

THEATER

T7.1

# Dat zeg ik!



## Opdracht

Maak een scène met een dialoog erin

Groep:	7
Kijken:	10 minuten
Maken:	45 minuten
Verwoorden:	5 minuten
Totale tijdsduur:	60 minuten + tijd extra opdracht

### Materialen:

- *Dialogjes* uit het doosje met kaartjes (of bijlage 12)
- *Situaties* uit het doosje met kaartjes (of bijlage 13)
- instructiefilmpjes [www.cultuurtrain.nl/theater](http://www.cultuurtrain.nl/theater)
  - *Dialoog*
  - optioneel: *Showtime!*

### Spelelementen:

verbaal en non-verbaal, dialoog

## Leerdoelen

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

### KIJKEN (EN LUISTEREN)

De leerlingen herkennen spelelementen zoals tableau vivant, rolspouw, handeling, tijd, ruimte.

De leerlingen luisteren naar een (zelfgemaakt) verhaal.

De leerlingen weten wat een dialoog is.

### MAKEN

De leerlingen kunnen een toneelscène maken met gebruik van dialogen en vaste tekst.

De leerlingen kunnen een scène maken met gebruik van de vijf W's (WIE, WAT, WAAR, WANNEER, WAAROM).

De leerlingen kunnen uit verschillende scènes een groter toneelstuk maken en opvoeren voor publiek.

### VERWOORDEN

De leerlingen geven en ontvangt feedback en geven suggesties hoe de feedback te verwerken in een vervolg spelopdracht.

De leerlingen kunnen een mening geven en formuleren n.a.v. een scène.

De leerlingen maken gebruik bij het bespreken van drama van de volgende begrippen: emotie en spanning, verbaal en non-verbaal, generale en première.

## KIJKEN!

### Voorbereiding

Bedenk welk KIJK- (en LUISTER-)leerdoel je wilt benadrukken.

### Lessuggestie

#### Opwarming 1. follow the leader!

De kinderen slingeren op muziek in een rij door de ruimte waarbij de leerling die voorop loopt dat op een bepaalde manier (huppelend, klappend, hinkelend) doet. Alle anderen doen dat na. Op jouw signaal gaat de voorste leerling naar achteren en de leerling die nu vooroploopt geeft de beweging aan.

Eventueel kun je twee rijen maken die tegelijkertijd slingeren.

#### Opwarming 2. het oneindige verhaal

Laat om de beurt een woord zeggen tot er een kloppende zin ontstaat. Na een kloppende zin zegt de volgende 'Punt'. Dan wordt er weer een nieuwe zin gemaakt. Herhaal dit tot er een verhaal ontstaat.

### Voorbereiding

- Bedenk welk MAAK-leerdoel je wilt benadrukken en wat hiervoor nodig is.
- Zet het instructiefilmpje *Dialoog* klaar op het digibord.
- Leg de *Dialoogjes* klaar. Gebruik hiervoor de blauwe kaartjes uit het doosje (onderdeel van de leerlijn) of bijlage 12.



## MAKEN!

### Instructie

Start instructiefilmpje *Dialog* waarin wordt uitgelegd wat een dialoog en een verhaal zijn. Ook worden de begrippen verbaal en non-verbaal besproken en wordt de eerste opdracht uitgelegd. Hieronder staat kort de uitleg.

#### Opdracht 1. Wachten

1. Speler A speelt dat hij op iets of iemand wacht in een bepaalde ruimte. We weten niet op wie of waarop.
2. Zorg dat de speler ook de ruimte waarin hij/zij zich bevindt goed uitbeeldt en vervolgens met emotie en handelingen laat zien waarop/op wie hij/zij wacht.
3. Als een speler B aan de kant denkt te weten waarop of op wie speler A wacht, mag die in de scène stappen met het denkbeeldige voorwerp of zich als de persoon waarop speler A wacht voordoen.
4. Is het niet goed, dan speelt speler A speler B weer weg en mag de volgende die het denkt te weten instappen.
5. Is het wel goed, dan zegt speler A 'Dank je wel' en is het spel afgelopen.

#### Opdracht 2. Waarom?

1. Maak tweetallen.
2. Geef ieder tweetal een blauw dialoog-kaartje uit het doosje (onderdeel van de leerlijn) of gebruik bijlage 12.
3. Vraag de leerlingen er een emotie bij te bedenken.
4. Laat ze de scène met deze emotie spelen.
5. Let erop dat de leerlingen voldoende de tijd nemen tussen de tekst door om de emotie goed uit te beelden.
  - A: Je begrijpt zeker wel waarvoor ik kom?
  - B: Ja, dat hadden we zo afgesproken.
  - A: Je kunt er nu niet meer onderuit.
  - B: Nee, dat weet ik. Moet ik nu echt?
6. Laat de leerlingen dezelfde scène nog eens spelen met één van de volgende situaties in gedachte en de reden voor de emotie. Gebruik de oranje kaartjes uit het doosje (onderdeel van de leerlijn) of bijlage 13.
  - De politie komt een verdachte thuis ophalen
  - iemand wordt opgehaald om te gaan trouwen
  - iemand gaat op reis, misschien wel emigreren
  - iemand wordt opgehaald om geopereerd te worden
  - iemand gaat een prijs in ontvangst nemen
  - iemand doet mee aan een bokswedstrijd op de kermis
  - iemand doet mee aan een schoonheidswedstrijd
7. Showtime! De leerlingen die niet spelen zijn het publiek en zitten aan een kant van het lokaal. Richt de rest van het lokaal in zodat 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.
8. Na het spelen van een groepje wordt er feedback gegeven (zie VERWOORDEN).

#### Extra Opdracht. Tekst uitschrijven en dialogen maken

Als de vorige opdracht goed ging en er nog tijd over is (of als vervolgles) kun je de volgende opdracht gebruiken:

1. Laat de leerlingen de verhaallijn (wat er gebeurt en de handelingen) van hun gespeelde scène opschrijven.
2. Laat ze vervolgens de dialogen opschrijven zoals ze in de al gespeelde scène gezegd zijn en met meer tekst aanvullen.
3. Laat ze de scène nog eens voor elkaar spelen en zich zoveel mogelijk aan de geschreven tekst houden.

## VERWOORDEN!

### Vorbereiding

Bedenk welk VERWOORD-leerdoel je wilt benadrukken.

### Reflectie

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

- Kon je aan de lichaamstaal (non-verbaal) zien wat de emotie was en waarop iemand wachtte?
- Lukte het om de dialoog uit je hoofd te leren?
- Kon je in spel 2 zien waarom er op een bepaalde manier gespeeld werd? Was het duidelijk wat er aan de hand was?
- Kon je dat zien of ook horen aan de tekst?

### Beoordeling

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