

Bijlage voor de fanatiekeling

Ben je enthousiast geworden en wil je de aangeboden opdrachten uitgebreider behandelen in de klas? Lees dan verder! Hieronder vindt je extra lesmateriaal om te gebruiken die aansluiten op de onderdelen uit de lesbrief, voor meer verdieping en theatrale uitdaging.

Onderdeel 2: Het Grote Ik-ken-mezelf-heus-wel-spel

2C: Dobbelpersoonlijkheid

⌚ Duur: ±10 min.

Benodigheden: één dobbelsteen per 5 leerlingen.

De leerlingen hebben in de vorige twee opdrachten kennisgemaakt met de verschillende eigenschappen. Het is niet erg als hierbij niet elke eigenschap aan bod is gekomen. Het doel van deze opdracht is: De leerling probeert voor zichzelf de ideale combinatie aan eigenschappen samen te stellen.

- Verspreid alle kaartjes over de vloer zodat iedereen ze goed kan zien.
- Alle leerlingen mogen drie kaarten pakken, namelijk de kaartjes waarvan zij vinden dat die het beste bij hen passen.
- Verdeel de groep in groepjes van vijf leerlingen. Elk groepje zoekt een plek in de ruimte.
- Elke leerling legt zijn drie kaarten in het midden met de beschrijving en de term naar boven. Per groepje liggen er dus $5 \times 3 = 15$ kaarten in het midden.
- Zet als leerkracht een wekker: na 10 minuten is het spel afgelopen en blijf je over met eenaantal kaarten.

De leerlingen gaan dobbelen met de volgende spelregels.

Doel: stel je ideale combinatie aan eigenschappen samen.

- 1 = Pak een kaart van de stapel
- 2 = Geef allemaal een kaart door naar links
- 3 = Je mag een kaart stelen van iemand anders (zonder er eentje terug te hoeven geven)
- 4 = Steel een kaart van iemand anders
- 5 = Wissel een kaart met iemand anders.
- 6 = Geef een kaart naar keuze aan de persoon met de minste kaarten.

Tip: schrijf de spelregels op het bord.

2D: De veilingmeester

⌚ Duur: ±30 min.

De tafel wordt een veilingtafel en de leerlingen op de stoelen vormen het veilingpubliek. De persoon bij de tafel is steeds de veilingmeester.

Als docent ben je zelf als eerste aan de beurt als veilingmeester.

- Leg zo veel kaartjes als er op de tafel passen op de tafel en kijk er kort naar. (±15 sec.)
- Kies een eigenschap die je wel in jezelf herkent, maar waar je eigenlijk liever vanaf zou willen.
- Vervolgens gooi je als veilingmeester één van de eigenschappen die je in jezelf herkent maar liever niet zou willen (+ de reden waarom), in de veiling.

Een voorbeeld: "De vreedzame vogel... Wie heeft hem nodig? Zelf zou ik best wat vaker voor mezelf willen opkomen... De vreedzame vogel: GOING ONCE, GOING TWICE!"

De publieksleden mogen hun hand opsteken als ze de vreedzame vogel wel zouden willen hebben omdat ze die eigenschap best goed zouden kunnen gebruiken in hun leven.

- Vervolgens wordt er besloten wie hem krijgt, door een 'pose-off': alle geïnteresseerden bedenken een pose die past bij de vreedzame vogel.
- Het veilingpubliek stemt (met handen opsteken) voor de beste 'poser': diegene heeft de eigenschap van 'vreedzame vogel' gewonnen en mag zich voortaan als zodanig betitelen. De veilingmeester is er vanaf en heeft er iemand anders blij mee gemaakt.

Onderdeel 3: Ontwerp jezelf als superheld

2E: Een feest met karakter [theateropdracht]

⌚ Duur: ±40 min.

Maak groepjes van vijf leerlingen.

Iedereen krijgt dezelfde opdracht: één speler is jarig en heeft vier vrienden uitgenodigd (vier andere spelers). Iedereen komt als één eigenschap.

De verdeling hiervan kan op verschillende manieren:

- A) naar keuze van de leerling
- B) ingedeeld door de docent
- C) iedereen pakt blind een kaartje

Bijvoorbeeld: de vergevingsgever is jarig. Er komen vier gasten maar hij weet nog niet welke. De gasten komen misschien wel te laat? De vergevingsgever zal dit altijd oké vinden: mensen verdienen immers een tweede kans. De creërende kracht zal bij binnenkomst misschien wel opperen: "LATEN WE EEN NIEUWE DANS VERZINNEN, DAT ZOU COOL ZIJN?!", etc. NB: bij deze vorm spelen wel alle leerlingen slechts één eigenschap uit. Je zou kunnen nabespreken op:

- Hoe voelde het voor de vergevingsgever dat er wel drie gasten te laat waren?
- Voelde hij zich teleurgesteld?
- Zou hij af en toe wel eens een stevige stellingnemer willen zijn, en de gasten eens flink op hun nummer zetten?

Zo voelen de leerlingen dat één eigenschap nooit genoeg is om een mens te kunnen zijn: de mens is nu eenmaal complex en bestaat niet uit één kleur.

Eventuele vervolgstappen kunnen verder nog zijn:

Neem verschillende contexten in gedachten (of speel ze uit).

- Een feestje / uit eten met je ouders / huiswerk maken bij een vriend(in) / in de kantine met vrienden / ruziemakend met je grote broer of zus / in je eentje op je kamer, etc.

Zo ziet de leerlingen in dat in verschillende contexten een verschillend 'persoon' naar boven kan komen. Of juist niet. En natuurlijk zijn beide opties oké.

3D: Superhelden-scène [theateropdracht]

⌚ Duur: ±60 min.

Verdeel de leerlingen in groepjes van vijf.

Laat de leerlingen in hun groepjes een scène spelen. Er zijn meerdere soorten rollen:

- Personages die een probleem hebben
- De superheld die het probleem komt oplossen met zijn unieke eigenschappen (uitgewerkt op werkblad en in opdracht 3C)
- De verteller die de superheld introduceert: hier is hij/zij dan.....

Laat eerst ieder groepje samen de volgende spelgegevens bepalen:

De WIE = de personages die een probleem hebben

De WAAR = Waar vindt het probleem plaats?

WAT = Wat is het conflict/probleem?

De superheld gaat proberen met zijn eigen eigenschappen/talenten die hij heeft ontdekt tijdens het invullen en bespreken van het werkblad, proberen de problemen op te lossen.

Optie A: De leerling kiest zelf de WAT

Optie B: De docent geeft suggesties

Als docent kan je suggesties geven voor luchtige problemen, zoals:

De hond heeft in de huiskamer gepoept
Iemand probeert te spieken bij een toets maar wordt betrapt.

Er is een mailtje met grapjes over de docent per ongeluk verstuurd naar die docent

Iemand heeft zichzelf per ongeluk opgesloten in de wc en moet worden bevrijd

Iemand heeft een black out tijdens een toets

Maar je kunt het spel ook inzetten om de leerlingen te laten nadenken over problematiek op school:
Twee leerlingen hebben ruzie in de gang van school en dreigen elkaar in de haren te vliegen (Wat doet de superheld?)

Er wordt iemand gepest en staat alleen op het schoolplein terwijl alle andere leerlingen het gezellig met elkaar hebben

Een leerling komt met blauwe plekken op school en anderen durven niets te zeggen

Een leerling eet tijdens de lunchpauze haar lunch nooit meer op en is erg afgevallen

LET OP: met name dit laatste onderdeel vereist een nauwlettende supervisie vanuit de docent.

