

# Accent op improvisatie

onderdeel: improvisatie

Titel: **Reclame met jabbertalk**

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.
3.1	Openstaan voor de interactie tussen woord en gebaar, beeld en klank tijdens het dramatisch spel.
3.2	Oog hebben voor de uitdrukkingskracht 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.
5.4	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.
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>	50 minuten
<b>materiaal</b>	- kaartjes met producten - kaartjes met reacties

**Jabbertalk is een improvisatiewijze waarbij acteurs klanken gebruiken zonder herkenbare woorden. Via intonatie, volume en lichaamstaal kan de betekenis van de boodschap overgebracht worden zonder hiervoor een herkenbare taal te hoeven gebruiken.**

## INSTAP (BESCHOUWEN)

1. De leerlingen moeten in een kring gaan zitten. In plaats van die instructie te geven in herkenbare taal doe je dat met jabbertalk. Wanneer iedereen in de kring zit bespreek je de instructie.

- Wat viel er op?
- Wat vond je raar/anders?
- Hoe kwam het dat je de opdracht toch begreep?

Vertel aan de leerlingen wat jabbertalk is en dat ze mogen kiezen hoe ze dat spreken. Het enige criterium is dat ze geen herkenbare taal mogen gebruiken.

2. De leerlingen stellen zich elk om beurt voor en vertellen 1 iets extra over zichzelf. De rest van de klas moet raden wat het extraatje was.

3. Je neemt een voorwerp bv. een handdoek en geeft dit door in de kring. Hierbij wordt het spel "Dit is geen..." gespeeld. De leerlingen moeten uitbeelden wat de handdoek is bv. een fiets. Het is gelijk welke functie ze eraan geven zolang het niet die van een handdoek is.

Ze moeten hierbij ook commentaar geven in Jabbertalk. Door het uitbeelden moet duidelijk worden welke nieuwe functie ze aan het voorwerp geven.

Je kan dit een paar keer spelen, telkens met andere voorwerpen. Bespreek de goede en minder goede voorbeelden van jabbertalk.

## KERN (CREËREN)

1. Toon een filmpje van een reclamespot. Bespreek de kenmerken en hou een kort klasgesprek over reclame + overlopen van de kijkwijzer.

2. De leerlingen vormen groepjes van 4, daarna vormen ze binnen hun groepje nog 2 groepjes van 2 personen. Elk groepje krijgt een stapel met kaartjes. Op die kaartjes staan producten. 1 leerling trekt

een kaartje en legt in jabbertalk uit over welk product het gaat. Aan de hand van hun bewegingen, mimiek en intonatie moeten de anderen kunnen raden over wel product het gaat. Als de persoon van het eigen team het kan raden dan krijgt dat team 2 punten. Als het andere team het eerste kan raden, dan krijgen ze 1 punt.

3. De leerlingen vormen opnieuw duo's. De ene speelt verkoper en de andere klant. De verkoper trekt een kaartje met daarop een product en de klant trekt een kaartje met daarop wat hij/zij van het product vindt. Daarna spelen ze zonder overleg de situatie.  
Variatie: de verkoper kan ook een bepaalde emotie trekken die hij/zij in het spel moet verwerken.

## EVALUATIE / TOONMOMENT (BESCHOUWEN)

1. Elk om beurt trekken 2 leerlingen een kaartje. De ene speelt de verkoper, de andere de klant. Enkel de verkoper mag het kaartje zien. Die probeert in jabbertalk het product te verkopen. De andere trekt een ander kaartje waarop staat wat hij/zij over het product vindt. Het spel wordt gespeeld zonder overleg.

Variatie: de verkoper kan ook een bepaalde emotie trekken die hij/zij in het spel moet verwerken. De andere bekijken het toonmoment en beoordelen het aan de hand van de kijkwijzer.

2. Je vraagt aan de leerlingen wat ze er zelf van vonden en overloopt dan klassikaal de kijkwijzer.

## BIJLAGE



Flore S.  
Anke D.

**lijst met producten**

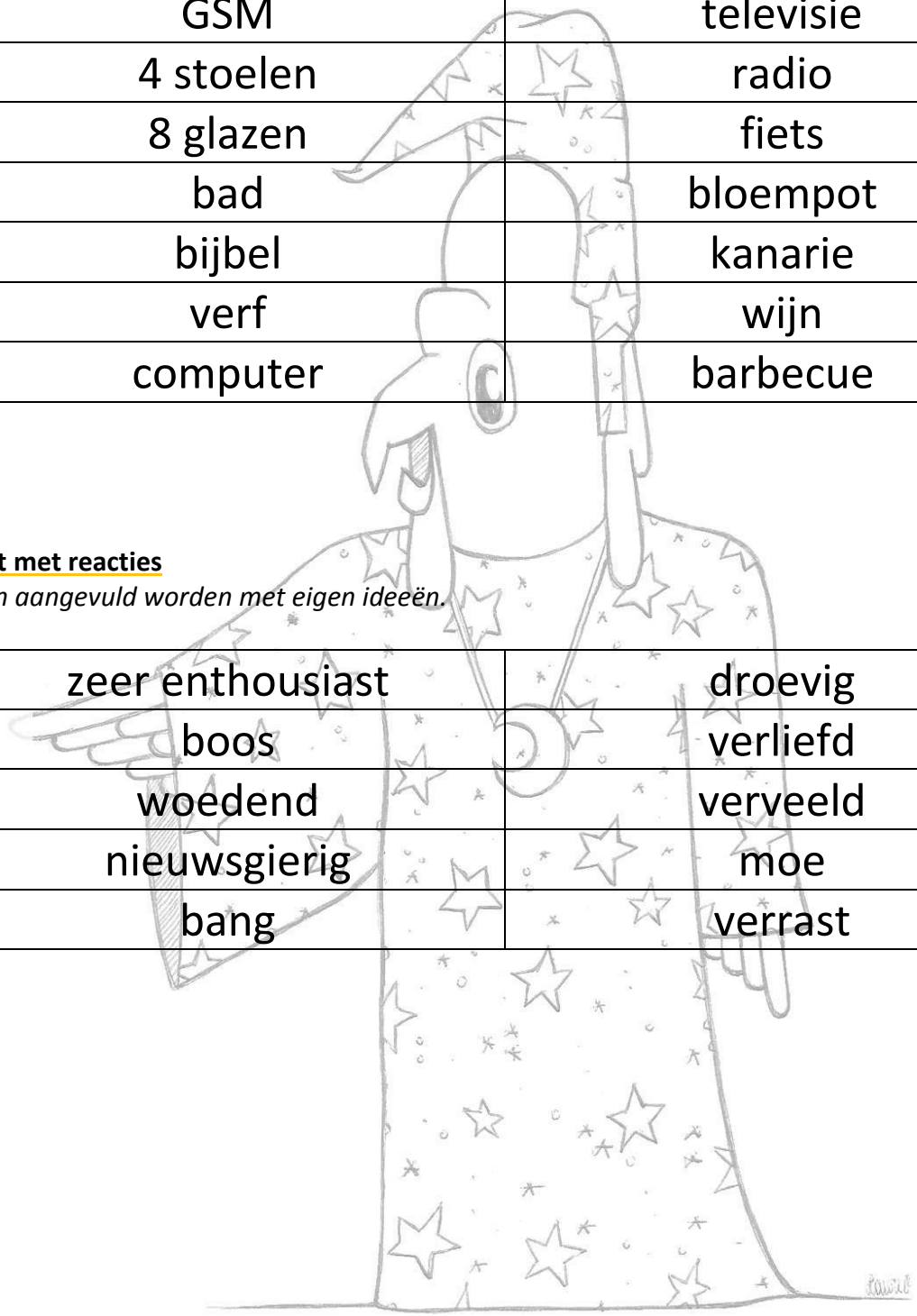
*Kan aangevuld worden met eigen ideeën.*

stofzuiger	wasmachine
GSM	televisie
4 stoelen	radio
8 glazen	fiets
bad	bloempot
bijbel	kanarie
verf	wijn
computer	barbecue

**lijst met reacties**

*Kan aangevuld worden met eigen ideeën.*

zeer enthousiast	droevig
boos	verliefd
woedend	verveeld
nieuwsgierig	moe
bang	verrast



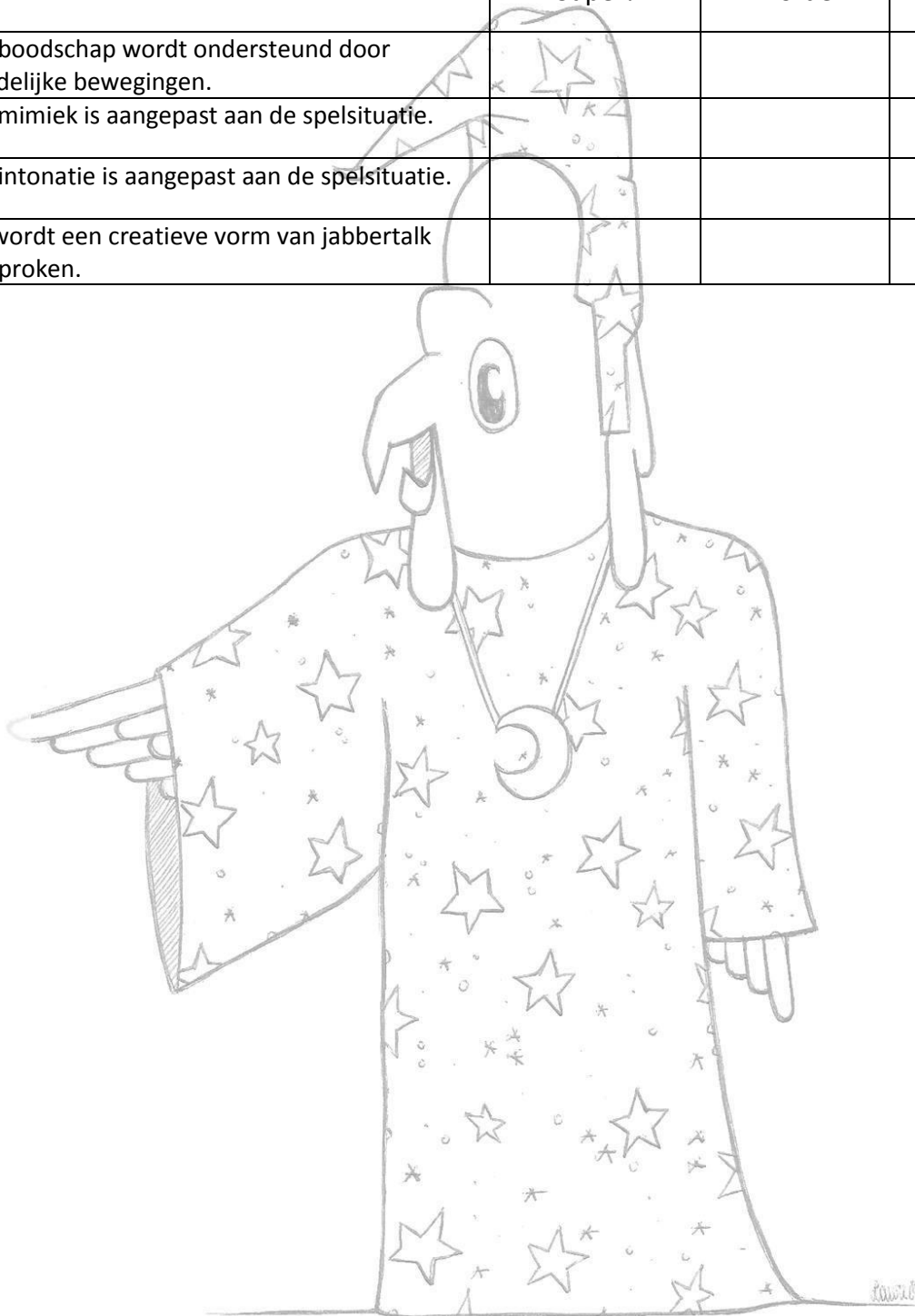
## KIJKWIJZER

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
De boodschap wordt ondersteund door duidelijke bewegingen.			
De mimiek is aangepast aan de spelsituatie.			
De intonatie is aangepast aan de spelsituatie.			
Er wordt een creatieve vorm van jabbertalk gesproken.			
	Super!	In orde.	Nog oefenen.
De boodschap wordt ondersteund door duidelijke bewegingen.			
De mimiek is aangepast aan de spelsituatie.			
De intonatie is aangepast aan de spelsituatie.			
Er wordt een creatieve vorm van jabbertalk gesproken.			
	Super!	In orde.	Nog oefenen.
De boodschap wordt ondersteund door duidelijke bewegingen.			
De mimiek is aangepast aan de spelsituatie.			

Hore S.  
Anke D.

De intonatie is aangepast aan de spelsituatie.			
Er wordt een creatieve vorm van jabbertalk gesproken.			

	Super!	In orde.	Nog oefenen.
De boodschap wordt ondersteund door duidelijke bewegingen.			
De mimiek is aangepast aan de spelsituatie.			
De intonatie is aangepast aan de spelsituatie.			
Er wordt een creatieve vorm van jabbertalk gesproken.			



Flore S.  
Anke D.