

**DE LETTER  
BELANGRIJK**



# Lesbrief

## De Letter Belangrijke show Een show op eigen wijze

---

Deze lesbrief is ontwikkeld door Letter Belangrijk

De template is ontwikkeld door Liam Anderson

# Informatie voor de docent:

Deze lesbrief bestaat uit:

- Wie is Letter Belangrijk
- Inleiding van het verhaal
- Eventueel gesprek voorafgaand in de klas
- Theaterspellenpakket voor in de klas



De lesbrief begint met het voorstellen van Letter Belangrijk en een introductie van het verhaal.

Daarna staan er vragen die je met de leerlingen kunt behandelen over het ervaren van een voorstelling.

Doordat de leerlingen hebben deelgenomen aan de Letter Belangrijk show ontvangen jullie deze theaterspellenpakket waarmee jullie de Show op eigen wijze nog eens kunnen herbeleven.

Houd dit dus nog even geheim tot na de voorstelling 😊

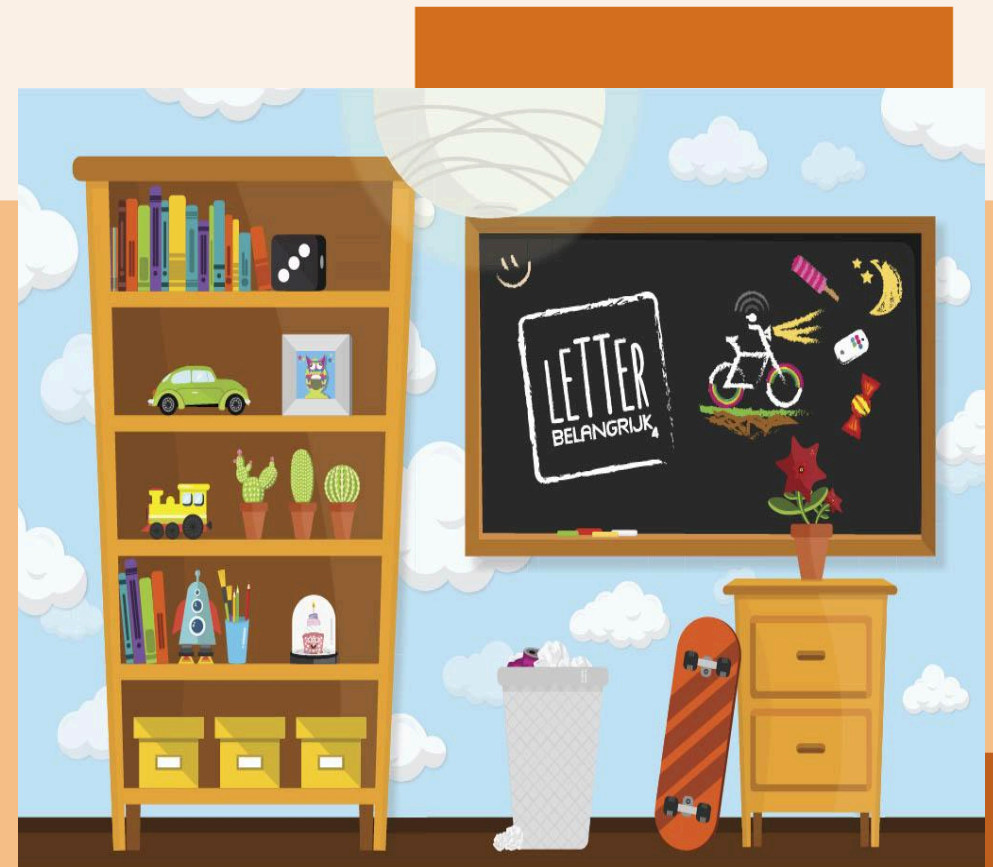
Wij zouden het super leuk vinden als jullie ons op de hoogte houden van de spellen die jullie doen. Wij zijn te vinden op o.a. Facebook, Instagram, Spotify en Youtube onder de naam Letter Belangrijk.

Veel plezier bij de voorstelling!

# Wie is Letter Belangrijk:

Letter Belangrijk is een muzikale theatergroep die voorstellingen voor leerlingen ontwikkelt. Met onze educatieve stukken willen we taalkennis bevorderen en beweging stimuleren. We nodigen leerlingen uit om met ons mee te doen, zodat het kindertheater interactief wordt.

Wij spelen de voorstelling bij u op school of op locatie. Een voorstelling is iets bijzonders, iets dat niet elke dag gebeurt. Voor een aantal leerlingen is het misschien zelfs de eerste keer dat ze in aanraking komen met een voorstelling of met theater.



# Waar gaat de voorstelling over?

*We kijken een dag mee met het reclamebureau waar reclamespotjes worden gemaakt rondom eigenwijze producten.*

*Artikelen waarvan je denkt 'Bestaan ze wel?' en 'Oh dat zou ik graag willen hebben!'*

*Samen met het publiek nemen we de touwtjes in handen als regisseur, scriptschrijver, geluidsmen, cameraman, opnameleider en acteur.*

*We spelen theater- en taalgerelateerde spellen om onze crew samen te stellen en uiteindelijk spelen we ook onze reclame.*

## Gesprek vooraf

**Wie heeft er wel eens een voorstelling gezien?**

In een theater? Op school?  
Hoe ziet het eruit? Microfoons,  
lichten...

**Hoe gedraag je je tijdens een voorstelling?**

Op je plaats blijven zitten (behalve als gevraagd wordt om mee te doen)...

**Wat voor soorten voorstellingen ken je?**

Dans, theater, cabaret, circus,  
goochelen...

**Wat voor soorten voorstellingen ken je?**

Dans, theater, cabaret, circus,  
goochelen...

**Wie werken er allemaal voor en achter de schermen op een (theater)set?**

Regisseur, kleding, grime,  
choreograaf, acteurs....



# Reclame

*Bedenk en schrijf een reclamespot over een Eigenwijs product (lees eventueel de voorbeeld reclame in de bijlage)*



## 1. Bedenk een eigenwijs product

Een heel nieuw verzonnen product of een product dat bepaalde functies heeft die die normaal niet heeft.

Bijv. pratende schoenen die je vertellen wanneer je moet sporten, een automatisch vullende drinkbeker die ervoor zorgt dat je goed blijft hydrateren, een schooltas die je vertelt wanneer je je huis moet maken.

## 2. Bedenk een reclame spotje van maximaal 1,5 minuut.

Schrijf dit op in een scène waarbij elke speler maximaal 5 zinnen tekst heeft. In de reclame willen we horen:

- Wat kan het product?
- Waar kun je het kopen?
- Hoeveel kost het?

## 3. Oefen de reclame een aantal keer.

Een reclame is enthousiast omdat je wilt dat mensen jouw product gaan kopen. Probeer de reclame zo enthousiast mogelijk over te brengen. Denk daarbij aan grote bewegingen en enthousiaste mimiek.

## 4. Extra opdracht: Bedenk een muzikale slogan waar de reclame mee eindigt.

Bijv. 'Kruidvat, steeds verrassend altijd voordelig' Misschien kan je daar een andere tekst op maken of komen jullie zelf tot een muzikale slogan.

## 5. Presenteer de reclames aan elkaar.

### Reflectie

Welk product zou je wel willen hebben? En waarom? Wat herken je van een echte tv reclame in de reclames die je net gezien hebt?



# Het ABC spel

Bedenk en schrijf een reclamespot over een Eigenwijs product (lees eventueel de voorbeeld reclame in de bijlage)

Dit spel kan in twee groepen of kleinere groepjes worden gespeeld.

Er worden twee spelers aangewezen die aan de beurt zijn. De teamleider noemt een letter. De twee spelers proberen zo snel mogelijk antwoord met die letter antwoord te geven op de volgende vragen:

Ik ben ....

Ik woon in ....

Ik eet graag ....

Degene die het snelste die drie vragen met de letter heeft beantwoord heeft 1 punt.

Je mag de vragen ook in een andere volgorde beantwoorden.

De rest van het team mag het helaas niet voorzeggen. Mochten de spelers niet alle vragen kunnen beantwoorden, dan kun je na afloop wel de rest om suggesties vragen. Hier zijn dan geen punten mee te verdienen.

## Voorbeeld:

Ik ben Ans

Ik woon in Amsterdam

Ik eet graag appels

## Reflectie

Welke letters waren moeilijk? Zat er een vraag tussen die moeilijk was? Met welke vragen zou je nog meer dit spel kunnen spelen?

## Wie ben ik? (zitten als)

*Beeld verschillende filmpersonages uit terwijl je zit en kijk hoe anders elk personage zit.*

Gebruik hiervoor de spelkaartjes van de filmpersonages in de bijlage of laat leerlingen zelf personages opschrijven.

Dit spel kan gespeeld worden terwijl iedereen op zijn stoel blijft zitten.

Laat een filmpersonage zien en iedereen gaat zitten zoals dat filmpersonage.

Hoe anders zit een prinses tegenover een ridder of een draak?



## Wie ben ik (uitbeelden)

*Beeld verschillende filmpersonages uit en laat de rest raden welk filmpersonage jij bent?*

Als bijlage zitten afbeeldingen van filmpersonages, print deze uit.

Een of twee leerlingen gaan binnen 30 seconden proberen zoveel mogelijk personages proberen uit te beelden.

Als er een geraden is door de rest hebben ze een punt verdiend!



# Eigenwijze spreekwoorden

*Schrijf een spreekwoord op, verander deze in een eigenwijs spreekwoord door een woord te vervangen door iets anders en laat de rest raden wat het goede spreekwoord is.*

Bedenk (in groepjes) een eigenwijs spreekwoord. Een spreekwoord waarbij een woord fout is.  
Lees je spreekwoord voor aan een ander groepje.  
Herkennen zij de fout en kunnen zij het spreekwoord goed zeggen?

Bijvoorbeeld: Als de hond van huis is dansen de muizen op tafel (fout: hond, goed: kat)



# Welke woorden kan jij maken?

*Probeer met de letters van een woord zoveel mogelijk woorden te maken door ze door elkaar te husselen of een aantal letters van het woord te gebruiken en schrijf deze op.*

Geef de leerlingen een van de volgende woorden of kom zelf met een woord  
Bibliotheek, belangrijk, eigenwijs, boerderij,  
Laat de leerlingen zoveel mogelijk woorden maken uit dit woord. Je mag letters door elkaar husselen.

## Reflectie

Welke woorden kun je er allemaal mee maken? Wie heeft het langste woord? Was er een woord wat iedereen had of juist maar één iemand?  
Met welk woord zouden we dit spel nog eens kunnen spelen?





# Laatjes spel (klassikaal in groepjes) Waar ben ik?

*In groepjes probeer je zoveel mogelijk kaartjes te raden in drie verschillende rondes: 1. Omschrijven, 2. Uitbeelden en 3 één woord*

Dit spel bestaat uit drie rondes (zie hieronder) maar je kan er ook voor kiezen om de rondes afzonderlijk van elkaar te spelen. Voor dit spel heb je kaartjes met locaties nodig. Deze locatiekaartjes staan in de bijlage maar de leerlingen kunnen ook zelf locaties opschrijven. Alle locaties gaan daarna een laatje, hoed of pan in.

Wanneer een groepje aan de beurt is, is er één iemand de speler en de anderen van het groepje zijn de raders. De speler krijgt 45 seconden de tijd om kaartjes uit te leggen of uit te beelden. Na de 45 seconden tel je de goede antwoorden en houd je de geraden briefjes even apart. Daarna is het volgende groepje aan de beurt. Zij krijgen ook 45 seconden de tijd om zoveel mogelijk kaartjes te raden. Dit gaat door tot het hele laatje met voorwerpen kaartjes leeg is.

## Ronde 1: Locaties omschrijven

Beschrijf de locatie die op het kaartje staat. (Delen van) het woord dat op het kaartje staat mag niet gezegd worden door de speler. De anderen uit zijn team proberen te raden om welke locatie het gaat.

Nadat alle kaartjes geraden zijn, noteer je de score op en gaan alle voorwerpen kaartjes weer terug het laatje in. Dan gaan we verder met ronde 2.

## Ronde 2: Locaties uitbeelden

Beeld de locatie uit die op je kaartje staat. Je mag wel geluid maken maar je mag niet praten. Je krijgt weer 45 seconden de tijd. De anderen uit zijn team proberen te raden om welke locatie het gaat.

Nadat alle kaartjes geraden zijn, tel je de score op en gaan alle locatie kaartjes weer terug het laatje in. Dan gaan we verder met de laatste ronde.

## Ronde 3: Één woord

Omschrijf de locatie die op het kaartje staat door enkel één woord te zeggen. Doordat de leerlingen alle kaartjes al twee keer voorbij hebben horen komen, wordt dit iets gemakkelijker om te raden. Je krijgt per speler weer 45 seconden de tijd om er zoveel mogelijk te omschrijven.

## Reflectie

Welk groepje heeft uiteindelijk de hoogste score? Bespreek met de leerlingen welke ronde ze het leukst vonden? Welke het moeilijkst? Met wat voor onderwerp zou je dit spel nog een keer kunnen spelen?