

THEATER

T7.2

# Hoge- lage status!



## Opdracht

Maak een scène waarbij de status verandert

Groep:	7
Kijken:	10 minuten
Maken:	45 minuten
Verwoorden:	5 minuten

### Materialen:

- instructiefilmpjes [www.cultuurtrein.nl/theater](http://www.cultuurtrein.nl/theater)
  - Status
  - optioneel: *Showtime*
- catwalkmuziek [www.cultuurtrein.nl/links](http://www.cultuurtrein.nl/links)

### Spelelementen:

afspreekspel, emoties, samenwerken

## Leerdoelen

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

### KIJKEN (EN LUISTEREN)

De leerlingen hebben kennis van verschillende stijlen en termen zoals: tableau vivant, roloupbouw, tijd, situatie, gebaar, handeling, mimiek en beweging en kunnen deze herkennen en benoemen en gebruiken in eigen spel en dat van anderen.

### MAKEN

De leerlingen leren rollen te spelen met gebruik van hoge- en lage status.

De leerlingen kunnen n.a.v. een thema, een zelfgemaakt, of een bestaand verhaal een groter toneelstuk maken bestaande uit verschillende scènes en kunnen daar persoonlijke keuzes in maken; ze maken zelfstandig afspraken over inhoud, uitwerking en presentatie.

### VERWOORDEN

De leerlingen kunnen feedback geven en ontvangen op de gespeelde scènes.

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

## KIJKEN!

### Vorbereiding

- Bedenk welk KIJK- (en LUISTER-)leerdoel je wilt benadrukken.
- Zet het instructiefilmpje **Status** klaar op het digibord.

### Lessuggestie

Doe in ieder geval opwarming 1.

#### Opwarming 1. Status

Start het instructiefilmpje **Status**, waarin de kenmerken van de hoge en de lage status worden uitgelegd en uitgebeeld. Op de volgende bladzijde staan ze nog een keer kort beschreven. In de instructie worden de leerlingen gevraagd te oefenen met de hoge en de lage status, dit doen ze lopend door het lokaal.



AANTAL KENMERKEN HOGE STATUS	AANTAL KENMERKEN LAGE STATUS
duidelijk hoorbaar	zachte toon
rechttop staan	klein maken, eventueel zitten
voeten naar buiten gedraaid	voeten naar binnen gedraaid
veel ruimte innemen	weinig ruimte innemen
vloeiende bewegingen	geen vloeiende bewegingen
hoofd stilhouden als je praat	hoofd bewegen als je praat
diep in- en uitademen	kort in- en uitademen
lang oogcontact houden	kort oogcontact, dan ogen afwenden en eventueel later weer vluchtig oogcontact

### Opwarming 2. De training

De leerlingen maken tweetallen. De een is de trainer (hoge status) en de ander de leerling (lage status). De trainer geeft de leerling een fysieke warming-up (bijvoorbeeld rennen, verspringen, vijf keer opdrukken, glaasje water halen, enz.). De leerling met de lage status voert de opdrachten uit. Daarna wisselen ze van rol.

### Opwarming 3. De ontmoeting

De leerlingen staan in twee rijen tegenover elkaar waarbij er zoveel mogelijk ruimte tussen de tweetallen is. De ene leerling heeft een hoge status en de andere een lage status. Ze lopen naar elkaar toe en er vindt een ontmoeting plaats. Ze stellen zich voor. Let erop dat de naam hoort bij de status, bijvoorbeeld Truus bij de lage status en Antoinette bij de hoge status. Laat daarna van rol wisselen.

## MAKEN!

### Vorbereiding

- Bedenk welk MAAK-leerdoel je wilt benadrukken en wat hiervoor nodig is.
- Zet de **catwalkmuziek** klaar voor opdracht 1.

### Instructie

#### Opdracht 1. De catwalk

1. Leg kort uit wat de leerlingen moeten spelen: modellen met een hele hoge status, die zich halverwege de catwalk ineens gaan schamen voor hun outfit. Aan het einde van de catwalk doen ze een pose, op de terugweg hebben ze een hele lage status. Als variatie mogen ze zelf iets verzinnen wat halverwege kan gebeuren waardoor ze een lage status krijgen, zoals vallen of moeten niezen.
2. Start de muziek.
3. Iedere leerling komt om de beurt op de catwalk in een hoge status en laat de wisseling naar een lage status zien.
4. Herhaal dit, maar draai de status om: nu zijn ze verlegen modellen die halverwege ineens zelfvertrouwen krijgen door alle positieve aandacht die ze krijgen.
5. Bespreek de opdracht na. Heeft een model of bekend persoon altijd een hoge status?

#### Aandachtspunt:

Het is belangrijk dat de veiligheid van de leerlingen gewaarborgd blijft. Grijp direct in wanneer er opdrachten gegeven worden die de veiligheid van een leerling schaaft.

- Stel eventueel zelf de tweetallen samen.
- Begrens de mogelijkheden m.b.t. de opdrachten die de leerlingen zelf verzinnen.

#### Opdracht 2. Statuswissel

1. Verdeel groep in tweetallen en leg de opdracht uit.
2. Elk groepje bedenkt een scène tussen personen met een natuurlijke hoge en lage status in relatie tot elkaar, zoals
  - ouder en kind
  - docent en leerling
  - beste voetballer ter wereld en een amateur
  - maffiabaas en handlanger
  - koning en bediende
  - beroemdheid en fan
  - rijke voorbijganger en dakloze
3. Laat de leerlingen ook bedenken WAT er gebeurt en WAAR.
4. Laat ze het proberen langzaam op te bouwen, door te werken naar een hoogtepunt (climax) in de scène.
5. Vraag ze ook te bedenken of er een statuswissel zit in de scène.



6. Showtime! De leerlingen zitten aan een kant van het lokaal als publiek. 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 ook 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.
7. De groepjes die geen statuswissel in hun scène hebben, vraag je om de rollen hetzelfde te houden en de statussen om te draaien. Heeft een maffiabaas/beroemdheid/docent altijd een hoge status?
8. Na het spelen van een groepje wordt er feedback gegeven (zie VERWOORDEN).

## VERWOORDEN!

### Vorbereiding

Bedenk welk VERWOORD-leerdoel je wilt benadrukken.

### Reflectie

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

- Hoe voelde het om een hoge-lage status te spelen?
- Welke status speel je het liefst en waarom?
- Zag je een duidelijke climax?
- Waardoor zou de climax nog beter tot zijn recht kunnen komen?

### Beoordeling

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

