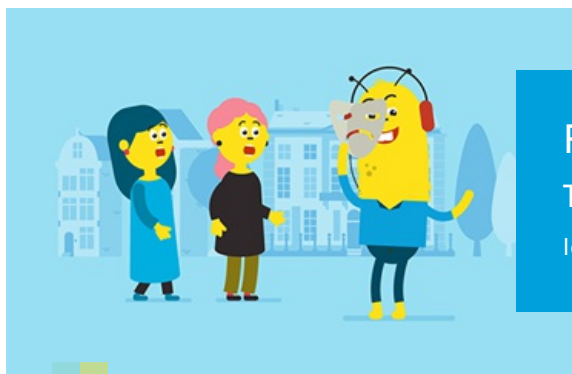




Project: Ik speel dus ik ben Theater

Identiteit, Groep 5-6

In dit theaterproject onderzoeken de leerlingen op welke manieren ze zich kunnen veranderen en inleven in verschillende personages. Ze oefenen met goed observeren van zichzelf en de ander. Er wordt geoefend met fysieke transformatie door middel van imitatie. Hierna worden mogelijke personages op speelse wijze onderzocht en uitgediept. Tot slot spelen de leerlingen al improviserend ontmoetingen, of verzinnen en spelen eigen scènes aan de hand van eigen thema's. Of ze maken samen een sketch waarin fysieke kenmerken en emoties overdreven en uitvergroot uitgespeeld worden. In de slotpresentatie maken de leerlingen zelf de keuze uit alles wat ze hebben gedaan in het project en wat zij graag willen presenteren. Zo brengen ze al spelend hun personages en verhalen tot leven tijdens de slotpresentatie.

1. Informatie voor de leerkracht

Welkom!

Je gaat in de klas werken met het lesmateriaal van Cultuuronderwijs op zijn Haags. Voor je aan de slag gaat leggen we je uit hoe je dit project tot een succes kunt maken.

Samen ontdekken

Onze cultuurlessen zijn gebaseerd op de didactiek van procesmatig werken, de leerlingen doorlopen hierbij een creatief proces. Zij worden zich bewuster van zichzelf, hun omgeving en ontdekken op een speelse manier hun creatieve vermogen. Met als kern dat je als leerkracht samen met de leerlingen beleeft, beschouwt, verbeeldt, bedenkt en maakt.

Houdingsdoelen

Bij de introductie, oriëntatie en opdrachten worden kennisdoelen en vaardigheidsdoelen benoemd. Onderstaande houdingsdoelen gelden in het algemeen:

- De leerling toont zich nieuwsgierig en proactief.
- De leerling kan positief-kritisch reflecteren op eigen werk en op dat van anderen.

Tips en aanbevelingen

- We raden je aan meer te lezen over de [opzet van COH](#) en het [DNA van COH](#).
- Bekijk vooral ook de instructiefilmpjes over [creatief proces](#) en [filosofisch gesprek](#).
- Overleg en deel je plannen met de icc'er of je cultuurcoach.
- Wij adviseren je het hele project van tevoren door te lezen om je goed voor te bereiden en de mogelijkheden te ontdekken die het project biedt.
- Je kunt het lesmateriaal ook downloaden en printen. Gebruik het smartboard voor het beeldmateriaal.
- Als richtlijn adviseren wij voor het doorlopen van het creatief proces in het hele project, zes tot acht lesmomenten in te plannen. Alle projecten hebben een introductie, oriëntatie en drie opdrachten. Je kunt ervoor kiezen het lesmateriaal aan te passen naar eigen wensen.
- Iedere opdracht heeft dezelfde opbouw: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. De reflectievragen kunnen tijdens en na iedere fase van het creatief proces met de individuele leerling of de hele groep besproken worden.
- Nodig eens een [Kunstenaar in de klas](#) uit. Die kan levendig en beeldend over het beroep vertellen dat past bij dit project. Het gerelateerde aanbod bij dit project vind je op onze site.
- Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is ook van grote meerwaarde. Zie [VONK](#) voor het actuele aanbod.
- Bedenk ook van tevoren bij welke onderdelen je ouders kunt of wilt inschakelen. Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is.
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

Project specifieke informatie

Over dit project

In dit theaterproject onderzoeken de leerlingen hoe ze zich kunnen transformeren in een personage. Het startpunt is een onderzoek naar jezelf en het observeren van anderen. Hoe loop je, hoe praat je, hoe kleed je je? Door anderen te imiteren ontstaan nieuwe personages die worden ingezet in scènes en improvisaties.

Doelen

Er worden twee hoofddoelen geformuleerd die specifiek zijn voor het hele project. De doelen zijn op het gebied van kennis en vaardigheden. Aan het eind van het project worden deze doelen met behulp van de succescriteria geëvalueerd op het gebied van zelfregulering: de leerling kijkt terug en blikkt vooruit.

Reflecteren

De reflectievragen bij de verschillende fases van het creatief proces kunnen tijdens en na iedere fase met de individuele leerling of de hele groep besproken worden. Zie ook de hand-out: [Rollen van de leerkracht](#).

Taalonderwijs

Wil je woorden uit dit project koppelen aan taalonderwijs? [Raadpleeg dan de begrippenlijst](#).

Benodigdheden

Bij elke opdracht staat een opsomming van benodigdheden weergegeven.

2. Introductie

Hoofddoel kennis	De leerling legt de begrippen stemkleur, intonatie, observeren, imiteren, personage en improvisatie uit.
Hoofddoel vaardigheid	De leerling creëert een personage door zich in te leven en te transformeren met behulp van stemgebruik, beweging en lichaamshouding.

Benodigdheden

- [mondenposter](#)

Aan de slag in de klas

Doorloop de volgende stappen:

1. Introduceer het project met een kleine improvisatie. Vertel met bijvoorbeeld een boze mond en stemkleur (of een andere vorm mond naar keuze) dat je vandaag met deze mond bent opgestaan, dat die mond maar niet terug wil in de gewone stand en dat je nu heel chagrijnig en boos voelt. Dat het dus geen leuke dag gaat worden en dat je overal boos van wordt. Hoe kan het dat je mond zo'n invloed heeft op je humeur?
2. Bekijk en bespreek de vorm van de monden op de mondenposter. Laat de leerlingen één voor één de monden nadoen en vraag welke veranderingen ze merken. Verandert hun gevoel of hun lichaamshouding? En als je gaat praten, wat gebeurt er dan?
3. In de kring. Een leerling kiest één van de monden en zegt: "Mag ik me even voorstellen, ik ben ... (de leerling kiest een zelfverzonnen naam, bijvoorbeeld Meneertje Zeurpiet of Meije de Blije). Hij kiest op welke manier hij de zin zegt, met welke stemkleur en intonatie die passen bij de mondvorm. De andere leerlingen doen het na.

3. Oriëntatie

Benodigdheden

- schrijfgerei

Aan de slag in de klas

Het filosofisch gesprek

Voer naar aanleiding van de introductie een filosofisch gesprek. Stel hierbij onderstaande vragen:

- Hoe leer je iemand kennen?
- Hoe zou het zijn om iemand anders te zijn?
- Kun je weten wat een ander voelt of denkt?

Oriëntatieopdracht

Voer onderstaande opdrachten uit of maak een keuze.

Stemkleur en intonatie

Doorloop de volgende stappen:

1. In de introductieopdracht zijn verschillende vormen van monden uitgetest. Maak tweetallen en laat de leerlingen ieder een eigen vorm mond kiezen en daar een personage bij bedenken. Wat voor persoon past bij de gekozen mond? Denk aan een deftige dame, een slome meneer of een pruilend meisje.
2. Laat de tweetallen een kort gesprekje of ontmoeting bedenken en improviseren tussen hun mondenpersonages. De leerlingen praten met hun nieuwe mond. Hun stem verandert vanzelf. Laat hen dat nog een beetje overdrijven. Daag de leerlingen uit om tijdens de hele scène te praten en te bewegen zoals bij hun mond past.

Stemacteren

Bekijk en bespreek [het interview met Tygo Gernandt](#) waarin hij vertelt over zijn werk als stemacteur. Herkennen de leerlingen iets van wat ze zelf hebben uitgetest in de introductie? Is het alleen de stem die verandert?

Nasynchronisatie

Bekijk en beluister in [dit filmpje](#) hoe leerlingen van een school een stukje tekenfilm opnieuw inspreken. Zijn er leerlingen die dit ook willen proberen? Gebruik dit fragment of een fragment dat de leerlingen zelf kiezen. Houd rekening met de volgende aandachtspunten:

- Zet het geluid van het fragment uit.
- Laat de leerlingen stemmetjes en tekst bedenken die passen bij de situatie.
- Laat de leerlingen dit tijdens het fragment uitproberen.
- Lukt het om synchroon met de beelden mee te praten?

Succescriterium	Bespreek met de leerlingen de opdracht(en): welke onderwerpen gaan zij onderzoeken de komende les of tijd? Formuleer vanuit het filosofisch gesprek en/of de oriëntatie-opdracht, samen met de leerlingen, een succescriterium waaraan zij werken. Een voorbeeld van een succescriterium bij dit project kan zijn: De leerling speelt verschillende personages in improvisaties en scenes met stemgebruik, beweging en lichaamshouding.
-----------------	---

4. Opdracht: Ben ik dat?

Subdoel kennis	De leerling vertelt hoe je kunt observeren en imiteren.
Subdoel vaardigheid	De leerling observeert klasgenoten en imiteert deze observaties.

Benodigdheden

- rollenkaartjes (zie [deze site](#)) met de aanvulling downloads spelkaartjes beroepen

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoek, uitvoeren en presenteren.

Onderzoeken

Voer onderstaande onderzoeksoopdrachten uit of maak een keuze.

Chit Chat

Bekijk en bespreek [de trailer van de voorstelling Chit Chat](#) (een bewegend klankgedicht) van Tuning People & Maas. Wat doen de spelers met hun mond en lijf?

Zo klink ik

In de kring. Om de beurt maakt een leerling een klank. Ze mogen alleen hun mond gebruiken om de klank te vormen. De andere leerlingen doen de klank na. Ga met elkaar op zoek naar zoveel mogelijk variaties. Doe nogmaals hetzelfde, maar laat de leerlingen de klank nu ondersteunen met een fysieke houding en/of beweging. Wat gebeurt er nu met de klank?

Hoe loop ik?

Leg uit dat jullie gaan kijken naar de verschillen in motoriek tussen mensen. Een leerling loopt op neutrale wijze voorop door de klas of het speellokaal. Laat één of meerdere leerlingen erachteraan lopen en vraag hun om goed te observeren hoe degene voor hen beweegt. Laat hen de houding en manier van lopen en bewegen imiteren. Besteed aandacht aan het observatie- en inlevingsvermogen. Wat is de houding en wat is de motoriek van de ander? Het is heel subtiel en schuilt in details. Bespreek het na. Wat viel de volgers op? Denk aan: kleine of grote passen, snel of langzaam, stand van de benen, de schouders en de armen. Herkent de voorste leerling zich in wat er gezegd is?

Kleren maken de man

De leerling zoekt een klasgenoot van ongeveer gelijke lengte op. Ze wisselen van enkele kledingstukken, van haardracht en eventueel andere dingen zoals sieraden. Ze stellen zich vervolgens voor aan de groep als de ander en letten daarbij op stem, houding en mimiek. Besteed aandacht aan de rolverwisseling: is het goed gelukt? Hoe is het om in de huid van een klasgenootje te kruipen? Voel je je ook meteen anders als je andermans kleding draagt? Vorm als docent zelf ook een tweetal.

Ik ken je

Vorm tweetallen. Laat de leerlingen opschrijven wat ze van de ander weten. Welke karaktereigenschappen heeft de ander? Waar is hij heel goed in? Wat vindt hij moeilijk? Wat is typisch voor deze leerling? Laat de duo's elkaar vervolgens interviewen en met elkaar bespreken in hoeverre het beeld dat ze van elkaar hebben klopt met de werkelijkheid. Laat enkele tweetallen over hun ervaring vertellen. Besteed aandacht aan de overeenkomsten en verschillen naar aanleiding van de uitkomst van het gesprekje.

Uitvoeren

Voer onderstaande opdrachten uit of maak een keuze.

Koop haar!

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk en bespreek een [Tel Sell-verkooppraatje](#). Wat is het verschil met een gewone tv-reclame?
2. In de programma's van *Tel Sell* worden producten op de meest voordelige manier gepresenteerd. In de onderzoeksoopdracht hebben de leerlingen zich in elkaar verdiept. Vorm tweetallen en geef de leerlingen de opdracht om een verkooppraatje te houden over de ander zoals gebeurt met apparaten in een *Tel Sell*-spot. Ze prijzen elkaar in maximaal zestig seconden aan en noemen positieve eigenschappen. Ze mogen ook gekke en bijzondere eigenschappen of functies bedenken, hun fantasie gebruiken en overdrijven.
3. Presenteer de *Tel Sell*-praatjes aan elkaar en bespreek deze na.

Wat ben je aan het doen?

Vorm tweetallen.

- Leerling 1 vraagt aan leerling 2: "Wat ben je aan het doen?". Leerling 2 antwoordt bijvoorbeeld "schilderen". Leerling 1 beeldt dit uit.
- Leerling 2 vraagt: "Wat ben je aan het doen?". Leerling 1 zegt (terwijl hij door blijft schilderen) "zwemmen". Leerling 2 beeldt zwemmen uit.
- Leerling 1 vraagt: "Wat ben je aan het doen?", enzovoorts.

Kortom: terwijl de leerling de handeling van de ander uitbeeldt, geeft hij antwoord op de vraag "Wat ben je aan het doen?" met een nieuwe handeling voor de ander.

Presenteren

Vraag de leerlingen welke van de opdrachten ze nog eens zouden willen doen, oefenen en presenteren. Bekijk de scènes of improvisaties met elkaar en geef elkaar tips en tops.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Welke eigenschap van jezelf herkende je meteen bij de imitatie door een ander?
Reflectie proces	Welke beweging, die je nog niet opgevallen was, heb je ontdekt door het kijken naar anderen?

5. Opdracht: Ik als een ander

De leerlingen verdiepen zich in allerlei soorten personages, waarbij ze worden gestimuleerd om hun verbeeldingskracht te gebruiken. De personages worden bij de verschillende spelopdrachten ingezet. Daarmee verplaatsen de leerlingen zich in verschillende karakters en oefenen ze ook het vasthouden van de (fysieke) kenmerken van hun personages. Stemgebruik en lichaamshouding spelen een belangrijke rol. De leerlingen verzinnen ook zelf een heel eigen personage dat ze graag zouden willen spelen en werken dat uit in een profielschets met zelfgekozen technieken.

Subdoel kennis	De leerling benoemt de begrippen personage en improvisatie.
Subdoel vaardigheid	De leerling leeft zich in verschillende personages in en beeldt bijpassende situaties en kenmerken uit.

Benodigdheden

- Het boek *Middernachtspel* van Květa Pacovská (De Vier Windstreken, 1993)
- Bijlage met [voor-](#) en [achternamen](#) uit het boek *Middernachtspel*
- [Rollenkaartjes](#)
- Bijlage 'Rol op een briefje' met personages en spelsituaties
- schrijfgerei
- teken- en schildermaterialen
- oude tijdschriften om uit te knippen

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoek, uitvoeren en presenteren.

Onderzoeken

Voer onderstaande opdrachten uit of maak een keuze.

Personage

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk en bespreek [dit Schooltv-filmpje](#) over toneelspelen en inleven in een personage. Welke rolfiguren kunnen de leerlingen bedenken en zouden ze graag spelen? In welke rol zouden ze zich gemakkelijk kunnen inleven? Waarom?
2. Doe met de leerlingen een rollen-bevriesspel. Houd rekening met de volgende aandachtspunten:
 - Zorg voor voldoende ruimte.
 - Leerlingen lopen door het lokaal. Je noemt een personage, bijvoorbeeld een dief, een agent, een oude vrouw of een rolfiguur dat genoemd is door de leerlingen. Gebruik eventueel de rollenkaartjes (zie de link bij de benodigdheden).
 - De leerlingen lopen zonder te spreken door in deze rol.
 - Bij "bevries!" staan ze stil als een standbeeld.
 - Door op de schouder van een leerling te tikken, breng je het standbeeld tot leven.
 - Voer een kort gesprekje over het personage. Vraag bijvoorbeeld: hoe heet je, waar houd je van, wat doe je het liefst, waar heb je een hekel aan?

Rare rollen

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk en bespreek het boek *Middernachtspel* of bekijk [dit filmpje](#) (vanaf 1.05 seconden, let op: zet het geluid uit!).
2. Het boek speelt zich af in het theater en de personages zijn eindeloos te vormen door de in drieën gesplitste tekeningen van figuren op nieuwe manieren te combineren. Ook hun namen veranderen mee. Bespreek de namen uit de bijlage 'Rol op een briefje' (zie benodigdheden). Kun je aan de hand van een naam iets te weten komen over de rol?

Allitererende namen

De leerling zoekt bij zijn naam een alliteratie. Bijvoorbeeld: Aardige Ali, Grote Geert, Soepele Sarah, Pientere Paula, Drukke Dick. Benadruk in de naam positieve eigenschappen of kenmerken. Dit is de naam voor je nieuwe ik. Laat de leerlingen individueel of in tweetallen een korte omschrijving van hun nieuwe ik maken. Wat zijn de kenmerken? Gebruik de bevindingen uit de voorgaande opdrachten. Denk bijvoorbeeld aan de vorm van de mond, de karaktereigenschappen en de manier van bewegen.

In drieën

Vorm drietallen. Geef de groepjes drie A4-vellen papier die in drieën zijn gevouwen. In het bovenste gedeelte tekenen de leerlingen een hoofd en nek. Ze vouwen de tekening weg zodat het niet meer te zien is en geven de blaadjes door. Op het middelste gedeelte tekenen ze de romp en op het onderste gedeelte het onderlijf. De leerlingen mogen dit zo fantasieerijk mogelijk doen. Vouw de blaadjes open en bekijk het resultaat. Kunnen ze een naam verzinnen voor dit 'personage'?

Uitvoeren

Voer onderstaande opdrachten uit of maak een keuze

Rol op een briefje

Geef elke leerling een kaartje waarop een rol en een situatie staan omschreven (zie de bijlage bij de benodigdheden). Er zijn steeds twee kaartjes die bij elkaar horen. Bijvoorbeeld:

- Kaartje 1: Je bent een tuinman en bent lekker in de tuin aan het werk. Totdat je met je schep tegen iets hards aankomt. Dit zou een schat kunnen zijn. Je wilt dat niemand het ziet.
- Kaartje 2: Je bent een oude man en maakt een wandelingetje. Dan zie je je buurman bezig in de tuin. Je bent nieuwsgierig naar wat hij aan het doen is.

De leerlingen weten niet van elkaar welke kaartjes ze hebben. Leerlingen met startkaartjes beginnen met spelen. Als een leerling de situatie herkent, mag hij inspringen en meespelen.

Rollenimpro

Doorloop de volgende stappen:

1. Haal het prentenboek *Middernachtspel* er weer bij. Knip de strookjes met de namen uit de bijlage (zie benodigdheden) uit en stop deze in een doos of hoed. Laat iedere leerling een naam uit de hoed trekken.
2. Vorm tweetallen. Elk duo mag met elkaar verzinnen hoe ze zich gaan voorstellen. Eén voor één stellen ze zich voor aan de groep met de volgende tekst: "Ik heet ... en ik speel Dat doe ik zo: ...". De leerling speelt bijvoorbeeld dat hij een gek lichaamsdeel heeft, doet een passende beweging of handeling en gebruikt emotie. Variatie: de leerling verzint dat hij zich een rijmpje voorstelt, zoals: In het theater speel ik Lodewijk Lekker, en ik word steeds gekker.
3. Laat de leerlingen in groepjes van vier een eigen korte act bedenken en oefenen aan de hand van het verhaal uit *Middernachtspel*. Vertel aan hen dat de acteurs zo slaperig zijn dat ze niet meer weten welke rol ze moeten spelen. De personages zijn door de war en hun namen ook. De act gaat over verwisseling en verwarring, waarbij de acteurs zelf aan de hand van nieuwe naamcombinaties een nieuwe rol verzinnen en gaan spelen. Gaat dat goed of fout?

Rare Rol

Doorloop de volgende stappen:

1. Gebruik de korte rolomschrijvingen die in de onderzoeksopdracht over de allitererende namen zijn gemaakt. De leerlingen kruipen in de huid van hun personage en stellen zich voor aan de groep.
2. Laat een aantal leerlingen een passende gebeurtenis bij het door hen bedachte personage bedenken en er vanuit hun rol over vertellen met de beginzin: "Wat ik nou heb meegemaakt!".

Verdieping: Persoonlijk personageprofiel

Doorloop de volgende stappen:

1. De leerlingen gaan een eigen personage kiezen en uitwerken. Een rolfiguur dat ze interessant vinden en graag willen spelen. Zijn er al leerlingen die meteen een idee hebben? Kunnen ze ook uitleggen waarom ze voor dit personage kiezen?
2. Wat kun je allemaal bedenken om een duidelijke omschrijving van het personage te krijgen? Haal de bevindingen uit de voorgaande opdrachten terug. Benoem bijvoorbeeld met elkaar zoveel mogelijk karaktereigenschappen (denk aan lief, opvliegend, nerdy, meegaand, eigenwijs, gemeen, hyperactief) en noteer deze. Welke uiterlijke kenmerken en manieren van bewegen zijn er mogelijk? Is de manier van kleden van belang? Waarom? Heb je dan ook een plaatje daarvan nodig? Wat is een kostuum? Welke hobby's heeft je personage?
3. Geef de leerlingen de opdracht om zoveel mogelijk gegevens te verzamelen voor de Werk op A4-formaat met tekst en beeld, zoals tekeningen of collagetechnieken. Gebruik eventueel afbeeldingen uit tijdschriften om het profiel te verduidelijken. Laat de leerling karaktereigenschappen, uiterlijke kenmerken en persoonlijke eigenschappen en kwaliteiten verwerken op de collage. Laat hen ook tonen hoe iemand gekleed gaat (kostuum) en welke omgeving bij het personage past (decor). Hoe heet het personage?
4. Vorm tweetallen. De duo's laten hun collage aan elkaar laten zien, vertellen erover en vullen eventueel samen aan. Is alles duidelijk en compleet? Is dit personage na te spelen?
5. Bewaar de collages en hang ze bijvoorbeeld op in de klas.

Presenteren

Nodig publiek uit en maak een keuze uit de volgende mogelijkheden:

- Plaats de verzonden personages in een halve kring. Laat de leerlingen per groepje naar voren stappen en zich als hun personage voorstellen.
- Herhaal de oefening 'Rol op een briefje'.
- Vertel het verhaal van *Midnachtspeel* en laat de leerlingen hun acts uitspelen.
- Laat de leerlingen hun personagecollage presenteren aan hun ouders en erover vertellen.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Welk personage vond je het leukst om te spelen?
Reflectie proces	Hoe lukte het jou om je in te leven in de verschillende personages?

6. Opdracht: Samenspel

In deze opdracht verdiepen de leerlingen zich in improvisatievormen en het maken van scènes. Ze bedenken mogelijke thema's om over te spelen. Ze gaan in hun spel oefenen met overdrijven en uitvergroten. In de spelvormen en de presentatie komen de bevindingen uit de vorige opdrachten samen.

Subdoel kennis	De leerling legt uit wat improvisatie inhoudt en welke gegevens (wie, wat, waar) je hiervoor nodig hebt.
Subdoel vaardigheid	De leerling speelt vanuit een personage, samen met anderen, een improvisatie of een zelfbedachte scene.

Benodigdheden: n.v.t.

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoek, uitvoeren en presenteren. Aan het eind van deze opdracht staan evaluatievragen die betrekking hebben op het hele project.

Onderzoeken

Overdrijven in spel

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk en bespreek [de trailer van De Toneelmakerij](#). Waar gaat de voorstelling over? Hoe wordt het uitgespeeld? Wat is de speelstijl? Overdrijf jij wel eens? Wat doe je dan? En wat is het effect? Kun je ook een komkommer zijn als personage?
2. Bekijk het eerste gedeelte (tot aan ongeveer 3 minuten) van [Bean in Room 426](#). Wat valt je op aan de mimiek van Mr. Bean? Kijkt hij normaal ook zo, denk je, of alleen als hij zijn rol speelt? Wat is er overdreven aan? Probeer het zelf ook eens uit: Kijk eens even heel overdreven verbaasd naar de buurman? Welk effect heeft dat?
3. Geef de leerlingen de opdracht om de komende tijd goed te observeren hoe mensen op straat bewegen, lopen en hoe ze bijvoorbeeld om zich heen kijken. Zien de leerlingen opvallende bewegingen? Laat hen de uitkomsten van hun observaties noteren en bespreek deze in de groep. Laat de leerlingen ook bepaalde geobserveerde houdingen, manieren van lopen en gezichtsuitdrukkingen nadoen in de kring.

Waar gaat dit over?

De leerlingen gaan ideeën verzamelen voor het maken van een scène of sketch. Leg uit dat je bij het maken van een scène niet alleen personages nodig hebt, maar ook ideeën over wat er met de personages gebeurt, waar ze zijn en waarom er gebeurt wat er gebeurt. Welke thema's kunnen de leerlingen bedenken? Haal het onderwerp van de voorstelling *Eet je bord leeg* terug. Is er iets wat de leerlingen bezighoudt of wat ze hebben meegemaakt en nu willen gebruiken in de scène? Denk aan ruzie, pesten, zorgen hebben over iets, maar ook aan grappige situaties zoals de weg kwijt zijn, altijd onhandig zijn. Of gebruik thema's die op dit moment in de klas behandeld worden. Schrijf de bevindingen op.

Improviseren

Bespreek met de leerlingen wat improviseren is en bekijk en bespreek [dit filmpje](#) over de basisspelregels bij theatersport. Welke gegevens heb je nodig om een scène te kunnen improviseren? Denk aan Wie? (de personages), Wat? (wat er gebeurt, of de situatie waarin de personages zich bevinden) en Waar? (waar speelt het zich af?). Kunnen de leerlingen hiervan voorbeelden geven?

Uitvoeren

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten.

Warming-up improviseren

Eén speler begint. Hij bedenkt en speelt waar en wie hij is zonder te praten, dus hij beeldt alleen de situatie en rol uit.

Bijvoorbeeld: hij speelt een oud vrouwtje dat de eendjes voert. Een tweede speler mag inspringen zodra hij denkt te weten wat de ander doet en waar hij is. Dat hoeft niet te kloppen. Speler één moet toch accepteren wat er ingebracht wordt. Let op: er mag vanaf nu wel gesproken worden. Eventueel kan een derde speler inspringen die een nieuwe situatie inbrengt waar speler één en twee in mee moeten gaan.

De ontmoeting

Doorloop de volgende stappen:

1. Noteer de namen van de diverse personages op een briefje, of gebruik de rollenkaartjes en stop ze in een doos of hoge hoed.
2. Laat telkens twee, drie of vier leerlingen een ontmoeting improviseren. Ze staan klaar zonder voorbereiding en trekken een personagenaam. De personages kennen elkaar nog niet.
3. De andere leerlingen (het publiek) mogen het Wat? en het Waar? Bijvoorbeeld: twee personages ontmoeten elkaar in de snackbar en willen allebei de laatste kroket.
4. Speel de scènes voor de klas en bespreek de improvisaties na aan de hand van de volgende aandachtspunten:
 - Blijven de leerlingen goed in hun rol?
 - Geven ze elkaar voldoende ruimte en komt iedereen voldoende aan bod?
 - Weten ze de improvisatie spannend te houden?

Nasynchronisatie

In de oriëntatieopdracht hebben de leerlingen een filmpje nagesynchroniseerd. Dat gaan ze nu al improviserend doen. Houd rekening met de volgende aandachtspunten:

- Twee leerlingen beelden uit en de andere twee zeggen de zogenaamde tekst.
- Degene die de tekst zegt, verzint ter plekke wat de ander (de uitbeelder) 'vertelt' aan de hand van zijn mondbewegingen, handelingen en emoties.
- De uitbeelder past zich op zijn beurt aan de tekst aan en probeert dat wat gezegd wordt uit te beelden.
- De spelers moeten dus heel goed op elkaar letten en elkaar helpen om de scène goed te laten verlopen. (Denk hierbij ook terug aan de oefening 'Wat ben je aan het doen?' uit de eerste opdracht 'Ben ik dat?').
- Verzin met elkaar eenvoudige startsituaties aan de hand van de wie-, wat- en waar-vragen. Denk aan: Man en vrouw zijn samen aan het koken, maar ze zijn het niet eens over het recept. Of moeder moet naar haar werk, maar het kind wil niet naar school. Of gebruik nog een keer de bijlage 'Rollen op een briefje'.

Karikatuursketch

Doorloop de volgende stappen:

1. Vertel de leerlingen dat ze een sketch gaan maken waarin ze lekker mogen overdrijven en uitvergrooten. Ze gebruiken bijvoorbeeld hun zelfverzonnen personages en de verzamelde thema-ideeën over wat hen bezighoudt uit de onderzoeksopdracht 'Waar gaat dit over?'.
2. Haal met de leerlingen de gevonden manieren van bewegen uit de oefeningen (bijvoorbeeld de observatieoefening) terug. Werk in de kring of lopend door het lokaal een aantal manieren van bewegen uit. Laat ze de bewegingen heel langzaam en heel snel doen. Vervolgens gaan ze de bewegingen overdreven groot maken door ze steeds meer uit te vergroten en te overdrijven.
3. Vorm groepjes. De leerlingen maken met elkaar een kleine sketch waarin de lichaams- en karaktereigenschappen extreem vergroot worden. Ze mogen zelf de rollen, de situatie, het thema en de plek bedenken.
4. Laat de sketches aan elkaar zien en bespreek ze na. Lukt het om zo overdreven te spelen?

Presenteren

Vraag de leerlingen welke van de opdrachten ze nog eens zouden willen doen, oefenen en presenteren aan een publiek, bijvoorbeeld hun ouders en/of verzorgers.

Denk aan:

- Verschillende improvisatieopdrachten:
 - Ontmoetingen waarbij de spelers tijdens het spelen van rol verwisselen en daarmee ook hun manier van bewegen, stemkleur, etc. aanpassen.
 - Twee spelers spelen een scène zonder geluid, twee andere synchroniseren na. Het hoeft niet te kloppen. Geef een handeling. Bijvoorbeeld: verplaats een grote kast, bak samen een taart, wijs iemand de weg die verdwaald is.
- Zelfgemaakte scènes:
 - Werk de sketches beter uit en oefen een aantal keer.
 - Maak nieuwe *Tel Sell*-spotjes, dit keer over de zelfbedachte personages.
 - Maak samen een verhaal met alle zelfverzonnen personages en speel dat verhaal uit, eerst gewoon, een tweede keer heel overdreven.
- Een combinatie van de verschillende mogelijkheden. Bepaal in overleg met de klas de volgorde van de scènes. Bedenk als leerkracht welke rol jij speelt in de presentatie

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Hoe verliep de ontmoeting met de andere personages?
---------------------	---

Evalueren

Bespreek met de leerlingen het doorlopen proces aan de hand van onderstaande vragen.

- Wat ben je te weten gekomen over jezelf tijdens het hele project?
- Welke nieuwe dingen ben je te weten gekomen over je medeleerlingen?
- Past het spelen van een rol bij jou? Licht je antwoord toe.
- Welk personage van je medeleerlingen zou jij ook graag willen spelen? Waarom?
- Wat doe je liever: helemaal zelf een scène improviseren of werken met een korte beschrijving van de scène?

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend	Welk personage zou je in het echt willen ontmoeten?
Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend	Welke improvisatie zou je nog een keer met iemand anders willen spelen?