

Inhoudsopgave	2
Inleiding	3
1.1 Kennismaken en loskomen	4
1.2 Losmaken van het lichaam	6
1.3 Voorwerpen	8
1.4 Associatie	9
1.5 Tableaus	11
1.6 Uitbeelden	13
1.7 De catwalk	15
2.1 Introductie	17
2.2 Wie – personages spelen	19
2.3 Het speelvlak gebruiken	21
2.4 Platforms bouwen	23
2.5 Wat + Waarom	25
2.6 Waar en Wanneer	27
2.7 Een scène bouwen	29
3.1 Non-verbale communicatie	30
3.2 Stem!	32
3.3 Speldurf	34
3.4 Status	35
3.5 Dieren	37
3.6 Fysieke transformaties	38
3.7 Uitvergroot spel	40
4.1 Het verkennen van emoties	41
4.2 Emotie en sfeer	43
4.3 Emotionele personages	44
4.4 Contrasten	46
4.5 Op muziek	48
4.6 Tekstgebruik	49
4.7 Samen een conflict uitspelen	50
5.1 Het verhaal	51
5.2 De personages	52
5.3 Stukken maken	53
5.4 Monteren	53
5.5 Repeteren, repeteren, repeteren	53
5.6 Generale	53
5.7 Presentatie	53
• Formulier Topische Vragen	54
• Personage Formulier	55
• Werkblad Scèneschrijven	56
Colofon	57

Inleiding

Dit is deel 1 van **De Vloer Op!**, een dramamethode voor de onderbouw van het voortgezet onderwijs. Opdat u als docent kunt beschikken over een flexibele methode en om de kosten zo laag mogelijk te houden bestaat de methode alleen uit docentenhandleidingen voor klas 1 en klas 2 en werkbladen op www.lambo.nl die u naar behoeven kunt kopiëren.

De methode gaat uit van het ontwikkelen van de spelvoorwaarden (concentratie, spelplezier, speldurf, samenspel) en de spelvaardigheden (fantasie, verbeelding, transformatie, reproductie en samenspel) bij leerlingen uit de onderbouw van het voortgezet onderwijs.

Bij het vak drama is het handig om bij de voorbereiding van een les meer opdrachten achter de hand te hebben dan er in de les passen, om zo de les per klas op maat aan te kunnen bieden. Elk lesvoorstel in deze methode bestaat uit een verzameling spel oefeningen, waaruit de docent zelf opdrachten kan gebruiken om de les op te bouwen. Het is niet raadzaam toch alle opdrachten in één les te gebruiken; de opdrachten komen dan niet goed tot hun recht.

De handleiding deel 1 van **De Vloer Op!** is opgedeeld in vier perioden van steeds zeven lessen, plus een reeks van zeven lessen voor het zelf maken van een presentatie. De perioden 1 t/m 4 bevatten drie kernlessen en vier 'sublessen'. In de kernlessen komen de belangrijkste doelen aan bod, waar in de overige vier lessen dieper op wordt ingegaan. Het is dus ook mogelijk voor docenten om een selectie uit de lessen binnen één periode te gebruiken. Periode 5 is bestemd voor het maken van een eenvoudige eindpresentatie.

De perioden

- Periode 1 is een kennismaking met het vak en is verder voornamelijk gericht op het ontwikkelen van speldurf en spelplezier.
- In periode 2 komen de topische vragen aan bod en wordt aandacht besteed aan de fantasie en verbeelding.
- Periode 3 is gericht op fysiek spel, non-verbale communicatie en uitvergroot spel. Er wordt gewerkt aan speldurf, samenspel en de fysieke transformatie.
- Periode 4 gaat dieper in op spelen met een doel en het opbouwen naar een conflict in een scène. De spelvoorwaarden en spelvaardigheden die hier aan bod komen zijn concentratie, samenspel en reproductie.
- Periode 5 is gericht op het maken van een eenvoudige eindpresentatie. De lessen bieden houvast om stap voor stap een presentatie op te bouwen aan de hand van een willekeurig bestaand verhaal.

1.1 Kennismaken en loskomen

*Het doel van deze les is een kennismaking met het vak Drama, en met elkaar.
Er is nog geen kernopdracht in deze les.*

Benodigheden:

- Een bal
- Locatie raadspel

Korte introductie in de kring

De docent stelt zich voor en legt uit hoe elke les is opgebouwd (in de halve kring beginnen tassen aan de kant).

Balgooivoorstelspel

De leerlingen zitten in de kring op een stoel. De docent gooit een bal naar iemand. Wie de bal heeft, vertelt zijn of haar naam, iets persoonlijks (vooraf te bepalen door de docent: lievelingseten, grootste idool etc.), en wat zijn ervaring is met toneel. Doe dit tot iedereen aan de beurt is geweest.

Vreemde hobby

De leerlingen zitten in een kring. Ze hebben in tweetallen twee minuten de tijd om elkaar te interviewen. De docent geeft aan als één minuut om is, zodat er gewisseld kan worden.

Vervolgens stellen de leerlingen zich aan elkaar voor waarbij ze twee gegevens uit het interview met elkaar combineren tot een vreemde hobby.

Bijvoorbeeld: Mieke houdt van patat en zit op turnen.

Mieke heeft als eerste ter wereld een bakje friet een koprol leren maken.

Of: Mieke turnt graag op de toonbank van de snackbar.

Regels

Na dit rondje is het tijd om in het kort een aantal regels vast te leggen. Laat de leerlingen met hun buurman of buurvrouw overleggen welke regels er tot nu toe al zijn, en laat ze vervolgens nog drie regels verzinnen die volgens hen noodzakelijk zijn voor een goede dramales.

Inventariseer alle regels en kom tot een aantal vaste regels.

In elk geval moet aan bod komen:

- Tassen bij aanvang van de les aan de kant.
- Iedereen komt in de kring zitten bij aanvang van de les.
- Elkaar niet uitlachen.
- Luisteren tijdens de uitleg van een oefening

Fruitmandvariant

De leerlingen zitten in een kring. Er staat een leerling in het midden van de kring en roept bijvoorbeeld: 'Iedereen die op voetbal zit!' Iedereen die op voetbal zit moet nu opspringen en een nieuw plekje in de kring uitzoeken. Degene die overblijft neemt de plaats in het midden in en verzint iets anders.

Locatieraadspel

De groep staat in twee rijen tegenover elkaar.

Het ene team gaat zitten. Van het andere team krijgen steeds twee personen een kaartje met daarop een locatie te zien die ze zo snel mogelijk uitbeelden voor hun team. Als het geraden is, komen de volgende twee, etc. Na twee minuten is het andere team aan de beurt. Het team met de meest geraden locaties wint.

Gezellige groepjes

De leerlingen staan verspreid door de ruimte. De docent roept steeds kenmerken / eigenschappen, waarmee de leerlingen zo snel mogelijk groepjes vormen.

Zoals:

- Geboortemaand
- Gezinsgrootte
- Soort huisdieren
- Schoenmaat
- Lievelingskleur
- Etc.

Verzamelnaam

Laat de leerlingen door de ruimte lopen.

De docent roept de naam van een leerling, de leerlingen zorgen dat ze zo snel mogelijk bij deze persoon zijn. Na een tijdje bouw je in dat degene die er het laatst is, af is.

Deze persoon roept hard: '... (naam) is af!'

Enge Esther

1. Elke leerling verzint een bijvoeglijk naamwoord bij zijn naam, dat begint met dezelfde letter.

De leerling doet een stap naar voren en zegt:

'Ik ben enge Esther'

De hele groep reageert met:

'Hallo enge Esther'

Zo de hele kring door.

2. Nu verzinnen ze ook een beweging bij hun woord.

Doe weer een rondje met daarbij de beweging. De rest van de groep herhaalt nu alleen de beweging.

3. De docent doet nu haar eigen beweging, en daarna de beweging van een leerling.

Deze leerling herhaalt zijn eigen beweging, en doet de beweging van een klasgenoot. Enzovoort, tot iedereen geweest is.

Kom hier

Een persoon loopt naar het midden van de kring (bijvoorbeeld Petra). Deze persoon roept een andere persoon (bijvoorbeeld Hans).

Ze spelen de volgende dialoog;

- Hans!
- Ja Petra?
- Kom eens hier Hans!
- Goed Petra.
- Wat zit je haar leuk (of een ander compliment) Hans.
- Dank je Petra.

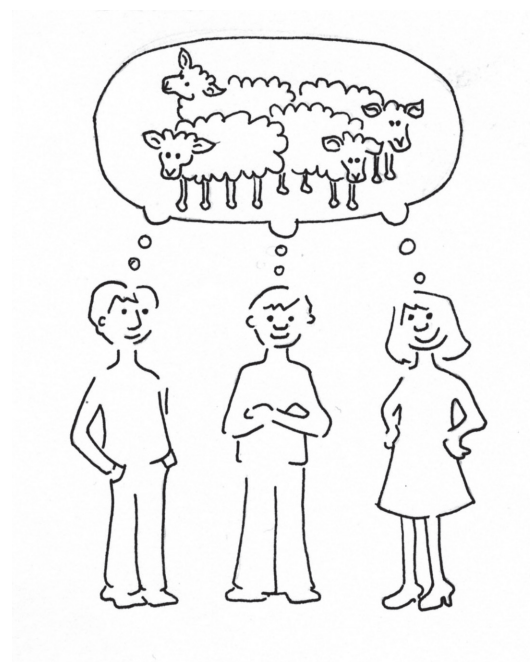
Petra loopt weg, en Hans roept een nieuwe naam, en het herhaalt zich tot iedereen geweest is.

Dit kan in hoog tempo.

Afronding

Laat de groep weer in de kring op stoelen zitten.

Evalueer of iedereen de namen nu weet.



1.2 Losmaken van het lichaam

Het doel van deze les is een begin maken met het gebruik van de fysiek in spel. De leerlingen kunnen een rol aannemen door middel van een fysieke transformatie, en dit gedurende een scène lang volhouden.

Benodigheden:

- Een cd met vrolijke muziek zonder tekst.

Basishouding

Laat de leerlingen hun stoelen aan de kant zetten en weer in de kring komen.

Leg ze uit hoe de basishouding werkt, die je van ze verwacht op momenten dat je iets aan het uitleggen bent: benen recht, knieën niet op slot, armen langs je lijf, hoofd rechtop.

De klap

De leerlingen staan in de kring. De docent klapt in zijn handen richting de leerling links van hem. Deze klapt ook naar links; ga zo de hele kring door. Herhaal dit ook naar rechts. Voeg vervolgens toe dat leerlingen zelf mogen bepalen of ze verder of terug klappen. Dit zal als gevolg hebben dat een groot deel van de kring niet meer aan de beurt komt. Voeg daarom als laatste toe dat leerlingen ook naar de overkant mogen klappen. Belangrijk hierbij is dat er goed oogcontact gemaakt wordt met degene naar wie geklapt wordt.

De Woosh

De Woosh is een opwarmingsoefening die goed aansluit op de klap, en bij vrijwel elke groep goed werkt als losmaker. Het houdt in dat je met grote armgebaren een kubieke meter lucht door de kring gooit met het bijbehorende geluid *woosh*.

Na een aantal rondjes voeg je toe dat de woosh ook gestopt kan worden met een helder en duidelijk *Ho*, waarbij de armen van boven naar beneden gegooid worden. Als de woosh gestopt wordt, dient hij weer de andere kant van de kring doorgegooid te worden.

Als derde is er nog *zap*, waarmee een leerling met een werpend gebaar de woosh naar iemand anders in de kring kan gooien.

Driehoek lopen

Elke leerling neemt twee andere leerlingen in zijn hoofd. Op een teken van de docent hebben ze anderhalve minuut om te proberen met deze twee leerlingen een denkbeeldige driehoek in lijnen op de grond te vormen.

Ze mogen hier niet bij praten, en elke zijde moet even lang zijn. Geef steeds aan hoe lang ze nog hebben. Als het niet lukt eventueel herhalen.

Letters maken

De leerlingen zijn verdeeld in groepjes van vijf, en staan verspreid door de ruimte. De docent roept steeds een letter. De leerlingen proberen zo snel mogelijk samen deze letter te maken door hun lichaam in te zetten.

Vormen maken

De leerlingen zijn verdeeld in groepjes van vijf, en staan verspreid door de ruimte. De docent noemt steeds een vorm. De leerlingen proberen zo snel mogelijk samen deze vorm te maken door hun lichaam in te zetten.

Handen en voeten

Verdeel de klas in teams van circa vijf personen.

De teams nemen plaats aan één kant van het lokaal.

De docent noemt het aantal handen en voeten waarop naar de overkant moet worden gelopen.

Bijvoorbeeld: vier handen en vier voeten. De groep moet met dit aantal naar de overkant komen, niet

meer en niet minder. Voor extra motivatie kan er nog een puntentelling ingelast worden voor het team dat het snelst aan de overkant is.

Lopen door de ruimte

De docent legt eerst het lopen door de ruimte uit; steeds rechte lijnen lopen richting een punt, zorgen dat je niet tegen elkaar aan loopt.

Eerst even oefenen, dan op muziek.

De docent noemt steeds een lichaamsdeel en een verandering die de leerlingen vervolgens uitbeelden.

Voorbeelden:

- zware armen
- zeer elastische benen
- wiebelig hoofd
- opgeblazen borstkast

■ KERNOPDRACHT

Bijzonder volkje – twintig minuten repeteren / vijftien minuten presenteren

De groep wordt in tweeën gedeeld.

Per groep verzinnen ze een eigen volk met een specifieke manier van bewegen.

Met dit volk maken ze op gegeven muziek een dans die een ritueel van dat volk symboliseert bij een van de volgende gebeurtenissen:

- een bruiloft
- het overwinnen van een vijand
- het maken van een heel lekkere maaltijd
- een begrafenis.

Aan het einde presenteren de groepen aan elkaar.

Afronding

Evalueer de samenwerking tijdens het verzinnen van de kernopdracht, en het resultaat. Belangrijk is om direct al te beginnen met elkaar te evalueren en na te bespreken. Coach op het geven van gemotiveerde opbouwende kritiek en gemotiveerde complimenten.

1.3 Voorwerpen

Het doel van deze les is dat de leerlingen leren een attribuut effectief te gebruiken in een scène.

Benodigheden:

- Een sjaal.
- Een aantal voorwerpen. Die kunnen ook door de leerlingen meegebracht worden, maar dat levert vaak oninteressante voorwerpen op. Wel interessant: fietspomp, gieter, lampenkap, bezem, sladroger etc.

Basishouding

Zie les 1.2.

Klap

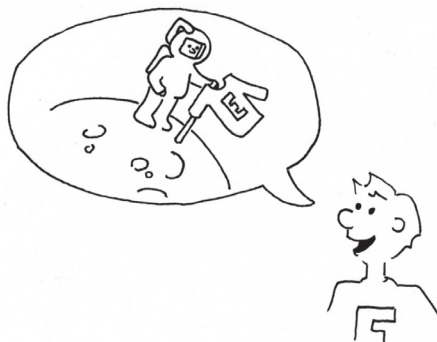
Zie les 1.2.

Woosh

Zie les 1.2.

De sjaal

In de kring. De docent heeft een sjaal. Hij maakt er iets anders van (bijvoorbeeld een horloge), beeldt dit uit en geeft hem vervolgens door aan een leerling. Iedere leerling verzint iets, beeldt het uit en geeft vervolgens de sjaal weer door.



Leuke trui

Laat de leerlingen in tweetallen verspreid door de ruimte staan.

Persoon 1 wijst een kledingstuk / accessoire van Persoon 2 aan, en zegt: 'leuke ... (broek, schoenen, haarband)'. Persoon 2 reageert door een heel bijzondere anekdote te vertellen over dit kledingstuk.

Benadruk dat dit verzonnen moet zijn, en graag zo ongeloofwaardig mogelijk.

Na een minuutje wisselen, en een paar keer herhalen.

Wat is dat?

Een leerling wijst iets in de ruimte aan en vraagt: wat is dat?.

De andere leerling zegt wat het is, en geeft vervolgens zo veel mogelijk informatie over dit voorwerp en wat je er allemaal mee kan doen.

Na verloop van tijd geef je de opdracht dat leerlingen niet meer de werkelijke functie vertellen, maar zelf informatie verzinnen over de functie / het maakproces / het materiaal etc.

Help met het voorwerp

In de kring. Deel de klas in groepen van vijf leerlingen per groepje.

De leerlingen zitten in groepjes naast elkaar. Elk groepje krijgt een voorwerp voor zich op de grond. De docent geeft een probleem op; de leerlingen verzinnen in steeds een minuut een oplossing voor dat probleem waarbij ze hun voorwerp gebruiken. Het voorwerp mag daarbij nieuwe eigenschappen / functies toebedeeld krijgen.

Problemen: Jullie zitten opgesloten in een hoge flat, jullie hebben schipbreuk geleden en drijven nu rond op een vlot, jullie hebben niks te eten in huis, etc.

■ KERNOPDRACHT

Reclames – twintig minuten repeteren / twintig minuten presenteren

De leerlingen zijn verdeeld in groepjes van vijf. Elke groep krijgt een ander voorwerp. Laat ze een nieuwe functie voor dit voorwerp verzinnen en hier een reclamespotje van twee minuten bij verzinnen.

Laat daarna de groepjes presenteren voor de klas.

Afronding

Evalueer het spelen met een voorwerp, en in welke reclame het voorwerp goed werd gebruikt.

1.4 Associatie

Het doel van deze les is dat de leerlingen leren wat associatie is, hoe het te gebruiken is en dat de fantasie onbeperkt is als je goed leert associëren.

Benodigheden:

- Kaartjes met daarop een aantal locaties.

Basishouding

Zie les 1.2.

Klap

Zie les 1.2

Associatiecirkel

Noem een woord en vraag ieder zijn of haar associatie daarbij te vertellen.

De associatiecirkel gaat als volgt: de leerlingen associëren steeds op het woord van de persoon voor zich. Zo gaat de associatie de hele kring rond. Probeer er een ritme in te bouwen, zodat leerlingen niet te lang na gaan denken over wat ze moeten zeggen. Als een leerling het echt even niet weet, zegt hij 'blap'. Dit kun je ook in twee cirkels doen, waarbij een leerling die niks weet overloopt naar de andere kring.

Associatieduo's

Deze opdracht werkt hetzelfde als de associatiecirkel, maar dan in tweetallen en is dus lastiger.

Ego-associatietrip

In tweetallen. Een leerling geeft een andere leerling een beginwoord, deze associeert daar in zijn eentje zo lang mogelijk op door. Bij een hapering is de persoon af. Inventariseer na afloop wie de langste keten van woorden had, en applaudiseer met de groep enthousiast voor deze held.

Wat doe je?

De leerlingen staan in groepjes van vier door het lokaal. Twee leerlingen zijn steeds aan het werk, de andere twee observeren. Leerling 1 beeldt een handeling uit, bijvoorbeeld strijken. Leerling 2 vraagt: wat doe je? Leerling 1 antwoordt met een totaal andere handeling, bijvoorbeeld darten. Dit gaat leerling 2 uitbeelden. Leerling 1 vraagt vervolgens 'wat doe je?', en leerling 2 noemt wederom iets anders. Dit gaat zo door tot iemand zich vergist; op dat moment neemt een van de observanten de plek van deze leerling in.

De bodemloze put

De leerlingen staan in tweetallen door het lokaal. Leerling 1 haalt in rap tempo steeds denkbeeldige voorwerpen uit een denkbeeldige put voor hem op de grond. Hij vraagt steeds aan leerling 2 wat het is, leerling 2 benoemt dit zonder erbij na te denken. Houd het tempo zo hoog mogelijk, en vraag leerlingen die de put leegtrekken te variëren in formaat, gewicht en vorm van de voorwerpen.

Laten we gaan ...

In tweetallen. Een leerling stelt een handeling voor, bijvoorbeeld: 'laten we gaan vissen', waarop de andere leerling reageert met: 'goed plan!' om het vervolgens uit te gaan beelden. Daarop associeert de ander een nieuwe handeling die te maken heeft met wat er al gedaan wordt. 'laten we een vis aan de haak slaan'. Al associërend ontstaat er een verhaal dat terplekke wordt uitgebeeld.

Doorborduren

Deel de klas in twee groepen. De ene helft observeert terwijl de andere helft de opdracht uitvoert. De leerlingen staan op een rij. De docent noemt een werkwoord; om de beurt noemen ze een situatie die ze associëren bij dit werkwoord. Bijvoorbeeld: *borduren – oma borduurt een kussentje, een cursus borduren*