

VOOR DE SHOW

HANDLEIDING VOOR LEERKRACHTEN

1. Introductie

Beste leerkracht, fijn dat je interesse hebt om *Voor De Show* te spelen met je klas! Hieronder vind je beknopt de nodige info over het spel. Het is een samenvatting van de uitgebreidere handleiding op het leerplatform van *Voor De Show*.¹ Toch nog vragen of opmerkingen? Kijk dan even op het leerplatform of mail naar lobke.dewinne@wetteren.be.

2. Wat

Voor De Show is een digitaal theaterspel voor het lager onderwijs (6-12jaar). Je speelt het spel in de klas vóór je met je leerlingen naar de voorstelling in CC Nova gaat kijken. Het kant-en-klare spel is telkens aangepast aan jullie specifieke voorstelling en is een fijne aanvulling op, of zelfs vervanger van, de klassieke lesmap.

Het spel bestaat uit 2 delen:

- 1) De virtuele omgeving van CC Nova. Je kan rondkijken en info aanklikken (bv. wat is een vestiaire?)
- 2) Spelopdrachten over jouw specifieke voorstelling (creatief en digitaal, met tijdsindicatie)

3. Waarom

- Je leerlingen leven zich in de uitstap naar CC Nova in.
- Je leerlingen krijgen een tipje van de sluier over de voorstelling zelf.
- Je leerlingen krijgen zin om naar de voorstelling te gaan kijken.
- Met dit spel werk je aan de eindtermen. Bij elke spelopdracht staan de specifieke leerplandoelstellingen vermeld.
- Het kant-en-klare spel vraagt weinig voorbereidingstijd.

4. Op maat van leerlingen

De opdrachten zijn aangepast aan de verschillende graden van het lager onderwijs en uitgewerkt in verschillende creatieve werkvormen: in kleine groepjes, individueel, schrijven, tekenen of uitbeelden, een groepsgeprek ... Je kan per voorstelling één of meerdere spelopdrachten spelen.

¹ <https://leerplatform.cultuurconnect.be/courses/ik-ben-leraar/>

Als je bij een volgende voorstelling opnieuw *Voor De Show* speelt, zal de opdracht aangepast zijn aan de nieuwe voorstelling (andere foto's, video's, affiches, ...).

5. Hoe

Je speelt het spel aan het digibord of met een laptop en projector. Theaterspookje Theo wijst jullie de weg door CC Nova en geeft alle instructies. Je hebt weinig tot geen voorbereiding nodig.

6. Opstarten

Ga naar jouw voorstelling op www.wegmetdeklas.be. Onderaan de rechterkolom zie je het logo van *Voor De Show*. Als je daarop klikt, kom je uit op de *Voor De Show*-pagina van jouw voorstelling. Zie je geen logo? Dan is het spel (nog) niet beschikbaar voor jouw voorstelling.

WEG MET DE KLAS Home Activiteiten ▼ Informatie ▼ Evaluatie Admin Eef Segers ▼

Collectief dOft - Dummies

Door: **Collectief dOft HET LAB Hasselt**

dans Een toegankelijke en humoristische dansvoorstelling waarbij de dummies de klungeligheid van onze doe-het-zelf-maatschappij laten zien.



Ons sociaal leven zit vol ongeschreven regels. In de rij staan als je wacht, trakteren als je jarig bent, 'gezondheid' zeggen als iemand niest... Het lijkt allemaal vanzelfsprekend. In DUMMIES zien we twee individuen die deze regels niet kennen, maar wel terecht komen in situaties waar ze nuttig kunnen zijn. Enkel hun instinct rest nog. En dat zou wel eens voor grappige, maar pijnlijke situaties kunnen zorgen... Ze hebben evenveel kans om elkaar te begrijpen. Of botsen ze juist in hun onwetendheid?

DUMMIES is relevant, herkenbaar en toont op een speelse manier de absurditeit van onze gewoontes. De bewegingstaal van de drie dummies is indrukwekkend door het snelle, acrobatische partnerwerk en de fysieke risico's. Ze geven ons een aparte kijk op wat wij als 'normaal' beschouwen. Een toegankelijke en humoristische dansvoorstelling waarbij de dummies de klungeligheid van onze doe-het-zelf-maatschappij laten zien.

Doelgroep(en):

- 5LJ Lager - 5de leerjaar
- 6LJ Lager - 6de leerjaar

Duur: 45 minuten

Prijs: € 4.00 per leerling
leerkracht gratis

Aantal vrije plaatsen:
Zie de speelmomenten onderaan

[Reserveren](#)

VOOR DE SHOW

Speel als voorbereiding op deze voorstelling het online theaterspel in je klas! Ga naar www.voordeshow.be

Je kan ook rechtstreeks surfen naar www.voordeshow.be. Selecteer CC Nova en de voorstelling waarnaar je gaat kijken. Selecteer ook je school en klas. Als die nog niet in de lijst staat, kan je de info toevoegen. Kies daarna hoeveel en welke spelopdrachten je wil spelen met je klas.

7. Voorbereiding

- Bedenk hoeveel tijd je wil besteden aan het spel. De meeste leerkrachten gaan er 1 lesuur mee aan de slag.
- Bekijk welke opdrachten beschikbaar zijn bij jouw voorstelling.

- Bedenk welke opdracht(en) je met je klas zal spelen.
- Check de apparatuur in je klas (internet, laptop, digibord of beamer).
- Zet het spel klaar via www.voordeshow.be of kopieer de link.

8. Virtuele wandeling in CC Nova

In het spel 'wandelen' de leerlingen rond in CC Nova (360° foto's). Er zijn 7 ruimtes te ontdekken: de voorgevel, inkomhal, zaal, podium, kleedkamer, wc's en bar. Interessante ruimtes hebben een infopunt (bv. wat is een vestiaire?).



In een aantal ruimtes kan je een spelopdracht opstarten:



9. Spelopdrachten

Het spel bevat 4 modules met creatieve en educatieve spelopdrachten:

- 1) Etiquette: hoe gedraag je je als publiek in een voorstelling?
- 2) Inspiratie: hoe krijg je zelf inspiratie? Waar haalde de maker van jullie specifieke voorstelling zijn inspiratie?
- 3) Verbeelding: welke elementen in een voorstelling zorgen ervoor dat jouw fantasie of verbeelding kan werken (decor, licht, attributen, acteurs).
- 4) Thema: wat verstaan we onder een thema? Wat is het thema van deze voorstelling? Wat betekent dit thema in jouw leefwereld?

Afhankelijk van welke spelopdrachten het gezelschap activeert voor zijn voorstelling, staan de opdrachten speelklaar voor de klas.

Een spelopdracht bestaat steeds uit:


- Een generieke spelopdracht, die hetzelfde blijft voor alle voorstellingen.
- Specifieke info over jouw voorstelling (foto, tekst, video).

10. Eindtermen en leerplandoelstellingen

Wil je je grondig voorbereiden? Dan kan je vooraf, per graad en per spelopdracht, instructiefiches met een stappenplan, eventuele benodigdheden, de eindtermen en de leerplandoelstellingen downloaden.²

Voor de Show

Spelopdracht Thema voor de 2e graad



Het spookje is de gids in het spel. Hij leidt jullie door de instructies. In deze lesfiche vind je een overzicht van de stappen waaruit de spelopdracht bestaat, als extra ondersteuning.

1. **Tijdsduur:** 25 min
2. **Benodigde materiaal:** geen extra materiaal nodig
3. **Locatie:** de opdracht kan je starten vanuit de zaal in de 360° omgeving

6. **Afronden met een teaser**
Als afronding van de spelopdracht kan je met de klas bekijken:

- een foto en synopsis van de voorstelling
- de trailer van de voorstelling (als er één is)
- suggesties van wat je na de voorstelling nog kan doen

Als je meerdere spelopdrachten wenst te spelen, is het aan te raden deze informatie te bekijken op het einde van de laatste spelopdracht. Zo vermijd je dat bepaalde elementen al 'verklapt' worden.

Eindtermen

MUZISCHE VORMING 3.1: De leerlingen kunnen genieten van een gevarieerd aanbod van voor hen bestemde culturele activiteiten.

Leerplandoelstellingen

GO!

- **4.5.1.4:** Genieten van een gevarieerd aanbod van voor hen bestemde culturele activiteiten.
- **4.3.1.3:** Situaties of thema's herkennen en benoemen in een spelvorm, voorstelling, film of voordracht.

OVSG

- **DL-MV-DRA-03.01:** openstaan voor het spel van anderen en voor hen bestemde voorstellingen.

Katholiek onderwijs Vlaanderen

- **MUge3:** Boodschappen en symboliek in kunst en muzische expressie begrijpen en verwerken.

² <https://leerplatform.cultuurconnect.be/courses/ik-ben-leraar/lessons/wat-is-mijn-rol-en-hoe-bereid-ik-me-voor/topic/hoe-combineer-ik-de-instructiefiches-met-het-spel/>