

Drama

Vak: Muzische vorming: drama

Lesonderwerp: Improviseren.

Doelen:

(VVKBaO)

Eindtermen:

Muzische opvoeding

Algemeen:

De leerlingen kunnen:

6.3 genieten van het muzisch handelen waardoor hun expressiemogelijkheden verruimen.

6.4 vertrouwen op hun eigen expressiemogelijkheden en durven hun creatieve uitingen tonen.

6.5 respect betonen voor uitingen van leeftijdgenoten, behorend tot eigen en andere culturen.

Dramatisch spel:

De leerlingen kunnen:

3.5 ervaringen, gevoelens, ideeën, fantasieën, ... uiten in spel.

3.6 een aan de speelsituatie aangepaste en aangename spreektechniek ontwikkelen (articulatie, adembeheersing, tempo, toonhoogte) en verschillende verbale en non-verbale spelvormen improviseren.

Leerplandoelen:

Muzische opvoeding

Dramatisch spel:

1 Kinderen kunnen de wijze waarop een dramatisch spel tot stand komt herkennen en beschouwen.

Dat houdt in dat ze:

1.5 de wezenlijke aspecten van dramatisch spel ervaren:

- rol en handeling
- tijd en ruimte
- motieven en gevoelens

2 Kinderen genieten van dramatisch spel.



Dat houdt in dat ze:

- 2.1 genieten van het muzisch handelen waardoor ze hun expressiemogelijkheden verruimen.
- 2.3 openstaan voor en plezier beleven aan de nieuwe dingen die ze in hun omgeving ontdekken als inspiratiebron voor hun dramatisch spel.
- 2.5 plezier beleven aan en genieten van zelf spelen en samenspelen met anderen.
- 2.6 plezier vinden in een presentatie voor 'publiek'.

4 Kinderen brengen waardering op voor het dramatisch spel van anderen.

Dat houdt in dat ze:

- 4.1 waardering opbrengen voor de manier waarop een bepaald idee of personage, een bepaalde gebeurtenis of omstandigheid wordt gedramatiseerd.
- 4.3 respect betonen voor het dramatisch spel van leeftijdgenoten, behorend tot eigen en andere culturen.

6 Kinderen leven zich in een personage in.

Dat houdt in dat ze:

- 6.1 zich inleven in een personage uit de werkelijkheid en dat al spelend vorm geven.
- 6.6 verbale en non-verbale spelvormen toepassen of improviseren.
- 6.8 ervoor zorgen dat het dramatisch spel altijd een doe-alsof-situatie blijft.

7 Kinderen ontwikkelen hun speeldurf.

Dat houdt in dat ze:

- 7.1 eigen uitdrukkingsmogelijkheden en beperkingen ervaren om zich dramatisch-expressief te uiten.
- 7.2 lichamelijke en psychische gêne overwinnen.
- 7.3 durven improviseren door in te spelen op onvoorziene situaties.
- 7.5 iets met zelfvertrouwen spelen, met of zonder publiek.

Creatieve doelen:

De lln durven improviseren vanuit een opgelegd personage en respecteren daarbij de emoties en het karakter van het personage.

Leerinhoud:

- improviseren
- emoties, karaktereigenschappen, kenmerken van dieren



Lesverloop:

Fase 1: Inleiding.

Hou een klasgesprek over welke dieren de lln in Planckendael hebben gezien. Heb hierbij vooral aandacht voor de kenmerken en karaktereigenschappen van de dieren.

Laat leerlingen die willen een zelfgekozen dier uitbeelden voor de klas en bespreek waarom een dier op een bepaalde manier uitgebeeld wordt.

Fase 2: Een personage uitbeelden.

Laat de lln in duo's uitproberen hoe ze (gekende) dieren kunnen 'spelen'.

Laat hen hierbij vooral aandacht besteden aan het stemgebruik, de lichaamshouding en de mimiek.

Help lln die vastzitten door eventueel zelf een dier te spelen of ideeën aan te reiken.

Fase 3: Improviseren.

Laat de lln in groepjes van maximum 6 samenwerken.

Alle lln krijgen een ingebeeld of afgebakende (bijvoorbeeld met tape) kooi.

Geef elk groepje een stapeltje met personagekaarten.

De personagekaarten worden met de rug naar boven op de grond gelegd. Op elke kaart staan er een afbeelding van een dier en enkele kenmerken/karaktertrekken van het dier.

Elke ll gaat in zijn 'kooi' staan. Alle lln nemen een personagekaart. Om de beurt mogen de lln in een kooi bij een andere ll gaan staan. In dit vak gaan ze met elkaar in dialoog door een aantal zinnen te zeggen die passen bij het dier op hun personagekaart, op een manier die past bij het karakter/de kenmerken van het dier. Ze moeten tijdens de dialoog elk minimum 2 en maximum 4 zinnen zeggen. Dan gaat de ll die eerst in het vak stond op zijn beurt een ander vak binnen en begint een dialoog met het 'dier' dat daar staat enzovoort. Hierbij zorgen ze ervoor dat ze altijd iemand kiezen die nog niet aan de beurt is geweest. De lln gaan na de dialoog altijd terug in hun eigen 'kooi' staan.

Je kan de lln de opdrachtenkaart (zie bijlage) laten gebruiken bij het uitvoeren van de opdracht.

Je kan deze opdracht nog eens laten herhalen zonder de personagekaarten. Zo kunnen de lln zelf een dier kiezen op voorwaarde dat ze de kenmerken/karaktereigenschappen van dat dier goed kennen.

Fase 4: Toonmoment.

Laat de lln die dit willen hun dialoge voor de klas brengen.

Verplicht de lln hier niet toe!



Blik met de lln even terug op de opdracht met de evaluatiekaart (zie bijlage).
Laat de lln die dit willen kort toelichten wat ze moeilijk vonden en wat er al goed ging.

Mogelijke vragen:

- Kon je alle dieren/kenmerken/eigenschappen even goed 'spelen' ?
Verklaar.
- Was het moeilijk om een dialoog te bedenken ?
- ...

Didactisch materiaal:

- personagekaarten per groepje
- eventueel tape om de kooien af te bakenen
- 1 opdrachtenkaart per groepje

Bronnen:

geen

Bordplan:

geen

Bijlage:

- personagekaarten
- opdrachtenkaart
- evaluatiekaart

