



Projectbeschrijving voor de leerkracht

PROJECT IK SPEEL DUS IK BEN

Leerlijn Theater | Thema Identiteit | Groep 5 en 6 | December 2018

Klaar voor de start?

- ✓ Gebruik de digitale versie van dit project.
- ✓ Download dit document op je computer voor het beste gebruik.
- ✓ We gaan ervan uit dat je kennis hebt van de [opzet van COH](#).
- ✓ Vraag bij de voorbereiding zo nodig hulp aan je interne cultuurcoördinator of je cultuurcoach (laat je informeren over de scholingsmogelijkheden).
- ✓ Bereid het project bij voorkeur samen met je collega's voor (vergeet de vakleerkrachten niet).
- ✓ Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is van grote meerwaarde. Zie [CultuurSchakel](#) voor het actuele aanbod.
- ✓ Nodig als dat lukt een kunstenaar uit die betrokken wordt bij de uitvoering van het project. Zie [CultuurSchakel](#).
- ✓ Bedenk van tevoren bij welke onderdelen je ouders kunt inschakelen.
- ✓ Je mag het project 'op maat maken', mits je de fasen van het creatieve proces blijft doorlopen.
- ✓ Trek voor het hele project zes tot acht lesmomenten van 45 minuten uit.
- ✓ Kijk ook even op de [Facebookpagina](#) van Cultuuronderwijs op zijn Haags voor meer informatie en het gebruikersplatform.
- ✓ Wanneer je dit project wilt koppelen aan taalonderwijs, dan is [via deze link](#) een begrippenlijst te vinden.

Inhoudsopgave

1. Informatie.....	1
2. Introductie.....	2
3. Oriëntatie.....	3
4. Opdracht: Ben ik dat?.....	5
5. Opdracht: Ik als een ander.....	7
6. Opdracht: Samenspel.....	11

1. Informatie

Lees ter voorbereiding van de COH-lessen onderstaande informatie over de invulling en het doel van het project en manieren om het project te promoten.



Wat doen de leerlingen in 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 kleeft je je? Door anderen te imiteren ontstaan nieuwe personages die worden ingezet in scènes en improvisaties.

Waarom dit project?

Leerlingen van deze leeftijd zijn zich steeds meer bewust van de verschillen tussen mensen, zowel met betrekking tot uiterlijk als karakter. In dit project verdiepen de leerlingen zich in zichzelf en de ander.

Houdingsdoelen

In dit project worden bij de introductie, oriëntatie en opdrachten kennis- en vaardigheidsdoelen benoemd. De volgende houdingsdoelen gelden voor het project in het algemeen.

De leerling:

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

Promotie

Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is. Denk na over manieren om het project te promoten.

- Stel ouders op de hoogte van een bezoek aan een voorstelling of de komst van een [kunstenaar in de klas](#).
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

Benodigdheden

Bij elke opdracht staat een opsomming van benodigdheden weergegeven.

Reflectievragen

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.

2. Introductie

Kennisdoelen

De leerling kent de begrippen 'stemkleur' en 'intonatie'.

Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- kan zijn mond vervormen en gebruiken om er een eigen stemkleur aan te geven;
- kan stemgebruik, beweging en lichaamshouding inzetten voor het creëren van een personage.

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 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 Blijje). 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

Kennisdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none"> • weet wat stemklank en intonatie betekenen; • kent het begrip 'nasynchroniseren'.
Vaardigheidsdoelen	De leerling kan zich inleven en transformeren en daarbij gebruikmaken van verschillende stemmetjes.

Benodigheden

- 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 uitgetoond. 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 uitprobeerde 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?

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Heb je kunnen ontdekken waarop je moet letten als je een tekenfilm inspreekt?
- Wat heb je gemerkt bij het uitproberen van alle stemmetjes?
- Hoe lukt het je om de nieuwe stem vast te houden?



4. Opdracht: Ben ik dat?

Kennisdoelen	De leerling kent de begrippen 'observeren' en 'imiteren'.
Vaardigheidsdoelen	De leerling observeert klasgenoten en past deze observaties toe in een spelopdracht.

Benodigdheden

- rollenkaartjes (zie [deze site](#))

Aan de slag in de klas

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

Onderzoek: Ben ik dat?

Voer onderstaande onderzoeksopdrachten 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 gesprek.



Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Heb je door het kijken naar anderen bewegingen ontdekt die je nog niet opgevallen waren?
- Heb je een geluid bij jezelf ontdekt dat je nog niet kende?
- Heb je iets ontdekt bij je klasgenoot dat je nog niet wist?

Uitvoeren: Ben ik dat?

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 onderzoeksopdracht 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.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Hoe voelt het om aangeprezen te worden?
- Wat zou je willen verbeteren aan je *Tel Sell*-spotje als je gaat presenteren?
- Hoe lukt het je om een beweging te doen en ondertussen een andere beweging te bedenken?

Presenteren: Ben ik dat?

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.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Wat is er veranderd aan de scène toen je deze de tweede keer speelde?
- Wat heb je gedaan om dat wat je geleerd hebt te gebruiken in je presentatie?



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.

Kennisdoelen	De leerling kent de begrippen 'personage', 'alliteratie' en 'improvisatie'.
Vaardigheidsdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• kan zich inleven in een personage en situaties bedenken die hij inbrengt in een spel;• kan in woord en beeld een profielschets van een personage maken dat hij graag zou willen zijn.

Benodigheden

- het boek *Middernachtspel* van Květa Pacovská (De Vier Windstreken, 1993)
- bijlage met [voor-](#) en [achternamen](#) uit het boek *Middernachtspel*
- rollenkaartjes (zie [deze site](#))
- 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.

Onderzoek: Ik als een ander

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 benodigheden).
 - 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 fantasierijk mogelijk doen. Vouw de blaadjes open en bekijk het resultaat. Kunnen ze een naam verzinnen voor dit 'personage'?

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Welke namen kun je nog meer bedenken bij jouw eigen naam?
- Welke eigenschap had je graag willen geven aan jezelf, maar allitereerde niet?
- Hoe lukt het je om je in te leven in de verschillende rolfiguren die genoemd worden?

Uitvoeren: Ik als een ander

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 heeft een gek lichaamsdeel heeft, doet een passende beweging of handeling en gebruikt emotie. Variatie: de leerling verzint als hij



zich voorstelt een rijmpje, 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. Kringgesprek. 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 rolomschrijving. 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.

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Hoe is het om een personage te spelen? Wat moet je daarvoor doen?
- Welk personage vond je het leukst om te spelen of lukte het beste?
- Welk personage zou je graag aan anderen willen laten zien?

Presenteren: Ik als een ander

Nodig een 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 *Middernachtspel* en laat de leerlingen hun acts uitspelen.
- Laat de leerlingen hun personagecollage presenteren aan hun ouders en erover vertellen.



Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Heb je personages van anderen gezien die jij ook wel eens zou willen spelen? Licht je antwoord toe.
- Hoe verliep de oefening 'Rol op een briefje'?
- Zou je met je groepje nog meer acts voor de maan kunnen bedenken?



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.

Kennisdoelen	De leerling weet wat improvisatie inhoudt.
Vaardigheidsdoelen	De leerling: <ul style="list-style-type: none">• kan meegaan in het spel van een ander door het spelaanbod van de ander te accepteren;• kan overdrijven in mimiek, handeling en spel;• kan in een groepje een scène voorbereiden op basis van een beschreven rol, situatie en emotie.

Benodigheden: 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.

Onderzoek: Samenspel.

Overdrijven in spel

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk en bespreek [de trailer van de voorstelling *Eet je bord leeg*](#) 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 [Mr. 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?

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Overdrijf jij wel eens? Wat doe je dan en waarom?
- Met welk personage zou jij een scène willen spelen? Waarom?
- Welke situaties heb je bedacht voor je personage en wat zou er nog meer kunnen gebeuren?

Uitvoeren: Samenspel

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?** bedenken. 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 re-



cept. 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 uitvergroten. 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?

Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Hoe verliep de ontmoeting met de andere personages? Waar ben je trots op?
- Hoe zorg je ervoor dat het spel tijdens een improvisatie door kan gaan? Wat kun je allemaal nog meer bedenken?
- Hoe spannend was het om ter plekke iets te moeten bedenken? Wat was je grootste succes?

Presenteren: Samenspel

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



Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Kan een improvisatie vastlopen en hoe los je dat op?
- Is jullie presentatie een echte voorstelling geworden of waren het meer losse scènes? Wat vond je het leukst om te doen en waarom?
- Heb je iets bij jezelf ontdekt tijdens het spelen dat je nog niet wist?

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?

