

Titel: Impro talenten.

Groep: 8

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 in het printbestand die u ondersteunt bij het begeleiden van improvisatiespel.

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 maar verspreid het een beetje over de gehele les.

Warming up tweetallen: rolinterview.

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

Instructie: *A, je wordt straks geïnterviewd door B. B, stel vragen zoals: hoe ging dat, kunt u dat voordoen, kunt u mij dat leren enzovoorts. Vragen dus die meer uitlokken tot spel dan tot praten.*

Opdrachten.

De geïnterviewde is: de kampioen taart eten, de kampioen cola drinken, een sportheld, heeft iemand gered.

Doe dit een keer voor met een kind voordat de kinderen in tweetallen aan de slag gaan, het kind is bijvoorbeeld het sterkste kind ter wereld. 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 tweetallen: emoties aan de deur.

De groep zit 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: lok meer spel uit dan praten. Jullie krijgen wel een emotie mee om te improviseren.*

Ronde 1: A is gelukkig, B is in paniek.

Ronde 2: A is vol schaamte, B is trots.

Ronde 3: A is verdrietig, B is bang.

De kinderen gaan staan, verzinnen verder zelf hun spelsituaties en spelen zo lang door tot jij de volgende ronde afroept. Dan laat je ze op hun plek zitten.

Kern.

De groep zit in hoefijzeropstelling. Bespreek kort de aandachtspunten van improvisatiespel. Deze kun je herhalen van de Drama-tv uitzending of van de daarvoor bestemde pictogramkaart (zie menu).

Instructie: *Jullie krijgen zo in werkgroepen een improvisatieopdracht, die heeft te maken met de talentenwedstrijden zoals je die op tv ziet. Jullie gaan staan en komen gezamenlijk auditie doen. Ik ben presentator en jurylid.*

Maak niet meer dan vijf werkgroepen, groepeer ze in het publiek en zet de eerste groep op de spelvloer. Kondig als presentator het tv-programma aan en sidecoach als jurylid zo dat de spelers zo actief mogelijk improviseren. Er staan suggesties voor side-coaching beschreven, die hoef je uiteraard niet per se te gebruiken. Sluit de improvisaties af met 'speel naar een eind'. Ter afsluiting krijgt het team applaus en wordt er kort zo nabesproken, dat de kinderen nog meer inzicht krijgen in improviseren. Wees positief en complimenteaus.

Opdrachten:

Team 1: Verbouwer van het jaar: jullie team gaat een huis en tuin zo goed mogelijk verbouwen.

Suggesties voor sidecoaching: graaf een zwembad in de tuin, sloop een muur, zaag planken, doe iets met een gasbrander, laat iets verkeerd gaan.

Team 2: Idee van het jaar. Jullie zijn een team uitvinders en hebben de beste uitvindingen.

Suggesties voor sidecoaching: vertel welke uitvinding jullie hebben, laat een verdwijnmachine zien, kom op een briljant idee, bouw een apparaat, laat iets verkeerd gaan.

Team 3: Het zangkoor van het jaar.

Suggesties voor sidecoaching: zing een lied, 'er moet meer beweging/dans in zitten', er zit een wesp in de studio maar jullie moeten doorzingen, jullie raken je stem kwijt maar proberen door te zingen, laat iets verkeerd gaan.

Team 4: Keukenteam van het jaar. Jullie team gaat eten bereiden.

Suggesties voor sidecoaching: vertel wat jullie gaan maken, pluk/jaar je eigen ingrediënten, jullie messen zijn bot: los het op, de vlam schiet in de pan, laat iets verkeerd gaan.

Team 5: Acteergroep van het jaar. Jullie strijden als groep om deze titel.

Suggesties voor sidecoaching: speel een scene uit een ridderfilm, speel een sterfscène, speel een scene uit een cowboy/indianenfilm, speel een reclame en bepaal zelf waarvan, laat iets verkeerd gaan.

Afsluiting: emotiefeest

De groep zit in hoefijzeropstelling.

Een kind is zogenaamd jarig, en de leerkracht fungeert in dit spel als deur en deurbel. De jarige krijgt steeds twee gasten op bezoek die allebei dezelfde emotie laten zien. Het vreemde is dat die emotie besmettelijk is en dat iedereen hem na moet doen. Zo krijg je een verjaardagsfeest waarbij de kinderen heen en weer geslingerd worden tussen blijdschap, verdriet, verliefdheid, boosheid, meligheid en ga zo maar door. De leerkracht side-coacht op 'verjaardagsprotocol' (blijf feliciteren, ook al moet je zogenaamd huilen) en op spelschakels (neem over wat de nieuwe gasten doen, ook al snap je het niet meteen).*

*) bron: 'Kijk op Spel' (H. de Nooij, Groningen 2004)

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.*