

Dieren

Inleiding

Introductie Dieren

Groepen:	3 en 4
Techniek:	Improvisatie
Tijdsduur:	5 minuten
Groepsverdeling:	Klas
Beginopstelling:	Kring

In deze les ontdekken de leerlingen door middel van **improvisatie** op welke plekken je dieren kunt vinden en ze creëren hun ideale dier.

Bespreek met de leerlingen op welke plekken dieren te vinden zijn. Bijvoorbeeld in de lucht, onder water, in het circus, in het oerwoud, in het asiel en in een weiland.

Warming-up klassikaal

Koppeltje duikers

Groepen:	3 en 4
Techniek:	Improvisatie
Tijdsduur:	5 minuten
Muziek:	Les CD 1 nr. 18 of Feest nr. 11
Groepsverdeling:	Klas
Beginopstelling:	In de ruimte

"Onder water leven veel dieren. Deze dieren gaan we ontdekken door te duiken. Duikers kunnen onder water niet met elkaar praten en daarom gebruiken ze handgebaren."

De leerlingen bewegen zwemmend op muziek door de ruimte alsof ze duikers zijn. Wanneer de muziek stopt, maakt u één van onderstaande handgebaren. Bij elk handgebaar hoort een dier of plant plus een beweging. De leerlingen maken zo snel mogelijk de bijbehorende beweging. Ze mogen hierbij niet praten. Wanneer u de muziek weer start, zwemmen de leerlingen verder, totdat u een volgend gebaar maakt. Start met het uitleggen van één handgebaar en breid dit steeds verder uit totdat de leerlingen alle gebaren kennen. Wanneer u de bewegingen alleen tekstueel uitlegt en niet voordoet, kunnen de leerlingen hier zelf hun eigen draai aan geven.

1. Duim opsteken
2. Hand stopteken
3. Twee vingers omhoog
4. In neus knijpen
5. Hand op hoofd

1. **zeewier:** op de plek blijven staan en heen en weer wiegen
2. **inktvis:** met armen alle kanten op bewegen
3. **zeeëgel:** afwisselend lichaam klein en groot maken
4. **paling:** als rechte plank door de ruimte schuifelen
5. **oester:** jezelf opwrijven

Warming-up groepjes

Koppeltje duikers - tweetallen

Groepen:	3 en 4
Techniek:	Improvisatie
Tijdsduur:	5 minuten
Muziek:	Les CD 1 nr. 18 of Feest nr. 11
Groepsverdeling:	Tweetallen
Beginopstelling:	In de ruimte

Dezelfde oefening als hiervoor, maar nu in tweetallen. De leerlingen zwemmen in tweetallen op muziek door de ruimte. Wanneer de muziek stopt, communiceren ze met elkaar door middel van de geleerde gebaren en bewegingen. Ze mogen hierbij niet praten. U geeft dus niet meer klassikaal de handgebaren aan.

Kern

In het asiel

Groepen:	3 en 4
Techniek:	Improvisatie
Tijdsduur:	10 minuten
Muziek:	Les CD 1 nr. 12 of Seizoenen nr. 15
Groepsverdeling:	Klas
Beginopstelling:	In de ruimte

"In het asiel komen dieren terecht die mensen niet meer willen hebben. Jullie komen straks een aantal dieren in het asiel tegen met erg slechte eigenschappen."

De leerlingen zitten op de grond verspreid over de ruimte. U noemt telkens een dier uit het asiel. De leerlingen beelden zonder geluid uit dat dit dier naar hen toe komt. Zij mogen het dier aaien en vasthouden. Het is belangrijk dat ze in hun bewegingen duidelijk maken om welk dier het gaat. Vervolgens noemt u de bijbehorende slechte eigenschap van het dier. De leerlingen beelden uit dat het dier plotseling deze eigenschap heeft en hoe zij daar mee omgaan. Dit herhaalt u met alle onderstaande dieren en hun eigenschappen.

- Muis: stinkt vreselijk
- Kat: lacht je heel hard uit
- Hond: verslikt zich telkens in zijn eten
- Paard: gaat telkens bovenop je zitten
- Vogel: zingt vals
- Konijn: doet telkens of hij dood is
- Slang: wikkelt zich om je heen
- Schildpad: rent telkens weg
- Vis: spuugt in je gezicht
- Kip: legt geen eieren, maar schiet stenen

Een bijzonder dier (maakopdracht)

Groepen:	3 en 4
Techniek:	Improvisatie
Tijdsduur:	10 minuten
Groepsverdeling:	Groepjes
Beginopstelling:	In de ruimte

De leerlingen worden verdeeld in groepjes van ongeveer 5 personen. Ieder groepje bedenkt een dier plus een eigenschap die juist wel heel handig is. Bijvoorbeeld een kat die de was op kan hangen. De leerlingen spreken dit met elkaar af, maar repeteren het niet. Hierna presenteren alle groepjes hun dier plus goede eigenschap. Ze mogen hierbij geluid maken. Het publiek raadt welk dier plus eigenschap uitgebeeld wordt.

Afsluiting

In je hok

Groepen:	3 en 4
Categorie:	Samenwerking
Tijdsduur:	5 minuten
Groepsverdeling:	Klas
Beginopstelling:	Kring

De leerlingen staan in de kring. In het midden van de kring is een denkbeeldig hok in de dierentuin. U bent de directeur van de dierentuin en noemt telkens een aantal plus een soort dier dat u graag in het hok wilt zien. Bijvoorbeeld 4 olifanten of 8 slangen. De leerlingen zorgen ervoor dat er telkens het juiste aantal dieren in het hok terecht komt. Zij beelden hierbij de dieren zelf uit. Nadat het aantal dieren in het hok klopt, gaan deze leerlingen terug in de kring en noemt u een nieuw aantal dieren.

Tip: Stimuleer de leerlingen om goed geconcentreerd te blijven en zo weinig mogelijk te overleggen.