



Theaterles 'Personages'

Doelgroep: midden- en bovenbouw.

Met enige versimpeling is deze les in verkorte vorm ook met kleuters te doen.

Doel van de les: na deze les kunnen de kinderen benoemen wat je moet doen om een personage te spelen en kunnen ze zelf een personage spelen in fysiek, mimiek en stem. **Duur:** 45-50 minuten.

1. warming-up: wijsvinger-hypnose

De kinderen maken tweetallen.

Één van de twee begint en houdt zijn wijsvinger in de lucht. De ander is als het ware 'gehypnotiseerd' door deze wijsvinger en moet de vinger volgen met steeds maximaal 10 cm tussen zijn neus en de vinger. De kinderen mogen rennen, springen, rondjes draaien. En al die tijd moet de neus in de buurt van de vinger blijven. Na een tijdje wisselen.

Doel: fysieke warming-up, spelplezier en concentratie

2. hand van de koning

Één kind is de koning en gaat op een stoel staan.

De andere kinderen zijn de onderdanen en moeten dichtbij elkaar op een kluitje gaan staan. De koning steekt zijn rechterhand op en mag niet spreken.

Met alleen de hand gebaart hij wat de groep moet doen.

Naar rechts of links lopen, door de benen zakken, springen, een rondje draaien.

De onderdanen mogen ook niet praten; zij zijn immers de feedback of de koning duidelijk uitbeeldt wat hij wil.

Doel: duidelijk communiceren, plezier en concentratie. Duidelijk uitbeelden van wat je wilt. Personage van 'de koning' en 'de onderdaan' neerzetten in fysiek.

3. Personages theorie

Maak een kring, staand.

Vraag aan de kinderen: als ik nu iemand anders wil spelen, bijvoorbeeld een oude oma, wat moet ik dan doen?

Doe datgene wat de kinderen aangeven, bijvoorbeeld: 'je moet voorover buigen', 'je moet een stok vasthouden'.

Vragen die je kunt stellen:

Hoe beweegt een oude oma?

Hoe kijkt een oude oma?

Hoe praat een oude oma?

Uiteindelijk moeten de kinderen snappen dat je 3 dingen moet doen wanneer je een personage wilt spelen:

1. Je moet je **lichaam** veranderen
2. Je moet je **stem** veranderen
3. Je moet je **gezicht** veranderen

Als één van deze drie ontbreekt, lijkt je teveel op jezelf en speel je geen personage.

Zelf een personage spelen

Vraag de kinderen nu om zelf eens als een oude opa of oma te gaan staan.

Ze buigen naar voren, hebben een stok vast en trekken hun gezicht in rimpels.

Laat de kinderen een naam voor zichzelf bedenken, bijvoorbeeld 'opa Karel'.

Dan mogen de kinderen rondlopen en zichzelf voorstellen aan elkaar. Ze moeten daarbij goed opletten dat ze lopen, kijken en praten als echte oude opa's en oma's.

Doel: Een personage vormgeven in fysiek, mimiek en stem.

4. Personage stoere rapper

Doorloop de stappen van opdracht 3 nogmaals, maar dan met het personage stoere rapper.

(of voor de jongere kinderen een politie-agent)

Laat de kinderen benoemen hoe de rapper praat, beweegt en kijkt.

Laat ze daarna weer zelf een rapper spelen, naam verzinnen en voorstellen aan elkaar.

5. Rappers en bejaarden gaan samen op pad

Deel de klas in tweeën. Zet ze tegenover elkaar, ver van elkaar weg.

De ene helft speelt rapper (of agent) de andere helft is opa of oma.

De rapper en oma zijn dikke vrienden en gaan samen winkelen. De oma's staan al voor de Hema te wachten.

De kinderen spelen zelf, allemaal tegelijk, een klein toneelstukje waarbij ze gaan winkelen, koffie kunnen drinken of even uitrusten op een bankje.

Achteraf kun je de kinderen vragen waar ze geweest zijn, wat ze hebben gekocht en of er nog iets bijzonders is gebeurd.

Je kunt ook wisselen en de kinderen dus beide rollen laten spelen.

6. Evaluatie In de kring.

'Stel dat je nu thuis komt en je ouders vragen 'wat heb je vandaag geleerd bij drama?' wat zeg je dan?

Vraag de kinderen wat je moet doen om iemand anders te spelen.

7. Energieke afsluiter

Maak een kring. Laat de kinderen hun favoriete personage kiezen. Tel tot 3 en spring in de lucht als personage en roep bijvoorbeeld 'tot volgende week!'

Leuke les? Check www.denksmederij.nl voor meer inspiratie!

De Denksmederij verzorgt ook workshops in de klas en trainingen voor leerkrachten. Leer zelf hoe je drama- en filosofielessen kunt ontwerpen en geven!

