

DE DRAKENTEMMER - PRODUCTIEHUIS VALENTIJN

Beste docent,

Binnenkort ga je met je groep naar de voorstelling
De Drakentemmer van **Productiehuis Valentijn**.

We vragen je om de leerlingen hier op voor te bereiden door middel van dit lesmateriaal, dat bestaat uit een prezi (diapresentatie op het white board) en deze begeleidende docentenhandleiding. Dit lesmateriaal sluit nauw aan op het leergebied kunstzinnige oriëntatie, specifiek kerndoel 55; De leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.

Vorbereiding

De voorbereiding in de klas geeft de leerlingen de mogelijkheid om zich middels vragen of doe-opdrachten alvast in het thema van de voorstelling te verdiepen. Ze krijgen hierdoor de gelegenheid een eigen idee of mening over het thema te formuleren.

Reflecteren

Door de voorstelling na te bespreken kunnen leerlingen hun ervaring en mening delen met anderen. Door het reflecteren ervaart men dat ieder een eigen mening, ervaring en beleving heeft. Het leidt tot inzicht, smaak, kennis over theater en ondersteunt de culturele ontwikkeling.

Prezi

De schuingedrukte teksten in deze docentenhandleiding zijn terug te vinden in de prezi. De rest van de teksten zijn bedoeld als toelichting of extra verdieping. Voordat je met de leerlingen de prezi doorneemt is het goed om deze eerst zelf te bekijken. Stel vragen aan de leerlingen, en nodig hen uit om in gesprek te gaan met elkaar. Dit stimuleert het creatieve denkproces.

We wensen je veel plezier met de voorbereiding, de voorstelling en de reflectie.

STT-producties
Impresariaat voor jeugdtheater en cultuureducatie

DE DRAKENTEMMER - PRODUCTIEHUIS VALENTIJN

THEMA

De voorstelling *De Drakentemmer* heeft als thema **volg je hart** en heeft als onderliggend thema; ga ontdekken wat jij allemaal kan en wat je nog meer wilt kunnen.

INHOUD

De prezi bestaat uit 4 onderdelen:

- 1 Voorbereiding
- 2 Naar het theater
- 3 Reflectievragen
- 4 Doe-opdracht

WERKWIJZE



= ACTIE, KLIK OP PIJLTJE
NAAR RECHTS

De cursieve tekst is terug te vinden
in de online prezi.

START PREZI - BEGINSCHERM

Start prezi via deze online link [prezi - De Drakentemmer \(klik\)](#) 

Het beginscherm is een totaalbeeld van de flyer van de voorstelling en de drie hoofdonderwerpen van deze lesbrief. Een flyerbeeld laat zich lezen als een verhaal. De titel van een theatervoorstelling geeft vaak de kern van de voorstelling weer.

Vraag: Waar moet je aan denken als je de flyer ziet?
Waar zal de voorstelling over gaan?



DIA 1 VOORBEREIDING

1 VOORBEREIDING

Instructie: Lees onderstaande tekst voor.

Op het eiland Krijt kennen de mensen alleen de kleuren zwart en wit. Alle andere kleuren zoals rood, groen en blauw zijn ooit uit hun leven verdwenen. Dat had de Vuurdraak gedaan zeggen ze, maar niemand weet nog waarom. Een klein, dapper en nieuwsgierig jongetje gaat op zoek naar het antwoord op deze geheimzinnige vraag. Slaagt hij erin het geheim van de draak op te lossen?



DIA 2 VRAAG

Vraag: *In het dorp van Joris krijgt ieder kind bij zijn of haar geboorte een krijtje. Het zogenaamde 'geboortekrijtje'. Dit krijtje helpt ieder kind ontdekken waar het goed in is. Op wat voor een manier kun jij ontdekken wat je goed kan?*



DIA 3 VRAAG

Vraag: *Niets is wat het lijkt. Joris wil de draak afmaken maar wat wil hij afmaken? Kijk maar eens goed naar de draak. Wie weet vind jij het antwoord?*

DE DRAKENTEMMER - PRODUCTIEHUIS VALENTIJN

Antwoord Er zit maar 1 vleugel aan de draak.
In dit geval betekent afmaken er een tweede vleugel bij tekenen.
In het verhaal krijgt Joris de opdracht om de draak af te maken, te doden.

WOORD ONDERZOEK
Afmaken heeft een verschillende betekenis in de tekening en het verhaal.



DIA 4

Doe-opdracht *Joris gaat op reis om de draak op te zoeken.
In de voorstelling tekent Joris alles wat hij tegen komt.
Rivieren, bergen en misschien wel beren.
Tekenen met stoepkrijt op het schoolplein wat Joris zou kunnen tegenkomen.*

Ga met kinderen het gesprek aan hoe het landschap eruit zou kunnen zien...



DIA 5

*Het geboortekrijtje laat Joris ontdekken waar hij goed in is.
Maar iets wat je goed kan, betekent niet altijd dat je dat ook wilt of leuk vindt.*



DIA 6

Spel-opdracht *Waar in blink jij uit?
Waar ben jij goed in?
Wat kun je goed?
Wat kan jij het best?*

Vertel aan je klasgenoot waarin je klasgenoot goed is.

Laat kinderen de antwoorden opschrijven.

Fijn als kinderen elkaar kunnen vertellen wat je over de ander denkt.
Komt dat over een met wat je over jezelf denkt?
Leren ontdekken waar jezelf goed in bent en waar de ander goed in is.

DE DRAKENTEMMER - PRODUCTIEHUIS VALENTIJN



DIA 7 VRAAG

Vraag: *Stel jij woont in het dorp van Joris en jouw geboortekrijtje tekent een taart. Maar je hebt nog nooit een taart gebakken. Wat doe jij dan?*

Extra Stel aan de kinderen de volgende vragen.

Wat doe je als je iets niet goed kan.
Ga je het net zo lang proberen totdat je het wel kan?
Loop je ervoor weg en zeg je 'ik heb er geen zin in'?
Of wil je geen fouten maken en doe je er niet aan mee?

Ook al denken kinderen dat ze iets fout doen, je kunt kinderen het volgende mee geven; Als je niets doet kan je geen fouten maken, van fouten kan je leren. Durf fouten te maken.



DIA 8

Doe-opdracht: *Als je echt iets wilt en het lukt niet meteen; oefenen. Teken 10 keer een draak.*

Wordt de draak steeds mooier?

Deel aan de kinderen 10 tekenvellen uit en vraag ze 10 keer een draak te tekenen.

Verlangen om iets te kunnen. Als je iets heel graag wilt en het lukt niet meteen dan zul je moeten oefenen. Ontdekken en leren. Je oefent net zo lang tot dat je het kan, dat betekent doorzetten en herhalen tot dat je het kan.



DIA 9

Bekijk samen de teaser van *De Drakentemmer* van *productiehuis Valentijn*



DIA 10

2 NAAR HET THEATER

Binnenkort ga je met je klas de voorstelling zien. Bij een theatervoorstelling gelden een paar regels. Het is voor de toneelspelers heel fijn als je je daaraan houdt.

Bekijk samen het filmpje *Naar het theater*.

Hierin wordt behandeld wat niet en juist wel mag in het theater.

DE DRAKENTEMMER - PRODUCTIEHUIS VALENTIJN



DIA 11

3 REFLECTIEVRAGEN (na de voorstelling)

Neem eerst zelf de vragen uit de prezi door, voordat je met de leerlingen gaat reflecteren. Je kunt naar eigen inzicht vragen of doe-opdrachten toevoegen. Zo kun je de leerlingen bijvoorbeeld vragen om emoties of personages uit de voorstelling uit te beelden.

*Wat leuk dat jullie bij **De Drakentemmer** zijn geweest.*

Nu heb ik nog een paar vragen zodat jullie de voorstelling met elkaar kunnen nabespreken.

Veel plezier en misschien tot een volgend keer!



DIA 12

FEITEN

Starten met feitelijke vragen helpt de leerlingen in hun denkkracht. Daarnaast kun je inventariseren wat de leerlingen hebben gezien.

Vraag: Welke kleuren zaten er in de voorstelling?

Antwoord: groen, paars, rood, geel en blauw



DIA 13

ERVARING

Bied de leerlingen de ruimte om hun mening, ervaring en beleving te delen met de groep.

VERBEELDINGSKRACHT.

Misschien heb je wel meer gezien dan wat er werkelijk te zien was op het podium.

Dat heet verbeeldingskracht. Misschien heb jij in je verbeelding echt en waterval gezien, terwijl deze niet getoond werd in voorstelling.

Vraag: Wat heb jij gezien tijdens het kijken naar de voorstelling wat je eigenlijk met je ogen niet zag?

Wat heb jij allemaal gezien toen Joris op zoek ging naar de draak?

DE DRAKENTEMMER - PRODUCTIEHUIS VALENTIJN



DIA 14

VERBINDING

Nodig de leerlingen uit om een verband te leggen tussen het thema uit de voorstelling en hun eigen leven. Onderstaande vragen dagen de leerlingen uit om het thema uit te lichten. Hun persoonlijke ervaring met het thema zal hierbij het uitgangspunt zijn.

Vragen: *Als papa, mama of de buurvrouw tegen je zegt; volg je hart.
Wat betekent dat dan?*

Mag je dan alles doen waar je zin in hebt?



DIA 15

4 DOE-OPDRACHT

Het glazen ei van Magnesiumtovenaar gaf allemaal verschillende kleuren af.

*Dat kan ook met water en zonlicht.
Probeer maar uit!*

10 minuten OPDRACHT voor een zonnige dag

nodig: plantenspuit met water

- Stap 1** Ga naar buiten.
- Stap 2** Stel de plantenspuit zo in dat hij vernevelt.
- Stap 3** Ga met je rug naar de zon staan en spuit water met de plantenspuit.
- Stap 4** Kijk naar de druppeltjes in de lucht.
- Stap 5** Ontdek hoeveel kleuren je kan zien.



BEGINSCHERM

EINDE PREZI