

# Accent op improvisatie

onderdeel: improvisatie

Titel: **Bij de dokter**

Graad: 2

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.
2.3	Openstaan voor en plezier beleven aan de nieuwe dingen die ze in hun omgeving ontdekken als inspiratiebron voor hun dramatisch spel.
3.1	Openstaan voor de interactie tussen woord en gebaar, beeld en klank tijdens het dramatisch spel.
3.2	Oog hebben voor de uitdrukingskracht van taal en beweging in een doe-alsof-situatie.
3.3	Zich verwonderen over de mogelijkheden om via woord, gebaar, beeld en klank te communiceren.
3.6	Zich inleven in de wijze waarop anderen gestalte geven aan een spelsituatie.
4.1	Waardering opbrengen voor de manier waarop een bepaald idee of personage, een bepaalde gebeurtenis of omstandigheid wordt gedramatiseerd.
4.2	Waardering opbrengen voor de vertolking van een zelfde boodschap door anderen.
5.2	Bij de voorbereiding en de uitvoering van het spel, hun fantasie en voorstellingsvermogen activeren.
5.3	Bewust de werkelijkheid kunnen verbeelden.
5.4	Bereid zijn eigen belevenissen, ervaringen, gedragingen, gevoelens en handelingen spontaan in allerlei situaties te verwoorden in dramatisch spel.
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.
6.4	Eigen ervaringen en kennis opdiepen om inhoud en vorm te geven aan een spelscenario.
6.5	De relatie kennen tussen het spel en het eigen ik, de eigen leefomgeving, de sociale of maatschappelijke omgeving.
6.6	Verbale en non-verbale spelvormen toepassen of improviseren.

Flore S.  
Anke D.

6.7	Allerlei sociale situaties spelen.
6.8	Ervoor zorgen dat het dramatisch spel altijd een doe-alsof-situatie blijft.
7.1	Eigen uitdrukkingsmogelijkheden en beperkingen ervaren om zich dramatisch-expressief te uiten.
7.3	Durven improviseren door in te spelen op onvoorziene situaties.
7.4	Tijdens het spel met een eigen expressiestijl durven inspelen op ervaringen, gevoelens, ideeën en fantasieën van anderen.
7.5	Iets met zelfvertrouwen spelen, met of zonder publiek.
8.1	Beweging en mimiek aanpassen aan de spelsituatie.
8.5	Zich bewust zijn van het verschil tussen verbeelde en werkelijke tijd, en dat ze de plaats en de handeling juist inschatten.
8.6	Werkelijke tijd (duur van het spel) en verbeelde tijd (in het spel gesuggereerde tijd) passend gebruiken.

<b>Tijd</b>	100 minuten
<b>materiaal</b>	- kaartjes met kwaaltjes (bijlage) - stoelen - kijkwijzer (bijlage)

## INSTAP (BESCHOUWEN)

1. De leerlingen lopen door elkaar in de klas. Je roept een kwaaltje en zij moeten dit onmiddellijk uitbeelden. Af en toe pik je er een aantal leerlingen uit en de anderen kijken hoe hij/zij het kwaaltje uitbeeldt. Op die manier bespreek je wat goed en minder goed uitgebeeld is.

### Mogelijke kwaaltjes

- verkouden
- drupneus
- gebroken arm
- allergisch aan je T-shirt
- vreselijke hoofdpijn
- buikpijn
- snee in je pink
- bloedneus
- ...

Variatie: Als dit goed lukt, kan je hen ook onbestaande kwaaltjes laten uitbeelden.

### Mogelijke onbestaande kwaaltjes

- blauwe pokken
- niesende tong
- kromme elleboog
- snot uit je oor
- springende hik
- bevriesziekte
- ...



## KERN (CREËREN)

1. Je bespreekt met de leerlingen waar je naartoe gaat als je ziek bent. (de dokter) -- Voor je bij de dokter komt moet je wachten in de wachtzaal. Hou hier een kort gesprekje over. Hoe vind je dat als je daar moet wachten? Hoe ruikt het daar? Wat kan je daar doen?
2. Maak vooraan in de klas een wachtzaal door 6 stoelen op een rij te zetten. Er mogen maximaal 4 patiënten tegelijk in de wachtzaal zitten. De leerlingen zijn het publiek. De wachtzaal is leeg, maar stillertjes aan loopt die vol. Je geeft de opdracht aan de kinderen dat wie wil in de wachtzaal mag gaan zitten. Wanneer ze er zitten moeten ze een zelf gekozen kwaaltje uitbeelden en minstens 1 zin zeggen. Wanneer de dokter "volgende roept", verlaat 1 iemand de wachtzaal. De anderen blijven zitten en beelden verder uit. Wanneer die ene persoon de wachtzaal verlaten heeft, mogen de andere leerlingen, uit het publiek, raden wat het kwaaltje was.
3. Je verdeelt de klas in groepjes van telkens 4 personen. Elke groep maakt z'n eigen wachtzaal met stoelen. Iedere groep krijgt een stapeltje met kaartjes waar kwaaltjes op staan. De leerlingen trekken een kaartje en moeten het kwaaltje uitbeelden in de wachtzaal. Dit gebeurt op dezelfde manier als daarnet. Nu beslissen de leerlingen zelf wanneer ze de wachtzaal weer verlaten. Als ze naar buiten gewandeld zijn, nemen ze opnieuw een kaartje.
4. Werk terug klassikaal. Speel zelf dokter. Een aantal leerlingen komen binnen in de wachtkamer en zitten te wachten. Je bespreekt wat ze kunnen doen (boekje lezen, babbeltje slaan, op hun gsm spelen ...). De leerlingen beelden dit uit. Wanneer jij "volgende" roept, komt er een leerling bij jou. Als dokter heb je een kaartje getrokken waar een kwaaltje op staat. Jij weet dus wat de patiënt heeft, maar de patiënt zelf weet niet wat hij heeft. Je stelt vragen over hoe hij/zij zich voelt en de andere geeft antwoord. Zo kan een simpele verkoudheid al snel levensgevaarlijk lijken afhankelijk van de vragen die je stelt en de antwoorden die je krijgt.
5. Overloop eerst klassikaal de kijkwijzer. De leerlingen gaan opnieuw aan de slag in hun groepje van 4. 1 iemand speelt nu de dokter, de anderen wachten in de wachtkamer. De dokter trekt telkens een kaartje met daarop het kwaaltje dat de volgende patiënt heeft. Spreek een klassikaal signaal af om te wisselen van dokter.

## EVALUATIE / TOONMOMENT (BESCHOUWEN)

- Afhankelijk van de klasgroep kiezen de leerlingen zelf de rollen of laat je briefjes trekken wie dokter is.
- De dokter trekt een briefje met daarop het kwaaltje. De 3 leerlingen in de wachtzaal trekken ook een briefje met wie de volgende is die naar de dokter moet. Daarna spelen ze onmiddellijk hun stukje. De leerlingen beginnen al wachtend in de wachtzaal tot de dokter 1 iemand binnenroept. Het is belangrijk dat ook de anderen in hun rol blijven terwijl 1 iemand bij de dokter onderzocht wordt.
- Nadien vraag je aan de leerlingen wat ze er zelf van vonden en bespreek je het toonmoment aan de hand van de kijkwijzer.

## KIJKWIJZER

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
Je ziet dat de leerlingen aan het wachten zijn.			
Het gesprek tussen de dokter en de patiënt verloopt vlot.			
De leerlingen die aan het wachten zijn vallen niet uit hun rol.			
De spelers kunnen zich serieus houden.			

## BIJLAGE

### lijst met kwaaltjes

*Kan aangevuld worden met eigen ideeën.*

<b>griep</b>	<b>windpokken</b>
<b>winderigheid</b>	<b>buikgriep</b>
<b>keelpijn</b>	<b>hoofdpijn</b>
<b>gebroken voet</b>	<b>pijnlijke elleboog</b>
<b>verstopte neus</b>	<b>haaruitval</b>
<b>stijve nek</b>	<b>Grote wonde</b>
<b>Bloedneus</b>	<b>Oorpijn</b>
<b>Snee in je pink</b>	<b>Allergisch aan ...</b>

## KIJKWIJZER

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
Je ziet dat de leerlingen aan het wachten zijn.			
Het gesprek tussen de dokter en de patiënt verloopt vlot.			
De leerlingen die aan het wachten zijn vallen niet uit hun rol.			
De spelers kunnen zich serieus houden.			

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
Je ziet dat de leerlingen aan het wachten zijn.			
Het gesprek tussen de dokter en de patiënt verloopt vlot.			
De leerlingen die aan het wachten zijn vallen niet uit hun rol.			
De spelers kunnen zich serieus houden.			

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
Je ziet dat de leerlingen aan het wachten zijn.			
Het gesprek tussen de dokter en de patiënt verloopt vlot.			
De leerlingen die aan het wachten zijn vallen niet uit hun rol.			
De spelers kunnen zich serieus houden.			

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
Je ziet dat de leerlingen aan het wachten zijn.			
Het gesprek tussen de dokter en de patiënt verloopt vlot.			
De leerlingen die aan het wachten zijn vallen niet uit hun rol.			
De spelers kunnen zich serieus houden.			