Project: Vallen en opstaan

Theater

Utopie, Groep 5-6

De meeste kinderen (en volwassenen) vinden het heel lastig om dingen 'fout' te doen. Maar door te durven klungelen, mislukken en stuntelen ontstaan vaak juist de beste en meest creatieve ideeën! In de eerste opdrachten van dit project onderzoeken de leerlingen slapstick en clownerie, theatervormen waarbij stuntelen een grote rol speelt. En waarbij het draait om de vraag hoe je mensen aan het lachen krijgt. Ze oefenen met verschillende improvisatievormen en leren wat jabbertalk is, bekijken bloopers en maken ook eigen scènes. De laatste opdracht bestaat uit het maken van een klungelshow, een spetterende afsluiting waarbij al het geleerde getoond wordt en alles mag mislukken. Ook filmen ze het maakproces van hun eigen show: het kiezen van de acts van, het oefenen van scènes, het maken van het decor, het kiezen van kostuums, enzovoort. Met de presentatie van deze film, de eigen bloopers en de show zelf wordt het project toepasselijk afgesloten.

1. Informatie voor de leerkracht

Welkom!
Je gaat in de klas werken met het lesmateriaal van Cultuuronderwijs op zijn Haags. 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, 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 smartboard 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 aan te passen naar eigen wensen.
- 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 het beroep vertellen dat past 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 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.

Project specifieke informatie

Over 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.

Doelen
Er worden twee hoofddoelen geformuleerd die specifiek zijn voor het hele project. De doelen zijn op het gebied van kennis en vaardigheden. Aan het eind van het project worden deze doelen met behulp van de succescriteria geëvalueerd 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.

Benodigdheden
Bij elke opdracht staat een opsomming van benodigdheden weergegeven.

2. Introductie

Hoofddoel kennis	De leerling legt uit wat stuntelen, klungelen, slapstick en bloopers zijn.
Hoofddoel vaardigheid	De leerling past slapsticktechnieken als expres fouten maken, uitvergroten en gebruik maken van hoge versus lage status toe in zijn spel.

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 rekwisieten. 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.
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

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, klooien, aanrotzooien, uitproberen, knutselen, aanmodderen, pielen, prutsen en aan zinnetjes zoals 'Ik doe maar wat' en 'Ik verzin ook maar wat'. Denk bijvoorbeeld ook aan:

- citaten 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!'

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 kan zijn: De leerling geeft vorm aan een slapstickscene waarbij hij zijn publiek aan het lachen maakt.

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 speloefeningen 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.

Subdoel kennis	De leerling legt uit wat slapstick is.
Subdoel vaardigheid	De leerling geeft vorm aan klungelen en stuntelen in verschillende theatervormen.

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.

Onderzoeken

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 speelvlak 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?

Uitvoeren

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 speelvlak 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 rekwisieten. De klant kiest iets uit wat hij wil kopen en maakt, zonder het voorwerp aan te wijzen, in jabbertalk duidelijk wat hij wil kopen.

Presenteren

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.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Op welk moment liet je je klasgenoten lachen door je gestuntel?
Reflectie proces	Hoe is het om te doen alsof iets niet lukt?

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.

Subdoel kennis	De leerling legt uit welke slapsticktechnieken er zijn.
Subdoel vaardigheid	De leerling bedenkt en maakt een eigen slapstickscene waarbij de tegenstelling hoge en lage status een rol speelt.

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.

Onderzoeken

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 stuntelen? 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.

Uitvoeren

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 1 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 klooien
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.

Presenteren

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.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Wat deed je om de tegenstelling duidelijk te maken?
Reflectie proces	Heb je iets ontdekt dat heel grappig bleek te zijn?

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.

Subdoel kennis	De leerling benoemt de stappen die genomen worden bij het maken van een show.
Subdoel vaardigheid	De leerling geeft vorm aan een eigen klungelshow waarbij de slapsticktechnieken toegepast worden.

Benodigdheden

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.

Onderzoeken

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 tableaus 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. 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:
    - eerder geïmproviseerde of zelfbedachte scènes;
    - de slapstickscènes;
    - de bloopers;
    - de trucs;
    - een bestaand verhaal;
    - een voorwerp (rekwisiet);
    - een eigen droom of wens.

Uitvoeren

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 bloopers. Monteer de fragmenten in drie delen.

Presenteren

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.

Reflecteren

Reflectie subdoelen	Wat vond je het prettigst om te doen: 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?

Eindreflectie: zelfregulatie terugkijkend	Wat mislukte echt maar paste uiteindelijk goed in je act?
Eindreflectie: zelfregulatie vooruitkijkend	Wat zou je nog meer kunnen doen om mensen aan het lachen te maken?