





DRAMA-ACTIVITEITEN VANUIT MATERIAAL

1. KNUFFELS

3-4 jaar | betekenis geven

-  De kleuters zetten hier hun eerste stappen naar samenspel, waarbij de knuffel hun tegenspeler is.
-  De dramatische vaardigheid 'betekenis geven' of het interpreteren van het aanbod van een andere speler. Deze dramavaardigheid wordt hier in het beginstadium nog zonder levende tegenspeler getraind. De knuffel fungeert als tegenspeler. De jonge kleuters verplaatsen zich gemakkelijker in wat de knuffel doet en zegt, dan betekenis te geven aan wat iemand anders doet.
-  Ontwikkelingsdoelen 3.1, VVKBaO 5.4 en 6.1, OVSG 1.1, 1.11 en 1.17, Kerndoelen (groep 1 & 2 Nederland) 1, 3 en 6.
-  Een verzameling knuffels, voor elke kleuter één. Laat hen hun eigen knuffel meebrengen. Vertel hen erbij dat ze ermee mogen spelen!

OPDRACHT 1 KNUFFELGYMNASTIEK

De kleuters staan in een halve kring tegenover de kleuterleid(st)er. Enkel de kleuterleid(st)er heeft een knuffel. Hij/zij beweegt de ledematen van de knuffel; de kleuters imiteren zelf 'met hun eigen lichaam' wat de knuffel doet.

Als de kleuterleid(st)er de armen van de knuffel op en neer beweegt, zwaaien de kleuters met hun armen mee tot de kleuterleid(st)er de beweging stopt en een andere beweging van zijn/haar knuffel toont.

Zorg voor afwisseling van kleine/deelbewegingen (met een arm of een been zwaaien, het hoofd schudden, de vingers bewegen...) en totaalbewegingen (springen, liggen, buigen, ronddraaien...)

OPDRACHT 2 OMGEKEERDE KNUFFELGYMNASTIEK

De opstelling blijft hier zoals in opdracht 1, maar nu beschikt iedere kleuter over één knuffel. Deze keer beweegt de kleuterleid(st)er zelf terwijl de kleuters hem/haar imiteren met hun knuffel.

Als laatste beweging stapt de kleuterleid(st)er ter plaatse. Terwijl alle kleuters hem/haar nabootsen (hun knuffels doen stappen), vertelt de kleuterleid(st)er dat de knuffels straks gaan wandelen doorheen het lokaal.

Nadien gaan de knuffels ergens zitten of liggen om even uit te blazen. Hierbij kiezen de kleuters de te volgen weg (kriskras door elkaar) en de plaats waar ze hun knuffel zullen achterlaten. Vervolgens vormen de kleuters zelf een kring in het midden van het lokaal.

Gebruik 'vertraagde/slow motion' bewegingen met duidelijke verschillen. Dit is namelijk een opdracht met een hoge moeilijkheidsgraad. De kleuters hebben immers de neiging om de kleuterleid(st)er zelf te imiteren in plaats van hem/haar met hun knuffel na te bootsen. Begin met gemakkelijke houdingen/bewegingen en wacht tot alle knuffels in de gevraagde stand staan om dan naar de volgende over te gaan.

De kleuters verspreiden hun knuffels door er een eigen plekje voor te vinden.

OPDRACHT 3 DE KNUFFELS WARM WRIJVEN

De kleuterleid(st)er vertelt dat de knuffels het koud krijgen. 'Als je goed luistert, hoor je ze roepen.' Iedere kleuter mag z'n knuffel 'die het koud heeft' halen en ermee naar de kring komen.

Geef even een voorbeeld. Maak het stil en simuleer dan dat je een knuffel hoort roepen 'dat hij het koud heeft'. Het roepen van de knuffels ('Ik heb het koud'), mag je zelf hardop voordoen. Dat maakt het duidelijk(er) voor de kleuters.

Nadat alle kleuters hun ‘rillende’ knuffel terug in de kring hebben gebracht, vraagt de kleuterleid(st)er hoe hun knuffel het weer warm kan krijgen. Dat wordt uitgebeeld! De kleuters spelen de verzorgers van de knuffel (zij zijn de tegenspeler van de knuffel). Als de knuffels het weer warm hebben, ‘wandelen’ ze weer naar een plekje in de zaal.

Om de kleuters op verschillende spel-ideeën te brengen, speel je best zelf mee.

Spelmogelijkheden: warm wrijven, in een dekenje wikkelen, dicht bij elkaar zetten, samen een vuurtje stoken...

OPDRACHT 4 DE KNUFFELS ETEN GEVEN

De kleuters verzamelen weer in de kring. Dit keer horen ze een ‘hongerige’ knuffel roepen. Verloop: analoog met opdracht 3, maar nu geven de kleuters hun knuffel te eten.

Spelmogelijkheden: dialoogje met de knuffel over wat hij wil eten, het samen koken, het samen eten...

OPDRACHT 5 DE KNUFFELS TROOSTEN

Nu horen de kleuters een knuffel huilen. De kleuterleid(st)er vraagt om de huilende knuffel te troosten. Nu wordt niet eerst in de kring besproken hoe de knuffel getroost kan worden.

Probeer in te schatten of het mogelijk is om het kringgesprek (‘hoe kunnen we de knuffels troosten?’) weg te laten. Verschuif dit naar een latere fase indien deze leeftijdsgroep er nog niet klaar voor is.

OPDRACHT 6 DE KNUFFELS WILLEN SPELEN

Omdat ze zin hebben om een spelletje te spelen, roepen de knuffels hun kleuter. De kleuterleid(st)er vraagt de kleuters welk spelletje hun knuffel wil spelen. Iedere kleuter speelt het spel dat zijn/haar knuffel hem/haar vraagt.

Schakel hier opnieuw een kringgesprek in met de bedoeling dat de kleuters eerst een idee kunnen vormen over wat hun knuffel wil. Dat vertellen ze dan in de groep. De kleuters moeten/mogen bij deze opdracht dus niet allemaal hetzelfde spelen.

OPDRACHT 7 EINDOPDRACHT

De kleuters kiezen, wanneer hun knuffel hen roept, waarom hij roept. Ze spelen de oplossing op het door de knuffel gestelde probleem. Ze kiezen uit de vooraf al gespeelde scènes of beelden een nieuwe situatie uit.

Verwerk in deze eindopdracht alles wat ervoor is gespeeld. Daaruit selecteren is moeilijk. Help de kleuters die nog niet kunnen kiezen of bewaar deze eindopdracht voor een later dramamoment.