

X tot de zoveelste
lesmap

X tot de zoveelste

**in het begin is alles mogelijk:
is het kerstavond?
is er iemand jarig?
gaat de deur open?
en als de deur opengaat, zal ze hem dan binnenlaten?
wat zal ze tegen hem zeggen?
en zullen ze gelukkig zijn?**

**kiezen is verliezen,
maar als je kiest
ontstaat er een verhaal...
één beginpunt maar wel 'X tot de zoveelste' mogelijkheden.**

Elke opvoering van x tot de zoveelste is uniek doordat het verloop ervan bepaald wordt door u, het publiek. (Jawel, u!) uw keuzes sturen het verhaal een richting uit die op steeds wisselende manieren bepalend zijn voor het leven van de figuren in het verhaal.

Frieda nodigt jullie uit om deel te nemen aan dit verhaal dat ter plekke zal ontstaan. aan de hand van objecten tonen de spelers 2 eenzame personages op een bepaald moment in hun leven. samen kies jij welke weg ze inslaan en komt één van de X tot de zoveelste mogelijkheden tot leven.

X tot de zoveelste stelt zich vragen bij het zelfbeschikkingsrecht van ieders lot, toont de disproportionele gevolgen van banale keuzes en doet nadenken over hoe arbitrair een mensenleven eigenlijk is

U Kiest!

Beste kijker, Beste leerkracht,

U komt met uw leerlingen kijken naar X tot de zoveelste, een figurentheatervoorstelling van Frieda in een ongebruikelijke vorm. Ongebruikelijk, omdat u als kijker zelf mee het verloop van het verhaal kan bepalen.

U Kiest!

De kans is groot dat de voorstelling die u ziet verschilt van de voorstelling die een andere groep te zien krijgt. In totaal zijn er 9 mogelijke verlopen, waarvan u er twee zal zien. Welke dat zijn hangt dus van u af.

Tijdens de voorstelling krijgen u en uw leerlingen de mogelijkheid om het verhaal een bepaalde richting in te sturen. Jullie maken de keuzes. Maar... die keuzes hebben gevolgen.

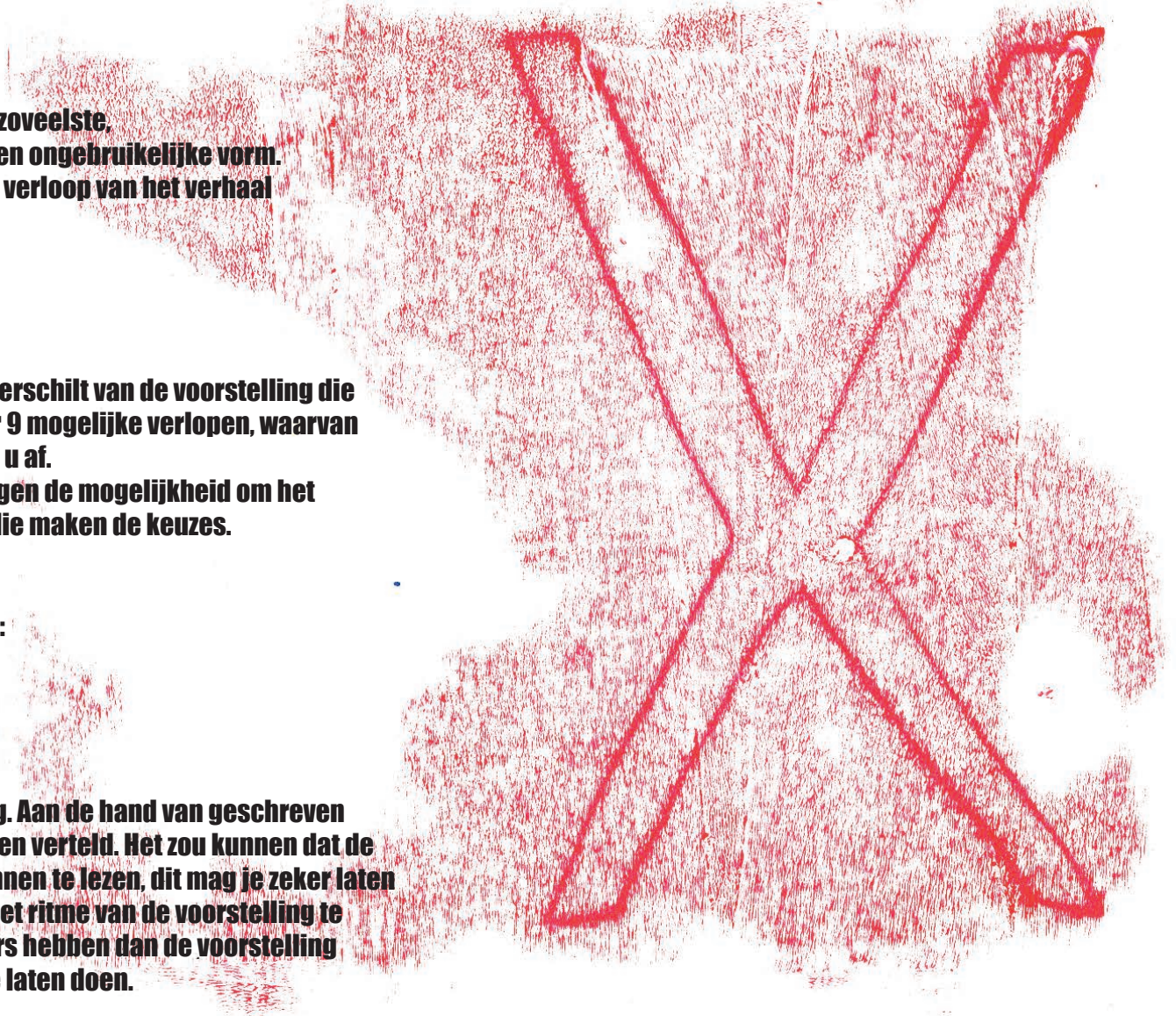
De voorstelling begint met een moeilijk woord:

Onvermijdelijkheid.

ON-VER-MIJ-DE-LIJK-HEID.

Zo zit er verder ook veel tekst in de voorstelling. Aan de hand van geschreven woorden en zinnen wordt het verhaal bepaald en verteld. Het zou kunnen dat de kinderen deze woorden en zinnen luidop beginnen te lezen, dit mag je zeker laten gebeuren, het is zelfs fijn voor de spelers om het ritme van de voorstelling te bepalen. Tenzij de kinderen het over iets anders hebben dan de voorstelling willen wij dus vragen om ze zo veel mogelijk te laten doen.

Wij wensen jullie veel kijk-plezier!



Wij hopen dat onze voorstelling het startpunt kan zijn voor een speels en FILOSOFISCH NAGESPREK met uw leerlingen :

De voorstelling begint met het woord **Onvermijdelijkheid.
on-ver-mij-de-lijk.
lijk-ver-mij-on-de.
ver-mij-den.**

**Wat betekent dat woord eigenlijk?
En wat als we het in stukken hakken?
Vermijden, mijden, vermijdelijk, ondermijdelijk? (Of bestaat dat laatste woord niet?)**

**Kunnen de kinderen een voorbeeld geven van iets wat niet te vermijden valt?
Iets waar je écht niet onderuit kan?**

**Elke dag maken we keuzes. Kleine en grote.
Wat je op je boterham smeert. Met wie je speelt. Welke kleren je aantrekt.
Spring je door een plas of loop je er netjes omheen?
Neem je de trap trede per trede, of twee tegelijk?
Wat doe je als twee vrienden tegelijk met je willen spelen?
Ga je eerlijk zeggen wat je denkt, ook als dat moeilijk is?
Durf je iets nieuws te proberen, ook al weet je niet hoe het zal gaan?
Wat als je moet kiezen tussen iets wat leuk is en iets wat belangrijk is?
Hoe weet je wat echt bij jou past?**

Maar hoe weet je of je de juiste keuze maakt?

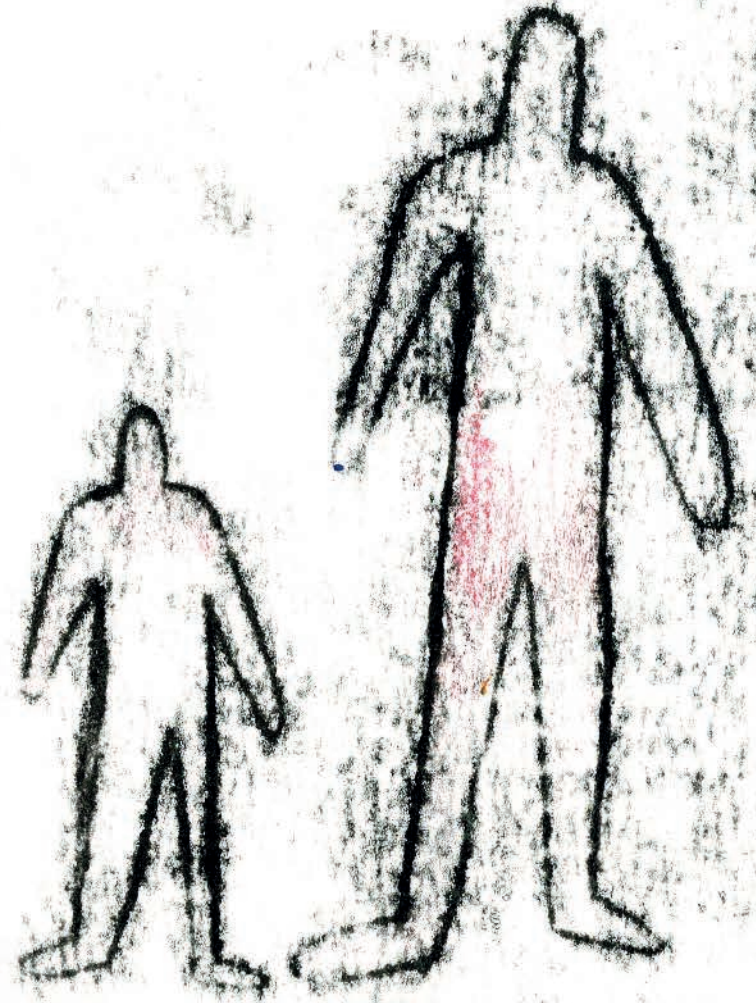
Welke keuzes heb je vandaag al gemaakt?

Wat betekent de uitspraak kiezen is verliezen?

Waarom is kiezen soms zo moeilijk?

Is meer keuze altijd beter? Of maakt het net moeilijker?

Weet jij altijd wat je wil?



SAMEN EEN VERHAAL VERTELLEN :

Verzin samen met je leerlingen een verhaal :

Begin met het bedenken van een hoofdpersonage.

Wie is het?

Daarna bepalen je samen het einde, wat ook onmiddellijk het einde van het leven van jullie hoofdpersonage betekent. Hoe gaat het personage sterven?

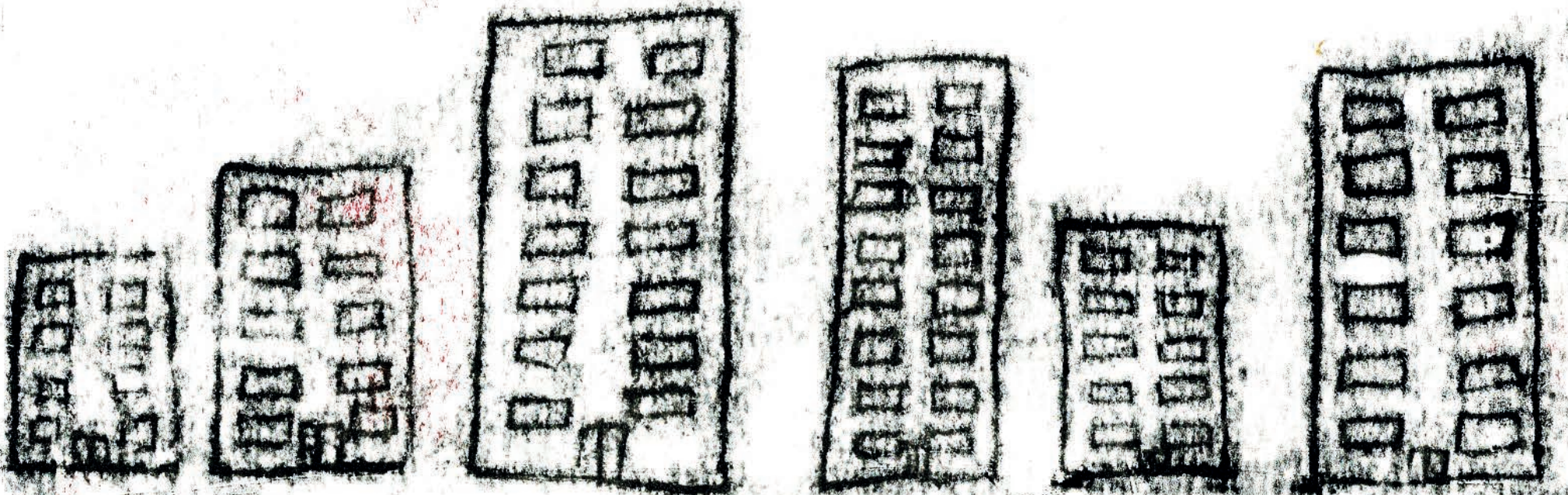
HET EINDE!

Overloop het verloop van het verhaal en zet een knop of bel in de klas.

Tijdens het vertellen kan iemand op de knop/bel drukken om een wending toe te voegen aan het verhaal. Dit verandert het verhaal, maar het eindpunt blijft hetzelfde!

Samen ontdekken jullie hoe verschillende keuzes kunnen leiden tot nieuwe avonturen, maar ook hoe sommige uitkomsten **onvermijdelijk zijn.**

Na afloop kan je nog reflecteren : Wat als we anders hadden gekozen? Valt een einde te ontlopen? Ligt alles altijd vast vanaf het begin?



THEATERSPEL - IMPROVISATIE

1.

KLAAR OM TE STERVEN?

De leerlingen komen telkens met drie of vier naar voren.

De leerkracht roept een doodsoorzaak, zoals:

'Je stapt op een bananeschil en ...!'

'Je verslikt je in een pinda en...!'

'Je probeert een zware doos te tillen, maar jij valt bovenop je!'

'Een gigantisch hand komt uit de lucht en duwt je omver!'

De leerlingen beelden deze doodscène zo creatief mogelijk uit - dramatisch langzaam, razendsnel, over-the-top of met geluid.

Iedereen verzint zijn eigen versie en reageert direct.

2.

DOOD IN 1 MIN

Twee leerlingen komen naar voor.

Eén van hen kiest een doodsoorzaak, de andere volgt onmiddellijk.

Het is de bedoeling om de keuze van de andere te volgen.

De sterfscène mag realistisch, dramatisch of totaal absurd zijn.

'Een slang die je bijt.'

'Een zwerm bijen achtervolgt je.'

'Je gaat zitten maar de stoel is plots weg.'

'Je zingt zo vals dat je flauwvalt.'

Daarna gaat de persoon die mocht kiezen zitten en mag de andere een nieuwe manier zoeken om te sterven met iemand anders.

TIP: Speel het spel zonder attributen, zodat de leerlingen hun fantasie maximaal benutten tijdens de improvisatie. Zorg voor voldoende ruimte vooraan in de klas om echte ongelukken te voorkomen.



WAT IS ER GEBEURD?

Benodigheden: Krijt, enkele attributen, een droge speelplaats of plein.

Verdeel de kinderen in groepjes van 2 of 3. Eén kind gaat op de grond liggen in een zelfgekozen houding. De andere kinderen tekenen met krijt de omtrek van het lichaam. Wanneer het kind opstaat, blijft er enkel de afdruk achter: **Hier heeft iemand gelegen... maar wat is er gebeurd?**

Laat de kinderen attributen toevoegen die een hint geven over hoe deze persoon gestorven is, zoals: Een bananenschil (uitgegleden!), een leesboek (tijdens het lezen van de trap gevallen), een leeg glas water (vergiftigd of uitgedroogd?), een halve boterham (het was gewoon geen lekkere boterham), ...

Daarna verzinnen ze samen een verhaal over wat er gebeurd zou kunnen zijn. Vervolgens schuiven de groepjes door naar een andere afdruk. Nu is het hun taak om, aan de hand van de attributen, te ontdekken wat er gebeurd is. Laat ze hun theorieën aan elkaar vertellen en vergelijken met het originele verhaal.

Belangrijk: Het gaat hier niet om juist of fout, maar om het gebruiken van fantasie en creativiteit aan de hand van de aanwijzingen. Elk verhaal is goed zolang het binnen hun eigen fantasiewereld past!

EXTRA: Laat de kinderen in groepjes korte 'nieuwsberichten' maken over de mysterieuze sterfgevallen op de speelplaats. Een paar kinderen spelen verslaggevers en interviewen 'getuigen' (de andere kinderen) over wat er gebeurd is.

Laat de kinderen een dramatische heropvoering spelen van de laatste minuten voor de dood. Hoe hebben ze geprobeerd hun lot te vermijden? Hoe kwam het dat het toch fout ging? Waarom was het ...

onvermijdelijk?



STIFTEKST & EEN VERHAAL KNIPPEN EN PLAKKEN

“Hoeveel woorden heb je nodig om een verhaal te vertellen? “Kun je een spannend begin creëren zonder veel woorden te gebruiken?”

Opdracht 1: Een stiftekst

Kun je bestaande teksten gebruiken om nieuwe verhalen te schrijven en te vertellen?

Neem een stuk tekst uit een krant of tijdschrift en kies losse woorden of zinnen die je aanspreken.

Maak vervolgens alle tekst die je **niet** hebt gekozen zwart met een stift, zodat alleen de geselecteerde woorden en zinnen zichtbaar blijven.

Nu heb je een nieuwe tekst!

(voorbeeld op de volgende pagina)



Opdracht 2: Een verhaal knippen en plakken

Knip verschillende woorden uit een krant of tijdschrift.

Zoek vervolgens hoe je met deze woorden een nieuwe tekst kunt maken.

Probeer verschillende combinaties uit totdat je tevreden bent met het resultaat.

Plak de nieuwe tekst op een vel papier.

Of knip een aantal zinnen en woorden uit en wissel deze met je buur, zodat je met woorden en zinnen die je nog niet kent aan de slag moet gaan.



**Na het vertellen van het eerste verhaal,
wordt de mogelijkheid geboden voor een herkansing.
Tijdens de herkansing krijg je te zien hoe het
verhaal zich zou hebben ontwikkeld
als je op een bepaald moment een
andere keuze had gemaakt.**

**Is dit alternatieve verloop per definitie beter?
Hoe zou je dag eruit hebben gezien
als je andere keuzes had gemaakt?**

**Stel je voor dat je de tijd even kunt terugspoelen,
op pauze kunt drukken en iets kunt veranderen.**

**Zou dat echt een verschil maken,
of zou het vervolg toch hetzelfde zijn?
Zijn de gevolgen van sommige keuzes onvermijdelijk?
Voor ons eindigt de voorstelling niet wanneer
u de zaal verlaat want iedereen weet dat het
punt achter een verhaal altijd
een schijnpunt is,
waarna het leven weer op gang
moet worden gebracht.**

concept: Nikè Moens en Vick Verachtert
spel (herneming): Nikè Moens, Eva Binon/Jan Palinckx
tekst en eindregie: Patrick Vervueren
Lesmap (met illustraties): Fran Van Gysegem

productie: Frieda
coproductie: Krokusfestival hasselt
gecreërd met de steun van: Stad Antwerpen, de Vlaamse Gemeenschap, FroeFroe, Het Bos en Kosmonaut Production

dank aan: hetpaleis, Wanda Eyckerman, Gideon Hakker, Ruth Mariën, Tina Heylen, Herman Roosbroeck, Samuel Verdonck, Hans Mishalle en Joris Festjens

www.frieda.wtf

Deze herneming wordt hopelijk mogelijk gemaakt door de steun van de Vlaamse Gemeenschap.