Project: Theater Illusies

Theater

Utopie, Groep 7-8

Met dit project werken de leerlingen stap voor stap toe naar een eigen gemaakte theaterbelevenis, waarbij alle zintuigen van het publiek worden bespeeld. De leerlingen stappen in de wereld van illusies en dromen. In de eerste opdracht gaan de leerlingen aan de slag met speloefeningen waarbij al hun zintuigen worden gebruikt. Onderzocht wordt bijvoorbeeld het effect van muziek of stilte. Vervolgens gaan ze zich inleven in fantasiewerelden en oefenen ze met improvisatiespel waarin sfeer en beleving centraal staan. In de vervolgopdracht verdiepen de leerlingen zich in de scheppende mens en utopische fantasieën. In de slotfase gaan de leerlingen aan de slag met het zogeheten ervaringstheater. Ze doen verschillende speloefeningen waarbij gewerkt wordt met de stem, de intonatie en de emoties. Zelfgeschreven concepten vormen de basis van de eigen performance. Wat volgt is een fantasierijke, zinnenprikkelende belevenis voor publiek!

1. Informatie voor de leerkracht

Welkom!
Je gaat in de klas werken met het lesmateriaal van Cultuuronderwijs op zijn Haags (COH). Voor je aan de slag gaat leggen we je uit hoe je dit project tot een succes kunt maken.

Samen ontdekken
Onze cultuurlessen zijn gebaseerd op de didactiek van procesmatig werken, de leerlingen doorlopen hierbij een creatief proces. Zij worden zich bewuster van zichzelf en hun omgeving en ontdekken op een speelse manier hun creatieve vermogen. Met als kern dat je als leerkracht samen met de leerlingen beleeft, beschouwt, verbeeldt, bedenkt en maakt.

Houdingsdoelen
Bij de introductie, oriëntatie en opdrachten worden kennisdoelen en vaardigheidsdoelen benoemd. Onderstaande houdingsdoelen gelden in het algemeen:

- De leerling toont zich nieuwsgierig en proactief.
- De leerling kan positief-kritisch reflecteren op eigen werk en op dat van anderen.

Tips en aanbevelingen

- We raden je aan meer te lezen over de opzet van COH en het DNA van COH.
- Bekijk vooral ook de instructiefilmpjes over creatief proces en filosofisch gesprek.
- Overleg en deel je plannen met de ICC'er of je cultuurcoach.
- Wij adviseren je het hele project van tevoren door te lezen om je goed voor te bereiden en de mogelijkheden te ontdekken die het project biedt.
- Je kunt het lesmateriaal ook downloaden en printen. Gebruik het digibord voor het beeldmateriaal.
- Als richtlijn adviseren wij voor het doorlopen van het creatief proces in het hele project, zes tot acht lesmomenten in te plannen. Alle projecten hebben een introductie, oriëntatie en drie opdrachten. Je kunt ervoor kiezen het lesmateriaal naar eigen wens aan te passen.
- Iedere opdracht heeft dezelfde opbouw: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. De reflectievragen kunnen tijdens en na iedere fase van het creatief proces met de individuele leerling of de hele groep besproken worden.
- Nodig eens een kunstenaar in de klas uit. Die kan levendig en beeldend over zijn/haar/diens vak vertellen, aansluitend bij dit project. Het gerelateerde aanbod bij dit project vind je op onze site.
- Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is ook van grote meerwaarde. Zie VONK voor het actuele aanbod.
- Bedenk ook van tevoren bij welke onderdelen je ouders of verzorgers kunt of wilt inschakelen. Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is.
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

Projectspecifieke informatie

Over dit project
Het project *Theater Illusies* gaat van start met grote dromen, zoals het verlangen van de mens om te kunnen vliegen. Op basis hiervan wordt er besproken wat het woord 'utopie' betekent en hoe mensen omgaan met fantasieën over de toekomst. Wat is er nodig om een fantasie werkelijkheid te laten worden? In het theater kan men spelen met illusie. De leerlingen werken in dit project toe naar een ervaringstheatervoorstelling; een vorm van theater waarbij de beleving centraal staat en er zoveel mogelijk gebruik wordt gemaakt van alle zintuigen. In de speloefeningen wordt hier uitgebreid onderzoek naar gedaan. De leerlingen dromen, bedenken hun eigen fantasiewerelden en scheppen een eigen theaterbeleving.

Doelen
Er worden twee hoofddoelen geformuleerd die specifiek zijn voor het hele project. Dit zijn doelen op het gebied van kennis en vaardigheden. Aan het eind van het project worden deze doelen geëvalueerd met behulp van de succescriteria op het gebied van zelfregulering: de leerling kijkt terug en blikt vooruit.

Reflecteren
De reflectievragen bij de verschillende fases van het creatief proces kunnen tijdens en na iedere fase met de individuele leerling of de hele groep besproken worden. Zie ook de hand-out: Rollen van de leerkracht.

Taalonderwijs
Wil je woorden uit dit project koppelen aan taalonderwijs? Raadpleeg dan de begrippenlijst.

Algemene benodigdheden
Maak gedurende het hele project gebruik van de volgende ruimtes en materialen:

- klaslokaal of speellokaal
- muziekinstallatie en/of digibord
- digitaal foto- en filmtoestel
- (kleuren)printer
- *Rebel met vleugels. Het verhaal van Icarus.*

2. Introductie

Hoofddoel kennis	De leerling legt uit welk effect het gebruik van illusie en misleiding van zintuigen heeft op de theaterervaring.
Hoofddoel vaardigheid	De leerling zet eigen utopische ideeën om naar belevingstheater.

Aan de slag in de klas

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze.

Durf te dromen!

Bekijk en bespreek de animatie van Klokhuis met een lied van Typhoon over Leonardo da Vinci

Wat voor teksten worden er gezongen? Waar gaat het lied over?

Bespreek een aantal teksten, zoals:

- *Durf te dromen, durf opnieuw te denken*
- *De mens kan heel veel doen als hij maar wil*
- *Niets is wat het lijkt*
- *Hij dacht nieuwe gedachten*

Hoe denken de leerlingen over deze uitspraken? Hebben ze zelf wel eens dromen over wat er allemaal zou kunnen?

Wat zijn de voorbeelden die gegeven worden in het lied over durven dromen?

Durf jij te dromen?

1. Zorg voor een voorwerp dat kan dienen als een 'dromenvanger', zoals een doos, een hoepel of een bijzondere hoed. Vraag de leerlingen na te denken over wat ze graag zouden willen, of waarvan ze dromen als alles mogelijk zou zijn. Laat ze hun grootste droom of utopie op een briefje schrijven. Het mag fantasie zijn en hoeft niet echt te kunnen. Als ze willen mag het anoniem. Ze leggen of hangen hun briefje in de dromenvanger.
2. Laat de leerlingen een willekeurig briefje pakken en uitbeelden wat er op staat. Misschien is dat niet altijd mogelijk. Wellicht kan het wel uitgebeeld worden met z'n tweeën. Laat het tweetal dan even overleggen.
3. Geef de leerlingen tot slot de opdracht om verder onderzoek te doen naar Leonardo Da Vinci. Laat de leerlingen op internet voorbeelden zoeken van zijn uitvindingen en nog meer voorbeelden verzamelen van mensen die een idee of droom hadden die uiteindelijk wel of niet gerealiseerd is. Of laat ze op zoek gaan naar ideeën die vroeger misschien een utopie leken maar nu wel mogelijk zijn. Denk aan ontwikkelingen in de medische wetenschap, plastische chirurgie, computers en robots, etc.

3. Oriëntatie

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste oriëntatie-onderdelen: het filosofisch gesprek en het uitvoeren van de eerste opdracht.

Het filosofisch gesprek
In de oriëntatiefase van de les voer je naar aanleiding van de introductie een filosofisch gesprek. Dit is belangrijk voor het creatieve proces. Je kunt het filosofisch gesprek natuurlijk ook tijdens de andere lesonderdelen inzetten. Stel hierbij (een aantal van) onderstaande vragen:

- Als je over andere werelden droomt wat droom je dan?
- Hoe ziet jouw ideale wereld eruit?
- Wat zou je willen creëren of uitvinden?
- Scheppen wij onze eigen toekomst?

Oriëntatieopdracht

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze.

Vlieg-illusies

1. Bespreek met de leerlingen dat er door mensen altijd gefantaseerd wordt over nieuwe werelden, waarin dromen werkelijkheid worden. Een veel voorkomende wens is om zelf te kunnen vliegen. Denk bijvoorbeeld aan:
   - kunstenaar en uitvinder Leonardo da Vinci;
   - het mythische verhaal van Icarus, over de utopische wens van een jongen die naar de zon wilde vliegen.

   Tip: Lees gezamenlijk het boek van theatermaker en schrijver Marcel Roijaards *Rebel met vleugels. Het verhaal van Icarus.*

   Icarus doet nooit iets half.
   Hij denkt altijd 'JA!'
   En het juiste moment is voor hem altijd 'NU!'
   Overal zorgt hij voor opschudding.
   Van regels en wetten trekt hij zich niets aan.
   Het liefst zou hij vliegen naar de zon!
   Geen mens kan Icarus stoppen.
   Maar dan wordt hij verliefd op Ariadne.
   Voor haar zet hij alles op het spel.

2. Bespreek dat in het theater veel mogelijk is: met behulp van fantasie, suggestie, inbeeldingsvermogen, illusies en trucs worden er nieuwe werelden gecreëerd. Zo kun je in het theater de suggestie wekken van vliegen, zoals gebeurt in de voorstelling *Peter Pan*.

Bekijk en bespreek het filmpje van de National Theatre - Angels in America.

Niets is wat het lijkt

1. Bespreek met de leerlingen dat je bij het kijken naar theater al je zintuigen gebruikt. Benoem de zintuigen. Welke worden volgens de leerlingen het meeste gebruikt als je publiek bent?

   Bij optische illusies worden je zintuigen - in dit geval je ogen - gemanipuleerd. Bespreek het woord ´manipuleren´. Kennen de leerlingen voorbeelden van manipulatie? Theatermakers doen dat bijvoorbeeld met kostuums, decor en licht.

2. Bij optische illusie is wat je ziet niet echt. Bekijk en bespreek een paar filmpjes op Vimeo met optische illusies:
   - *Amazing Animated Optical Illusions*
   - *Roy Lichtenstein's Optical Illusion House*
   - *Optical Illusion TVC 'Car crash'*
   - *Optical Illusions - HALLUCINOGENIC Effects - Eye Vision*

3. Je kunt ook vreemde effecten krijgen met het misleiden of beïnvloeden van je brein of mind, zoals gebeurt in het programma *Mind f*ck*: Bekijk en bespreek deze 'truc'.
   Hebben de leerlingen ideeën over hoe dit mogelijk is?

Succescriterium	Bespreek met de leerlingen de opdracht(en): welke onderwerpen gaan zij onderzoeken de komende les of tijd? Formuleer vanuit het filosofisch gesprek en/of de oriëntatie-opdracht, samen met de leerlingen, een succescriterium waaraan zij werken. Een voorbeeld van een succescriterium bij dit project: De leerling maakt eigen utopisch belevingstheater, waarbij de zintuigen van het publiek worden bespeeld.

4. Opdracht: Een zintuigprikkelende belevenis

Deze opdracht start met een gesprek over zintuigen en het effect dat muziek heeft op de sfeer in de klas en op ons gevoel. Er worden vervolgens een aantal spelopdrachten gedaan waarbij de zintuigen gebruikt worden. In tweetallen creëren de leerlingen in de uitvoerende fase een belevenis.

Subdoel kennis	De leerling legt uit hoe je ervaringen kunt verdiepen door het prikkelen van zintuigen.
Subdoel vaardigheid	De leerling gebruikt de zintuigen in verschillende speloefeningen.

Benodigdheden

- diverse zintuigprikkelende materialen en voorwerpen, zoals een natte spons, een zakje met vloeibaar wasmiddel, haren, grind, chocola met peper.
- een blinddoek
- muziekfragmenten uit verschillende muziekstijlen
- diverse materialen om de zintuiglijke belevenissen mee te kunnen creëren
- bijlage Geleid spel

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren.

Onderzoeken

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze.

Ochtendmuziek.
Elke ochtend als de leerlingen de klas binnenkomen, staat er muziek aan. Steeds met een andere muziekstijl, denk aan: klassiek, folk/wereldmuziek, Latin, levenslied, jazz, R&B, etc.
Bespreek welk effect de muziek heeft op de manier waarop je de klas binnenkomt en het effect van de muziek op je gevoel en de sfeer in de klas.

Zintuigspellen
Bespreek met de leerlingen welke zintuigen mensen hebben en op welke manier deze geprikkeld kunnen worden. Doe een aantal van onderstaande oefeningen:

- *Handen en gezicht*. Leerling A krijgt een blinddoek voorgebonden. Leerling B komt voor leerling A staan. Door het gezicht te bevoelen, probeert leerling A te ontdekken wie Leerling B is.
- *Leiden*. Vorm tweetallen. Leerling A wordt geblinddoekt, leerling B gaat A helpen zich door de ruimte te verplaatsen door zacht de naam van A te fluisteren. A luistert goed, volgt de stem van B. Leerling B mag A niet laten botsen! Doe het rustig. Wanneer nodig kunnen A en B eerst oefenen door elkaar vast te houden, met bijvoorbeeld ingestoken armen.
- *Voelen*. Leg verschillende voorwerpen onder een doek. Om de beurt mogen de leerlingen voelen, benoemen wat ze voelen en zeggen wat ze denken dat het is.

Zintuigen prikkelen
Met behulp van diverse voorwerpen worden de verschillende zintuigen van de leerlingen geprikkeld.

1. Kies een aantal zintuigprikkelende voorwerpen die de leerlingen kunnen voelen, ruiken of proeven. Bijvoorbeeld een natte spons, een zakje met vloeibaar wasmiddel, haren, grind, chocola met peper of zout, eetbare bloemen, kruiden, lavendel, eetpapier, kokosbrood.

   Doe een leerling een blinddoek om. Reik een voorwerp aan en laat de leerling het zo goed mogelijk omschrijven door te voelen, horen en ruiken. Hoe zou het smaken? Hoe zou het eruit zien, of wat is het?

2. Bespreek het na aan de hand van de volgende vragen:
   - Welke zintuigen heb je allemaal gebruikt?
   - Wat doen de geuren, de texturen van de verschillende materialen, de geluiden en het proeven met je?
   - Wat is de invloed op het waarnemen als je het voorwerp niet kunt zien?
   - Wat zijn de associaties die opkomen?
   - Voelen en ervaren we allemaal hetzelfde?

Ervaren
Maak een stiltewandeling door de school, het liefst vóór schooltijd als het gebouw nog stil is. Geef de leerlingen de opdracht zo min mogelijk geluid te maken en goed op te letten wat er met hen gebeurt.

- Waarheen wordt hun aandacht getrokken?
- Hoe voelen ze zich?
- Wat valt hen het meeste op?
- Welke gedachten kwamen er in hen op?

Bespreek de ervaringen na. Schrijf eventueel belangrijke ervaringen op.

Jouw favoriete plek

1. Je doet een geleid spel met eigen inbreng en bedenkt een plaats van handeling, bijvoorbeeld een kasteel, een discotheek of een donker bos. Jij speelt de gids. Je neemt de leerlingen mee in een geleid spel door de ruimte. Je maakt de sfeer duidelijk in je spel en vertelt. Je wijst aan waar de geheime deur in het kasteel zit, hoe je de krakende trap op moet, waar het schilderij hangt met de bewegende ogen. Je vertelt welke geuren je ruikt, welke geluiden je hoort en hoe de voorwerpen aanvoelen. De leerlingen spelen mee zonder te praten.
2. Geef vervolgens de leerlingen de beurt. Als de speler stilstaat, houdt diegene op met diens verhaal te vertellen en wijst een volgende speler aan. Die bevindt zich op een totaal andere plek, diens eigen favoriete plek.
   Bijvoorbeeld: Die speler rent de andere spelers voorbij op blote voeten door het natte gras, en ruikt de geur van het gras. De speler voelt zich een winnaar, dribbelt met de bal om twee voetballers heen en scoort. Er klinkt gejuich.

Uitvoeren

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze.

Voorstellingsvermogen

1. Lees en bespreek het gedichtje *Onzichtbaar* van Guusje Schohaus

   een zucht is onzichtbaar
   net als de wind
   de nacht is onzichtbaar
   als de dag begint
   onzichtbaar zijn de dingen
   die ik kwijt ben
   die ik nooit meer vind
   maar
   met mijn ogen dicht
   zie ik alles
   wat mijn hoofd verzint

2. In het theater maken acteurs gebruik van het voorstellingsvermogen en de fantasie van het publiek, zodat bezoekers worden meegenomen in het verhaal en de illusie.

   Geef de leerlingen de opdracht hun verbeeldingskracht in te zetten, door met elkaar een verhaal te verzinnen waarbij de leerlingen om beurten een stukje mogen verzinnen en vertellen. Ze moeten dat zo beeldend mogelijk proberen te doen. Met duidelijke omschrijvingen die de situatie zo duidelijk mogelijk maken.

3. In de kring: Laat de leerlingen hun ogen dicht doen. Begin zelf met een startzin zoals: 'Het was diep in de donkere nacht, Mirko had het koud en voelde zich bang. 'Het stinkt hier naar rotte vis', dacht hij....'

   Of: 'Mikra dacht: 'ik zweef in een hele grote bol, met allemaal kleurtjes om me heen, het ruikt naar aardbeienijs....'.

Griezelen

1. Bespreek welke emoties je ervaart bij het lezen van een griezelboek. Speel met de leerlingen een griezelverhaal met een geleid spel. De groep wordt gesplitst in een groep spelers en een groep publiek. Je verzint en vertelt een eng verhaal, met veel sfeer en spanning en met de focus op de zintuigen, de geuren, kleuren en emoties. Zie de bijlage voor een voorbeeldverhaaltje. De leerlingen leven zich zo goed mogelijk in en spelen mee in het verhaal.

   Wissel de groepen en verzin een nieuw griezelverhaal.

2. Maak groepjes van drie. Elk groepje bedenkt een kort griezelverhaal en gaat dit zo spannend mogelijk met z'n drieën vertellen. Ze mogen het verhaal illustreren met beweging en geluid. Let op een goede spanningsopbouw en zorg ervoor dat de spelers om beurten vertellen of elkaar aanvullen.

Geesten

1. In deze improvisatie worden de zintuigen horen, voelen en zien gebruikt, waarbij het zien gedeeltelijk wordt genegeerd, want de geest is zogenaamd onzichtbaar.

   Schets van tevoren zo beeldend mogelijk de situatie. De spelsituatie is dat telkens vier tot acht leerlingen reizigers spelen, die wachten op de trein op een naargeestig station in de winter. Het is koud en akelig.
   Iemand gaat de geest spelen en die is onzichtbaar. De geest mag alles doen om de spelers bang te maken. Dat moet de geest heel langzaam opbouwen. Met subtiele handelingen zoals zachtjes blazen, haren aanraken of iets engs fluisteren. De geest is absoluut onzichtbaar. De reizigers moeten proberen zo echt mogelijk te reageren, zoals zij het in het echte leven ook zouden doen.
   Let op: De spanningsopbouw is heel belangrijk, net zoals de geloofwaardigheid. Het is niet de bedoeling dat het clownesk wordt.

2. Start eventueel de eerste keer zelf met het spelen van de geest. Het spel kan ook met twee geesten gespeeld worden.
3. Bespreek het na.

   Was de illusie van de onzichtbare geest overtuigend gespeeld door de spelers? Kon het publiek erin mee gaan?

Mijn lievelings- of droomplek

Geef de leerlingen de opdracht in tweetallen een belevenis te creëren. Ze gaan bedenken hoe ze een medeleerling kunnen meenemen in een zintuiglijke ervaring. Ze bedenken een sfeer of plek waar ze graag zouden willen zijn en waar ze iemand naar toe zouden willen nemen. Ze beantwoorden de volgende vragen:

- Hoe ruikt het daar?
- Welke geluiden hoor je er?
- Wat kun je er voelen met je handen of op je huid?
- Wat kun je er proeven?
- Wat heb je nodig om de zintuigen te prikkelen?

Laat de leerlingen materialen verzamelen waarmee passende geluiden, geuren, texturen en dergelijke kunnen worden ervaren. Laat hen bij elkaar uitproberen of het werkt.

Presenteren

Er zijn verschillende manieren om dit project te presenteren. Voer onderstaande opdrachten uit of maak een keuze:

Griezelen
Nodig publiek, bijvoorbeeld de ouders en/of verzorgers of een andere groep, uit voor een griezeluurtje. Maak het lokaal donker en vertel de enge verhalen die verzonnen zijn, bedenk enge zintuigprikkelende illusies waarmee de verhalen versterkt kunnen worden en betrek zo het publiek bij deze griezelervaring.

Geesten
Verdeel de klas in groepen van zes tot acht leerlingen. Oefen de geestenimprovisatie nogmaals, maak afspraken over wat het beste werkt. Laat de scènes aan elkaar zien en bespreek ze na. Wat is er veranderd en is er een verbetering ten aanzien van de eerste improvisatie?

Belevingsplek
Maak een afgeschermde ruimte in het klaslokaal, bijvoorbeeld met een doek of kamerscherm, of zoek een andere geschikte plek waar de tweetallen een geblinddoekte medeleerling mee kunnen nemen naar hun belevingsplek.
Geef ze tijd om de gekozen ruimte te installeren en even te oefenen. Laat de geblinddoekte leerling meteen na de belevenis, met de blinddoek nog om, kort vertellen over diens zintuiglijke ervaring.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Bij welke oefening gebruikte jij een zintuig bewuster?
Reflectie proces	Wat is het beste zintuigprikkelende idee dat is gebruikt?

5. Opdracht: Nieuwe werelden scheppen

Subdoel kennis	De leerling legt uit dat door theater een nieuwe wereld wordt geschapen.
Subdoel vaardigheid	De leerling schept een eigen fantasiewereld en geeft deze vorm in een presentatie.

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren.

Onderzoeken

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze.

Scheppingsverhalen

1. Verzamel met de leerlingen scheppingsverhalen van verschillende culturen en religies. Bespreek de verschillen en overeenkomsten. Zie bijvoorbeeld:
   - Creatonisme: verschillende scheppingsverhalen
   - Egyptisch scheppingsverhaal
   - Noors scheppingsverhaal
   - Aboriginal scheppingsverhaal
   - Christelijk scheppingsverhaal

   Bespreek de begrippen 'fantasie' en 'verbeeldingskracht'. Net als de schepper uit de verhalen heeft ook de mens een rijke fantasie en een groot scheppend vermogen. Er worden prachtige verhalen verteld, verzonnen en verbeeld.

2. Bekijk en bespreek het schilderij *Het aardse paradijs met de zondeval van Adam en Eva* (c.1615), geschilderd door de beroemde Vlaamse meesters Jan Brueghel de Oude en Peter Paul Rubens uit de collectie van het Mauritshuis.
   - Wat wordt hier afgebeeld? Wat zie je?
   - Wat valt op?
   - Welke sfeer straalt het werk uit?
   - Hoe zou het voelen om daar te zijn?
   - Welke geuren zou je er ruiken en welke geluiden zou je er horen?
   - Was het aardse Paradijs een utopie?

Schepping versus scheppen van de toekomst
Houd een klassengesprek over het scheppende vermogen van de mens.
De mens is altijd op zoek naar een betere of ´ideale´ wereld, of fantaseert over hele andere onbekende werelden. Denk aan sprookjes, mythologieën en sciencefiction, werelden buiten onze aarde, het bestaan van buitenaarde wezens, maar ook aan illusionaire werelden zoals in games.
Voer een gesprek met de leerlingen aan de hand van onderstaande voorbeeldvragen:

- Hoe werd er in bepaalde geschiedenistijdvakken over de toekomst gedacht?
- Wat waren de dromen van de gewone mensen toen? En van de leiders?
- Waar `fantaseert' de mens allemaal over?
- Welke toekomstideeën zijn uitgekomen en hoe komt dat?
- Welke toekomstdromen hebben de mensen nu?
- Hoe wordt fantasie werkelijkheid? Wat heb je daarvoor nodig?

Leestip: Lees ter inspiratie met de hele klas of geef het mee als huiswerk:

- het boek *Het geheime logboek van topnerd Tycho*, van kinderboekenschrijfster Corien Oranje en wetenschapper Cees Dekker (Royal Jongbloed 2015)
- leesfragment uit *Het geheime logboek van topnerd Tycho*

Fantasiefiguren scheppen
Vorm groepjes van drie leerlingen en geef hun de opdracht met elkaar een fantasiepersonage te tekenen op onderstaande manier:

- Vouw een A4 in drie horizontale gelijke delen.
- Leerling A tekent op vlak 1 het hoofd en vouwt daarna het velletje bij de nek om zodat leerling B niet kan zien wat er getekend is.

- Leerling B tekent op vlak 2 het lijf plus de armen en vouwt het papier weer om.
- Leerling C tekent de benen en voeten.
- Geef de fantasiefiguur een naam. Hang de tekeningen op in de klas of bewaar ze.

Uitvoeren

Voer onderstaande opdrachten uit of maak een keuze.

Fantasiewereld

1. Bespreek met de leerlingen dat in het theater een fantasiewereld kan worden gecreëerd.
   Theatergezelschap Vis à Vis maakt spektakeltheater (in de openlucht) op hun eigen terrein bij het strand van Almere. Zo ontstaat een complete theaterbeleving.
   Bekijk en bespreek de trailers van de voorstellingen van theatergezelschap Vis à Vis:
   - *Mare*
   - nog een trailer van: *Mare*
   - *Hart*
   - *Robot*
2. In welke wereld zouden de leerlingen hun fantasiepersonages willen plaatsen? Laat de leerlingen individueel of in groepjes een conceptidee bedenken. Alles mag. Denk bijvoorbeeld aan een voorstelling in de eigen slaapkamer, op het voetbalveld, in de ruimte, op de maan of in een onderzeeboot.

Wie-Wat-Waar Wens

1. Vorm groepjes van drie leerlingen. Geef de hun de opdracht om een vel A4-papier in drie gelijke horizontale delen te vouwen. Laat de leerlingen ieder een toekomst- of wensbeeld in hun hoofd nemen.
   - Leerling A schrijft drie personages op het bovenste deel, vouwt het deel om naar achter en geeft het vel met de twee lege delen door aan de volgende leerling.
   - Leerling B schrijft op het tweede deel een situatie of activiteit op, zonder te bekijken wat er op het eerste deel staat. Leerling B vouwt het deel ook naar achteren zodat het derde lege deel overblijft voor leerling C.
   - Leerling C schrijft de locatie op.

     Voorbeeld:
   - Superman, Zielig meisje, Grote dikke robotspin.
   - Spelen samen en krijgen ruzie met elkaar in de zandbak.
   - In een ruimteschip.
2. Laat de leerlingen vanuit deze gegevens een korte scène improviseren.
   Bij een paar keer herhalen komt de fantasie los en worden de ideeën en improvisaties grappiger.

Het ochtendritueel

In deze improvisatie staan het leren accepteren en schakelen centraal.

- Geef een leerling de opdracht om over diens ochtendritueel te vertellen. Bijvoorbeeld: 'De wekker ging en ik werd wakker. Ik veegde het kwijl van mijn wangen en klom uit mijn hoogslaper. Trok mijn sloffen aan en ging naar de badkamer', etc.
- Geef vervolgens twee leerlingen de opdracht tijdens dit verhaal om de beurt willekeurige woorden te noemen die de vertellende leerling direct in het verhaal moet verwerken.
  Je krijgt dan bijvoorbeeld met de woorden regenboog, banaan en hagelslag het volgende geïmproviseerde verhaal:
  'De wekker ging, ik werd wakker en zag een regenboog *in mijn kamer, prachtig! Ik wreef in mijn ogen en ging uit bed. Daar stapte ik op een* banaan*, getverderrie. Hoe komt dit naast mijn bed?! Ik gooide het in de prullenbak en liep naar de*

badkamer. Even lekker douchen.
Toen ik de douche aanzette, kwam er hagelslag uit*! Ik was erg verbaasd.'*

Mijn leven als...: Personifiëren
Geef de leerlingen de opdracht zich in te leven in een voorwerp naar keuze en vanuit dat voorwerp een korte monoloog te houden. Het voorwerp wordt een personage, met eigen kenmerken, een karakter, emoties, stemgeluid en manier van bewegen. Denk aan een vrolijk blikje Fristie, een verdrietige kaars die langzaam opbrandt of een boze brandweerhelm die niet meer gebruikt wordt. Of gebruik hiervoor futuristische fantasie figuren uit de onderzoeksfase.

Fantasyscène maken

1. In kleine groepjes gaan de leerlingen een korte scène maken. Ze maken de keuze uit een sciencefiction- of fantasyscène. Ze maken bij het bedenken gebruik van de vijf W's: wie, wat, waar, wanneer en waarom. Eventueel kan er gebruik gemaakt worden van de tekeningen van de fantasie figuren uit het onderzoek en van kostuums en rekwisieten. Ze oefenen de scène en spelen het voor aan de groep.
   Kijkvragen: Hoe fantasierijk was het? Kon je er goed in mee gaan?
2. Mijn lievelingsplek. Geef de leerlingen de opdracht in tweetallen een belevenis te bedenken. Ze gaan bedenken hoe ze een medeleerling kunnen meenemen in een zintuiglijke ervaring. Ze bedenken een sfeer of plek waar ze graag zouden willen zijn en iemand mee naartoe zouden willen nemen. Ze beantwoorden de volgende vragen:
   - Hoe ruikt het daar?
   - Wat zijn de geluiden die je er hoort?
   - Wat kun je er voelen met je handen of op je huid?
   - Wat kun je er proeven?
   - Wat heb je nodig om de zintuigen te prikkelen?

   Laat de leerlingen over hun idee vertellen of laat hen proberen hun idee uit te voeren door de materialen te verzamelen waarmee passende geluiden, geuren, texturen en dergelijke kunnen worden ervaren. Laat de leerlingen bij elkaar uitproberen of het werkt.

Presenteren

Maak met de leerlingen een keuze uit de speloefeningen die gedaan zijn en bedenk gezamenlijk een manier om ze aan elkaar of aan de ouders/verzorgers te presenteren. Oefen de gekozen speloefeningen een aantal keer en kijk wat er verbeterd kan worden. Maak afspraken en leg deze vast.

Denk aan:

- een spreekbeurt over een zelfgekozen scheppingsverhaal;
- het tentoonstellen van de fantasiefiguren en daar de leerlingen een verhaaltje bij laten vertellen;
- het verzamelen van wie-wat-waar ideeën, deze opschrijven op briefjes en gebruiken bij nieuwe improvisaties;
- het personifiëren van voorwerpen en daar een scène mee maken;
- het maken van een ervaringsplek waar de zintuigen van de ouders/verzorgers worden geprikkeld.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	In welke presentatie werd je zo meegenomen dat je vergat dat het fantasie is?
Reflectie proces	Wat werkte goed bij het vormgeven van je fantasie?

6. Opdracht: Belevingstheater

In deze opdracht wordt gestart met het opdoen van kennis over belevings- of ervaringstheater. De leerlingen realiseren zich dat alle oefeningen die ze in de eerdere opdrachten hebben gedaan, belangrijke onderdelen zijn van ervaringstheater. Met de kennis en inspiratie die hier is opgedaan maken de leerlingen een eigen utopische theaterbeleving. De leerlingen bedenken concepten waarbij de fantasie de vrije loop krijgt. Dan wordt er gezamenlijk een keuze gemaakt. Taken en rollen worden verdeeld, de locatie wordt bepaald en de materialen worden verzameld of gemaakt. Als alles klaar is, wordt de beleving gepresenteerd aan publiek.

Subdoel kennis	De leerling legt uit wat belevings- en ervaringstheater is.
Subdoel vaardigheid	De leerling zet een eigen utopische situatie om in een zintuiglijke belevenis.

Benodigdheden

- diverse materialen voor de eindpresentatie van deze opdracht zoals: kostuums, decor, rekwisieten, muziek enz.

Aan de slag in de klas

Doorloop de vaste onderdelen binnen elke projectopdracht: onderzoeken, uitvoeren en presenteren. Aan het eind van deze opdracht staan evaluatievragen die betrekking hebben op het hele project.

Onderzoeken

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze.

Theatrale illusies

Bekijk en bespreek de foto's en video's van de projecten *Largo* (2016) (*Largo* bestaat uit meerdere fragmenten, bekijk ze allemaal), en *Haax* (2012) op de site van Haagse performancekunstenaar Karel van Laere.
Van Laere onderzoekt een situatie en geeft er een bijzondere en ongebruikelijke vorm aan.

- Wat is hier ongebruikelijk?
- Hoe heeft hij deze illusie gemaakt?
- Heeft hij een eigen stijl als kunstenaar? Waar zie je dat aan?
- Hoe reageren de omstanders?

Ervaringstheater

1. Bekijk en bespreek het filmpje over de voorstelling Geen I.D. van theatergezelschap BonteHond. Zij gebruiken een reële situatie om daar een theaterbeleving over te maken.
   In het fragment zie je hoe het publiek zelf ervaart wat het is om vluchteling te zijn en in een asielcentrum te verblijven.
2. Bespreek met de leerlingen dat ze elementen hebben onderzocht en uitgeprobeerd van wat men in het theater 'ervaringstheater' noemt. Bij deze theatervorm gaan theatermakers hun publiek niet zomaar een verhaal vertellen; ze gaan hun een ervaring meegeven. Bijvoorbeeld door het publiek tijdens de voorstelling geuren te laten ruiken die de ervaring versterken en de situatie of het verhaal verrijken. Of door een aparte vorm te kiezen voor de uitvoering, zoals het publiek een verhaal door een koptelefoon te laten beluisteren terwijl de verteller hen indringend aankijkt met gesloten mond. Het publiek in plaats van te laten zitten, te laten rondlopen of op de grond te laten liggen.
3. Verzamel samen met de leerlingen aan de hand van de ervaringen in dit project ideeën over een mogelijke presentatie.

Mijn utopie

1. Bespreek met de leerlingen dat ze een eigen fantasie-idee gaan uitwerken dat later als basis kan dienen voor het maken van theater. Hoe ziet hun utopische fantasiewereld eruit? Alles kan en mag. Stimuleer de leerlingen in hun fantasie. Wissel ideeën met elkaar uit. Maak daarbij gebruik van de opbrengsten uit de vorige opdrachten.
2. Vorm groepjes. Geef de leerlingen de opdracht hun ideeën te verwerken in een theatraal concept, waarbij ze zo goed mogelijk beschrijven of uittekenen hoe hun wenswereld eruit ziet en hoe er geleefd wordt. Laat de leerlingen opschrijven hoe ze denken hun publiek mee te nemen in hun wereld en welke middelen ze gaan gebruiken. Bijvoorbeeld door een verhaal te vertellen en het publiek zich in te laten leven in hun verhaal, met behulp van zintuigprikkelende ervaringen, muziek, illusies, rare voorwerpen, locatie, etc.

Uitvoeren

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze.

Wij scheppen

1. Bedenk met de hele groep een utopische situatie. Gebruik bijvoorbeeld elementen uit alle concepten die de leerlingen bij het onderzoek hebben ontwikkeld en maak er een mix van.
   Bedenk welke sensaties kunnen worden gebruikt om de situatie extra zeggingskracht te geven. Denk aan geuren, kleuren, muziek, wind, koude of warmte, hard- of zachtheid, etc. Bedenk hoe het publiek meegenomen kan worden en de zintuigen zoveel mogelijk geprikkeld kunnen worden.
   Wat willen de leerlingen dat het publiek hoort, ziet, voelt en doet? Welke elementen versterken het verhaal of de situatie die ze willen vormgeven?
   Stel begeleidende vragen:
   - Wat voor locatie of ruimte is geschikt?
   - Past de situatie in een grote ruimte of juist een kleine?
   - Moet het licht zijn of donker? Koud of warm? Buiten of binnen?
   - Hoe ruikt het er?
   - Hoe wordt de ruimte aangekleed? Ligt het er vol ballonnen, liggen er dekens op de grond, staan er obstakels, worden er beelden geprojecteerd?
   - Is er muziek of zijn er bepaalde geluiden nodig?
   - Wat willen we de mensen die in de ruimte komen, laten meemaken? Lopen ze aan de hand van een leerling door de ruimte terwijl ze zacht op een snoepje sabbelen, of zitten of liggen ze op de grond?
   - Zijn er vertellers? Worden er teksten of verhaalfragmenten voorgedragen? Hoe? Fluisterend, schreeuwend, vol emoties of juist monotoon?
   - Zijn er attributen nodig die de situatie kunnen ondersteunen?
   - Hoe is iedereen gekleed?

2. Bespreek de ideeën en bekijk de haalbaarheid ervan. Stel deze zo nodig bij.
   Maak gezamenlijk een keuze voor de presentatie. Geef alle leerlingen een taak of een rol. Verzamel benodigdheden zoals rekwisieten, kostuums en decorelementen. Ga op zoek naar een passende locatie.

Stem en emotie

Bespreek met de leerlingen dat als ze gaan vertellen hun stemgebruik en intonatie belangrijk zijn. Ook de emoties die ze willen meegeven in hun verhaal moeten hoorbaar zijn in hun stem.

Doe de onderstaande oefeningen om de stem te trainen:

1. *Warming up*. Je gaat tegenover de leerlingen staan (halve groep) en zegt bijvoorbeeld de zin: 'Mag ik jullie kaartje even zien?' met een bepaalde emotie of intonatie.
   De leerlingen doen dit zo exact mogelijk na met de zin: 'Nee, je mag ons kaartje niet zien!'. Als het goed gaat, wisselen de groepen.
   Ook mogen de leerlingen die dat willen, zelf voorbeelden verzinnen. Zij nemen dan de plaats van de leerkracht in.
2. *Het telefoongesprek*. Op twee stoelen in het lokaal ligt een telefoon. De telefonerende leerlingen mogen elkaar niet zien. Een leerling bedenkt een gespreksonderwerp voor het telefoongesprek. Een andere leerling kiest een emotie van waaruit hij/zij/hen de telefoon gaat opnemen. De leerling moet proberen om tijdens het hele gesprek die emotie vast te houden. Als het gesprek is afgelopen, mag de opbeller vertellen welke emotie hij/zij/hen heeft gehoord in de stem van de ander. Bespreek het na. Zoveel mogelijk leerlingen krijgen een beurt.
3. Een leerling gaat met de rug naar de anderen toestaan en zegt een neutrale zin vanuit een duidelijke emotie of intonatie. Bijvoorbeeld: 'Ik ga morgen naar school.' De anderen mogen zeggen om welke emotie of intonatie het gaat.

Presenteren

Zinnenprikkelend

- Tover de gekozen locatie om tot ervaringsruimte.
- Oefen de performance.

- Nodig publiek uit voor deze belevenis.
- Maak van de uitnodiging voor de performance ook een zintuiglijke belevenis, door er bijvoorbeeld een geur aan te geven, of een snoepje bij te voegen.
- Bespreek de ervaring na met het publiek.

Tip: Schakel eventueel de expertise in van een kunstenaar of performer die ervaringstheater maakt, voor hulp bij het vormgeven van de performance.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Op welke manier heb je de zintuigen ingezet bij jouw belevingstheater?

Evalueren

Bespreek met de leerlingen het doorlopen proces aan de hand van onderstaande vragen:

- Hoe ervaar jij de sfeer van een plek?
- Welk zintuig gebruik jij het meeste?
- Hoe ervaar je het gebruik van je zintuigen nu?
- Kijk je nu anders naar je omgeving? Waarom?
- Welk onderdeel van het project heeft je het meeste verrast? Waarom?
- Heb je iets geleerd dat je belangrijk vindt?
- Wat kun je vertellen over de begrippen 'scheppen' en 'schepper'?

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend	Welk idee voor het vormgeven van een belevenis werkte voor jou het beste?
Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend	Op welke plek buiten de school zou je jouw belevenis willen uitvoeren?