

## Les 1: Wie speel ik?

Onderwerp:	Improviseren rondom <b>WIE</b>
Doel:	Leren een rol omzetten in een tableau Leren reageren, improviseren en problemen in spel op te lossen Leren vanuit een rol iets te zeggen
Benodigdheden: <i>Uit de koffer</i>	Gele en rode kaartjes: Inspringspel (wie) les 1
Dramawerkvormen:	Reactiespel Aanbelspel Inspringspel

### Inleiding

#### Opdracht 1: Reactiespel met het accent op rollen

De leerlingen staan verspreid in het lokaal. Op een teken lopen ze kris kras door de ruimte. Laat de leerlingen tijdens het lopen en spelen de aandacht bij zichzelf houden; dat betekent: elkaar niet aanraken en niet praten! Op een teken van u staan ze stil in tableau. Dan geeft u weer een teken en iedereen loopt verder.

Gaat dit goed, dan noemt u één van de onderstaande rollen:

- Koning(in)
- Zanger(es)
- Politie
- Schoolmeester/juf
- Zwerver
- Clown
- Directeur

Iedere leerling reageert hier direct op, door te lopen als die figuur. Wijs de leerlingen erop dat het gaat om snel reageren en niet om origineel zijn; elke interpretatie is goed!

Op een teken van u staan de leerlingen als die figuur in tableau. Vraag de leerlingen ieder voor zich een handeling te bedenken die bij de genoemde rol past. Op een teken laten de leerlingen hun handeling zien. Deze handeling herhalen ze tot u een nieuw teken geeft; dan staan ze weer in tableau die past bij de rol. Hierna loopt iedereen neutraal verder.

Het spel herhaalt zich met de andere rollen.

### Kern

#### Vorbereiding

Dit spel wordt gespeeld met de **gele en rode kaartjes**. Op de kaartjes staat beschreven wie je bent en wat er aan de hand is. Bij elk geel kaartje hoort een bijpassend rood kaartje.

Bijvoorbeeld:

**Geel kaartje:** Je bent een **enthousiaste kapper** die vooral ingewikkelde kapsels wilt knippen. Je wacht vol spanning op een klant en zet vast alles klaar.

**Rood kaartje:** Je bent **klant bij een kapper**. Je hebt dunne sliertige haren. Je zou graag een ander kapsel willen hebben. Als je aan de beurt bent, vertel je hoe je je kapsel wilt hebben.

NB: Wanneer de opdrachten te moeilijk zijn voor uw groep leerlingen, kunnen zij ook alleen de vetgedrukte tekst spelen.

## **Opdracht 2: Inspingspel: Welke rollen horen bij elkaar?**

Zet de stoelen in hoefijzervorm; de open ruimte is het speelveld. Verdeel de gele en rode kaartjes zodanig, dat alle leerlingen een kaartje hebben die bij een andere past. Eén kind met een geel kaartje begint en gaat op het speelveld staan. Hij speelt wat er op zijn kaartje staat beschreven. Zodra een kind met een rood kaartje merkt dat de gespeelde situatie bij zijn kaartje hoort, springt hij in en speelt mee. Zodra de situatie duidelijk is, is het spel afgelopen.

Vraag de toeschouwers van tevoren te letten op:

- Wie heb je gezien?
- Was het duidelijk? Zo niet, hoe kan het anders?
- Hebben de spelers goed samengespeeld? (Zijn ze ingegaan op elkaars ideeën?)

Besprek het spel aan de hand van deze vragen kort na.

Hierna speelt weer een leerling met een geel kaartje en het spel begint opnieuw.

## **Afsluiting**

### **Opdracht 3: Evaluatie vanuit een zelfgekozen rol**

De leerlingen zitten op een stoel in de kring. Vraag de leerlingen ieder voor zich te bedenken wat ze van de les vonden (dit moeten ze even onthouden). Noem de rollen uit opdracht 1 nog een keer op. Laat ieder voor zich een rol uitkiezen, die hij graag wil spelen. Laat de kinderen vanuit hun rol zitten. Geef hierbij aanwijzingen, zoals: hoe kijk je, hoe houd je je armen, zit je rechtop of gebogen, hoe zet je je benen neer, enzovoort. Vanuit hun rol zegt ieder om de beurt kort iets over de les.

## **Extra spelopdracht**

### **Aanbelspel met het accent op rollen**

De leerlingen zitten op een stoel in de kring. Eén kind begint, verzint zelf een rol en zegt: "Als ik dadelijk aanbel, ben ik ....." Hij belt aan bij iemand uit de kring. Deze staat op en probeert meteen te reageren. Degene die aanbelt zet de situatie neer, de ander speelt daar op in.

Bijvoorbeeld: Als de speler die aanbelt zegt: "Ik ben gisteren ook al aan de deur geweest", kan de ander niet zeggen: "Niet waar!". Hij moet inspelen op het gegeven en eventueel een reden aangeven waarom hij er niet was. Als het spel voorbij is, sluit hij de deur en gaan beide spelers weer zitten. Een nieuwe aanbeller staat nu op. Laat het spel in het begin niet langer dan één of twee minuten duren. De bedoeling is dat de kinderen snel reageren, improviseren en kleine problemen oplossen.

Inspringspel

Gele (links) en rode (rechts kaartjes)

<p>Je bent een <b>chagrijnige schoorsteenveger</b> die baalt van zijn werk. Je klimt het dak op en veegt met tegenzin een erg vieze schoorsteen. Pas op dat je niet valt!</p>	<p>Je bent een <b>oude vrouw</b>. De schoorsteenveger komt jouw schoorsteen vegen. Je bent allergisch voor vuil en poetst de hele dag. Er valt roet uit de schoorsteen. Wat doe je nu?</p>
<p>Je bent een <b>zenuwachtige piloot</b>, die z'n eerste vlucht maakt. Je bent bezig de landing voor te bereiden. Je hebt contact met de verkeerstoren.</p>	<p>Je bent een <b>passagier in een vliegtuig</b> en je bent ziek van angst. Je hebt nog nooit gevlogen. Je bent bang voor de landing. In paniek ga je naar de piloot.</p>
<p>Je bent een <b>houthakker</b>. Je hebt opdracht gekregen om een boom weg te halen. Je gaat fanatiek aan de slag.</p>	<p>Je bent een <b>milieu-activist</b>. Je strijdt voor het behoud van de bomen. Je ziet iemand een boom omhakken. Hoe houd je hem tegen?</p>
<p>Je bent een <b>chaotische monteur</b> in een garage. Je repareert een auto. Er zitten nogal wat onderdelen los. Je haalt alles eruit en legt het her en der verspreid. Elk moment kan de klant de auto ophalen.</p>	<p>Je bent een <b>rijke klant van een garage</b>. Je komt je prachtige auto, waar je heel trots op bent, ophalen. Er was gezegd dat hij klaar zou zijn.</p>
<p>Je bent een <b>trotse mannequin</b> en probeert met veel moeite een jurk te passen. Je houdt je adem in, draait voor de spiegel, enzovoort. Deze show wil je per se lopen.</p>	<p>Je bent <b>modeontwerper</b> en ziet een mannequin met veel moeite een jurk passen die jij ontworpen hebt. Je maakt je er kwaad over en wil dat ze de jurk uittrekt.</p>
<p>Je bent een <b>streng badmeester</b>, die een hekel heeft aan zeurende kinderen.</p>	<p>Je bent een <b>kind</b> en gaat voor het eerst naar zwembles. Je bent bang voor water, maar je moet naar zwembles van je moeder.</p>
<p>Je bent een <b>enthousiaste trompetspeler</b>. Binnenkort heb je een belangrijk concert. Daarom studeer je elke dag op je kamer.</p>	<p>Je bent een <b>schrijver</b> en hebt veel rust nodig om je boek af te schrijven. Je buurman speelt alweer op z'n trompet, je wordt er gek van. Kwaad stap je er op af.</p>
<p>Je bent <b>tuinman</b> en je spit een tuin om. Opeens stoot je op iets hards. 'Vast een schat,' denk je. Je wilt niet dat iemand het ziet.</p>	<p>Je bent een <b>nieuwsgierige oude man</b> en je maakt een wandelingetje. Je ziet iemand een tuin ompspitten. Het lijkt alsof hij iets vindt. Jij wilt weten wat het is.</p>
<p>Je bent een <b>fanatieke politieagent</b>. Omdat de verkeerslichten niet werken, moet je het verkeer net de hand regelen. Je laat fietsers altijd erg lang wachten; auto's gaan voor, vind je. Iedereen die een verkeersovertreding maakt, slinger je op de bon.</p>	<p>Je bent een <b>schoolmeester/juf</b>. Je zit op de fiets en hebt ontzettende haast. Je bent al aan de late kant, de leerlingen zitten al op je te wachten. Bij een kruising staat een agent het verkeer te regelen. Je probeert ongezien de kruising over te steken.</p>

LES 1 - WIE BEN IK?

Blad 2

Inspingspel

Gele (links) en rode (rechts kaartjes)

<p>Je bent een <b>onhandige goochelaar</b> in het circus. Je treedt op met je act, maar alles gaat verkeerd. Je bent bang om ontslagen te worden.</p>	<p>Je bent <b>circusdirecteur</b> en ziet dat de goochelaar er weer een puinhoop van maakt. Je grijpt in, maar doet naar het publiek toe alsof het bij de act hoort. Na afloop wil je de goochelaar ontslaan.</p>
<p>Je bent een <b>gemene tandarts</b>, die er stiekem van geniet als patiënten pijn lijden.</p>	<p>Je bent een <b>deftige dame</b> en je hebt ontzettende kiespijn. Je gaat naar de tandarts. Je bent heel zenuwachtig, want je bent bang voor de tandarts.</p>
<p>Je bent een <b>stoere zanger</b> en gaat solliciteren bij een popmuziekband. Helaas heb je net je been gebroken. Je moet nog even wachten voordat je opgeroepen wordt. Je zingt alvast wat om je stembanden soepel te maken.</p>	<p>Je bent een <b>leider van een popmuziekband</b>. Jullie zoeken een nieuwe zanger, die ook lekker kan swingen. Je bent bezig met de sollicitatie. Je roept de kandidaten op en geeft ze verschillende opdrachten.</p>
<p>Je bent <b>t.v.-presentator</b> van het journaal. Je zit al helemaal klaar, want binnen enkele ogenblikken begint de uitzending. Je oefent nog snel even een stukje tekst.</p>	<p>Je bent <b>cameraman/vrouw</b> van het t.v.-journaal. Je merkt dat er iets mis is met je camera. Je raakt in paniek omdat de uitzending binnen enkele ogenblikken gaat beginnen.</p>
<p>Je bent een <b>basketballer</b>. Je bent aan het trainen voor een belangrijke wedstrijd de volgende dag. Je hebt last van een blessure, maar je wilt per se de wedstrijd meespelen.</p>	<p>Je bent <b>trainer van een basketbalteam</b>. Je ziet dat één van de spelers last heeft van een blessure. Je vindt dat hij/zij de volgende dag niet mee kan doen met de wedstrijd.</p>
<p>Je bent een <b>enthousiaste kapper</b> die vooral ingewikkelde kapsels wil knippen. Je wacht vol spanning op een klant en zet vast alles klaar.</p>	<p>Je bent <b>klant bij een kapper</b>. Je hebt dunne sliertige haren. Je zou graag een ander kapsel willen hebben. Als je aan de beurt bent, vertel je hoe je je kapsel wilt hebben.</p>
<p>Je bent een <b>norse bejaarde</b>, die alles zelf wil doen. Je hebt moeite met het tillen van een zware tas. Eigenlijk moet je geholpen worden, maar dat wil je niet.</p>	<p>Je bent een <b>vriendelijke bejaardenverzorg(st)er</b> en ziet een oud iemand worstelen met een zware tas. Je wilt hem/haar helpen.</p>
<p>Je staat <b>model</b> voor een kunstschilder. Vandaag heb je geen zin; je bent moe en je wilt het liefst liggend poseren.</p>	<p>Je bent een <b>arrogante kunstschilder</b> en je schildert vooral modellen. Vandaag wil je vooral acrobatische houdingen schilderen. Je vraagt een grote inzet van het model.</p>