

MARAL - KRIJT

Beste leerkracht,

Binnenkort ga je met je groep naar de voorstelling **Maral** van theatergroep **Krijt**.

We vragen je om de leerlingen hier op voor te bereiden door middel van dit lesmateriaal, dat bestaat uit een prezi (diapresentatie op het white board) en deze begeleidende docentenhandleiding.

Dit lesmateriaal sluit nauw aan op het leergebied kunstzinnige oriëntatie, specifiek kerndoel 55;

De leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.

Vorbereiding

De voorbereiding in de klas geeft de leerlingen de mogelijkheid om zich middels vragen of doe-opdrachten alvast in het thema van de voorstelling te verdiepen. Ze krijgen hierdoor de gelegenheid een eigen idee of mening over het thema te formuleren.

Reflecteren

Door de voorstelling na te bespreken kunnen leerlingen hun ervaring en mening delen met anderen.

Door het reflecteren ervaart men dat ieder een eigen mening, ervaring en beleving heeft. Het leidt tot inzicht, smaak, kennis over theater en ondersteunt de culturele ontwikkeling.

Prezi

De schuingedrukte teksten in deze docentenhandleiding zijn terug te vinden in de prezi. De rest van de teksten zijn bedoeld als toelichting of extra verdieping. Voordat je met de leerlingen de prezi doorneemt is het goed om deze eerst zelf te bekijken. Stel vragen aan de leerlingen, en nodig hen uit om in gesprek te gaan met elkaar. Dit stimuleert het creatieve denkproces.

We wensen je veel plezier met de voorbereiding, de voorstelling en de reflectie.

STT-producties

Impresariaat voor jeugdtheater en cultuureducatie

MARAL - KRIJT

THEMA


De voorstelling *Maral* heeft als thema 'fantasie en werkelijkheid'.

INHOUD

De prezi bestaat uit 4 onderdelen:

- 1 Voorbereiding
- 2 Naar het theater
- 3 Reflectievragen
- 4 Doe-opdracht

WERKWIJZE

 = ACTIE, KLIK OP PIJLTJE
NAAR RECHTS

De cursieve tekst is terug te vinden
in de online prezi.

De extra vragen zijn suggesties.

START PREZI - BEGINSCHERM

Start prezi via deze online link [prezi - Maral \(klik\)](#)



Het beginscherm is een totaalbeeld van de flyer van de voorstelling en de drie hoofdonderwerpen van de prezi. Een flyerbeeld laat zich lezen als een verhaal. De titel van een theatervoorstelling geeft vaak de kern van de voorstelling weer.

Vraag: Waar moet je aan denken als je de flyer ziet?
Waar zal de voorstelling over gaan?



DIA 1 VOORBEREIDING

1 VOORBEREIDING

Instructie: Luister naar de tekst.

Gerda Griffel is sprookjesschrijfster. Maar op een dag krijgt ze de opdracht om een waargebeurd verhaal te schrijven. Verwoed zoekt Gerda naar inspiratie in de krant. Daar stuit ze op het verhaal van de twaalfjarige Maral. Hoe komt ze te weten wat er met Maral gebeurd is? En krijgt Gerda het verhaal op papier zonder het in een sprookje te veranderen?



DIA 2 VRAAG

Instructie: Luister naar de tekst.

Gerda gaat het verhaal van Maral op papier zetten. Maral vertelt aan Gerda waarom zij Maral is genoemd. Zij heeft haar naam gekregen van haar vader. Het betekent in haar eigen taal 'merel'. Haar moeder zong tijdens de zwangerschap altijd een liedje over een klein vogeltje.

Vraag: Weet jij waarom je jouw voornaam van je ouders hebt gekregen?



DIA 3 VRAAG

Denk-opdracht

De sprookjesschrijfster in de voorstelling heet Gerda Griffel. Gerda is haar voornaam en Griffel is haar achternaam.

Vraag: Wat is het belangrijkste verschil tussen een voor- en een achternaam?

Antwoord: Je achternaam is een familienaam. Die naam deel je met de rest van je familie. Je voornaam is door je ouders bedacht, en is alleen van jou.

MARAL - KRIJT



DIA 4 VRAAG

Schrijf-opdracht

Instructie: Luister naar de tekst.

Alle leerlingen schrijven een naam op een papiertje. Laat ze een naam kiezen die ze mooi vinden. Vervolgens vouwen ze het papiertje dubbel, en stoppen ze het in een pot.

De leerlingen trekken vervolgens elk een papiertje uit de pot. Moedig ze aan om te fantaseren over de door hen getrokken naam. Ze schrijven vervolgens een verhaal over diegene, en over wat de naam betekent.

Opdracht: Schrijf een verhaal.



DIA 5

Fantasie of werkelijkheid?

In de voorstelling vraagt Maral aan Gerda Griffel om haar verhaal als een sprookje te vertellen. Iedereen luistert graag naar een sprookje. Soms is een verhaal namelijk zo heftig, dat mensen daar niet naar willen of kunnen luisteren.



DIA 6 VRAAG

Doe-opdracht

Door waargebeurde verhalen om te vormen tot sprookjes, worden ze wat mooier en draaglijker. Fantasie kan helpen om enge, moeilijke, of verdrietige dingen te verwerken. Luister naar het Jeugdjournaal. Kies een onderwerp uit het journaal en maak er een sprookje van.

Tips: Beeld je in wat het nieuwsbericht betekent voor degenen waarover het gaat, voor de omgeving en voor het land. Beeld je in wat de gevolgen zijn van de gebeurtenissen. Bedenk tot slot hoe jij het kan oplossen door de waarheid als sprookje om te buigen.

Opdracht: Maak een sprookje van een item uit het Jeugdjournaal!



DIA 7

Denk-opdracht

Maral is een heel gewoon meisje van 12 jaar. Toch heeft zij een heel ander leven dan een Nederlands meisje van haar leeftijd. Dit komt doordat ze uit een land komt waar er oorlog is. Een bekende uitspraak die hiermee verband houdt is: 'Waar je wieg staat, bepaalt je kansen'.

MARAL - KRIJT

Vraag: *In hoeverre worden tegenwoordig de kansen in het leven nog bepaald door de plek waar je geboren bent?*

Extra vraag: *Is het zo dat ieder zijn dromen waar kan maken als hij maar hard genoeg zijn best doet?*



DIA 8

Spelopdracht Eerlijk of oneerlijk?

Zet alle kinderen in de klas op een rij van groot naar klein. Verdeel vervolgens de rij in twee groepen. Zo ontstaat er een groep de grootste en een groep met de kleinste leerlingen. Laat elk van de groepen op een muur met krijt een zo hoog mogelijk streepje trekken. De groep die het hoogste streepje weet te zetten heeft gewonnen. Bespreek de opdracht na. Was het een eerlijke opdracht? Waarom wel, of waarom niet?



DIA 9

Bekijk samen de teaser van *Maral* van theatergroep Krijt.



DIA 10

2 NAAR HET THEATER

Binnenkort ga je met je klas de voorstelling zien. Bij een theatervoorstelling gelden een paar regels. Het is voor de toneelspelers heel fijn als je je daaraan houdt.

Bekijk samen het filmpje *Naar het theater*.

Hierin wordt behandeld wat niet en juist wel mag in het theater.



DIA 11

3 REFLECTIEVRAGEN (na de voorstelling)

Neem eerst zelf de vragen uit de prezi door, voordat je met de leerlingen gaat reflecteren. Je kunt naar eigen inzicht vragen of doe-opdrachten toevoegen. Zo kun je de leerlingen bijvoorbeeld vragen om emoties of personages uit de voorstelling uit te beelden.

*Je bent naar de voorstelling *Maral* van theatergroep Krijt geweest. We zijn benieuwd wat je ervan vond.*

MARAL - KRIJT



DIA 12

FEITEN

Starten met feitelijke vragen helpt de leerlingen in hun denkkracht. Daarnaast kun je inventariseren wat de leerlingen hebben gezien.

Vraag: *Wat heb je allemaal gezien en gehoord?*
Tip: Denk hierbij de spelers, rekwisieten, het decor en geluiden.

Antwoord: Decor- Schemerlamp, bureau, stoel, kist, schimmendoek, emmer, proppenpapier
Acteurs- Maral en Gerda Griffel
Theatervorm extra- Schimmenspel



DIA 13

ERVARING

Bied de leerlingen de ruimte om hun mening, ervaring en beleving te delen met de groep.

Vragen: *Welke gedachten had je terwijl je naar de voorstelling keek?
En welke gedachten had je toen je eraan terug dacht?*



DIA 14

VERBINDING

Nodig de leerlingen uit om een verband te leggen tussen het thema uit de voorstelling en hun eigen leven. Onderstaande vragen dagen de leerlingen uit om het thema uit te lichten. Hun persoonlijke ervaring met het thema zal hierbij het uitgangspunt zijn.

Vraag: *Kan jij je voorstellen dat jij, net als Maral, zonder ouders op reis zou gaan?*



DIA 15

4 DOE-OPDRACHT Reflectieopdracht schimmenspel

Onderdeel van de voorstelling is een schimmenspel. Experimenteer in de klas hoe je zelf een verhaal kan vertellen met deze kunstvorm.

Bij een schimmenspel vertel je een verhaal aan de hand van schaduwen. Ga met de kinderen aan de slag door een wit laken op te hangen en daar een lichtbron achter te plaatsen. Neem bij voorkeur een felle lamp. Alles wat tussen de lamp en het doek verschijnt werpt een schaduw op het doek. Hoe dichter je bij de lamp staat, hoe groter je schaduw is. Hoe verder je van de lamp wegstapt, hoe kleiner je schaduw wordt. Door hiermee te spelen kun je spannende effecten creëren.

Maak je eigen schimmenspel!

MARAL - KRIJT



BEGINSCHERM

EINDE PREZI