

WWW.SPEELMANVZW.BE

lesman

Pluche⁽³⁺⁾
SPEELMAN

samenstelling + lay-out lesmap:
Inge Bogaerts i.s.m. Speelman.
Met dank aan juf Kim & juf Leen.
www.tekeninge.be



Beste leerkracht,

Binnenkort ga je met de klas kijken naar de voorstelling Pluche. In deze bundel vind je achtergrondinformatie over de voorstelling en inspiratie om mee aan de slag te gaan in de klas, zowel om te gebruiken voor als na de voorstelling. De voorstelling die jullie gaan zien is een productie van theater Speelman. Speelman werd opgericht in 2011 door Stan Reekmans, acteur-muzikant en theatermaker. Speelman wil de grens tussen het jeugd- en volwassenentheater in vraag stellen omdat Speelman overtuigd is dat een voorstelling zoveel rijker en uitdagender wordt, naarmate die opsplitsing in meer of mindere maten vervaagt. Speelman ziet het als een meerwaarde, dat mensen van verschillende leeftijden, met verschillende begripsniveau's en dus verschillende percepties op de wereld, in één zaal naar dezelfde voorstelling kijken. Kinderen moeten zoveel van ons leren, maar hebben wij niet nog zoveel meer van hen te leren? Zonder zich enige beperking op te leggen wat betreft stijl, soort of type theater, wil Speelman in zijn creaties variëren van monologen voor kinderen tot clownesk muziektheater, van locatietheater tot simpele vertellingen, van drama tot commedia dell'arte. Er is slechts één regel: het idee dat opborrelt bepaalt de stijl die zal worden gehanteerd. Speelman trekt voor iedere productie andere professionele spelers aan die – binnen de gekozen stijl – een meerwaarde kunnen bieden aan een productie.

Credits:

Concept, regie en muziek: Stan Reekmans

Spel: Stan Reekmans en Tineke Caels

Spelcoaching: An Hackselmans

Poppenspelcoaching: Willem Verheyden

Video/installatie: Gertjan Biasino

Licht & Geluid: Alexander Coppenolle

Decor: Martijn Megens en Lorelinde Hoet

Met dank aan: CC Palethe, Overpelt - CC Brasschaat - Rataplan, Borgerhout

Veel plezier geven!

Waar gaan jullie naar kijken?

Belangrijke opmerking: het gebeuren wordt hieronder in grote lijnen verteld en toegelicht. Het is zeker niet de bedoeling om het voor te lezen of te vertellen aan jullie kleuters, het dient als achtergrond en ter ondersteuning voor jullie, leerkrachten, wanneer jullie voor of na de voorstelling met de kinderen in de klas aan de slag gaan.

‘Pluche’ is een voorstelling waarin de knuffels van de kinderen uit jouw klas worden ‘onderzocht’ en ‘getest’. Twee ‘laboranten’ / ‘onderzoekers’ / ‘dokters’ / ‘wetenschappers’ checken de knuffels op allerlei zaken: oortest, ogentest, staptest,... De steriele wetenschappers, die niet spreken tijdens de voorstelling, brengen de knuffels tot leven. Aan de hand van 3 grote (toon)kasten op wielen, rolkastjes, mechanische geluiden, flitsende verlichting en een scherm worden de knuffels “onderzocht” wat tegelijkertijd de kudde knuffels tot leven brengt en voor veel animo zorgt in “knuffelland” en bij de kinderen.

De hamvraag die gesteld wordt is dus: leven knuffels???

Speelman jaagt de fantasie de hoogte in en sleurt zijn publiek mee in een humoristisch, magisch, wonderbaarlijk, wetenschappelijk experiment, uitgevoerd op de hoogst-persoonlijke knuffels van de kinderen. Die knuffels brengen ze mee naar de voorstelling en lenen ze voor één keer uit aan de wetenschap. Na de voorstelling krijgen de peuters en kleuters hun knuffel uiteraard ongehavend terug, al zullen ze hem nét ietwat anders bekijken. Op de scène wordt een wereld gecreëerd waar hun knuffels echt tot leven komen waarin de kinderen helemaal mee in kunnen opgaan.

Pluche is een voorstelling over geborgenheid, troost, vreugde, gezelschap, bescherming... maar vooral over fantasie, veel fantasie!!!

Omdat de lesmap gebruikt zal worden voor kleuters met verschillende leeftijden, staat er telkens een richtlijn voor de leeftijd bij. Je kan de opdracht altijd naar eigen inzicht en aanvoelen vereenvoudigen of uitdagender maken...jullie zijn de experts in jullie klas en in jullie vak.

Mogelijke opdrachten

VOORAF

Tijdens de voorstelling 'Pluche' worden de knuffels van de kinderen getest op allerlei zintuigen en andere functies, daarom is het een leuke opwarmer om voor de voorstelling met de kinderen rond 'de zintuigen' te werken

Nodig materiaal voor quasi alle opdrachten: de knuffels van de kinderen.

Laat ze hun knuffel mee naar de klas brengen voor de voorstelling. Je kan ook de symbolen van 'de testen' uitprinten. (Je vindt ze in deze map).

1. ZIEN (doen we met onze) OGEN

Spelletje: de bom (kijk- en raadspelletje)

VANAF 5j.

Je kan ook enkel het kringgesprekje doen (zonder het spelletje) en aanpassen aan jongere kleuters.



Speel het spelletje 'de bom' met de knuffels.

Ga met de kinderen in een ruime kring zitten en leg hun knuffels in de kring.

Eén kind gaat naar buiten en een ander kind duidt aan welke knuffel de bom is.

De kinderen in de kring zeggen nu (luidop) onophoudelijk 'TIKKE TAKKE TIKKE TAKKE...'

Het kind buiten wordt door jou weer binnen geroepen en mag knuffels wegnemen.

Wanneer hij of zij 'de bom - knuffel' aanraakt roepen alle kinderen tegelijk samen 'BOM!' Daarna mag het kind van wie de 'BOM-knuffel' is, iets vertellen over zijn of haar knuffel.

Mogelijke vragen om de fantasie van de kleuters te stimuleren of ze in gang te zetten:

- Hoe heet jouw knuffel?
- Waarom heb je deze knuffel meegenomen?
- Als je kon zou je dan iets veranderen aan jouw knuffel?
(Grotere oren, andere ogen, kleinere poten,...?)
- Zie jij iets bij een knuffel dat je wou dat jouw knuffel ook had (mooie kleur, glitters,...?)?
- Wat is er zo speciaal aan jouw knuffel, wat kan hij heel goed?
- Kan jouw knuffel horen, zien, stappen, dansen,...?
- Komt jouw knuffel soms echt tot leven (en is dat dan 's nachts?)

2. VOELLEN (doen we met onze)

HANDEN (POOTJES) VANAF 4j.

Spelletje: 'blindemannetje' (voelspelletje)

Materiaal: blinddoek.

knuffel herkennen op de tast.

Een kleuter wordt geblinddoekt en er worden 4 of 5 knuffels voor hem / haar gelegd, daartussen ligt zijn / haar eigen knuffel. Al voelend is het de bedoeling dat de kleuter zijn / haar knuffel uit de reeks kan halen.



3. HOREN (doen we met onze)

OREN VANAF 4j.

Spelletje: 'De klok slaat...' (luisterspelletje)

Materiaal: blinddoek

Eén kind wordt geblinddoekt (afwisselen). De rest van de kleuters verspreiden zich met hun knuffel in het lokaal (best niet te ver van het geblinddoekt kind). De kleuters moeten heel stil op hun plekje blijven zitten. Dan wijs jij een kind aan, enkel dat kind mag een geluid maken dat zijn knuffel of maakt (zou maken). Het kind met blinddoek moet raden wie er een geluid maakte. Als hij/zij het geraden heeft wordt er gewisseld. Je kan bv. 3 kinderen na elkaar aanwijzen die een geluid moeten maken en dan de blindeman, wanneer hij of zij het niet geraden heeft, wisselen met iemand anders.



4. BEWEGEN (doen we met ons)

LICHAAM VANAF 3j.

Spelletje: 'Knuffel je knuffel'

Materiaal: muziek

De knuffels liggen verspreid in de zaal.

De kleuters bewegen op een leuke muziek tussen de knuffels.

Als de muziek stopt zoeken ze hun eigen knuffel en geven ze hem een dikke knuffel.

Variatie op opdracht:

knuffel omhoog gooien en vangen,...

dansen met je knuffel,...



Mogelijke opdrachten

ACHTERAF

Algemeen materiaal : de knuffels van de kinderen.

1. knuffels tekenen om te vertellen over de voorstelling VANAF 4j.

Materiaal: (iets dikker) papier, kleurpotloden, stiften of wasco's.

De kinderen mogen hun knuffel tekenen.

Laat ze achteraf (in een kring) met hun tekening bij zich om beurt iets vertellen over wat ze in de voorstelling gezien hebben of wat ze leuk vonden.

TIP: je kan de symbolen van de testen 'oren', 'ogen', 'poten' of wat foto's uit de voorstelling in de kring leggen als visuele ondersteuning.

2. Spelen met symbolen VANAF 4j.

Materiaal: symbolen (uitprinten uit map)

De kleuters zitten of staan in een halve cirkel voor jou.

Laat de symbolen zien en vertel of doe voor welke handeling er bij elk symbool hoort:

Symbool berenpoot = kriebelen op de rug van de knuffel

Symbool snuit = neuzen neuzen met hun knuffel

Symbool oren = iets in het oor fluisteren van hun knuffel

Symbool ogen = recht in de ogen van hun knuffel kijken

Symbool vogelpoten = pootjes of voetjes masseren van hun knuffel

Bij oudere kleuters kan je dan de symbolen door elkaar en afwisselend laten zien.



3. knuffel groei-tekening maken VANAF 4j.

Materiaal: groot blad papier / stiften.

Om de beurt tekenen de kleuters een stukje van de knuffel.

Ga van kop tot teen of van teen tot kop.

Bv. De eerste tekent enkel een hoofdje, de volgende de oren, de volgende de ogen, de neus, de romp (buik), de armen of poten,...

Tot je een volledige (nieuwe) knuffel krijgt.

4. Het knuffel puzzel deel geheel spel met afbeeldingen

Materiaal: puzzelblaadjes van bepaald onderdeel van de knuffel (bv een oog, een poot, een neus,) Je kan ze achteraan in de map vinden en afdrukken.

Veel variatie mogelijk naargelang de leeftijd.

Jij laat na elkaar de puzzelblaadjes van de knuffel-onderdelen zien en vraagt aan de kleuters: Welk deel van de knuffel zie je? Oogjes, oren,... VANAF 3j.

Laat eerst het blad zien waar alle knuffels opstaan. Laat de kleuters lang genoeg kijken. Haal dan (om beurten) de puzzelblaadjes van de oren, ogen, poten, snuit en lijfje tevoorschijn. Vraag aan de kleuters bij welke knuffel de onderdelen passen.

VANAF 4j.

Knip de vormen uit de puzzelblaadjes en laat de kleuters de knuffels terug in elkaar puzzelen.

Creatieve variatie: knip de vormen uit de puzzelblaadjes en laat de kleuters nieuwe knuffels maken / verzinnen (bv. kop van de robot, lijf van poppemie,...)

VANAF 5j.

5. Speel / fantasiehoek in klas bouwen: een laboratorium maken **VANAF 3j.**

Materiaal: labo-gerief, witte dokters of labojassen, doktersgerief, tafeltje, gereedschap, lichtjes,...

Maak een (nieuwe) speelhoek in je klas. Bouw deze plek om tot een laboratorium.- Je kan het décor en de sfeer van de voorstelling als inspiratie gebruiken: steriel, veel wit, kastje, tafeltjes, objecten om allerlei functies bij de knuffels te testen. Laat de kinderen daar vrij spelen en geef hen de ruimte en mogelijkheid om (hun eigen) knuffels testen.

TIP van juf Kim: Voor de jongste kleuters kan je als leerkracht een kort rollenspel spelen met de knuffels. Een kleine aanzet geven, zo komen de kleuters spontaan tot rollenspelletjes met hun knuffels.

6. Unieke knuffels **VANAF 4j.** (aanpassen aan leeftijd!)

Materiaal: foto van de witte beren.

Ga in een kring zitten en toon de foto's van de witte beren uit de voorstelling. De bedoeling is dat het gesprek gaat over diversiteit, in kleutertaal over 'allemaal verschillend zijn'. Over 'waarom het zo goed en leuk is dat alle knuffels er anders uitzien en anders aanvoelen.'

- Zou jij het leuk vinden als alle kinderen dezelfde witte beer zouden hebben?
Waarom niet, waarom wel?
 - Zouden we ze dan nog uit elkaar kunnen houden?
 - En stel dat de witte beren allemaal hetzelfde aanvoelen, op dezelfde manier kijken, horen, stappen,...zou dat niet een beetje griezelig zijn?
- En wat zouden we dan missen?

7. Knuffelparty **VANAF 3j.**

Materiaal: muziek, blaasslingertjes, feesthoedjes, toetertjes (op eigen risico), eventueel koekjes en drankjes,...

Jullie hebben gezien in de voorstelling dat de knuffels nogal een feest kunnen bouwen...

Doen jullie mee? Breng jullie knuffel tot leven: zet hun oren, ogen aan en hun lijfjes in beweging! Bouw een knuffelfeest in de klas. Dans met de knuffels!

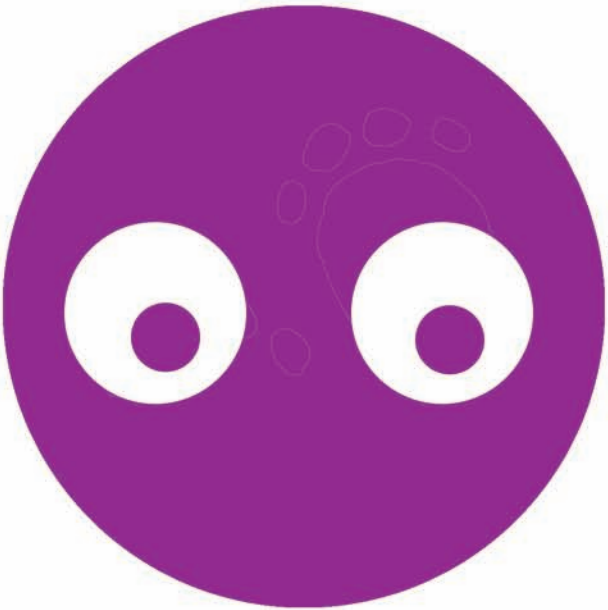
Symbolen



horen



voelen



zien

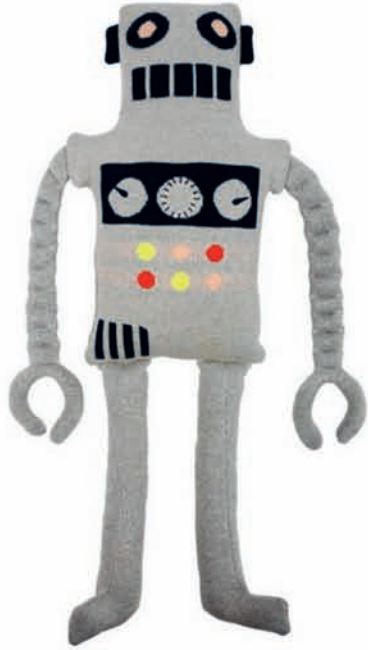


stappen



ruiken

De 8 knuffels van het puzzelspel



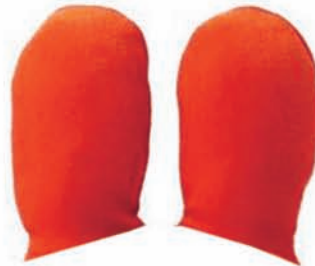
Poten



Ogen



Oren



Van poppemie zie je de oren niet.
De kruisjes duiden de plaats aan
waar haar oren zitten.



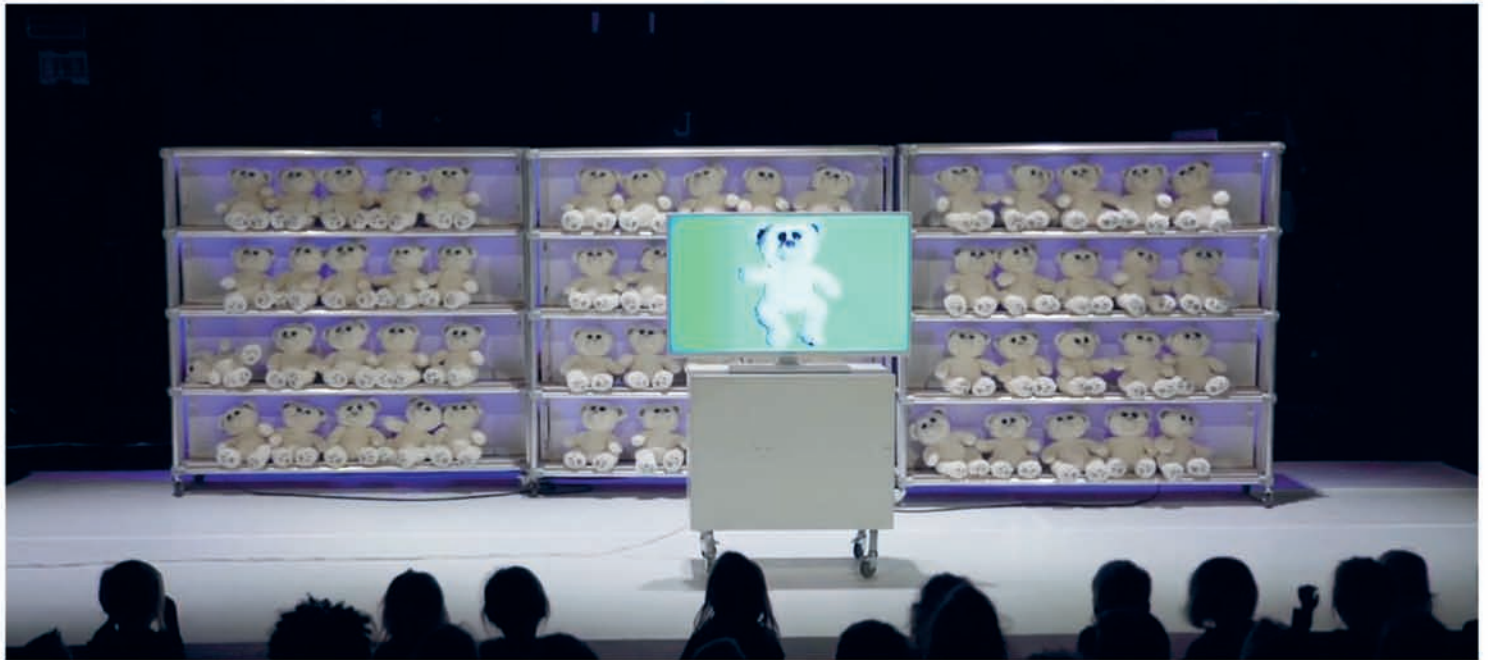
Van koekiemonster zie je de oren niet.
De kruisjes duiden de plaats aan
waar zijn oren zitten.



Snuit of neus



De witte beren



Sfeerbeelden





URSUS ADULANS AD DORMIENDUM
- TYPE 5454655 -