



## Projectbeschrijving voor de leerkracht

# PROJECT VAN ALLE MARKTEN THUIS

Leerlijn Theater | Thema Onze stad | Groep 3 en 4 | September 2018

## Klaar voor de start?

- ✓ Gebruik de digitale versie van dit project.
- ✓ Download dit document op je computer voor het beste gebruik.
- ✓ We gaan ervan uit dat je kennis hebt van de [opzet van COH](#).
- ✓ Vraag bij de voorbereiding zo nodig hulp aan je interne cultuurcoördinator of je cultuurcoach (laat je informeren over de scholingsmogelijkheden).
- ✓ Bereid het project bij voorkeur samen met je collega's voor (vergeet de vakleerkrachten niet).
- ✓ Een bezoek aan een voorstelling, tentoonstelling of vaste collectie in een Haagse culturele instelling is van grote meerwaarde. Zie [CultuurSchakel](#) voor het actuele aanbod.
- ✓ Nodig als dat lukt een kunstenaar uit die betrokken wordt bij de uitvoering van het project. Zie [CultuurSchakel](#).
- ✓ Bedenk van tevoren bij welke onderdelen je ouders kunt inschakelen.
- ✓ Je mag het project 'op maat maken', mits je de fasen van het creatieve proces blijft doorlopen.
- ✓ Trek voor het hele project zes tot acht lesmomenten van 45 minuten uit.
- ✓ Kijk ook even op de [Facebookpagina](#) van Cultuuronderwijs op zijn Haags voor meer informatie en het gebruikersplatform.
- ✓ Wil je woorden uit dit project koppelen aan taalonderwijs? Raadpleeg dan de begrippenlijst [via deze link](#).

## Inhoudsopgave

1. Informatie.....	1
2. Introductie.....	2
3. Oriëntatie.....	3
4. Opdracht: Geuren en kleuren van de markt.....	5
5. Opdracht: Zo klinkt de markt.....	8
6. Opdracht: Magische markt.....	12

## 1. Informatie

Lees ter voorbereiding van de COH-lessen onderstaande informatie over de invulling en het doel van het project en manieren om het project te promoten.



### **Wat doen de leerlingen in dit project?**

In dit project ontdekken de leerlingen de markt. Ze onderzoeken de markt door middel van zintuiglijke waarnemingen, het afnemen van interviews en het bedenken van een fictieve markt. Met gebruik van stem, lichaam, zintuigen, geluid en improvisatie ontdekken, imiteren en spelen de leerlingen gedragingen en stemgebruik van de markt.

### **Waarom dit project?**

Het is belangrijk dat jonge kinderen leren om verschillende gedragingen te herkennen bij zichzelf en anderen. Jonge kinderen leren door te bewegen. Met allerlei spelvormen ontdekken de leerlingen hoe ze hun lijf en zintuigen kunnen gebruiken. Zelf ervaren wat bepaalde gedragingen inhouden, maakt dat leerlingen meer begrip krijgen voor hoe anderen zich gedragen. Ze leren zich daarmee te vereenzelvigen. Dat is een belangrijk onderwerp vanuit burgerschap.

### **Houdingsdoelen**

In dit project worden bij de introductie, oriëntatie en opdrachten kennis- en vaardigheidsdoelen benoemd. De volgende houdingsdoelen gelden voor het project in het algemeen.

De leerling:

- is nieuwsgierig en doet mee;
- leert samenwerken en kijkt op een positieve manier naar de bijdragen van anderen.

### **Promotie**

Het project gaat meer leven als er ook buiten de klas aandacht voor is. Denk na over manieren om het project te promoten.

- Stel ouders op de hoogte van een voorstelling of de komst van een [kunstenaar in de klas](#).
- Maak foto's of filmpjes van de diverse presentatiemomenten en deel deze via de schoolwebsite, klassenapp of andere kanalen.

### **Benodigdheden**

Bij elke opdracht staat een opsomming van benodigdheden weergegeven.

### **Reflectievragen**

De reflectievragen bij de fases van het creatief proces kunnen tijdens en na iedere fase met de individuele leerling of de hele groep besproken worden.

## **2. Introductie**

### **Kennisdoelen**

De leerling:

- kent en herkent verschillende geuren, smaken en kleuren;
- kent het verschil tussen een product kopen op de markt, in de supermarkt of op het internet.

### **Vaardigheidsdoelen**

De leerling kan de verschillen in geur, smaak en kleur verwoorden.

### **Benodigdheden**

- kleurrijke lappen, geurrijke kruiden en exotische voorwerpen, verzameld door de leerlingen om samen een marktkraampje in te richten
- boek *Afrika achter het hek* van Bart Moeyaert en Anna Höglund (Singel Uitgevers, 2000)

## **Aan de slag in de klas**

Het project kan op verschillende manieren worden geïntroduceerd. Voer onderstaande opdrachten uit of maak een keuze.



## Kraampje

Doorloop de volgende stappen:

1. Start het project door een lege tafel neer te zetten en vertel de leerlingen dat dit het bijzondere marktkraampje van de klas wordt. Drapeer er een mooie lap over en start met een paar voorwerpen.
2. Verzamel kleurrijke lappen, geurrijke kruiden en exotische voorwerpen. Richt met de leerlingen een kleur- en geurrijk marktkraampje in. Maak het zo mooi en bijzonder mogelijk. Laat de leerlingen zelf kleur- en geurrijke materialen en voorwerpen van huis meenemen.
3. Houd het kraampje tijdens het project levend, door aan te vullen, in te wisselen en te herinrichten. Hang tekeningen, afbeeldingen of een toepasselijk gedicht op.

## Filmpje

Bekijk en bespreek [dit YouTube-filmpje](#) van een marktkoopman in Brugge.

## Gesprek

Wat is het verschil tussen een product kopen op de markt, in de winkel/supermarkt of via internet? Bespreek de kleurrijkheid van de Haagse Markt: de groenten, de stoffen, de mensen die er komen. Hoe komt dat? Hoe zou het er ruiken?

## Boek

Lees en bespreek het boek *Afrika achter het hek* van Bart Moeyaert en Anna Höglund, of bekijk [dit voorleesfragment](#) op YouTube. Hoe is het om een andere culturele achtergrond te hebben?

## 3. Oriëntatie

### Kennisdoelen

De leerling:

- maakt kennis met de diverse culturele achtergronden van zichzelf, zijn medeleerlingen en hun families;
- doet kennis op over markten in verschillende landen.

### Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- vergelijkt diverse markten uit verschillende landen en benoemt kenmerken;
- maakt een koppeling tussen landen en hun culturele uitingen.

### Benodigdheden

- postervellen
- stiften
- oude tijdschriften om uit te knippen
- scharen
- behangerslijm in een pot met deksel
- lijmkwast
- boekje *De Haagse Canon* van A.C. van Gaalen & G.E. Mahieu (Lakerveld, 2006), verkrijgbaar bij de VVV



## Aan de slag in de klas

### Het filosofisch gesprek

Voer naar aanleiding van de introductie een filosofisch gesprek. Stel hierbij (een aantal van) onderstaande vragen.

- Wat vind je fijner: iets eten wat je kent of iets eten wat je nog nooit eerder hebt geproefd?
- Vind je het fijner om je vertrouwde spullen (zoals meubels) in huis om je heen te hebben of heb je liever nieuwe en onbekende spullen om je heen?
- Maakt het uit waar je familie vandaan komt? Vinden kinderen met bijvoorbeeld een Nederlandse, Turkse, Marokkaanse of Poolse familie andere dingen leuk, lekker, fijn?
- Is dat ook zo met speelgoed? En met de muziek waar je naar luistert? Wat is er anders, wat is hetzelfde? Hoe zou dat komen?
- In Den Haag zijn allerlei soorten families en allerlei soorten winkels, scholen, etc. waar van alles is dat past bij hun smaak, cultuur en achtergrond. Zou Den Haag nog Den Haag zijn als alle mensen die er wonen precies hetzelfde waren? (Zou het anders zijn als alle kinderen precies hetzelfde lekker, leuk, mooi of goed vonden?)

### Oriëntatieopdracht

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten:

- In Den Haag wonen mensen met veel verschillende culturele achtergronden. Maak samen met de leerlingen een lijst van mogelijke achtergronden. Wat zijn de achtergronden van de leerlingen zelf? Van hun ouders, opa's en oma's? Wat zouden die gaan kopen op de markt? Laat de leerlingen het thuis vragen als ze het niet weten. Misschien wil een van de ouders of grootouders wel komen vertellen over zijn of haar culturele achtergrond.
- Vertel in eigen woorden het verhaal '1938 – Haagse Markt' uit het boekje *De Haagse Canon* (pagina 96). Bespreek met de leerlingen wat voor soort markten ze nog meer kennen?

#### Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Wat zou je nog meer kunnen bedenken voor de marktkraam van de klas?
- Heb je iets nieuws gehoord of ontdekt over je klasgenoten?
- Wat zijn de verschillen tussen de markt, de supermarkt en een winkel?



## 4. Opdracht: Geuren en kleuren van de markt

Deze eerste opdracht gaat over markten in verschillende landen. De leerling onderzoekt met zijn zintuigen smaken en geuren, maakt een kleurrijke collage van diverse categorieën koopwaar en tekent een marktkraampje. Door middel van stemoefeningen, uitbeelden, inleven en een zintuigenspel ontdekt de leerling gedragingen en stemgebruik die passen bij de markt.

### Kennisdoelen

De leerling:

- kent en herkent verschillende geuren en smaken en de namen van kruiden;
- kent verschillende theater(spel)oefeningen.

### Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- oefent het gebruik van zijn zintuigen en beeldt voorwerpen uit in diverse spel oefeningen;
- oefent de beginselen van improviseren: speelt samen, accepteert spelinbreng en geeft spelimpuls.

### Benodigdheden

- blinddoek
- teken- en schildermaterialen
- oude tijdschriften

## Aan de slag in de klas

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

### Onderzoek: Geuren en kleuren van de markt

Maak een keuze uit onderstaande onderzoeksoopdrachten.

#### Buitenlandse markten (kringgesprek)

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk en bespreek het volgende YouTube-filmpje: [een trein die elke dag dwars door een markt in Thailand rijdt](#).
2. Voer een kringgesprek over wat de leerlingen allemaal weten over de markt. Zoek op internet naar afbeeldingen van markten uit verschillende landen, zoals Polen, [India](#) of Turkije. Bekijk de foto's en bespreek de kenmerken. Stel vragen zoals:
  - Ben je weleens naar een markt geweest, in Den Haag of op vakantie?
  - Is er een markt in de buurt van de school?
  - Wat zie je allemaal op de markt?
  - Hoe ruikt een markt?
  - Hoe klinkt een markt?

#### Proef de markt (zintuigenspel)

Doorloop de volgende stappen:

1. Bespreek in de kring de werking van smaak en geur. Welke smaken en geuren kennen de leerlingen?
2. De leerlingen krijgen om de beurt een blinddoek voor. Ze mogen verschillende producten proeven of ruiken zonder te kijken. Proeven of ruiken ze wat het is? Bijvoorbeeld: kruidnagel, nootmuskaat, kerrie, laurier, gember, peper, maar ook zout en suiker. Of stukjes fruit en groente.



Tip: koppel het spel aan landen en culturen. Waar komen de producten vandaan? Hoe zijn ze hier gekomen? Hoe ging dat vroeger? Denk aan uitspraken als 'peperduur'.

### **Kleurrijke markt** (collage of tekening)

Maak een keuze of laat de leerlingen kiezen:

- De leerlingen maken individueel of in groepjes een kleurrijke collage met verschillende categorieën van koopwaar, zoals groenten en fruit, brood en gebak, kleding, huishoudspullen.
- De leerlingen tekenen een marktkraampje met producten die ze graag willen verkopen, bijvoorbeeld snoep, fruit, knuffels of speelgoed. Aan het kraampje moet je goed kunnen zien wat ze verkopen. Ze tekenen zichzelf in de kraam als marktkoopman.

### **Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna**

- Heb je al eens eerder geblinddoekt geroken of geproefd? Hoe is dat om te doen?
- Kun je een product verzinnen dat je nog nooit in de supermarkt of op de markt hebt gezien?
- Als je zelf een marktkoopman zou zijn, wat zou je dan graag willen verkopen? Waarom?

## **Uitvoeren: Geuren en kleuren van de markt**

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten:

### **Fruitshake** (warming-up/energyspel)

Maak een kring met stoelen. Iedere leerling is een fruitsoort. Schrijf deze op een etiket en plak dat op de borst van de leerling. De leerlingen moeten hun eigen fruitsoort onthouden. Eén speler zit in het midden van de kring op een stoel. De spelleider noemt twee fruitsoorten, deze moeten met elkaar van plek verwisselen. De speler in het midden probeert op één van de twee lege stoelen te gaan zitten. Als dat lukt, is degene wiens stoel is ingepikt aan de beurt om in het midden te gaan zitten. Wanneer de spelleider *fruitshake* zegt, wisselen alle fruitsoorten van plek.

### **Geen ja, geen nee** (concentratiespel)

De marktkoopman zegt: "Ik ben het mannetje van Parijs, ja en nee zeg ik niet, zwart en wit verkoop ik niet". De klant probeert door de juiste vragen te stellen de marktkoopman te verleiden tot het zeggen van de woorden 'ja', 'nee', 'zwart' of 'wit'.

### **Articuleren** (stemoefening)

Maak een kring en zeg met elkaar tongbrekers, zo snel mogelijk achter elkaar. Of om de beurt drie maal en als het fout gaat ben je af. Bijvoorbeeld: "De kat krabt de krullen van de trap". Tip: gebruik het spel 'Tongbrekers' van [Uitgeverij Dubbelzes](#).

### **Luid en duidelijk** (stemoefening)

Eén speler staat aan het ene eind van het lokaal, de andere speler aan het andere eind. Ze zijn overburen en vrienden van elkaar. Ze hebben een gesprekje door het raam. Om de beurt mogen ze iets tegen elkaar zeggen. Hun stem moet helemaal aan de overkant te horen zijn. Oefen eerst met alleen aandacht trekken door "Oehoe!" te roepen, met beide handen als toeter voor je mond. Als het te zacht is, kun je roepen: "Ik versta je niet, wat zeg je?". Let erop dat de spelers zich niet overschreeuwen en pijn in hun keel krijgen.

### **Verstaanbaar fluisteren** (stemoefening)

Maak een kring en verzin een roddel over de markt, het eten, de koopman of een klant. Bijvoorbeeld: "Hee, pssst... Samir van de groentekraam is verliefd op Fatima". Fluister de zin door aan elkaar. Daarna met twee spelers ver uit elkaar alsof ze achter hun kraampjes staan. Kun je verstaanbaar fluisteren?



### **De marktkoopman slaapt** (zintuigenspel)

Eén leerling zit in het midden van de kring, om hem heen liggen allemaal voorwerpen. Hij bekijkt ze goed en doet daarna zijn ogen dicht of krijgt een blinddoek voor. Om de beurt mogen leerlingen één voorwerp of meerdere voorwerpen weghalen. Als de marktkoopman wakker wordt, moet hij zeggen wat er allemaal ontbreekt.

### **Het voorwerp** (uitbeelden)

Verschillende voorwerpen liggen onder een doek. Van tevoren mag iedereen kort kijken wat er ligt. De leerlingen nemen om de beurt een voorwerp in hun gedachten. Door het voorwerp uit te beelden laat de speler zien wat je ermee doet.

### **Goed liegen: lekker of vies** (inleefspel)

Een speler neemt iets in zijn hoofd wat hij heel erg lekker of vies vindt. Nu gaat hij erover vertellen alsof dit het allervieste of allerlekkerste is wat hij ooit gegeten heeft. De leerling mag zelf verzinnen of het echt waar is of niet. Het publiek mag raden: is het goed gelogen of is het echt waar?

#### **Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna**

- Wat kun je allemaal doen met je stem?
- Wanneer schreeuw of fluister jij weleens?
- Wat zou je aan een ander willen laten zien van wat je net gedaan hebt?
- Wat zou je eerst nog even willen oefenen?

## **Presenteren: Geuren en kleuren van de markt**

### **Maak me los!**

Doorloop de volgende stappen:

1. Laat de leerlingen iets van huis meenemen wat ze het allerlekkerst of allermooist vinden of iets uit de klas pakken.
2. Laat ze er kort over vertellen. Waarom hebben ze hiervoor gekozen?
3. Laat de leerlingen hun voorwerp aanprijzen zoals dat op de markt gebeurt. Let op articulatie, stemvolume en het gebruik van zintuigelijke omschrijvingen als "Dames en heren, deze banaan ruikt zo lekker, het lijkt wel een snoepje".
4. Bewaar de voorwerpen in het klassenmarkkraampje.

#### **Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna**

- Welke bijzondere woorden heb jij bedacht om jouw voorwerp aan te prijzen?
- Hoe ging het vertellen of aanprijzen?



## 5. Opdracht: Zo klinkt de markt

In deze tweede opdracht bezoekt de leerling een markt in Den Haag. Hij maakt een gericht boodschappenlijstje en leert afdingen. De leerling onderzoekt wie er werken op de markt en stelt een vragenlijst samen voor een interview met een marktkoopman. Vervolgens maakt de leerling een soundscape aan de hand van een geluidsopname van de markt of leert hij om een verzonden taal te spreken ('jabbertalk'). De presentatie voor publiek bestaat uit een geluidenkoor of een tentoonstelling.

### Kennisdoelen

De leerling:

- weet op welke manieren koopwaren op markten worden verkocht;
- kent de regels van de markt, weet wie er werkzaam zijn en wat er verkocht wordt.

### Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- imiteert geluiden, beeldt situaties uit van de markt en vertelt en presenteert deze aan publiek;
- verzint een neptaal om te communiceren.

### Benodigdheden

- versje 'Handje klap'
- teken- en schildermaterialen
- apparatuur voor geluidsopname
- presentatiemateriaal naar keuze voor de tentoonstelling over de markt
- prints van gemaakte foto's

## Aan de slag in de klas

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

### Onderzoek: Zo klinkt de markt

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten

#### Ken je de markt?

Doorloop de volgende stappen:

1. Bespreek met de leerlingen welke Haagse markten ze kennen. Denk aan de Haagse Markt, een wijkmarkt, de antiekmarkt op het Lange Voorhout, de boekenmarkt op het Plein, de kinderboekenmarkt, de kraampjes op het Haags UIT Festival of de Ooievaarsmarkt. Kijk welke markt bij de school in de buurt is.
2. Inventariseer wie er allemaal op de markt werken en geef de leerlingen de opdracht om in tweetallen vragen te bedenken die ze willen stellen aan een marktkoopman. Geef ze de volgende drie startvragen mee: Wat vindt u het mooiste in uw kraam? Waar komt dit product vandaan? Wat vindt u het leukste van de markt?
3. De leerlingen oefenen in tweetallen het vraaggesprekje. Voor de groep spelen ze het interviewtje uit. Ze krijgen tips en tops.

#### Handje klap

Doorloop de volgende stappen:





1. Hoe werkt het als je iets wilt kopen op de markt? Mag je in Nederland onderhandelen over de prijs: afdingen? Bespreek wat afdingen is. Op de rommelmarkt, de vrijmarkt en de markten van vroeger (zoals de veemarkt) mag dat wel.
2. Oefen het versje *Handje klap* met de leerlingen en bedenk de bewegingen erbij:  
*Handje klap*  
*ga naar de markt*  
*koop een koe*  
*stukje toe*  
*stukje van de longen*  
*voor de zieke jongen*  
*stukje van de pens*  
*voor de zieke mens*  
*stukje van de lever*  
*voor de zieke wever*  
*(kielekielekiele... Kriebel op elkaars handpalmen)*
3. Speel met een leerling voor hoe je kunt afdingen op een markt. Laat de leerlingen daarna in tweetallen oefenen met afdingen.

### **Naar de echte markt**

Om zo goed mogelijk te kunnen spelen en inleven, gaan de leerlingen aandachtig kijken, luisteren en ruiken op een echte markt. Bekijk de marktkeuplui, zij spelen ook toneel. Ze prijzen hun koopwaar aan met overtuiging en ook vaak met humor. Bekijk ook de klanten op de markt. Welke mensen vallen op? Hoe lopen ze, hoe praten ze? Welke kleding dragen ze? Beslis vooraf met de leerlingen wat je gaat kopen op de markt. Denk aan materiaal voor de theaterlessen of voor het kraampje in de klas, zoals mooie lappen of knutselspulletjes. Wat heb je nodig? Iets voor de spel oefeningen of de eindpresentatie? Welke kleding kan als kostuum dienen? Zijn er rekwisieten nodig? Maak een wensen- of boodschappenlijstje.

### **Hoe klinkt de markt?**

Doorloop de volgende stappen:

- 1 Loop over de markt en bekijk de koopwaar. Kennen de leerlingen alle producten? Maak foto's van bijzondere producten.
- 2 Laat de leerlingen de ogen sluiten en luisteren naar de geluiden op de markt. Kunnen ze de verschillende geluiden benoemen? Maak er een geluidsopname van. Laat ze ook de kleuren benoemen en de geuren die ze ruiken.
- 3 Laat de leerlingen in tweetallen een marktkeupman interviewen. Ze kiezen een kraampje uit dat ze bijzonder vinden. Maak daar filmpjes van.
- 4 Schaf de producten op het boodschappenlijstje aan.

### **Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna**

- Heb je iets ontdekt over de markt dat je nog niet wist?
- Hoe is het om vragen te stellen aan iemand die je niet kent?
- Wat heb je voor het eerst gedaan, gehoord of gezien op de markt?



## Uitvoeren: Zo klinkt de markt

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten.

### Zóó klinkt de stad, zóó klinkt de markt

Maak met de leerlingen een klankdecor van stemmen en geluiden. Beluister vooraf de zelfgemaakte geluidsopname van het bezoek aan de markt of het [geluidsfragment van een standwerker op een markt](#) op de website 'Geluiden van Nederland'. Deel de klas in groepjes in en laat de leerlingen bedenken welke geluiden ze willen maken (bijvoorbeeld de stemmen van mensen, omgevingsgeluiden zoals passerende auto's, fietsbellen, voetstappen) en hoe ze dit gaan doen. Probeer met de leerlingen de mogelijke geluiden uit en maak een geluidenkoor met jezelf als dirigent.

### Jabbertalk

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk en bespreek het YouTube-filmpje [Jabbertalk Minions](#).
2. Geef de leerlingen de opdracht om een neptaal te verzinnen en spreken. Wijs ze op de rol van intonatie, beweging en mimiek. Laat ze de neptaal in tweetallen uitproberen. In die neptaal vertellen de leerlingen elkaar bijvoorbeeld over iets dat ze heel leuk vinden of over iets dat heel lekker of juist heel vies smaakt of ruikt. Het helpt als je echt iets in je hoofd neemt, hierdoor kun je je verbeelding goed gebruiken.
3. Laat de leerlingen in tweetallen een korte improvisatie bedenken waarbij de marktkoopman in neptaal zijn waar aan de ander probeert te verkopen of waarin de klant in neptaal een klacht over het product aan de marktkoopman duidelijk probeert te maken.

### Kunstenaar in de klas

Dit is een goed moment om een kunstenaar uit te nodigen die vertelt over zijn vak: een (stem)acteur, een hoorspelregisseur, een geluidsontwerper of een componist van theatervoorstellingen.

#### Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna

- Maak je liever geluid met voorwerpen of gebruik je liever je lichaam of stem?
- Welke geluiden en/of neptaal vind je het beste gelukt en zou je aan anderen willen laten horen?
- Wat kun je allemaal met je stem en wat kun je nog meer bedenken om te doen?

## Presenteren: Zo klinkt de markt

De eindresultaten van de opdrachten kunnen op verschillende manieren gepresenteerd worden. Maak een keuze uit onderstaande mogelijkheden.

- Presenteer de soundscape aan de ouders of een andere klas. Oefen met de leerlingen de mogelijke geluiden en maak een geluidenkoor met jezelf als dirigent. Laat leerlingen over de markt en het bezoek eraan vertellen en situaties uitbeelden die passen bij de geluiden. Nodig hier eventueel een kunstenaar voor uit: een (stem)acteur, hoorspelregisseur, geluidsontwerper of componist van theatervoorstellingen.
- Maak een tentoonstelling over de markt. Richt kraampjes in, speel de geluidsopname af, hang de foto's op, speel de filmpjes met de interviews af en laat de leerlingen een rondleiding geven, erover vertellen of er een kort verhaaltje over schrijven.



- Maak een marktkrantje met daarin de interviewtjes, foto's en tekeningen.

**Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna**

- Hoe ging de presentatie? Wat vond je het leukst, spannendst en mooist dat je hebt gedaan?
- Wat zei het publiek over wat jullie hebben gemaakt?
- Welke tops en tips heb je over de presentatie? Zou je iets een andere keer heel anders aanpakken?



## 6. Opdracht: Magische markt

In de laatste opdracht ervaren de leerlingen een fictieve, magische markt door te improviseren en bestaande situaties te imiteren. Ook houden ze een dialoog naar aanleiding van het afgenomen interview met een marktkoopman. Ze bedenken een scène bij een bestaande of fictieve markt of improviseren met gebruik van jabbertalk. De presentatie bestaat uit een georganiseerde schoolmarkt, zintuigenmarkt of magische theatermarkt.

### Kennisdoelen

De leerling:

- kent manieren om een markt aantrekkelijk te maken voor publiek;
- kent de beginselen van improviseren: speelt samen, accepteert spelinbreng en geeft spelimpuls.

### Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- zet zijn emoties, fantasie, lichaam en mimiek in om een (eigen) verhaal vorm te geven;
- werkt in een groepje samen aan een opdracht, benoemt wat zijn rol is in de samenwerking met anderen en brengt zijn keuzes onder woorden.

### Benodigdheden

- verschillende hoeden
- 'toverstokje' (bijvoorbeeld een drumstokje)
- spiegel
- tassen met spullen om een eigen marktkraam in te richten
- namaakgeld
- boek *Afrika achter het hek* van Bart Moeyaert en Anna Höglund (Singel Uitgevers, 2000)
- tekenenmaterialen
- presentatiemateriaal naar keuze voor theatrale schoolmarkt, zintuigenmarkt of magische theatermarkt

## Aan de slag in de klas

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

### Onderzoek: Magische markt

Bekijk en bespreek (nogmaals) het YouTube-filmpje over [een trein die elke dag dwars door een markt in Thailand rijdt](#). Maak vervolgens een keuze uit onderstaande opdrachten.

#### Toverstokje (warming-up)

In het midden van de kring ligt een stokje, bijvoorbeeld een drumstokje. Dit stokje kan van alles worden zodra het door één van de spelers wordt opgepakt. Lippenstift, een hengel, heksenbezem, kam, nagelvijl, etc. De speler beeldt het zo goed mogelijk uit en de andere leerlingen mogen raden waarin het drumstokje veranderd is.

#### Toverhoedenkraam (transformatiespel)

Eén speler is de koopman van de toverhoedenkraam. Twee andere spelers komen een hoed kopen. Als ze de hoed hebben opgezet, veranderen ze in het personage dat bij de hoed past: een cowboy, politieagent, deftige dame, koning. Ze beelden uit hoe het personage beweegt en praat. Als ze de hoed afzetten, worden ze weer zichzelf.



### **Gekkespullenkraam** (improvisatie)

Twee leerlingen bedenken welke gekke koopwaar ze in hun marktkraam verkopen. Als ze het bedacht hebben, begint het spel. Ze prijzen hun waar aan een andere leerling aan, die de klant speelt die iets komt kopen. De scène ontwikkelt zich al improviserend. Let op: als de spelers te snel gaan, spring dan bij en doe voor hoe je van alles kunt vragen voor je iets gaat kopen. Bijvoorbeeld: een kraam waar stinkdieren worden verkocht. Een klant komt een stinkdier kopen en betaalt. Spring in en vertel dat je gisteren een stinkdier hebt gekocht, maar dat hij kapot is want hij stinkt niet. Krijg je nu een nieuwe, of kan hij gerepareerd worden?

### **Koop bij mij** (improvisatie)

Richt het lokaal in met een aantal 'marktkraampjes' (tafeltjes). Maak twee groepjes van ca. vijf leerlingen: de verkopers en de kopers. De verkopende leerlingen bepalen wat ze gaan verkopen en prijzen hun spullen aan. Bijvoorbeeld: "Vliegende tapijtjes voor één euro! Toverboek te koop! Zachte knuffel voor niets!". Oefen het aanprijzen zoals de echte marktkoopmannen dat doen: luid en duidelijk en een beetje zangerig als een lied. De klanten laten zich lokken. Wie het beste zijn waar aanprijst, krijgt de meeste klanten. Variatie: het aanprijzen van een lievelingsvoorwerp.

### **Ik doe je na** (imitatie)

Een leerling kiest iemand uit die hem is opgevallen op de markt. Hij hoeft niet te vertellen wie. Hij loopt door de ruimte en imiteert het gedrag van de marktkoopman of de klant. Hoe loopt en beweegt hij of zij? De leerlingen doen het na.

### **Héé koopman** (dialoog)

De leerlingen zetten hun interviewtje met de marktkoopman om in een dialoog. Eén leerling speelt de interviewer, de ander speelt de koopman.

#### **Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna**

- Welke 'gekkespullenkraam' sprak je het meest aan? Welke gekke dingen kun je nog meer bedenken voor een kraam?
- Wat gebeurt er met je als je de toverhoed opzet? En als je hem weer afzet? Kun je nog meer dingen bedenken die zouden kunnen gebeuren?
- Wat moet je doen als je iemand wilt imiteren? Heb je weleens eerder iemand geïmiteerd en zou je nog wel iemand weten die jij goed zou kunnen imiteren?

### **Uitvoeren: Magische markt**

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten.

#### **Mijn marktkraam** (scène maken)

De leerlingen worden in groepjes opgedeeld en elk groepje verzamelt een tas met voorwerpen. Met deze voorwerpen mogen ze hun eigen marktkraampje inrichten. Rondom het kraampje verzinnen ze een scène. Ze bedenken wat er voor bijzonders gebeurt en welke rollen ze nodig hebben. Bijvoorbeeld: een omaatje is haar portemonnee kwijt, er loopt een spin tussen de bananen, er poept een meeuw op iemands nieuw gekochte jurkje. Ze verdelen de rollen en oefenen de scène. De scène wordt vervolgens aan de rest van de klas getoond. Het publiek geeft tips en tops. Tip: laat de leerlingen echte prijzen bepalen voor hun koopwaar en met namaakgeld afrekenen.

#### **Op de markt in het buitenland** (improvisatie)

Eén leerling speelt de buitenlandse marktkoopman, twee andere leerlingen spelen de klanten. De koopman spreekt in jabbertalk, dus ze kunnen elkaar niet verstaan. De klant moet duidelijk zien te maken wat hij wil kopen. Daarna worden de rollen omgedraaid.



### **Magische markt** (scène maken)

De leerlingen nemen als uitgangspunt het eerder besproken verhaal van het prentenboek *Afrika achter het hek* van Bart Moeyaert en Anna Höglund. Bespreek het verhaal nogmaals. Het gaat onder meer over heimwee hebben naar je eigen cultuur en je verbazen over andermans cultuur. Maar ook over het realiseren van je dromen. In groepjes van vier of vijf leerlingen bedenken de leerlingen vervolgens een scène over een magische markt waar alles kan. Welk kraampje hebben ze? Wat verkopen ze daar: betoverend voedsel, geluksamuletten, droomreizen, heimweepillen? Wie zijn de klanten?

#### **Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna**

- Wat zou je het allerliefst aan het publiek willen laten zien?
- Hoe verliep het samen inrichten van jullie marktkraam? Had er iets anders of beter gekund?
- Moet je kunnen praten om jezelf verstaanbaar te maken? Als je niet kunt praten, hoe maak je dan duidelijk wat je wilt? Kun je verschillende manieren bedenken?
- Hoe zou het zijn als niemand meer geluid kon maken?

### **Presenteren: Magische markt**

De resultaten van de spelopdrachten kunnen op verschillende manieren worden gepresenteerd. Maak een keuze uit onderstaande mogelijkheden.

#### **Theatrale schoolmarkt**

Richt een locatie op school in als markt. Koppel het aan het jaarlijkse zomerfeest of organiseer de markt om geld in te zamelen voor een goed doel. Wat voor soort markt wordt het? Wat wordt er verkocht: echte producten, zelfgemaakte producten, niet bestaande toverproducten of onzichtbare spullen? Ontwerp eigen marktkraampjes. Hoe moeten die eruitzien? Maak reclameborden, bewegwijzering, etc. Laat de ouders of een andere klas de markt bezoeken en maak het marktbezoek aantrekkelijk met een theatrale invulling. Wat voor soort koopman speel je? Hoe prijs je de producten aan? Speel spannende situaties uit. Bijvoorbeeld: de koning komt iets kopen, er loopt een dief of een bedelaar rond. Bepaal de volgorde van de situaties.

#### **Zintuigenmarkt**

Maak een geuren-, texturen- en klankenmuseum in de klas en laat het publiek met de ogen dicht ervaren wat een markt is. Gebruik de opbrengsten uit de vorige opdrachten, zoals de geluidsopnamen en de jabbertalk. Laat de bezoekers klankcomposities van een geluidenkoor horen, dompel ze onder in geursensaties van fruit en kruiden en laat ze voorwerpen voelen en door lappen stof heen lopen.

#### **Magische theatermarkt**

De leerlingen bedenken een aantal bijzondere marktkramen waar geen voorwerpen worden verkocht, maar ervaringen. Bijvoorbeeld: een danskraam, gelukkraam, verhalenkraam, heldenkraam, muziekkraam. Het publiek mag de ervaringen bij de kramen kopen. Ze kopen bijvoorbeeld een spannend verhaal, een dansje of een reis op een vliegend tapijt.

#### **Reflectievragen die je kunt stellen tijdens het werken aan de opdracht en/of erna**

- Kun je goed bedenken hoe de presentatie gaat? Wat lukt goed en wat is moeilijk?
- Hoe was het om op te treden/een markt na te spelen voor ouders of schoolgenoten?
- Zag de presentatie eruit zoals jullie bedacht hadden? Wat was er anders?
- Heb je altijd een marktkraam en voorwerpen nodig om te kunnen verkopen? Geef eens een voorbeeld.



## Evalueren

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

- Welke zintuigen heb je allemaal gebruikt tijdens dit project? Hoe heb je je zintuigen gebruikt?
- Is de markt belangrijk voor iedereen?
- Welke nieuwe dingen ben je te weten gekomen over de markt?
- Als je marktkoopman bent, wat kun je dan doen om zoveel mogelijk van je waar te verkopen?
- Wat moet je doen om iets te kunnen verkopen wat je eigenlijk heel vies of lelijk vindt?
- Wat is je het meest bijgebleven van de markt? Was dat iets wat je zag, rook of hoorde?
- Is je toneelspel veranderd na het bezoeken van de markt? Kon je je beter inleven?
- Bij toneel kun je van alles verzinnen wat in het echt niet kan. Hoe vind je dat?

