

# Accent op improvisatie en taal

onderdeel: Improvisatie

Titel les/thema **Gesprek in de zoo**

Graad: 1

Aan al deze doelen wordt gewerkt, toch duidt u best aan welke u in de verf wil zetten.

Leerplandoelnummer	Leerplandoel uitgeschreven
1.1	Vormen van lichaamstaal herkennen en kunnen interpreteren.
1.5	De wezenlijke aspecten van dramatisch spel ervaren: rol en handeling.
1.6	Vaststellen dat vragen als 'wie, wat, waarom, hoe, wanneer en waar?' hen op het spoor brengen van de wezenlijke aspecten van dramatisch spel.
3.1	Openstaan voor de interactie tussen woord en gebaar, beeld en klank tijdens het dramatisch spel.
3.4	Ervaren hoe een boodschap via dramatisch spel wordt gebracht.
3.5	Zich verwonderen over de boodschap die anderen dramatiseren.
3.6	Zich inleven in de wijze waarop anderen gestalte geven aan een spelsituatie.
3.7	Vaststellen hoe een boodschap via dramatisch spel op verschillende wijzen kan worden gebracht.
4.1	Waardering opbrengen voor de manier waarop een bepaald idee of personage, een bepaalde gebeurtenis of omstandigheid wordt gedramatiseerd.
5.2	Bij de voorbereiding en de uitvoering van het spel, hun fantasie en voorstellingsvermogen activeren.
6.1	Zich inleven in een ding, een idee, een personage, een gebeurtenis of een omstandigheid uit de werkelijkheid of uit een verteld of voorgelezen verhaal en dat al spelend vorm geven.
6.6	Verbale en non-verbale spelvormen toepassen of improviseren.
6.7	Allerlei sociale situaties spelen.
7.3	Durven improviseren door in te spelen op onvoorziene situaties.
8.1	Beweging en mimiek aanpassen aan de spelsituatie.
8.3	Met een creatief stem- en taalgebruik expressief reageren en belevenissen uitbeelden.

Hier kan je ook doelen van wereldoriëntatie aan koppelen.

Flore S.  
- Anke D.

<b>Tijd</b>	50 minuten
<b>materiaal</b>	Dieren en gespreksonderwerpen Kijkwijzer (bijlage 2)

## INSTAP

De leerlingen lopen door elkaar in de ruimte. Vervolgens roep je plots een dier, object, fenomeen... Dit gaan de leerlingen spontaan uitbeelden, hierbij mag geluid gebruikt worden. Daarna stappen ze gewoon weer verder.

Enkele ideetjes: smeltende sneeuwman, pinguïn, giraf, goudvis, aap, boze hond, paard, ballerina, ontploffing, tangodanser, autocrash, je vader/moeder, storm, topmodel, vuilnisman, spaghetti, huilende baby...

## KERN (CREËREN)

Je vormt een binnencirkel en buitencirkel. Zorg dat er telkens een kind vanuit de binnencirkel, recht tegenover een kind van de buitencirkel staat.

Jij zegt daarna de namen van twee dieren en een onderwerp. De leerlingen gaan een gesprekje aan terwijl ze zo'n dier 'zijn'.

Bv. De binnenkring zijn allemaal leeuwen, de buitenkring zijn allemaal giraffen en ze houden een gesprekje over het eten in de zoo.

1. Bespreek eerst de situatie met de leerlingen: wat kan er gebeuren? Wat zou de leeuw willen? Wat zou de giraf willen? Zouden ze daar graag zijn? Spreken ze graag met elkaar? Hoe gedraagt de giraf zich? Hoe gedraagt de leeuw zich? Hoe kan je die dieren uitbeelden?

Je overloopt de kijkwijzer met de leerlingen.

Onthoud dat alles kan: de leeuw en de giraf kunnen ook dikke vrienden zijn maar de giraf kan even goed trek hebben in een stukje leeuw. Dit maakt het net leuk. Verwoord dit ook duidelijk naar de leerlingen. Er mag ook op voorhand niet afgesproken worden wie wat zal zeggen. De kinderen reageren gewoon op elkaar zoals tijdens het gewone spelen op de speelplaats.

2. De kinderen gaan nu per twee het gesprekje tussen de leeuw en de giraf voeren in de binnencirkel – buitencirkel-opstelling.

Je laat de kinderen van de binnencirkel een plaats doorschuiven naar rechts en de kinderen van de buitencirkel een plaats naar links. Je zegt twee nieuwe diernamen en je geeft terug een gespreksonderwerp (bijlage 1).

3. Dit doe je enkele keren zodat de leerlingen steeds beter vertrouwd raken met deze werkwijze.

## EVALUATIE / TOONMOMENT (BESCHOUWEN)

Je duidt twee vrijwilligers aan die naar voor komen. Deze hebben nog niet noodzakelijk samen gespeeld. Je geeft terug twee dieren op en een gespreksonderwerp. Ze voeren een gesprekje voor de klas vanuit hun rol.

Zorg dat iedereen eens aan de beurt komt bij het toonmoment.

Je vraagt aan de spelers telkens wat ze zelf vonden van het spel en daarna bespreek je klassikaal de kijkwijzer.

## TIP

Indien mogelijk kan je foto's tonen van de dieren en het gespreksonderwerp. Zo hebben de leerlingen nog meer houvast.

## BIJLAGES

### Dieren en gesprekjes

Combineer naar hartenlust.



Dier 1	Dier 2	Gesprek
Giraf	Leeuw	Eten
Zebra	Pinguïn	Het weer
Olifant	Gorilla	Hobby's
Buffel	Nijlpaard	De bezoekers van de zoo
Dolfijn	Gier	Lievelingsmuziek
Tijger	Muis	Lievelingsdier
Slang	Kever	Favoriete tv-programma

## Kijkwijzer

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
Er werd niet afgesproken op voorhand.			
De kinderen durfden babbelen met elkaar en durfden vooraan in de klas staan.			
Het was een goed gesprek tussen twee dieren.			
De kinderen bleven hun dier spelen.			

## Kijkwijzer

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
Er werd niet afgesproken op voorhand.			
De kinderen durfden babbelen met elkaar en durfden vooraan in de klas staan.			
Het was een goed gesprek tussen twee dieren.			
De kinderen bleven hun dier spelen.			

## Kijkwijzer

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
Er werd niet afgesproken op voorhand.			
De kinderen durfden babbelen met elkaar en durfden vooraan in de klas staan.			
Het was een goed gesprek tussen twee dieren.			
De kinderen bleven hun dier spelen.			

## Kijkwijzer

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
Er werd niet afgesproken op voorhand.			
De kinderen durfden babbelen met elkaar en durfden vooraan in de klas staan.			
Het was een goed gesprek tussen twee dieren.			Flore S.
De kinderen bleven hun dier spelen.			Anke D.