

LESMAP

KOM HIER

ULTIMA THULE



Een 6+ voorstelling

Beste leerkracht,

Jullie komen binnenkort kijken naar de voorstelling 'KOM HIER' van Ultima Thule. Om de voorstelling vooraf te kaderen en vooral achteraf te bespreken en te verwerken in de klas, kan je gebruik maken van deze lesmap.

Reacties op de voorstelling of op de lesmap zijn steeds welkom en mogen gemaïld worden naar info@ultima-thule.be.

We wensen jullie een fijne voorstelling!

Warme groet,
Namens Ultima Thule

Marjolein Verschuuren
Mei 2023



Inhoudsopgave

DEEL 1: VÓÓR HET THEATERBEZOEK	3
INLEIDING	3
OVER DE VOORSTELLING EN HAAR MAKERS.....	5
KOM HIER, 6+	5
ULTIMA THULE – FIGURENTHEATER UIT GENT.....	6
DEEL 2: NA HET THEATERBEZOEK.....	7
HET NAGESPREK.....	7
PRAKTIJKOPDRACHTEN.....	8

Deel 1: vóór het theaterbezoek

INLEIDING

KOM HIER is een voorstelling voor mensen vanaf 6 jaar.

Voor veel kinderen zal het de een van de eerste keren) zijn dat ze naar een theatervoorstelling gaan kijken. Los van de inhoud van de theatervoorstelling is dat al een ervaring op zich.

Geef hen vooraf wat uitleg over wat er zal gebeuren en over de theatercodes.

Bespreek vooraf met de kinderen wat ze allemaal al weten van het theater, welke voorstellingen ze al hebben gezien, en wat de 'regels' zijn die daar gelden:

- blijf zitten op je billen
- kijken met je ogen
- niet eten of drinken tijdens de voorstelling
- je mag met geluid reageren op dat wat je ziet of hoort, maar je mag niet gaan kletsen met je burens.

Bespreek ook met de kinderen wat theater is. Het is bijvoorbeeld geen film, alles wat je ziet wordt live in het hier en nu gespeeld. KOM HIER is geen klassieke teksttheatervoorstelling; in de voorstelling wordt niet gesproken en de vertellers van de voorstelling zijn poppen, objecten, schaduwspel, licht en geluid die worden gemanipuleerd door de spelers van de voorstelling. De voorstelling wordt gespeeld in een tentconstructie met ingebouwde tribune. Tip voor de leerkracht: plaats de kinderen die het heel spannend vinden en niet goed tegen plotselinge verrassingen kunnen aan de linkerkant op de tribune.

Praktijkopdracht 1: luisteren, verbeelden & tekenen

Duur: 30 minuten

Vorm: luisteren en tekenen

Benodigheden: het boek "Onzichtbare Steden" van Italo Calvino

Vaardigheden:

- aandachtig luisteren
- verbeeldingskracht
- tekst omzetten tot beeld

We sporen aan om de voorstelling niet alleen voor te bereiden door de theatercodes te bespreken, maar door de leerlingen ook alvast te laten kennis maken met de grootste inspiratiebron van de voorstelling: Onzichtbare Steden van Italo Calvino. Hieronder vindt u een fragment uit het boek. Lees deze passage voor, terwijl de leerlingen met pen en papier voor hun neus zitten. Aan de hand van dat wat u voorleest, tekenen zij de wereld die er in hun verbeelding ontstaat. Naderhand kunnen jullie klassikaal, of in kleinere groepjes, alle tekeningen bekijken om kort na te bespreken wat de maker van de tekening allemaal heeft verbeeld tijdens het verhaal. Hoe verschillen we in fantasie van elkaar?

DE STEDEN EN DE HERINNERING. 2.

Iemand die lange tijd op zijn paard door de wildernis rijdt gaat verlangen naar een stad. Eindelijk komt hij in Isidora, een stad waar de gebouwen wenteltrappen hebben overdekt met wenteltrapschelpen, waar ze uit de kunst verrekijkers en violen bouwen, waar een vreemdeling, als hij niet kan kiezen tussen twee vrouwen altijd een derde tegenkomt, waar de hanengevechten altijd uitlopen op bloederige vechtpartijen tussen de wedders. Aan al deze dingen dacht hij als hij naar een stad verlangde. Isidora is dus de stad van zijn dromen: met één verschil. In de stad van zijn dromen was hij een jonge man; in Isidora komt hij op hoge leeftijd. Op het plein is het muurtje waar de ouden kijken naar de jeugd die voorbij komt; hij zit naast hen in de rij. De verlangens zijn al herinneringen.



OVER DE VOORSTELLING EN HAAR MAKERS

KOM HIER, 6+

Marco & Kubo zijn elkaar
uit het oog verloren.
Maar uit het oog
Wil niet altijd zeggen uit het hart.
Dat weten ze allebei.

Hun vriendschap hangt
Als een sterke, onzichtbare draad
Tussen hen in.

Hij trekt hen terug naar elkaar toe.
Langs magische werelden,
verrassende gebeurtenissen,
en surreële ontwerpen.

Kom Hier is een ode aan de vriendschap. In drie pogingen om een waardevolle connectie te herstellen volgen we via objecten, figuren, licht, schaduw en geluid een personage doorheen imaginaire werelden, die toch refereren aan de wereld waarin wij allen vandaag de dag leven.

Het uitgangspunt van deze nieuwe voorstelling is Italo Calvino's postmoderne reisverhaal. In dit verhaal vertelt Marco Polo zijn gastheer, keizer Kublai Khan, over zijn reizen naar de verschillende steden van zijn immense rijk. De keizer zelf heeft deze steden nooit met eigen ogen kunnen zien. Zij bestaan dus alleen door de beschrijvingen van Marco Polo. Bestaan deze steden echt? Wat is werkelijkheid en wat is fictie? Door deze "onzichtbare steden" maakt iedereen zijn eigen reis en interpretatie.

SPEL & CREATIE: Griet Herssens, Rupert Defossez

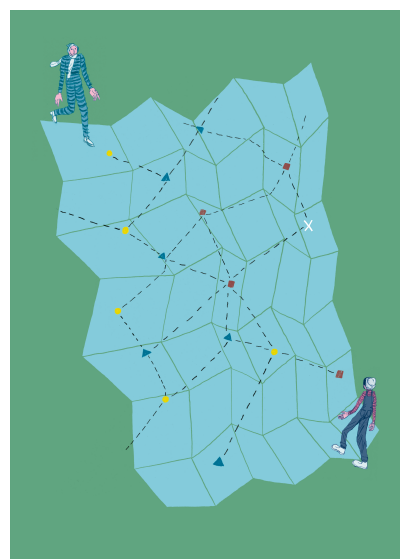
MUZIEK: Griet Pauwels

COACHING & DRAMATURGIE: Sven Ronsijn, Kobe Chielens

POPPENADVIES: Evelyne Meersschaut

TECHNIEK ASSISTENTIE: Geert Jonkers, Simone Scaini

LESMAF: Marjolein Verschuuren



ULTIMA THULE – FIGURENTHEATER UIT GENT

Wanneer je figurentheater zegt, denk je misschien meteen aan poppen. Poppen die een mens voorstellen. Of een dier. Misschien denk je ook aan de klassieke vormen van poppentheater, zoals poppenkast. Maar voor ons gaat figurentheater veel verder dan alleen het gebruik van poppen. We bedienen ons van poppen, materialen, vormen, objecten en projectie om een verhaal te vertellen. Daarnaast spelen tekst, muziek en beweging ook een heel grote rol. Zo zie je dat het figurentheater veel kunst disciplines omarmt om uiteindelijk een voorstelling te creëren met een sterk visuele inslag.

Ultima Thule is een theatergezelschap dat voor jongeren werkt, of het nu kleuters zijn, kinderen van de lagere school, tieners of adolescenten. Maar we gaan er van uit dat elke voorstelling ook voor volwassenen een waardevol verhaal moet vertellen. Onze voorstellingen zijn uitdagend en breed toegankelijk voor jong en oud.

Naast onze zaalvoorstellingen maken we sinds een paar jaar ook buitenproducties: installaties die bedoeld zijn voor de straat. Omdat cultuur, kunst en schoonheid voor sommigen soms verstopt blijven achter de gevel van een theater of cultuurcentrum brengen we ons werk graag naar buiten, zonder drempel en toegankelijk voor iedereen.



Deel 2: na het theaterbezoek

Omdat de voorstelling veel los kan maken bij de leerlingen, is het noodzakelijk om minimaal een nagesprek met ze te hebben. Dit zal niet direct na afloop in het theater plaatsvinden, maar we willen u vragen om dat in de klas te organiseren. Daarnaast hebben we ook een aantal maakopdrachten ontworpen waar u er één, of meerder, uit kunt kiezen om te gebruiken.

HET NAGESPREK

- Bespreek eerst wat de kinderen gezien hebben. Stel ze vragen over de vorm en het verhaal van de voorstelling. Voorbeeldvragen:
 - Over wie ging de voorstelling?
 - Wat gebeurde er met die jongens?
 - Waar zijn ze allemaal geweest?
 - Hoe bleven ze met elkaar in contact?
 - Als je een nieuwe titel moet geven aan de voorstelling, wat zou dat dan zijn?
 - Als je iets mag toevoegen of veranderen aan de voorstelling, wat zou dat dan zijn?
- De voorstelling gaat over vriendschap en verlies. Dit zijn grote onderwerpen wat de kinderen allemaal al meemaken in hun eigen leven. Bespreek dit met ze, en neem hier de tijd voor. Voorbeeldvragen:
 - Wanneer is iemand een goede vriend of vriendin voor jou?
 - Vind jij jezelf een goede vriend of vriendin? Waarom?
 - Heb je wel eens een vriend kwijtgeraakt? Op welke manier?
 - Heb je wel eens iemand anders kwijtgeraakt? Wie?
 - Hoe voelt dat?
 - Wat doe je met dat gevoel? Praat je erover? Of ga je dansen? Of knutselen? Of voetballen? Of tv kijken?

PRAKTIJKOPDRACHTEN

Praktijkopdracht 2: uitvinding

Duur: 90 minuten

Vorm: knutselen

Benodigheden:

verschillend kartonnen verpakkingen, lijm, schilderstape, gekleurd papier, schaar, potloden, stiften.

Vaardigheden:

- creatief denken
- samenwerken
- spreken voor de groep, idee overbrengen
- fijne motoriek
- doelgericht ontwerpen

In de voorstelling zien we twee jongens die met een bal spelen. De bal belandt in de boom. Ze zoeken allemaal verschillende manieren om de bal uit de boom te krijgen. Bespreek met de klas welke uitvindingen er tot uiting werden gebracht, en op welke manieren je nog meer een bal uit de boom kan halen? Motiveer ze om 'uit de box' te denken, het hoeft niet realistisch te zijn. Deze oefening gaat om hun verbeeldingskracht aan te zetten en creatief denken. Maak tweetallen, of laat ze die zelf maken. In het tweetal schrijven/tekenen ze 5 verschillende manieren. Hier krijgen ze 2 minuten voor, dus ze moeten snel werken. Laat vervolgens alle tweetallen de 5 verschillende manieren vertellen aan de klas. Hierna krijgen ze 1 uur om één ontwerp verder uit te denken, en in miniatuurgrootte te gaan maken met de materialen uit de lijst. Als kers op de taart zou het fantastisch zijn om deze uitvinding uit te proberen. Zoek een tak, en leg daar een bal in. Alle groepjes kunnen dan hun uitvinding uitproberen.

Praktijkopdracht 3: zintuigelijk vertellen/ tekenen

Duur: 45 minuten

Vorm: vertellen/ tekenen

Benodigheden: papier en tekengerei

Vaardigheden:

- zintuigelijk vertellen
- leiden/ volgen
- ervaringen omvormen naar taal naar beeld

KOM HIER is een voorstelling waar er volledig op zintuigelijke ervaringen wordt ingespeeld. Deze opdracht gaat om het bewust zijn van zintuigen, en het omvormen van een ervaring naar taal naar beeld. Maak voor deze opdracht tweetallen, of laat ze die zelf maken. Het moeten veilige groepjes zijn waarin elk kind vrij kan spreken/ tekenen. Elk groepje kiest een leider en een volger. Dat draait halverwege om. De kinderen zitten met hun rug naar elkaar zodat ze elkaar niet kunnen zien. De leider vertelt zijn/haar/diens lievelingsplek op aarde aan de hand van zintuigen. Bespreek eerst klassikaal wat zintuigen zijn, en schrijf ze op het bord als houvast. De zinnen mogen heel gedetailleerd

zijn. De leider vertelt in losse zinnen, waar steeds een pauze tussen zit zodat de volger kan volgen.

Wanneer de volger 'ja' zegt, mag de leider weer verder met praten. Voorbeeldzinnen:

-ik zie... (een boom met 10 takken en groene bladeren en...)

-ik ruik... (een appeltaart zoals alleen oma die kan bakken)

-ik hoor... (opa spelen op de piano terwijl mijn broertje met de lego speelt...)

-ik voel... (het gras tussen mijn tenen wat kriebelt want er de wind laat het gras bewegen...)

-ik proef... (de nasmaak van zoete linomade wat ik net gedronken heb...)

Hierna draaien ze het om; de verteller gaat nu tekenen en de tekenaar gaat nu vertellen.

Praktijkopdracht 4: fantasiewereld maken in 3D

Duur: 90 minuten

Vorm: knutselen

Benodigheden:

kartonnen verpakkingen,
gekleur papier, stokjes,
lijm, touw/wol,
schilderstape, schaar,
potloden, stiften.

Vaardigheden:

- 'out the box' denken
- associëren
- impulsen volgen
- fijne motoriek

In de voorstelling belandt Kubo in verschillende werelden. Zijn dit echte locaties of fantasiewerelden? Deze opdracht gaat om een eigen wereld ontwerpen. Het is een hele vrije opdracht, de fantasie mag alle kanten op bewegen. De leerlingen beginnen allemaal op een eigen tafel met het bouwen van een eigen wereld doormiddel van een aantal opstart-handvatten. De eerste stappen zijn tijdsgebonden, om er een wedstrijdelement in te houden zodat er snel beslissingen worden gemaakt en de leerlingen vanuit hun impuls zullen moeten reageren. Leerlingen die het lastig vinden om met hun handen te werken zijn op deze manier verplicht om uit hun denkpatroon te komen. Straf de kinderen die de regels niet helemaal volgen niet af, het is goed dat ze zelf door associëren. Beschouw de stappen enkel als handvat, niet als leidraad. Voor de eerste 4 stappen krijgen ze 2 minuten, 30 minuten in totaal.

1. scheur 10 stukken papiertjes en/of karton van verschillende grootte.
2. plak die 10 stukken op verschillende manieren aan elkaar tot je 4 bouwwerkjes hebt in 3D.
3. plak 10 andere dingen, geen papier of karton, op de 4 bouwwerkjes.
4. teken iets op de gebouwtjes. Dat kunnen raampjes en deurtjes zijn, maar dat hoeft niet. Blijf deze stappen herhalen tot de tijd op is.
5. pak een stuk papier of karton die als ondergrond kan dienen. Laat ze eerst de eerste 4 stappen doorlopen voordat je ze een ondergrond laat kiezen. Op deze manier hoeven ze zich niet te houden aan een bepaalde grootte, dat zou hun creativiteit onnodig inkaderen. Loop als docent rond terwijl ze aan het knutselen zijn. Vraag aan de leerlingen wat ze aan het maken zijn. Stel vragen over wat voor soort wereld het is, wie er wonen en wat voor planten er groeien. Dit zorgt ervoor dat ze meer gaan nadenken over dat wat ze aan het maken zijn, en dat geeft nieuwe inspiratie om mee door te gaan. Laat ze vervolgens vrij knutselen tot de tijd op is.
6. plak al je gebouwtjes op, op de ondergrond, en teken/plak op de ondergrond zodat het een geheel wordt.
7. bedenk een naam voor je wereld.
8. maak groepjes van 4 kinderen, of laat ze die zelf maken.
9. presenteer je wereld in groepjes.
10. opruimen!



Mocht u de maakopdrachten tot uiting hebben gebracht, zouden wij het erg leuk vinden om foto's van het eindresultaat hiervan te mogen ontvangen in onze mailbox: info@ultima-thule.be

Bedankt voor uw theaterboek, en veel plezier met knutselen!