



## Projectbeschrijving voor de leerkracht

### PROJECT VALLEN EN OPSTAAN

Leerlijn Theater | Thema Utopie | Groep 5 en 6 | Januari 2019

#### 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.
- ✓ Wanneer je dit project wilt koppelen aan taalonderwijs, dan is [via deze link](#) een begrippenlijst te vinden.

#### Inhoudsopgave

1. Informatie.....	1
2. Introductie.....	2
3. Oriëntatie.....	3
4. Opdracht: De kwaliteit van klungelen.....	5
5. Opdracht: Slapstick.....	9
6. Opdracht: Utopisch stuntelen.....	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?**

Bij de start van dit project is meteen duidelijk dat dit een theaterproject is: de leerkracht doet alsof hij heel goed kan jongleren, maar is dat wel zo? En de leerlingen? Kunnen die jongleren? Met deze 'act' laat de leerkracht zien dat stuntelen helemaal niet erg is, dat je leert met vallen en opstaan en dat door nieuwe dingen uit te proberen ook nieuwe ideeën ontstaan. In de klas wordt een klungel-onderzoekhoek ingericht en hangen er uitspraken die passen bij klungelen en het maken van 'fouten'. Gedurende het hele project gaan de leerlingen op onderzoek naar theatrale manieren van klungelen, zoals slapstick, jabbertalk, bloopers, clowns en improvisatie-spelopdrachten.

### **Waarom dit project?**

In onze huidige maatschappij vinden de meeste kinderen (en volwassenen) het nog steeds heel lastig om iets 'fout' te doen. Terwijl juist door het maken van 'fouten' nieuwe ideeën en mogelijkheden ontstaan en het creatief denken wordt gestimuleerd. In dit project zien de leerlingen dat er veel theatermakers zijn die geklungel, mislukkingen en vergissingen gebruiken in hun acts. Door daar zelf mee te spelen, ervaren de leerlingen dat 'fouten' maken inderdaad niet erg is.

### **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:

- toont zich nieuwsgierig en proactief;
- kan positief-kritisch reflecteren op eigen werk en op dat 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 bezoek aan 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 verschillende 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 het begrip 'stuntelen'.

#### **Vaardigheidsdoelen**

De leerling durft te oefenen en stuntelen met jongleermaterialen.

#### **Benodigdheden**

Voorwerpen die als rekwisiet kunnen dienen. Bijvoorbeeld: vergrootglas, hoedjes, ketting, kopje, pollepel, spons, jongleerballetjes, circussjaaltjes.

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

Doorloop de volgende stappen:



1. Stel een pakketje met voorwerpen samen (zie benodigdheden) die kunnen dienen als rekvisieten. Zorg dat er in ieder geval jongleerballen of circussjaaltjes bij zitten. Laat het pakketje bezorgen in de klas en maak het voor de klas open.
2. Start zelf met het geven van een demonstratie met de jongleerballen of sjaaltjes. Probeer, terwijl je het nog nooit gedaan hebt, met een stalen gezicht te jongleren en net te doen alsof het zo hoort. Constateer vervolgens dat je aan het stuntelen bent en het jongleren niet zo goed gaat. Bespreek het na. Wat is stuntelen?
3. Geef de leerlingen de opdracht om individueel of in tweetallen te oefenen en te durven stuntelen met het jongleren. Laat een aantal leerlingen demonstreren hoe ze het jongleren onderzocht hebben en of ze iets hebben ontdekt.
4. Bespreek met de leerlingen het projectthema 'Vallen en opstaan'. Nieuwe mogelijkheden ontdek je vaak met vallen en opstaan. Door te durven klungelen en stuntelen, verschillende mogelijkheden uit te proberen, 'fouten' te maken en zo misschien op nieuwe ideeën te komen.
5. Bekijk en bespreek:
  - het filmpje [Stages of Learning to Walk](#), over leren lopen;
  - de trailer van de dansvoorstelling [Bounce](#) van Cie Arcosm
 Is het leuk om te oefenen? Is het erg als het niet lukt? Wat doe je om te zorgen dat het wel lukt? Wat zijn de overeenkomsten en verschillen tussen de filmpjes?
6. Bekijk en bespreek de trailer van de circustheatervoorstelling [Kaft, blaadjes en letters](#) van Projecto Anagrama (lees eventueel ook [de synopsis](#)).
7. Laat de leerlingen nogmaals experimenteren met de balletjes, sjaaltjes of de andere voorwerpen uit het pakketje. Wat kun je ermee doen behalve jongleren? Alles mag. Laat de gekste ideeën aan elkaar zien.

### 3. Oriëntatie

<b>Kennisdoelen</b>	De leerling kent een aantal eigenschappen die nodig zijn om tot nieuwe ideeën te komen.
<b>Vaardigheidsdoelen</b>	De leerling is in staat om anders te kijken en te denken.

#### Benodigdheden

Diverse, bij het thema aansluitende materialen voor in een klungelhoek.

### 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:

- Als alles kan, wat zou jij dan wensen?
- Is het mogelijk om perfect te zijn?
- Hoe zou de wereld zijn als alles en iedereen perfect was?
- Kun jij liever iets direct goed of pas na lang oefenen?



## Oriëntatieopdracht

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze.

### Flamingo?

1. Bekijk zelf eerst de site van [Josh Sundquist](#).
2. Selecteer de foto van het flamingokostuum en vertoon deze op het smartboard. Bespreek met de leerlingen wat ze denken te zien. Wat gebeurt hier?
3. Inventariseer welke eigenschappen je nodig hebt om tot 'nieuwe' ideeën te komen? Bekijk aansluitend op het smartbord ook de andere Halloweenkostuums gemaakt door Josh Sundquist.

### Omdenken

Bespreek het begrip 'omdenken'. Gebruik het boekje [Omdenken doe je zo](#) van Bertold Gunster of doe het spel [Wie is de beste omdenker](#). Bekijk eventueel (zelf) [promo en fragment](#) van de theatershow.

### Klungelhoek

Richt een verzamelplek in van materialen die van toepassing zijn op het thema. Zet het pakketje van de introductie neer en verzamel gedurende het project teksten, spreuken, boeken en materialen. Welke klungelwoorden zijn er? Denk aan kluns, kluts, knoeien, klooiën, aanrotzooien, uitproberen, knutselen, aanmodderen, pielen, prutsen en aan zinnnetjes zoals 'Ik doe maar wat' en 'Ik verzin ook maar wat'. Denk bijvoorbeeld ook aan:

- [citat](#)en van Albert Einstein (zie ook [deze in beeld en tekst vormgegeven citaten](#));
- [omdenkspreuken](#);
- spreuken van [Loesje](#);
- boeken van Pippie Langkous;
- boek [Jouw leven als Loser](#);
- hang een tekst op zoals 'Mislukken, zoveel leuker dan nooit proberen!'

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

- Wat voel je als je klungelt?
- Hoe is het om iets te proberen dat niet lukt?
- Kun je van iets negatiefs iets positiefs maken?



## 4. Opdracht: De kwaliteit van klungelen

In deze opdracht ligt de nadruk op slapstick. De leerlingen kijken naar Mister Bean en Laurel & Hardy en gaan zelf op zoek naar andere voorbeelden van slapstick-acts. Vervolgens wordt er aandacht besteed aan improvisatie. Wat is improviseren precies en welke regels zijn hierbij belangrijk? In de spel oefeningen improviseren de leerlingen veel, waarbij de van huis meegenomen voorwerpen een totaal andere functie krijgen. Ook oefenen de leerlingen met jabbertalk en spelen ze een improvisatiespel met de vijf w-vragen: wie, wat, waar, waarom, wanneer? Tijdens de presentatie laten de leerlingen allerlei manieren van improvisatie zien aan publiek.

### Kennisdoelen

De leerling:

- weet wat slapstick is;
- kent de improvisatieregels;
- kent de vijf w-vragen: wie, wat, waar, waarom, wanneer?;
- weet wat jabbertalk is.

### Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- kan in zijn spel een voorwerp een andere functie geven;
- kan een korte scène improviseren bij een gegeven zin;
- accepteert de inbreng van een klasgenootje bij improvisatie;
- kan jabbertalk inzetten bij een improvisatie.

### Benodigdheden

- voorwerpen zoals de rekwisieten uit de introductiefase
- [bijlage 1: fragment uit \*Improviseren kun je leren\* van Henk Hofstede](#)

## Aan de slag in de klas

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

### Onderzoek: De kwaliteit van klungelen

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze.

#### Slapstick

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk en bespreek onderstaande filmpjes. Wat zien de leerlingen? Wat willen de makers? Is het grappig of dom? Waarom? In welke stijl wordt er toneelgespeeld?
  - [Mister Bean](#)
  - [Laurel en Hardy](#)
2. In het theater noemen we dit slapstick. Bespreek met de leerlingen wat slapstick is. Laat hen onderzoek doen naar [slapstick](#) en voorbeelden zoeken op internet.

#### Hoe improviseer je?

Bespreek met de leerlingen aan de hand van deel 1 van bijlage 1 (zie benodigdheden) waarop ze kunnen letten bij het improviseren van een scène.

#### Inspringspel

Probeer de regels van de vorige opdracht uit met een inspringspel. Doorloop hierbij de volgende stappen:

1. Een leerling gaat op het speelveld staan en beeldt iets uit, bijvoorbeeld een sportactiviteit.
2. Als je "bevries!" zegt, blijft de speler in de laatste houding stilstaan.



3. Dan mag een andere speler inspringen met een spelidee, geïnspireerd op de houding van speler één, en een start maken met een improvisatie.
4. Het kan zijn dat speler twee iets heel nieuws of anders verzint en inbrengt. Speler één gaat daarin mee en accepteert het aanbod. Er mag gesproken worden.
5. Wanneer de improvisatie vastloopt en er geen nieuwe spelimpulsen zijn, stop je het spel en geef je de beurt aan een nieuwe speler.

### Het pakketje

Doorloop de volgende stappen:

1. Geef de leerlingen de opdracht om vreemde voorwerpen mee te nemen van thuis. Voeg deze toe aan de voorwerpen uit het pakketje van de introductie.
2. Warming-up. Leg de voorwerpen in de kring. Om de beurt mogen de leerlingen een voorwerp pakken en daar een handeling mee doen die ongebruikelijk is voor de functie van het voorwerp. Bijvoorbeeld: je haar kammen met een spons of toveren met een pollepel.
3. Laat de leerlingen in tweetallen een korte scène improviseren met de rekwisieten. Ze moeten daarbij het voorwerp op een onverwachte of originele wijze gebruiken. De improvisatie begint met: "Zullen we ...?". De ander accepteert het voorstel en geeft na het uitproberen en uitspelen een nieuwe impuls met: "Zullen we ...?". Bijvoorbeeld: Zullen we de ketting als springtouw gebruiken? Zullen we de ketting opeten?

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

- Mag je lachen als iemand staat te stuntelen? Waarom wel of niet?
- Wanneer is stuntelen niet grappig?
- Wat is het verschil tussen lachen en uitlachen?
- Welke ongebruikelijke handeling verbaasde je het meest? Waarom?

### Uitvoeren: De kwaliteit van klungelen

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze.

#### Vijf w's

In deze warming-upoefening verzinnen de leerlingen spelgegevens met behulp van de vijf w-vragen, de elementen die nodig zijn voor improvisatieoefeningen en het maken van scènes. Doorloop de volgende stappen:

1. Bespreek de vijf 'w's:
  - Wie: de personages.
  - Wat: wat er gebeurt.
  - Waar: de plek of plaats van handeling.
  - Wanneer: de tijd wanneer het plaatsvindt.
  - Waarom: waarom er gebeurt wat er gebeurt.
2. Je hebt een zachte bal. De leerlingen zitten of staan in de kring. Als je de bal naar een leerling rolt of gooit, stel je telkens een w-vraag. De leerling beantwoordt met het eerste dat in hem opkomt. Zo gaan we de vijf w's af. Bijvoorbeeld: Wie? Heks. Wat? Plukt kruiden. Waar? In het bos. Wanneer? In de nacht. Waarom? Om een toverdrank te maken. Jij maakt een samenvatting: De heks plukt 's nachts in het bos kruiden om een toverdrank te maken. Kijk of het lukt om steeds gekkere, originelere antwoorden te bedenken, zodat je onverwachte situaties en rollen krijgt.



## Wie-wat-waar-improvisatie

Het publiek verzint voor twee spelers wie ze zijn, wat ze aan het doen zijn en waar ze dit doen. De twee leerlingen improviseren vanuit deze gegevens een korte scène. Bijvoorbeeld:

- Twee oude oma's, verdwaald na een wandeling, in het bos.
- Twee heksen, bereiden kindervingersoep, op de zolder.
- Twee popsterren, moeten straks optreden maar durven niet meer, backstage.

## Aanbelspel

Doel van deze opdracht is leren accepteren en samenspelen. Doorloop de volgende stappen:

1. Bespreek met elkaar waarvoor er wel eens wordt aangebeld bij je thuis. Denk aan verkopers van bijvoorbeeld kinderpostzegels, om iets te lenen, familiebezoek, vriendjes die willen spelen. Bedenk allemaal voor jezelf een reden om straks bij iemand aan te bellen.
2. Op het speelveld staan twee stoelen of een bankje. Speler één gaat daar zitten, het is zijn huiskamer en hij is bijvoorbeeld iets aan het eten, aan het gamen of kijkt tv. Speler twee belt aan en heeft een spelidee. Bijvoorbeeld: de aanbeller zegt: "Gefeliciteerd! Hier is oma op jouw verjaardag". Speler één accepteert dat hij jarig is en oma voor de deur staat. De spelers improviseren samen de scène. Zowel speler één als speler twee geeft nieuwe spelimpulsen en doet spelaanbod voor een spannend verloop van de scène. Als de leerlingen niets kunnen bedenken, kun je een suggestie doen.

## Jabbertalk

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk en bespreek deze twee filmpjes met onzintaal ofwel jabbertalk:
  - het lied [Harlekijn](#) van Herman van Veen;
  - een fragment uit de film [The Minions](#).Probeer het praten van onzintaal uit met de hele groep. Het helpt als je bijvoorbeeld nep-Zweeds of -Italiaans gaat praten.
2. Geef de leerlingen de opdracht om een scène te improviseren waarin de spelers een fantasie- of neptaal spreken. De rollen zijn klant en verkoper, beiden spreken jabbertalk. De situatie is dat de klant iets nodig heeft en wil kopen in de winkel. Geef de klant even de tijd iets te bedenken. Lukt het duidelijk te krijgen wat er gekocht moet worden, ondanks dat ze elkaars taal niet spreken?
3. Varieer in de opdracht door:
  - de improvisatie te laten spelen door meerdere spelers, bijvoorbeeld twee kopers en twee winkeliers;
  - de winkelier wel gewoon Nederlands te laten spreken;
  - de winkeltoonbank vol te leggen met rekvisieten. De klant kiest iets uit wat hij wil kopen en maakt, zonder het voorwerp aan te wijzen, in jabbertalk duidelijk wat hij wil kopen.

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

- Wat vind je leuk aan improviseren?
- Wanneer verliep de improvisatie voor je gevoel goed? Hoe kwam dat?
- Kan een improvisatie mislukken? Waarom wel of niet?



## Presenteren: De kwaliteit van klungelen

Nodig de ouders of een andere klas uit voor een improvisatie-uurtje en vraag hen mee te spelen. Herhaal de oefeningen uit de opdrachten. Laat iedereen lekker klungelen en stuntelen. Lach hen toe, niet uit.

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

- Hoe reageerden de ouders of de leerlingen van een andere klas toen ze moesten improviseren?
- Welke verschillen waren er tussen jullie, die al geoefend hadden, en de nieuwe spelers?
- Ben je tevreden met de presentatie of zou je het de volgende keer anders doen?





## 5. Opdracht: Slapstick

In de tweede opdracht draait het om slapsticktechnieken waarmee je publiek aan het lachen krijgt. De leerlingen bekijken filmpjes van bloopers en clownsacts. Ze leren met improvisatietechnieken op welke manieren je iets grappig (of juist niet) kunt maken, bijvoorbeeld door de inzet van tegenstellingen. De leerlingen gaan zelf ook een slapstickscène bedenken en maken.

### Kennisdoelen

De leerling:

- weet wat een blooper is;
- weet dat bij slapstick gebruik wordt gemaakt van tegenstellingen;
- weet wat hoge en lage status betekent.

### Vaardigheidsdoelen

De leerling:

- past hoge en lage status toe in spel;
- past een aantal eenvoudige theaterbegrippen toe, zoals mimiek, handeling, houding, verbaal, non-verbaal, dialoog, monoloog, personage, speelvlak.

### Benodigdheden

- [bijlage 1: fragment uit \*Improviseren kun je leren\* van Henk Hofstede](#)
- [bijlage 2: verhaal voor clownsact](#)
- eventueel diverse materialen voor de presentatie, zoals verkleedkleding en rekwisieten

## Aan de slag in de klas

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

### Onderzoek: Slapstick

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten.

#### De blooper

Doorloop de volgende stappen:

1. Geef een aantal leerlingen de opdracht iets heel serieus te zeggen of vertellen, de rest van de klas mag proberen hen aan het lachen te krijgen. Bijvoorbeeld: "Ik was gisteren bij de tandarts en er moesten vier kiezen getrokken worden...", etcetera. Of: "Ik wilde koekjes bakken voor mijn moeder, maar ze kwamen zwart uit de oven...", etcetera.
2. Laat de leerlingen een aantal hele moeilijke woorden uit het woordenboek kiezen. Lukt het om ze op de juiste manier uit te spreken? Lukt het om het woord vijf keer snel achter elkaar te zeggen zonder te stutelen? Oefen ook met zogenaamde [tongbrekers](#). Bijvoorbeeld: jeukt jouw neus ook zoals mijn jeukende neus jeukt?
3. Bekijk en bespreek een aantal bloopers. Bijvoorbeeld:
  - bloopers van het [UNICEF Kinderrechten Filmfestival](#);
  - top tien van [voetbalbloopers](#);
  - blooperscompilatie van [GTST](#).

Bekijk ook de persiflage ['Kip, het meest veelzijdige stukje vlees'](#) met Jeroen van Koningsbrugge.

#### Slapstickduo's

Doorloop de volgende stappen:



1. Bekijk en bespreek de clowns-act van [KGB Clowns](#) op The Montreal International Comedy Festival.
2. Bespreek dat er bij slapstick soms gebruik gemaakt wordt van tegenstellingen: groot/klein, dik/dun, slim/dom, belangrijk/onbenullig, stoer/angstig. Soms is er juist sprake van gelijken die elkaar versterken, zoals twee bange figuren die alleen maar nog banger worden doordat ze elkaar aansteken. Denk aan de serieuze witte clown en de domme August. Laat de leerlingen informatie over deze clowns opzoeken (zie [Wikipedia](#)). Welke duo's kennen de leerlingen nog meer?

### Hoge status – lage status

Bespreek met de leerlingen dat in slapstick veel gebruik gemaakt wordt van de tegenstelling tussen het hebben van een hoge en een lage status. Denk aan: de slimme en de domme, de belangrijke en de onbelangrijke: de zekere en onzekere figuur. Zie punt 2 uit bijlage 1 (zie benodigdheden). De status die je aanneemt heeft invloed op de fysieke transformatie en het spelgedrag. Probeer de houdingen en manieren allemaal uit in de kring. Combineer meerdere houdingen en manieren. Overdrijf ze heel erg. Start met de lage status. Bespreek de houdingen na. Welke gevoelens komen erbij je op als je deze houdingen aanneemt? Zijn er nog meer houdingen of manieren te bedenken? Doe hetzelfde met de hoge status. Hoe voelt dit? Zijn er nog meer houdingen of manieren te bedenken?

### Truc

Geef de leerlingen de opdracht om in tweetallen een kunstje of spelletje dat ze goed onder de knie hebben te oefenen of een eigen trucje te bedenken. Wie van de tweetallen wil de truc demonstreren en aanleren aan de rest van de klas? Jij bepaalt of ze dat moeten doen vanuit een hoge of lage status. Probeer de verschillende mogelijkheden uit. Denk aan twee trotse en zelfverzekerde voetballers die heel goed de bal hoog kunnen houden, of juist heel onzeker zijn en het nog helemaal niet goed kunnen. Bespreek het effect van de status op het spel.

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

- Waarom vinden mensen bloopers leuk?
- Heb je zelf wel eens geblunderd? Vertel.
- Wat speel je liever: een personage met hoge of met lage status? Waarom?

### Uitvoeren: Slapstick

Maak een keuze uit onderstaande opdrachten.

#### Clownerie

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk en bespreek het filmpje met clowns van het [Rudi Llata Circus](#) uit 1957. Waarom is dit grappig? Wie heeft er een hoge status en wie een lage? Waarom moet een clown zo hard om zichzelf lachen?
2. Geef de leerlingen de opdracht om een act te maken vanuit het verhaal uit bijlage 2 (zie benodigdheden). Ze mogen op eigen wijze en met eigen inbreng het verhaal uitspelen in een scène.



3. Bespreek de scènes na. Zijn alle rollen goed ingevuld? Was de situatie duidelijk? Zijn er veel nieuwe oplossingen bedacht? Zijn er juist veel dezelfde oplossingen bedacht? Zijn de vijf w's duidelijk geworden?

### **Klunzen en klooiën**

Laat de leerlingen in kleine groepjes een eigen slapstickscène maken met gebruik van wat ze in voorgaande oefeningen geleerd hebben. Gebruik ook de verzamelde spullen uit het introductiepakketje. De leerlingen kiezen hun personage en bepalen de status van het personage. Ze bedenken een probleem dat moet worden opgelost, doen zoveel mogelijk fout en spelen alles zo groot mogelijk uit. Denk aan:

- Je gaat een taart bakken en alles gaat mis.
- Jullie moeten een kast verplaatsen maar hij is te groot.
- Je spiegelbeeld neemt je in de maling.
- Je bent serieus aan het werk, iemand anders verstoort dat door per ongeluk je spullen kwijt te maken.

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

- Waarom heeft een clown te grote schoenen aan?
- Welke technieken gebruiken clowns om hun acts grappig te maken?
- Hoe is het als je expres alles fout moet doen?
- Hoe maak je simpele handelingen extra ingewikkeld?

### **Presenteren: Slapstick**

Laat de leerlingen in groepjes een act kiezen die ze bedacht hebben bij de uitvoeropdrachten en graag nog eens zouden spelen. Ze oefenen de acts nog een keer en presenteren ze aan elkaar. Maak filmopnames van de presentatie. Kijk de presentaties terug en maak een selectie van de leukste bloopers.

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

- Heb je tijdens het spelen iets ontdekt, bij jezelf of bij anderen, dat heel grappig bleek te zijn?
- Wat was grappiger, de act of de bloopers?
- Welke bloopers komen het vaakst voor?



## 6. Opdracht: Utopisch stuntelen

In de laatste opdracht van dit project onderzoeken de leerlingen het begrip 'utopie'. Ze maken scènes over de verstrooide professor of de uitvinder die op weg naar zijn utopische uitvinding ook maar een beetje 'aanklooit' en zo per ongeluk nieuwe dingen ontdekt. Vervolgens dromen de leerlingen over hun ideale eindpresentatie. Een show waarin ze verwerken wat ze in dit project hebben geleerd en waarbij alles natuurlijk fout mag gaan en mag mislukken.

<b>Kennisdoelen</b>	De leerling kent de stappen die gemaakt worden bij het maken van een show.
<b>Vaardigheidsdoelen</b>	De leerling: <ul style="list-style-type: none"><li>• kan het geleerde uit de opdrachten toepassen in spel;</li><li>• kan alleen of met een groepje een zelfvormgegeven product op een podium aan een publiek buiten de eigen klas presenteren.</li></ul>

### Benodigheden

Eventueel diverse materialen voor het maken van kostuum, decor en rekwisieten voor bij de eindpresentatie

## 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: Utopisch stuntelen

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze. Verwerk de leeropbrengsten uit de eerste en tweede opdracht.

#### Eureka!

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk het filmpje [The Invention of the Century](#). Bespreek met de leerlingen dat uitvinders vaak een wens (een utopie) hebben. Ze willen bijvoorbeeld kunnen vliegen en krijgen ideeën over wat ze daarvoor moeten maken of uitvinden. Ze onderzoeken en proberen van alles uit. Soms klungelen ze maar wat aan en dan ineens, eureka! Per ongeluk vinden ze iets moois uit. Misschien is het niet datgene wat ze in gedachten hadden, maar toch. Of het mislukt.
2. Denk ook aan het bekende uitvinders-duo Willie Wortel en Lampje. Bekijk en bespreek de informatie over het duo:
  - Duckipedia over [Willie Wortel](#).
  - Duckipedia over [Lampje](#).
  - Willie Wortel op [Wikikids](#).

#### Experimenteren

Doorloop de volgende stappen:

1. Bekijk en bespreek het fragment uit de voorstelling [Uitvinders – YAMsessions](#) van Holland Opera.
2. Geef de leerlingen de opdracht om ideeën uit te proberen. Zo kunnen ze improviseren aan de hand van de vijf w's en onthouden wat goed ging. Of laat hen een verhaalidee in vijf of zes tableaux zetten (zie het filmpje over het tableau vivant in de [Toolbox Theater](#)).



3. Zit je vast? Doe het eens helemaal anders, ondersteboven of achterstevoren. Gebruik bijvoorbeeld ook de voorwerpen uit de introductiekoffer.

### **Dromen over stuntelshow Utopia**

Doorloop de volgende stappen:

1. Kringgesprek. Bespreek met de leerlingen dat in de 'zwarte doos' van het theater een 'nieuwe' werkelijkheid wordt gecreëerd. Welke route hebben de makers moeten afleggen om dit doel te bereiken? Lijkt het een beetje op uitvinden? Welke middelen worden er ingezet om het publiek mee te nemen in hun utopie?
2. Onderzoek met de leerlingen wat de meest ideale voorstelling of show is die ze zouden willen maken en wat ze het liefste zouden willen spelen. Gebruik hierbij de opbrengsten uit de eerdere opdrachten als inspiratiebron. Welke opdrachten vonden de leerlingen het grappigst of het spannendst? Wat lukte hen goed en zouden ze nog een keer willen doen? Denk aan:
  - o eerder geïmproviseerde of zelfbedachte scènes;
  - o de slapstickscènes;
  - o de bloopers;
  - o de trucs;
  - o een bestaand verhaal;
  - o een voorwerp (rekwisiet);
  - o een eigen droom of wens.

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

- Waarom wordt een professor/ uitvinder vaak uitgebeeld als verstrooid?
- Heb je iets nieuws ontdekt tijdens het experimenteren?
- Welke elementen die nodig zijn om iemand aan het lachen te krijgen heb je ontdekt?

### **Uitvoeren: Utopisch stuntelen**

Doe onderstaande opdrachten of maak een keuze.

#### **Per ongeluk**

Doorloop de volgende stappen:

1. Geef de leerlingen de opdracht om een scène te bedenken en oefenen die gaat over een professor in zijn laboratorium en die de titel 'Per ongeluk' heeft. De professor fantaseert over zijn (utopische) uitvinding, iets ongekends dat echt nog niet bestaat. Er is een assistent die gekke ideeën heeft en malle dingen uitprobeert. De professor begrijpt er meestal niets van. En dan, dankzij een 'fout': eureka!
2. Laat de scènes aan elkaar zien en bespreek ze na. Geef elkaar tips en tops.

#### **Jabbertalk-impro**

Laat de leerlingen in jabbertalk een interview improviseren met de professor en zijn assistent over hun nieuwe uitvinding. Ze gebruiken hun net bedachte scène als uitgangspunt, alleen komen de professor en zijn assistent in dit geval uit Verweggistan. Houd rekening met de volgende aandachtspunten:

- een speler stelt de vragen;
- een vertaler/tolk vertaalt de vraag in jabbertalk;
- de professor geeft antwoord in jabbertalk;
- de vertaler vertaalt weer naar het Nederlands, etcetera.

Dit kan ook met twee vertalers: één voor de interviewer en één voor de professor en zijn assistent.



## De grote stuntelshow Utopia

Doorloop de volgende stappen:

1. Maak samen met de leerlingen definitieve keuzes voor de presentatie: een grote stuntelshow met alles wat ze gedaan hebben. Geef de leerlingen de tijd om de gekozen scènes te repeteren en afspraken vast te leggen.
2. Laat de leerlingen een aantal keer goed oefenen en zorgen dat het bij herhaling hetzelfde blijft. Ook al ben je aan het herhalen, dat wil niet zeggen dat het saai wordt. Je gaat je namelijk steeds meer inleven in je rol of in het verhaal. Zo ga je steeds beter spelen en verbeter je de act of scène. Op het moment dat een groepje tevreden is over de eigen act of scène, laten ze die zien aan een ander groepje en vragen ze om feedback.
3. Als alle acts of scènes klaar zijn, bepalen jullie de volgorde en overgangen. Denk bijvoorbeeld aan de rol van vertellers of presentatoren (met een hoge of lage status) die alles aan elkaar praten. Start bijvoorbeeld met de tekst: Dames en heren! Welkom in Circus Oeps. Stelt u zich eens voor! Wat als... acrobaten klunzen waren / iedereen altijd doet wat je vraagt / niemand te verstaan is / de uitvinding niet werkt / alles omgedraaid is?
4. Bepaal hoe het decor of de locatie eruit moet zien. Zijn er kostuums nodig? Van welke rekwisieten, bijvoorbeeld de verzamelde voorwerpen uit de introductiekoffer, maken jullie gebruik? Bedenk ook waar deze benodigdheden klaarliggen. Kies ondersteunende muziek uit, bijvoorbeeld de muziek van Nino Rota voor de film [I Clowns](#) van Fellini.

## De route naar theater-utopia

Maak samen met de leerlingen filmopnames van het proces en selecteer de beste klungelmomenten, de succesmomenten en de bloepers. Monteer de fragmenten in drie delen.

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

- Zijn er per ongeluk bijzondere ontdekkingen gedaan? Welke?
- Zijn er nog verbeterpunten? Zo ja, welke?
- Denk je dat je voldoende geoefend hebt, zodat je de act of scène aan het publiek kunt laten zien?

## Presenteren: Utopisch stuntelen

Maak een keuze uit onderstaande presentatiemogelijkheden.

### Onze stuntelshow

Voer bijvoorbeeld eerst de show op als een try-out voor een andere klas. Repeteer het geheel nogmaals om de puntjes op de i zetten. Nodig de ouders en/of de andere groepen uit voor de feestelijke première.

### Zo doen we dat

Toon het montagefilmpje met de diepte- en hoogtepunten van het maakproces aan de ouders. Laat de leerlingen aan de ouders vertellen over het project en over wat ze geleerd hebben.

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

- Is de voorstelling geworden zoals je je had voorgesteld? Waarom wel of niet?
- Wat is er anders gegaan dan je had gehoopt? Wat vind je daarvan?
- Wat waren de reacties op jullie voorstelling of filmpjes?
- Wat vond jij prettiger: het bedenken, het oefenen of het spelen voor publiek?



## Evalueren

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

- Kun je iets bereiken zonder te stuntelen?
- Wat vind je belangrijker: het proces, de route naar je utopie of het bereiken ervan?
- Bij improviseren gaat het soms niet zoals jij bedacht had. Wat vind je daarvan?
- Wat heb je meegemaakt tijdens het project dat je niet had verwacht?
- Wat zou er de volgende keer anders of beter kunnen?

