

Titel: Improviseren leren.

Groep: 5

Werkvorm(en): improvisatiespel.

Activiteit: De kinderen oefenen deze werkvorm in de warming up fase en improviseren in teams voor de klas.

Opmerking: improvisatiespel kent een aantal vuistregels waarvan de belangrijkste in de uitzending van Drama-tv aan de orde komen. Omdat niet iedere leerkracht deze regels kent is er een bijlage toegevoegd aan deze lesbeschrijving.

Inleiding.

De groep zit in een kring. Vertel dat jullie in deze les gaan improviseren. Benadruk dat je bij improvisatiespel zoveel mogelijk moet meespelen met de ander. Behandel een paar regels van improviseren uit de pictogramkaart of de eerder genoemde bijlage. Doe niet teveel regels in één keer maar verspreid het een beetje over de gehele les.

Vertel dat je straks gaat aanbellen bij een kind en dat die zo goed mogelijk moet meespelen. Zeg bijvoorbeeld 'Hallo buurman' en kom een hamer lenen omdat je een kastje gaat maken. Probeer zo te improviseren dat jullie samen tot timmeren en zagen komen en vraag na afloop applaus voor het meespelende kind.

Bespreek n.a.v. de improvisatie het belang van meespelen (Stel je voor dat het kind had gezegd 'Ik ken u niet!') en handelen (in dit geval een kastje maken, staan en praten is saai).

Warming up tweetallen.

De groep zitten in tweetallen in het lokaal op de grond, ze bepalen wie A is en wie B.

Instructie: *A gaat staan en belt aan bij B, deze staat op en doet de deur open. A opent het spel, verzin wat je zou kunnen doen, zeggen, vragen enzovoorts. Bepaal ook of jullie elkaar wel of niet kennen.*

B, zorg dat je meespeelt en actieve voorstellen doet aan A.

De kinderen gaan staan, verzinnen verder zelf hun spelsituaties en wisselen zo lang om totdat je aangeeft dat ze op hun plek mogen gaan zitten.

Warming up drietallen.

De groep zit in drietallen in het lokaal op de grond, ze bepalen wie A, B en wie C is.

Instructie: *A gaat staan en speelt een rol, B staat op en gaat erbij staan. B brengt een probleem in, daar mag geen geweld bij worden uitgebeeld. C staat op en zorgt ervoor dat het probleem wordt opgelost.*

Kies een drietal en laat ze het mini-inspringspel één keer voordoen. Leg daarbij de nadruk om samenspel (niet blokkeren) en dat ze niet te snel inspringen. Kinderen hebben soms de neiging om 'een probleem' te vertalen in 'geweld', uiteraard mag dit niet. De kinderen gaan staan, verzinnen verder zelf hun spelsituaties en wisselen zo lang om totdat je aangeeft dat ze op hun plek mogen gaan zitten.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling, er staan drie stoelen op de spelvloer.

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen een improvisatieopdracht. Er staan 3 stoelen op de spelvloer, jullie zijn met 5 mensen. Nummer 1 komt straks op, daarna nummer 2 enzovoorts. Als nummer 4 aan de beurt is kan hij niet zitten, nummer 1 speelt zichzelf met een*

reden uit het spel, als nummer 5 komt speelt nummer 2 zich met een reden uit het spel, de drie overgebleven spelers spelen naar een einde. Speel een duidelijke rol. Ik geef soms aanwijzingen.

Opdrachten: een bankje in het park, in de trein, op het strand (stoelen zijn strandstoelen), in de wachtkamer bij de tandarts, in de bibliotheek.

Bespreek kort de aandachtspunten. Deze kun je herhalen van de Drama-tv uitzending of van de daarvoor bestemde pictogramkaart (zie linker menu). Maak werkgroepen, groepeer ze in het publiek en zet de eerste groep op de spelvloer. Sidecoach waar nodig (zie bijlage leerkracht).

Bijlage: checklist improvisatiespel voor de leerkracht.

Gebruik deze bijlage wanneer je ondersteuning nodig hebt bij het begeleiden van improvisatiespel. Het zijn de basisregels, voor verdere verdieping kun je de vakliteratuur raadplegen.

Sidecoaching: de leerkracht geeft zacht aanwijzingen vanaf de kant. Doe dit alleen in noodgevallen.

Begeleidingspunten.

Handelingsgericht: passief spel wordt eentonig om naar te kijken, vaak brengt dat onrust in het publiek teweeg.

! Side-coach open ('denk aan je spelhandeling' of 'ga wat doen') of gesloten (bijvoorbeeld 'het gaat regenen' of 'de hond ontsnapt').

Blokkeren: een kind gaat niet in op de spelaanbieding/spelrealiteit van een medespeler.

! Analyseer achteraf, of grijp in wanneer het spel echt stagneert. In de kern van de les los je het vaak op met sidecoachen als de spelers er niet uit komen.

Negativiteit: is er sprake van negativiteit dan is het spelverloop bijna nooit bevredigend.

! Zet het spel terug en laat suggesties uit het publiek komen. In de kern van de les los je het op met sidecoachen.

Te lange improvisatie: soms kabbelt het of gaan de spelers wel erg lang door.

! Side-coach: 'Speel naar een eind' bijvoorbeeld.

Sidecoach actietips:

Alleen wanneer het nodig is geef je aanwijzingen vanaf de kant, vaak om meer actie in het spel te krijgen.

Tips hiervoor:

Er gebeurt iets onverwachts, je laat het uit je handen vallen, de elektriciteit valt uit, de waterleiding springt, het huisdier ontsnapt, er breekt noodweer uit, de motor valt uit, er komt water onder de deur door, er breekt brand uit, het dak lekt, je verslikt je, er zit een mier onder je trui, er ontstaat een aardbeving.

Je krijgt een: *hoestbui, lachbui, huilbui, niesbui, allergische reactie, een angstaanval, smetvrees.*

Je kan ineens: *in de toekomst zien, onzichtbaar worden, gedachten lezen, je huisdier verstaan.*