

Lesbrief Werktuig 8+





Hallo!

Binnenkort gaan jullie de voorstelling *Werktuig* bezoeken. *Werktuig* is een voorstelling waarin een spannend verhaal wordt verteld dat balanceert tussen verbeelding en werkelijkheid. Dit verhaal wordt muzikaal ondersteund door de geluiden van gereedschap. We hopen dat jullie er al naar uitkijken!

Thema's die in de voorstelling naar voren komen zijn:

- Vriendschap
- Nieuwsgierigheid
- Fantasie
- Verantwoordelijkheid

Dit document bevat educatief materiaal dat handvatten geeft om jou en de rest van de klas voor te bereiden op de voorstelling, om na te bespreken en zelf aan de slag te gaan.

Hiermee bieden we je de mogelijkheid om de voorstellingservaring te vergroten en te verdiepen.

Veel plezier en tot bij de voorstelling!

Joeso Peters & Silas Neumann

Vooraf

Theaterbezoek

'Werktuig' is een theatervoorstelling. Een theatervoorstelling is niet iets wat je iedere dag meemaakt. Daarom is het misschien logisch om te beginnen met de vraag: Hoe moet dat eigenlijk; een voorstelling bezoeken?

Zijn er regels die je goed moet kennen voor je naar een theatervoorstelling gaat?

Nee. Er zijn geen vaste regels behalve misschien je telefoon op stil. Wel zijn er sociale codes en dus is het goed om het er over te hebben.

Eigenlijk is een theaterbezoek zo makkelijk nog niet. Want hoe moet dat nou eigenlijk? Moet je nou de hele tijd blijven zitten? Wat nu als de acteur zegt „doe maar lekker mee”? Mag je dan wel opstaan. En moet je stil zijn? Ja dat is natuurlijk wel logisch, anders verstaat niemand er meer iets van, maar moet je de hele voorstelling stil zijn, of mag je lachen? Ja vast wel, maar mag je ook iets roepen?

Voor de leerkracht:

Strengere theaterregels kunnen ervoor zorgen dat de spontaniteit en goede sfeer daaronder lijden. Bovendien: regels vergeet een kind snel, zeker bij een eenmalige activiteit.

Onze ervaring is dat kinderen ook zonder strenge regels zich heel goed gedragen. Dat gaat eigenlijk (bijna) vanzelf. In principe is het voor een kind genoeg om even bewust te worden dat ze met de klas een andere, niet gewone, activiteit gaan doen. We zouden het daarom op prijs stellen als u een open gesprek aangaat met de klas. Hierdoor lukt het beter om bewust te worden van de activiteit die ze gaan doen (dit werkt bijvoorbeeld ook bij een museumbezoek of excursie door de natuur)
Hier enkele handvatten om het gesprek aan te gaan:

- Hoe ga je een theaterzaal binnen? (doodstil? Voorzichtig? Beetje kletsend? Keihard rennen op zoek naar de beste plek in de zaal?)
- wanneer is iets storend in een voorstelling? (een telefoon die gaat? lachen? naar de wc gaan? meedoen met een dansje? dingen roepen? kletsen en overleggen met de mensen om je heen?)
- waarom is dat wel of niet storend (de acteur kan het verhaal niet meer verder vertellen. Het kan afleidend zijn voor de andere kinderen of voor de acteurs zelf.)

De voorstelling

De voorstelling is een muzikale verteltheatervoorstelling. Een hele mond vol! Het wil zeggen dat een verhaal *verteld en uitgespeeld* wordt en dat deze wordt ondersteund met *muziek en geluid*. In deze voorstelling is de muziek opgebouwd uit de verschillende geluiden van gereedschap.

Het verhaal speelt zich af in Guisbalg. Het is een fictief dorp zoals wij die zelf van vroeger kenden. Als kinderen maakten we onze eigen verhalen zoals een roversbos omdat er (dieren)botten gevonden waren en we konden weken lang een spionagepost maken omdat we bedacht hadden dat er iemand in onze hut was geweest.

Het waren redenen om ons dagelijkse spel spannend te maken. Wanneer Erik verhuisd vanuit Duitsland naar Guisbalg en Jan ontmoet wordt hij rondgeleid door zijn nieuwe woonplaats. Daar komen ze langs een oude vervallen schuur. Iedereen kent wel zo'n plek die een geheimzinnigheid of spanning in zich heeft. Die schuur; dat is zo'n plek. Wanneer Erik 's nachts vanuit zijn raam denkt licht te zien in de schuur is de spanning geboren. Deze groeit uit wanneer ze een sprookjesachtig verhaal over de schuur horen van mevrouw de Vries en het wordt pas echt spannend als ze een opdracht vinden bij de schuur!

De jongens gaan onderzoek uit naar de geheimzinnige bewoner. Steeds is er een nieuwe opdracht die Erik en Jan moeten uitvoeren. Al snel verliezen ze zich in hun eigen verbeelding. Totdat de werkelijkheid hen inhaalt.

Een detective waarbij pas aan het einde de aap uit de mouw komt.

We hopen dat jullie zullen genieten van de voorstelling.

Spel, concept en tekst: Joeso Peters & Silas Neumann
Eindregie: Jolmer Versteeg



Inhoudelijke bespreking van de voorstelling vooraf

De voorstelling gaat over twee jongens die elkaar nog maar net kennen en een avontuur beleven rondom een geheimzinnige schuur.

Erik is in de voorstelling verhuisd. Hij kent niemand in Guisbalg tot hij Jan ontmoet.

Is er wel eens iemand van jullie verhuisd?

Hoe was dat?

Moest je toen wennen?

Aan wat moest je het meest wennen?

In de voorstelling ontdekken de jongens een geheimzinnige schuur.

Ken je zelf ook een geheimzinnige plek in de buurt van waar je woont of op weg naar school?

Hoe ziet die plek eruit?

Wat maakt die plek zo spannend?

Wat zou een avontuur zijn dat jij graag zou meemaken in jouw omgeving?

Ideeën voor opdrachten rondom de voorstelling

Creatieve opdracht / Drama & Geluid



In de voorstelling maken de spelers geluiden met werktuigen om het verhaal te versterken. Deze werkwijze kan ook voor de leerlingen een speelse ingang zijn om een scène vorm te geven.

Appelwaarden: concentratie, verbeeldingsvermogen, waarnemingsvermogen, timing, durf.

Tijd: voorbereidingstijd 15 minuten in drietallen.
Per drietal ongeveer 3 minuten presentatietijd.

Benodigheden: materiaal om een geluid te maken.
Voorbeelden: Een rol tape, een dosje met schroeven, hout, schuurpapier, twee steeksleutels.

Opdracht: De leerlingen werken in drietallen. Per groep is er één verteller, één geluidsman en één speler. Samen beelden zij een korte scène uit. In de scène wisselen vertelling, geluid en pantomime elkaar af en versterken elkaar.
Het materiaal om geluid te maken wordt op een aparte tafel neergezet die naast het spelvlak staat. De verteller richt zich direct naar het publiek. **De speler** beeld de vertelling uit. **De geluidsman** voegt geluiden toe.

Onderstaand link is bedoeld als inspiratie voor de leerkracht:

https://www.youtube.com/watch?v=UO3N_PRIqX0

Voorbeeld scène:

Verteller: Erik is op weg van school naar huis als hij langs de schuur komt.

Speler komt het spelvlak opgelopen

Verteller: Als hij in de buurt van de schuur is, hoort hij een raar geluid.

Speler stopt midden op het podium

Geluidsman maakt geluiden door de doos met schroeven te schudden

Verteller: Erik besluit te kijken wat er in de schuur is. Hij loopt over het grind richting de schuur.

Speler loopt langzaam

Geluidsman schuurt bij elke stap schuurpapier tegen elkaar

Verteller: Erik opent de deur van het hek.

Speler beeld uit dat hij een hek opent

Geluidsman gebruikt tape (aftrekken van de rol) om het geluid van een opengaand hek na te bootsen.

Verteller: Dan ziet Erik een pakket voor de schuur liggen.

Speler pakt pakket op en luistert

Geluidsman tikt met twee steeksleutels tegen elkaar

Verteller: Dan hoort Erik een hard geluid

Geluidsman slaat met twee stukken hout op elkaar

Verteller: Erik rent terug

Speler rent terug, opent het hek en loopt van het spelvlak

Geluidsman gebruikt schuurpapier voor de stappen en tape voor het hek.

Creatieve opdracht / Topografie



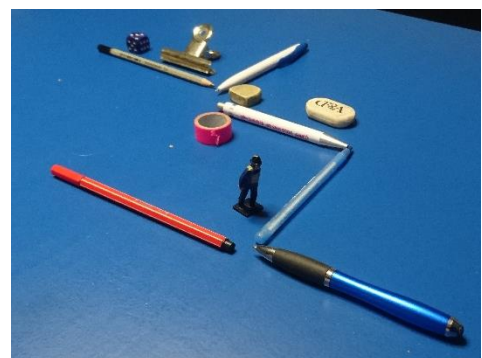
In de voorstelling vertellen Erik en Jan hoe het dorp Guisbalg eruit ziet. Vertellend bouwen zij vanuit gereedschappen een maquette van het dorp. Hierin worden gereedschappen met specifieke eigenschappen gebruikt om plekken in het dorp te symboliseren. Een vijl (de hoogste punt van het dorp) is de kerktoeren. Een stuk blauw tape is het kanaal. Kwasten zijn bomen en een borstel van een bezem is het bos.

Op een landkaart of op een maquette zijn nooit alle dingen te zien die er in de werkelijkheid ook zijn. Cartografie is de kunst van het weglaten. Door informatie visueel te maken die van belang is kan de lezer van de kaart zich oriënteren. Welke informatie over jouw dorp, wijk of schoolweg is belangrijk? En hoe kun je die zichtbaar maken?

Appelwaarden: verbeeldingsvermogen, presentatievermogen

Tijd: ca. 15 minuten opbouwen + ca. 30 minuten presenteren (3 minuten per tweetal)

Benodigheden: materiaal uit het etui en de schooltas, zoals pennen, lineal, boeken etc. materiaal uit het klaslokaal



Opdracht: De leerlingen bouwen alleen of in tweetallen in 15 minuten tijd met willekeurig materiaal uit hun schooltas en penneetui een maquette van hun dorp, wijk of schoolweg. Achteraf presenteren zij deze aan hun klasgenoten. Hierbij leggen zij uit waarom zij voor welk materiaal gekozen hebben.

Voorbeelden: Een pen is recht, net als een straat. De rol tape is rond, net als de rotonde. De gummetjes hebben het meest de vorm van de huizen.

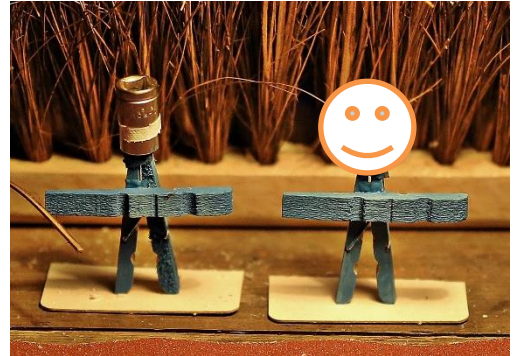
Creatieve opdracht / wasknijpermannetje maken

In de voorstelling gebruiken Erik en Jan wasknijpers om hunzelf in de maquette te plaatsen. Zij hebben deze blauw geverfd omdat zij blauwe overalls dragen. Ze gebruiken een dopsleutel als hoofd maar dat kan natuurlijk ook een kartonnen hoofdje zijn

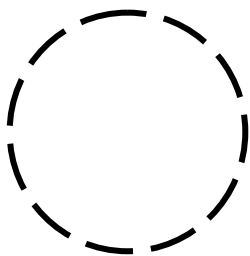
Appelwaarden: creativiteit, verbeeldingsvermogen

Benodigheden: 1,5 wasknijper per leerling, verf, karton, scharen en lijm.

Opdracht: De leerlingen krijgen wasknijpers die zij zelf mogen beschildern om zichzelf uit te beelden. Op elk wasknijper wordt nog een halve wasknijper horizontaal geplakt. De halve wasknijper zijn de armen van het poppetje. De gekleurde wasknijpers plakken zij op een stuk karton. Ook de gezichten zijn van karton dat de leerlingen beschildern kunnen.



Extra: Als het poppetje af is en er is een maquette, plaats jezelf in de maquette!



GEZICHT



VOET

Creatieve opdracht / 3D tekenen

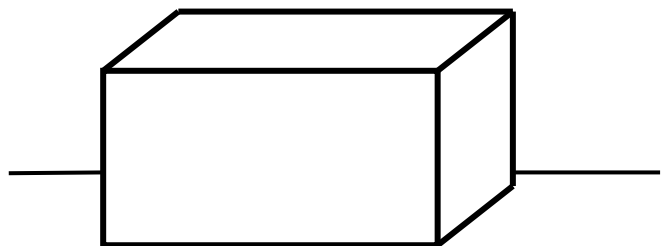
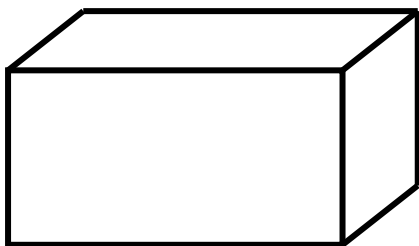
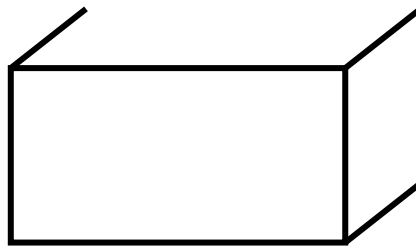
In de voorstelling wordt de schuur opgebouwd. Van vierkant tot kubus. Kun jezelf ook een schuur met diepte tekenen? Pak een potlood en papier. Teken samen met de leerkracht de eerste basis van de 3D tekening en maak hem daarna zelf af.

Appelwaarden: ruimtelijke inzicht.

Benodigheden: Potlood, papier en liniaal.

Opdracht:

1. teken een rechthoek
2. zet drie lijnen schuin naar achteren vanuit de bovenste punten en een onderste punt
3. verbind de uiteinden van de schuine lijnen met elkaar.
4. Trek aan beide kanten van je vel een horizonlijn tot aan de rand van je schuur op dezelfde hoogte.



Creatieve opdracht / Vertrouwenspelen

Een thema van de voorstelling is vertrouwen. Erik moet leren te vertrouwen in Jan en de vriendschap met hem. Wat is vertrouwen eigenlijk? En is het makkelijk om iemand anders te vertrouwen? Een oefening voor leiden, volgen en vertrouwen geven.

Appelwaarde: vertrouwen, inzicht.

Benodigheden: geen, behalve ruimte om te bewegen (speellokaal/klaslokaal met stoelen en tafels aan de kant)

Opdracht: De kinderen werken in tweetallen. Eén kind heeft de ogen dicht. De ander leidt dit kind door het lokaal.

Variatie 1: De kinderen werken in tweetallen en spreken samen een codewoord af. Alle leerlingen verspreiden zich door het lokaal en gaan op zoek naar hun maatje. Ze lopen met de ogen dicht en roepen het codewoord om zo hun maatje te vinden.

Variatie 2: Doolhof: de helft van de groep wordt "blind". De anderen zijn leider. De "blinden" gaan naar de gang. De leiders maken met stoelen en tafels een doolhof in de klas (tussen stoelen door, onder stoelen of tafel door, over stoel heen enz.) Dan gaat elke leider zijn "blinde" halen en leidt hem of haar door het doolhof. De leider bepaalt hoe hij aanwijzingen geeft, bijvoorbeeld met woorden of door vast te houden.

Nabespreken

Als je de voorstelling wil nabespreken is het waardevol om een socratisch gesprek te voeren. Deze is simpel opgebouwd en zorgt voor een eerlijke en laagdrempelige manier om te delen hoe je de voorstelling hebt ervaren.

Vraag 1: Wat zag je? (feitelijk en veilig)

Vraag 2: Wat dacht je?

Vraag 3: Wat betekent dat?

Vraag 4: Wat voelde je daarbij?

Naast persoonlijke reflectie biedt de voorstelling ook mogelijkheden om in gesprek te gaan met een of meerdere thema's zoals: Erbij willen horen, vriendschap, vertrouwen. Om over deze thema's in gesprek te gaan, kunt u gebruik maken van stellingen. De leerlingen moeten hierop met ja of nee antwoorden. De leerkracht kan dan vragen of ze hun keuze beargumenteren kunnen.

Voorbeelden van stellingen zijn:

Erik heeft de opdrachten zelf geschreven om dat hij bang was dat Jan het anders saai vind met hem te spelen en zijn vriend niet meer wil zijn.

- Erik had de opdrachten niet zelf mogen schrijven
- Erik had Jan moeten vertellen dat hij de opdrachten geschreven heeft.
- Vrienden zijn ook vrienden als het spelen soms saai is.
- Erik is schuld dat de schuur afgebrand is
- Jan is schuld dat de schuur afgebrand is

Stel je voor dat er echt iemand in de schuur was die de opdrachten stuurde, mogen de jongens hem dan zomaar helpen?

- Als iemand je om iets vraagt dan probeer je te helpen
- Als je niet weet wat iemand doet, help je beter niet

Hier kan een discussie erover ontstaan wanneer iemand te vertrouwen is. Dat kan voor de leerlingen verschillend zijn en wij zijn niet van mening dat er hier één antwoord de juiste is. Juist de argumentatie van de leerlingen is interessant.

Heel veel plezier met de voorbereiding en tot ziens bij de voorstelling
Mocht je een reactie willen geven op de voorstelling dan is dat van harte welkom!
(info@pntheater.nl)

Hartelijke groet namens PNTheater,

Joeso Peters & Silas Neumann