

Titel: Voorwerpenimprovisatie.

Groep: 6

Werkvorm(en): improvisatiespel.

Activiteit: De kinderen improviseren met voorwerpen en improviseren in teams voor de klas.

Benodigheden: een scheidsrechtersfluitje, een stopwatch, per tweetal een pittenzak, vijf basale voorwerpen zoals een hoepel, een lap, een plastic krat, een skippybal, een matrasje van een poppenbed enzovoorts. In principe kan je alles hiervoor gebruiken als het maar niet te klein is of te scherp i.v.m. de veiligheid van de kinderen.

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 ter ondersteuning van de begeleiding.

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 of de eerder genoemde bijlage. Doe niet teveel regels in één keer, verspreid het een beetje over de gehele les.

Warming up tweetallen.

De groep zitten in tweetallen in het lokaal op de grond, ze hebben één pittenzak per tweetal en bepalen wie a is en wie b.

Instructie: *Jullie pittenzak verandert straks in verschillende voorwerpen, als het fluitje gaat roep ik waar het in verandert. Probeer samen zo goed mogelijk op de situatie in de spelen. Jullie zijn twee vrienden op straat.*

Jullie pittenzak is:

Ronde 1: een zakje snoep, een portemonnee met geld er in, een brandblusser, een pleister, een microfoon, een medaille.

Ronde 2: een hengel, een potje zonnebrandcrème, een dier of insect, een telefoon, een reddingsband, een cadeautje.

Geef kinderen steeds even de tijd om te improviseren voordat je op het fluitje blaast.

Warming up in teams.

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: *Jullie krijgen zo in teams een improvisatieopdracht. Ieder team heeft een ander voorwerp, in drie minuten moeten jullie zoveel mogelijk toepassingen spelen en daarbij geluid maken. Bijvoorbeeld een paraplu kan als tandenborstel dienen, hoed, tennisracket enzovoorts. Als je geluid maakt en het door één van je teamleden nog niet is gedaan krijg je een punt.*

Maak niet meer dan vijf teams, groepeer ze in het publiek en zet het eerste team op de spelvloer. Hou de tijd en de score bij.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Instructie: *Je blijft in het team waar je bij de vorige oefening ook in zat. Als je met je team op de spelvloer staat krijg je van mij een rol om te spelen. Die improviseer je maar af en toe gooi ik één van de voorwerpen op het spelvlak. Dat voorwerp verwerk je in jullie spel als een ander voorwerp.*

Situaties per groep: jullie zijn bergbeklimmers, jullie zijn inbrekers, jullie zijn reddingwerkers, ontdekkingsreizigers in de jungle, drenkelingen op een onbewoond eiland.

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.*