

# OEFENINGEN VOOR GROEPEN

## 150 KORTE OEFENINGEN

THERAPIE - OPLEIDING - TRAINING

### 89 Improvisatie-inspringspel (drie is te veel)

**Doelstelling:** Fantasie en creativiteit, Groepscohesie, Leiden/volgen, Samenwerken, Spontaniteit, Starten, Vitaliseren

**Proces:** G / Ex / Mat0

**Werkvorm:** Drama, Speels

**Groepsgrootte:** kan groter zijn dan 12

**Tijdsduur:** 20 minuten

#### Benodigdheden

Kranten.

#### Instructie

- De begeleider legt een of meer kranten in het midden van de groep.
- Iedereen kiest een figuur uit de krant uit en leeft zich in die rol in.
- De groepsleden weten niet van elkaar wie ze spelen.
- Een plek in de ruimte wordt afgebakend als podium.
- Eén groepslid stapt het podium op en begint met het spelen van zijn rol.
- Als dit enige vorm heeft gekregen, springt een tweede groepslid in en er ontstaat een dialoog tussen de twee personages.
- Na niet al te lange tijd springt een derde persoon in en tikt de eerste persoon af. Deze moet nu van het toneel verdwijnen, want drie personages op het podium is te veel. De personen twee en drie zetten het samenspel voort tot er een vierde inspringt, enzovoort.
- Als iedereen aan de beurt is geweest, stelt ten slotte elke speler zich vanuit zijn rol aan de andere groepsleden voor.

#### Varianten

- Inspringen op zinnen.
  - Alle groepsleden schrijven een zin op een papiertje waarin een eenvoudige handeling is verrat en vouwen het vervolgens dicht.
  - De papiertjes rouleren, zodat iedereen een zin heeft van een ander.
  - Twee spelers beginnen te spelen (nemen een willekeurige rol op zich) en verwerken de door hen getrokken zin in de scène.
  - Zodra nu een ander groepslid zijn eigen zin hoort, springt hij in en vervangt de desbetreffende speler (tikt hem af). De inspringer heeft ook een zin in zijn achterhoofd en zo gaat het vervolgspel verder totdat iedereen aan de beurt is geweest.
  - Geprobeerd moet worden om het verloop van de scène zo te maken dat de zinnen zoveel mogelijk op een logische wijze worden opgenomen.
- De groep zit in een wijde kring. Eén groepslid begint door simpelweg in het midden te gaan zitten, staan, liggen of lopen.
  - Een tweede persoon springt in en bepaalt door zijn aanvulling de spelinhoud van de eerste: bijvoorbeeld, de eerste

# OEFENINGEN VOOR GROEPEN

## 150 KORTE OEFENINGEN

THERAPIE - OPLEIDING - TRAINING

---

persoon zit; de tweede persoon vraagt: 'Mag ik uw paspoort zien?'

- Op deze manier kunnen er steeds meer personen in het spel komen vanuit de opdracht het lopende spel een steeds ruimer kader te geven. Dit vraagt een constructieve bijdrage van elk van de spelers. In deze variant is het aantal spelers dat tegelijk aan het spel meedoet niet beperkt tot twee.

### Opmerking

Het is van belang om bij deze spelopdrachten de scènes vrij kort te houden zodat de 'swing' erin blijft en het niet te veel tijd kost. Enige enthousiaste aanmoediging van de begeleider om in te springen, kan hierbij nodig zijn. Het gaat om de uitdaging om zowel in de gekozen rol te blijven alsook met elkaar een zekere wisselwerking te laten ontstaan.