|  |  |
| --- | --- |
| Drama Werkvorm | **Improvisatiespel** De spelers maken géén of enkele afspraken over een aantal gegevens. Het spel ontstaat op de speelvloer door op elkaar te reageren. |
| [http://www.dieuwertjetheater.com/ddgraphics/toiletdames.jpg](http://www.google.nl/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiEgqXQi9nJAhXIOBoKHdOmBgAQjRwIBw&url=http://www.dieuwertjetheater.com/dd.html&psig=AFQjCNH3fTZGYrVfWHFCmOoKVRso1Nme1g&ust=1450104330775656)*Deze werkvorm is voor spelers die meer durven of al ervaring hebben met drama. Een belangrijke spelregel om een toneelspel in improvisatie te laten slagen is dat de spelers elkaars ideeën accepteren. Het is belangrijk om elkaars ideeën niet te blokkeren en steeds ook zelf spelideeën te leveren om het verhaal in het toneelstukje verder te helpen. Daarbij is het belangrijk dat de spelers snel de 5 W’s concreet maken, waarbij geldt ‘wie het eerst concretiseert bepaalt’. Bijvoorbeeld: “Hallo pappa” kun je logischerwijs niet beantwoorden met “Ik ben je pappa niet”.* | |
| Activiteit | Aanbelspel |
| Doelgroep | Vanaf 7 jaar |
| Doel | * In samenspel leren spelideeën geven en accepteren * Fouten durven maken |
| Benodigdheden | (zo nodig) decor, attributen, verkleedkleren |
| Plaats | Speelvlak |
| Voorbereiding | Van tevoren krijgen de spelers een opdrachtkaartje met daarop een typetje, bijvoorbeeld stoer, verlegen, dromerig. De spelers oefenen hun typetje. Dit kan door de groep in tweeën te delen en eerst de ene rij bij de andere rij te laten aanbellen en daarna omgekeerd. |
| Uitvoering | Het publiek zit in een halve cirkel. Steeds twee spelers, die niet met elkaar geoefend hebben, staan tegenover elkaar voor het publiek. De ene speelt zijn of haar typetje en loop over een denkbeeldig tuinpad naar het midden van het speelvlak en doet of ie aanbelt. De ander loopt dan, op dezelfde manier, naar ‘de deur’. Dan start het spel. De aanbeller komt iets brengen, zeggen of verkopen. De ander probeert op dezelfde manier te reageren, dus hetzelfde typetje te worden. |
| Variatie | * De ‘opendoener’ moet het tegenover gestelde typetje worden. * Op de opdrachtkaartjes staat iets anders, bijvoorbeeld emoties, een dier, celebrity. |

|  |  |
| --- | --- |
| Drama Werkvorm | **Improvisatiespel** De spelers maken géén of enkele afspraken over een aantal gegevens. Het spel ontstaat op de speelvloer door op elkaar te reageren. |
| http://www.zijmagazine.nl/wp-content/uploads/2013/06/Fashion-Shopping-Girls-Illustration1-620x350.jpg*Deze werkvorm is voor spelers die meer  durven of al ervaring hebben met drama.  Een belangrijke spelregel om een  toneelspel in improvisatie te laten slagen  is dat de spelers elkaars ideeën accepteren.  Het is belangrijk om elkaars ideeën niet te  blokkeren en steeds ook zelf spelideeën te  leveren om het verhaal in het toneelstukje  verder te helpen. Daarbij is het belangrijk  dat de spelers snel de 5 W’s concreet  maken, waarbij geldt ‘wie het eerst  concretiseert bepaalt’. Bijvoorbeeld:  “Hallo pappa” kun je logischerwijs niet  beantwoorden met “Ik ben je pappa niet”.* | |
| Activiteit | Shoppen |
| Doelgroep | Vanaf 7 jaar |
| Doel | * In samenspel leren spelideeën geven en accepteren * Fouten durven maken |
| Benodigdheden | (zo nodig) decor, attributen, verkleedkleren |
| Plaats | Speelvlak |
| Voorbereiding | Van tevoren krijgen de spelers een opdrachtkaartje met daarop een typetje, bijvoorbeeld stoer, verlegen, dromerig. De spelers oefenen hun typetje. Dit kan door de groep in tweeën te delen en eerst de ene rij bij de andere rij te laten aanbellen en daarna omgekeerd.  Twee meiden zijn aan het shoppen en komen tijdens het shoppen allerlei typetjes tegen die zie afleiden van het shoppen (mag ik even met u telefoon bellen of wilt u ook geld doneren aan deze stichting blabla) |
| Uitvoering | Twee mensen beginnen met het spel (de shoppende mensen) Daarna springt een voor een uit de klas in en hindert ze tijdens het shoppen. |
| Variatie | * Een heel ander onderwerp |