

Handleiding *Theater als Middel* Uitbeelden

Dit lesmateriaal is ontwikkeld door René Koenegras en is een verlengde van het boek 'Theater als Middel in het Voortgezet Onderwijs'. Het boek gaat o.a. in op de voorwaarden die nodig zijn om de methodiek 'Theater als Middel' toe te passen.

Het spel is los van het boek te gebruiken.

Doel van het spel: **'Leerlingen spelenderwijs de invloed van lichaamstaal laten ervaren'**.

Het spel is een vereenvoudigde versie van het spel 'Hints'. Er is bewust gekozen om de opdrachten laagdrempelig te houden waardoor het spelplezier vergroot wordt.

Uitbeelden

470 kaarten met woorden die samengesteld zijn uit twee woorden. Bijv. spijker-broek, granaat-appel, kippen-soep, hoofd-luis, vecht-vis.

30 blanco kaarten om zelfstandig woorden op te schrijven met de whiteboardmarkers.

1 stopwatch om de tijd bij te houden i.v.m. De puntentelling.

- De klas is verdeeld in twee groepen. Groep A en groep B zitten aan beide kanten van het lokaal. Tussen de rijen in is er op de kopse kant een speelruimte van ongeveer 2×2 meter gecreëerd. Dit is het speelveld en die is goed zichtbaar voor iedereen. Aan de andere kopse kant zit de spelbegeleider aan een tafel.
- Het doel van het spel is dat iedere speler een woord voor zijn *eigen* groep uit moet beelden zonder geluid te maken of te praten. Dit woord leest hij voor zichzelf van het kaartje aan de tafel bij de spelbegeleider. De groep moet het exacte woord raden dat op het kaartje staat. Hiervoor krijgt de speler één minuut de tijd. De docent heeft een stopwatch. Als de leerlingen het juiste woord raden binnen één minuut, krijgen zij hiervoor één punt. Raden zij het binnen vijf seconden krijgen zij tien punten, binnen tien seconden vijf punten. Weet groep A het na één minuut niet, mag groep B één keer raden (en vice versa). Is dit goed dan verdienen zij een punt.
- De groep van de leerling die speelt, mag alles roepen, ook door elkaar, maakt niet uit: als ze het maar raden. De speler mag geen voorwerpen aanwijzen (denk aan bijvoorbeeld aan spijkerbroek). Groep B mag natuurlijk niet hardop mee raden omdat ze groep A dan zouden helpen. Het doel van het spel is zoveel mogelijk punten te winnen. Degene met de meeste punten heeft gewonnen. Iedere leerling speelt om de beurt een keer voor zijn groep.

Het is een superspannend spel en de leerlingen zullen het heel vaak willen spelen.

- Zeker voor groepen met aandachtsproblemen blijkt dit lesmateriaal effectief. Je zult zien dat de leerlingen vaak verkeerd interpreteren en dat alles wat ze laten zien met hun lichaam iets betekent. Niet alleen op het toneel maar ook in het echte leven. Als een leerling bijvoorbeeld op zijn hoofd krabt omdat hij niet weet hoe hij een woord uit moet beelden, zal de groep bijvoorbeeld roepen 'hoofdluis'! Dit kan voor een speler ook frustrerend zijn, omdat hij niet mag praten. Leuk en leerzaam om te zien hoe de leerlingen met frustratie omgaan. Hier kan de docent zeker op ingaan.

Als de scholieren het spel onder de knie hebben, is het leuk als zij zelf woorden gaan bedenken voor de tegenpartij. Hiervoor kun je de 30 blanco kaarten gebruiken met de whiteboardmarkers.

Deze zelfgemaakte woorden moeten vooraf gecontroleerd worden door de docent.

Aanleren en observeren

- De leerlingen leren dat alles wat je doet met je lichaam iets betekent.
- De scholieren leren communiceren door het gebruik van hun lichaam.
- De leerlingen moeten creatief zijn.
- De speler leert alléén spelen voor een grote groep.
- De deelnemers leren slechts uit te beelden wat van belang is (schoonmaken van spel).
- Hoe gaan de leerlingen om met frustratie?
- Geeft een leerling gauw op?
- Hoe gaan de deelnemers om met verlies?

Aandachtspunten

- *‘Niet geschoten is altijd mis’*. Gebruik deze uitspraak voor als ze een woord krijgen die ze moeilijk vinden.’ *Geeft het niet op, je krijgt geen ander woord’*.
- Voor sommige leerlingen blijft het moeilijk alleen voor een grote groep te staan. Als dit echt een probleem is, laat de leerling dan gewoon mee raden.
- Geef eventueel minpunten aan de groep die de tegenpartij doelbewust stoort.
- Het spel kan spannender gemaakt worden door de tijd om uit te beelden te verkorten van één minuut naar dertig seconden.
- Voor doelgroepen die moeite hebben met de woorden kunnen de spelregels aangepast worden. Je kunt bijvoorbeeld een keuze maken om alleen de rode of de gele woorden uit te laten beelden.
- Ook kan er gevarieerd worden in de puntentelling. Alleen het rode of het gele woord is vijf punten waard. Het gehele woord tien punten.
- Bij doelgroepen die weinig zelfvertrouwen hebben kun je zelf als begeleider eerst een aantal kaarten voordoen. De twee groepen langs de kant krijgen voor ieder goed geraden woord dan tien punten.
- Met kleinere groepen is het ook mogelijk om ieder voor zichzelf te laten spelen. De leerling die aan de beurt is krijgt tien punten voor elk goed geraden woord. De leerling die het woord geraden heeft krijgt tevens tien punten.
- Indien het spel nog nooit is gebruikt kun je de blanco kaarten vooraf afnemen met een vochtige doekje. De onzichtbare olielaag op de kaarten verdwijnt waardoor de inkt van de whiteboard marker beter hecht.

Op dit product berust copyright.

www.theateralsmiddel.nl

René Koenegras