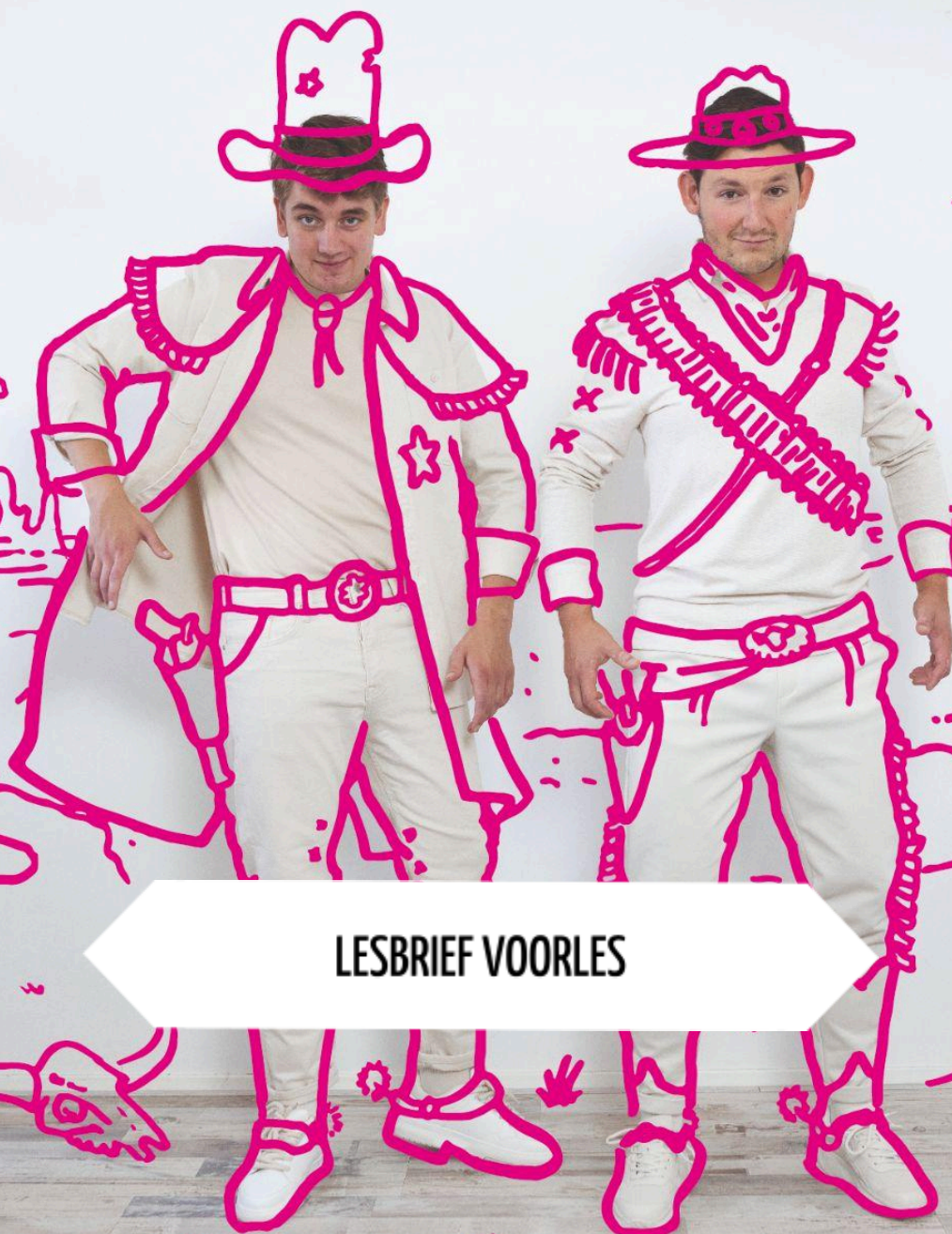


# SO LONG, SWEETWATER



LESBRIEF VOORLES

# SO LONG, SWEETWATER

Beste docent,

Binnenkort ga je met jouw klas naar *So long, Sweetwater* van theatergezelschap Het Trojaanse Kalf. Leuk! Om deze ervaring nog meer betekenisvol te maken raden we je aan de voor- en nales te doen. Zo bereid je de leerlingen voor op de voorstelling en geef je ze ruimte om alle gevoelens en gedachten een plek en creatieve vorm te geven. De lessen voer je uit met behulp van de presentatie op het digibord. Deze lesbrief kan je raadplegen voor aanvullende instructies (zoals benodigdheden) of als er geen gebruik kan worden gemaakt van het digibord.

→ [Naar het online lesmateriaal](#)

## Over de voorstelling

Indigo is een fantasierijk kind dat opgroeit in het saaie Zoetermeer. Samen met diens moeder Mary-Ann zoekt Indigo het avontuur op in hun stoere western-fantasiewereld. Zo gauw het maar even kan pakken ze hun gitaar, banjo en mondharmonica en bedenken ze de wildste verhalen. Maar nu is Mary-Ann plotseling verdwenen en niemand kan Indigo vertellen waar ze is of wanneer ze terugkomt. *So long, Sweetwater* is een muziektheatervoorstelling over het zoeken naar houvast, leren loslaten en de helende kracht van fantasie.

## Voor- en nales

Ook jouw leerlingen krijgen vroeg of laat te maken met verlies. Denk aan het verlies van een dierbare, een huisdier of iets van persoonlijke waarde. Deze lessen bieden jou als leerkracht tools om op een creatieve, zintuiglijke en lichtvoetige manier dit thema aan te snijden. Deze lesbrief kun je als handvat gebruiken om de les uit te voeren; alle opdrachten worden in video's voor de leerlingen uitgelegd.

In de voorles ontdek je samen met jouw leerlingen de kracht van fantasie en maken jullie kennis met de wereld van de western. In de nales reflecteren jullie op wat jullie hebben gezien en koppel je dit met je leerlingen aan persoonlijke ervaringen. Vragen als 'Hoe ga je om met verlies?' komen in deze les aan bod.

Dit lesmateriaal sluit aan op kerndoel 55 van het leergebied kunstzinnige oriëntatie; *De leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.*

## BENODIGDHEDEN

Met presentatie op digibord:

- Presentatie ([hier te vinden](#))
- Papier
- Stiften (zwart en kleur)

Zonder presentatie op digibord:

- Afbeelding voorblad lesbrief uitgeprint
- Afspeellijst *So long, Sweetwater* ([hier te vinden](#))
- Papier
- Stiften (zwart en kleur)

# Voorles

*duur: max. 60 minuten*

## Slide 1 - Titelpagina

## Slide 2 - Even voorstellen

- Video: makers en spelers Ewout en Yornik stellen zich voor.

## Slide 3 - Opdracht: fantaseren over de voorstelling

*Duur: 5 minuten*

*Ruimte: In kring of iedereen op eigen plek aan tafel*

*Benodigheden: Indien geen digibord - afbeelding voorblad lesbief.*

- Bekijk met de leerlingen de poster van de voorstelling. Stel de volgende vragen:
  - Wat zie je? (*Getekende voorwerpen die doen denken aan het wilde westen, cowboys, een woestijn, cactussen etc.*)
  - Waar zou de voorstelling over kunnen gaan, op basis van deze poster?
  - Waar doet de titel je aan denken?
  - Wat weet je over westerns? (*De western is een genre in films, tv-series en boeken over het Wilde Westen van de Verenigde Staten in de 19e eeuw. Vaak staan er cowboys centraal in deze verhalen, stoere en mysterieuze mannen (meestal) die een bepaalde missie of challenge hebben die ze moeten voltooien.*)
  - Wat weet je over cowboys? Heb je weleens een cowboy film gezien? Welke?
    - Moet een cowboy altijd een man zijn, denk je? Waarom wel of niet?
    - Moet een cowboy altijd geweld gebruiken, of kan het ook zonder?

## Slide 4 t/m 6 - Opdracht: fantaseren op muziek

*Duur: 10 minuten*

*Ruimte: In kring of iedereen op eigen plek aan tafel*

*Benodigheden: Indien geen digibord: nummer 1, 2 en (optioneel) 3 uit Spotify-afspeellijst So long, Sweetwater:*

- Nummer 1: Theme song *The Good, the Bad and the Ugly* - Ennio Morricone ([link](#))
  - Nummer 2: *Old Home Place* - The Dillards ([link](#))
  - (Optioneel) Nummer 3: *Seven men* - Francesco de Masi ([link](#))
- Video: Ewout en Yornik vertellen over hoe zij weg kunnen dromen als ze naar muziek luisteren. Ze leggen de opdracht uit: de leerlingen krijgen muziek te horen en gaan met hun ogen dicht fantaseren om een eigen verhaal te bedenken. Na elk

nummer bespreek je met de leerlingen wat ze voor zich zagen, aan de hand van de vragen op slide 6:

- Wat gebeurde er in jouw fantasieverhaal?
- Zou je in deze fantasiewereld willen leven? Waarom wel/niet?
- Hoe vind je het om te fantaseren op muziek?
- **Indien geen digibord: lees de volgende tekst voor:**
  - *Ken je dit gevoel? Je zit achter in de auto en je kijkt uit het raam. De radio staat aan en de muziek is prachtig. Ineens stel je je voor dat je een vogel bent en naast de auto vliegt. Je zigzagt rondom de lantaarnpalen naast de weg. Je duikt onder hekken door en stijgt op richting de wolken... alles is mogelijk. Je gaat volledig op in je eigen fantasieverhaal en het past precies op de muziek. Wie heeft weleens een verhaal gefantaseerd op muziek?*

### **Slide 7 t/m 10 - Opdracht: fantaseren op papier**

*Duur: 20 minuten*

*Ruimte: Iedereen op eigen plek aan tafel*

*Benodigheden: Papier, zwarte stiften, kleur stiften*

- Video stap 1: Ewout en Yornik praten over wat voor hen de allersaaieste plek ter wereld is en leggen uit dat je met fantasie alles mooier of interessanter kan maken. Ze vertellen dat de leerlingen nu in 3 minuten een tekening moeten maken van wat voor hen zelf de saaieste plek is. In de video zit een timer verwerkt. Na deze 3 minuten moeten de leerlingen hun tekening doorgeven naar een andere leerling.
- Video stap 2: Ewout en Yornik leggen uit dat de leerlingen nu in 2 minuten in kleur een toevoeging moeten tekenen om deze saaie plek leuker te maken. Ook hier zit een timer in. Na deze 2 minuten geven de leerlingen de tekening nog één keer door naar weer iemand anders.
- Video stap 3: Ewout en Yornik leggen uit dat de leerlingen nu in 2 minuten in kleur nóg meer moeten toevoegen om de plek nóg leuker te maken. Ook hier zit weer een timer in. Na de tijd wordt de tekening weer teruggegeven aan de leerling die ermee begonnen is.
- Stap 4: laat de leerlingen hun tekening presenteren. Ze vertellen eerst over de saaie plek en vervolgens over wat voor fantasieplek het door de fantasie van anderen is geworden. Gebruik de vragen op het digibord als leidraad.
- **Indien geen digibord:**
  - Lees de volgende tekst voor:
    - *Met fantasie kan je alles mooier of interessanter maken. Wist je dat het hoofdpersonage Indigo uit de voorstelling veel fantasie gebruikt? Indigo woont in een Nederlandse stad en heeft de naam van deze stad*

*veranderd in een coolere naam: Sweetwater. Kan jij raden wat de echte naam is van deze stad? (Zoetermeer)*

- *Kan jij een Engelse naam bedenken voor jouw woonplaats?*
- *Ook jij kan een saaie plek spannend en avontuurlijk maken! Ken jij een saaie plek? Bijvoorbeeld jouw woonwijk? De veel te stille bibliotheek? Of het verlaten grasveldje als jouw vrienden er nog niet zijn? Bij deze opdracht maak je net als Indigo van een oersaaie plek een plek waar je juist graag wil zijn.*
- *Besprek voorafgaand aan deze opdracht eerst een paar voorbeelden van saaie plekken. Doorloop vervolgens de volgende stappen:*
  - **Stap 1:** De leerlingen tekenen met een zwarte stift (of potlood) de meest saaie plek die ze kunnen bedenken. Het papier mag nog vrij leeg blijven. Ze schrijven bovenaan de tekening de naam van de plek. Hier hebben ze in totaal 3 minuten de tijd voor.
  - **Stap 2:** De tekening wordt doorgegeven naar een andere leerling (lieftst direct links of rechts van hen). Deze nieuwe leerling fantaseert en tekent (in kleur) er iets bij om de saaie plek spannend te maken. Geef ze hiervoor 2 minuten.
  - **Stap 3:** De tekening wordt weer doorgegeven naar een andere leerling. Deze leerling maakt de tekening *nóg* leuker of spannender. Ook in 2 minuten.
  - **Stap 4:** De tekeningen worden weer teruggeschoven naar de eerste leerling. Laat deze leerling de tekening presenteren. Ze vertellen eerst over de saaie plek en vervolgens over wat voor fantasieplek het is geworden.

## **Slide 11 en 12 - Opdracht: het kampvuurverhaal**

*Duur: 15 minuten*

*Ruimte: verplaatsen naar kring*

*Benodigheden: Indien geen digibord - nummer 4 uit afspeellijst So Long, Sweetwater:*

- *Nummer 4: Il grande duello - Luis Bacalov ([link](#))*
- Video stap 1: Ewout en Yornik leggen uit dat we nu samen een kampvuurverhaal gaan verzinnen, maar dat iedereen eerst in een kring moet gaan zitten.
- Video stap 2: Ewout en Yornik leggen uit dat we samen een verhaal gaan verzinnen. Zij geven het begin van het verhaal, daarna gaan de leerlingen om de beurt een zin toevoegen.
  - Spreek af welke leerling straks begint, en wanneer het verhaal stopt (bijvoorbeeld als de leerling die begonnen is weer aan de beurt is, of als jij zegt dat het verhaal klaar is).

- Indien geen digibord:
  - Lees eerst de volgende tekst voor:
    - *Aan het begin van de les hebben we naar muziek geluisterd en hebben we onze fantasie erop losgelaten. Daarna hebben we vanuit onze fantasie getekend. Nu is het tijd om met de hele klas samen te komen bij het kampvuur en samen één groot cowboyverhaal te verzinnen én te vertellen.*
  - Zet de leerlingen in een kring en laat ze zich inbeelden dat ze rondom een kampvuur zitten. Je laat ze samen een verhaal improviseren door ze om de beurt een zin te laten zeggen. Jij begint het verhaal door onderstaande tekst voor te lezen. De leerlingen vullen het verhaal één voor één aan.
    - *Kennen jullie het verhaal van cowboy Daisy? Cowboy Daisy is één van de gevaarlijkste cowboys uit het hele Wilde Westen. Met haar behendige bewegingen, ijzersterke paardrijkunsten en zwarte cowboyhoed herkent iedereen haar van een afstand. Eigenlijk wil iedereen net zo stoer en onoverwinnelijk zijn als cowboy Daisy. Elke dag gaat ze naar haar beste vriend Jim om samen een glas cactussap te drinken. Maar op een dag komt ze aan bij het huis van Jim en is er niemand te bekennen. Jim is verdwenen - daar moet iets aan de hand zijn! Daisy besluit dat ze iets moet gaan doen.*

**Tip:** Het verhaal wordt nog spannender met deze achtergrondmuziek.

- Nummer 4: *Il grande duello* - Luis Bacalov ([link](#))

### Slide 13 - Afsluiting

*Duur: 5 minuten*

*Ruimte: In kring*

- Video: Ewout en Yornik vertellen dat dit het einde van de voorles is.
- Blik met de leerlingen nog kort terug op wat ze op de poster hebben gezien, wat ze hebben gefantaseerd op de muziek, wat ze hebben getekend en waar het zelfbedachte cowboyverhaal over ging. Vervolgens bespreek je waar de voorstelling over zou kunnen gaan aan de hand van deze opdrachten.
- Sluit af met de boodschap dat je in het leven altijd kan vluchten in je eigen fantasie, bijvoorbeeld als je je verveelt of als je je even wat minder voelt. Bespreek ook de valkuilen van het vluchten in fantasie: je kunt bijvoorbeeld vluchten voor je gevoel of oog verliezen voor de mensen om je heen. Met deze gedachten in het achterhoofd gaan jullie de voorstelling bekijken.

Alvast veel kijkplezier!