

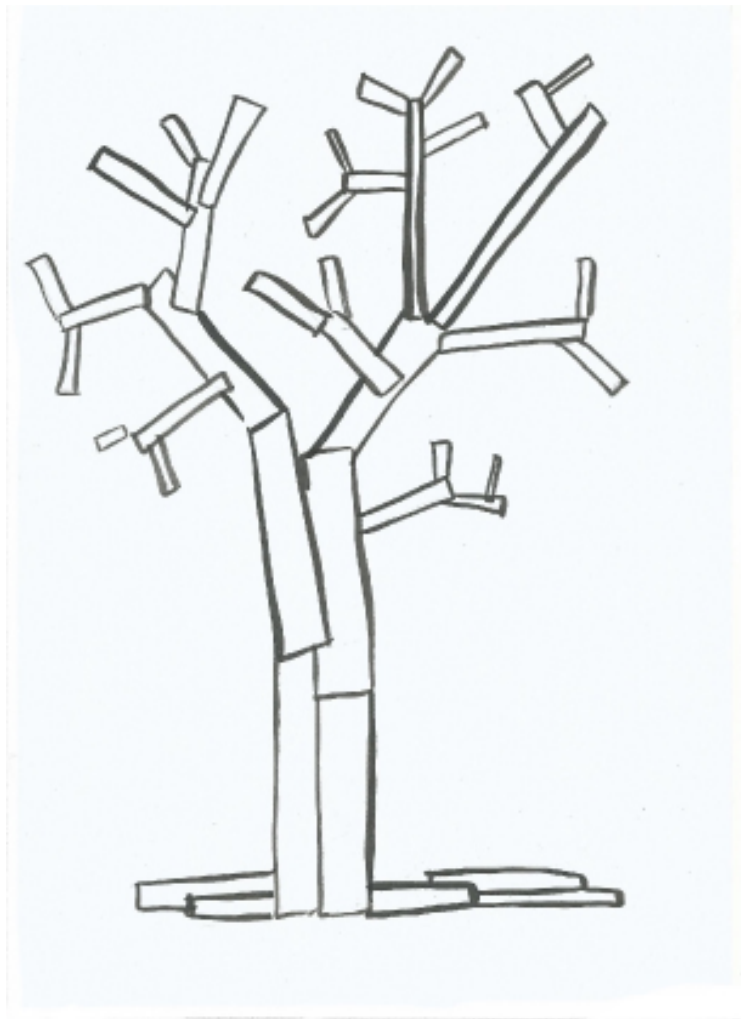
Theatergezelschap Duo Abbraccio stelt voor ...

BAS WEET HET NIET

kindertheater

“Wat als vrienden maken helemaal niet zo gemakkelijk is. Gewoon omdat je anders bent of is het omdat anderen denken dat je anders bent?”

Vorbereiding op ‘Bas weet het niet!’



Ons uitgangspunt voor de lesmap:

1. **DE BOOM** met unieke kinderen die erin gehangen worden...
De boom brengt alle kinderen samen.
2. **De VORM** van onszelf. Hoe zien wij eruit? Kunnen wij elkaar herkennen?
3. **EIGENSCHAPPEN** van dieren worden vergeleken met wie wij zijn...

4. **HUISJE:** Waar voelen wij ons thuis? Voelen wij ons thuis in onszelf? Voelen wij ons goed in ons vel?

- I. Maak een grote boom die in de klas een speciale plaats kan krijgen:
Snij uit karton, groot of klein, strookjes. Geef ieder kind 1 of 2 stroken en kleef deze op het karton als een boom.
Hang in de kruin van elk kind een foto/portret. Nu hangen alle kinderen samen in de klasboom.
Afwerking: Vul de boom in met collage-materiaal, propjes crèpe papier, maak meerdere bomen, schilder in,...

- II. Hoe zien wij eruit?

'Raad de schim':

*Vorbereiding: Een wit doek wordt gespannen en een spot wordt erachter geïnstalleerd. De klas wordt verduisterd.



*Doel: Kinderen moet één voor één achter het doek verschijnen zodat de contouren zichtbaar worden. Nu kan men raden wie achter het doek staat. Verdeel de klas hiervoor in groepen.

*Varianten: Nu kunnen kinderen zich aankleden met extra attributen zoals pruik, neuzen, hoeden, te grote schoenen, enz...

Is het nu moeilijker om te raden wie achter het scherm staat?

'Omlijn jezelf': Laat je omlijnen

Op groot karton of met krijt op de grond wordt elk kind omlijnd zodat de contouren duidelijk zichtbaar worden. Nu zien we elkaars vorm en kunnen we bij iedereen stilstaan.

Zorg ervoor dat de hele klasgroep bij elkaar afgebeeld staat. Het is immers leuk als er op die manier een klascompositie kan gemaakt worden...

Extra's:

*Print ogen/neus/mond/oren af in groot formaat en laat die door de kinderen bij zichzelf aanvullen.

*Kleur jezelf in of maak een collage binnen de contouren van jezelf.

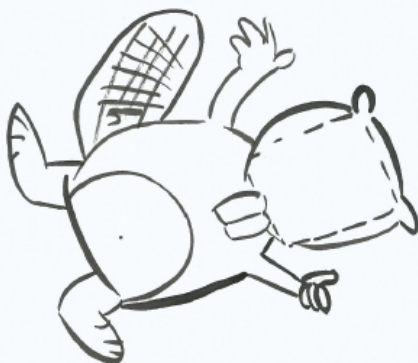
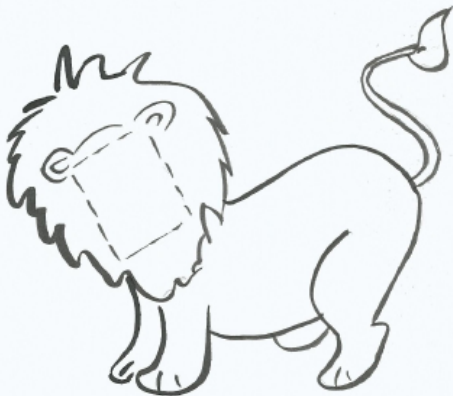
'Raad elkaars stem':
cfr. 'Raad de schim':



*Vorbereiding: Een scherm is nodig om kinderen achter te verstoppen.

*Doel: Kinderen maken één voor één een geluid. (bijvoorbeeld: een dierengeluid, het roepen van een naam van ander kind uit de klas. Kinderen proberen te raden wie het geluid maakte.

*Varianten: Probeer te variëren in toonhoogte, zeg iets zoals een brombeer, muis,... maar ook als slager, politie-agent, of zangeres, kapster of oermens....



III. Leg parallellen tussen de dierenwereld en wie wij zijn...

'Vergelijk jezelf met een dier':

Neem foto's van elk kind. Belangrijk is hierbij het gezicht. Knip het gezicht uit en gebruik dit om te plakken op een dieren-lichaam naar hun keuze...

Extra: Plaats alle dieren in het bos, rond de boom,

Bespreek eigenschappen van dieren en filosofer samen met de kinderen. Wat zijn verschillen, hoe zien we dit?, zijn leeuwen altijd sterk of gevaarlijk? Is een slak echt zo dom als wij denken? Kunnen muizen ook

moedig zijn?

Zou jij liever een grote walvis zijn helemaal alleen in je eigen oceaan of liever één kleine mier van een reuze mierenhoop...

Ben jij thuis een bambi in zijn kudde of een tijger...

Voel jij je weleens als een olifant/leeuw/vogel/rups/steenbok/...

'Knutsel je lievelingsdier:

klei, gips, afval, ...

'Maak een eigen dieren verhaal': improvisatie-theater

Geef andere eigenschappen aan niet voor de hand liggende dieren...

Bijvoorbeeld: een triestige panter, een overmoedige luiaard, een preutse slak, ...

Appelleer de kinderen op hun fantasie, prikkel hun zin voor expressie, ...

Stel vragen en pik hun materiaal op om een verhaaltje te maken.

Vb. "Wie wil er triestige panter zijn?"

Waarom is hij triestig? 'omdat hij zijn tanden kwijt is...

Wat kunnen we eraan doen? Naar de tandarts gaan

Welk dier is de tandarts? Een giraf

Ok, spelen maar...

En volgende scetch

IV. Ons eigen huis

Maak je eigen droomhuis. Knutsel of teken en vertel erbij nadien...

Knip het huisje uit en stop er iets waardevols in...

