

INFORMATIE VOORAF voor de leerkracht:

Aantal deelnemers: 10-30 spelers vanaf 10 jaar

Speelduur: 90-120 minuten

Doel: de leerlingen zijn in staat met hun nieuwe crew (max. 12 personen) twee theater scènes van de eerste level samen te voegen en kunnen hiervan een nieuwe presentatie maken. Daarnaast zijn de leerlingen in staat andere crews te beoordelen en feedback te geven.

Resultaat: er zijn 2 tot 4 verschillende theater scènes gemaakt en gepresenteerd (afhankelijk van het aantal crews). Daarnaast heeft elke crew een aantal punten verdiend welke in het scorebord zijn genoteerd.

Benodigheden:

- een ruimte waarin de website bekeken kan worden (klaslokaal) en een ruimte waarin bewogen kan worden (speel- of gymlokaal).
- website www.dekunstvanhetonderhandelen.nl met daarop:
- instructiefilm theater Level 2 voor de leerlingen
- opdrachtkaart theater Level 2
- jurykaart, tweede pagina
- digitaal scorebord

Vorbereiding door de leerkracht:

Stel nieuwe crews samen door twee bestaande crews samen te voegen. Max. 12 leerlingen per crew. Print voor elke crew de opdrachtkaart theater Level 2 en de tweede pagina van de jurykaart uit.

Scoresysteem: Open vanaf het begin van het spel het digitale scorebord welke is bewaard op de computer.

UITLEG VAN HET SPEL (30 min):

Herhaal kort waar het spel over gaat en benadruk hierbij dat er samen gewerkt wordt aan een grote finale voor publiek. Het eerste level is al doorlopen. Bespreek met de leerlingen hoe het ging met de opdracht in Level 1. De crews (teams) hebben korte theater scènes gemaakt. Weten ze die nog? Bekijk met de leerlingen de scores die behaald zijn door de verschillende crews. Nu is het tijd voor Level 2! Start via de website de [instructiefilm theater Level 2 voor de leerlingen](#).

Bespreek de nieuwe opdracht met de klas. De opdracht is dat de presentaties van twee crews aan elkaar geplakt worden, waarbij de twee crews moeten samenwerken om een overgang te maken. De scènes mogen wel wat veranderen om er een goed verhaal van te kunnen maken. Je krijgt dus eigenlijk 1 lange nieuwe scene, die je zelf nooit had kunnen verzinnen! Ook moeten de twee scènes gespeeld worden op “1 manier waarop”. Dus dat betekent dat 1 crew die moet veranderen van speelstijl. Daarvoor moet onderhandeld worden. De nieuwe uitvoering moet goed geoefend worden.

Een voorbeeld:

Crew 1 heeft een scene gemaakt over een groep pubers die verdwaald zijn in de bibliotheek, de manier waarop is Mime. Crew 2 heeft een scene gemaakt van een maffia bende die zich in de virtuele wereld bevindt, de manier waarop is soap. De crews kiezen ervoor om alles in Mime stijl te doen. De scene van crew 2 wordt aangepast.

We zien de scene van crew 1 in de bieb, opeens verdwijnen ze allemaal in een computer en komen daar de maffia bende tegen. Wat gebeurt er dan?

Wat is er verder nog belangrijk:

De scene duurt 3 tot 4 minuten in totaal. De scene heeft een duidelijk begin en eind, bijvoorbeeld door te beginnen en te eindigen met een bevroren beeld, een foto'. Als de scene begint komt de foto als het ware tot leven. Alle crewleden komen aan bod in de scene.

Spreek de tijd af: De opdracht van Level 2 duurt 60 minuten. De presentaties duren in totaal 30 minuten inclusief het beoordelen.

PRESENTATIE EN BEOORDELING (90 min)

Ook nu is er weer een beloningssysteem voor vooruitgang, samenwerking en presentatie. Herhaal de uitleg voor de beoordeling en de regels rond samenwerking uit Level 1. Tussentijds kun je als leerkracht punten uitdelen (max. 1 punt per keer) om de vooruitgang te stimuleren.

Na het oefenen presenteert elke (samengevoegde) crew afzonderlijk de theater scène aan de rest van de klas. De theater scène wordt beoordeeld door de overige crews. Hiervoor gelden dezelfde regels als bij Level 1. Bespreek met de crews wie de meeste punten heeft gehaald en wie er heeft gewonnen. De scores van het tweede level worden meegenomen naar het derde level. De crews leveren de jurykaarten in bij de leerkracht.

Voor het volgende level: de kinderen moeten hun theater scène niet vergeten! Sla het scorebord op op de computer!