



METHODIEK THEATER EN TAAL

Een project van
Mooi Werk en Rozet

 **mooi werk**



ROZET
ontmoet
ontdek
ontwikkel



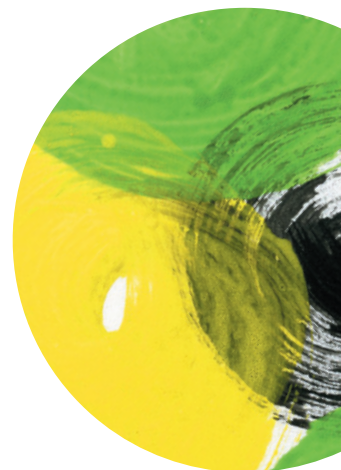
INHOUDSOPGAVE

Voorwoord Mooi Werk	1
Inleiding	2
Viertakt van Verhallen	3
De methodiek Theater en Taal	4

WERKWIJZE GROEP 1/2/3	6
Doelen	6
Vorbewerken	7
Semantiseren	8
Consolideren	9
Controleren	12
Commando-spel	12

WERKWIJZE GROEP 4/5/6	14
Doelen	14
Vorbewerken	15
Semantiseren	16
Consolideren	17
Controleren	19
Uitbeeld-spel	19

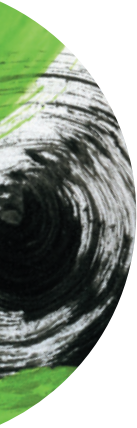
WERKWIJZE GROEP 7/8	22
Doelen	22
Semantiseren	23
Consolideren	24
Controleren	27
Inspringspel 'Het bankje'	27





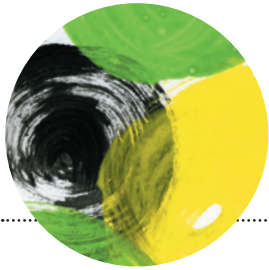
VOORWOORD

Mooi Werk



In het kader van de landelijke regeling Cultuureducatie met Kwaliteit (CmK), begeleidt Mooi Werk, basisscholen in Schiedam op het gebied van cultuuronderwijs. Doel is om cultuuronderwijs een vaste plek te geven in het curriculum. De vraag van de school staat daarbij centraal. Van daaruit wordt gezocht naar manieren waarop kunst- en cultuureducatie kan zorgen voor verrijking en verdieping van het bestaande onderwijs. De methodiek Theater en Taal is daar een goed voorbeeld van. De methodiek is in de eerste projectperiode (2013–2016) ontwikkeld op IBS Ababil, een Islamitische basisschool in Schiedam. Theaterdocent Nataschenka le Clercq ontwikkelde daar in opdracht van Mooi Werk een werkwijze die de leerkracht handvatten biedt om theater te koppelen aan het woordenschat-onderwijs. De methodiek is in samenwerking met Rozet Onderwijs in Arnhem verder aangescherpt en gekoppeld aan de viertakt van Verhallen. De methodiek is bruikbaar voor alle scholen die hun leerlingen ervaringsgericht taalonderwijs willen aanbieden. De methodiek kon ontwikkeld worden dankzij bijdragen van het Fonds voor Cultuurparticipatie, de gemeente Schiedam en de gemeente Arnhem.

Erik van Duijvenbode
Projectleider CMK
Mooi Werk



INLEIDING

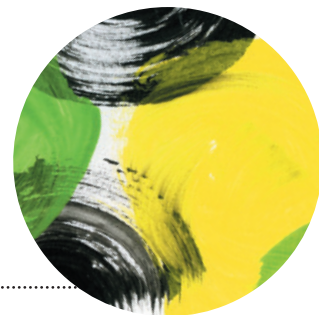
Theater is als kunstvorm gestoeld op het vertellen van verhalen en het uitdrukken van emoties. Dit gebeurt via mimiek en beweging, en via stem en taal. Theater gaat om verbale en non-verbale communicatie. Het werken met theater binnen het primair onderwijs, is daardoor onlosmakelijk verbonden met de ontwikkeling van de spreek- en taalvaardigheden van de leerling.

De methodiek Theater en Taal heeft als doel om op een actieve, speelse en efficiënte manier te werken aan de uitbreiding van de woordenschat. Want het spreekt vanzelf dat je je woordenschat niet alleen vergroot achter je tafel in de klas, maar vooral door woorden te ervaren. En wanneer een leerling de mogelijkheid krijgt om nieuwe woorden actief toe te passen in een waardevolle en betekenisvolle spelsituatie, zullen deze woorden en hun betekenis sneller en effectiever eigen gemaakt worden.

De methodiek Theater en Taal bestaat uit het inzetten van theater in de verschillende fases van het veelgebruikte didactische model de VIERTAKT VAN VERHALLEN. Daarbij biedt de methodiek Theater en Taal de mogelijkheid om nauw aan te sluiten op de door de school gebruikte woordenschatmethode. Dit kan de leerkracht doen door thema's en woorden uit deze methode als uitgangspunt te nemen.

De methodiek Theater en Taal vormt daarmee een bruikbaar handvat om het bestaande woordenschat-onderwijs te verrijken en te verdiepen.





DE VIERTAKT VAN VERHALLEN

DE VIERTAKT VAN VERHALLEN IS EEN STRATEGIE OM NIEUWE WOORDEN AAN TE LEREN, EN WERKT VOLGENS VIER FASES:

- › VOORBEWERKEN
- › SEMANTISEREN
- › CONSOLIDEREN
- › CONTROLEREN

VOORBEWERKEN

Tijdens het voorbereken wordt de voorkennis wordt geactiveerd en de leerkracht zorgt ervoor dat de leerlingen betrokken raken bij het onderwerp. Leerlingen hebben het aan te leren woord misschien al wel eens gehoord, maar ze weten nog niet precies wat het is of betekent. De leerkracht zorgt ervoor dat de leerlingen verbindingen leggen binnen hun woordenschatnetwerk, zodat het nieuwe woord kan worden aangeleerd.

SEMANTISEREN

Tijdens het semantiseren wordt de betekenis van het nieuw te leren woord verder verduidelijkt.

DAT DOET DE LEERKRACHT MET BEHULP VAN DE DRIE 'UITJES':

- › UITBEELDEN (GEBAREN, AANWIJZEN, VOORDOEN, UITSPELEN, LATEN ERVAREN)
- › UITLEGGEN (VERTELLEN, VERDUIDELIJKEN)
- › UITBREIDEN (KOPPELEN AAN ANDERE WOORDEN DIE VERBINDING HEBBEN MET HET AAN TE LEREN WOORD)

CONSOLIDEREN

Consolideren heeft als taak de leerlingen het woord te laten onthouden. De nieuwe woorden worden ingeoefend en krijgen een plekje in het geheugen en woordennetwerk. De leerkracht zorgt ervoor dat de nieuwe woorden in verschillende contexten terugkomen, en laat de leerlingen met de nieuwe woorden en hun betekenis oefenen.

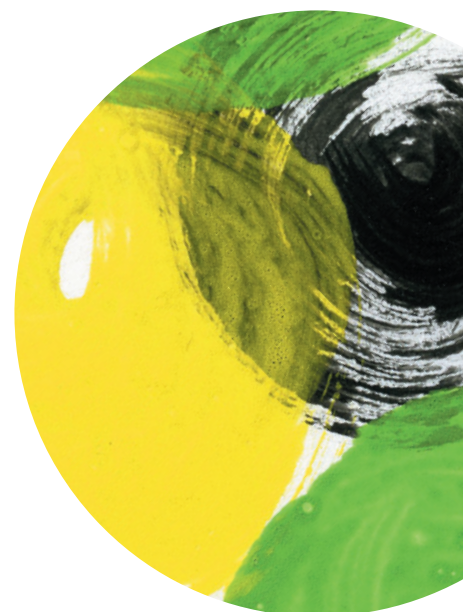
BIJVOORBEELD:

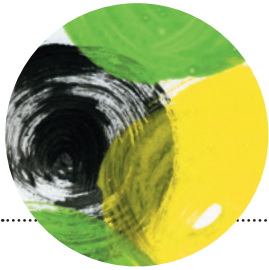
- › DOOR DE WOORDEN TE (LATEN) GEBRUIKEN IN EEN ZIN
- › DOOR SPELLETJES WAARIN DE WOORDEN GEBRUIKT WORDEN, ZOWEL PASSIEF ALS ACTIEF
- › DOOR HET NASPELEN VAN EEN VERHAAL
- › DOOR HET (LATEN) VOEREN VAN GESPREKKEN

CONTROLEREN

Controleren is nagaan of de woorden en de behandelde betekenissen verworven zijn. Om te weten of de kinderen de woorden ook werkelijk onthouden hebben, voert de leerkracht observaties uit. Daarnaast geeft de leerkracht controle-opdrachten. Dit kan bijvoorbeeld bij gesprekken aan de hand van de woordmuur of de thematafel.

De bovengenoemde fases zijn niet altijd strikt van elkaar gescheiden, en lopen vaak deels in elkaar over, of worden indien nodig herhaald.





DE METHODIEK THEATER EN TAAL

Theater laat zich gemakkelijk inzetten in de verschillende fases van de Viertakt-strategie. Het kan ingezet worden om de aandacht en interesse van de leerling te wekken, het woord te verduidelijken, en het woord te laten ervaren. Theater biedt ook de mogelijkheid om de context te scheppen waarin het woord actief gebruikt kan worden. Die context kan gevormd worden door het bedenken en spelen van een scène. Daarbij vormt het actuele thema uit de woordenschatmethode het uitgangspunt. Bij het nabespreken van een scène, zoom je verder in op de betekenis en het gebruik van het woord.

De ruggengraat van de methodiek Theater en Taal wordt gevormd door het proces van het bedenken en spelen van scènes. De methodiek richt zich voor- namelijk op hoe de leerkracht dit proces kan opstarten en begeleiden.

Verder geeft de methodiek enkele voorbeelden van andere theaterwerkvormen die in de verschillende fases van de Viertakt ingezet kunnen worden. Daarnaast zijn er uiteraard nog veel meer theaterwerkvormen die zich er uitstekend voor lenen om ingezet te worden ten behoeve van het woordenschatonderwijs. Aanvullende werkvormen kunnen door trainers, scholen en leerkrachten zelf worden toegevoegd. Daarvoor is de bijlage 'Werkvormen Theater en Taal', waarbij je werkvormen die je wilt inzetten, aan de hand van een sjabloon beschrijft. Categoriseer de oefeningen daarbij naar fase van de Viertakt, zodat de oefeningen doelmatig ingezet, en eventueel aangescherpt kunnen worden.

Bij de uitwerking van de methodiek en de daaraan gekoppelde doelen, is gekozen voor een onderverdeling in:

- › groep 1 t/m 3
- › groep 4 t/m 6
- › groep 7/8

Toelichting op de werkwijze in iedere bouw staat op zich.

Uitleg van werkwijze en oefeningen zullen dus soms deels herhaald worden.

Bij iedere bouw zullen de doelen vermeld worden. Ruwweg ontwikkelt de leerlijn theater zich van het spelenderwijs kennismaken met theater, tot het zelf bedenken, spelen en presenteren van meerdere opeenvolgende scènes.

De methodiek Theater en Taal volgt daarbij:

- › Tule leerlijn Nederlands, kerndoel 12
- › Tule leerlijn Kunstzinnige oriëntatie, kerndoel 54 (taal en spel)



INLEIDING



WERKWIJZE

GROEP 1/2/3

DOELEN

- BEHEERSEN VAN EEN BASISWOORDENSCHAT
- NIEUWE WOORDBETEKENISSEN UIT VERHALEN AFLEIDEN
- WOORDEN ACTIEF LEREN GEBRUIKEN
- SPELENDERWIJS KENNISMAKEN MET DE SPEL-ELEMENTEN WIE-WAAR-WAT
- LEREN REKENING TE HOUDEN MET ELKAAR IN SPEL, AANGESTUURD DOOR DE LEERKRACHT

Er wordt gewerkt aan spel op basis van betekenisvolle eenvoudige situaties, rollen en verhalen, voortkomend uit de thema's van de op school gebruikte woorden-schatmethode. Bij deze doelgroep ligt het accent op beweging.

Jonge leerlingen zijn vaak erg leerkrachtgericht. Als leerkracht zal je tijdens theater-oefeningen dus actief meedoen, aansturen en begeleiden.

In de loop van groep 3 kunnen de leerlingen in duo's of trio's zelfstandig aan het werk, aan de hand van een duidelijk gekaderde opdracht.



VOORBEBEWERKEN

In deze fase worden de nieuwe woorden aangeboden, en/of het thema geïntroduceerd. Belangrijk daarbij is, dat de leerling nieuwsgierig gemaakt wordt en betrokken raakt. Theater kun je hierbij inzetten door het nieuwe thema en de te leren woorden te gebruiken in een scène, bijvoorbeeld als 'leraar in rol'.

Je kunt de nieuwsgierigheid van de leerlingen ook prikkelen door één of meerdere voorwerpen mee te nemen, eventueel in combinatie met de werkvorm 'leraar in rol'.

LERAAR IN ROL/ GEBRUIK VAN VOORWERPEN:

Voor de werkvorm 'leraar in rol' stap je in een rol, of in een spelsituatie. Je maakt daarbij gebruik van je stem, je mimiek en je fysiek. Eventueel wordt er gebruik gemaakt van voorwerpen. Maak in de spelsituatie gebruik van de te leren woorden, en daaraan gekoppelde woorden.

BIJVOORBEELD

TE BEHANDELEN WOORDEN:

IN HET ECHT
DOEN ALSOF
KONING, KONINGIN
TROON
DEFTIG
KABOUTER.

De leerkracht komt met een koffer de kring in. Het is een verkleedkoffer. In de koffer zitten allemaal attributen waarmee je een rol kunt spelen.

DE LEERKRACHT ZEGT:

'Kijk eens wat ik in het magazijn vond? Het is een verkleedkoffer. Laten we gaan kijken wat er allemaal inzit.'

De leerkracht laat de attributen zien, bijvoorbeeld een kroon, een politiepet, een kaboutermuts, een masker, etc.

'Hiermee kan ik doen alsof ik iemand anders ben. In het echt ben ik een juf/meester, maar als ik de kroon opzet,

kan ik doen alsof ik een koning(-in) ben. Een koning(-in) is heel sjiek, heel deftig. Kijk, zo loop ik heel deftig. En ik heb niet een gewone stoel, ik heb een troon. Dat is een stoel speciaal voor een koning of koningin. Kijk, ik ga zitten op mijn troon.'

De leerkracht gaat zitten, staan, lopen, bewegen en praten als een koning(-in). Zet de kroon weer af.

'Wat zit er nog meer in de koffer? Ah, een rode puntmuts. Wie draagt er zo'n muts? Een kabouter? Wat is een kabouter? Hoe loopt hij? Zal ik doen alsof ik een kabouter ben?'

Etc.

Realiseer je dat non-verbale communicatie even belangrijk is als verbale communicatie. Met andere woorden: het gaat er niet alleen om wát je zegt, maar vooral ook hóe.

Je kunt vanuit de oefening 'leraar in rol', de leerlingen laten meespelen. (Zie daarvoor: 'Geleide fantasie' in de stap 'consolideren')



SEMANTISEREN

Tijdens deze stap worden de nieuw te leren woorden verder verduidelijkt door middel van uitleggen, uitbeelden en/of uitbreiden. Dit kan bijvoorbeeld door middel van de oefening Voordoen/Nadoen, waarin je nieuwe woorden, en daaraan gelinkte woorden, uitbeeldt in een imitatie-spel.

Een levende 'praatplaat' maak je, door met de leerlingen een 'tableau vivant' te maken, uitgaande van de te leren woorden.

VOORDOEN/NADOEN:

- › MAAK MET DE LEERLINGEN EEN KRING.
- › MAAK EEN BEWEGING EN EEN BIJPASSEND GELUID.
- › DE LEERLINGEN DOEN DIT DAARNA, MET Z'N ALLEN TEGELIJK, NA.

Gebruik in de oefening de nieuw te leren woorden, en ondersteun of verduidelijk deze woorden door een passende beweging. Maak ook gebruik van woorden die aan het te leren woord gelinkt zijn, en van het thema waarbinnen deze woorden vallen, en associeer daarop verder. Ook kun je gebruik maken van bewegingen en geluiden die met dat woord te maken hebben.

BIJVOORBEELD:

HET TE LEREN WOORD IS 'KAMPVUUR'.

VLAMMEN, WARM, BRANDEN, HEET, ZIJN WOORDEN DIE DAARAAN GELINKT ZIJN.
BEWEGINGEN EN GELUIDEN DIE ERMEE TE MAKEN HEBBEN ZIJN: EEN LUCIFER AANSTEKEN, HET VUUR AANBLAZEN, JE HANDEN WARMEN, JE HANDEN BRANDEN, ETC.

AANDACHTSPUNTEN:

- › Maak het woord plus de beweging steeds ongeveer even lang, zodat er een ritmisch geheel ontstaat.
- › Bespreek eventueel na afloop met de groep na over hun ervaringen: wat is er allemaal in de oefening voorbijgekomen?
- › Wanneer één van de leerlingen de aangever is in plaats van de leerkracht, let er dan op dat de leerling

niet of weinig woorden gebruikt, en dat de leerling tijdens het voordoen op zijn plaats in de kring blijft staan.

TABLEAU VIVANT

Tableau Vivant betekent letterlijk: levend schilderij. Tableaus beelden een plaats of een gebeurtenis uit door middel van stilstaande spelers. Met hun houding, hun gezichtsuitdrukking, en hun plaats op het speelveld maken zij duidelijk waar ze zijn en wat er aan de hand is. Er zijn vaak meerdere spelers nodig om de plaats of de gebeurtenis duidelijk uit te beelden. Het tableau is, net als een praatplaat, aanleiding tot het gebruiken van de nieuw te leren woorden en woorden die daarmee samenhangen.

- › Bepaal vanuit het thema en de te leren woorden een plaats of een gebeurtenis, bijvoorbeeld: het schoolplein, het zwembad, de intocht van sinterklaas, een verjaardag.
- › Vraag een leerling om als eerste een stilstaand beeld te maken dat (een deel van) de gekozen plaats/ gebeurtenis uitbeeldt.
- › Stel vragen: is het duidelijk wat deze leerling uit beeldt? Waaraan zie je dat? Hoe zou het duidelijker kunnen? Wat zouden we nog aan het tableau kunnen toevoegen?
- › Laat zo enkele leerlingen samen een tableau maken.
- › Blijf tussentijds vragen stellen en gebruik daarbij de te leren woorden.
- › Laat het tableau op een afgesproken teken eventjes tot leven komen: de leerlingen mogen bewegen en geluid maken op een manier die bij hun rol past. Op een afgesproken teken bevriezen de leerlingen weer (en is er een nieuw tableau te zien)

CONSOLIDEREN

Het consolideren is bedoeld om de leerling het woord te laten onthouden. De leerling krijgt de mogelijkheid om de nieuwe woorden toe te passen binnen een betekenisvolle context. Binnen het vak theater kan deze context gevormd worden door een spelsituatie, ofwel: een scène. Door het bedenken van, het spelen van, het kijken naar en het nabespreken van een scène, wordt de woordkennis verdiept.

Leerlingen uit de groepen 1/2 zijn nog erg leerkracht-gericht, en hebben doorgaans nog moeite met zelfstandig werken. Daarom worden de scènes meestal groepsgewijs uitgespeeld, bijvoorbeeld door middel van de werkvorm 'geleide fantasie'.

Gedurende groep 3 kan een begin gemaakt worden met het zelfstandig werken aan (eenvoudige) scènes.

GELEIDE FANTASIE

Een geleide fantasie, ofwel een meespeelverhaal, is een spelvorm waarbij de leerlingen allemaal tegelijk een verhaal uitbeelden, terwijl de leerkracht het verhaal vertelt. Met de manier waarop je vertelt, kun je de groep sturen.

JE KUNT OOK VANUIT 'LERAAR IN ROL' MET DE LEERLINGEN MEESPELEN. DAN SPEEL JE EEN ANDERE ROL DAN DE LEERLINGEN, BIJVOORBEELD:

DE BOSWACHTER,
EN NEEM JE DE LEERLINGEN MEE VOOR EEN WANDELING
DOOR HET BOS.

Laat het verhaal dat je vertelt voortkomen uit het actuele thema en de nieuw aan te leren woorden. Of gebruik een (prenten-)boek binnen hetzelfde thema. Gebruik de nieuw aan te leren woorden in het verhaal.

- > Laat de kinderen verspreid over de ruimte een eigen plekje zoeken, dus niet samen met een ander kind.
- > Zet eventueel een rustig, instrumentaal muziekje op.
- > Vertel het verhaal rustig zodat de groep voldoende tijd krijgt om mee te spelen, maar verhoog het tempo

als de dynamiek van het verhaal daarom vragen. Probeer je stem mee te laten kleuren met de handelingen, sferen en emoties in het verhaal.

- > Stimuleer het spel van de leerlingen door te vragen: 'laat het me zien'
- > Speel eventueel (gedeeltelijk) mee.

AANDACHTSPUNTEN:

- > Er mag in het verhaal het liefst maar één personage voorkomen. Zo blijft het voor de leerling duidelijk welk personage er gespeeld moet worden.
- > Er moeten doorlopend acties inzitten. Sferen en energieën noem je om aan te geven hoe de acties uitgevoerd moeten worden. Dat geeft de leerlingen een spel-ingang en dus extra houvast.
- > Zorg voor een duidelijk begin en eind (bijvoorbeeld: wakker worden en weer gaan slapen)
- > Maak vooraf afspraken over wat er wel en niet mag, bijvoorbeeld: handen bij jezelf.
- > Wanneer je tijdens het spel het gedrag van een leerling wil corrigeren, probeer dat dan zoveel mogelijk binnen de spel-werkelijkheid te doen.

SCÈNES MAKEN

Gedurende groep 3 kan er een begin gemaakt worden met het in groepjes zelfstandig werken aan scènes.

Om dit proces op te starten en te begeleiden, maak je gebruik van de spel-elementen. De spel-elementen zijn de bouwstenen waarmee een scène wordt opgebouwd.

Er zijn vijf spel-elementen, maar in de groepen 1/2/3 gebruiken we alleen de drie volgende:

- > WIE
- > WAAR
- > WAT

(De andere spel-elementen zijn 'wanneer' en 'waarom')

Met het bepalen van de spel-elementen geef je sturing, en kader je af.

Laat de invulling van de spel-elementen voortkomen uit het actuele thema van de woordenschatmethode.

Leerlingen uit de groepen 1/2 maken spelenderwijs kennis met de spel-elementen.

BIJVOORBEELD WANNEER JE EEN GELEIDE FANTASIE MET JE LEERLINGEN GAAT SPELEN:

'WIE SPELEN WE? WAAR ZIJN WE? WAT GAAT ER GEBEUREN?'

Je kunt ook nabespreken aan de hand van deze vragen. Leerlingen uit groep 3 kunnen al meer zelfstandig werken aan een (korte) scène, en maken een begin met het bewust hanteren van de spel-elementen. Geef daarvoor een simpele, gekaderde opdracht, door de spel-elementen vast te stellen.

HET OPSTARTEN EN BEGELEIDEN VAN HET MAKEN VAN EEN SCÈNE

HET THEMA IS DOKTER.

➤ WIE

DOKTER EN PATIËNT

➤ WAAR

IN DE SPREEKKAMER

➤ WAT

DE SPELER, DIE DE PATIËNT SPEELT, MAG ZELF BEPALEN WAT DE KLACHT IS WAARMEE HIJ KOMT.

- Speel eerst zelf één van de rollen, en nodig een leerling uit om de andere rol te spelen.
- Spreek af dat de toekomstige leerlingen stil zijn tijdens het kijken naar de scène.
- De scène begint wanneer de patiënt de spreekkamer binnenkomt. Geef een duidelijk beginteken, en tel daaraan voorafgaand af. Bijvoorbeeld: '3-2-1... actie!'

- Gebruik in je spel de te leren woorden, in combinatie met al bekende woorden.
- Stimuleer het gebruik van de woorden van de meespelende leerling, bijvoorbeeld door vragen te stellen.
- De scène eindigt wanneer de patiënt de spreekkamer weer verlaat.
- Laat aan het einde van de scène een klein applausje geven.

BESPREEK MET DE GROEP WAT ER GEBEURDE TIJDENS DE SCÈNE.

Besteed ook aandacht aan de gebruikte woorden. Stel bijvoorbeeld de volgende vragen:

- Wat was er aan de hand met de patiënt?
- Wat deed de dokter?
- Wat zou er nog meer tijdens een bezoek aan de dokter kunnen gebeuren?
- Wat kan nog meer met een patiënt aan de hand zijn?
- Wat zou de dokter dan doen?
- Herken je woorden (van bijvoorbeeld de woord muur)?
- Welke woorden staan er nog meer op de woord muur?
- Zou je die ook in een scène bij de dokter kunnen gebruiken?
- Geef eens een voorbeeld?

GEBRUIK TIJDENS HET NAGESPREK DE NIEUWE WOORDEN, EN STIMULEER DE LEERLINGEN OM NIEUWE WOORDEN TE GEBRUIKEN.

Laat eventueel nog een voorbeeld door twee leerlingen spelen. Zet dan de hele groep aan het werk:

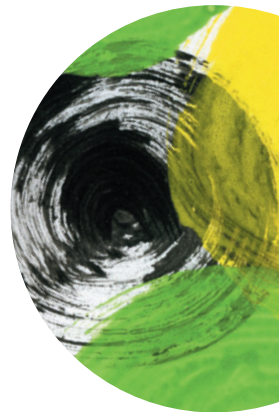
- Verdeel alle leerlingen in duo's.
- Verspreid de duo's door het lokaal.
- Geef de leerlingen de opdracht om afwisselend de dokter en de patiënt te spelen.
- Loop ondertussen rond, en geef waar nodig ondersteuning.
- Leg eventueel het werken even stil, om navraag te doen naar de voortgang, of om een extra aanwijzing te geven.
- Uiteindelijk sluit je af met een presentatie van enkele

gemaakte scènes.

- › Spreek af dat het tijdens het spelen stil is langs de kant.
- › Geef een duidelijk teken dat de scène kan beginnen, en tel daaraan voorafgaand af.
- › Vraag aan het publiek een klein applaus na afloop van iedere scène.
- › Bespreek iedere scène kort na, en besteed daarbij aandacht aan de woorden die gebruikt zijn.
- › Maak tijdens het nabespreken eventueel gebruik van kijk-vragen (zie daarvoor 'kijkvragen' bij controleren)

TIPS VOOR SPEL:

- › SPREEK HARD GENOEG ZODAT IEDEREEN JE KAN VERSTAAN
- › SPEEL MET JE GEZICHT RICHTING HET PUBLIEK ZODAT IEDEREEN JE KAN ZIEN



CONTROLLEREN

Het controleren van het begrip van de woorden, gebeurt voornamelijk door observeren. Dit kun je tijdens het voorbereiden, het spelen en het nabespreken van de scènes doen. Tijdens het nabespreken kun je dit verder aanscherpen door vooraf kijk-vragen mee te geven. Je kunt tijdens deze fase ook een commando-spel inzetten, waarbij je de leerlingen woorden en bijbehorende acties laat uitbeelden.

KIJK-VRAGEN GROEP 1/2/3:

Kijkvragen zorgen ervoor dat leerlingen tijdens het kijken naar scènes van anderen meer betrokken zijn, en gericht kijken. De kijkvragen kun je eventueel vooraf geven. Spreek dan wel af dat de antwoorden pas na afloop genoemd mogen worden.

MOGELIJKE KIJKVragen BINNEN WOORDEN-SCHAT-ONDERWIJS KUNNEN ZIJN:

- › Welke nieuwe woorden zijn er gebruikt?
- › Klopt het gebruik van de woorden met wat de woorden betekenen?
- › Zijn de woorden goed uitgesproken?

KIJKVragen DIE ZICH MEER RICHTEN OP HET SPELEN DE SCÈNE KUNNEN ZIJN:

- › Kon je zien waar de scène zich afspeelde; waaraan zag je dat?
- › Kon je zien welke personages er gespeeld werden; waaraan zag je dat?
- › Welke emoties werden er gespeeld; waaraan zag je dat?
- › Wat vond je leuk/grappig/spannend en waarom?

UITERAARD KUN JE IN HET NA-GESPREK OOK VRAGEN STELLEN AAN DE SPELERS, BIJVOORBEELD:

- › Zijn er nog woorden die je wel gebruikt hebt, maar die nog niet door het publiek genoemd zijn?
- › Hoe vond je het om de woorden in de scène te gebruiken?
- › Hoe hebben jullie samengewerkt, ging dat goed? Waarom wel/niet?
- › Ging het zoals jullie geoefend hadden? Waarom wel/niet?
- › Kon je je goed concentreren? Waarom wel/niet?

COMMANDO-SPEL

Deze opdracht heeft raakvlakken met de taalverwervingsmethode total physical response, waarbij (een vreemde) taal wordt geleerd door woorden te koppelen aan bewegingen.

Vooraf kies je een aantal woorden, en je bespreekt deze woorden met de leerlingen. Laat voorwerpen of afbeelden zien van het woord. Weten zij wat deze woorden betekenen?

Vervolgens verzin je met de leerlingen bij elk woord een actie, die bij het woord past.

BIJVOORBEELD:

HET WOORD IS KROON, DE BIJBEHORENDE ACTIE ZOU KUNNEN ZIJN 'OPZETTEN'.
DE ACTIE BIJ HET WOORD IS DAN 'DE KROON OPZETTEN'

Oefen deze woorden en de bijbehorende actie met de leerlingen.

- › Laat de leerlingen verspreid door het lokaal staan.
- › Spreek af dat zij voor zichzelf werken, zonder praten en zonder aanraken.
- › Zet eventueel een rustig, instrumentaal muziekje op.
- › Noem telkens één van de woorden en de bijbehorende acties en laat de leerlingen dit uitbeelden.

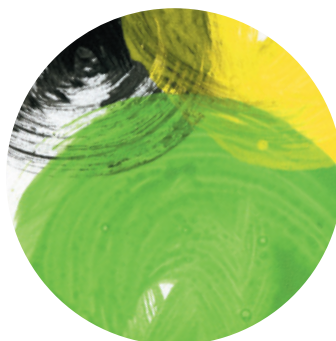
BIJVOORBEELD:

'ZET JE KROON OP': DE LEERLINGEN ZETTEN EEN DENK-BEELDIGE KROON OP HUN HOOFD.

- › Speel eventueel in het begin mee, maar neem daarna afstand en observeer.
- › Maak er een spel van: de leerlingen mogen alleen uitbeelden wanneer je vóór het woord zegt: "Juf zegt...." Soms laat je de woorden "Juf zegt.." weg. Wordt de actie dan toch uitgevoerd, dan is de desbetreffende leerling af. (Zoals het spelletje: commando pinkelen)

AANDACHTSPUNTEN:

- › Maak gebruik van herhaling. Blijf meedoen als het moeilijk blijkt.
- › Wanneer je deze oefening inzet als controle, doe dit dan op een speelse wijze. Zorg dat de leerlingen zich comfortabel en competent voelen.



WERKWIJZE

GROEP 4/5/6

DOELEN

- NIEUWE WOORDBETEKENISSEN UIT VERHALEN
- AFLEIDEN WOORDEN ACTIEF LEREN GEBRUIKEN
- HET VERDIEPEN VAN DE WOORDKENNIS
- HET BEWUST INZETTEN VAN DE SPEL-ELEMENTEN WIE-WAAR-WAT
- HET BEWUST INZETTEN VAN BEGIN EN EINDE VAN DE SCÈNE
- SAMENSPELEN: INSPELEN EN REAGEREN OP ELKAAR IN SPEL

Er wordt gewerkt aan spel op basis van betekenisvolle eenvoudige situaties, rollen en verhalen, voortkomend uit de thema's van de op school gebruikte woorden-schatmethode.

Bij het spel is aandacht voor beweging, mimiek, stem en emoties.

Leerlingen uit groep 4/5/6 kunnen in groepjes samenwerken. Daarbij hebben ze nog regelmatig sturing en begeleiding nodig. Geef daarvoor de ruimte en biedt hulp wanneer het lastig blijft voor de leerlingen om samen afspraken te maken.

VOORBEWERKEN

In deze fase worden de nieuwe woorden aangeboden, en/of het thema geïntroduceerd. Belangrijk daarbij is, dat de leerling nieuwsgierig gemaakt wordt en betrokken raakt.

Theater kun je hierbij inzetten door het nieuwe thema en de te leren woorden te gebruiken in een scène, bijvoorbeeld als 'leraar in rol'. Ook het vertellen van een verhaal, al dan niet echt gebeurd, kun je zien als een uitwerking van de werkvorm 'leraar in rol'. Je kunt bijvoorbeeld een herinnering vertellen, of doen alsof je iets in het weekend is overkomen.

Je kunt de nieuwsgierigheid van de leerlingen ook prikkelen door één of meerdere voorwerpen mee te nemen, eventueel in combinatie met de werkvorm 'leraar in rol'.

LERAAR IN ROL/ GEBRUIK VAN VOORWERPEN:

Voor de werkvorm 'leraar in rol' stap je in een rol, of in een spelsituatie. Je maakt daarbij gebruik van je stem, je mimiek en je fysiek. Eventueel wordt er gebruik gemaakt van attributen. Maak in de spelsituatie gebruik van de te leren woorden, en daaraan gekoppelde woorden.

BIJVOORBEELD

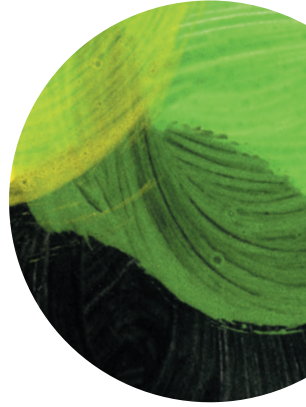
TE BEHANDELEN WOORDEN:

HET BESLAG BEREIDEN HARTIG KNUS PRETTIG
DE SFEER HET RECEPT HET SNUFJE VOORBEREIDEN
DE VOORPRET

Je zet alle voorwerpen klaar die je nodig hebt om pannenkoekenbeslag te bereiden.

Je vertelt dat er vanavond mensen bij je komen eten. Daar heb je veel zin in, en je wil nu alvast het beslag voorbereiden.

Gebruik tijdens het bereiden van het recept de te behandelen woorden. Laat zien wat je bedoelt, gebruik synoniemen, leg sommige woorden uit.



SEMANTISEREN

Tijdens deze stap worden de nieuw te leren woorden verder verduidelijkt door middel van uitleggen, uitbeelden en/of uitbreiden. Dit kan bijvoorbeeld door middel van de oefening Voordoen/Nadoen, waarin je nieuwe woorden, en daaraan gelinkte woorden, uitbeeldt in een imitatie-spel.

Een levende 'praatplaat' maak je, door met de leerlingen een 'tableau vivant' te maken, uitgaande van de te leren woorden.

VOORDOEN/NADOEN:

- › MAAK MET DE LEERLINGEN EEN KRING.
- › MAAK EEN BEWEGING EN EEN BIJPASSEND GELUID.
- › DE LEERLINGEN DOEN DIT DAARNA, MET Z'N ALLEN TEGELIJK, NA.

Gebruik in de oefening de nieuw te leren woorden, en ondersteun of verduidelijk deze woorden door een passende beweging. Maak ook gebruik van woorden die aan het te leren woord gelinkt zijn, en van het thema waarbinnen deze woorden vallen, en associeer daarop verder. Ook kun je gebruik maken van bewegingen en geluiden die met dat woord te maken hebben.

BIJVOORBEELD:

HET TE LEREN WOORD IS 'HITTEGOLF':

SNIKHEET, VERSCHROEIEN, ZWETEN ZIJN WOORDEN DIE DAARAAN GELINKT ZIJN. BEWEGINGEN EN GELUIDEN DIE ERMEE TE MAKEN HEBBEN ZIJN: ZUCHTEN, WAPPEREN, HOOFD AFVEGEN.

AANDACHTSPUNTEN:

- › Maak het woord plus de beweging steeds ongeveer even lang, zodat er een ritmisch geheel ontstaat.
- › Bespreek eventueel na afloop met de groep na over hun ervaringen: wat is er allemaal in de oefening voorbijgekomen?
- › Wanneer één van de leerlingen de aangever is in plaats van de leerkracht, let er dan op dat de leerling niet of weinig woorden gebruikt, en dat de leerling tijdens het voordoen op zijn plaats in de kring blijft staan.

TABLEAU VIVANT

Tableau Vivant betekent letterlijk: levend schilderij.

Tableaus beelden een plaats of een gebeurtenis uit door middel van stilstaande spelers. Met hun houding, hun gezichtsuitdrukking, en hun plaats op het speelveld maken zij duidelijk waar ze zijn en wat er aan de hand is. Er zijn vaak meerdere spelers nodig om de plaats of de gebeurtenis duidelijk uit te beelden.

Het tableau is, net als een praatplaat, aanleiding tot het gebruiken van de nieuw te leren woorden en woorden die daarmee samenhangen.

- › Bepaal vanuit het thema en de te leren woorden een plaats of een gebeurtenis, bijvoorbeeld: het schoolplein, het zwembad, de intocht van sinterklaas, een verjaardag.
- › Vraag een leerling om als eerste een stilstaand beeld te maken dat (een deel van) de gekozen plaats/ gebeurtenis uitbeeldt.
- › Stel vragen: is het duidelijk wat deze leerling uitbeeldt? Waaraan zie je dat? Hoe zou het duidelijk er kunnen? Wat zouden we nog aan het tableau kunnen toevoegen?
- › Laat zo enkele leerlingen samen een tableau maken.
- › Blijf tussentijds vragen stellen en gebruik daarbij de te leren woorden.
- › Laat het tableau op een afgesproken teken eventjes tot leven komen: de leerlingen mogen bewegen en geluid maken op een manier die bij hun rol past. Op een afgesproken teken bevriezen de leerlingen weer (en is er een nieuw tableau te zien)



CONSOLIDEREN

Het consolideren is bedoeld om de leerling het woord te laten onthouden. De leerling krijgt de mogelijkheid om de nieuwe woorden toe te passen binnen een betekenisvolle context. Binnen het vak theater kan deze context gevormd worden door een spelsituatie, ofwel: een scène. Door het bedenken van, het spelen van, het kijken naar en het nabespreken van een scène, wordt de woordkennis verdiept.

Om dit proces op te starten en te begeleiden, maak je gebruik van de spel-elementen. De spel-elementen zijn de bouwstenen waarmee een scène wordt opgebouwd.

Er zijn vijf spel-elementen, maar in de groepen 4/5/6 gebruiken we alleen de drie volgende:

- > WIE
- > WAAR
- > WAT

‘Wanneer’ en ‘waarom’ zijn ook spelelementen, maar deze elementen hoeven door leerlingen van groep 4/5/6 nog niet bewust ingezet te worden.

Met het bepalen van de spel-elementen geef je sturing, en kader je af. Laat de invulling van de spel-elementen voortkomen uit het actuele thema van de gebruikte woordenschatmethode.

Je kunt alle spel-elementen vooraf vaststellen, maar je kunt de leerlingen ook de vrijheid geven om zelf één of meerdere spel-elementen te bedenken, of verder in te vullen.

Een scène bestaat uit een begin, een midden en een eind. Het midden van de scène bestaat (meestal) uit een omslagpunt: er gebeurt iets waardoor de situatie aan het einde van de scène veranderd is ten opzichte van het begin van de scène.

Leerlingen uit de groepen 4/5/6 hoeven zich alleen bewust te zijn van het begin en het einde van een scène.

HET OPSTARTEN EN BEGELEIDEN VAN HET MAKEN VAN EEN SCÈNE

Met de invulling van de spel-elementen kader je af en geef je houvast, maar je kunt de leerlingen ook uitdagen door meer vrijheid te geven in het invullen van de spel-elementen. Bepaal bijvoorbeeld waar de scène zich af moet spelen, en welke personages er meespelen, maar laat de leerlingen zelf bepalen wat er precies gebeurt.

Overigens hoeft ook niet ieder groepje dezelfde opdracht te krijgen. Zo zijn er bijvoorbeeld misschien meerdere locaties die bij een thema passen, en geef je ieder groepje een andere locatie om vanuit te werken.

Voor groep 4 leerlingen kan het zelf werken aan scènes nog lastig zijn. Kies dan aan het begin van het schooljaar voor de werkwijze scènes maken voor groep 3, zoals beschreven in werkwijze groep 1/2/3.

VOORBEELD:

- > WAAR IN DE JUNGLE
- > WAT EEN EXPEDITIE

- > Het spelelement ‘wie’ mogen de leerlingen in dit geval dus zelf invullen.
- > Ook het spelelement ‘wat’ moet verder uitgewerkt worden. Wat voor soort expeditie is het? Gebeurt er iets onverwachts? Gaat er misschien iets fout?
- > Verdeel de leerlingen in groepjes van ongeveer 5 leerlingen en verspreid deze groepjes over het lokaal.
- > Laat de groepjes ongeveer 5 minuten overleggen over de invulling van de spel-elementen. Daarnaast laat je de leerlingen woorden gebruiken uit de woordenlijst.

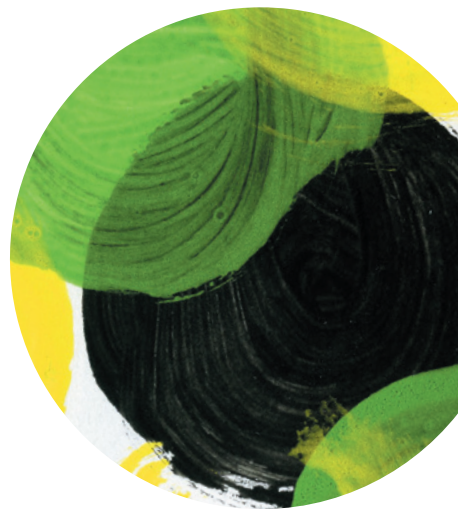
DAT KAN OP VERSCHILLENDE MANIEREN:

- > Laat ieder groepje zelf twee of meer woorden uit de woordenlijst kiezen. Eenzelfde woord mag dan door meerdere groepjes gekozen worden.
- > Fluister ieder groepje twee ‘geheime’ woorden in die zij moeten verwerken in hun scène.



WERKWIJZE GROEP 4/5/6

- › Schrijf ieder woord op een apart briefje, en doe ze in een schaal. Laat ieder groepje twee of meer briefjes grabbelen. De woorden die op de briefjes staan, moeten verwerkt worden in de scène.
- › Daag de leerlingen uit om zo veel mogelijk woorden uit de woordenlijst te verwerken in hun scène.
- › Na ongeveer 5 minuten leg je het werken stil en ga je na of alle groepjes het eens zijn geworden. Geef zo nodig nog wat extra tijd. Wanneer het een groepje niet lukt om het met elkaar eens te worden, kun jij misschien knopen doorhakken.
- › Laat de groepjes ongeveer 10 minuten oefenen aan de hand van de gemaakte afspraken. Geef aan dat de leerlingen tijdens het oefenen ook een begin en een eind aan hun scène moeten verzinnen. Loop tijdens het werken rond en help waar nodig. Leg eventueel het werken stil en informeer naar de voortgang, of stuur bij indien nodig.
- › Na ongeveer tien minuten laat je de leerlingen zitten, zo dat iedereen het speelvlak kan zien. Het speelvlak is de ruimte waar de scènes gepresenteerd kunnen worden.
- › Geef de leerlingen één of meerdere kijk-vragen voordat zij naar elkaars scène gaan kijken. (Zie daarvoor 'kijkvragen' bij controleren)
- › Laat ieder groepje hun scène presenteren. Spreek af dat het tijdens het spel zo veel mogelijk stil is langs de kant. Geef daarbij telkens duidelijk aan wanneer de scène mag beginnen (bijv.: "Stilte langs de kant, 3-2-1 actie!") Laat na afloop van iedere scène kort applaudisseren.
- › Spreek na afloop van iedere scène na aan de hand van de kijk-vragen. (Zie daarvoor 'kijkvragen' bij controleren)



TIPS VOOR SPEL:

- › SPREEK HARD GENOEG ZODAT IEDEREEN JE KAN VERSTAAN
- › SPEEL MET JE GEZICHT RICHTING HET PUBLIEK ZODAT IEDEREEN JE KAN ZIEN

CONTROLLEREN

Het controleren van het begrip van de woorden, gebeurt voornamelijk door observeren. Dit kun je tijdens het voorbereiden, het spelen en het nabespreken van de scènes doen.

Tijdens het nabespreken kun je dit verder aanscherpen door vooraf kijk-vragen mee te geven.

Een speels alternatief is het inzetten van een uitbeeldspel, waarbij leerlingen in wedstrijdvorm woorden moeten uitbeelden en raden.

KIJK-VRAGEN GROEP 4/5/6:

Kijkvragen zorgen ervoor dat leerlingen tijdens het kijken naar scènes van anderen meer betrokken zijn, en gericht kijken. De kijkvragen kun je eventueel vooraf geven. Spreek dan wel af dat de antwoorden pas na afloop genoemd mogen worden.

MOGELIJKE KIJKVragen BINNEN WOORDEN-SCHAT-ONDERWIJS KUNNEN ZIJN:

- › Welke nieuwe woorden zijn er gebruikt?
- › Welke woorden heb je gehoord?
- › Klopt het gebruik van de woorden met wat de woorden betekenen?
- › Zijn de woorden goed uitgesproken?

KIJKVragen DIE ZICH MEER RICHTEN OP HET SPEL EN DE SCÈNE KUNNEN ZIJN:

- › Kon je zien waar de scène zich afspeelde; waaraan zag je dat?
- › Kon je zien welke personages er gespeeld werden; waaraan zag je dat?
- › Wat was er precies aan de hand in de scène?
- › Hoe eindigde de scène?
- › Welke emoties werden er gespeeld; waaraan zag je dat?
- › Wat vond je leuk/grappig/spannend en waarom?

UITERAARD KUN JE IN HET NA-GESPREK OOK VRAGEN STELLEN AAN DE SPELERS, BIJVOORBEELD:

- › Zijn er nog woorden die je wel gebruikt hebt, maar die nog niet door het publiek genoemd zijn?
- › Hoe vond je het om de woorden in de scène te gebruiken?
- › Hoe hebben jullie samengewerkt, ging dat goed? Waarom wel/niet?
- › Ging het zoals jullie geoefend hadden? Waarom wel/niet?
- › Kon je je goed concentreren? Waarom wel/niet?

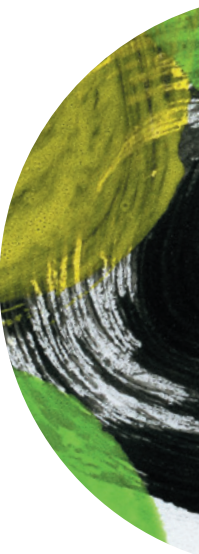
UITBEELD-SPEL

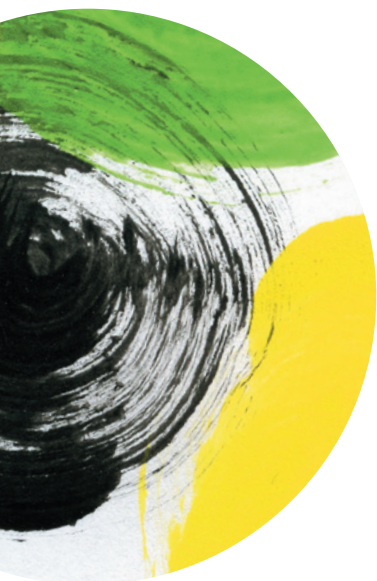
Dit is een klassiek uitbeeldspel, waarin leerlingen een woord duidelijk proberen te maken aan hun team zonder te praten.

- › Verdeel de groep in twee teams, team a en team b
- › Kies uit ieder team 5 leerlingen
- › Neem de 5 leerlingen uit team a mee naar de gang en geef iedere leerling een woord.
- › Ga daarbij na of de leerlingen goed weten wat de woorden betekenen en geef eventueel tips hoe je het woord zou kunnen uitbeelden.
- › De vijf leerlingen gaan de klas weer in en stellen zich op voor de groep.
- › De eerste leerling beeldt zijn woord uit en team a krijgt maximaal 1 minuut de tijd om het woord te raden.
- › Wanneer de minuut voorbij is, of wanneer het woord geraden is, mag de tweede speler zijn woord uitbeelden.
- › Nadat alle vijf de leerlingen geweest zijn, wordt opgeteld hoeveel woorden er goed geraden zijn, en in welke tijd dat is gebeurd.
- › Daarna is team b aan de beurt, en je neemt de uitgekozen leerlingen mee de gang op, etc.
- › Aan het eind van het spel wordt gekeken welk team de meeste woorden heeft geraden. Dat team wint.

Wanneer beide teams evenveel woorden hebben geraden, wordt er gekeken naar welk team dat in de kortste tijd deed. Dan heeft dat team gewonnen.

Dit spel kun je nabespreken door het te hebben over woorden die makkelijk of juist moeilijk uit te beelden en te raden waren. Waar ligt dat aan? Werd het woord uitgebeeld op een manier die bij dat woord past? Hoe zou een woord misschien ook uitgebeeld kunnen worden?





WERKWIJZE

GROEP 7/8

DOELEN

- NIEUWE WOORDBETEKENISSEN UIT VERHALEN AFLEIDEN
- WOORDEN ACTIEF LEREN GEBRUIKEN
- HET VERDIEPEN VAN DE WOORDKENNIS
- HET BEWUST INZETTEN VAN DE SPEL-ELEMENTEN WIE-WAAR-WAT-WANNEER-WAAROM
- HET BEWUST INZETTEN VAN BEGIN, MIDDEN EN EINDE VAN DE SCÈNE
- HET BEWUST HANTEREN VAN OPBOUW VAN EEN TONEELSTUK IN SCÈNES
- SAMENSPELEN: INSPELEN EN REAGEREN OP ELKAAR IN SPEL, EN DAARBIJ REKENING HOUDEN MET MEERDERE ROLLEN

Er wordt gewerkt aan spel op basis van betekenisvolle situaties, rollen en verhalen, voortkomend uit de thema's van de op school gebruikte woordenschatmethode.

Bij het spel is aandacht voor beweging, mimiek, stem, emoties en rol-opbouw. Van leerlingen uit groep 7/8 mag je verwachten dat ze zelfstandig in groepjes kunnen samenwerken. Ze hebben voldoende kennis opgebouwd over het werken met de spel-elementen en kunnen deze kennis inzetten om binnen het kader van een opdracht, hun eigen verhalen en ideeën vorm te geven in een scène.

Omdat de aard van de woorden in groep 7/8 complexer is, is het vaak lastig om een passende theaterwerkvorm in te zetten die zich specifiek op het semantiseren richt. Daarom is er hier gekozen om de fases van het voorbereiden en het semantiseren aan elkaar te koppelen.



SEMANTISEREN

De fases voorbereken en semantiseren vloeien vaak in elkaar over, waarbij het voorbereken plaatsvindt aan het begin van de werkvorm, en het semantiseren bij het uitwerken daarvan.

Belangrijk bij het voorbereken is, dat de leerling nieuwsgierig gemaakt wordt en betrokken raakt.

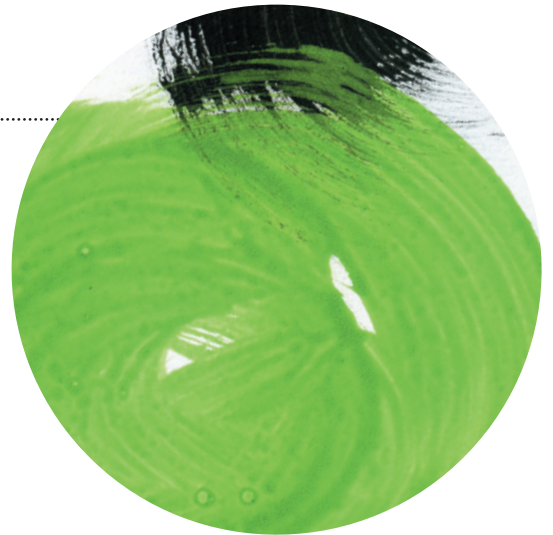
Tijdens het semantiseren worden de nieuw te leren woorden verder verduidelijkt door middel van uitleggen, uitbeelden en/of uitbreiden.

Theater kun je hierbij inzetten door het nieuwe thema en de te leren woorden te gebruiken in een scène, bijvoorbeeld als 'leraar in rol'. Ook het vertellen van een verhaal, al dan niet echt gebeurd, kun je zien als een uitwerking van de werkvorm 'leraar in rol'. Dat verhaal kan voortkomen uit de taalmethode, maar het mag ook een zelfverzonnen verhaal zijn. Je kunt bijvoorbeeld een herinnering vertellen, of doen alsof je iets in het weekend is overkomen. Een artikel uit een krant of tijdschrift kan ook aanleiding zijn voor het vertellen van een verhaal. Belangrijk is dat wat je vertelt prikkelend is, verwonderd, nieuwsgierig maakt.

Je kunt de nieuwsgierigheid van de leerlingen ook prikkelen door één of meerdere voorwerpen mee te nemen, eventueel in combinatie met de werkvorm 'leraar in rol'.

VERTELLEN/LERAAR IN ROL:

Voor de werkvorm 'leraar in rol' stap je in een rol, of in een spelsituatie. Je maakt daarbij gebruik van je stem, je mimiek en je fysiek. Eventueel wordt er gebruik gemaakt van voorwerpen. Maak in de spelsituatie gebruik van de te leren woorden, en daaraan gekoppelde woorden.



CONSOLIDEREN

Het consolideren is bedoeld om de leerling het woord te laten onthouden. De leerling krijgt de mogelijkheid om de nieuwe woorden toe te passen binnen een betekenisvolle context. Binnen het vak theater kan deze context gevormd worden door een spelsituatie, ofwel: een scène. Door het bedenken van, het spelen van, het kijken naar en het nabespreken van een scène, wordt de woordkennis verdiept.

Om dit proces op te starten en te begeleiden, maak je gebruik van de spel-elementen. De spel-elementen zijn de bouwstenen waarmee een scène wordt opgebouwd.

Er zijn vijf spel-elementen:

- > WIE
- > WAAR
- > WAT
- > WANNEER
- > WAAROM

Met het bepalen van de spel-elementen geef je sturing, en kader je af. Laat de invulling van de spel-elementen voortkomen uit het actuele thema van de gebruikte woordenschatmethode.

De spel-elementen 'wanneer' en 'waarom' worden in groep 7 geïntroduceerd.

'Wanneer' is soms van invloed op de scène, bijvoorbeeld wanneer de scène zich afspeelt midden in de nacht, in de middeleeuwen, of juist in de toekomst. 'Waarom' gaat over waarom er gebeurt wat er gebeurt.

BIJVOORBEELD:

TWEE PERSONAGES BEROVEN EEN BANK. WANNEER ZIJ DAT DOEN OM LEKKER OP VAKANTIE TE GAAN, HEB JE EEN ANDERE SCÈNE DAN WANNEER ZIJ DAT DOEN OMDAT ZIJ GELD NODIG HEBBEN VOOR EEN OPERATIE VAN HUN ZIEKE MOEDER. VERDER KUN JE HET 'WAAROM' OOK BETREKKEN OP DE BETEKENIS VAN DE SCÈNE: WELK IDEE WIL JE OVERBRENGEN, WAT VERTELT DE SCÈNE?

Een scène bestaat uit een begin, een midden en een eind. Het midden van de scène bestaat (meestal) uit

een omslagpunt: er gebeurt iets waardoor de situatie aan het einde van de scène veranderd is ten opzichte van het begin van de scène.

HET OPSTARTEN EN BEGELEIDEN VAN HET MAKEN VAN EEN SCÈNE

Leerlingen uit groep 7/8 hebben ervaring met het bewust hanteren van de spel-elementen. De leerlingen kunnen de scène steeds meer gebruiken als middel om hun eigen gedachten en ideeën uit te drukken. Als leerkracht kun je de leerlingen vrijer laten dan in de groepen 4/5/6. Uiteraard kader je wel af, door de scènes te laten voortkomen uit het thema van de woorden-schatmethode. Je kunt bijvoorbeeld samen met de klas op zoek gaan naar personages, locaties en onderwerpen die binnen het thema passen, en van daaruit een opdracht voor een scène formuleren.

SLEUTELVRAAG

Een andere manier om het proces van het maken van een scène op te starten, is door het stellen van een sleutelvraag. Een sleutelvraag kenmerkt zich door dat het antwoord ervan niet vaststaat. Het antwoord dat de leerling geeft, is in principe goed. Een sleutelvraag is vooral bedoeld om een denkproces of een creatief proces op gang te brengen.

ZIE OOK:

[HTTP://TULE.SLO.NL/KUNSTZINNIGEORIENTATIE/D-L54A-SLEUTELVRAGEN.HTML](http://tule.slo.nl/kunstzinnigeorientatie/d-l54a-sleutelvragen.html)

OF:

[HTTP://WWW.VERHALENDONTWERPEN.NL/LITERATUUR/PAGES/ARTIKELLEN/PDF/STUUR_REM_GASPEDAAL_RICHTINGAANWIJZER.PDF](http://www.verhalendontwerpen.nl/literatuur/pages/artikelen/pdf/stuur_rem_gaspedaal_richtingaanwijzer.pdf)

VOORBEELDEN VAN SLEUTELVRAGEN

- > Stel dat de school een geheim heeft...welk geheim zou dat kunnen zijn?
- > Wat zou er gebeuren als superhelden echt bestonden?
- > Stel dat er geen elektrisch licht zou zijn.. wat zouden daar voor, - of nadelen van kunnen zijn?

VOORBEELD VAN HET OPSTARTEN EN BEGELEIDEN VAN HET MAKEN VAN EEN SCÈNE VANUIT EEN SLEUTELVRAAG:

HET THEMA IS: TOEKOMST.

SLEUTELVRAAG: 'HOE ZIET DE SCHOOL ER OVER DERTIG JAAR VOLGENS JOU UIT?'

- > Verdeel de leerlingen in groepjes van ongeveer 5 leerlingen en verspreid deze groepjes over het lokaal.
- > Laat de groepjes brainstormen over de sleutelvraag, ongeveer 5 à 10 minuten.
- > Daarna vraag je ieder groepje om één idee uit de brainstorm uit te werken in een scène.
- > Uit het idee komt de invulling van de spel-elementen voort.

De spel-elementen 'waar' en 'wanneer' staan vast, namelijk: op school, over dertig jaar. Nader te bepalen is dus: wie spelen er mee, wat gebeurt er en waarom gebeurt dat?

Daarnaast laat je de leerlingen woorden gebruiken uit de woordenlijst. Dat kan op verschillende manieren:

- > Laat ieder groepje zelf twee of meer woorden uit de woordenlijst kiezen. Eenzelfde woord mag dan door meerdere groepjes gekozen worden.
- > Fluister ieder groepje twee 'geheime' woorden in die zij moeten verwerken in hun scène.
- > Schrijf ieder woord op een apart briefje, en doe ze in een schaal. Laat ieder groepje twee of meer briefjes grabbelen. De woorden die op de briefjes staan, moeten verwerkt worden in de scène.
- > Daag de leerlingen uit om zo veel mogelijk woorden uit de woordenlijst te verwerken in hun scène. Etc.
- > Na ongeveer 5 minuten leg je het werken stil en ga je na of alle groepjes genoeg tijd hebben gehad om zich voor te bereiden. Geef zo nodig extra tijd.
- > Laat de groepjes ongeveer 10 minuten oefenen aan de hand van de gemaakte afspraken. Geef aan dat de leerlingen tijdens het oefenen ook een begin, een midden en een eind aan hun scène moeten verzinnen.
- > Loop tijdens het werken rond en help waar nodig. Leg eventueel het werken stil en informeer naar de voortgang, of stuur bij indien nodig.
- > Vervolgens laat je de leerlingen zitten, zo dat iedereen het speelvlak kan zien.

Het speelvlak is de ruimte waar de scènes gepresenteerd kunnen worden.

- > Geef de leerlingen één of meerdere kijk-vragen voor wanneer zij naar elkaars scène kijken. (Zie daarvoor 'kijkvragen' bij controleren)
- > Laat ieder groepje hun scène presenteren. Spreek af dat het tijdens het spel zo veel mogelijk stil is langs de kant. Geef daarbij telkens duidelijk aan wanneer de scène mag beginnen (bijv.: "Stilte langs de kant, 3-2-1 actie!")
- > Laat na afloop van iedere scène kort applaudisseren.
- > Spreek na afloop van iedere scène na aan de hand van de kijk-vragen. (Zie daarvoor 'kijkvragen' bij controleren)

TIPS VOOR SPEL:

- > SPREEK HARD GENOEG ZODAT IEDEREEN JE KAN VERSTAAN
- > SPEEL MET JE GEZICHT RICHTING HET PUBLIEK ZODAT IEDEREEN JE KAN ZIEN

MEERDERE SCÈNES MAKEN

In groep 8 kun je werken aan het maken van meerdere opeenvolgende scènes. Drie opeenvolgende scènes is een goede oefening, omdat het principe begin-midden-eind op een heldere manier kan worden ingezet. De tweede scène is de middelste, en dus zal dit de scène zijn waarin er iets gebeurt waardoor de situatie in de derde scène veranderd is ten opzichte van de situatie in de eerste scène.

De spelelementen wie-waar-wat-wanneer-waarom mogen veranderd worden, zolang de samenhang tussen de drie scènes duidelijk blijft. Zo zou je ervoor kunnen kiezen om de leerlingen dezelfde personages te laten spelen, op twee of meer locaties. Of de locatie blijft onveranderd, maar de personages wisselen.

BIJVOORBEELD:

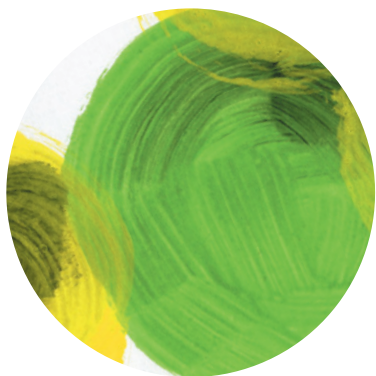
DE LEERLINGEN MOGEN DRIE SCÈNES MAKEN, WAARBIJ HET SPELELEMENT 'WAAR' VASTLIGT, NAMELIJK:

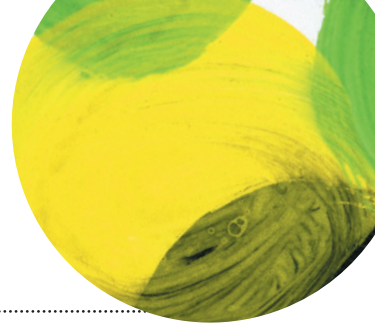
- > DE EERSTE SCÈNE SPEELT ZICH AF IN HET HUIS VAN ÉÉN VAN DE PERSONAGES
- > DE TWEEDE SCÈNE SPEELT ZICH AF IN EEN WINKEL
- > DE DERDE SCÈNE SPEELT ZICH AF OP HET POLITIEBUREAU

De leerlingen bepalen wie zij spelen, waarom ze doen wat ze doen, wat er gebeurt in de middelste scène en hoe de situatie in de derde scène veranderd is ten opzichte van de situatie in de eerste scène.

Ook wanneer je meerdere scènes laat maken, laat je die voortkomen uit het thema van de woordenschatmethode.

Het bedenken, maken en spelen van de drie scènes kun je uitspreiden over meerdere lessen.





CONTROLLEREN

Het controleren van het begrip van de woorden, gebeurt voornamelijk door observeren. Dit kun je tijdens het voorbereiden, het spelen en het nabespreken van de scènes doen. Tijdens het nabespreken kun je dit verder aanscherpen door vooraf kijk-vragen mee te geven.

Je kunt ook een inspringspel inzetten, waarbij je spelers de opdracht geeft de woorden direct toe te passen tijdens een geïmproviseerde scène.

KIJK-VRAGEN GROEP 6/7/8:

Kijkvragen zorgen ervoor dat leerlingen tijdens het kijken naar scènes van anderen meer betrokken zijn, en gericht kijken. De kijkvragen kun je eventueel vooraf geven. Spreek dan wel af dat de antwoorden pas na afloop genoemd mogen worden.

MOGELIJKE KIJKVragen BINNEN WOORDEN-SCHAT-ONDERWIJS KUNNEN ZIJN:

- › Welke nieuwe woorden zijn er gebruikt?
- › Welke woorden heb je gehoord?
- › Klopt het gebruik van de woorden met wat de woorden betekenen?
- › Zijn de woorden goed uitgesproken?
- › Worden de woorden goed gebruikt in de zin?

KIJKVragen DIE ZICH MEER RICHTEN OP HET SPEL EN DE SCÈNE KUNNEN ZIJN:

- › Kon je zien waar de scène zich afspeelde; waaraan zag je dat?
- › Kon je zien welke personages er gespeeld werden; waaraan zag je dat?
- › Wat was er precies aan de hand in de scène?
- › Hoe eindigde de scène?
- › Welke emoties werden er gespeeld; waaraan zag je dat?
- › Wat vond je leuk/grappig/spannend en waarom?
- › Kun je in één zin zeggen waar de scène over ging?

Wanneer er vanuit een sleutelvraag gewerkt is, stel dan ook vragen over de uitwerking daarvan.

Uiteraard kun je in het na-gesprek ook vragen stellen aan de spelers, bijvoorbeeld:

- › Zijn er nog woorden die je wel gebruikt hebt, maar die nog niet door het publiek genoemd zijn?
- › Hoe vond je het om de woorden in de scène te gebruiken?
- › Hoe zijn jullie tot dit idee gekomen?
- › Hoe hebben jullie samengewerkt, ging dat goed? Waarom wel/niet?
- › Ging het zoals jullie geoefend hadden? Waarom wel/niet?
- › Kon je je goed concentreren? Waarom wel/niet?

INSPRINGSPEL 'HET BANKJE'

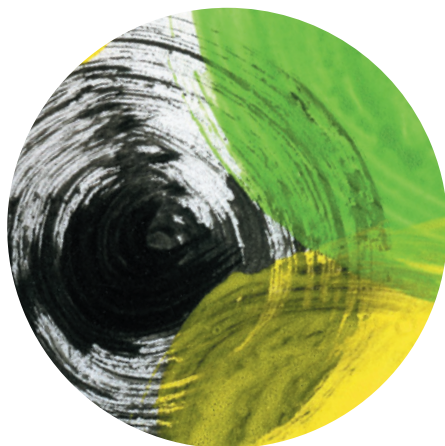
Een inspringspel is een spel waarbij geïmproviseerd wordt. Er worden vooraf minimale afspraken gemaakt, en het verloop van de scène staat dus nog niet van tevoren vast.

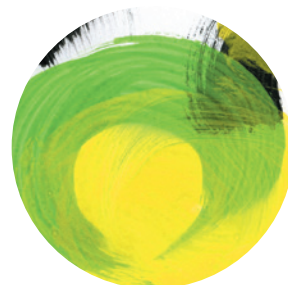
Dit inspringspel speelt zich af op een bankje, waarop steeds nieuwe spelers gaan zitten. Het bankje kan in het park staan, maar ook op het station, in de wachtkamer van de dokter, etc. De bedoeling is, dat er telkens twee spelers op het bankje zitten, die met elkaar in contact komen. De spelers kiezen vooraf zelf een rol die zij gaan spelen, en reageren vanuit die rol op elkaar.

Wanneer de leerkracht een teken geeft, verzint de speler die het langst op het bankje zit een reden om weg te gaan, en vertrekt.

- › Zet drie stoelen naast elkaar op het speelveld. Vertel dat dit een bankje is, en waar dit bankje staat.
- › Laat deze plaats het liefst voortkomen uit het thema van de woordenschatmethode.
- › Eventueel verzin je samen met de klas een passende plaats.
- › Verzamel met de klas eventueel ook ideeën voor personages die op de bank zouden kunnen zitten.
- › Leg de leerlingen de structuur van de oefening uit, en spreek een teken af waarop de speler die het langst zit, vertrekt.
- › Vraag 5 leerlingen, of wijs 5 leerlingen aan, en neem deze leerlingen mee naar de gang.
- › Daar geef je iedere leerling een cijfer 1 t/m 5. Dat is de volgorde waarin zij zo dadelijk op het bankje gaan zitten.
- › Daarnaast geef je iedere leerling een woord. Ga bij de leerlingen na of zij het woord kennen en begrijpen.

- › Dit woord zullen zij tijdens het spel inzetten.
- › Leerling nummer 1 gaat zitten op het bankje.
- › De andere leerlingen gaan langs de kant van het speelveld klaar staan in volgorde van opkomst.
- › Geef een duidelijk teken dat de scène kan beginnen, en tel voorafgaand daaraan af.
- › Speler nummer 1 zit op het bankje en maakt door middel van zijn spel duidelijk wie hij is.
- › Speler nummer 2 komt ook in rol op het bankje zitten, en er ontstaat samenspel.
- › Iedere speler gebruikt hierbij minstens één keer het woord dat hij kreeg op de gang.
- › Geef het afgesproken teken, en speler 1 vertrekt.
- › Speler 2 blijft in zijn rol op het bankje zitten. Vervolgens komt speler 3 in rol op het bankje zitten, en er ontstaat samenspel.
- › Etc.





cultuureducatie
met kwaliteit
Vlaardingen Schiedam

CONTACTINFORMATIE

STICHTING MOOI WERK

Erik van Duijvenbode
Projectleider CMK

erik@stichtingmooiwerk.nl
010-2734780



CREDITS

Tekst: Nataschenka le Clercq

Redactie: Tamar Kemperman, Miriam van Meer,
Erik van Duijvenbode

ontwerp: Victor! grafisch ontwerp



gemeente
Schiedam



