**Pantomime - uitvergroten van bewegingen – synchroon bewegen in een ruimte**

**Basiscompetenties (in hoofdletters) vertaald naar concrete lesdoelen**

Door het nastreven en bereiken van de concrete lesdoelen (kleine letters) kan deze oefening bijdragen aan het bereiken van de basiscompetenties (hoofdletters).

BREIDEN DE EIGEN WAARNEMINGS-, BELEVINGS- EN VERBEELDINGSWERELD UIT MET HET OOG OP DE ONTWIKKELING VAN EEN EIGEN ARTISTIEKE PERSOONLIJKHEID

* De spelers observeren handelingen met het doel deze mimisch te kunnen uitbeelden.

TONEN VERTROUWEN IN DE EIGEN MOGELIJKHEDEN EN IN HET EIGEN ARTISTIEKE PARCOURS

* De spelers durven experimenteren en fantaseren tijdens het mimische spel.

ONDERZOEKEN DE EXPRESSIEMOGELIJKHEDEN VAN DE GEKOZEN UITDRUKKINGSVORM EN ZIEN VERBANDEN MET ANDERE UITDRUKKINGSVORMEN

* De spelers onderzoeken de mogelijkheden van het mimische spel.
* .

WERKEN NAUWKEURIG EN AANDACHTIG

* De spelers voeren de bewegingen nauwgezet uit.
* De spelers analyseren een beweging.

BREIDEN EIGEN THEATRALE VERBEELDING UIT

* De spelers kunnen een denkbeeldige ruimte suggereren.

KUNNEN STEM, KLANK, TAAL EN LICHAAM DOELBEWUST HANTEREN

* De spelers kunnen een beweging met precisie uitvergroten.

ZETTEN TAAL, BEELD, MUZIEK EN BEWEGING IN

* De spelers maken een mimische scene.

OBSERVEREN DE THEATRALE EN DRAMATISCHE UITINGEN VAN ANDEREN EN LEREN ERUIT

* De spelers kijken naar wat de andere spelers maakten.

OBSERVEREN EN COMMUNICEREN OVER HET EIGEN LEER- EN CREATIEPROCES

* De spelers nemen deel aan de nabespreking.

REAGEREN OP IMPULSEN VAN ANDEREN

GAAN IN INTERACTIE MET DE ANDER EN WERKEN CONSTRUCTIEF EN DOELGERICHT SAMEN

* De spelers creëren samen een pantomimische scene.

**Verloop:**

De docent roept vijf spelers op het speelvlak.

Zij zitten in de wachtkamer van de dokter.

Een zesde speler komt binnen.

De vijf spelers bootsen onmiddellijk alle bewegingen van de nieuwkomer na.

De nieuwkomer gaat één van zijn bewegingen herhalen.

De andere spelers imiteren.

Vervolgens gaan ze de beweging in drie stappen uitvergroten.

En weer verkleinen.

Een speler wordt uit de wachtzaal geroepen en een nieuwe speler mag erbij komen.

Zelfde oefening, maar met andere locatie:

Vb. een strand, een bushalte, een klas, een winkel, een park …