

Titel: TV improvisatie.

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 hoefijzeropstelling. 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 (zie linker menu) of de eerder genoemde bijlage. Doe niet teveel regels in één keer maar verspreid het een beetje over de gehele les.

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.

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. De kinderen gaan staan, verzinnen verder zelf hun spelsituaties en wisselen zo lang om totdat je aangeeft dat ze in tweetallen verspreid mogen gaan zitten.

Warming up tweetallen: en toen...? *

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

Instructie: *A gaat staan en speelt een rol op een plek, dan stop je en vraag je aan b 'en toen?'. B bepaalt hoe het verder gaat, A speelt een stuk verder, stopt weer en vraagt weer 'en toen?' enzovoorts.*

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan. Laat een kind de A-kant spelen, steeds als het kind vraagt 'en toen?' zeg jij dingen als: toen ging het regenen, toen kreeg je een leuke band, toen vond je €10,-.....

De kinderen gaan staan, verzinnen verder zelf hun spelsituaties. Geef aan dat jij een teken geeft wanneer ze moeten wisselen van speler en aangever.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen een improvisatieopdracht. Daarin moeten jullie veel verschillende TV dingen achter elkaar spelen, z.g. 'Zappen'. Ik geef als een tv-presentator aan wanneer het volgende programmaonderdeel komt. Het is vooral een kwestie van niet nadenken maar gewoon doen.*

*) bron: Improviseren kun je leren Henk Hofman (Phaedon, 1990 Culemborg).

Opdrachten:

Groep 1: Het dierenprogramma. Liesje laat haar huisdieren zien. Boer Jansen leidt ons rond op zijn boerderij. Duiker van Duin leidt ons rond in de oceaan. Mbungi uit Afrika leidt ons rond door de jungle.

Groep 2: Het sportprogramma. Wedstrijd bobsleeën in de grote bobslee. Hockey. Bodybuilding. Paardensport.

Groep 3: Mee met de brandweer. Er moet een kat uit de boom worden gered. De brandweerwagen heeft motorpech. Er staan mensen op het dak van een brandend gebouw. Er ligt iemand klem onder een omgewaaide boom.

Groep 4: Het filmprogramma (stukjes uit nieuwe films die uitkomen). Science fiction film (robots, ruimtevaart). Westernfilm (cowboys, indianen). Lachfilm (bijv. dingen die fout gaan). Ridderfilm (historisch drama).

Groep 5: Mee met de reddingswerkers. Redding uit een vastgelopen lift. Redding in de bergen. Redding uit een grot/mijn. Redding op zee.

Bespreek kort de aandachtspunten van improvisatiespel. Deze kun je herhalen van de Dramatv uitzending of van de daarvoor bestemde pictogramkaart (zie linker menu). Maak niet meer dan 5 werkgroepen, groepeer ze in het publiek en zet de eerste groep op de spelvloer. Sluit iedere werkgroep af met een applaus en korte nabespreking die de improvisatieregels verhelderen.

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.*