GRAAD: 5

VAK: LEWENSVAARDIGHEDE –

SKEPPENDE KUNSTE

KWARTAAL DRIE

FORMELE ASSESSERINGSTAAK (FAT) 3

FAT	Aktiwiteit/Vorm	Leerder se punte	Leerder %
3	Uitvoerende Kunste: Drama en Dans – Opvoering		
PUNTETOTAAL = 40			

Let asseblief daarop dat óf Uitvoerende Kunste óf Visuele Kunste formeel in 'n kwartaal geassesseer moet word – nie albei bane nie.

LEWENSVAARDIGHEDE: SKEPPENDE KUNSTE

FORMELE ASSESSERINGSTAAK: UITVOERENDE KUNSTE

DRAMA EN DANS

GRAAD 5 **KWARTAAL 3**

NOTA AAN DIE ONDERWYSER:

Die Formele Assesseringstaak is as ’n stap-vir-stap riglyn vir leerders ontwikkel. Die aktiwiteite word gedurende die derde kwartaal in die klas gedoen. Dit is belangrik dat onderwysers as bemiddelaars optree tydens die verskillende stappe van die taak om te verseker dat alle leerders aktief, kreatief en krities deelneem.

Ten einde die ekonomiese gebruik van papier aan te moedig, raai ons aan dat slegs die aktiwiteitsblaaie van hierdie Formele Assesseringstaak vir elke leerder gekopieer word.

In hierdie taak sal jy die volgende voltooi:

- karakterprofiel
- ’n draaiboek in dinkskrum-formaat
- ’n afgeronde van rolspel-opvoering
- reaksie op en besinning oor tekste

AKTIWITEIT 1: KOM ONS FOKUS SAAM

Vind ’n maat. Julle sal die spieël-oefening doen. Julle sal mekaar se bewegings presies naboots, as ’n spieëlbeeld van mekaar. Onthou, net soos in ’n spieël, wanneer **Persoon A** sy of haar regterarm beweeg, dan moet **Persoon B** terselfdertyd sy of haar linkerarm beweeg. Die doel is dat die oefening só vloeiend moet word en op dieselfde tyd plaasvind, dat dit moeilik is om te bepaal wie die beweging lei. Die oefening moet in totale stilte plaasvind en oogkontak moet te alle tye gehou word.

INSTRUKSIE

Besluit wie **Persoon A** en wie **Persoon B** sal wees.

Persoon A en **Persoon B** kyk na mekaar. Hulle maak oogkontak en raak stil. **Persoon A** begin dan baie stadig 'n deel van sy/haar liggaam beweeg. **Persoon B** beweeg die ooreenstemmende deel van sy/haar liggaam op presies dieselfde manier, op presies dieselfde tyd. **Persoon A** moet stadig en met inagneming van sy/haar maat beweeg. Jy kan geleidelik groter bewegings maak, oor die ruimte beweeg, verskillende vlakke gebruik, verskillende tempo's van beweging (maar nooit te vinnig om dit onmoontlik te maak vir jou maat om jou maklik te volg nie).

AKTIWITEIT 2: ONTWIKKELING VAN DIE ROLSPEL SE STORIELYN

In hierdie aktiwiteit sal jy jou idees in 'n storie omskep en vorm, wat vir die res van die klas aangebied sal word.

Voordat jy begin om die toneel te skep, is daar verskeie beplanningstadiums om deur te werk om jou te help om 'n oortuigende storie (werklik of denkbeeldig) met duidelike karakters te skep.

Verdeel in klein groepies van ongeveer vyf lede. Jou onderwyser sal jou vra om 'n stukkie papier uit drie verskillende koeverte/houers/mandjies te kies. Die woorde op die strokies papier sal die volgende aandui:

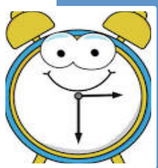
- Karakter
- Tyd
- Plek (ligging/ruimte)

Die woorde op die papier word dus direk gekoppel aan die drama-elemente, naamlik **KARAKTER**, **TYD** en **PLEK**.

.

KARAKTERS

- Private speurder
- President van S.A.
- Geheime agent / spioen
- Wetenskaplike
- Bekende akteur / beroemde persoon
- Polisieman
- Streng onderwyser
- Me Suid-Afrika
- Fortuinverteller
- Wêreld se rykste persoon
- Dokter
- Feetjie
- Springbok-rugbyspeler
- Bafana-sokkerspeler



TYD

- Vroegoggend
- Middernag
- Oertyd (v.C.)
- Die jaar 2050
- Gedurende eerste pouse (by die skool)
- Halftyd gedurende ’n rugby-/sokker-/ hokkie-/ netbalwedstryd
- Dertig minute voordat die bom ontplof
- 6 April 1652
- 9:00 – 12:00 (tydstoekenning om eksamenvraestel te skryf)

PLEK

- Wag by ’n bushalte
- By ’n vriend se huis
- Op die strand
- Skoolterrein
- By die plaaslike wegneem-eetplek
- Taxi-staanplek
- Jou slaapkamer in julle huis
- Ondergrondse grot
- Woud
- Skoolhoof se kantoor
- Winkelsentrum
- Geheime wegkruipplek
- Verhoog
- Rugby-/ sokkerveld
- Partytjie

Bespreek in julle groep die storie van julle rolspel. Julle moet die drie items gebruik wat julle gekies het en dit uitbrei om die storie te vorm.

Voltooi die werkblad hieronder om julle te help om die karakters, tyd, plek en aksie van julle drama te bepaal.

WIE? — Die karakters

Skep 'n karakter vir elke persoon in die groep. Onthou om ook die karakter te gebruik wat julle uit die koevert/ houer/mandjie getrek het.

1 ______________________________

2. ______________________________

3. ______________________________

4. ______________________________

5. ______________________________

WANNEER? — Tyd

Kies een uit die koevert/ houer/ mandjie. Jy kan ook die **tydsraam** uitbrei, bv. spring vorentoe in tyd, gaan terug in tyd, ens.

WAAR? — Plek of agtergrond

Kies een uit die koevert/ houer/ mandjie. Jy kan die **plek/ agtergrond** uitbrei deur meer as een agtergrond vir jou toneel te gee.

WAT? — Wat moet gedoen word

Kies een van die volgende of skep jul eie situasie.

Vind ’n geheime houer wat weggesteek was
Wen ’n prys
Hanteer ’n boelie
Gaan op ’n uitstappie saam met vriende
Hou ’n verrassingspartytjie vir ’n vriend
Red iemand (of ’n dier) van ...
Ontvang nuus wat jou lewe sal verander

AKTIWITEIT 3: BEPAAL DIE STRUKTUUR VAN JULLE STORIE

Teen hierdie tyd het julle oor die basiese elemente van die storie besluit en hoe die gebeure ontwikkel en vloei. Maak seker dat julle as ’n groep tevrede is met die struktuur (die begin, middel en einde) van die storie deur onderstaande werkblad te voltooi.

Werkblad vir dramatiese struktuur

DIE BEGIN

WAAR – Plek of agtergrond:

WANNEER – Tyd:

WIE – Hoofkarakters:

Hoofaksie of storielyn:

DIE MIDDEL

WAT – Hoofsituasie:

Hoofgevoel:

DIE EINDE

Oplossing:

Einde:

Verwerk van: M Cheung (2006) Adventuring into Drama

AKTIWITEIT 4: ONTWIKKEL JOU KARAKTER

Jy gaan nou op jou karakter fokus. Werk op jou eie en voltooi die blokke hieronder wat jou sal help om ’n karakterprofiel op te stel.

FAMILIE:

HOOP:

OUDERDOM:

LENGTE:

GESLAG:

HAARKLEUR:

NAAM VAN KARAKTER:

HOU VAN:

VREES:

HOU NIE VAN NIE:

STERK PUNTE:

SWAK PUNTE:

Verwerk van: M Cheung (2006) Adventuring into Drama

Hierdie werkblaaie sal nie formeel deur jou onderwyser geassesseer word nie, maar sal jou voorberei om jou storielyn en karakter te ontwikkel. Dit sal ook vir jou onderwyser aandui wat jou individue bydrae tot die groep is.

VERKEN JOU KARAKTER VERDER

Noudat jy weet wat die basiese kenmerke van jou karakter is, sal jy jou karakter verken en meer daaroor uitvind deur die WARM STOEL-oefening te doen.

- Sit in 'n sirkel (in julle groep van vyf).
- Die eerste leerder wat sy of haar karakter gaan skep, sit omring deur ander lede van die groep. Sy of hy is in die "warm stoel".
- Sy of hy gee 'n opsomming van sy of haar karakter na aanleiding van die voltooide karakterprofiel-werkblad.
- Die ander leerders vra een vir een aan hom of haar vrae wat verhoudings met ander karakters in die groep sal verken, asook vorige ervarings, ander interessante inligting, ens.
- Elke leerder moet aan 'n verskillende vraag dink.
- 'n Karakter kom geleidelik te voorskyn uit sy/haar antwoorde.
- Die vrae word meer oorspronklik en kreatief en delf dieper soos die karakter 'n vorm aanneem.
- Die karakter ontwikkel slegs uit die vrae en antwoorde.
- Sodoende help die hele groep om die karakter te bou.

AKTIWITEIT 5: SKEP DIALOOG

Improvisering van dialoog is 'n noodsaaklike element om 'n drama van nuuts af te bou. Dit vereis goeie luistervaardighede, samewerking en die vermoë om te verstaan wat die belangrikste in 'n toneel is.

KOM ONS IMPROVISEER DIE TONEEL!

Sonder woorde ...

In julle groepe, begin om die toneel uit te speel (improviseer). Probeer eers om die toneel sonder enige woorde uit te speel om te sien wat deur middel van iets anders as dialoog gekommunikeer kan word. Jy sal verbaas wees om uit te vind dat baie van die inligting aan die gehoor oorgedra kan word sonder dat die akteurs eintlik met mekaar praat, bv. deur middel van mimiek, handeling, klankeffekte, ens.

Improviseer die dialoog ...

Improviseer die aksie 'n paar keer (julle kan selfs besluit om verskillende leerders die karakters in die toneel te laat speel om verskillende idees te te kry). Kies slegs die belangrikste gedeeltes van die dialoog om in die opvoering te gebruik. 'n Toneel kan dikwels later eerder as vroeër begin (m.a.w. ons hoef nie in elke toneel te hoor dat mense "Hallo, hoe gaan dit?" sê nie). Laat die toneel by 'n interessante punt begin, sodat die gehoor dadelik by die gebeure betrek sal word.

Maak seker dat die dialoog gepas is vir die karakter wat dit oordra. Die stemtoon, gebruik van woordeskat en manier van praat moet aangepas word om te pas by die karakter wat uitgebeeld word.

AKTIWITEIT 6: REPETISIE

Konsentreer elke keer as julle die toneel repeteer op iets anders. Julle kan eers repeteer aan die besonderhede van die karakters. Die volgende keer vir tempo en om 'n klimaks te bou. Dan om na mekaar te luister en te reageer.

AKTIWITEIT 7: OPVOERING

Maak seker dat jy voor die opvoering opwarm en gefokus is. Dit sal die gehalte van die opvoering verbeter en enige senuagtigheid of angstigheid uit die weg ruim. Onthou om die ruimte vir die opvoering duidelik vir die gehoor asook die akteurs op te stel.

Gebruik onderstaande kontrolelys vir akteurs om oor jou eie en ander se opvoering te besin:

Akteur se kontrolelys	Ontwikkeld	Het nog werk nodig
Beweging		
Staan en loop in karakter?		
Gebruik spesifieke gebare of maniertjies wat die karakter aantoon (bv. draai hare om 'n vinger wanneer hy of sy senuagtig is)?		
Stem		
Projekteer stem sodat dialoog hoorbaar is?		
Verander die toonhoogte (op /af) van die stem om die gevoelens van die karakter uit te druk?		
Verander die spoed of tempo van spraak om by die karakter te pas?		
Gebruik pouses om dit wat gesê word, meer interessant te maak?		
Verander die volume (hard of sag) om by die bui of gevoel van die toneel te pas?		
Verander die toon of gehalte wat die gepaste ouderdom, bui en gevoel van die karakter aandui?		

Kyk na die opvoering van jou klasmaats en voltooi die werkblad hieronder:

Verwerk van: M Cheung (2006) Adventuring into Drama

Waarvan het jy van julle toneel gehou?

....

....

....

....

....

....

....

....

Dink jy dit was 'n boeiende of interessante storie? Gee redes waarom.

....

....

....

....

....

....

....

....

Wat sal jy nou by die draaiboek voeg of daaruit haal?

....

....

....

....

....

....

....

....

....

Hoe laat die teks jou voel (bv. gelukkig, opgewonde, hartseer, ens.)?

....

....

....

....

....

....

....

....

....

Kyk na die tonele van jou klasmaats en voltooi die blokke hieronder:

Die snaaksste of mees vermaaklike teks was:

....

Redes:

....

....

....

....

Die mees vreesaanjaende teks was:

....

Redes:

....

....

....

....

Die interessantste teks was:

....

Redes:

....

....

....

....

Die slimste teks was:

....

Redes:

....

....

....

....

Die storie waaroor ek meer wil weet, is:

....

Redes:

....

....

....

....

Ek het 'n voorstel vir:

....

My voorstel is:

....

....

....

....