

## Les 3: Waar speelt het zich af?

Onderwerp:	Improviseren rondom <b>WAAR</b>
Doel:	Leren in tableau een ruimte neer te zetten Leren reageren, improviseren en problemen in spel op te lossen Leren een sfeer van een locatie weer te geven, door middel van geluiden
Benodigdheden: <i>Uit de koffer</i>	Witte en grijze kaartjes: Inspingspel (waar) les 3 Beginzinnen (roze) en eindzinnen (lila)
Dramawerkvormen:	Reactiespel Improvisatiespel Inspingspel Geluidenspel

### Inleiding

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

De leerlingen staan verspreid in het lokaal. Op een teken van u lopen ze kris kras door de ruimte. De leerlingen moeten tijdens het lopen de aandacht bij zichzelf houden, dus elkaar niet aanraken en niet praten! Gaat dit goed, dan noemt u één van de onderstaande ruimtes:

- De woestijn
- Het winkelcentrum
- Het oerwoud
- Het paleis
- Het strand
- Het restaurant
- Het station

Iedere leerling reageert hier direct op door zijn eerste associatie met de genoemde ruimte uit te spelen. (Hij speelt dat hij in de ruimte is.) 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 in tableau in de genoemde ruimte. Vraag iedere leerling voor zich een handeling te bedenken die past bij het tableau. Op een teken laten de leerlingen hun handeling zien. Deze handeling herhalen ze tot u een nieuw teken geeft; dan staan ze weer in het tableau. Hierna loopt iedereen neutraal verder. Het spel herhaalt zich met de andere ruimtes.

### Kern

#### Vorbereiding

De stoelen staan in hoefijzer vorm, de open ruimte is het speelveld. Dit spel wordt gespeeld met de **witte en grijze kaartjes**. Op de kaartjes staat beschreven waar de speler zich bevindt en wat er aan de hand is. Bij elk wit kaartje hoort een bijpassend grijs kaartje.

Bijvoorbeeld:

**Wit kaartje:** Je loopt in de **woestijn** en hebt ontzettende dorst.

**Zwart kaartje:** Je hebt een cola standje midden in de **woestijn**.

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

### **Opdracht 2: Inspringspel met het accent op omgeving**

Verdeel de witte en grijze kaartjes zodanig, dat alle leerlingen een kaartje hebben die bij een andere past. Eén leerling met een wit kaartje begint. Hij speelt wat er op zijn kaartje staat. Zodra een kind met een grijs 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:

- Waar speelde de situatie zich af?
- Was dat duidelijk? Zo niet, hoe kan het anders?
- Hoe was het samenspel van de spelers?

Bespreek ieder spel aan de hand van deze vragen kort na.

## **Afsluiting**

### **Opdracht 3: Geluidenspel met het accent op omgeving**

De leerlingen zitten in de kring. Vraag één leerling de gang op te gaan. Spreek dan met de andere leerlingen een omgeving af.

Bijvoorbeeld: het oerwoud, de markt, concertgebouw, enzovoort.

Bespreek met de leerlingen welke geluiden je in die omgeving hoort. Spreek af wie welk geluid gaat maken. Haal dan de leerling van de gang en laat hem in het midden van de kring staan, met z'n ogen dicht. Op een teken maakt iedereen het afgesproken geluid.

Indien nodig geeft u de kring aanwijzingen als: harder, zachter, enzovoort.

Laat de leerling in het midden na afloop vertellen waar hij zich bevond.

Besteed in de nabespreking aandacht aan hoe de sfeer van de omgeving eventueel nog beter op te roepen is. Hierna kunt u een andere leerling de gang opsturen en een nieuwe omgeving afspreken.

**Variatie:** Laat de leerlingen de geluiden improviseren in plaats van deze van tevoren af te spreken. Wat is er aan de hand?

## **Extra spelopdracht**

### **Improvisatiespel: Een bankje in het park**

De stoelen staan in hoefijzervorm, de open ruimte is het speelveld. Maak op het speelveld een bankje van twee stoelen. De situatie speelt zich af op een bankje in het park.

Geef twee spelers ieder een kaartje, waarvan één met een beginzin (roze) en één met een eindzin (lila). De spelers bedenken ieder voor zich naar aanleiding van hun zin wie ze zijn en wat er aan de hand is.

De spelers mogen elkaars zinnen niet zien. Het spel kan op verschillende manieren beginnen:

- Degene met de beginzin gaat op het bankje zitten. De andere speler komt aangelopen; deze heeft de eindzin.
- Degene met de eindzin gaat op het bankje zitten en de ander (met beginzin) komt aanlopen.
- Ze komen tegelijk op.
- Ze zitten beiden al op het bankje.

Vraag de toeschouwers tijdens het spel te letten op:

- Wie heb je gezien?
- Wat was er aan de hand?
- Hoe zijn de zinnen gebruikt? Klopte dat?
- Hoe werd er samengespeeld?

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

Hierna speelt een nieuw tweetal een situatie op het bankje in het park.

### Les 3 - WAAR SPEELT HET ZICH AF?

Beginzinnen (roze; links) en eindzinnen (lila; rechts)

Daar ligt je bril, maar de glazen zijn weg.	Kunt u mij even helpen?
Joke is ziek. Jij moet haar plaats maar innemen.	Wat een stank hier!
Twintig jaar geleden zag het er hier heel anders uit.	Ik weet het ook niet meer hoor!
Hè, hè, was me dat even rennen.	Dat is echt ongelooflijk!
Ik voel me helemaal niet goed.	En dit is mijn laatste woord hierover.
Mag ik een handtekening van u?	Dat mij dat nou moest overkomen.
Ik wil ook een paard hebben.	Ik heb in tijden niet zo gelachen!
Dit is wel privé gebied.	Oh jee, er schiet me ineens wat te binnen.
Dat is echt te gek!	Nee, nee en nog eens nee!
Kijk me eens aan.	..... maar Louise, het vliegtuig vertrekt zo!
Ik moet vanavond in Rusland zijn.	..... maar deze agent was echt.
Ken ik u niet ergens van?	..... en nou wil ik naar huis.
Dat was lekker, joh!	Het was een oorverdovend lawaai.

### Les 3 - WAAR SPEELT HET ZICH AF?

Blad 1

Inspringspel

Witte (links) en grijze (rechts) kaartjes

<p>Je maakt op de <b>markt</b> reclame voor een nieuw product.</p>	<p>Je loopt op de <b>markt</b> en hoort iemand een nieuw product aanprijzen. Je gelooft het verhaal niet en stelt lastige vragen.</p>
<p>Je geeft als gids een rondleiding in een <b>onderaardse grot</b>. Je loopt voorop en zet er flink de pas in; je houdt niet van treuzelen.</p>	<p>Je krijgt een rondleiding in een <b>grot</b>. Je kan het tempo niet bij benen en raakt de groep kwijt. Je ziet niets en roept om hulp.</p>
<p>Je gaat een dagje naar het <b>strand</b>. Je gaat lekker liggen zonnen. Je zet je walkman op; je wil niet gestoord worden.</p>	<p>Je gaat naar het <b>strand</b> om wat mensen te ontmoeten. Naast de eerste de beste ga je liggen. Op allerlei manieren probeer je in contact te komen.</p>
<p>Je bent in het <b>bos</b> aan het jagen. Achter een boom zie je een haas zitten. Je richt je geweer en schiet.</p>	<p>Je bent boswachter. Als je je ronde in het <b>bos</b> doet, zie je een jager. Je betrapt hem op heterdaad.</p>
<p>Je ligt in het <b>ziekenhuis</b>. Je bent heel misselijk en voelt je heel zielig. Je probeert je medicijnen in te nemen, maar het lukt je echt niet.</p>	<p>Je bent verple(e)g(st)er in het <b>ziekenhuis</b>. Je moet er op letten dat een patiënt zijn medicijnen inneemt. Je vindt de patiënt een aansteller.</p>
<p>Je zit in je nieuwe pak in een <b>restaurant</b> en bestudeert de menukaart. Je bestelt soep bij de ober.</p>	<p>Je bent ober in een <b>restaurant</b> en brengt soep naar een klant. Terwijl je hem neerzet, mors je over de klant z'n broek.</p>
<p>Je staat op het <b>station</b>. Elk moment kan de trein komen. Je hebt een belangrijke afspraak, waar je echt op tijd moet zijn.</p>	<p>Je bent een buitenlandse toerist en staat op het <b>station</b>. Je snapt niets van de borden. Je vraagt iemand jou te helpen. Je laat je niet gemakkelijk afschepen.</p>
<p>Je loopt 's avonds laat door een <b>park</b>. Je voelt je niet op je gemak. Je loopt snel en wil met niemand praten.</p>	<p>Je loopt 's avonds laat door een <b>park</b>. Je bent de weg kwijt en vraagt aan iemand de weg.</p>
<p>Je bent je elftal aan het trainen op het <b>voetbalveld</b>. Je haalt een slechte speler uit het spel.</p>	<p>Je bent vader/moeder en staat op het <b>voetbalveld</b> naar je zoon te kijken. Hij wordt uit het spel gehaald. Je bent kwaad op de trainer en spreekt hem aan.</p>

Les 3 - WAAR SPEELT HET ZICH AF?

Blad 2

Inspingspel

Witte (links) en grijze (rechts) kaartjes

<p>Na veel moeite heb je je tent neergezet op een <b>camping</b>. Eindelijk zit je en kun je uitrusten. Je geniet ervan.</p>	<p>Je komt net aan op de <b>camping</b>. Je hebt nog nooit een tent opgezet. Je vraagt je burens om hulp.</p>
<p>Je bent juf/meester op <b>school</b>. De leerlingen komen steeds later in de les. Je pikt het niet langer. Vanaf nu moet iedereen die te laat komt, direct naar de directeur.</p>	<p>Je bent een leerling en komt te laat de <b>klas</b> binnen. Je komt nooit te laat en je hebt een goede reden.</p>
<p>Je werkt in een <b>dierenwinkel</b>. Je zet net tien nieuwe ratten in een hok.</p>	<p>Je bent van het dierenbevrijdingsfront. Je komt in een <b>dierenwinkel</b> en ziet iemand ratten in een veel te klein hok stoppen.</p>
<p>Je loopt in de <b>woestijn</b> en hebt ontzettende dorst.</p>	<p>Je hebt een cola-standje midden in de <b>woestijn</b>.</p>
<p>Je bent een agent die in een <b>drukke straat</b> aan het werk is. Er staat een auto fout geparkeerd. Je schrijft een bon uit.</p>	<p>Je hebt je auto in een <b>drukke straat</b> geparkeerd. Hij staat op een plek waar het niet mag. Als je bij je auto komt, zie je een agent een bon uitschrijven. Je hebt 101 excuses om maar geen bon te krijgen.</p>
<p>Je bent net geland op een vreemde <b>planeet</b>. Gewichtloos loop je over de planeet.</p>	<p>Je bent een buitenaards wezen en je ziet een vreemde op je <b>planeet</b> lopen. In je eigen taal maak je kennis met hem.</p>