

JAM.SHENANIGANS

Lesmap

Theatervoorstelling 'SHENANIGANS'

Artiesten & makers: Batist Van Baeckel & Henri Kangas

Muziek: Jago Moon. Doelgroep: 6+/8+

Beste leerkracht,

Deze lesmap hoort bij de voorstelling 'SHENANIGANS' van JAM.SHENANIGANS. In deze lesmap zijn verschillende activiteiten uitgewerkt rond de voorstelling.

Ter voorbereiding op de voorstelling kunt u de korte synopsis onder het kopje 'De Voorstelling' doornemen met de leerlingen. Daarna vindt u onder 'Klasgesprek ter voorbereiding' korte vragen die u kunnen helpen bij de voorbereiding op de thema's van deze voorstelling. Onder het kopje 'Klasgesprek na de voorstelling' vindt u een aantal vragen om een klasgesprek op te starten na het zien van de voorstelling. Uiteraard kan u hierbij ook thema's behandelen die de leerlingen zelf uit de voorstelling halen.

De 'Activiteiten in de klas' zijn geschikt om na de voorstelling met de leerlingen te doen.

Als laatste vindt u onder 'Om thuis te (blijven) spelen' een opdrachtje voor de leerlingen om mee naar huis te nemen, om ook daar te inspireren, te spelen en samen te fantaseren!



DE VOORSTELLING

'SHENANIGANS' is een hedendaagse circusvoorstelling over de noodzaak om als volwassene nog steeds speels, creatief en met veel verbeelding in het leven te staan. Voor de kinderen is het dan weer een uitvergroting van hun eigen leefwereld.

Ordinair speelgoed staat centraal in deze absurde voorstelling waarbij je innerlijke kind weer tot leven wordt gewekt. Tijdens de voorstelling vliegen isomo vliegtuigjes het publiek rond de oren vliegen. Ook de Hot Wheels banen en het opblaasbare zwembad katapulteren de volwassenen terug naar hun kindertijd en tegelijk creëren de spelers voor de kinderen een veilige haven.

Shenanigans is een interactieve voorstelling waarin de artiesten hun eigen kinderdromen delen in de hoop jong en oud te inspireren om altijd fantasierijk door het leven te stappen. Shenanigans vertrekt vanuit een gezonde gekte en brengt een ode aan het innerlijke kind.

JAM.SHENANIGANS is een fris, jong en speels jongleerduo, dat bestaat uit Batist Van Baekel (2000, België) en Henri Kangas (1998, Finland). Batist en Henri leerden elkaar kennen tijdens hun studies aan Codarts Circus Arts in Rotterdam. Samen willen ze ruimte scheppen voor onnozeliteiten in een steeds serieuzere samenleving.

Spel: Batist Van Baekel en Henri Kangas

Lichtontwerp: Batist Van Baekel en Jaakko Sireinen

Muziek : Jago Moons

Coaching : Sander De Cuyper, Michael Zandl en Aurelia Brailowsky

Foto's: Wieba Photography

Co-productie: PERPLX (B), CIRKLOBO (B), CIRCUSSTAD (NL),
ITUJEN KATSELMUS (FIN)

Ondersteund door : MAD-Festival (B), Tent (NL), Korzo (NL), Taiteen Edistämiskeskus (FIN)



KLASGESPREK TER VOORBEREIDING

Onderstaande vragen kunnen gebruikt worden om een klasgesprek op gang te brengen.

Samen & spelen

- Welk spel spelen jullie graag?
- Met welk speelgoed spelen jullie graag, thuis en in de klas?
- Waar zou je mee kunnen spelen als speelgoed of videospellen niet bestonden?
- Wat is het leukste aan samen spelen? Is er ook iets moeilijk aan samen spelen?
- Wat vind je leuk aan alleen spelen? En wat is daar misschien soms minder leuk aan?

Volwassenen & spelen

- Ben je ooit te oud om te spelen?
- Speelt de juf of meester nog? En je ouders of opa en oma? Wat dan?
- Spelen ze soms samen met jou? En wat spelen jullie dan?
- Wat vind je het leukste aan samen spelen met volwassenen?

Fantasie & creativiteit

- Als je alles zou mogen bouwen en je hebt oneindig veel Lego of andere blokken, wat zou je bouwen?
Bijvoorbeeld, een treinstation in je achtertuin om nooit te hoeven wachten op de trein, een toren tot in de wolken om heel ver te kunnen kijken of een machine die de vakanties langer maakt?

- In de voorstelling hebben de spelers een grote rode drukknop. Als ze daarop drukken, gebeurt er iets bijzonders.
Wat zou jij willen laten gebeuren als jij zo een magische drukknop had?

KLASGESPREK NA DE VOORSTELLING

- Hoeveel spelers werkten er mee aan de voorstelling?
- Als je de spelers een naam zou mogen geven, hoe zou je ze noemen?
- Hoe oud denken jullie dat de spelers zijn?
- Hoe waren ze gekleed? En waarom zouden ze deze kleren dragen?
- Welke momenten herinner je je allemaal?
- Welke spelletjes speelden de spelers allemaal?
- Hoe zag het decor eruit?
- Hoe begint de voorstelling?
- Hoe eindigt de voorstelling?
- Wat voor soort muziek werd er gebruikt?
- Probeer de voorstelling te omschrijven in drie woorden.



ACTIVITEITEN IN DE KLAS

1. *'Jij en ik zijn ik en jij zijn wij'*

De spelers spreken niet in de voorstelling. Toch bewegen zij vaak tegelijk en hetzelfde. Dat gaan we ook eens proberen!

- Ga met een klasgenootje tegenover elkaar staan.
Kun je, zonder dat iemand de baas is, proberen dezelfde bewegingen te maken? Alsof je elkaar spiegel bent?
Beweeg niet te snel, en probeer alle delen van je lichaam te gebruiken.
- Lukt dat?
Probeer het dan eens naast elkaar, zonder dat je elkaar goed kan zien. Lukt dat ook?

2. *'Hoog, hoger, hoogst, BAM!'*

De spelers doen een wedstrijd Lego-bouwen. Dat kunnen jullie ook!

- De meester o juf verzamelt zoveel mogelijk Lego of andere blokken.
Per twee leerlingen wordt de wedstrijd gespeeld, de anderen zijn publiek en moedigen de spelers natuurlijk aan.
- Opdracht: Bouw binnen 3 minuten een zo hoog mogelijke toren.
Spelregels: De toren mag niet omvallen en moet op zichzelf recht kunnen blijven staan.
De meester of juf meet de torens zodra de tijd om is.
De winnaar krijgt een daverend applaus van het publiek en mag natuurlijk de toren in laten storten!

3. 'Hier spreekt uw kapitein vanuit de cockpit'

In de voorstelling laten de spelers een groot vliegtuig zo sierlijk mogelijk door de lucht zweven zonder te stoppen. Het lijkt wel of het vliegtuig echt vliegt.

- a. Opdracht: Vouw een aantal papieren vliegtuigjes.
Ga in een grote cirkel staan en laat één vliegtuigje de cirkel rond vliegen door deze door te geven.
Pas op dat hij niet midden in de lucht stopt, neerstort of verkreukelt.
Kan hij hoog en laag vliegen? Snel en traag? Een looping of een duikvlucht maken?
Kan de laatste van de cirkel hem netjes laten landen? Kunnen jullie dit ook met meerdere vliegtuigen tegelijk?
- b. Ga nu verspreid staan door de klas of op de speelplaats. Doe het vorige spel nog eens.
Lukt dit ook als je niet stilstaat in een cirkel maar rond stapt? Je mag natuurlijk ook sierlijk dansen.
Kunnen jullie dit nu ook met meerdere vliegtuigen tegelijk?



4. 'In alles zit muziek'

Veel muziek in de voorstelling is zelf bedacht en gemaakt. Ook daarvoor gebruik je je fantasie en speel je meestal samen.

- Opdracht: Zoek met een groepje van vier in jullie bibliotheek een mooi, kort verhaal, of verzin er zelf eentje natuurlijk. Kunnen jullie met spullen uit de klas geluiden maken die passen bij het verhaal? Bijvoorbeeld, onweert het ergens in het verhaal en kun je dat geluid maken met een blik en een lepel? Of trippelen er muizen rond? Hoe zou je dat geluid kunnen maken in de klas? Je mag met de juf of meester afspreken welke spullen je allemaal mag gebruiken om geluid te mee te maken. Gebruik je fantasie!

5. 'Spiksplinternieuw spel'

- a. Bedenk een nieuw spel dat nog niet bestaat.
Verzin hiervoor zoveel mogelijk verschillende manieren om een bal(letje) over te gooien/slaan.
Hoe heet je spel? Bijvoorbeeld, drinkbusbal, boekbal, pen-tennis of mouwminton?
- b. Verzin de regels voor jullie nieuwe spel.
Bedenk ook waar het spel gespeeld moet worden. Speel je het buiten of binnen? Op een veld? In de lucht? Of onder water?
Alles kan!
- c. Denk ook na over wat je moet dragen tijdens het spel en teken deze sportoutfit.
Heb je bijvoorbeeld een helm nodig? Roze schoenen? Of een jas van velcro?
- d. Presenteer je gloednieuwe spel aan de klas en speel het samen.

6. 'Ben je nu helemaal beknikkerd?!'

in de voorstelling maken de spelers een grote racebaan, dwars door het publiek.

Dit lukt omdat ze samen werken en vooral omdat iedereen meespeelt. Jong en oud, groot en klein.

Iedereen speelt een belangrijke rol om het autootje de looping te laten maken aan het einde.

- Opdracht: Bouw met een groepje een knikkerbaan.
Jullie mogen zelf bedenken wat handig zou zijn om een knikker van af te laten rollen.
Je kunt hiervoor van alles gebruiken en knutselen.
Je knikkerbaan moet zo lang mogelijk worden en vooral: zo cool mogelijk!
Toon jullie coole knikkerbaan aan de rest van de klas.



Foto: tetem.nl



Foto: elkeblogt.net

OPDRACHT OM THUIS TE DOEN

George Bernard Shaw, een Ierse toneelschrijver, zei ooit:

“We stoppen niet met spelen omdat we oud worden. We worden oud omdat we stoppen met spelen.”

Soms vergeten grote mensen te spelen, hoewel ze dat heel graag deden toen ze klein waren.

- a. Vraag eens aan je oma, opa, vader of moeder waar zij vroeger mee speelden.
Wat ze speelden? Waar speelden ze? Wat vonden ze het leukste?
Missen ze het spelen? Of spelen ze nu ook nog heel veel?
Hoe voelen ze zich als ze terugdenken aan toen zij klein waren en samen speelden?
Vraag het maar!
- b. Zouden ze de spelletjes van vroeger nog aan jou kunnen leren?
Of kunnen jullie samen een heel nieuw spel verzinnen?
Ja? Doe dat samen!

