

fABULEUS presenteert

# **Bananen drijven niet**

**Les- en doemap  
voor in de klas**

Van en met ROOS VAN VLAENDEREN EN ANNELORE STUBBE

1. INHOUDSTAFEL_____	p.2
2. INLEIDING_____	p.3
3. LAST MINUTE_____	p.4
4. PRODUCTIEGEGEVENS _____	p.6
5. ER WAS EENS... EEN IDEE_____	p.7
6. VOORBEREIDING_____	p.8
• Op het eerste zicht_____	p.8
• Een eerste kennismaking met theater_____	p.9
7. ER WAS EENS ... EEN MENING_____	P.11
8. ER WAS EENS... EEN VORM_____	p.18
• Objecten _____	p.18
• Uitbeelden _____	p.20
• Poppenkast _____	p.22
9. NABESPREKING_____	p.24
• De voorstelling_____	p.24
• De vorm_____	p.25
• De muziek_____	p.25
• De personages_____	p.26
• De thematiek_____	p.27
• Afsluitende opdrachten_____	p.28
10. Je eigen (objecten)theatervoorstelling_____	p.29
11. fABULEUS_____	p.30

## INLEIDING

Beste leerkracht,

Binnenkort gaat u met uw klas kijken naar *Bananen drijven niet*, een verhaal over een jongen van zestien jaar die 227 dagen lang dobert in een sloep op de Grote Oceaan, vergezeld van een aap, een hyena, een zebra en een tijger. Of is hij in het gezelschap van zijn moeder, een kok en een matroos?

Deze doe- en denkmap wil u enkele boeien aanreiken om samen met uw leerlingen op ontdekkingscruise te varen door de woeste zee van godshuizen, dierentuinen en vissensteden. Deze 'overlevingstips' zijn er vooral op gericht om de overtocht naar de wereld van het theater te vergemakkelijken. Uw missie is geslaagd als u de kinderen nieuwsgierig weet te maken en hen zin geeft om te komen kijken. Achteraf babbelen over de voorstelling en er opdrachten rond doen is minstens even interessant. Op die manier blijft het theaterbezoek langer hangen. De kinderen wisselen hun ervaringen uit en ontdekken zo dingen die ze zelf niet gezien hadden.

Gehaaste leerkrachten vinden vooraan in de bundel LAST MINUTE informatie. Daarmee moet u in staat zijn in een mum van tijd de meest elementaire informatie aan de leerlingen mee te geven. Het kan ook een hulp zijn om uw weg te vinden in de rest van de bundel.

Verder gaan we dieper in op het verhaal, de thematiek en het werkproces. U beslist zelf hoeveel tijd u aan de verwerking besteedt en hoe (inter)actief u die maakt.

We zijn altijd heel benieuwd naar de reacties in de klas op de voorstelling. Jullie kunnen altijd reageren op het forum van fABULEUS ([www.fabuleus.be](http://www.fabuleus.be)). Stuur gerust ook tekeningen naar het onderstaande adres.

fABULEUS, Stapelhuisstraat 15, 3000 Leuven

[info@fabuleus.be](mailto:info@fabuleus.be)

Heis de zeilen, licht het anker, de afvaart kan beginnen!

## LAST MINUTE

**Bananen drijven niet** is een objectentheatervoorstelling over vertellen, overleven en (willen) geloven.

### Het gezelschap

fABULEUS is een Leuvens gezelschap dat sinds 1995 theater- en dansproducties maakt voor én door jongeren. Er bestaat geen vaste spelerskern. Voor de creatie doet fABULEUS beroep op professionele choreografen of theatermakers. Daarnaast biedt fABULEUS ook een werkplaats aan jonge makers die doorstromen uit de jongerenwerking of die net zijn afgestudeerd.

De vertellers van *Bananen drijven niet* zijn Roos Van Vlaenderen en Annelore Stubbe, twee jonge professionelen die op slag verliefd werden op dit reis- en overlevingsverhaal – en misschien ook wel een klein beetje op Pi.

Na veel knutselen, improviseren, zoeken, nog wat knippen, vinden, nog meer knippen en uiteindelijk plakken, kwamen ze tot deze waanzinnige bricolage van vertelvormen.

### Het verhaal

Pi, een zestienjarige jongen, vertrekt vanuit India met een schip vol dieren naar de andere kant van de wereld, naar Canada. Midden op de Grote Oceaan zinkt het schip. Pi belandt in een reddingsvloot en doobert maandenlang rond op zee. Over deze reis bestaan twee verhalen.

Het eerste is een wonderbaarlijk, een fantastisch, een ongelooflijk verhaal!

Het tweede één vol gruwel en wreedheid, zo afschuwelijk dat het bijna niet te verdragen is.

**Waar gaat het over?**

*Bananen drijven niet* is een ode aan de pracht van een vertelling.

Het handelt over het vormen van een mening, over geloven en willen geloven.

Het is een ontdekken van de de wil tot overleven, de kracht zich te ontwikkelen.

Het plaatst de mens tegenover het dier, tegenover God, tegenover de krachten van de natuur.

Het stelt vragen over waarheid en schoonheid.

Het is een zoektocht naar manieren en vormen om luisteraars mee te voeren, te beroeren en te ontroeren.

Het is een verlangen om te vertellen.

**Hoe lang duurt de voorstelling?**

45 minuten.

# PRODUCTIEGEGEVENS

## **Spelers**

Roos Van Vlaenderen en Annelore Stubbe

## **Coaches**

Pat Van Hemelrijck, Dirk Delathauwer

## **Dramaturgie**

Peter Anthonissen, Lieselot Mariën

## **Scenografie**

Roos Van Vlaenderen, Annelore Stubbe, Stefaan Ardui, Agata Wlodarska

## **Kostuums**

Roos Van Vlaenderen

## **Techniek**

Roos Van Vlaenderen, Annelore Stubbe, Stefan Vandenberghe, Tom Philips

## **Productieleiding**

Veerle Van Schoelant, Filip Bilsen

## **Productie**

fABULEUS

## **Lesmap**

Annelore Stubbe, Filip Bilsen

## **ER WAS EENS... EEN IDEE.**

Tijdens haar toneelopleiding in Maastricht, ontdekte Roos een voor haar nieuwe stroom in de zee van theatermogelijkheden, namelijk het poppen-en objectentheater.

Na zelf enkele voorstellingen in dit genre bewonderd te hebben, groeide bij haar een – in het begin nog vaag – concept: een verhaal vertellen met poppen en objecten. Welk vertelling dat dan wel zou zijn, daar had ze geen concrete ideeën over. “Iets met dieren en mensen, iets beschouwelijks over de wereld.”

Toen viel haar een boek in handen, *The life of Pi* van Yann Martell. Een ongelooflijk boek. Een fantastisch verhaal. Spannend. Hartverscheurend. Waargebeurd. Over een dierentuin, over godsdienst, over overleven, over een jongen die de elementen trotseert. Het was al gauw duidelijk: dit verhaal moest verteld worden.

Langzaam begon het idee vorm te krijgen. Ze diende een dossier in bij Artforum, om de voorstelling te maken in het kader van Prefab. Ze vroeg Annelore, een collega die ze leerde kennen bij Ensemble Leporello, samen met haar dit verhaal te vertellen. Nadat deze laatste zich had laten onderdompelen in de beeldende taal van Yann Martel, sprong deze mee aan boord van dit spannend project.

Artforum zorgde ervoor dat ze door Pat Van Hemelrijck gecoached werden. In de inspirerende ruimtes van diens Alibi Collectief in Brussel, zette het schip koers naar een nieuwe wereld vol dieren, fruit, knip-, plak- en knutselwerk om aan te merken bij de fABULEUS-voorstelling *Bananen drijven niet*.



## VOORBEREIDING

Leerlingen die goed voorbereid zijn op een schoolvoorstelling en die nadien de kans krijgen om hun ervaringen uit te wisselen, beleven meestal meer plezier aan het theaterbezoek en zullen er meer van onthouden.

Toch moet u de leerlingen niet teveel voorbereiden. Het is niet de bedoeling om elke confrontatie op voorhand weg te zalven. Verrassing, verbazing, verwondering zijn immers belangrijke elementen bij theater in het algemeen en bij *Bananen drijven niet* in het bijzonder. Hoe meer de kinderen zelf kunnen ontdekken hoe beter.

De voorbereiding zou hen vooral zin moeten geven om te komen kijken. Nadien kan u dieper ingaan op bepaalde thema's en werken rond beelden uit de voorstelling.

### Op het eerste zicht

U kan de voorbereiding op *Bananen drijven niet* beginnen door samen de affiche te bekijken (die kan u normaal gezien verkrijgen in het cultureel centrum waar u de voorstelling gaat zien).

De poster of de flyer van een voorstelling is meestal het eerste wat mensen te zien krijgen. De titel en de afbeelding scheppen bepaalde verwachtingen. In het beste geval word je er nieuwsgierig van en krijg je zin om een kaartje te kopen.

### Voorbeeldvragen

- Vind je het een mooie affiche?
- Wat zie je allemaal op de poster?
- Wat voor voorstelling verwacht je bij deze poster?

• Wat denk je van de titel? Drijven bananen wel of niet volgens jou? *We vragen u als leerkracht om hier even met ons 'mee te spelen'. Normaal gezien kan je gemakkelijk de test doen om te zien of bananen al dan niet drijven, maar het is leuker om dit tijdens de voorstelling samen met ons te ontdekken.*

### **Opdracht**

• Maak een tekening die gebaseerd is op de titel of op het beeld van de poster.

• Schrijf je eigen verhaal bij deze titel.

Waar speelt het zich af?

Welke personages komen er in voor?

Maak een tekening van enkele situaties, personages, plaatsen uit jouw verhaal.

• Ontwerp een theaterposter bij je eigen verhaal. Wat moet er allemaal op komen? Hoe geef je toeschouwers zin om naar jouw verhaal te komen kijken?

### **Een eerste kennismaking met het theater**

Naar theater gaan is altijd een beetje feestelijk, maar ook wel spannend. De jongste toeschouwers weten misschien niet precies wat ze kunnen verwachten van een toneelstuk, laat staan van een objectentheatervoorstelling. Iets oudere kinderen kunnen verschillende soorten voorstellingen met elkaar vergelijken of fantaseren over hun ideale theatervoorstelling. De volgende voorbeeldvragen kunnen zo'n gesprek over (objecten)theater op gang brengen.

#### **Voorbeeldvragen**

• Wie is er al ooit naar een voorstelling geweest (theater, poppentheater,...)

Wie gaat er nooit? Waarom niet?

• Wat was de leukste voorstelling die je ooit zag? Waarom?

Wat was de minst leuke voorstelling die je ooit zag? Waarom?

- Wie gaat wel eens naar de bioscoop? Welke films zag je?
- Wie vindt theater het leukst en wie gaat liever naar de bioscoop? Waarom?
- Waarom is in een theater zitten zo anders dan in een bioscoop zitten?

*Bespreek algemeen: verschil in ruimte, contact met het publiek, toneel speelt zich iedere voorstelling opnieuw af, leeft van het moment in tegenstelling tot film. Je kan ook de verschillen onderzoeken tussen theater, film en TV kijken. Het grootste verschil is dat je dat laatste alleen thuis doet en naar hartelust commentaar kan geven. In een zaal met een groter publiek is dat een beetje storend.*

- Wat zie je allemaal in een theater? Noem enkele onderdelen, woorden die je kent uit het theater.

Teken of knutsel een theater met zoveel mogelijk details.

*Hierbij kunnen (eventueel aan de hand van illustraties) de onderdelen van het theater besproken worden: de zaal, de tribune met stoelen, het podium, het decor, de coulissen (de gordijnen langs de zijkant waarachter de spelers kunnen verdwijnen), de rekwisieten, de belichting, ...*

- Welke mensen zijn er betrokken bij het maken van een voorstelling?

*Hierbij kunnen de verschillende medewerkers besproken worden: de scenarist, de regisseur, de spelers, de decorbouwers, mensen die het lichtplan bedenken en mensen die de knoppen bedienen tijdens de voorstelling, hetzelfde voor geluid, de kostumière,...*

*Theatervoorstellingen worden normaal gezien gemaakt door een regisseur. In dit geval hebben de twee spelers de rol van regisseur voornamelijk zelf vervuld. Ze hebben het verhaal bewerkt tot een theatertekst en verbeeldingen gezocht voor hun scènes.*

*Dat is natuurlijk niet zo vanzelfsprekend omdat ze zo niet altijd overzicht kunnen houden. Daarom deden ze regelmatig beroep op enkele welwillende coaches – die telkens opnieuw feedback gaven, problemen*

*opwierpen en mogelijke oplossingen helpen zoeken.*

- Hoeveel soorten theater kan je noemen?

*Teksttheater, poppentheater, objectentheater, concerten, musicals, cabaret, stand-upcomedians, improvisatietheater, danstheater, circus, straattheater, ...*

- Wanneer vind je een voorstelling heel goed? Als je veel gelachen hebt, hebt moeten huilen, kippenvel kreeg van de schrik? Of toen een acteur plots zijn tekst vergeten was?

- Als je zelf een voorstelling zou maken, wat zou je dan maken? Iets grappigs? Iets met stunts? Iets met heel veel spelers of eerder iets met één of twee spelers? Zou je liever acteren, liever dansen of liever achter de schermen werken?

## **ER WAS EENS... EEN MENING**

*Ro: Over dierentuinen hebben wij al horen zeveren!*

*Al: Der zijn mensen die peizen dat dieren in het wild 'gelukkig' zijn omdat ze 'vrij' zijn.*

...

*Al: Maar zo is da ni zeh.*

...

*Ro: Dieren die 'vrij' zijn, zitten eigenlijk vast in een patroon.*

*Al: Ze volgen seizoen na seizoen hetzelfde pad he. Ze moeten constant lopen overleven, ze hebben voortdurend honger, der is ni veel voedsel ze zo in de winter.*

*Ro: En ze moeten constant oppassen voor andere beesten he. Der is altijd wel ene die gevaarlijker is dan u. Die uw terrein wil inpalmen, uw kinders opeten of uw prooien inpikken.*

*Al: Ze moeten dus feitelijk constant hunder territorium verdedigen. Da's vermoeiend zeh.*

*Ro: Is da dan vrijheid?*

*Al: Wordt ge daar gelukkig van peisde?*

...

*Ro: Wij zeggen toch "Oost west, thuis best"?*

*Al: Stel u eens voor: als wij bij u thuis komen, wij trappen uw voordeur in en schreeuwen: ga maar*

*Ro: Toe, loopt!*

*Al: Gaat ge content zijn peisde?*

*Ro: E? Nee hè.*

*Al: Gade gij u vrij en opgelucht voelen peisde?*

*Ro: Awel, da's voor dieren just 't zelfde.*

...

*Ro: Begrijp ons niet verkeerd, t is zeker niet de bedoeling dierentuinen te verdedigen.*

*Al: We zeggen maar, tis ni altijd wa ge peist he.*

*Ro: Soms moet ge't ne keer van den andere kant bekijken.*

De voorstelling *Bananen drijven niet* biedt heel wat stof tot nadenken. Er worden discussies gevoerd over verschillende thema's, gaande van moraal (hebben dieren in een dierentuin een beter of slechter leven dan in het wild), over religie (welke godsdienst is nu de 'juiste'), tot ethisch (wat heb ik het liefst: een waar verhaal of een mooi verhaal).

Er zijn tal van mogelijkheden om te werken rond onderwerpen als religie, dierentuinen, natuurelementen, enzovoort. Vele van deze thema's komen vermoedelijk al aan bod tijdens het schooljaar. De leerlingen kunnen dus tijdens meerdere vakken voorbereid worden op deze voorstelling.

Ik ben, als maker van deze lesmap, 'slechts' een nederige speler. U, als leerkracht, weet bijgevolg beter dan ik hoe u de leerlingen hierover iets kan

vertellen en bijleren. Ik hou het dus bij vragen en opdrachten die eerder theatergericht zijn.

### Aardrijkskunde

*“Hallo. Ik ben Pi. Ik ben zestien jaar en ik woon in India.”*

#### **Voorbeeldvragen:**

- Kan iemand op een kaart aanduiden waar India ligt?
- Is iemand er al eens geweest?
- Maak een spreekbeurt over India. Vertel erover alsof het jouw vaderland is en je een rondleiding geeft aan (Belgische) toeristen.

#### **Opdrachten:**

- Loop eens rond als een traditionele Indiër. Is zijn ‘loopje’ anders dan die van een Belg?
- Hoe is een Indiër gekleed? *De vrouwen bijvoorbeeld lopen in ‘sari’, grote lappen stof in tal van kleuren, die ze om zich draperen. De leerlingen kunnen lakens, handdoeken, tafellakens, gordijnen, ... meebrengen van thuis en ze als kledij dragen.*
- Hoe praat hij? *Hier kunnen ze ‘Gibberisch’ praten, waarbij ze geen echte woorden gebruiken, maar Indische klanken aan mekaar plakken en ‘doen alsof’ ze het ‘Hindi’ perfect beheersen. Ze kunnen ook experimenteren met Indische dialecten, waarbij de ene groep bijvoorbeeld veel ‘a’s gebruikt en een andere heel vaak het tussenvoegsel ‘yesyes’.*

- India heeft ongeveer 1 miljard inwoners. Probeer eens een Indische stad te bouwen in de klas (door middel van stoelen, tafels, ...) en loop er rond alsof je in een drukke, Indische stad rondloopt.
- India heeft een ander klimaat dan het onze. Welke zijn de grootste verschillen? Speel ze! *Ze kunnen bijvoorbeeld een scène maken die zich afspeelt op een Indische markt. Dezelfde scène kan gespeeld worden tijdens de zomer, dus bij temperaturen rond de veertig graden; of tijdens het regenseizoen. Eenzelfde scène wordt daardoor helemaal anders.*

### Religies

*“PRIESTER: Het is ons christenen te doen om het mededogen, het medelijden, het zich opofferen. Het gaat om de liefde.*

*IMAM: Bij ons gaat het om het wezenlijke wonder van het bestaan. Vogels vliegen, gewas groeit, regen valt. Dat is Allah, dat is ons wonder. Het gaat om broederschap en toewijding.*

*PANDIT: Onze talrijke Hindoe-goden zijn machtig, onoverwinnelijk en sterk. Ze beschermen de mensen. “*

Hier zijn drie ‘wijzen’ aan het woord, namelijk geestelijken van drie religies: een pastoor, een imam en een pandit. Zij verdedigen elk hun religieuze opvatting, respectievelijk het Christendom, de Islam en het Hindoeïsme. Dit zijn niet toevallig de drie belangrijkste godsdiensten in India.

Waarschijnlijk zitten er in uw klas kinderen met verschillende religieuze overtuigingen. Het is sowieso interessant om daarover een klasgesprek te voeren.

### **Voorbeeldvragen:**

- Hoeveel verschillende religies kan je opnoemen? *Christendom, Islam, Hindoeïsme, Boeddhisme, Jodendom,...*

- Wie heeft welke religieuze opvatting in de klas?
- Bespreek de belangrijkste kenmerken van de religies die in *Bananen drijven niet* voorkomen?
- Wat denk je over de andere religies?
- Vind je dat iedereen jouw overtuiging moet overnemen? Of is het juist interessant dat andere mensen een andere mening hebben?

### **Opdrachten:**

- Maak een tekening over een religie naar keuze. Hoe ziet hun 'tempel' (kerk, synagoge,...) eruit? Hoe zien de geestelijken eruit?
- Speel ze! Loop rond in de klas als Imam, Pandit, Priester. Hoe praten zij? Hebben ze een dialect of een accent?  
Hoe lopen ze? *De priester kan bijvoorbeeld nogal zweverig voortschrijden, terwijl de moslim eerder besliste passen neemt en de pandit heel snel van hot naar her rent.*
- Verdeel de klas in drie groepen, een Christen -, een Islam- en een Hindoe-groep. Laat ze elkaar tegenkomen en een scène spelen.
- Je kan dit ook doen per drie.  
*Dit hoeft niet noodzakelijk op discussies uit te lopen. Je kan situaties geven waarbij dit makkelijker vermeden wordt, bijvoorbeeld: jullie zijn beste vrienden, jullie hebben de slappe lach, jullie zitten in de wachtzaal van de tandarts en zijn alledrie doodsbang,...*
- Breng van thuis voorwerpen mee die bij (jouw) religie horen. Wissel ze uit en vertel er wat over. Maak er een scène mee. *Het voorwerp kan een*



*kruisje zijn dat gestolen wordt. Het kan ook een sprekend voorwerp zijn, waardoor iedereen het als 'God' beschouwt.*

- Maak je eigen religie. Wat moeten jouw volgelingen doen om volgens jouw opvatting te leven? Waarin geloof je? Bidden jullie? Hebben jullie een heilig schrift? Hoe zijn jullie gekleed? In wat voor gebouw komen jullie samen? Hebben jullie een hemel?
- Schrijf je regels neer als een officiële document. Je kan dit ook versieren met tekeningen, prenten,...
- Ga voor de klas staan als de belangrijkste geestelijke van jouw verzonden religie en overtuig de anderen waarom ze zich tot jouw overtuiging moeten bekeren. *Hier hoeft't accent niet zozeer op de inhoud van het betoog te liggen, dan wel op de manier waarop 't gebracht wordt. Sommige kinderen voelen zich misschien meer aangesproken door een eerder serene toespraak, waar anderen zich eerder zullen scharen achter een opzweepende, gekke leider.*  
*Ze kunnen ook een voorwerp van thuis meebrengen en in hun betoog verwerken.*
- Maak tekeningen van jouw 'tempel', kledij, Heilig schrift, ...

### Moraal

Een gesprek over dieren in het wild of dieren in een dierentuin, is zeker interessant. Het kan echter ook leuk zijn om hen de dieren in kwestie te laten spelen. Zo kan de klas opgedeeld worden in twee groepen, groep A zijn wilde dieren, groep B zitten in de zoo.

*Dit kan opgebouwd worden via oefeningen die ik later in deze lesmap beschrijf.*

*Zie 'Er was eens een vorm – 2. Uitbeelden'.*

## Natuurkunde

*“Al: Pi, zijn familie en de dieren vertrekken met het vrachtschip de Tsimstum richting Canada.*

...

*Ro: Dagenlang vaart het schip rustig door, tot het op een nacht zinkt. “*

Iedereen kent wel het verhaal van het grootste en stevigste schip ter wereld dat tegen een ijsberg botste en zonk. Zelfs jonge kinderen kunnen vertellen over ‘De Titanic’.

In ons verhaal zinkt het schip niet door een ijsberg, maar door een storm die opsteekt.

*Je kan een stukje uit Titanic laten zien zodat de leerlingen een beeld hebben van het leven op zo'n schip.*

### **Voorbeeldvragen:**

- Wie heeft al eens met een schip gereisd?
- Wie heeft al eens een storm op zee meegemaakt?
- Hoeveel spreekwoorden met water kan je opnoemen? *In hetzelfde schuitje zitten, een zee van tijd hebben, het hoofd boven water houden, overspoeld worden door verdriet, met iemand opgescheept zitten, heel diep gezonken zijn, water bij de wijn doen, storm in een glas water, dat valt in het water,...*
- Hoe voel je je tijdens een zwaar onweer? Als je bijvoorbeeld 's nachts in je bed ligt? Of wanneer je overdag naar huis fietst?
- Heb je al eens een bliksemflits gezien?

## Opdrachten:

- Doe allemaal je ogen dicht (eventueel dicht bij elkaar gaan zitten, of elkaars hand vasthouden). Doe geluiden uit de natuur na, gaande van lichte wind, over harde regen, naar fluitende wind en daverend onweer. *Je kan hiervoor het licht in de klas uitdoen en bij donder het licht aan- en uitdoen alsof het een bliksemflits is.*
- Nog steeds met de ogen dicht. Beeld je in dat je in een sloepje zit op de zee. *(je kan de leerlingen aansporen samen heen en weer te wiegen, te 'dobberen')*  
Maak geluiden die hierbij kunnen horen. *De golven, meeuwen, wind, een stoomschip in de verte, dolfijnen, ...*
- Jullie hebben allemaal een duikerspak aan en kunnen onder water zwemmen. Wat zien jullie allemaal? *Allerlei soorten vissen in alle soorten kleuren, haaien, zeesterren, algen, maar ook een kapotte schoen, een gezonken schip,...*
- Maak een tekening van het leven onder water, van een 'Vissenstad'.
- Teken of bouw met alles wat je vindt in de klas, een schip uit verschillende tijden in de geschiedenis. Een schip uit de 17<sup>e</sup> eeuw zag er helemaal anders uit dan we nu kennen.
- Ontwerp je eigen schip. Maar er een tekening van.
- Bouw je eigen schip met stoelen, banken, tafels, karton, verf,..  
*Dit kan met een soort wedstrijd beginnen. Uit alle tekeningen wordt het duidelijkste, of mooiste, of makkelijkste ontwerp gekozen.*

- Speel een scène in dat schip. Begin door één voor een aan boord te klauteren. Wie is de kapitein? Zijn er matrozen? Waar is de reddingsloep? Zijn er kajuiten? Zijn er verstekelingen aan boord? Wordt er iemand zeeziek? ...

*Je kan hier een cd opzetten met zee- en schipgeluiden. Je kan de leerlingen ook aansporen om die geluiden zelf te maken...*

- Speel de ergste van alle stormen. Wie overleeft? Hoe?
- Ga allemaal op een eigen plek in de klas staan of zitten (je hoeft nu niet meer in het gebouwde schip te spelen). Op het teken van de leerkracht krijg je dertig seconden te tijd om te sterven. De eerste seconden sterf je een beetje, de laatste vijf seconden blaas je je laatste adem uit. Je sterft door een storm.

*Deze oefening is een leuke afsluiter van een les!*

## ER WAS EENS... EEN VORM.

“Beeldt u in...”

Afgezien van de lichtdimmer en de spots, zijn alle ‘rekwisieten’, decorstukken en kostuums die u tijdens *Bananen drijven niet* zal zien, tweedehands of zelfgemaakt.

Om al het materiaal te verzamelen – en de kosten laag te houden – hebben we zowat elke kringloopwinkel in Brussel doorsnuffeld.

Tijdens het werkproces ontdekten we dat we ook veel wilden verbeelden door enkel ons lichaam en onze stem te gebruiken.

Daarnaast hebben we geëxperimenteerd met slides, camera’s, figuurtjes, tekeningen, maquettes enzovoort.

Zo ontdekten we een schat aan mogelijke vormen waarin we het verhaal konden verbeelden:

Manieren om *dier* te spelen:

- met kostuum
- door ’t na te spelen, uit te beelden
- door letterlijk popje ervan te gebruiken
- door’t te suggereren via bijv zebra-sjaaltje, tijgerhandschoen,...

Manieren om een *personage* te spelen:

- benoemen
- ander hoedje opzetten (dus rekwisiet, kostuum,...)
- ander stemmetje, dialect
- andere fysiek

### 1. Objecten

Objectentheater ontstaat wanneer voorwerpen die daar oorspronkelijk niet voor gemaakt of bedoeld zijn, een “rol” krijgen toebedeeld. Zo kan een Ken (de man van Barbie, weet-u-wel) mits een beetje verf een pandit worden en kan een regencap de oceaan verbeelden.

Deze levenloze voorwerpen krijgen met andere woorden een actieve rol: ze helpen de spelers om het verhaal te vertellen.

Een heel gekend voorbeeld – vaak gebruikt door kinderen – is het gebruik van een bezemsteel als gitaar of micro.

## Opdrachten:

- Neem enkele willekeurige voorwerpen uit de klas (een krijtje, een schrift, de spons, een vuilnisbakje,...). Laat elke leerling een aantal andere functies bedenken voor elk voorwerp (een krijtje kan bijvoorbeeld een mes zijn, de vuilnisbak een tv,...).
- Maak twee groepen. Elke groep staat aan de zijkant van de klas, klaar om in te springen. In het midden van de klas staat een stoel. Van elke groep gaat om beurt een speler naar het midden en maakt door uitbeelden duidelijk wat voor functie de stoel heeft. *Hij kan een stoel zijn in een opera-zaal, maar ook een radio.* Als de leerkracht (of een leerling wanneer er een oneven aantal kinderen zijn) kan raden wat gespeeld wordt, krijgt die groep een punt.  
*Je kan twee rondjes spelen: één waarbij de stoel ergens anders staat, maar wel een stoel blijft en één waarbij de stoel zelf iets helemaal anders wordt.*
- Verdeel de klas in groepjes van 3-6 leerlingen. Ze krijgen elk evenveel stoelen. Elk groepje bouwt een voorwerp, gebouw, locatie, situatie die de leerkracht geeft en speelt hiermee een scène.  
→ *voorbeelden: een ruimteschip, een kazerne, in de kerk, een reisje naar zee, ...*  
→ *Je kan de groepjes tegelijkertijd laten spelen. Af en toe kan je er een groepje uitkiezen die de scène aan de rest van de klas toont.*
- Laat elke leerling enkele voorwerpen zoeken (in de klas, of meebrengen van thuis). Verzamel ze en laat elke leerling vervolgens een voorwerp uitkiezen. Nu kunnen ze onderzoeken hoe ze van hun object een mens kunnen maken. Hoe wandelt het? Hoe praat het? Is het verliefd, boos,...? Waar is het? Hoe ziet z'n huisje er uit?

- Uitbreiding: twee of meerdere leerlingen kunnen met hun voorwerp samen een scène spelen. Hiervoor kunnen ze een decor ontwerpen, tekenen en bouwen, alsof ze een ‘kast’ maken voor hun poppenspel.

*Het is kan makkelijker zijn voor sommigen om van in het begin met andere kinderen samen te onderzoeken. Dan kan er één de speler zijn en de andere de regisseur die zegt wanneer iets er leuk uitziet en wanneer iets niet werkt.*

## **2. Uitbeelden**

Het is bij kinderen vaak te zien: ze trekken de schoenen van mama aan en worden een ‘deftige dame’ of maken zich heel klein wanneer ze verlegen spelen.

Een aantal van onze personages worden op deze manier verbeeld.

Bijvoorbeeld: de *dompteurs*. We hebben even gefantaseerd hoe zo een dierentemmer er zou kunnen uitzien en kwamen tot de conclusie dat zij stoer en sterk zijn. Wanneer we deze personages spelen, maken we ons groot, zetten we stoer een ‘hoge borst’ op. Om dit beeld nog extra duidelijk te maken, dragen we een petje.

Nog een voorbeeld: de *dierentuin*. Er worden heel wat exotische dieren opgesomd, waaronder een paar zo exotisch dat we er nog nooit van hadden gehoord. Vreemd genoeg inspireerden die rare namen ons om toch al deze dieren uit te beelden. Dit gebeurde heel spontaan, intuïtief, associatief. Een ‘zeekoe’ wordt bij ons letterlijk een zwemmende koe (begeleid door het geluid van de zee).

Bij de dieren die we wel kenden (de leeuw bijvoorbeeld) namen we een typisch kenmerk om uit te beelden. We kijken machtig en fier naar het publiek.

Het is ontzettend leuk om op een vrije en spontane manier uit te beelden. Alles kan, alles mag, niets is fout of stom.

### Voorbeeldvragen:

- Hoe ziet een dierentemmer er uit volgens jullie? *Het kan leuk zijn het woord 'dompteur' te gebruiken. Je kan hen hierover laten fantaseren zonder te vertellen dat dat een dierentemmer is.*
- Wat is een kasuaris? Een vogel? Een zoogdier? *Het is een loopvogel, een ver familielid van de struisvogels.*
- Hoeveel dieren ken jij? En weet je hoe ze er uit zien?

### Opdrachten:

#### 1. Loop rond als

- a) Buik-mens, hiel-mens, neus voorop, elleboog eerst,...
- b) dieren, heiligen, nationaliteiten, dompteurs, jongleurs,...

#### 2. Konijn-olifant-krokodil

a) In een kring.

De eerste (meestal de leerkracht) wijst iemand in de groep aan en zegt 'Konijn', deze persoon maakt onmiddellijk 2 pootjes die hij voor de borst houdt, de 2 burens vormen telkens een konijnenoor dat flappert, samen vormen zij 'het konijn' terwijl ze samen 'bunny, bunny, bunny,...' roepen. Degene met de pootjes duidt een nieuwe persoon aan en het spel gaat verder...

Je kan ook 'olifant' (middelste= slurf, twee ernaast= de oren en samen trompetteren), 'krokodil' (middelste= twee armen gestrekt voor zich als een bek open en dicht klappen, twee ernaast= grote reptielenogen en samen mjamjam zeggen).

b) idem, maar nu ook met andere bestaande dieren. De spelers verzinnen zelf hoe ze het dier dan samen uitbeelden



*Belangrijk is dat ze hier kijken wat de ander doet en 'meespelen'. Het hoeft geen exacte kopie van het origineel te zijn, het is vaak hilarisch wanneer je iets totaal anders doet dan wat bij zo'n dier hoort.*

c) idem, maar nu mogen ze ook namen van dieren uitvinden. Speel maar eens een groengebekt flabberdopje!

*Als leerkracht kan je hier bestaande 'exotische' dieren uit Bananen toevoegen (iriserende mandril, kasuarisen, gouden agoeti, nandoe, mongoes, molukenkakatoes, komodovaranen) en achteraf zeggen welke ook echt bestaan! Belangrijk te vermelden: ze hoeven niet origineel of grappig te zijn. Ook de meest voor de hand liggende kunnen heel leuk zijn.*

### 3. Zoo-bezoekje

In groepjes van 4 kiezen ze 4 dieren (bestaande, exotische of verzonnen) die ze samen uitbeelden

Bijvoorbeeld 'hond, gorilla, mandril en fluitgansje'.

Ze spreken samen af hoe ze dat gaan doen.

Bijvoorbeeld: hond= op handen en knieën en blaffen; gorilla= aangeluid en op borst slaan; mandril= niets kunnen zien en tegen elkaar oplopen; fluitgansje= gehurkt en fluitend rondwaggelen.

Dan oefenen zodat ze't kunnen spelen voor de anderen.

Bijvoorbeeld: om beurt roepen ze de naam van één dier waarna de drie anderen dit zo snel mogelijk uitbeelden / spelen.

Variant: per 4 één dier kiezen. Samen zoeken hoe zo'n dier zou kunnen staan, hoe eet't, hoe is't droevig, hoe is't verliefd. Is het bang, vrolijk, ...?

Wanneer elk groepje zijn dier heeft, gaan ze op een plaats in het lokaal staan, op redelijke afstand van elkaar. Twee leerlingen (of de leerkracht en een leerling) kunnen dan op bezoek in de zoo door

bij elk groepje langs te gaan. Één van beide kan als gids wat uitleg geven over deze 'heel bijzondere diersoort'.

→ *deze variant kan ook meteen na 'loop rond als' volgen. Dan kan elke llnng voor zich een dier (al dan niet verzonnen) uitbeelden. De lkr kan dan telkens één llnng kort laten gidsen.*

### **3. Poppenkast**

Wanneer we het over kindertheater hebben, denken veel mensen spontaan aan "Jan Klaassen en Katrijn".

#### **Voorbeeldvragen:**

- Wie heeft al eens zo een voorstelling gezien?
- Leek het alsof de poppen levende wezens waren? Hoe komt dat denk je? *Een voorwerp heeft eigenlijk niet veel nodig om als 'mens' door te kunnen gaan. Zodra het een neus heeft, kan het 'kijken'. Een leuke – maar niet zo makkelijke- oefening om dit aan te tonen, gaat als volgt. Je neemt een doek gemaakt van rekbare stof. Je legt er een (of meerdere) knoop (knopen) in. Deze wordt de neus (armen, benen,...) van je mannetje (of vrouwtje). Zo kan je hele scènes maken.*

Ik wijd hier niet verder over uit, aangezien wij in onze voorstelling letterlijk poppen gebruiken met een gezicht en een lijf.

Wel hebben we niet zomaar een handpop gekocht. We hebben ook deze zelf gemaakt. Onze pandit is bijvoorbeeld een Ken-pop die we bruin geschilderd hebben en in kleermakerszit op een vliegend tapijt plakken.

#### **Opdrachten:**

- Laat de leerlingen een poppenkast maken, dus zowel de poppen zelf als hun 'kast'. *Als poppen kan je sokken, stokken, papier, ... bewerken. Als 'kast' kan je een tafel op z'n zij zetten, of een kartonnen doos verven,...*

- Experimenteer met de poppen: hoe lopen ze, hoe kijken ze, hoe praten ze?
- Breng wat poppen mee (GI-Joe, Barbie, knuffels, ...). Maak er andere figuurtjes van door ze te verven, ze ergens op te plakken, ... (Barbie kan bijvoorbeeld zodanig geverfd en geplooid worden dat ze een boze heks wordt.)

# NABESPREKING

Samen napraten over wat je gezien, gehoord of gelezen hebt, is heel leuk. Ieder kind kijkt op zijn of haar eigen manier, onthoudt andere dingen. Hierover met mekaar praten is boeiend om 'kijkervaringen' uit te wisselen. Een ontspannen nabespreking zal ook de herinnering aan de voorstelling levendig houden.

## Voorbeeldvragen:

### 1. De voorstelling

- Wie vond de voorstelling heel leuk? Waarom (niet)? Probeer zo precies mogelijk te omschrijven wat je goed of slecht vond aan de voorstelling.
- Welke scènes kan je je herinneren? Welke beelden zijn je bijgebleven? Welke scène vond je het leukst? Waarom?
- Was het zoals je verwacht had? Was het anders?
- Mocht het voor jou korter duren of juist langer? Waren er bepaalde momenten die langer mochten duren? Of duurde het soms juist te lang?
- Heb je scènes onthouden die triestig waren? Of die je bang maakten? Waarmee je erg moest lachen?
- Waren er dingen die je niet begreep?
- Wat vond je van de twee spelers? Vond je het goed verteld?
- Vond je hen leuk om naar te kijken?
- Wat vond je van hun kostuums?

- We hebben heel wat spreekwoorden met water gebruikt, wie kan ze allemaal opnoemen? *“227 dagen lang zitten Pi en de tijger in hetzelfde schuitje”, “met een lelijk dier opgescheept zitten”, “overspoeld door een golf van verdriet”, “gelukkig heeft Pi zeeën van tijd om de tijger te temmen”, “hij kan alleen maar proberen het hoofd boven water te houden”, “hij weet dat hij heel diep gezonken is”.*
- Wat denk je dat je ouders van de voorstelling zouden vinden?

## 2. De vorm

- Kan je alle manieren opsommen die we gebruikt hebben om ons verhaal te vertellen? *Met poppen, zelf uitbeelden, door objecten op de kist te plaatsen en dan de figuurtjes te ‘worden’.*
- Welke manier vind je de leukste?
- Als je zelf een voorstelling zou maken, hoe zou jij je verhaal vertellen? Zou je poppen gebruiken? Of objecten? Of alleen je eigen stem en lichaam?
- Welke elementen van het decor herinner je je? Wat vond je het mooist? Wat vond je grappig of raar?
- Nu je de voorstelling gezien hebt, zou je zelf een décor willen knutselen? Hoe zou dat er dan uit zien?

## 3. De muziek

### **Voorbeeldvragen:**

- Kan je opsommen op welke manieren er muziek gebruikt is? *Door zelf een bestaand liedje te zingen, door zelf een bestaand liedje te zingen met een zelfverzonnen tekst, door middel van een cassette.*  
Waarom werd de muziek gebruikt? *We zingen liedjes tijdens de overgangen*

*(en soms decorwissels) tussen scènes; we zingen een liedje om een bepaalde sfeer te scheppen (een opgewekte sfeer bij het inschepen van de dieren, een droevig spannende sfeer na het zinken van het schip); de cassette wordt gebruikt om het zinken van het schip extra dramatisch te maken.*

- Welke gevoelens had jij bij de muziek?

### **Opdrachten:**

- Laat de leerlingen allemaal samen improviseren op verschillende soorten muziek. 'Soundtrack'-cd's van films zijn hiervoor best geschikt.
- Maak groepjes van 3-6 leerlingen. Laat elk groepje een bekend kinderliedje horen. Op dit liedje schrijven zij een nieuwe tekst (je kan een thema geven of hen zelf laten kiezen).
- Geef een situatie waarrond ze improviseren, zonder woorden. Speel verschillende soorten muziek: heel vrolijk, heel droevig, heel spannend, heel grappig. Laat hen dezelfde situatie spelen op een ander genre.
- Variatie: Idem als vorige, maar laat hen eerst een scène maken en repeteren.

### **4. De personages**

- Probeer de verschillende personages op te noemen (*Roos en Annelore als vertellers, de dompteurs, de heiligen, de dieren, Pi*).
  - Het is nog leuker om een personage te kiezen en het te tekenen met zoveel mogelijk details. Je kan ook een scène tekenen die het meest typerend is voor dat personage.
- Welk personage vond je het leukst? Het grappigst?  
Waren er personages bij die je niet leuk vond? Waarom?  
Welke zag je het liefst, welke maakte het meeste indruk?

Zou je graag één van de personages in het stuk willen zijn? Wie? Waarom?  
Voor even of voor altijd?

- Elk personage heeft een duidelijke mening. Verandert deze doorheen het verhaal? Hoe dan?
- Herkende je ook iets van jezelf in hen? In welk personage het meest? Vind je dat belangrijk?

**Opdracht:**

- Kies één van de personages. Loop door de klas zoals dat personage. Probeer helemaal op dezelfde manier te bewegen. Laat de anderen raden welk personage je bent. Als ze 't niet weten probeer je iets typerend te zeggen.

5. De thematiek

- Welk verhaal vind je het mooist?
- Welk verhaal geloof je?
- Vind je het belangrijk dat een verhaal echt gebeurd is?
- Wat heb je het liefste, een verhaal dat echt gebeurd is of een verhaal dat mooi is?
- Er zitten heel wat discussies in de voorstellingen. Welke? *Over dierentuinen, religies, over welke van de twee verhalen waar gebeurd is.*
- Denk jij dat dieren in een dierentuin ongelukkig zijn? Vind je dat dieren vrijgelaten moeten worden?

- Over welke religies werd er gesproken? *Christendom, Islam, Hindoeïsme.*
- Waarin geloof jij? Geloof je in een God? In meerdere Goden?

### **Opdrachten:**

- Bedenk twee verhalen, één dat waargebeurd is en één dat je verzint. Vertel ze allebei alsof je ze echt hebt meegemaakt en ze ongelooflijk zijn. Laat de anderen raden welk verhaal waar is en welk verzonnen.
- Variant: kies een anecdoten die eigenlijk niet zo spannend is en vertel het als een spannend, spectaculair verhaal.

- Laat twee leerlingen een scène uit een sprookje spelen

Bijvoorbeeld: Assepoester die niet naar het bal mag vooraleer de vloer geboend is.

→ Laat twee andere leerlingen hier nu een alledaagse situatie voor bedenken

Bijvoorbeeld: een dochter die niet naar een verjaardagsfeestje mag vooraleer haar kamer opgeruimd is.

- “Iets Anders!”

Laat twee of drie leerlingen een scène improviseren uit een sprookje.

Bijvoorbeeld: De prins die Assepoester het muiltje laat passen.

Wanneer ze spelen, kan je “iets anders” roepen (je kan ook een belletje laten rinkelen, of een zoemer nadoen). Wanneer de spelers dit horen, moeten ze meteen een andere zin zeggen dan de laatste die gezegd werd.

Bijvoorbeeld: Bij het passen van het muiltje kan de prins verheugd uitroepen: “Jij wordt mijn prinses!”

Na “iets anders!” kan dit worden: “Juffrouw, wilt u in het vervolg alstublieft uw schoeisel bijhouden, ik heb wel betere dingen te doen!”

- Doe de test: welk fruit zou er nog drijven? Hoe komt het dat sommige fruit wel



drijft en ander niet? Waarom zou een peer niet drijven en een banaan wel, ze zijn toch allebei zwaar?

**Afsluitende opdrachten:**

- Schrijf een recensie over onze voorstelling.
- Maak een tekening over de voorstelling.
- Doe alsof jij de regisseur bent van ons stuk en vertel aan het publiek waarom jij vindt dat ze deze voorstelling zeker moeten zien – of juist helemaal niet.

## Je eigen (objecten)theatervoorstelling

Het kan voor kinderen enorm leuk zijn hun verhaal zelf te ensceneren.

In groepjes kunnen ze ervaren hoe het is om regisseur te zijn, decorontwerper, speler, lichtman,...

Tijdens de voorbereiding op *Bananen drijven niet* was een van de mogelijke opdrachtjes het bedenken van hun eigen verhaal, gebaseerd op de titel of de affiche van de voorstelling. Ze kunnen dit verhaal ensceneren.

Het kan ook interessant zijn te vertrekken van een bestaand en zelfs bekend verhaal, zoals bijvoorbeeld Roodkapje.

In het laatste geval, kan je de leerlingen in groepjes verdelen en elk groepje een scène uit dit sprookje laten ver-beelden.

Als uitbreiding op deze opdracht, kan je een groepje vragen om een ander einde te bedenken voor dit verhaal.

### Opdracht:

- Maak een echte voorstelling, met tekst, kostuums, décor, poppen, personages, geluid, ...
  - Welke personages?
  - Waar speelt het zich af?
  - Waarover gaat het? Ontstaat er ruzie? Is er een reis? Een zoektocht? ...
  - Hoe ga je het vertellen? Zelf? Met poppen? Objecten? ...
  - Hoe ziet je décor eruit? Kostuums?
  - Wat wil je dat het publiek leert? Of onthoudt?
- Maak eerst een voorstel en vertel het aan de rest van je klas. Zorg dat er een

paar met jouw idee willen meespelen, of speel zelf mee met het voorstel van een ander.

- Maak een affiche en een flyer.

