



THEATER

T5.2

# Hoedjesrestaurant



## Opdracht

Maak een rolpbouw aan de hand van een simpel kostuum

Groep:	5
Kijken:	15 minuten
Maken:	40 minuten
Verwoorden:	5 minuten

### Materialen:

- verschillende hoofddeksels die kenmerkend zijn voor een bepaald persoon/type (koks muts, hoofddoekje, petje, pruik, sluier, bolhoed, enz.)
- instructiefilmpjes [www.cultuurtrein.nl/theater](http://www.cultuurtrein.nl/theater)
  - Hoedjes
  - optioneel: Showtime!

### Spelelementen:

rolpbouw, speelrichting, houding/beweging

## Leerdoelen

Kies een van onderstaande leerdoelen of formuleer zelf een leerdoel dat past bij het niveau van de groep.

### KIJKEN

De leerlingen herkennen in de scène de handeling of gebeurtenis en het conflict.

De leerlingen bekijken het inleven en spelen van verschillende karakters door anderen.

### MAKEN

Leerlingen kunnen een scène maken met gebruik van theatrale middelen, zoals hoofddeksels.

Leerlingen kunnen personages tot leven laten komen met behulp van een kledingstuk en het maken van een biografie van het personage.

Leerlingen kunnen improviseren en vanuit hun voorstellingsvermogen oplossingen bedenken tijdens hun spel.

### VERWOORDEN

De leerlingen kunnen de spelkwaliteiten verwoorden van de medespelers en zichzelf, zoals vertelkracht, bewegingskwaliteit fantasie, improvisatietalent.

De leerlingen kunnen benoemen WAT er in de scène gebeurde en waaraan je dat kon merken.

De leerlingen tonen respect en waardering voor het spel en de mening van anderen.

## KIJKEN!

### Vorbereiding

- Bedenk welk KIJK-leerdoel je wilt benadrukken.
- Zet het instructiefilmpje **Hoedjes** alvast klaar op het digibord.

### Opwarming1. Veraf, dichtbij

- Loop door de ruimte en houd minstens een meter afstand van elkaar.
- Geef variaties in tempo aan: gewoon, snel en in slow motion.
- De leerlingen nemen al lopend één medeleerling in gedachten en blijven daar zo dicht mogelijk bij in de buurt.
- Als je ziet dat de leerlingen in een rondje gaan lopen leg je het spel stil en geef je de volgende instructie: neem twee medeleerlingen in gedachten, zonder het te verklappen. Kijk die persoon dus niet aan. Bij één leerling blijf je zo dicht mogelijk in de buurt en bij de andere zo ver mogelijk vandaan.
- Na ongeveer twee minuten stop je het spel en vraag je bij wie ze in de buurt wilden blijven en bij wie vandaan.

## MAKEN!

### Vorbereiding

- Bedenk welk MAAK-leerdoel je wilt benadrukken en wat hiervoor nodig is.
- Zet het instructiefilmpje **Hoedjes** alvast klaar op het digibord.



## Instructie

### Opdracht 1. Hoedje

1. Zorg dat de leerlingen allemaal een eigen plek in de ruimte hebben, waarvandaan ze het digibord goed kunnen zien.
2. Laat het instructiefilmpje **Hoedjes** zien, waarin wordt uitgelegd hoe je aan de hand van een hoedje kan bedenken wie je gaat spelen. Daarna zijn de leerlingen aan de beurt. Al spelende mogen ze bedenken wie hun personage is.
  - naam
  - leeftijd
  - beroep
  - hobby
  - woon- en thuissituatie
  - waar houdt deze persoon absoluut niet van?
  - wat voor lichaam (groot, klein, dik dun) heeft deze persoon?

Voor de volgende vragen wordt aan de leerlingen gevraagd in stilte rond te lopen, tenzij anders vermeld.

- Hoe loopt je personage?
- Hoe praat je personage?
- Hoe zegt je personage gedag?

### Opdracht 2. Voorstellen

1. Wanneer het instructiefilmpje is afgelopen, mogen de leerlingen in een kring gaan zitten of op een plek waar ze naar elkaar kunnen kijken.
2. Ieder stelt zijn/haar personage aan de anderen voor zoals de verteller uit het instructiefilmpje dat deed.
3. Iedere leerling onthoudt zijn/haar personage voor de volgende opdracht.

### Opdracht 3. Het restaurant

Improvisatieopdracht:

1. Leg de leerlingen uit wat speelrichting inhoudt; niet met je rug naar het publiek spelen, elkaar niet afschermen en je geluid/stem richten naar het publiek. Luid en duidelijk pratem, met behoud van het karakter van je personage.
2. Leg het spel uit:
  - Een speler A zit als zijn personage uit spel 1 in een restaurant aan een tafeltje.
  - Speler B komt als zijn personage uit spel 1 binnen en moet bij gebrek aan een vrij tafeltje bij speler A gaan zitten. Ze raken in gesprek. Belangrijk is dat je reageert zoals je gekozen personage. Probeer zoveel mogelijk te weten te komen over het personage tegenover je.
  - Een derde speler kan eventueel als ober meedoen om het spel te sturen.
3. Maak groepjes van twee of drie spelers. Geef twee minuten de tijd om voor te bereiden en af te spreken wie er al zit en wat voor restaurant het is. Laat ze nog niets uitspelen, want het is belangrijk dat er tijdens het presenteren ruimte voor improvisatie blijft.
4. Showtime! De leerlingen die niet spelen zijn publiek en zitten aan een kant van het lokaal. Richt de rest van het lokaal zo in dat er voldoende ruimte is om te spelen. Leg de regels voor het spelen voor publiek uit. Hiervoor kun je eventueel het instructiefilmpje **Showtime!** gebruiken:
  - 1 stilte tijdens de scène!
  - 2 vraag of de spelers klaar staan
  - 3 vraag of het publiek stil is
  - 4 roep 'Actie!'Dan pas begint de scène.
5. Na elke scène van een groepje wordt er feedback gegeven (zie VERWOORDEN).

### Extra Opdracht

Als de opdracht goed ging en er tijd over is (of op een ander moment als vervolgles) kun je de volgende opdracht doen.

1. Maak groepjes van vier of vijf leerlingen.
2. Met dezelfde types/personages als in de vorige oefeningen (of als er tijd is met nieuwe personages) maken de leerlingen een scène waarbij alle types duidelijk herkenbaar zijn.
3. Geef de ruimte aan waar het zich afspeelt en geef spelsuggesties, bijvoorbeeld:
  - a) In de wachtruimte bij de dierenarts. Ieder heeft ook een dier bij zich dat bij je personage past (de stoere man met een pitbull, de deftige dame met een chihuahua, een opa met een papegaai, enz.). Zijn de personages geïnteresseerd in de andere dieren of zijn ze er bang voor? Scheppen ze op over hun dier? Waarom zijn ze ziek, wat mankeert ze?
  - b) In een wachtruimte bij de gate op Schiphol. Er wordt gemeld dat het vliegtuig om onbekende reden niet zal vliegen. Hoe reageert jouw personage? Laconiek, gestrest, kwaad, huilend? Ontstaat er paniek of is het reden voor een feestje?
  - c) Op een onbewoond eiland waar jullie vliegtuig net is neergestort. Wie is de held? Wie is de denker of de doener? Zie je het niet meer zitten en wil je naar huis, of heb je altijd al op een onbewoond eiland willen wonen?

Geef tien minuten voorbereidingstijd, dan is het showtime! De eerdergenoemde theaterafspraken gelden hier natuurlijk ook.



## VERWOORDEN!

### Vorbereiding

Bedenk welk VERWOORD-leerdoel je wilt benadrukken.

### Reflectie

De reflectie komt direct na de gespeelde scène en niet per se aan het einde van de les.

- Vond je het makkelijk of moeilijk om je te verplaatsen in je personage?
- Kon je duidelijk de verschillende personages zien in de gespeelde scènes?
- Werd er goed richting het publiek gespeeld en waren de spelers verstaanbaar?
- Was het gespeelde verhaal duidelijk? Wat vond je er grappig aan en wat snapte je niet?

### Beoordeling

Om deze opdracht te beoordelen kun je bijlage 3 als leidraad gebruiken.

