

6+



DOE-MAP

**DE VROUW
DIE ZICH VERSLIKTE
IN HAAR ONDERGOED**

(EN ANDERE ONWAARSCHIJNLIJKHEDEN)

**DE
MAAN**

Beste kijker, leerkracht, mama, papa of babysit,

Fijn dat jullie zijn komen kijken naar de voorstelling **DE VROUW DIE ZICH VERSLIKTE IN HAAR ONDERGOED!**

Deze doe-map nodigt je uit om **na de voorstelling heerlijk na te genieten van nog meer onwaarschijnlijkheden.**

De volgorde van de opdrachten bepaal je zelf. Beschouw het als een inspiratiemap, een aanzet, waar je verder jouw creativiteit op los kan laten.

Veel plezier!

DE MAAN

PS: Voel je vrij om je creatieve werkjes te delen via contact@demaan.be

IK ZIE...

EEN WOLK?
EEN VERFROMMELDE VLAG?
EEN VERLOREN POEDEL?

WAT OF WIE ZIE JIJ NOG MEER?

Schrijf ALLES wat je kan bedenken hieronder op.

een prop papier of net niet? ↷

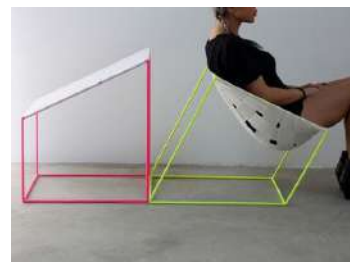


Wist je dat je zonet je **fantasie** gebruikte?
Die heb je ook nodig als je naar abstracte kunst kijkt.
'Abstract' betekent dat je niet meteen iets herkenbaars ziet.



een stoel

ook een stoel



Leuk aan abstracte kunst is dat er
geen goed of fout antwoord bestaat en je dus lekker
kan blijven door fantaseren!

meer over abstracte kunst -->



WAT OF WIE ZIE JIJ NOG MEER?

Schrijf ALLES wat je kan bedenken hieronder op.



...

...



...

...



...

...

...



ALS IK OP DE STOEL
ZOU ZITTEN...

ZOU IK KLEINE
DINGEN ZIEN



VAN GROOT NAAR KLEIN

LIEVER MEER TEKENRUIMTE? NEEM EEN LEEG BLAD PAPIER!

1

Wie of wat is vele vele vele groter dan jou?

Teken hieronder (of op het leeg blad) het grote ding.

3

**Welk ding is groter dan jezelf,
maar kleiner dan het grote ding?**

Teken dit op hetzelfde blad.

2

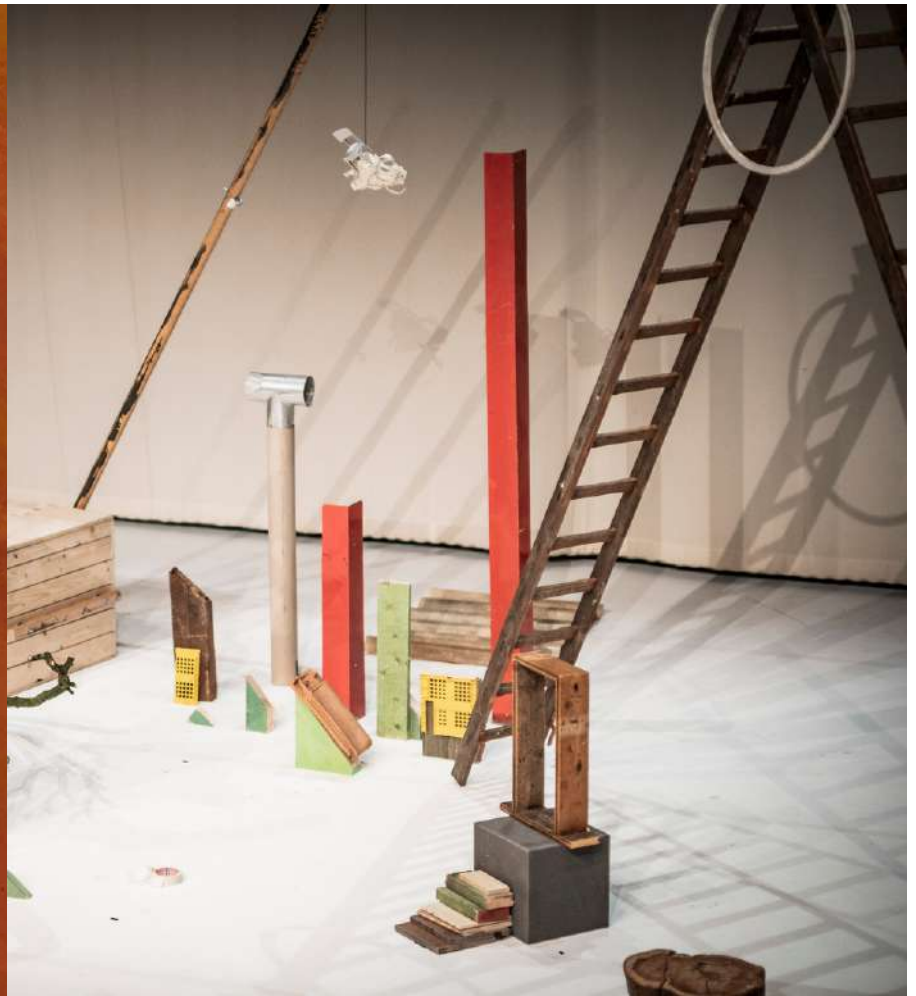
Teken nu jezelf op hetzelfde blad.

Maar let op! Kijk goed naar je eerste tekening.

Ben je één of meerdere koppen kleiner? Misschien wel meters!

Laat dit zien in je tekening.

SPELEN MET PERSPECTIEF



Stel jezelf voor... Je zit op een stoel hoog boven de stad.
Wat zou je zien? Wie zou je tegenkomen?
Wat zou je (bijna) niet meer kunnen zien?

De voorstelling van **DE VROUW DIE ZICH VERSLIKTE IN HAAR ONDERGOED**, neemt je mee in verschillende kleine werelden. Er wordt voortdurend gespeeld met grote dingen die opeens kleiner lijken en omgekeerd. Wist je dat het 'perspectief' bepaalt hoe je naar iets kijkt?

Laten we dat eens uitproberen in 3 stappen!

Ga naar buiten: naar de speelplaats, je tuin of een pleintje vlakbij.

1

Observeer je omgeving.

Observeren betekent dat je de ruimte rondom jou goed bekijkt.

Maak het jezelf gemakkelijk en neem je verrekijker bij de hand. Wist je dat je altijd een verrekijker op zak hebt?

Kijk goed naar alles om je heen: kijk naar boven, beneden, achter je rug, dichtbij en ver weg van jou.

Wat zie je allemaal? Welke dingen zijn groter?
Welke dingen zijn kleiner?



2

Dingen vangen met je vingers

Zie je de zon? Kan je hem vangen?

Wat kan je nog meer vangen?

Kijk eens in de hoogte, maar ook eens in de verte. Misschien kan je ook die fiets pakken?



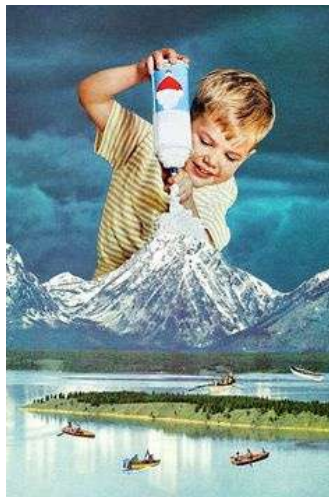
3

Spelen met perspectief

Via 'Forced perspective' (dat is Engels voor 'gedwongen perspectief') doe je een voorwerp groter, kleiner, verder of dichterbij lijken. Je maakt een **optische illusie**, dat wil zeggen dat je je ogen eigenlijk een beetje fopt. En je soms een tweede of derde keer moet kijken om te snappen wat er gebeurt.

Probeer samen met 1 of 2 mensen een paar 'optische illusies' te maken.

Zoek even een camera, want dit levert leuke foto's op!



VAN DINGEN TOT SCHEPSELS

Tijdens de voorstelling maken de acteurs heel wat schepsels.
Deze schepsels vervormen zich, de acteurs verzinnen telkens iets anders met het materiaal.

Welke schepsels herkende jij tijdens de voorstelling?



JE EIGEN SCHEPSELS MAKEN



Herinner je het 'aller-begin' van de voorstelling nog?

Toen lagen alle spullen op een hoopje. Vlak voor de voorstelling verzamelden de acteurs namelijk allerlei spullen die op het eerste zicht erg gewoon lijken: blokken hout, een draad, schaar, balletje, hoepel, ladder, matras, een plastic netje, ... Misschien herkende jij nog meer spullen?

Stap voor stap ontstaan er schepsels en een decor. De acteurs verzinnen en bouwen voortdurend.

GA ZELF AAN DE SLAG

1

Verzamel een hoopje spullen thuis of in de klas. Kies zo'n 20 verschillende objecten

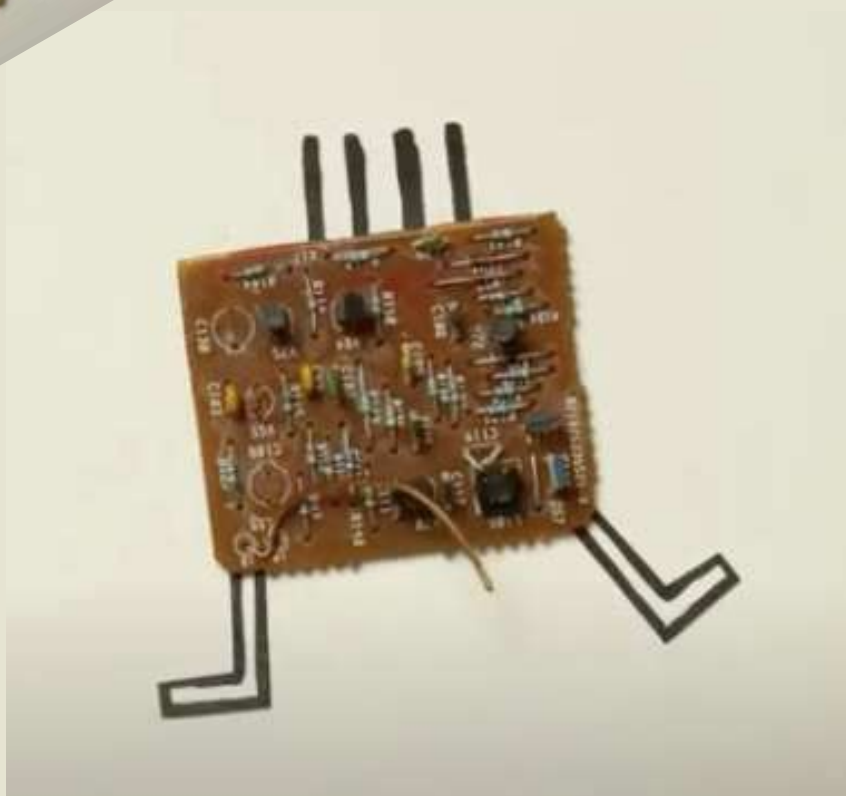
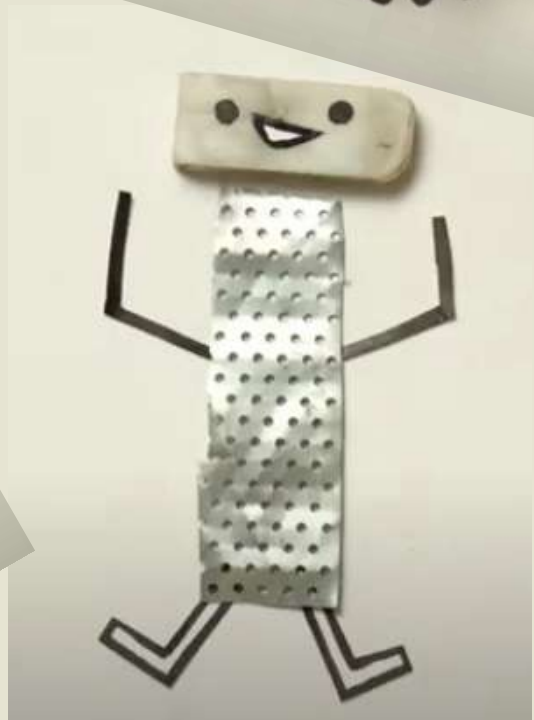
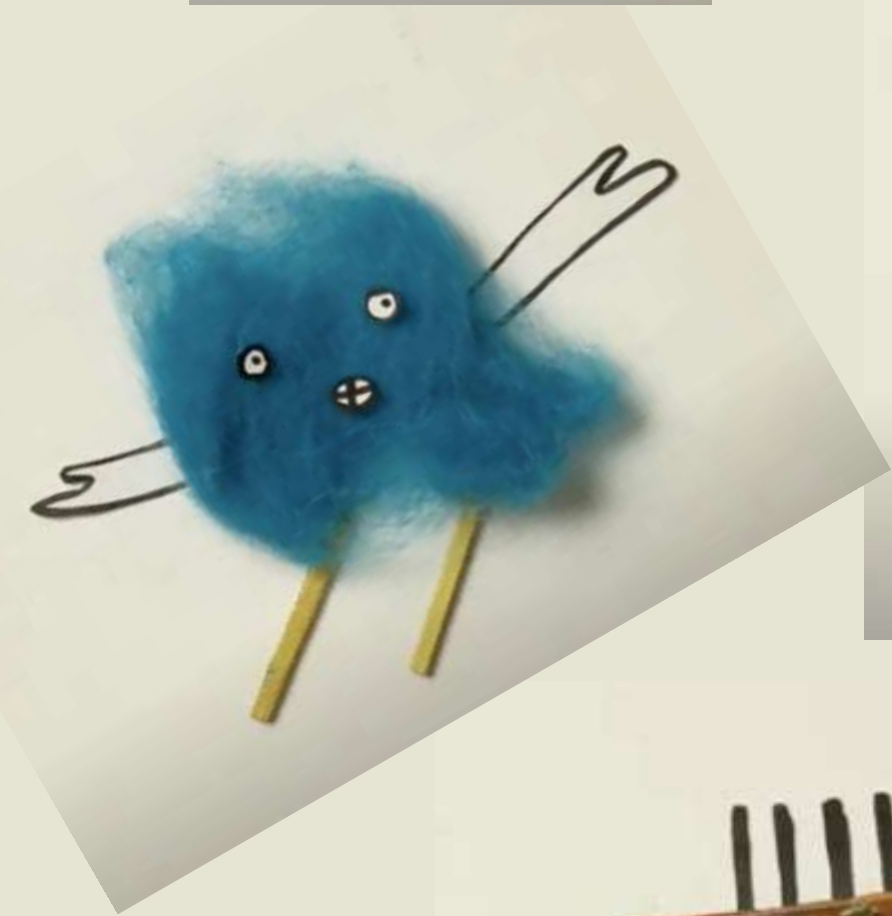
bv. een dik boek, schaar, koffer, doos, pennen, afstandsbediening, beker, zak, stoel, dopjes, ijschep, ... wat-je-maar-wil.



2

Maak je eigen schepsels met de gevonden spullen*

Verzin erop los!



3

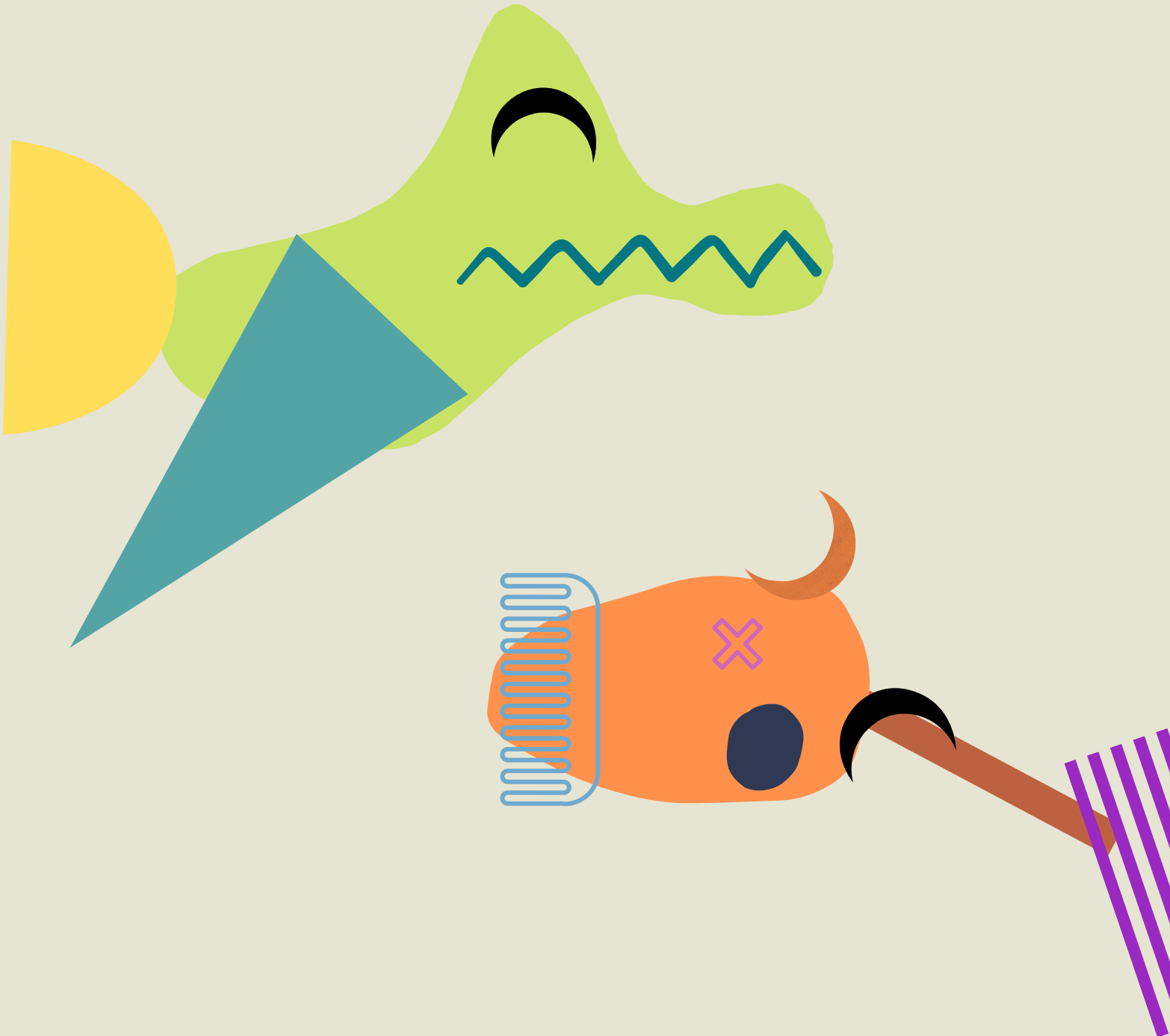
De schepsels ontmoeten elkaar. Ze zijn erg nieuwsgierig. Er ontstaat een dialoog ofwel een kort gesprek.

- Hoe zegt je schepsel 'goedendag'?
- Wat is zijn naam?
- Zijn belangrijkste eigenschap?
- Wat is zijn lievelingsgerecht?
- Waar woont hij?
- ...

Misschien ontstaat er een verhaal. Maak het spannend!

***Variatie: Geen spullen bij de hand?**

Knip de figuren op het volgende blad uit en maak je eigen schepsels.



JE EIGEN SCHEPSELS MAKEN



EUHM EUHM EUHM EUHM EUHM EUHM

Welk woord gebruik jij vaak als je spreekt?

Wat gebeurt er als jij even niet weet wat zeggen?

Tijdens de voorstelling hoor je veel stemmen. Het zijn stemmen van kinderen die een poosje geleden zijn opgenomen met een microfoon. De kinderen vertellen wat ze zien. Ze gebruiken hiervoor hun **fantasie**.

Vaak kunnen de kinderen snel verzinnen wat ze zien, soms moeten ze wat langer nadenken of soms weten ze even niet wat zeggen.

WELKE 3 WOORDEN SPREEKT DE MENS HET VAAKSTE UIT IN Z'N LEVEN?

DOE EEN GOK!

Voor het antwoord: draai dit blad ondersteboven...

antwoord: Op de eerste plaats: ik, de tweede plaats: ja, de derde plaats: ehm.

Euhm/Eu/Eh is overal. Uit onderzoek blijkt dat je het woord vaak gebruikt als je twijfelt, of omdat je een ander woord niet durft/wil uitspreken of omdat het gemakkelijk is om je zin met 'euhm' te beëindigen.

Hoe zit het met jouw euhm? PROBEER HET UIT!

Welke soorten EUHM's bestaan er? We gaan samen op onderzoek.

- Zoek minstens één partner voor dit spel.
- Sta tegenover elkaar of in een kring (als je dit met je klas doet)
- De eerste persoon spreekt EUHM uit op zijn eigen manier, de anderen herhalen gezamenlijk
- De volgende persoon maakt een andere EUHM, de andere herhalen gezamenlijk
- Herhaal tot iedereen aan de beurt is geweest
- Doe dit zolang je denkt dat je door alle EUHM's bent

Kunnen we zonder EUHM?

Je hebt zonet je stem opgewarmd met alle mogelijke EUHM's. In het volgende spel probeer je **GEEN** euhm uit te spreken.

- Om de beurt vertel je een verhaal. Je vertelt over:
 - Wat je precies allemaal gedaan hebt tussen het moment dat je wakker werd en nu.
 - **MAAR!** Zeg geen euhm.
- Zeg je euhm? Dan is de volgende aan de beurt.

VERZONNEN VERHALEN

Zoek minstens één partner voor dit spel

Ga tegenover elkaar of in een kring zitten (als je dit met meerdere doet)

We gaan samen een verzonnen verhaal verzinnen

- De eerste persoon begint het verhaal met 'Er was eens...'
- De volgende vult aan met een zin: bv. ... een meisje
- De volgende vult weer verder aan: bv. ... die de hoogste wolk wilde beklimmen
- De volgende vult weer verder aan: bv. ... maar vond geen heli-copter
- De volgende vult weer verder aan: ...

Maak jullie verhaal spannend, een **checklist**:

- Zorg voor een begin: over wie (personage) gaat het verhaal?
- Maak het spannend: bv. Heeft je personage zenuwen voor iets? Heeft ie iets verloren? Moet ie kiezen, maar weet ie niet wat? ...
- Maak een duidelijk einde: Is de spanning ingelost? Of blijft het spannend?

Tips:

- Probeer geen verhaal te vertellen dat je al kent.
- Probeer de anderen te verrassen met de zin die je toevoegt. Vertel iets onverwachts.
- Een verhaal kan alle emoties bevatten: blij, bang, kwaad, gestresseerd, droevig, ...
- Kies een verrassend einde: Probeer eens **NIET** te eindigen met 'ze leefden nog lang en gelukkig'!



JE EIGEN MINIATUURVERHAAL

De makers van de voorstelling lieten zich voor hun miniatuurwereld inspireren door verschillende kunstenaars.



Staging Silence - [Hans](#) Op de Beeck



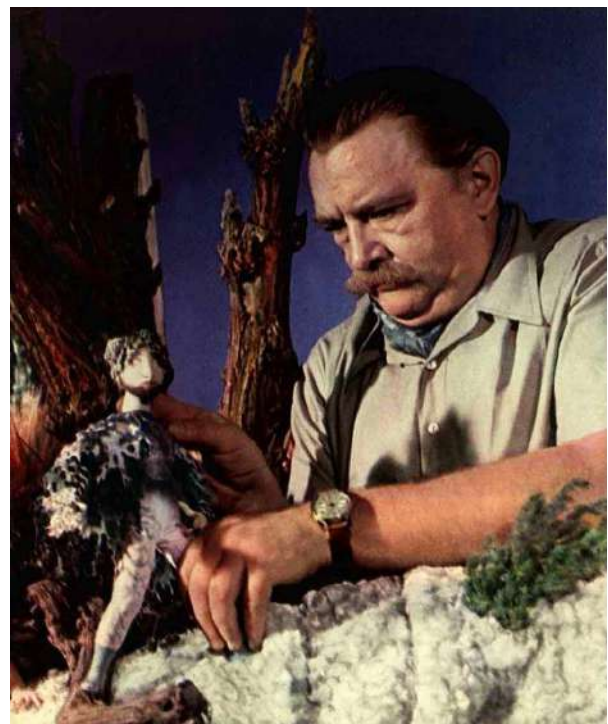
Book Burning
- Pieter De Buysser & Hans Op de Beeck



A Grotesque Universe
Frank Kunert



Jiri Trnka



JE EIGEN MINIATUURVERHAAL (VERVOLG)

JE WERELD IN EEN SCHOENDOOS

Zoek een schoendoos, gekleurde vellen papier, stiften, schaar, lijm en tape

Kies je hoofdpersoonage.

Kies je liever jezelf? Dat kan!

Geef je personage vorm: bv. jezelf, de postbode, tuinkabouter, de vogel, ...

Maak een decor

Waar is het personage? Is ie huis? Is ie op een andere planeet? Zit ie in je broodtrommel? ...

Klaar met je wereld?

Maak eventueel een gat aan de zijkant & bovenkant van je doos. En maak er zo een kijkdoos van!

Verzin zoveel mogelijk verhalen!

Gebruik hiervoor de **checklist & tips** van de opdracht 'verzonnen verhalen'

Deel je verhaal met anderen

Vertel je verhaal aan je buur, mama, papa, juf, ...

Extra: maak je kijkdoos ook langs de buitenkant af.

gat aan de bovenkant kan je bedekken met crêpepapier of ruitjes

gat aan de zijkant



GEDACHTEN...



WAT ZIJN GEDACHTEN VOLGENS JOU?

Wat is het eerste waar je aan denkt als je wakker wordt?
En het laatste voor je in slaap valt?

Goed! Je hebt zonet je gedachten gebruikt.

Doorheen de hele voorstelling hoor je kinderstemmen.
Ze delen hun gedachten met ons.

Wissel onderstaande vragen uit met iemand die in je buurt zit en kom zo gedachten van anderen te weten.

Wat zijn gedachten voor jou?
Waarvoor dienen deze gedachten?
Hoe zien gedachten eruit?
Hoe klinken ze?

Kunnen mensen verschillende gedachten hebben?
Wat gebeurt er als iemand een ander gedacht heeft?

Een gedachte is iets wat je denkt. Gedachten kunnen opgeroepen worden door een geur, geluid, beeld,...en kunnen bij iedereen verschillend zijn.



Van en met Greet Jacobs & Salomé Mooij | Scenografie: Greet Jacobs, Salomé Mooij, Katinka Heremans & Paul Contryn | Muziek: Benjamin Boutreur & Jonas Van den Bossche | Coaching: Simon D'Huyvetter | Productie: DE MAAN | In coproductie met Perpodium | Met dank aan Cronos Invest | Met de steun van de Vlaamse Gemeenschap en Tax Shelter van de Belgische federale overheid.

Foto's door Diego Franssens

Deze lesmap is gemaakt door Atia Reta in opdracht van DE MAAN