

## Vloeiend taalgebruik

### I. Nog één persoon

Structuur	Voorbeeld
<p>Deze improvisatiestructuur houdt in dat er telkens iemand aan de improvisatie wordt toegevoegd die een nieuw idee inbrengt, dat verband kan houden met:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Wie? Er wordt een nieuw personage toegevoegd.</li><li>- Wat? Er komt een nieuw ding bij.</li><li>- Waar: een nieuwe plaats wordt toegevoegd.</li><li>- Wanneer: een nieuwe tijd wordt toegevoegd.</li><li>- Waarom: Er wordt een nieuwe reden toegevoegd.</li><li>- ...</li></ul> <p>Er wordt maar één van de bovenstaande categorieën per improvisatie gebruikt (zie voorbeelden).</p> <p>Zorg ervoor dat de leerlingen (leerlingen met een migratieachtergrond) zich veilig voelen in het improviseren met anderen.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Wie:</b> Iemand moet zijn identiteitspapieren in orde brengen. Personages: de gemeentebtenaar, de politieagent, de vrouw van... een vriend, de directeur van de school, ...</li><li>- <b>Wat:</b> Je werkt met een aantal ingrediënten uit een recept. Elke leerling krijgt (een kaart van) een ingrediënt. Je kunt het zo spelen dat het recept moet kloppen of je kunt er een absurde versie van maken.</li><li>- <b>Waar:</b> leerlingen krijgen plaatsen op een reis toegewezen.</li><li>- <b>Wanneer:</b> Iemand speelt de bakker. De anderen bedenken wat ze bij de bakker gaan doen, op bepaalde momenten van de dag (de tijden worden op kaartjes geschreven om aan de leerlingen te geven).</li><li>- <b>Waarom:</b> Een van de spelers is de weg kwijt en moet naar een andere stad. De anderen bedenken mogelijke oplossingen (of motiveringen) om hem daar te krijgen.</li></ul>

## Vloeiend taalgebruik

### II. Eén minuut praten

#### Structuur

Een speler krijgt één woord. Hij moet proberen een betekenisvolle monoloog over dat woord te improviseren. Je kan met gemakkelijkere versies werken door de tijd korter of langer te maken. Je kan de tijd ook aanpassen aan het niveau van elke leerling.

## Vloeiend taalgebruik

### III. Werken met een geheime missie

Structuur	Voorbeeld
<p>Een van de twee spelers krijgt een "geheime opdracht", de andere moet raden waar de geheime opdracht over gaat. De speler die het weet mag het geheim natuurlijk niet verklappen, maar wel beschrijven. De geheime opdracht kan gaan over:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Wie: Een speler weet niet wie de ander is</li><li>- Wat: een speler praat over een voorwerp, onbekend bij de andere speler</li><li>- Waar: de plaats waar de situatie zich afspeelt is onbekend voor de andere speler.</li><li>- Wanneer: het tijdstip waarop de situatie zich voordoet is onbekend. Het kan een historisch moment zijn, of een tijdstip op een dag, een week, ...</li><li>- Waarom: De reden waarom de ander daar is, of wat hij wil, is onbekend.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Wie: Degene die aanbelt heeft een bepaald beroep, de ander probeert het te raden.</li><li>- Wat: Je komt iets kopen in een winkel, maar je bent de naam vergeten van wat je komt kopen.</li><li>- Waar: De plaats is 'een vallei', een nieuwe term uit de aardrijkskundeles.</li><li>- Wanneer: Bv. In de zomervakantie. (Zo kan je op een ongedwongen manier te weten komen wat de leerlingen in die vakantie deden.)</li><li>- Waarom: Je hebt iets gestolen. Je deed het om je beste vriend een verjaardagscadeau te geven. De ander is je ouder die je betrapt.</li></ul>