

LESBRIEF LEGENDS DOOR BONTEHOND

Binnenkort bezoekt u met uw klas de voorstelling 'LEGENDS' van BonteHond. Omdat we het belangrijk vinden een verbinding te maken tussen onze voorstellingen en de belevingswereld van de leerlingen, hebben we educatief materiaal bij de voorstelling ontwikkeld. We bieden u en uw leerlingen hiermee de mogelijkheid meer uit de voorstelling te halen en de theaterbeleving te verdiepen.

BENODIGDHEDEN:

- Een digibord met geluid
- De lesbrief
- Twee papiertjes voor elke leerling
- Schrijfgerei voor elke leerling

OVER DE VOORSTELLING

Wie wil je zijn? Ga je de rol spelen die men voor je bedacht heeft? Of schrijf je je eigen verhaal met jezelf als hoofdrolspeler? De mogelijkheden zijn eindeloos. Zo kan een Almeerse accountant eigenlijk een behendige elf zijn. Een uitgebluste huisvrouw een briljante kernfysioloog met telekinetische gaven en een werkloze IT'er een geliefde koning van een immens onderwaterrijk.

In LEGENDS zien we het verlangen om uit te stijgen boven de werkelijkheid en door middel van larpen* je te meten aan de personages uit fantasyboeken en films.

In 2015 speelden de jonge makers van Beumer&Drost de succesvolle korte voorstelling "LEGENDS of the LARPS" op Theaterfestival de Parade. Nu maken ze LEGENDS, een coproductie van BonteHond en Beumer&Drost. Een zaalvoorstelling over de drang te ontsnappen aan de sleur van het dagelijkse bestaan en de pogingen om een episch leven te leiden. LEGENDS is een beeldende en fysieke voorstelling die tegelijkertijd ontroerend en geestig is.

*Live Action Role Playing

OVER HET EDUCATIEMATERIAAL

Het educatief materiaal van LEGENDS bestaat uit het kijken van de mini documentaire, een klassengesprek en actieve opdrachten die een hele schooldag doorlopen en de dagelijkse routines doorbreken. De film en de rest van het programma moedigt leerlingen aan om boven zichzelf uit te stijgen, fantasie te gebruiken en lef te tonen om alles te zijn wat ze willen zijn.

LEGENDS EDUCATIEFILM

Kijk met de hele klas de educatiefilm via het digibord.

www.bontehond.net/educatie-bij-legends

Bespreek de afleveringen na, gebruik onderstaande vragen als richtlijn.

- Wie had er voor deze film al weleens van larpen gehoord? Is er iemand in de klas die het weleens gedaan heeft.
- Welk personage spreekt je het meest aan? Waarom?
- Wie lijkt het leuk om een keer te larpen en waarom?

EEN NORMALE SCHOOLDAG, MAAR DAN ANDERS

Leg uit dat deze dag anders zal zijn dan de leerlingen gewend zijn. Er wordt de hele dag een LARP spel gespeeld. De klas staat voor een dag op z'n kop en iedereen leeft in een

fantasiewereld. Hier horen regels, codes en afspraken bij. Alle leerlingen spelen de hele dag een personage en iedereen kan een zelfverzonnen superkracht uitvoeren. Het is belangrijk dat alle leerlingen de hele dag alles accepteren en voor waar aannemen, ookal kan iets niet in het echte leven. Doorloop met elkaar de volgende stappen.

Stap 1: In Character of uit Character.

De leerkracht bepaald het verloop van de dag en is altijd almachtig en altijd in staat om een kracht uit te laten werken (misschien met een bepaald serum?). De leerkracht bepaald wanneer de klas in- of uit Character is. Het is belangrijk om zoveel mogelijk ruimte te geven aan fantasie. Moet er serieus lesgegeven worden, dan kan de leerkracht elk moment bepalen om de klas 'uit Character' te laten stappen. In Character betekent dat je in de fantasiewereld bent waar iedereen een nieuwe naam en superkracht heeft. Steekt de docent de hand omhoog en gaat 'uit Character' dan kan er een gewone les volgen en zijn de leerlingen weer zichzelf. Vergeet vervolgens niet om weer in Character te gaan en de Larples doorgang te laten vinden. Oefen dit klassikaal.

Stap 2: Nieuwe naam en superkracht – het begin van een fantasiewereld

Larpen hoeft niet altijd buiten, het kan ook in de klas. Met je klasgenoten vorm je een volk en het lokaal is de plek waar het spel zich afspeelt. Vertel niets aan leerlingen uit andere klassen, dit is jullie geheim. Iedereen schrijft individueel de volgende vragen op een papiertje.

- Als je een dag een nieuwe naam zou hebben, hoe zou je dan heten? Het mag echt alles zijn.
- Welke kracht zou je willen bezitten als je alles kan doen wat je maar wilt.
- Iedereen maakt een naambordje met zijn/haar nieuwe naam en zet dit op tafel (of leerkracht schrijft op het bord).
- Elke leerling schrijft zijn/haar kracht op een ander papiertje en legt dit linksboven aan de tafel.

Stap 3: namen en krachten oefenen.

Vanaf nu noemt iedereen elkaar bij de nieuwe naam. Speel het volgende namenspelletje om elkaars nieuwe naam te onthouden en oefen de krachten die dit nieuwe personage kan.

- Maak een kring
- Elke leerling stelt zichzelf voor met nieuwe naam en legt uit welke speciale kracht hij/zij bezit.
- Wanneer de volgende leerling aan de beurt is, dan noemt hij eerst de nieuwe naam van zijn/haar klasgenoot hiervoor en stelt daarna zichzelf voor.
- Als iedereen zijn/haar nieuwe naam heeft gedeeld, ga dan een aantal keer gezamenlijk de nieuwe namen door. Herhaal ze gezamenlijk hardop totdat iedereen elkaars nieuwe naam kent.

De leerlingen hebben inmiddels ook elkaars krachten gehoord, maar hoe werkt het precies? Elke leerling mag zijn/haar superkracht presenteren en met de klas oefenen. Doorloop daarbij de volgende stappen.

- Wat is de kracht? De leerling legt het uit.
- Wat is het teken dat de kracht aangaat? Is dit een woord? Op een bepaald moment op de dag of bij een beweging?
- Hoe werkt de kracht? Wat gebeurt er met de klas als de kracht gaat werken? (Dit kan alles zijn) Laat de leerling het voordoen.

- Speel dit met de hele klas heel groot uit.
- Wanneer is de kracht uitgewerkt? Ook bij een woord? Of bij een teken? Oefen dit ook.

Suggesties voor uitbreiding van de afspraken.

- Als de bel gaat schudt de hele klas. Iedereen pakt iets om zich aan vast te houden. De klas trilt minimaal een halve minuut.
- Als de conciërge binnenkomt valt iedereen van zn stoel. (of bij iedereen die binnenkomt).
- Als het woord 'tafelje' wordt genoemd doet iedereen alles in slow motion, bewegen en praten, lopen etc.
- Bepaal een plek in de klas waar een boomstronk is. Iedereen die daarlangs moet, zal eroverheen moeten springen.
- Bepaal een plek in de klas waar zich het 'meer' zich bevind. Gaan de leerlingen hier omheen lopen? Erdoorheen zwemmen? Gezamenlijk een brug vormen om met droge voeten over te komen? Laat leerlingen die in het meer vallen uitspelen dat ze nat zijn geworden en afdrogen met een door klasgenoot gebrachte naphanddoek.
- Bij het woord 'schrift' krijgt iedereen een hoge stem.
- Bij het woord 'pen' krijgt iedereen een lage stem.
- Bij het woord 'zitten' gaat de ene helft van de klas op de stoel staan om te vliegen. De andere helft van de klas kijkt omhoog naar de vliegende klasgenoten.
- Als het woord 'stil' valt kan de leerkracht alleen nog fluisteren of een geheime taal spreken.
- De leerkracht heeft een waarheidsserum. Op elk moment van de dag kan de leerkracht dit inzetten. De leerlingen moeten dan een geheimpje vertellen.

Stap 4: Blijf in je rol.

Gedurende de dag loopt de leerkracht langs de tafel en haalt bij elke leerling op een willekeurig moment het briefje (met de kracht erop) weg. Dit is voor de leerling het teken om de superkracht/spreuk in te zetten. De hele klas volgt dit op. Zorg dat iedereen aan de beurt komt en dat de momenten verspreid zijn. Hou de briefjes in eigen bezit, dan weet je wie er wel en niet aan de beurt geweest zijn.

Stap 5: Afronden

Vergeet aan het eind van de dag niet gezamenlijk 'uit Character te gaan', anders moeten de leerlingen als nieuw personage naar huis. Stel de volgende vragen 'uit Character'.

- Vond je het leuk om een dag iemand anders te zijn?

TOT SLOT

Wij hopen dat u en uw leerlingen veel plezier beleven aan de voorbereiding van de voorstelling LEGENDS. Voor vragen over het educatieve materiaal of het voorstellingsbezoek kunt u contact met ons opnemen via tel: 036-5336311 of educatie@bontehond.net. Via dit mailadres zijn we ook altijd benieuwd naar reacties op de voorstelling en de educatie.

Alvast een fijne voorstelling gewenst!

Vriendelijke groeten,
Sandy Pieterse Educatie BonteHond