



de Bibliotheek   
Zoetermeer

**CKC** &  
partners



# Cultuureducatie met Kwaliteit

Doorlopende leerlijn theater  
Groep 6  
Lessenreeks 'basis'

Deze leerlijn is ontwikkeld door CKC & partners.

## Spelimpulsen

# Informatie over 'Spelimpulsen'

Groep 6, lessenreeks 'basis', vier lessen van 60 minuten

## Doel van de lessenreeks:

De leerlingen leren improviseren met houdingen en maken kennis met het accepteren van spelimpulsen. Ze leren spelen met emoties en aan de hand van een emotie een spelsituatie bedenken. De leerlingen leren door middel van improvisatie verschillende locaties uit te beelden. Ze leren een personage vorm te geven met hun fysiek, mimiek en stem en daarbij hun creativiteit te gebruiken in het maken en ontwerpen van een eigen personage.

## Materiaallijst:

Les 1:	Digibord.
Les 2:	Digibord voor het afspelen van muziek.
Les 3:	Vervoersmiddelen kaartjes uit bijlage 1.
Les 4:	Het verhaal van Tarzan en Jane uit bijlage 2 en een digibord.

### Les 1: Gebaren, houding, stem

Houdingen	Echoput	Standbeelden Museum	In het echt
-----------	---------	------------------------	-------------

Door het gebruik van houdingen leren de leerlingen om een kleine improvisatie te starten. De leerlingen maken kennis met improviseren en met het accepteren van spelimpulsen.

### Les 2: Emoties en mimiek

Emoties	Emotionele beelden	Aanbellen	Bij je echte buurman
---------	-----------------------	-----------	-------------------------

De leerlingen spelen geïmproviseerde scènes met emoties waarbij zij bewust gebruik maken van het accepteren van een spelimpuls. De leerlingen leren een geblokkeerde spelimpuls te herkennen.

### Les 3: Dramatische opbouw (waar)

Vervoer	De stoel staat	Improvisatie het vervoer	Toekomstig vervoersmiddel
---------	----------------	-----------------------------	------------------------------

De leerlingen maken kennis met het vormgeven van verschillende vervoersmiddelen. Door middel van improvisatie maken de leerlingen kennis met 'waar' van de 5 w's (wie, wat, waar, waarom en wanneer) die belangrijk zijn bij het maken van een scène.

### Les 4: Dramatische opbouw (wie)

Tarzan en Jane	Tarzan en Jane schip	Stammen in de jungle	Geïsoleerde stammen
----------------	-------------------------	-------------------------	------------------------

De leerlingen maken kennis met het vormgeven van een personage door middel van het verhaal van Tarzan. Ze maken hiermee kennis met 'wie' van de 5 w's (wie, wat, waar, waarom en wanneer) die belangrijk zijn bij het maken van een scène.

Deze lessenreeks sluit aan bij de doorlopende leerlijn  
Cultuureducatie met Kwaliteit in Zoetermeer. Meer  
informatie over Cultuureducatie met Kwaliteit vind je [hier](#).

De leerlijn theater is ontwikkeld door CKC & partners.  
Neem bij vragen contact op via  
[primair-onderwijs@ckc-zoetermeer.nl](mailto:primair-onderwijs@ckc-zoetermeer.nl).



# Spelimpulsen – Gebaren, houding, stem

Groep 6, lessenreeks 'basis', les 1

**Lesdoel:** De leerlingen leren improviseren met houdingen en maken kennis met het accepteren van spelimpulsen.

**Benodigde materialen:** Digibord.

**Opdrachten:**

Houdingen	Echoput	Standbeelden Museum	In het echt
-----------	---------	------------------------	-------------

## Introductie:

Door het gebruik van houdingen leren de leerlingen om een kleine improvisatie te starten. De leerlingen maken kennis met improviseren en met het accepteren van spelimpulsen.

<b>Oriënteren:</b> Houdingen	<b>5 minuten</b>
<b>Opdracht:</b> Ga met de leerlingen in een kring staan en vertel dat je een woord of begrip noemt waar zij een gebaar of beweging bij mogen maken. Het gebaar moet relatie hebben met het begrip. Noem de volgende begrippen: dag, halt, applaus, sssst, düh, wegwezen!, de nooduitgangen zijn daar, hoi, eruit!, hüh? etc. Vraag of de leerlingen nog een begrip en gebaar weten die ze willen laten zien aan de rest van de klas.	
<b>Reflecteren:</b> Bespreek waarom sommige woorden universele houdingen hebben. Zouden de houdingen in andere culturen hetzelfde zijn?	

<b>Onderzoeken:</b> Echoput	<b>15 minuten</b>
<b>Opdracht:</b> Ga met de leerlingen in een grote kring staan. Vertel dat jullie samen een echoput gaan maken doordat alle leerlingen hun rechterbeen naar voren zetten en hun gewicht verplaatsen van hun linker- naar hun rechterbeen zodat ze naar voren en naar achter 'zwaaien'. Vertel dat jij ook je rechterbeen naar voren plaatst en precies andersom 'zwaait' dan de leerlingen. Als de leerlingen naar voren gaan in de kring, ga jij naar achteren etc. Hou het tempo rustig. Vertel dat je, elke keer wanneer de leerlingen naar achteren 'zwaaien' en jij naar het middenin van de kring 'zwaait', een woord roept en daarbij een variatie kiest. Vervolgens zal jij naar achteren 'zwaaien' en komen de leerlingen naar voren. De leerlingen herhalen het woord en de variatie zo exact mogelijk. Vertel dat je dit zult herhalen met verschillende woorden en variaties. Uiteraard kunnen de leerlingen ook het voortouw nemen om 'tegen de richting in te zwaaien' en woorden te zeggen. Voorbeeldwoorden: hai, hoi, yes!, ik heb gewonnen, nu wegwezen, sssst, het spijt me, boe! etc. Voorbeeldvariaties, hard/zacht, hoog/laag, langzaam/snel of met verschillende stemmetjes. Let op dat het tempo van de bewegingen niet verandert. Variatie: maak tegelijk met het woord een beweging of houding (net als in de eerste oefening).	
<b>Reflecteren:</b> Bespreek met de leerlingen hoe zij deze opdracht hebben ervaren. Was het moeilijk om het tempo hetzelfde te houden? Wat gebeurde er wanneer iemand even geen woord wist?	

<b>Uitvoeren:</b> Standbeelden Museum	<b>30 minuten</b>
<b>Opdracht 1:</b> Verdeel de leerlingen in duo's. Van elk duo is een leerling A en de ander B. Laat ze verspreid door de ruimte een plekje vinden. Vertel de leerlingen dat de A-leerlingen straks museumdirecteur zijn en de B-leerlingen een standbeeld. Het standbeeld gaat in een zelf gekozen houding stokstijf stil staan. De directeur vertelt een kort 'verkoopverhaaltje' over het beeld bijvoorbeeld: "Dit is een heel bijzonder beeld, deze rijke dame moet rennen voor haar leven voor haar privévliegtuig." Geef de leerlingen een paar minuten om dit voor te bereiden dan wisselen de rollen om. Stimuleer de leerlingen om niet in een te gemakkelijke, bestaande houding te gaan staan, maar echt iets te kiezen waarbij de ander vrij is om zijn fantasie te gebruiken. Laat (een aantal) leerlingen aan de anderen presenteren.  Ga met de leerlingen in een halve kring zitten. Vraag nu een leerling om een houding aan te nemen zodat de rest van de klas het kan zien. Vraag een andere leerling om hier een houding tegenover te zetten die in contrast (het tegenovergestelde is) van de eerste houding. Als de eerste leerling zich heel klein heeft	

gemaakt, dan neemt de tweede leerling bijvoorbeeld veel ruimte in. Eventueel kan een derde leerling een verhaal vertellen over de twee beelden.

Extra: als het goed gaat, kan het beeld tot leven komen. De eerste leerling bepaald waar de scène over gaat. De tweede leerling moet dit accepteren en meespelen.

**Reflecteren:** Bespreek met de leerlingen wanneer een scène leuk wordt om naar te kijken. Hebben beide spelers altijd hetzelfde idee over een scène? Waarom is het belangrijk om mee te doen met het spel van een ander?

**Evalueren:** In het echt

10 minuten

**Opdracht:** Vraag de leerlingen wie er onlangs in een museum een schilderij heeft gezien. Waren er op het schilderij mensen te zien? Zo ja, laat de leerling de medeleerlingen in de houdingen van de mensen uit het schilderij neerzetten. Denk daarbij ook aan de houding van hun hoofden en gelaatsuitdrukking. Vervolgens vertelt de leerling over het schilderij bijvoorbeeld: "Op dit schilderij in het Louvre in Parijs zie je de Mona Lisa. Zoals je ziet heeft ze een klein glimlachje om haar lippen etc."

**Reflecteren:** Praat met de leerlingen over hun favoriete schilderijen. Zoek deze schilderijen op het internet op en bespreek waarom ze favoriet zijn.

# Spelimpulsen – Emoties en mimiek

Groep 6, lessenreeks 'basis', les 2

**Lesdoel:** De leerlingen leren spelen met emoties en aan de hand van een emotie een spelsituatie bedenken.

**Benodigde materialen:** Digibord voor het afspelen van muziek.

**Opdrachten:**

Emoties	Emotionele beelden	Aanbellen	Bij je echte buurman
---------	--------------------	-----------	----------------------

**Introductie:**

De leerlingen spelen geïmproviseerde scènes met emoties waarbij zij bewust gebruik maken van het accepteren van een spelimpuls. De leerlingen leren een geblokkeerde spelimpuls te herkennen.

Oriënteren: Emoties	5 minuten
<p><b>Opdracht:</b> Ga in een kring staan en vertel de leerlingen dat je straks een emotie op je gezicht laat zien en die aan je linkerbuurman 'geeft'. Deze leerling toont dezelfde emotie en geeft deze door aan zijn/haar linkerbuurman. Zo gaat de emotie de hele kring rond totdat hij weer bij het begin is. Doe dit in elk geval voor de vier basisemoties (de vier B's): boos, bang, bedroefd (verdrietig) en blij. Ga nogmaals met de emoties rond, alternerend links- en rechtsom, maar laat nu de emoties per persoon verschillen. Begin bijvoorbeeld met een bedroefd gezicht, geef die aan de buurman. De buurman neemt het bedroefde gezicht over en geeft een blij gezicht door. Zo verandert de emotie elke keer. Voorbeeld emoties: de basisemoties bang, boos, blij en bedroefd en verliefd, verrast, verschrikt, verlegen en verbaasd.</p>	
<p><b>Reflecteren:</b> Vertel de leerlingen dat zij, door het 'aannemen' van een emotie van de buurman, een spelimpuls hebben geaccepteerd d.w.z. dat zij een theateraal spelidee van een ander hebben aangenomen. Voor improvisaties is dit erg belangrijk.</p>	

Onderzoeken: Emotionele beelden	15 minuten
<p><b>Opdracht:</b> Verdeel de klas in groepjes van vier à vijf leerlingen. Vertel de leerlingen dat elk groepje drie emoties mag uitkiezen. Van de drie emoties maken de leerlingen een standbeeld oftewel een tableau. Een tableau is een levend schilderij / levende foto/standbeeld. De leerlingen staan dan stokstijf stil in een bepaalde houding en gezichtsuitdrukking waardoor ze iets uitbeelden. Bij het maken van een tableau zijn een aantal spelregels: je blijft van elkaar af, je beeldt uit zonder te praten en je houdt het beeld een aantal seconden vast. Geef de leerlingen 5-10 minuten om de tableaux voor de te bereiden. Vervolgens presenteren zij de tableaux aan elkaar en mogen de leerlingen raden welke emoties worden uitgebeeld.</p>	
<p><b>Reflecteren:</b> Welke emotie is het makkelijkst groot te spelen?</p>	

Uitvoeren: Aanbellen	30 minuten
<p><b>Opdracht:</b> Laat alle leerlingen in een kring zitten en dat ze allemaal naast elkaar wonen, elkaars burens zijn. Vraag de leerlingen wat een reden zou kunnen zijn om bij je burens aan te bellen. Bijvoorbeeld om suiker te lenen, de bal uit de tuin te halen, het huis staat in brand etc. Laat de leerlingen zonder te overleggen zelf een reden kiezen of bedenken waarom hij/zij zou aanbellen bij de burens én een emotie die daarbij hoort. Laat de leerlingen om de beurt de volgende scène spelen: de eerste leerling laat een emotie zien en belt aan bij de burens. De buurman doet de deur open en neemt de emotie van de ander over. De eerste leerling vertelt waarom hij aanbelt. De buurman speelt de scène mee. Elke scène mag maximaal 2 minuten duren. Coach de leerlingen op het duidelijk overbrengen van de gekozen emotie zodat de buurman deze meteen herkent. Let er ook op dat de leerlingen elkaars spelimpulsen accepteren. Bijvoorbeeld: als iemand aanbelt bij de buurman en zegt het vervelend te vinden dat de hond van de burens telkens in zijn voortuin poept en de buurman zegt: "Ik heb geen hond." Dan is het niet mogelijk om de scène uit te spelen. Dan is de spelimpuls geblokkeerd in plaats van geaccepteerd.</p>	

Variatie: de buurman mag een eigen gekozen emotie spelen in plaats van de emotie over te nemen. Dan zijn er twee verschillende emoties in de scène.

Tip: meerdere leerlingen kunnen tegelijk aanbellen bij een buurman zodat het spelen van de scènes minder tijd kost.

**Reflecteren:** Bespreek met de leerlingen op welke momenten de spelimpulsen werden geaccepteerd en wanneer ze werden geblokkeerd. Is het altijd vervelend als een spelimpuls wordt geblokkeerd of kan het ook bijdrage aan de kwaliteit van het spel?

**Evaluëren:** **Bij je echte buurman**

**10 minuten**

**Opdracht:** Vraag de leerlingen of zij in het dagelijks leven weleens echt aanbellen bij de burens. Met welke reden doen ze dat? Vraag een paar leerlingen om deze situaties uit de werkelijkheid met medeleerlingen uit te spelen in een geïmproviseerde scène van minder dan een minuut.

**Reflecteren:** Bespreek met de leerlingen of burens belangrijk zijn in het dagelijks leven en waarom wel/niet.

# Spelimpulsen – Dramatische opbouw (waar)

Groep 6, lessenreeks 'basis', les 3

**Lesdoel:** De leerlingen leren door middel van improvisatie verschillende locaties uit te beelden.

**Benodigde materialen:** Vervoersmiddelen kaartjes uit bijlage 1.

**Opdrachten:**

Vervoer	De stoel staat	Improvisatie het vervoer	Toekomstig vervoersmiddel
---------	----------------	--------------------------	---------------------------

## Introductie:

De leerlingen maken kennis met het vormgeven van verschillende vervoersmiddelen. Door middel van improvisatie maken de leerlingen kennis met 'waar' van de 5 w's (wie, wat, waar, waarom en wanneer) die belangrijk zijn bij het maken van een scène.

<b>Oriënteren:</b> Vervoer	<b>5 minuten</b>
<b>Opdracht:</b> Ga met de leerlingen in een kring zitten en vraag wie er een vervoersmiddel weet. De leerling dit niet hardop uitspreken, maar laat het uitbeelden. De andere leerlingen moeten raden om welk vervoersmiddel het gaat. Voorbeelden: auto, vrachtauto, scooter, fiets, motor, motor met zijspan, zeilboot, tandem, vliegtuig, tram, trein, metro, helikopter, luchtballon, zeppelin, cruiseschip, busje, bus, tractor, raket, winkelwagentje, buggy etc.	
<b>Reflecteren:</b> Vraag de leerlingen welk vervoersmiddel zij gebruiken. Is er een vervoersmiddel waar niemand van de klas in geweest is? Hoe komt dat?	

<b>Onderzoeken:</b> De stoel staat	<b>15 minuten</b>
<b>Opdracht:</b> Laat de leerlingen met hun stoel ergens verspreid door de ruimte gaan zitten. Vertel dat je verschillende vervoersmiddelen gaat noemen en dat zij deze mét hun stoel individueel, zonder tekst moeten uitbeelden. Coach de leerlingen op het gebruik van de stoel. De leerlingen kunnen er meer mee doen dan alleen op zitten. Daarnaast kan afwisseling van tempo in beweging het vervoersmiddel extra verduidelijken. Tip: muziek stimuleert de leerlingen om deze opdracht in stilte te doen. Zoals <a href="#">Smooth Jazz Colors</a> – Blue Bossa – instrumentale versie of <a href="#">Tour de Manège</a> – Spécial piano. Extra: laat de leerlingen in een halve kring zitten. Zet een stoel centraal neer. Kies drie leerlingen uit en geef hen een van de vervoersmiddelen kaartjes uit bijlage 1. Zonder vooraf afspraken te maken, beelden zij (met of zonder tekst) het vervoersmiddel uit (kies hierbij vervoersmiddelen uit die nog niet eerder aan bod zijn gekomen). De rest van de leerlingen raden het vervoersmiddel.	
<b>Reflecteren:</b> Bespreek met de leerlingen hoe zij het vonden om met een stoel toneel te spelen. Was dat makkelijker of moeilijker dan zonder? En waarom?	

<b>Uitvoeren:</b> Improvisatie het vervoer	<b>30 minuten</b>
<b>Opdracht:</b> Vertel de leerlingen dat zij kleine scènes gaan improviseren, d.w.z. toneelspelen zonder van tevoren de rollen te verdelen en af te spreken wat er gebeurt. Verdeel de klas in groepjes van drie à vier leerlingen en geef ieder groepje een nummer. Het nummer geeft de volgorde aan waarin elk groepje aan de beurt is. Laat het eerste groepje klaar staan vóór de rest van de klas zodat iedereen het groepje goed kan zien. Vertel de leerlingen dat zij een kleine scène gaan spelen waarin een vervoersmiddel voorkomt. Vertel de leerlingen welk vervoersmiddel het is (kies er één uit de lijst bij lesfase 1.) De leerlingen mogen een paar tellen overleggen over wat er in de scène gebeurt. De leerlingen spelen met tekst deze scène zonder dat zij dit hebben voorbereid. Al spelend improviseren zij het verloop van de scène. Elke scène mag ongeveer 3-5 minuten duren. Bijvoorbeeld: een vliegtuig maakt een noodlanding, het winkelwagentje blijkt een straalmotor te hebben etc.	

Coach de leerlingen op het zo duidelijk mogelijk uitbeelden van het vervoersmiddel en het accepteren van elkaars spelimpuls. Loopt onverhoopt de scène toch vast, leg het dan stil en bespreek met de hele klas hoe zij verder kunnen.

**Reflecteren:** Vraag de leerlingen hoe zij het vinden om te improviseren. Is dat makkelijker of moeilijker dan een scène spelen die voorbereid is? Waarom is dat?

**Evaluëren:** **Toekomstig vervoersmiddel** **10 minuten**

**Opdracht:** Verdeel de klas in groepjes van vier à vijf leerlingen en vertel hen dat zij in een paar minuten een vervoersmiddel in de toekomst mogen bedenken en uitbeelden. Geef de leerling 2-3 minuten om dit voor te bereiden. Vervolgens presenteren zij deze futuristische vervoersmiddelen aan elkaar. De leerlingen die kijken, kunnen een naam bij het vervoersmiddel verzinnen.

**Reflecteren:** Bespreek met de leerlingen de belangrijkste eigenschap van het vervoersmiddel van de toekomst. Is comfort belangrijker dan snelheid? Of andersom?



# Spelimpulsen – Dramatische opbouw (wie)

Groep 6, lessenreeks 'basis', les 4

**Lesdoel:** De leerlingen leren een personage vorm te geven met hun fysiek, mimiek en stem en daarbij hun creativiteit te gebruiken in het maken en ontwerpen van een eigen personage.

**Benodigde materialen:** Het verhaal van Tarzan en Jane uit bijlage 2 en een digibord.

**Opdrachten:**

Tarzan en Jane	Tarzan en Jane schip	Stammen in de jungle	Geïsoleerde stammen
----------------	----------------------	----------------------	---------------------

**Introductie:**

De leerlingen maken kennis met het vormgeven van een personage door middel van het verhaal van Tarzan. Ze maken hiermee kennis met 'wie' van de 5 w's (wie, wat, waar, waarom en wanneer) die belangrijk zijn bij het maken van een scène.

<b>Oriënteren:</b> Tarzan en Jane	<b>5 minuten</b>
<b>Opdracht:</b> Ga met de leerlingen in een kring zitten en lees het verhaal van Tarzan uit bijlage 2 voor. Bespreek met de leerlingen de verschillende rollen die in het verhaal voorkomen. Laat de leerlingen om de beurt op staan om een van de personages uit Tarzan uit te beelden. De andere leerlingen raden om welk personage het gaat. De verschillende rollen: (jonge) Tarzan – Jane – professor Porter – Jager Clayton - Kala de aap.	
<b>Reflecteren:</b> Als je iemand uit het verhaal mocht zijn, welke rol zou je het liefst willen spelen? Waarom?	

<b>Onderzoeken:</b> Tarzan en Jane schip	<b>15 minuten</b>
<b>Opdracht:</b> Maak met een aantal stoelen een opstelling die op een boot lijkt. Zet zes stoelen als bankjes in de boot. Verdeel de klas in groepjes van ongeveer zes leerlingen. Van elk groepje is één leerling de kapitein van het schip. De andere leerlingen kiezen één van de personages uit Tarzan. Om de beurt spelen de leerlingen op het schip terwijl de andere groepjes leerlingen kijken: de kapitein heet alle passagiers die op de boot komen welkom. Om de beurt komen de personages het schip op lopen. Uit de houding en het spel van de leerlingen moet blijken welke rol de leerling heeft gekozen. De kapitein en alle passagiers die (al) op het schip zijn, nemen deze rol over zodat er meerdere leerlingen zijn die hetzelfde personage spelen. De leerlingen mogen hierbij praten of geluid maken en blijven opletten wanneer de volgende passagier de boot op stapt zodat zij meteen kunnen schakelen naar het volgend personage. Coach de leerlingen op overdreven spelen en en grote bewegingen.	
<b>Reflecteren:</b> Welke rollen werden het duidelijkst gespeeld? Wat was het leukst om te zien? Werden de spelimpulsen geaccepteerd of geblokkeerd?	

<b>Uitvoeren:</b> Stammen in de jungle	<b>30 minuten</b>
<b>Opdracht:</b> In de jungle van Tarzan en Jane wonen ook verschillende stammen. Leg aan de leerlingen uit wat <a href="#">een stam</a> is. Deze opdracht bestaat uit twee fases. Verdeel de klas in groepjes van ongeveer vijf leerlingen. Elke groep bedenkt een eigen stam met een eigen naam, stamhoofd en maximaal drie rituelen of gebruiken. Elke stam heeft ook een eigen manier van lopen en spreken. Laat de leerlingen in vijf minuten hun eigen stam bedenken en het lopen en praten oefenen. Vervolgens presenteren de leerlingen de stammen aan elkaar.  De leerlingen creëren een scène waarin de zelf bedachte stam bezig is met haar rituelen. Op dat moment komen Tarzan, Jane of de professor langs lopen. De leerlingen bedenken in hun scène wat er vervolgens gebeurt en wat voor invloed dat heeft op het personage dat ze spelen. Geef de leerlingen 5-10 minuten om deze scènes voor te bereiden. De leerlingen presenteren vervolgens aan elkaar.	

**Reflecteren:** Welke stam vond je het origineelst en waarom? Welke stam was het duidelijkst gespeeld en waar kwam dat door?

**Evalueren:**      **Geïsoleerde stammen**      **10 minuten**

**Opdracht:** Vertel de leerlingen dat er in 2014 contact gelegd is met een indianenstam val bij de grens met Peru. Deze stam heeft tot dat moment altijd geïsoleerd geleefd. Kijk met de leerlingen [het filmpje](#) (in het Engels) en bespreek met de leerlingen waarom deze mensen kwetsbaar zijn. Wat zouden de belangrijkste redenen zijn dat deze stam in de toekomst niet meer bestaat? Laat de leerlingen in groepjes van vier à vijf leerlingen in een tableau, zonder voorbereidingen, de grootste bedreigingen voor deze stam uitbeelden.

**Reflecteren:** Filosofer met de leerlingen over het bestaan van onontdekte stammen.

# Bijlagen

## Kaartjes met verschillende vervoersmiddelen

Raket	Kruiwagen	Step
Waveboard	Een-wieler	Roeiboot
Brommer	Skeelers	Racefiets
Bus	Trein	Luchtballon
Vlot	Auto	Tractor

# Bijlagen

## Het verhaal van Tarzan

Tarzan is een jongen die opgegroeid is bij de wilde dieren in de jungle. Hij begrijpt de dieren heel goed en kan er zelfs mee spreken. Zijn ouders met wie hij op reis was overleefden de schipbreuk niet en alleen Tarzan spoelt aan bij de jungle. Daar wordt hij gevonden door de bazin van de gorilla-groep Kala, die zich over hem ontfermt. Hij leert alle instincten van een aap en leert alles over de jungle en zijn gevaren.

Dan arriveren op een dag andere mensen in de jungle: professor Porter, zijn dochter Jane en hun gids Clayton. Ze zijn op zoek naar gorilla's. Tarzan redt Jane van een groep bavianen en wordt steeds nieuwsgieriger naar deze wezens die op hem lijken. Jane en haar vader beseffen dat Tarzan door gorilla's is grootgebracht en hun wellicht meer over hen kan leren. Ze leren Tarzan Engels te spreken en vertellen hem over de menselijke beschaving. Hij wil Jane en haar vader echter niet naar de gorilla's brengen daar hij weet dat de baas van de gorilla's hen dan zeker zal doden.

Na verloop van tijd zit het verblijf van Jane en haar vader erop en arriveert het schip dat hen terug naar Engeland zal brengen. Clayton overtuigt Tarzan dat Jane wellicht blijft als ze gorilla's te zien krijgt, waarna Tarzan het drietal naar het gorillakamp brengt. Die avond toont de bazin van de gorilla's (Kala) Tarzan de boomhut waarin ze hem gevonden heeft en Tarzan besluit met Jane en haar vader mee te gaan naar Engeland.

Wanneer ze aan boord gaan van het schip blijkt er echter een muiterij te zijn gepleegd, geleid door Clayton. Hij en zijn helpers willen de gorilla's vangen voor het geld dat veel dierentuinen ervoor betalen. Tarzan, Jane, de professor en de andere bemanningsleden worden opgesloten, maar kunnen ontsnappen dankzij de hulp van enkele gorilla's.

Samen jagen ze Clayton in een boom die er nooit meer uit kan komen.

En Jane en haar vader besluiten niet terug naar Engeland te gaan, maar bij Tarzan in de jungle te blijven.