

KUNSTZINNIGE VORMING – DRAMATISCHE VORMING

Kerdoel 1: De leerlingen kunnen situaties bedenken en die in een gedramatiseerde vorm uitvoeren al dan niet met anderen.

1.1. Toneelstukjes opvoeren

Kerdoel 2: De leerlingen kunnen verschillen en overeenkomsten aangeven tussen dagelijkse werkelijkheid en de doen-alsof-situaties.

2.1. Doen-alsof-situaties herkennen

Kerdoel 1: De leerlingen kunnen situaties bedenken en die in een gedramatiseerde vorm uitvoeren al dan niet met anderen.

Niveau			3	4
1.1. Toneelstukjes opvoeren			<ul style="list-style-type: none"> - Gebruikt gebaren die bij een uitdrukking horen (arm uitstrekken bij grote boom) - Doet één fantasiehandeling (geeft de pop een prik) - Herkent zichzelf en andere bekenden die verkleed of geschminkt zijn (bijv. als vlinder of tovenaar) 	<ul style="list-style-type: none"> - Doet beweging en/ of houding na (krom lopen bij oude man) - Doet een eenvoudige pantomime van de leerkracht na (klimmen op een ladder, iets denkbeeldig oprapen) - Combineert eenvoudige fantasiehandelingen (geeft pop een prik en troost hem)
	5	6	7	8
	<ul style="list-style-type: none"> - Gebruikt materialen om een situatie uit te beelden, bijv. kruk als stuur van auto - Bootst een houding na die hij op een foto ziet (bukken om iets op te rapen) - Beeldt dieren uit met bijbehorende geluiden - Doet bewegingen van de leerkracht na bij voorgelezen bekend verhaal - Speelt alleen poppenkast, zonder een verhaallijn 	<ul style="list-style-type: none"> - Begint een rol te vertolken door imitatie en aanwijzingen - Beeldt een kenmerk van typische personen uit (sterke man) - Reageert op spelaanwijzingen - Bootst herkenbare situaties na in zijn spel (zegt bijvoorbeeld tegen een knuffel niet bang zijn, papa is hier) - Maakt bewegingen bij een voorgelezen bekend verhaal - Speelt samen met een ander poppenkast, zonder een verhaallijn 	<ul style="list-style-type: none"> - Houdt tijdens een korte scène een gerichte aandacht (paar minuten) bij een eigen rol - Let met aanwijzingen van de leerkracht afwisselend op beweging, houding en mimiek - Laat een verhaaltje zien in de poppenkast - Kiest 2 rekvisieten / kledingstukken die passen bij zijn rol 	<ul style="list-style-type: none"> - Speelt voorgelezen en onbekend verhaal na - Houdt 1 hoofdkenmerk blijvend vast tijdens een dramaspel van één scène (zachte stem) - Let met aanwijzingen afwisselend op volume, intonatie en tempo - Zet zijn tekst van één zin op het juiste moment in een toneelstukje van één scène in - Laat samen met een ander een verhaaltje zien in de poppenkast
	9	10	11	12
<ul style="list-style-type: none"> - Verzint een hoofdkenmerk bij een typetje dat hij speelt - Houdt 1 hoofdkenmerk blijvend vast tijdens het dramaspel (zachte stem) van een kwartier - Zet een aantal regels tekst in meerdere scènes op het juiste moment in - Verzint het verloop van eenvoudig dramaspel - De leerling kiest hoe hij gegrimeerd wil worden, passend bij zijn rol 	<ul style="list-style-type: none"> - Houdt 2 hoofdkenmerken van een rol blijvend vast tijdens dramaspel (krom lopen, zachte stem) - Onthoudt meerdere stukken tekst in een toneelstuk - Gebruikt na aanwijzing van de leerkracht mimiek, stemvolume en intonatie om de betekenis van de tekst te ondersteunen - Maakt een eigen verhaaltje en geeft dit vorm - Houdt bij spelen de aandacht gericht op zichzelf en het speelvlak - Geeft aan welke spelomgeving (decor) gewenst zou zijn bij het te spelen stuk 	<ul style="list-style-type: none"> - Houdt meerdere hoofdkenmerken blijvend vast tijdens dramaspel (krom, langzaam, zachte stem) - Past volume, tempo en intonatie in de stem aan aan typetje dat hij speelt - Gebruikt op eigen initiatief mimiek, stemvolume en intonatie om de betekenis van de tekst te ondersteunen - Houdt bij het spelen zijn aandacht gericht op zijn medespelers - Groeit in zijn rol in een emotionele situatie die de leerkracht stuurt (speelt flink boos, zet emoties in) - Geeft aan welke muziek / welk geluid gewenst zou zijn bij het te spelen stuk 	<ul style="list-style-type: none"> - Houdt bij spelen de aandacht gericht op zichzelf, medespelers en het speelvlak - Speelt een rol in toneelstuk gebruikmakend van stem, mimiek en gebaar - Verwerkt tijdens voorstelling tips in zijn rol - Vangt met eigen toneelspel een fout van een ander op in een toneelstuk - Geeft aan welke belichting gewenst zou zijn bij de verschillende scènes van het te spelen stuk: vol licht, gedempt licht, volgsplot 	

Kerdoel 2: De leerlingen kunnen verschillen en overeenkomsten aangeven tussen dagelijkse werkelijkheid en de doen-alsof-situaties.

Niveau			3	4
2.1. Doen-alsof-situaties herkennen			<ul style="list-style-type: none"> - Gebruikt passende attributen om een dagelijkse situatie uit te beelden (bord bij eten, pop is baby, speelgoedtelefoon is telefoon) - Raadt bekende gebaren of voorstellingen van de leerkracht (doen alsof je drinkt) 	<ul style="list-style-type: none"> - Kijkt naar groepsspel en spel van anderen - Vertelt wie en wat hij in de poppenkast ziet
	5	6	7	8
	<ul style="list-style-type: none"> - Vertelt wat er in de poppenkast gebeurt - Benoemt dat cartoonfiguren niet echt bestaan (mickey mouse, pokémon) - Vertelt wat hij herkent in spel van een ander (hij speelt een poes, een tovenaer) 	<ul style="list-style-type: none"> - Geeft bij spel snel aan dat hij doet alsof (ik ben niet echt dood hoor, kijk maar) - Benoemt in een verhaal welke figuren wel en niet echt bestaan (soldaten en prinsessen kunnen wel echt bestaan, draken en elfjes niet) - Benoemt welk verhaal echt is gebeurd en welk verhaal een sprookje is 	<ul style="list-style-type: none"> - Benoemt de gevoelens in spel van anderen - Benoemt dat een stripverhaal niet echt gebeurd is 	<ul style="list-style-type: none"> - Benoemt dat het jeugdjournaal echt is en schooltv-drama gespeeld - Benoemt dat Sinterklaas en Zwarte piet niet echt bestaan
	9	10	11	12
<ul style="list-style-type: none"> - Kijkt naar spel en benoemt wat niet echt is (iemand doet alsof hij huilt, maar is in het echt niet verdrietig) - Speelt een belevenis van zichzelf na en praat hierover 	<ul style="list-style-type: none"> - Gebruikt situaties van de dagelijkse werkelijkheid in spel - Weet dat een quiz met presentator echt is en een soap gespeeld wordt door acteurs 	<ul style="list-style-type: none"> - Benoemt 3 echte programma's op tv en 3 onechte (bijv. journaal, GTST) - Weet dat acteurs andere namen hebben in het dagelijks leven dan in de soap/ film 	<ul style="list-style-type: none"> - Beseft dat acteurs in het dagelijks leven een andere persoonlijkheid hebben (de gemene man is eigenlijk heel vriendelijk) - Beseft dat acteurs heel andere rollen kunnen spelen dan ze in een bepaalde soap/ film doen 	

