



Niemand weet dat het niet zo is
REURING THEATER

VOORBEREIDEND EN REFLECTEREND LESMATERIAAL

Beste leerkracht,

Binnenkort ga je met je groep naar de voorstelling *Niemand weet dat het niet zo is* van Reuring Theater. We vragen je om de leerlingen hierop voor te bereiden door middel van dit lesmateriaal, dat bestaat uit een prezi (diapresentatie op het whiteboard) 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.

Voorbereiding

De voorbereiding in de klas geeft de leerlingen de mogelijkheid om zich met vragen of spel-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.

We wensen je veel plezier met de voorstelling en het lesmateriaal,

STT-producties

Impresariaat voor jeugdtheater en cultuureducatie



STT-producties
impresariaat voor
jeugdtheater &
cultuureducatie

T 030 294 1419

info@sttproducties.nl
www.sttproducties.nl

VOORDAT JE BEGINT

OVER HET GEZELSCHAP

De voorstellingen van Reuring Theater zijn energiek, expressief en herkenbaar. Spel, muziek en verbeeldingskracht zorgen voor filmische scènes, waardoor het publiek wordt meegezogen in het leven van de aanstekelijke personages. Zoals Zelda, een sprankelende tiener met een overvloed aan energie. Voor haar voelt het als vanzelfsprekend om met de waarheid te knoeien als dat helpt om een vriendschap in stand te houden.

OVER DE VOORSTELLING

‘Niemand weet dat het niet zo is’, is een WAARGEBEURD verhaal over leugens en erin verstrikt raken. Dat dat verschrikkelijk is, maar ook heel grappig.

We zien hoe Zelda zichzelf in de nesten werkt; hoe haar been wordt gegipst, hoe het daaronder vreselijk jeukt, hoe ze met krukken door de school strompelt en hoe de vriendschap onder druk komt te staan.

Een spectaculair hoorspel op toneel, waar niets is wat het lijkt. Het is zoals het is...

THEMA

liegen en vriendschap

INHOUD EN WERKWIJZE

De prezi bestaat uit 3 onderdelen:

1. Voor de voorstelling
2. Na de voorstelling
3. Zelf maken

- Door op het pijltje naar rechts op je toetsenbord te klikken kom je bij het volgende bolletje in de prezi.
- Voordat je met de leerlingen de prezi doorneemt is het goed om deze eerst zelf te bekijken.
- De vragen die gesteld worden in deze prezi zijn bedoeld als uitgangspunt. Voel je vrij om door te vragen en nodig de leerlingen uit om in gesprek te gaan met elkaar, dit stimuleert het creatieve denkproces.

VOORBEREIDING



BEGINSCHERM

Start de prezi via [deze online link](#)

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 INLEIDING OP DE VOORSTELLING

Instructie: Luister naar de tekst.

Boezemvriendinnen Zelda en Vos zitten nietsvermoedend in de klas, stiekem op hun telefoon, poezenfilmpjes te kijken. Maar dan, als donderslag bij heldere hemel, blijkt er na de pauze een toets te zijn! 'oh nee, wat nu!!' Ze hebben niet geleerd en willen natuurlijk niet blijven zitten. Ze bedenken een smoes met CATASTROFALE gevolgen...



DIA 2 DENK-OPDRACHT

Vraag:

Wat is een hoorspel?

Antwoord:

- Een hoorspel is een vorm van drama, waarbij uitsluitend gebruik wordt gemaakt van geluid. De meeste hoorspelen worden dan ook voor het medium radio gemaakt. Vandaar dat het hoorspel ook wel radiodrama of radiotoneel genoemd wordt



DIA 3 DENK-OPDRACHT

Vraag:

Wat is een foley artiest?

Antwoord:

- Een foley-artiest of geluidenman is een persoon die zorgt voor de geluidseffecten in een film of hoorspel, zoals voetstappen, piepende deuren of omgevingsgeluiden.

VOORBEREIDING

Informatie voor de leerkracht:

Bekijk deze [video](#) van het klokhuis waarin Pascal erachter komt wat een foley is. Hoe bepaalde geluiden gemaakt worden en wie *foley* heeft uitgevonden.



DIA 4 SPEL-OPDRACHT

Opdracht:

Dit geluid klinkt als...

Waar doet het geluid je aan denken?

En kun je daar ook een verhaaltje bij verzinnen?

Informatie voor de leerkracht:

- **Klapperende bladzijden van een boek** klinkt als...
Het geritsel van bladeren in de wind.
- **Het klikken van een pen** klinkt als...
Het tikken van een klok.
- **Het schuiven van een stoel over de vloer** klinkt als...
Het zachte gerommel van een verre donder.

Verzin hier een klein verhaaltje bij.

Bijvoorbeeld:

Ik lag in mijn tent en hoorde in de verte zacht gedonder. Mijn hart begon sneller te kloppen, want ik ben ontzettend bang voor onweer. Elke echo van het gerommel leek dichterbij te komen, en ik trok mn slaapzak stevig over me heen.



DIA 5 INLEIDING OP HET THEMA

Instructie: Luister naar de tekst.

‘Niemand weet dat het niet zo is,’ is een WAARGEBEURD verhaal over leugens en erin verstrikt raken. Dat dat verschrikkelijk is, maar ook heel grappig.

VOORBEREIDING



DIA 6 DENK-OPDRACHT

In een vriendschap doe je soms dingen voor elkaar. Zo kun je bijvoorbeeld liegen om een vriend te helpen.

Vraag:

Mag je liegen voor een vriend?
Waarom wel of waarom niet?



DIA 7 DENK-OPDRACHT

Vraag:

Liegen mag niet. Toch doen we het. Hoe kan dat?
Lieg jij wel eens?
Liegen volwassenen weleens? Wat denk jij?
Liegt de juf of meester weleens? Wat denk jij?

Informatie voor de leerkracht:

Je kunt natuurlijk liegen door te zeggen: “Nee, ik lieg nooit.
Liegen is een taboe-onderwerp.
Dit bespreek je niet snel met kinderen, maar liegen we niet allemaal?



DIA 8 SPEL-OPDRACHT

Opdracht:

Het hoorspel maken

Lees de volgende tekst voor:

In groepjes van drie ga je een spelletje spelen waarbij je moet liegen. Iedereen bedenkt vier dingen die je in je kamer hebt, maar één van die dingen is verzonnen. Beschrijf elk ding zo duidelijk mogelijk aan je klasgenoten, zodat ze precies weten hoe het eruitziet. Vertel om de beurt je beschrijvingen, maar laat niet weten welk ding niet echt is. Jouw klasgenoten moeten raden welk ding niet echt in je kamer staat.

VOORBEREIDING



DIA 9 TRAILER VAN DE VOORSTELLING

Bekijk de trailer van de voorstelling.



DIA 10 WELKOM IN HET THEATER

Bekijk het filmpje *Naar het theater*. Hierin wordt behandeld wat niet en juist wel mag als je naar een voorstelling kijkt.

REFLECTIE



DIA 11 INLEIDING OP DE REFLECTIE

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.

Instructie: Luister naar de tekst.

Deze voorstelling is gebaseerd op een waargebeurd verhaal. Heb jij ook wel eens gelogen? Stuur je verhaal naar info@reuringtheater.nl en wie weet maken we hier ook wel een hoorspel van. Tot bij de volgende voorstelling!



DIA 12 FEITEN

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

Vraag:

Welke personages heb je gezien?

Welke voorwerpen werden er gebruikt om geluiden na te bootsen?

Waarover liegt Zelda?

Antwoord:

- Zelda, Vos, Docent, meneer Beentjer, moeder van Zelda, receptionist, dokter.
- Slagroomsput was het snuiten van een neus, suiker tussen vingers was peper en zout op een broodje doen, drukken in slijm was de mayo tube, plamuurmes over bezem was het smeren van een broodje, beugel in een bakje was een dop in een dop gooien, klappen in handen met ovenhandschoenen was het schoppen tegen een bal, lopen met schoenen over suiker waren voetstappen, breken van een prei was de zwakke rug van meneer beentjer, plamuur messen over elkaar heen was het open schuiven van een receptionist raampje, ventilator aanzetten was het maken van röntgenfoto, neplant was het openmaken van een vulkoek verpakking, hartslag was een theedoek, zagen, boren, hameren en bladblazer was het gipsen van het been
- Zelda liegt om bij Vos in de klas te komen

REFLECTIE



DIA 13 ERVARING

Deze vragen bieden de leerlingen de ruimte om hun mening, ervaring en beleving te delen met de groep.

Vragen:

Wat vond je leuk/eng/grappig/herkenbaar?

Wat vond je de leukste scene en waarom?

Wat heb je thuis verteld over de voorstelling?



DIA 14 VERBINDING

Met deze vragen leggen de leerling een verband tussen thema's uit de voorstelling en hun eigen belevingswereld.

Zelda heeft niet geleerd voor een hele belangrijke toets. Ze mag altijd bij Vos afkijken, maar dat kan deze keer echt niet. De tafels staan veel te ver uit elkaar. Als ze die toets niet goed maakt moet ze blijven zitten. Dan komen Vos en Zelda (vriendinnen voor het leven) volgend jaar niet bij elkaar in de klas of erger nog niet op dezelfde school. En Zelda en Vos kunnen helemaal niet zonder elkaar. Ze bedenkt en smoes om onder de toets uit te komen.

Vragen:

Wat zou jij doen als jij Zelda was? En als je Vos was?

Zou jij iets doen voor je vrienden wat je eigenlijk liever niet doet, omdat je vrienden bent?

DOE-OPDRACHT



DIA 15 DOE-OPDRACHT

Maak zelf een hoorspel!

Verzin een verhaaltje en zoek spullen bij elkaar om geluiden na te maken.

Stap 1

Maak groepjes van 3 tot 5 leerlingen.

Stap 2

Elk groepje verzint een klein verhaaltje over liegen of vriendschap.

Stap 3

Twee of drie spelers beelden het verhaaltje fysiek uit met handelingen en bewegingen.

De anderen maken de geluiden en doen de teksten.

Stap 4

Laat dit per groepje aan de klas zien.

Informatie voor de leerkracht:

Bij het maken van een hoorspel kan de leerkracht ook genres meegeven.

Maak er bijvoorbeeld een griezelige/horror scene van of maak er een actie scène van, een hele grappige scene, een romantische scene?



BEGINSCHERM EINDE PREZI