



## Overstekend Wild

Grensverleggende theaterworkshop  
Duits-, Frans- en Nederlandstalige studenten  
uit de Euregio Maas-Rijn

Handleiding voor leerkrachten

Auteurs:  
**Heidi De Feyter/  
Arnaud Deflem**

Redactie:  
Florian Niehaus

**Linguaccluster**  
Plus de langues, plus de chances!  
Meer talen, meer kansen!  
Mehr sprachen, mehr Chancen!

INTERREG IV-A EMR Linguaccluster, een project van het INTERREG IV-A programma voor Europese territoriale samenwerking, financiert door de Europese Unie uit het Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling (EFRO) „De Europese Commissie investeert in uw toekomst“



A Opzet van de workshop.....	3
B Toelichting van de keuze van het thema.....	3
Ontmoeten.....	3
4 seizoenen .....	3
C Verloop van het weekend.....	4
Tijdschema dag 1 en 2 (voorstel) .....	4
Dag 1 .....	4
1.1 Onthaal, opwarming en indeling in groepen (30 min) .....	4
De ontvangst .....	4
De gezamenlijke opwarming.....	4
De indeling in groepen .....	5
1.2 Oefeningen .....	5
1.2.1 Namencirkel (10min).....	5
1.2.2 Vooroordelenspel (10min) .....	6
1.2.3 Ruimte lopen (10min).....	6
1.2.4 Kopiëren (15min) .....	7
1.2.5 Veraf – dichtbij (10min).....	7
1.3 Theatrale omzetting “Dichtbij – Veraf” (30min).....	8
1.4 Toonmoment (40min) .....	9
1.5 Pauze (1,5u).....	9
1.6 Verdeling in subgroepen (15min) .....	9
1.7 Gerichte opdrachten (2u).....	9
1.7.1 Omwegen .....	9
1.7.2 Drie lucifertjes .....	10
1.7.3 Hartstuk.....	10
1.7.4 De speech.....	11
1.7.5 In slaap .....	12
1.7.6 Twee en een .....	12
1.7.7 Zwanger.....	12
1.7.8 Macht .....	13
1.8 Eigen invulling van gerichte opdracht.....	13
1.9 Reflectiemoment aan het einde van de dag .....	13
Dag 2 .....	13
2.1 Opwarming.....	13
2.1.1 Opwarming van dag 1 .....	13
2.2.2 Fruitsla .....	14
2.2.3 De wolf en de zeven geitjes (eventueel) .....	14
2.2 Integratie van 4 seizoenen.....	14
2.3 Pauze.....	15
2.4 Componeren van verworven materiaal.....	15
2.5 Toonmomenten.....	16
Wat heb je nodig tijdens het weekend? .....	16
D Hoe zit het met de taal? .....	16
Effecten op de deelnemers mbt de buurtalen.....	16
Tips voor de docenten mbt de taal.....	16
E Hulp bij onvoorziene theatertoestanden .....	17

## A Opzet van de workshop

Deze workshop werd ontwikkeld in opdracht van het Interreg IV-A buurtalenproject “Linguacluster” ([www.linguacluster.org](http://www.linguacluster.org)).

In twee dagen maken jongeren uit de verschillende taalgroepen die de Euregio Maas-Rijn rijk is kennis met het medium theater. Samen leren ze enkele basistechnieken aan en werken ze toe naar een toonmoment waarmee de workshop afgesloten wordt. De voertaal is wisselend Duits, Nederlands en Frans. Het is niet de bedoeling om de drie talen perfect te beheersen maar eerder om je verstaanbaar te maken binnen deze talen. De workshop werkt drempelverlagend en zoekt naar extratallige manieren om samen te werken naar een gemeenschappelijk doel.

De workshop is opgezet voor een dertigtal deelnemers. Aan het begin worden er drie groepjes van tien deelnemers gemaakt. Hierbij zorgen we ervoor dat in elk groepje de drie talen vertegenwoordigd zijn.

In de eerste dag besteden we aandacht aan de groepsdynamica en het aanleren van de speltechnieken. Ook creëren we al wat spelmateriaal voor het toonmoment.

Dag twee wordt het eerder aangeleerde en verzamelde materiaal verder uitgediept en gaan we specifiek naar het toonmoment toewerken. 's Avonds kunnen de ouders en vrienden naar het eindresultaat te komen kijken.

## B Toelichting van de keuze van het thema

### Ontmoeten

Ontmoeten is beleven, ervaren, gewaarworden, ondervinden, stoten op, zoeken en vinden, voelen, aanvoelen, kruisen, samenkomen, treffen, ondergaan, proeven, smaken, zien, aanvoelen, ontdekken, hebben, krijgen, lijden,... Ontmoeten is al deze dingen. Theater is dat ook!

Gedurende deze twee dagen staat ontmoeten in een theatrale context centraal. Jongeren komen samen om elkaar, over de grenzen heen, beter te leren kennen, samen dingen te beleven én van theater te proeven.

Ontmoeten loopt als een rode draad door de workshop en vormt tegelijk het vertrekpunt en het doel voor de toonmomenten waar we naar toe werken.

Ontmoeten biedt ontzettend veel mogelijkheden en variaties. Ontmoeten kan fijn zijn en kan evolueren van ver weg naar heel dichtbij maar het kan ook andere richtingen uitgaan en uitstoten of afwijzen als gevolg hebben. Ontmoeten is spannend! Het is steeds opnieuw aftasten, obstakels overwinnen, angsten aan de kant zetten, een eerste stap durven zetten.

Het kan verlegen en terughoudend zijn of moedig en spontaan, toevallig of geforceerd. Al deze ingrediënten zijn materiaal om tijdens de workshop in te zetten.

Het is de bedoeling al deze facetten te onderzoeken en om te zetten naar theatraal interessante scènes.

Omdat we in ons leven constant ontmoetingen “beleven” kan er gemakkelijk uit eigen ervaringen geput worden zodat inleving in het thema geen probleem is.

### 4 seizoenen

Het toonmoment zal een aaneenschakeling tonen van jongeren die “elkaar ontmoeten” in alle mogelijke variaties. Bijkomend zal er in deze “ontmoetingen” een bepaald verloop verwerkt worden en daarvoor leken de 4 seizoenen ons zeer geschikt. De seizoenen bieden een houvast om een evolutie aan te brengen in de verschillende scènes die ontstaan. Het ene seizoen gaat over in het andere, zoals ook ons leven van de ene fase overgaat in de andere.

Op theatraal vlak is dit belangrijk en handig omdat er op die manier ook dingen gaan gebeuren, veranderen en een verloop kennen. Net dit maakt het fijn om te spelen en om naar te kijken.

Bijvoorbeeld verliefd worden in de lente, gelukkig samen zijn in de zomer, ruzie in de herfst en uit elkaar gaan in de winter waardoor er in de lente opnieuw gezocht kan worden naar een nieuwe liefde.

Aangezien de seizoenen voor iedereen een gekend fenomeen zijn, is het een gemakkelijk item om te verbeelden en er bij te gaan associëren. Winter kan bv letterlijk voor koude staan maar kan bv ook voor verlies of eenzaamheid staan.

Ook om een mooi en helder theatraal beeld neer te zetten lenen de 4 seizoenen zich perfect. De jongeren kunnen bv extra kleding aantrekken om de winter te suggereren en minder kleding aan hebben bij de

lente. Voor het publiek maak je dan meteen duidelijk wanneer het zich afspeelt en de jongeren hebben meteen ook een “kostuum” uit hun egen klerenkast om in te spelen.

## C Verloop van de workshop

### Tijdschema dag 1 en 2 (voorstel)

#### Dag 1

10.00u	Onthaal, opwarming en indeling in de groepen
10.30u	Namencirkel
10.40u	Vooroordelen spel
10.50u	Ruimte lopen
11.00u	Kopiëren
11.10u	Veraf - Dichtbij
11.20u	Theatrale omzetting veraf - dichtbij
11.50u	Toonmoment
12.30u	Middagpauze
14.00u	Verdeling in subgroepen
14.15u	Gerichte opdrachten: eigen invulling in kleine groepen

#### Dag 2

10.00u	Opwarming
10.30u	Integratie van de 4 seizoenen
12.30u	Pauze
14.00u	Componeren van verworven materiaal
17.00u	Generale repetetie
18.00u	Toonmoment

### Dag 1

#### 1.1 Onthaal, opwarming en indeling in groepen (30 min)

##### De ontvangst

We ontvangen de deelnemers centraal, doen een algemene inleiding waarin de opzet van deze workshop uitgelegd wordt in verschillende talen.

##### De gezamenlijke opwarming

Vervolgens is er een opwarming met de hele groep.

Alle deelnemers en docenten gaan in een grote cirkel staan. Eén van de docenten neemt de leiding op zich om deze oefening op te starten. Hij zet in door ritmisch de armen eerst 2 keer voor het lichaam en vervolgens 2 keer achter het lichaam te brengen. Je kan je hierbij het best voorstellen dat er een djembé voor en achter je staat waar je telkens 2 keer op slaat: 2 keer voor je en 2 keer achter je. Dit ritmische, naar voor en achter bewegen van de armen, wordt door de hele groep overgenomen zodat er een mooie kadans ontstaat.

De leider laat de groep verder doorbewegen in het ritme maar gaat zelf zijn bewegingen tegengesteld maken aan die van de groep: dus wanneer de groep naar voor gaat met de armen, gaat de leider naar achter.

In een volgende stap voegt de leider aan de ritmische bewegingen woorden toe. Hij is de groep hier telkens een sequens voor waardoor de groep in de volgende sequens kan herhalen wat werd ingezet.

Bijvoorbeeld: de leider voegt de woorden toe “ja, ja” terwijl hij naar voor komt met de armen en de groep naar achter gaat met de armen. Wanneer de groep vervolgens naar voor komt herhaalt de groep zowel de armbeweging als de woorden “ja, ja” Er kan verder gegaan worden met bv nee, nee, ojee, ojee, holadijé, ... Voel je hier onbeperkt. Hoofdzaak is dat het bij het ritme past!

Eens dit goed loopt kan de leider hier enorm mee gaan spelen door:

- gekke woorden/zinnen te gaan gebruiken: kaassoufflé, diarree, koekepé, ga je mee
- woorden in verschillende talen te gebruiken: "ich liebe dich", "je t' aime, je t'aime", "ça va, ça va", "helaba", "fini, fini"....
- de woorden met een bepaalde emotie te brengen: verdrietig, bang, boos, blij, verliefd, verlegen, ....
- de woorden volgens bepaalde typetjes te brengen: heel sierlijk, sloom, beverig, kinderachtig, zweverig, ziekelijk,....

De ritmische armbewegingen kunnen hierbij weggelaten worden en overgenomen worden door andere bewegingen bv als je "tasje thee" zou hebben, dan kan je ipv de armbewegingen doen alsof je het kopje en het schoteltje in je handen hebt. Nog verder kan je ook de kring beetje bij beetje los laten bv met zen allen steeds dichterbij het midden toe stappen alsof er iets interessants te zien is. Bv "wat is dat?" en dat kan dan bv 3 keer herhaald worden op verschillende manieren bv eerst angstig, vervolgens nieuwsgierig en dan heel blij. Of in de verschillende talen,....

Andere voorbeelden: Bij "je t' aime, je t'aime" kan je bv op je knieën vallen, bij "bonjour, bonjour" kan je wuiven enzo.



Als dit vlot loopt kan er ook nog overgegaan worden naar het aanduiden van andere leiders. De leider geeft dan de leiding door en na een tijdje wordt die weer doorgegeven. Iedereen kan hierin zijn eigen taal input geven die door de groep wordt herhaald. Op die manier is er reeds een eerste stap gezet in het overwinnen van de angst om een andere taal te spreken.

Verdere doelen zijn: de groep samen in actie laten komen en van een rustige en "normale" beginoefening, langzaam de overgang maken naar een grote gekte waarin de groep met een geleidelijke opbouw en in een veilige sfeer kan los komen.

### De indeling in groepen

Hierna worden de deelnemers in drie groepen verdeeld en gaan ze elk met hun begeleider naar de repetitieruimte. De groepen zijn elk een mix van deelnemers uit de verschillende taalgroepen.

## 1.2 Oefeningen

De volgende oefeningen dienen ter losmaking. De deelnemers moeten bij de oefeningen de basistechnieken en -begrippen van het theaterspelen en de mogelijkheden van hun eigen lichaam en taak leren kennen. Ze moeten in de woordelijke betekenis van het woord tot zelfbewustzijn komen. Ter ondersteuning zijn er in de handouts van de leerlingen basisbegrippen, tips en tricks te vinden.

Gaat u er als begeleider van uit dat veel, van datgene wat u als volwassene of opvoeder vanzelfsprekend lijkt, voor de jongeren volkomen nieuw kan zijn. Het is daarom van belang om vooral hen de angst te ontnemen en hen ertoe aan te moedigen, dingen uit te proberen. Het is een spel!

Ook de taal komt vooral spelenderwijze ter sprake. Dat biedt de mogelijkheid om de verschillende talen ongedwongen te gebruiken. Veel wordt immers geïmiteerd, vaak komt het zelfs niet op de betekenis van de woorden aan, en meestal wordt die ook zonder meer duidelijk uit de mimische context- dit is een optimale basis voor het gebruik van vreemde en buurtalen.

### 1.2.1 Namencirkel (10min)

Doel:

- Elkaar leren kennen
- het ijs breken
- Groepsdynamica

*Omschrijving:*

Alle spelers staan in een kring. Degene die naast de begeleider staat zegt zijn naam en maakt daar een beweging bij. Bijvoorbeeld: Frank (en zwaait met de armen). Nummer twee herhaalt deze naam en beweging en voegt er zijn eigen naam en beweging aan toe, dus: Frank (zwaait met armen), Elisa (springt in de lucht). Nummer drie herhaalt dit patroon, dus: Frank, Elisa, Joost. De begeleider is als laatste omdat dit de moeilijkste plek in de kring is. Hierdoor stel je je als begeleider kwetsbaar op en laat je zien dat ook jij risico's durft nemen. Iets wat we ook van de spelers verwachten. Herhaal nog een keer zodat de namen echt gekend zijn en ook de eersten zich moeten blijven focussen!

Je kan ook, indien het spel vlot gaat, een adjectief toevoegen aan je naam, doe dit in je moedertaal. Hierbij is het leuk om te alliteren. Bijvoorbeeld: Felle Frank, Eerlijke Elisa, Jeukende Joost.

### 1.2.2 Vooroordelenspel (10min)

*Doel:*

- Elkaar leren kennen
- Impulsief reageren
- groepsdynamica
- introductie thema en naar voor brengen van eigenheid

*Omschrijving:*

Iedereen loopt door de ruimte. De begeleider roept een stelling waarop iedereen impulsief reageert. De begeleider heeft een lijstje stellingen die beginnen met

“Raak iemand aan waarvan jij denkt dat...” De personen die aangeraakt worden zeggen of het klopt of niet. Je kan de spelers zelf ook de zin laten afmaken.

Voorbeeld stellingen waaruit je kan kiezen:

- |  |   |
|--|---|
| • Die geen broers of zussen heeft              | • Die thuis de jongste is               |
| • Die World Of Warcraft speelt                 | • Die modebewust is                     |
| • Die avontuurlijk is                          | • Wiens ouders alle twee werken         |
| • Die minstens zes uur wiskunde per week heeft | • Die nog nooit in een sauna is geweest |
| • Die graag thrillers en spannende films kijkt | • Die geen koffie lust                  |
| • Die het snel koud heeft                      | • Die goed kan dansen                   |
| • Die het niet snel koud heeft                 | • Die rookt                             |
| • Die liever op zichzelf is                    | • Die een jaar gedubbeld heeft          |
| • Die heel vlot praat                          | • Niet kan zwemmen                      |
| • Die snel afgeleid is                         | • Die al eerder theater heeft gespeeld  |
| • Die van voetbal houdt                        | • Alles durft                           |
| • Die geen facebookaccount heeft               | • Veel reist                            |
|  | • Die vegetariër is                     |

### 1.2.3 Ruimte lopen (10min)

*Doel:*

- concentratie
- samenwerken
- in het moment zijn
- focus
- groepsdynamica

*Omschrijving:*

Alle spelers staan verspreid op de vloer en gaan vervolgens kris kras door de ruimte lopen. Vermijd het lopen in cirkels.

Belangrijk is dat ze stevig doorstappen en dat hun lichaam op spanning is, dus geen bejaardenclub! Ze vullen zo veel mogelijk de lege plekken in de ruimte zodat de ruimte gelijkmatig gevuld is. De spelers proberen niet te botsen en voortdurend in beweging te blijven. Concentratie is de boodschap!

Wanneer er een klap in de handen gegeven wordt, staat iedereen stil en sluit onmiddellijk de ogen. Er wordt nu een speler aangeduid die gevraagd wordt te vertellen wie er voor, achter en naast hem staat. De eerste keer lukt dit vaak niet zo vlot maar vervolgens gaat iedereen zich vaak veel meer focussen. Herhaal dit een aantal keren. Je kan ook vragen hoe de spelers voor, achter en naast de aangeduide speler gekleed zijn of waar de aangeduide speler zich in de ruimte bevindt, wat er zich links, rechts, voor en achter hem bevindt.

Wanneer dit goed loopt, gaan de spelers weer door de ruimte stappen en vervolgens gezamenlijk het tempo van stappen verlagen om uiteindelijk tot stilstand te komen. Belangrijk hierbij is dat het een groepsgebeuren is en dat er dus geen leider is: ogen en oren open én aanvoelen. Dit afbouwen kan, zeker in het begin, best langzaam gebeuren. De hele groep moet mee zijn. Het tot stilstaan komen in de allerlaatste fase moet als het ware een choreografie zijn. Hier mag echt tijd voor genomen worden.

Wanneer de spelers stilstaan mogen ze opnieuw in beweging komen maar wederom als groep. Er wordt een langzame gezamenlijke opbouw gemaakt naar een neutraal tempo van stappen en aansluitend wordt er verder opgebouwd tot lopen/rennen. Belangrijk blijft dat de spelers ook bij het rennen niet botsen, dat er geen leider is en dat ze de ruimte nog steeds gelijkmatig vullen. Vanuit dit lopen kan er opnieuw opgebouwd worden en tot stilstand worden gekomen.

### 1.2.4 Kopiëren (15min)

*Doel:*

- concentratie
- focus
- initiatief durven nemen
- leiding durven nemen
- bewust worden van eigen handelen

*Omschrijving:*

Je kan deze opdracht laten ontstaan uit de vorige opdracht. De opstelling is dezelfde: Alle spelers staan verspreid op de vloer en gaan vervolgens kris kras door de ruimte lopen. Vermijd het lopen in cirkels. Belangrijk is dat ze stevig doorstappen en dat hun lichaam op spanning is. Vermijd lege plekken, botsen en stilstaan!

Wanneer dit goed loopt, gaat er telkens één willekeurige speler, dus zonder vooraf een volgorde aan te geven, een beweging inzetten die vervolgens zo snel en exact mogelijk door de hele groep moet overgenomen worden. (bv kikkersprong, huppelen, krabben,...) Wanneer de beweging door de hele groep is opgepikt neemt vervolgens een andere speler initiatief en zet een nieuwe beweging in die de groep weer zo snel mogelijk dient over te nemen. Alle spelers moeten aan de beurt zijn geweest vooraleer er iemand een tweede keer initiatief mag nemen.

Belangrijk is dat iedere kleine beweging die afwijkt van het “neutrale stappen” kan en mag gezien worden als een nieuw ingezette beweging (bv krabben aan de neus, aan kleding prullen, haren uit het gezicht doen,...). Het is belangrijk dat de spelers zich ook van deze kleine handelingen bewust worden want eenmaal op het podium wordt ook alles “zichtbaar” en krijgt alles betekenis.

Wanneer er een drietal bewegingen zijn overgenomen wordt er een extra item toegevoegd. De volgende beweging die wordt ingezet moet tevens vergezeld zijn van een geluid. Dus de speler die een nieuwe beweging inzet voegt er ook een geluid aan toe dat opnieuw door de hele groep zo vlug en zo exact mogelijk wordt overgenomen. (bv kikkersprong en “kwaak kwaak” als geluid maar het kan ook abstracter of het geluid kan ook tegengesteld zijn aan de beweging bv je neusoptrekken en “mmmmmm” als geluid). Een bijkomende opdracht is dat zowel de beweging als het geluid dat telkens door één speler wordt ingezet nu gelinkt moet worden aan een seizoen. (bv warm wrijven en “brrr” uitkramen, zweet afvegen en zuchten, sneeuwbal gooien en krachtkreet,...)

### 1.2.5 Veraf – dichtbij (10min)

*Doel:*

- Lichamelijk contact durven maken
- Focus
- Concentratie



Omschrijving:

Alle spelers staan op de vloer en nemen een andere speler uit de groep in hun gedachten, persoon A. Vervolgens nemen ze nog een andere speler in hun gedachte, persoon B. Dan wordt pas de opdracht gegeven: "Je wilt zo dicht mogelijk bij jouw persoon A staan en zo ver mogelijk weg van jouw persoon B."

Dit kan een aantal keren herhaald worden. Belangrijk is dan steeds nieuwe A en B te kiezen en ook niet steeds A de persoon te laten zijn waarbij ze dichtbij willen zijn. Er moet een dubbele focus gehouden worden namelijk én ver weg van de ene én dichtbij de andere. Aanraken, vasthouden, trekken en sleuren: het hoort erbij.

### 1.3 Theatrale omzetting "Dichtbij – Veraf" (30min)

Doel:

- Focus
- Tijd durven nemen
- Iets durven laten ontstaan
- Actie en reactie
- In het moment zijn
- Concentratie
- Incasseren

Omschrijving:

De spelers staan verspreid op de vloer en nemen een persoon A in gedachte. Deze persoon A is een persoon waar ze graag willen bij zijn. Ze gaan nu niet in alle hectiek naar hun persoon A toelopen maar gaan van op de plek waar ze staan, in alle rust, zelfs timiditeit hun persoon A observeren en van op die plek onderzoeken ze of de interesse wederzijds is.

Het is makkelijk een soort verliefdheid in te beelden en dan vervolgens te gaan onderzoeken of die andere ook verliefd is op jou. Misschien kom je er achter dat er wel iemand anders verliefd is op jou of dat er niemand verliefd is op jou terwijl alle anderen wel een match hebben gevonden.

Hiervoor wordt het belangrijk wat de spelers met de blikken van de ander doen. Als er een speler terugkijkt, durft de andere dan te blijven kijken? Lukt het? En kijkt die andere naar jou omdat hij ook graag bij je is of omdat hij zich bekeken voelt door jou? Wie heeft die andere persoon dan wel in zijn gedachte als jij het niet bent en wat vind je daar van? Iedere speler bepaalt voor zich hoe hij reageert (bv wegstijgen, glimlachen, knipogen, je naar de persoon toedraaien of net zich afkeren,...) op deze actie geeft de andere speler dan weer een reactie.

Na het spel van kijken, kunnen er ook stappen naar elkaar worden gezet. Maar iedere keer is het weer afwachten hoe die andere gaat reageren. Het is een constant spel van vraag en antwoord. Je zet iets in en stelt daarmee een vraag, vervolgens is het wachten wat de andere daarmee gaat doen, wat die gaat antwoorden, vervolgens moet dat eerst bij je binnenkomen en dan pas kan je opnieuw een vraag terug stellen.

Bedoeling is dat er na dit aftasten van je eerste keuze ook nieuwe situaties mogen ontstaan: bv aandacht trekken als je die niet krijgt, meer afstand nemen omdat er niemand aandacht voor je heeft, voelen dat er iemand anders veel interesse voor je toont en daar al dan niet op in gaan. Na verloop van tijd kan dus je persoon A, iemand anders worden...

Nadat je dit met de hele groep hebt gedaan, wordt de groep in twee verdeeld. De ene helft komt op de vloer, de andere helft gaat kijken. De opdracht wordt opnieuw gedaan maar met opnieuw een andere persoon in gedachte.

Het is de bedoeling dat deze improvisatie tijdens het toonmoment gereproduceerd wordt. De mensen aan de kant kunnen nu zien wat het oplevert. Ook zij krijgen een opdracht:

- Wanneer wordt het spannend en waarom is net dat moment zo spannend?
- Welk moment had langer mogen duren en welk moment korter?

De spelers krijgen de opdracht om naast het zoeken van toenadering ook aandacht te hebben voor wat er rondom hen op de vloer gebeurt om op die manier aan te voelen wanneer zij de focus naar zich kunnen en mogen trekken. Het is de bedoeling dat ze voeling krijgen met elkaar en de ruimte. Wanneer je je scène



een keer gespeeld hebt voor de andere helft van de groep ga je weer aan de slag met hun aanwijzingen om de scène nog wat bij te schaven en ook om ze goed te kunnen onthouden.

### 1.4 (Tussen-)Toonmoment (40min)

De drie grote groepen komen nu samen en gaan naar een reproductie kijken van de 6 kleine groepjes. In de reproductie spelen de 6 kleine groepjes de non-verbale scène die ze gemaakt hebben in de Veraf-Dichtbij opdracht.

### 1.5 Pauze (1,5u)

### 1.6 Verdeling in subgroepen (15min)

Elke groep van 10 personen wordt nu opgedeeld in kleine subgroepjes van 2 á 3 personen. Je kan dat doen aan de hand van hun opdrachtkeuze of vanuit de persoonlijke klik tussen de spelers. De spelers krijgen nu per groepje een opdracht. De opdrachten verschillen duidelijk mbt geaardheid, lengte en moeilijkheid. Wij stellen voor dat ze die opdracht zelf kunnen kiezen uit de reeks die we hieronder voorleggen. Maar het staat de begeleider vrij om zelf te bepalen wie welke opdracht doet. Sommige opdrachten kunnen ook korter zijn dan andere opdrachten, je zou een groepje in dat geval een extra opdracht kunnen laten kiezen.

### 1.7 Gerichte opdrachten en coaching (2u)

De gerichte opdrachten maken de eigenlijke kern van de theaterworkshop uit. De leerlingen gaan hier aan de slag met de technieken die zij in de loop van de voormiddag hebben aangeleerd gekregen (zie leerlingen handout). Zij werken hier zo zelsfandig mogelijk aan. De leerkrachten/docenten nemen hier voornamelijk de rol van coach op en enkel indien noodzakelijk die van regisseur. Afspraken mbt het onderwerp van de scène (vorm, inhoud, tekst, taal,..) bepalen de leerlingen zelf.

De scènes die in deze fase ontstaan zijn het ruwe materiaal dat later zal ingepast worden in het toonmoment. De leerlingen moeten zich daar bij aanvang reeds van bewust zijn.

Deze individuele opdrachten worden op aparte fiches aan de leerlingen aangeboden waaruit zij een keuze kunnen maken. De volgorde van de verschillende scènes tijdens het toonmoment, wordt pas tijdens dag 2 bepaald.

[Umstellung!] Als begeleider bestaat je taak er nu in de spelers te enthousiasmeren en een coach te zijn bij de verschillende scènes. Je kan de rol van regisseur aannemen door vanaf de kantlijn te benoemen wat je ziet. Jij ziet van de kant altijd beter wat de focus krijgt dan de spelers zelf. Het is heel nuttig voor de spelers om te weten waar jij naar kijkt, of je de scène begrijpt, waar hij te snel of te traag gaat, wat de leukste momenten zijn.

- Het kan ook helpen door af en toe een stukje mee te spelen, let wel op dat je niet heel de scène gaat voorspelen en dat je spelers je gaan nadoen.
- Probeer vooral samen te zoeken naar de juiste interpretatie.
- Ga ook eens heel gericht feedback geven. Je vraagt hun bijvoorbeeld om heel de scène lang naar het publiek te kijken wanneer ze spelen. Daarna geef je heel consequent aan wanneer de spelers niet naar het publiek kijken. Dat lijkt een simpele opdracht maar het vergt heel wat concentratie van beide partijen!

#### 1.7.1 Omwegen

- » Emotie: verliefdheid, verlegenheid
- » theatertechniek: samenspel, actie reactie, lichaamsspanning, subtekst
- » taal: Enkele Nederlandse zinnen op improvisatie, lage moeilijkheidsgraad.
- » spelers: twee, één jongen, één meisje

Je bent verliefd op elkaar maar je weet het niet van de ander. Je wilt het heel graag zeggen en de ander stuurt er heel erg op aan dat je het ook zegt. Als het moment daar is dat je 'ik hou van je' moet zeggen, zeg je 'Het regent veel te vaak, vind je niet' (DE „Es regnet aber ein bisschen oft, findest du nicht?“). Je probeert de boodschap toch over te brengen in je beschrijving van het weer. Wanneer je voelt dat de ander gretig genoeg ingaat op je weersbeschrijving hou je op met praten en verdwaal je in elkaars blik. Langzaam

wordt je zoals een magneetje naar elkaar toe gezogen, niemand zegt nog een woord. De scène eindigt in een kus.

### 1.7.2 Drie lucifertjes

- » Emotie: verliefdheid, schaamte, verdriet, woede
- » theatertechniek: samenspel, schakelen tussen emoties, mise-en-scène, incasseren
- » taal: Franse bestaande tekst lage moeilijkheidsgraad, Duitse zinnetjes op improvisatie (lage moeilijkheidsgraad)
- » spelers: twee, één jongen, één meisje

A heeft B bedrogen op een fuif twee dagen geleden. Hij/zij heeft er gekust en de beste vriend van B heeft dit gezien en is dat ook komen zeggen aan A. A besluit om dan ook een einde aan de relatie te maken. B weet van niets en heeft net een speciaal gedichtje voor A geschreven (« *Paris at night* » van Jacques Prévert). Wanneer B dit gedicht voordraagt begint A te huilen.

NL *Drie lucifertjes een voor een aangestoken in de nacht  
Het eerste om heel je gezicht te kunnen zien  
Het tweede om je ogen te zien  
Het derde om je mond te zien  
En dan heel het donker om dat alles vast te houden  
Als ik je in mijn armen neem.*

FR *Trois allumettes une à une allumées dans la nuit  
La première pour voir ton visage tout entier  
La seconde pour voir tes yeux  
La dernière pour voir ta bouche  
Et l'obscurité tout entière pour me rappeler tout cela  
En te serrant dans mes bras.*

DE *Drei Streichhölzer eins nach dem anderen angezündet in der Nacht  
Das erste um dein Gesicht ganz genau zu sehen  
Das zweite um deine Augen zu sehen  
Das letzte um deinen Mund zu sehen  
Und dann die vollkommene Dunkelheit, um alles zu behalten  
Wenn du in meinen Armen bist.*

### 1.7.3 Hartstuk

- » Emotie: blijdschap, vriendschap OF vijandigheid en cinisme
- » theatertechniek: samenspel, spelen met subtekst, overdrijven en geloofwaardig blijven
- » taal: bestaande theatertekst (eentalig), gemiddelde (A) of hoge (B) moeilijkheidsgraad
- » spelers: twee



In de volgende scène geeft A zich volledig over aan B. Ze hebben al enkele maanden ruzie terwijl ze normaal gezien altijd samen waren. A geeft toe dat hij/zij in de fout is gegaan en wil het nu goed maken met B. B maakt het A het A niet makkelijk. Je speelt de scène met de volgende tekst:

NL Hartstuk (Heiner Müller)

*A Mag ik mijn hart aan uw voeten leggen?  
B Als u mijn vloer maar niet vies maakt.  
A Mijn hart is rein.  
B Dat moeten we nog zien.  
A Ik krijg het er niet uit.  
B Zal ik u helpen?*

*A Als ik u niet ontrief.*

*B Het is mij een waar genoegen...ik krijg het er ook niet uit.*

*(A brult)*

*B Ik zal het eruit opereren. Waar heb ik anders een zakmes voor. Dat zullen wel even fiks.*

*Doorwerken en niet wanhopen. Ziezo, we hebben het gefikst. Maar dat is een baksteen. Uw hart is een baksteen.*

*A Maar het klopt alleen voor u.*

**FR** *Pièce de coeur* (Heiner Müller, trad. Jean Jourdeuil et Heinz Schwarzingen)

*A Puis-je déposer mon coeur à vos pieds.*

*B Si vous ne salissez pas le plancher.*

*A Mon coeur est propre.*

*B C'est ce que nous verrons.*

*A Je n'arrive pas à le sortir.*

*B Voulez-vous que je vous aide.*

*A Si ça ne vous ennuie pas.*

*B C'est un plaisir pour moi*

*Moi non plus je n'arrive pas à le sortir.*

*(A Pleurniche.)*

*B Je m'en vais procéder à l'extraction. Sinon pourquoi aurais-je un canif. Il n'y en a pas pour longtemps. Travailler et ne pas désespérer. Bon, eh bien le voilà. Mais c'est une brique. Votre coeur, c'est une brique.*

*A Oui, mais il ne bat que pour vous.*

**DE** *Herzstück* (Heiner Müller)

*A Darf ich Ihnen mein Herz zu Füßen legen?*

*B Wenn Sie mir meinen Fußboden nicht schmutzig machen.*

*A Mein Herz ist rein.*

*B Das werden wir ja sehen.*

*A Ich kriege es nicht heraus.*

*B Wollen Sie, dass ich Ihnen helfe.*

*A Wenn es Ihnen nichts ausmacht.*

*B Es ist mir ein Vergnügen. Ich kriege es auch nicht heraus.*

*(A heult)*

*B Ich werde es Ihnen herausoperieren. Wozu habe ich ein Taschenmesser. Das werden wir gleich haben. Arbeiten und nicht verzweifeln. So, das hätten wir. Aber das ist ja ein Ziegelstein. Ihr Herz ist ein Ziegelstein.*

*B Aber es schlägt nur für Sie.*

### 1.7.4 De speech

- » Emotie: sadisme, onzekerheid, zekerheid
- » theatertechniek: samenspel, opbouwen naar climax, incasseren, lichaamsspanning
- » taal: Nederlands maar moet gezegd worden door niet-Nederlandstalige, gemiddelde moeilijkheidsgraad
- » spelers: drie meisjes of drie jongens

A moet een speech oefenen voor het publiek waarbij hij uitlegt dat de massa slimmer is dan het individu. Hij geeft de speech echter niet in zijn eigen taal. B en C beheersen de taal waarin A spreekt beter en corrigeren zijn uitspraak voortdurend. A probeert elke correctie toe te passen door telkens de hele zin waarin de fout zat opnieuw te proberen tot die goed zit. A wordt wel steeds onzekerder, terwijl B en C er steeds meer plezier in krijgen. De scène eindigt dat A huilend als een hoopje ellende in elkaar stort terwijl B en C lachend de speech afmaken.



DE Die Masse hat einen schlechten Ruf, aber manchmal ist sie selbst intelligenter als die Experten. Nehmen wir zum Beispiel einen Pokal voll mit Murmeln. Und lassen wir dann einhundert Menschen, unabhängig voneinander, schätzen, wie viele Murmeln sich in dem Pokal befinden. Sie werden sehen: Der Durchschnitt der einhundert Schätzwerte wird ungefähr korrekt sein. Ein typisches Beispiel für die so genannte 'wisdom of the crowds', die kollektive Intelligenz. Die Masse ist intelligenter als das Individuum. Aber. Aber. Aber. Die ideale Masse ist eine Masse, die nicht weiß, dass sie eine Masse ist. Das ist das Paradox. Die besten Gruppenentscheidungen sind demnach das Ergebnis von sehr vielen unabhängigen Individualentscheidungen.

of FR La masse a mauvaise réputation, mais quelquefois elle est plus intelligente que les experts. Prenons par exemple une coupe remplie de billes. Et demandons alors à cent personnes, indépendamment les unes des autres, d'estimer le nombre de billes qui sont contenues dans cette coupe. Vous verrez: la moyenne de ces 100 estimations sera à peu près correcte. C'est un exemple typique de ce qu'on appelle «wisdom of crowds», l'intelligence collective. La masse est plus intelligente que l'individu. Mais, mais, mais. La masse idéale est une masse qui n'a pas conscience d'être une masse. Voilà le paradoxe. Les meilleures décisions de groupes sont par conséquent le résultat de très nombreuses décisions individuelles indépendantes les unes des autres.

of NL De massa heeft een slechte reputatie, maar soms is ze slimmer dan om het even welke expert. Neem bijvoorbeeld een bokaal vol met knikkers. En laat vervolgens honderd mensen, los van elkaar, schatten hoeveel knikkers er in die bokaal zitten. U zult merken: het gemiddelde van die honderd schattingen zal ongeveer correct zijn. Een typisch voorbeeld van die zogenaamde wisdom of the crowds, die collectieve intelligentie. De massa is slimmer dan het individu. Maar. Maar. Maar. De ideale massa is een massa die niet weet dat ze een massa is. Dat is de paradox. De beste groepsbeslissingen zijn het resultaat van heel veel onafhankelijke individuele beslissingen.

### 1.7.5 In slaap

- » Emotie: walging of tederheid
- » theatertechniek: lichaams(bewustzijn), spanning, focus nemen/focus geven
- » taal: geen taal.
- » spelers: twee, één jongen, één meisje

A is bovenop B in slaap gevallen. B probeert hier onderuit te geraken zonder A wakker te maken. Wanneer B bijna slaagt in zijn opzet kan A in zijn slaap een beweging maken zodat B het extra moeilijk krijgt. Het is heel belangrijk dat A ook echt wakker wordt wanneer hij ongemakkelijk ligt of ruw behandeld wordt, A moet daarin heel eerlijk zijn voor zichzelf.



### 1.7.6 Twee en een

- » Emotie: blijdschap, verlangen, rusteloosheid/ongeduld
- » theatertechniek: samenspel, incasseren, focus nemen/focus geven
- » taal: Enkele zinnen op improvisatie, lage moeilijkheidsgraad
- » spelers: drie meisjes (optimale Besetzung)

A en B zijn heel gezellig met elkaar aan het praten en tonen elkaar gekke smsjes. Ze hebben veel plezier dat enkel voor hen is bedoeld. C wilt graag bij dat clubje horen. Hij probeert op drie verschillende manieren hun aandacht te trekken waarbij er eentje fysiek, eentje via de gsm en eentje verbaal is. De volgorde is willekeurig. Twee keer lukt het niet om de aandacht te krijgen, de derde keer laten A en B duidelijk merken dat C (niet) bij het groepje hoort.

### 1.7.7 Zwanger

- » Emotie: angst, onmacht, paniek, ontgoocheling, verliefdheid
- » theatertechniek: samenspel, stil spel, lichaamsspanning, subtekst
- » taal: zinnen op improvisatie, hoge moeilijkheidsgraad.

- » spelers: twee, één jongen, één meisje

A is onverwacht zwanger geworden van B. Ze gaat dit nu vertellen aan de nietsvermoedende B maar ze is heel bang voor zijn reactie en ze weet zelf nog niet of ze het kindje wil houden of niet. B voelt de angst van A en gaat zich heel zorgzaam opstellen, hij wil haar troosten en zegt alles wat ze wilt horen, tot ze hem vertelt dat ze zwanger is. Dan klapt hij dicht en neemt hij afstand. Hij vraagt of ze “het kunnen wegnemen” (DE „Können wir es nicht wegmachen?“). De scène eindigt dat A B in het gezicht slaat en wegloopt.

### 1.7.8 Macht

- » Emotie: verliefdheid, verlegenheid
- » theatertechniek: samenspel, incasseren, opbouwen naar climax
- » taal: enkele zinnen op improvisatie, hoge moeilijkheidsgraad.
- » spelers: drie, twee jongens, één meisje

A heeft de voorbije week zowel met B als met C een keertje gekust. A heeft er niet beter op gevonden dan een soort Blind Date format te organiseren. B en C zitten achter de rug van A en moeten met een vervormde stem antwoorden op de vragen van A. A geniet ongelooflijk van deze machtspositie dat er twee kandidaten zijn. B en C zijn in het begin heel zenuwachtig en geloven in hun kansen maar naarmate de vragen confronterender worden generen ze zich meer en meer. De scène eindigt dat B en C weglopen en A alleen achterblijft.

## 1.8 Eigen invulling van gerichte opdracht

Deze opdrachten kunnen als aanvulling toegepast worden op de voorgaande scènes:

- Integreer een kinderlied in de scène. Je zingt het lied zo goed mogelijk en niet als een kind.
- Pavlov: Je spreekt met jezelf iets af voor de scène begint. Je verzint een passende fysieke actie bij je personage, bijvoorbeeld lachen. Daarna bepaal je dat wanneer je tegenspeler een actie doet (kuchen, iemand aanraken, zitten, jou aankijken, richting publiek kijken, stappen,...) dat je gaat lachen. Dus telkens dat speler B kucht gaat speler A lachen. Andersom zou het kunnen zijn dat speler B diep zucht telkens dat speler A wegstapt.
- A houdt zijn ogen zo lang mogelijk open zonder te knippen. B knippert heel traag met zijn ogen.
- Je speelt de scène maar je kijkt enkel richting publiek.
- Tijdens de scène wordt het (denkbeeldige) dak steeds lager en lager zodat je uiteindelijk plat op de grond moet liggen.

## 1.9 Reflectiemoment aan het einde van de dag

Hierin nemen we even de tijd om in je groepje te reflecteren over de aangeleerde competenties die dag. We hebben geleerd wat we kunnen uitdrukken met ons lichaam. Wist je trouwens dat volgens wetenschappers het non-verbale 2/3de van de boodschap bepaalt en het verbale maar één derde? Heb je dat vandaag ook opgemerkt?

Ook hebben we ervaren dat de plaats waarop we op een podium staan belangrijk is. Tenopzichte van het publiek, wat is het effect als je vooraan staat met je gezicht naar het publiek of juist achteraan met je rug naar het publiek? Maar ook ten opzichte van elkaar. Ga je dichtbij iemand staan of juist zo ver mogelijk verwijderd? Wat doet dat met je als speler? Wat heb je gezien als publiek?

Gebruik je de ruimte en je lichaam ook in de scènes die je aan het einde van de dag hebt gekregen? Hoe doe je dat en waar moeten wij morgen verder aan werken?

## Dag 2

### 2.1 Opwarming (30min)

#### 2.1.1 Opwarming van dag 1

We herhalen de opwarming van dag 1 (zie 1.1.). Voordeel is dat iedereen deze al kent en dat er dus sneller kan overgegaan worden van de ene stap naar de andere én dat iedereen nog losser kan/durft komen.

### 2.2.2 Fruitsla

*Doel:*

- Positieve energie
- Losmaken, in beweging komen
- Alertheid prikkelen
- De zelfcensuur uitschakelen
- angst om andere taal te spreken overwinnen

*Omschrijving:*

Iedereen gaat op stoelen in een kring zitten. De begeleider staat in het midden en heeft geen stoel. Alle spelers en de begeleider krijgen een vrucht toegewezen. Ze zijn een Appel, Peer, Kiwi of Kers. Dit zeggen ze een paar keer om de beurt luidop, ieder in zijn eigen taal. Het is niet de bedoeling dat je al weet wie welke vrucht is voor het spel begint. Het is het leukste wanneer de vruchten ongeveer in gelijke aantallen zijn. Wanneer de persoon in het midden van de kring twee vruchten noemt, in zijn eigen taal, moeten de spelers in kwestie van stoel wisselen. De persoon in het midden probeert ook een stoel te bemachtigen. Het is belangrijk dat er impulsief geroepen wordt. Wanneer je een speler in het midden van de kring betrapt op nadenken moet hij twee andere vruchten zeggen. Wanneer je in het midden staat kan je ook steeds FRUITSLA! roepen, dan moet iedereen van plaats verwisselen. Er mogen ook meerdere vruchten geroepen worden.

Een vervolg op deze oefening is dat de vruchten niet meer geroepen worden in de eigen taal maar in een andere taal!

### 2.2.3 De wolf en de zeven geitjes (eventueel)

*Doel:*

- Positieve energie
- Losmaken, in beweging komen
- Alertheid prikkelen
- De zelfcensuur uitschakelen

*Omschrijving:*

Iedereen gaat op handen en knieën op de vloer zitten en sluit de ogen. Één is de wolf, één is moedergeit en de anderen zijn de geitjes.

Voor de geitjes en de moedergeit worden elk afzonderlijk geitenkreten bedacht. Bespreek even met de groep of het berggeiten zijn, grote witte geiten, zielige, stoere, of misschien wel muzikale geiten zijn. Pas de kreet daarop aan en zorg dat ze voldoende van elkaar verschillen.

De wolf probeert al tastend slachtoffers te maken. Wanneer hij een geitje te pakken heeft brult hij, het geitje kraamt nog een luide laatste kreet uit en sterft. Moedergeit kan de dode geitjes echter weer levend maken door hen te gaan zoeken en er een sjaal over te leggen.

Wanneer moedergeit wordt gedood kermt ze zelf een laatste kreet uit. Als één van de geitjes de dode moedergeit vindt, dan mag deze de sjaal overnemen, wordt dat geitje moedergeit en mag levens gaan redden.

Dode geitjes mogen niet van hun plaats maar mogen wel hun kreet blijven kermen!

## 2.2 Integratie van 4 seizoenen (2u)

Bedoeling is dat de scènes die gemaakt zijn, gelinkt gaan worden aan de seizoenen. Voor je dit gaat doen, ga je eerst met de groep samen zitten en brainstormen over de seizoenen. Wat roepen de seizoenen allemaal bij je op? Dit kan algemeen over “seizoenen” gaan (bv cyclisch, 4 delen, kleuren,...) of specifiek per seizoen (bv bij de lente: groen, fris, rilling, ontluiken,...)

Als de brainstorm stil valt, kan je gaan kijken of er al iets rond kleuren, geuren, emoties, muziek, geluiden, personen-dieren-wezens... op staat die je aan bepaalde seizoenen koppelt. Alle ideeën zijn goed! Het gaat hier om kwantiteit niet om kwaliteit.



De scènes die je gisteren gemaakt hebt, ga je nu in 4 delen. Dat kan op verschillende manieren bv je neemt je scène en rekt die als het ware uit en maakt er 4 scènes waarvan iedere deelscène zich in een ander seizoen afspeelt.

Of je gaat de scène van gisteren als één of misschien 2 seizoenen zien en maakt er nog een derde en een vierde bij.

Belangrijk is dat in de vier delen de seizoenen herkenbaar zijn en liefst niet alleen omdat je van een bikini naar een winterjas overgaat maar dat er ook naar andere mogelijkheden gezocht wordt en doorgedacht wordt op bv symboliek.

## 2.3 Pauze

## 2.4 Componeren van verworven materiaal (4u)

Het materiaal is er nu! Wat er nu te doen staat is hier een geheel van maken. Hiervoor dien je voldoende tijd uit te trekken. Het is knip en plak werk en zoeken naar vormen om alles in elkaar te doen passen. Welke scènes zetten we na elkaar, wanneer laten we welke dingen terugkomen, hoe passen we het resultaat van de eerste bewegingsoefening “dichtbij – veraf” in, in dit geheel?

Zorg ervoor dat je niet alleen aan het knippen en plakken bent maar dat je op een bepaald moment ook voor een vorm kiest.

Laat de spelers dit nog een paar keer spelen zonder dat er nog grote wijzigingen gebeuren. Spelers gaan zich dan meer vertrouwd voelen met hun presentatie en gaan ook meer durven spelen. Als je geen doorlopen voorziet gaan de spelers te veel zitten nadenken over de afspraken van wanneer moest ik nu weer wat doen en waar moest ik staan en wat was nu weer de cue, dat ze niet aan écht spelen toe komen!

Je kan gerust na iedere doorloop nog iets van feedback geven maar zorg er voor dat het geen grote veranderingen meer zijn. Eerder zaken als luider praten, sneller aansluiten, op bepaalde momenten een rust durven nemen,...

Sluit de doorlopen uiteindelijk af met een échte generale repetitie waarin én kostuums en licht en muziek aanwezig zijn en de spelers écht kunnen ervaren hoe hun presentatie gaat verlopen!

### Een woordje uitleg bij het “componeren”

Bij het componeren worden de verschillende scènes achter elkaar gezet zodat het een mooi geheel vormt dat kan gepresenteerd worden tijdens het toonmoment.

Hiervoor is het o.a. belangrijk er op te letten waar de spelers zich in de vorige scene op het podium bevinden zodat de spelers van de volgende scene makkelijk kunnen aansluiten. Op die manier vermijd je dat de spelers doelloos over het podium moeten lopen! Of je kan van zo’n “oversteek” ook iets grappigs maken met bv een gekke pas maar dan geef je de spelers een opdracht en is het niet “zomaar” naar elkaar toestappen.

Let er ook op dat je geen soortgelijke scenes (inhoudelijk of qua tempo of vorm) na elkaar zet dat maakt het meestal saai om naar te kijken. Probeer de scènes zo veel mogelijk af te wisselen dat ze voldoende verschillend zijn van elkaar. Meestal heb je rustigere en eerder heftige scenes.

### Muziek en licht

Een belangrijke rol is ook weggelegd voor de muziek. U maakt het best reeds vooraf een keuze van geschikte liedjes! Het gebruik van muziek is een handige manier om scenes aan elkaar te plakken of in elkaar te laten overlopen. Je kan met muziek een scene afsluiten en vervolgens een nieuwe scene laten beginnen. Maar je kan muziek ook inzetten tijdens een scene om bv een bepaalde sfeer neer te zetten.

Omdat je op voorhand niet weet wat de spelers gaan maken, zorg je er best voor dat je verschillende soorten muziek bij hebt: iets spannends, iets romantisch, iets treurigs, iets vrolijks, iets avontuurlijks,...

Denk er ook aan dat de spelers meestal massa’s muziek bij hebben en dat ze het prettig vinden als hun eigen muziek kan gebruikt worden. Men kan natuurlijk ook een groep leerlingen vragen om de muziek te kiezen en te monteren. In dat geval mogen het geen leerlingen zijn die ook toneel spelen, want die (de toneelspelers) hebben hun tijd nodig om te oefenen.

Naast muziek is ook licht een handig middel bij het “aan elkaar plakken”. Als je het toonmoment in een theaterzaal kan laten doorgaan is er meestal wel iets van theaterlicht voorhanden. Je kan dan gaan werken



met blackouts waarbij je al het licht volledig uit doet of je kan het licht zacht gaan in of out faden waardoor je bepaalde sferen creëert en overgangen aankondigt.

Als je geen theaterzaal ter beschikking hebt maar je kan de ruimte wel volledig verduisteren, kan je nog steeds met een blackout werken. Bv in het pikdonker starten of een deel van een scene zonder licht spelen maar enkel stemmen horen kan behoorlijk wat spanning opleveren. Je kan dan ook kiezen voor alternatieve lichtbronnen zoals het licht van een gsm dat vlak onder iemands gezicht wordt gehouden levert vaak een mooi beeld op, of het licht van aanstekers, zaklampen, kaarsjes,... zijn dankbare hulpmiddelen.

Als alles en iedereen zijn plaatsje heeft gekregen is het tijd voor het toonmoment. Laat de show maar beginnen!

## 2.5 Toonmomenten (1,5u)

We komen met zen allen samen in de afgesproken ruimte en kijken samen met familie en vrienden naar de 3 toonmomenten. Het is de bedoeling dat elke groep ook de toonmomenten van de anderen kan zien. Belangrijk is dat er bv geen grote “decorwissels” hoeven te gebeuren. Na ieder toonmoment is er een kleine pauze van 10 min waarin de volgende groep zich kan klaar zetten.



Na de toonmomenten wordt het weekend afgesloten. Nach der Aufführung ist der Workshop beendet. Een feestelijke uitreiking van keurig opgestelde en officiële certificaten betekent voor de jongeren naar onze ervaring een bijzondere erkenning. Het is erg aangenaam (voor de jongeren) wanneer elkeen afzonderlijk het certificaat overhandigd krijgt en



elke toneelspeler met naam felicitaties krijgt.

### Wat heb je nodig tijdens de workshop?

NEEM KLEDIJ VOOR ELK SEIZOEN MEE! (bikini, zwembroek, lichte broek, dikke jeans, regenjas, skipak, muts, hemdje met korte mouwen, sandalen, laarzen,...)

## D Hoe zit het met de taal?

### Effecten op de deelnemers mbt de buurtalen

De focus ligt niet zozeer op het verwerven van nieuwe woordenschat noch in het systematisch verbeteren van de tweede/derde taalkennis. De insteek in deze workshop is dat we de angst om fouten te maken in een vreemde taal willen wegnemen. De deelnemers ervaren dat ze zich reeds met hun beperkte woordenschat toch kunnen verstaanbaar maken in een andere taal, ook zal de passieve kennis van de tweede taal geprikkeld worden. Dit vraagt de nodige creativiteit en een open houding tov andere talen en culturen. Die open houding en het creatieve omspringen met de taal willen we onze deelnemers meegeven.

### Tips voor de docenten mbt de taal.

We werken in deze vorm van theater vooral met ons lichaam en emoties. Het is dus van belang dat je daar vooral de nadruk op legt. Doe dingen voor, hou de feedback simpel, zoek naar synoniemen en laat medestudenten je helpen in de uitleg. Zo kom je er samen. Laat zien dat ook jij niet perfect meertalig bent en dat dat geen probleem is. Durf risico's te nemen en iets in een andere taal te zeggen. Als jij als eerste je kwetsbaar toont, zullen de leerlingen volgen. Zo werkt het ook in theater zelf!

## **E Hulp bij onvoorziene theatertoestanden**

→ EHBO zie handout leerlingen!