

ZOET WATER - GARAGE TDI

Beste leerkracht,

Binnenkort ga je met je groep naar de voorstelling **Zoet Water** van theatergroep **Garage TDI**. 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

ZOET WATER - GARAGETDI

THEMA


We leven in een digitale wereld waarin we vooral onze positieve en gelukke ervaringen met elkaar delen. Dat maakt dat als er zaken niet lukken, als je een blunder maakt of ergens spijt van hebt, dat snel gezien wordt als falen. In *Zoet Water* wordt deze aanname op een speelse manier onder de loep genomen. Het motto van de theaterschrijver Samuel Beckett: 'Ever tried? Ever failed? No matter. Try again. Fail better' geeft het onderliggende uitgangspunt van de makers goed weer.

INHOUD

De prezi bestaat uit 4 onderdelen:

- 1 Voorbereiding
- 2 Naar het theater
- 3 Filosoferen
- 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 - Zoet Water \(klik\)](#)



Het beginscherm is een totaalbeeld van de flyer van de voorstelling en de drie hoofdonderwerpen van de prezi. 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?*



DIA 1 VOORBEREIDING

1 VOORBEREIDING

Instructie: Lees de onderstaande tekst uit de flyer voor.

Wie in een game een leven verliest, mag het spel gewoon opnieuw beginnen. Bij Monopoly mag je soms terug naar Start, en als het even meezit nóg een kanskaart pakken. Wat zou het fijn zijn als je ook in het echte leven alles over zou kunnen doen...



DIA 2 VRAAG

Vraag: *De titel van de voorstelling is Zoet Water, waar denk je dat de voorstelling over zal gaan?*



DIA 3 VRAAG

Vraag: *Stel dat je net als in Monopoly dingen die niet goed gingen opnieuw zou mogen doen. Hoe zou je dat vinden?*



DIA 4 VRAAG

Vraag: *Wat zou je wel opnieuw willen doen? En wat niet?*

ZOET WATER - GARAGETDI



DIA 5

Instructie: Bekijk met de leerlingen het filmpje van de regisseur Céline Hoex.

Als de leerlingen niet weten wat een regisseur is, is het goed om dit eerst te bespreken.



DIA 6 VRAAG

Vraag: *Waar denk je dat de voorstelling over gaat, nu je het verhaal van Céline hebt gehoord?*



DIA 7 VRAAG

Vraag:

De psycholoog die Céline aanhaalt zegt dat kinderen en jongeren zoetwatervissen geworden zijn.
Wat denk jij daarvan?



DIA 8 VRAAG

Vraag:

*Vind jij jezelf een zoetwatervis?
Waarom wel of niet ?*



DIA 9

Bekijk samen de teaser van Zoet Water van Garage TDI.



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.

ZOET WATER - GARAGE TDI



DIA 11

3 FILOSOFEREN (na afloop van de voorstelling)

Doel: De leerlingen gaan dieper in op het onderwerp van de voorstelling.
De leerlingen verbinden de inhoud van de voorstelling met hun eigen leven

Filosofisch gesprek

Na de voorstelling start je met de leerlingen een filosofisch gesprek. Belangrijk om in het hoofd te houden, is dat er bij een filosofisch gesprek geen goed of fout bestaat. Het is de bedoeling dat de kinderen vrij over hun associaties en gedachten kunnen vertellen. Als leerkracht zou je de houding kunnen aannemen van iemand die de voorstelling niet heeft gezien.

Mocht de veiligheid in de groep niet groot genoeg zijn om persoonlijke voorbeelden met elkaar te delen, dan kun je de leerlingen ook in duo's met elkaar laten spreken.

*Je bent naar de voorstelling Zoet Water van Garage TDI geweest.
Wij zijn benieuwd wat je ervan vond.*



DIA 12

Vraag:

Probeer in één woord te zeggen:

- wat je hebt beleefd
- of wat je opgevallen is
- of wat je vond van de voorstelling
- of wat je naar aanleiding van de voorstelling te binnen schiet

Laat iedereen dit woord hardop uitspreken, en vraag daarna door op de losse woorden.
Vraag bijvoorbeeld: waar of wanneer viel je dat op? Bij welk personage zag je dit? Hoorde je dit ook terug in de muziek, en zag je het terug in het decor, de kleding of de rekwisieten?



DIA 13

Vragen:

Is er verschil tussen spijt hebben en een teleurstelling?

*Als er een knop bestond zoals in de voorstelling, zou je hem dan gebruiken?
Waarvoor wel? Waarvoor niet?*

ZOET WATER - GARAGETDI



DIA 14

In het begin van de voorstelling is er een monoloog in het halfduister over denken en het verschil hierin tussen mensen en dieren.

Vraag:

Wat denk jij, zorgt het feit dat we kunnen denken ervoor dat wij mensen spijt en teleurstelling kunnen voelen?



DIA 15

4 DOE-OPDRACHT

Blundermuseum

Doel:

De leerlingen gaan via beweging en het maken van scènes dieper in op het onderwerp van de voorstelling.
De leerlingen leren vormgevingsprincipes van vertragen, versnellen, verkleinen en vergroten.

Speel:

Zet rustige muziek op. Laat de leerlingen door de ruimte lopen en nadenken over eventuele blunders die ze hebben begaan. Ze mogen ook blunders verzinnen. Op het moment dat de muziek stopt gaat elke leerling als een beeld staan (een tableau vivant), waarin hij of zij de blunder weergeeft.

Je doet dit een aantal keer. Laat de leerlingen niet te lang nadenken, hou de vaart erin. Laat ze vanuit hun herinnering een beeld kiezen.

Na een aantal rondes laat je de leerlingen één tableau kiezen. Nu kies je vijf leerlingen en deze zetten hun beeld in de ruimte. Zo ontstaat er een **blundermuseum**.
Het publiek laat je goed kijken. Wat zie je en wat betekent dat?

De eerste ronde kun je klassikaal met het publiek nabespreken. Vraag goed door. Welke houding, en/of gezichtsuitdrukking vertelt welk verhaal? Klopt dit verhaal met wat de maker wilde vertellen? Hoe zou het beeld eventueel nog sterker gemaakt kunnen worden?

Als de afspraken duidelijk zijn, is het leuk om in de volgende ronde een museumdirecteur aan te wijzen. Deze gaat langs de beelden en vertelt aan het publiek waar het beeld over gaat, en wat deze blunder inhoudt.

ZOET WATER - GARAGETDI

Blunderparade

In het vervolg ga je met de leerlingen bewegingen toevoegen. Zet fijne muziek op en laat de leerlingen weer door de ruimte lopen. Nu mogen ze al lopend hun blunder uitvoeren. Laat ze zoeken welke bewegingen het beste passen. De bewegingen die het beste passen oefenen ze en plakken ze achter elkaar. Ze maken zo een korte choreografie en ontstaat er een blunderloopje.

Probeer ze te verleiden deze bewegingen spannend te maken. Laat ze nadenken over het ritme van de beweging. Vraag ze de beweging, of delen van de beweging, te herhalen, te versnellen, te vertragen (slow-motion) of stops in te bouwen. Dit zijn manieren van vormgeven, en worden vormgevingsprincipes genoemd.

Als iedereen een goede blunderloop heeft gemaakt is het leuk om drietallen te maken. Ieder leert zijn blunderloop aan de andere twee. Zo ontstaan er drie blunderbewegingen achter elkaar. De leerlingen kiezen muziek en presenteren deze blunderparade in drietallen.

Blundershow

De blunders zijn een goed uitgangspunt om scènes te maken. Leerlingen kunnen zelf situaties aandragen (verzonnen of waargebeurd), waarvan ze zouden willen dat het anders was gegaan. In drietallen maken de groepen een scène (eventueel geïnspireerd op de blunderloop). Ze zoeken naar een manier om de rode knop uit de voorstelling na te maken, bijvoorbeeld door een geluid of een beweging. Ze spelen de scène tweemaal: de eerste keer met de blunder, en de tweede keer hoe ze zouden willen dat het gegaan was. De rode knop, of wat ze daar voor verzinnen, geeft de wissel tussen de twee scènes aan.

EXTRA DOE-OPDRACHT (schrijfofdracht)

Kijkje in de toekomst

Doel: De leerlingen denken na over de toekomst.

Je vraagt de leerlingen een brief te schrijven over hoe ze zichzelf zien in de toekomst. Spreek met de leerlingen af welke tijdsspanne ze kiezen. Dat kan een jaar zijn, of het einde van het schooljaar, of het einde van hun basisschooltijd. Je vraagt de leerlingen zichzelf te schrijven hoe ze dan zijn, wat ze doen, waar ze wonen, en waar ze naartoe gaan.

Laat ze fantaseren, dromen en voorspellen. De brieven worden in een envelop door de leerkracht bewaard. Als de tijd is verstreken krijgt elke leerling zijn of haar brief terug.

Welke dromen en voorspellingen zijn uitgekomen, en welke niet?

Wat is jammer en wat juist fijn?

Had je het precies willen weten of juist niet?



BEGINSCHERM

EINDE PREZI