

Kleren maken de man

T5.2



Opdracht: De leerlingen kunnen een rolopbouw maken aan de hand van attributen.

Groep:	5
Tijdsduur:	60 minuten
Kijken:	15
Maken:	40
Verwoorden:	5
Materialen:	Verschillende hoofddeksels en kledingstukken die kenmerkend zijn voor een bepaald persoon/type. Bijvoorbeeld koksmuts, hoofddoekje, petje, pruik, sluier, leren jasje, stola, etc. Pen en papier.
Spelelementen:	Rolopbouw, speelrichting, houding/beweging.

Kijken!

Vorbereiding

- Bedenk welk KJK-leerdoel je wilt benadrukken:
 - De leerling kijkt naar verschillende speelstijlen drama, soap, komedie, mime, hoorspel, improvisatie
 - De leerling kijkt naar theater improvisatie programma's en leert improvisatie termen herkennen en benoemen.
 - De leerling herkent in de scène de handeling of gebeurtenis en het conflict
 - De leerling bekijkt het inleven en spelen van verschillende karakters door anderen.

Opwarming 1:Veraf dichtbij

- Loop door de ruimte en houdt minstens 1 meter afstand van elkaar.
- Leerkracht geeft variaties in tempo aan: gewoon, snel en in slow motion.
- De leerlingen nemen terwijl ze doorlopen nu 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 nu 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.
- Na ongeveer twee minuten stop je het spel en vraagt de leerlingen bij wie ze in de buurt wilden blijven en bij wie veraf.

Opwarming 2:

- Bespreek met de leerlingen naar aanleiding van de hoofddeksels en kledingstukken welke personages erbij kunnen passen.
- Neem zelf een hoedje o.i.d. en vertel met bijpassende stem wie je bent (je personage), hoe je heet, waar je woont, wat je hobby's zijn en waar je vooral helemaal niet van houdt.
- Loop door de ruimte op een manier die niet bij je personage past en een keer op een manier die wel bij je personage past. Laat de leerlingen kijken en vertellen welke manier beter was en waarom dat zo is.

Maken!

Vorbereiding

- Bedenk welk MAAK-leerdoel je wilt benadrukken en wat hiervoor nodig is.
 - Leerlingen kunnen een toneelscène maken met gebruik van theatrale middelen zoals hoofddeksels en kledingstukken.
 - 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.
 - Leerlingen zijn zich bewust van de speelrichting en stemgebruik.
 - Leerlingen kunnen een toneelscène opvoeren voor de klas.

Spel 1 Hoedje

1. Leerlingen zitten in een kring met ogen dicht. De leerkracht legt achter elke leerling een hoofddekseel. De leerlingen pakken hun hoedje en bedenken welk type/personage dat hoedje zou kunnen dragen.
2. Bedenk voor het type:
 - Naam
 - Leeftijd
 - Beroep
 - Hobby
 - Woon- en thuissituatie
 - Wat voor lichaam? Groot, klein, dik, dun?
 - Hoe praat deze persoon?
 - Hoe loopt deze persoon?
3. Als ze de biografie geschreven hebben oefenen ze in de ruimte de manier van lopen en de stem van hun personage.
4. Laat de leerlingen weer terug in de kring zitten.
5. Ieder stelt zijn personage aan de anderen voor zoals de leerkracht dat deed aan het begin van de les.
6. Leg de leerlingen daarna onderstaande spelopdracht (Spel 2 - in het restaurant) uit
7. Maak groepjes van 2 of 3 leerlingen. Iedere leerling onthoudt zijn personage.
8. Leg de leerlingen uit wat speelrichting is, dus niet met je rug naar het publiek spelen, niet elkaar afschermen en richt je geluid/stem naar het publiek. Praat luid en duidelijk, maar behoud wel het karakter van je personage.
9. Geef ze 2 minuten de tijd om spel 2- in het restaurant met hun groepje voor te bereiden, waarbij ze alleen afspreken wie er al zit en wat voor restaurant het is, maar laat ze nog niets uitspelen. Het is belangrijk dat er ruimte voor improvisatie blijft tijdens het presenteren.

Spel 2 In het restaurant

- Een speler A zit als zijn personage uit spel 1 in een restaurant aan een tafeltje.
- Speler B komt als zijn personage binnen en bij gebrek aan een vrij tafeltje moet hij bij speler A gaan zitten. Ze raken in gesprek. Belangrijk is dat je reageert als jouw gekozen personage. En probeer zoveel mogelijk te weten te komen over het personage tegenover je. Een derde speler kan eventueel als ober meedoen (of de leerkracht) om het spel te sturen.

Showtime!

De leerlingen zitten aan één kant van het lokaal als publiek. Richt de rest van het lokaal zo in zodat er voldoende ruimte is om te spelen. Leg vervolgens uit dat het tijdens de presentaties van de scènes, net zo gaat als in het echte theater. Je bent dus stil tijdens het optreden van de ander. Voor vragen en opmerkingen is er na het gespeelde tijd. De scène begint pas als het publiek stil is en de spelers klaar zijn. 'Is het publiek stil? Zijn de spelers er klaar voor? ACTIE!

Als het groepje gespeeld heeft, vraag ze dan om nog even te blijven staan terwijl je aan de leerlingen een aantal vragen stelt die te maken hebben met de opdrachten die aan het spel verbonden waren. (zie reflectie en verwoorden)

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



Als de vorige opdracht goed ging en er nog tijd over is (of op een ander moment als vervolg les) kun je de volgende opdracht met de leerlingen doen.

Extra Opdracht

1. Maak groepjes van 4 à 5 leerlingen.
2. Met dezelfde types/personages als in de vorige oefeningen (of als er tijd is met nieuwe personages) maak je een scène waar bij alle types duidelijk herkenbaar zijn.
3. De leerkracht geeft de ruimte aan waar het zich afspeelt en geeft 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 pittbul, de deftige dame met een chiwawa, een opa met een papagaai etc.) Zijn de personages geïnteresseerd in de andere dieren, of zijn ze er bang voor? Scheppen ze op over hun dier? Waarom zijn ze ziek, of wat mankeert eraan?
- b) In een wachtruimte bij de gate op Schiphol. Er wordt melding gemaakt 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?

10 minuten voorbereiden, dan showtime.

Verwoorden!

Vorbereiding

- Bedenk welk VERWOORD-leerdoel je wilt benadrukken:
 - De leerling kan verschillende speelstijlen onderscheiden en benoemen zoals beschreven in de SLO.
 - De leerling kan de spelkwaliteiten verwoorden van de medespelers en zichzelf zoals, vertelkracht, bewegingskwaliteit, fantasie, improvisatietalent.
 - Leerlingen kunnen spelkwaliteiten verwoorden zoals vertelkracht, bewegingskwaliteit, fantasie en improvisatietalent.
 - De leerling kan benoemen WAT er in de scène gebeurde en waaraan je dat kon merken.
 - De leerling toont respect en waardering voor het spel en de mening van anderen.

Reflectie

- 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 de leerlingen eventueel te beoordelen kun je gebruik maken van de bijlage 3.