunnen komen.

Tekenen
Knutselen
4-6 jaar

15
min

Beste vriend

Maak een mooie tekening of een knutselwerkje voor je beste vriend en geef deze aan hem/haar.

Beweging
Buiten
4-8 jaar

10
min

Octopus-tikkertje

Krijt een groot vierkant vak op het schoolplein. Alle leerlingen gaan op het op een willekeurige krijtlijn staan. Één leerling wordt aangewezen als de Eenzame Octopus, deze leerling komt in het midden te staan. De andere leerlingen zijn vissen. Wanneer de Octopus roept: 'speelkwartier' zwemmen alle andere leerlingen naar de overkant. De Octopus mag de vissen tikken. Ze blijven staan op de plaats waar ze getikt worden en helpen de Octopus door op hun plaats langzaam met hun armen in het rond te zwaaien, de octopus wil zoveel mogelijk vriendjes verzamelen. Wie door een vangarm getikt wordt, wordt zelf ook een arm en helpt om nog meer vissen te tikken zodat ze een grote vriendengroep worden.

Doe-spel
6-8 jaar

1
week

Geheime vriend

Laat alle leerlingen hun naam op een papiertje schrijven. Ook de docent schrijft zijn/haar naam op. Alle papiertjes worden dichtgevouwen en gaan in een grote bak. Nu mag iedereen een papiertje trekken uit de bak. De persoon die op het papiertje staat, moet je deze week extra lief benaderen. Dat kan door een complimentje te maken, iets aardigs te doen, een keer samen te spelen, degene te helpen bij iets moeilijks, etc. Let op: het moet wel geheim blijven wie welke naam op zijn papiertje heeft staan. Aan het eind van de week mag iedereen raden wie zijn 'geheime vriend' zou kunnen zijn. Daarna mogen de echte geheime vrienden zich bekend maken.

Beweging

6-8 jaar

10
min

Vriendschapsknoop

Leerlingen gaan door elkaar staan en pakken de handen van twee vrienden elk 1 hand vast. Die vrienden pakken elk weer een hand van een andere vriend vast. Totdat iedereen kriskras door elkaar twee verschillende handen vast heeft. Nu moeten de leerlingen (soms door onder of over elkaars armen te stappen) de 'knoop' ontrafelen. Let op: de handen mogen niet losgelaten worden. Uiteindelijk zullen er 1 of meerdere kringen ontstaan van leerlingen, die 'uit de knoop' zijn.

Beweging
4-8 jaar

5
min

Verliefheidsdansje

Bespreek kort wat voor een lieve gebaren je naar iemand kan maken als je verliefd bent. (Naar iemand lachen, iemand bij de hand pakken.) Zijn er ook dingen die je doet in je eentje als je verliefd bent? (Glimlachen, dagdromen, dansen, huppelen.) Zet een romantisch muziekje op. Laat de leerlingen bewegen door de ruimte doen alsof ze verliefd zijn.

Knutselen
4-8 jaar

10
min

Lief-Hart

Hang een groot hart op in de klas. Alle leerlingen mogen er om de beurt iets liefs in schrijven of tekenen voor hun klasgenootjes en de docent.

Schrijven
6-8 jaar

10
min

Liefdesliedje

Luister met de leerlingen via youtube naar een liefdesliedje. Bijvoorbeeld 'Dromen' van Melle (Junior Songfestival), of 'Vuur en Vlam' van Kinderen voor kinderen. Bespreek met de leerlingen wat een liefdesliedje of liefdesgedicht kenmerkt. Laat nu de leerlingen een (fictief) liefdesliedje of liefdesgedicht schrijven. Leerlingen die het leuk vinden, mogen hun tekst voorlezen aan de klas. De teksten kunnen ook gebundeld worden tot een echt 'dichtbundeltje'.

Bijlage





