



De Drakentemmer

PRODUCTIEHUIS VALENTIJN

VOORBEREIDEND EN REFLECTEREND LESMATERIAAL

Beste leerkracht,

Binnenkort ga je met je groep naar de voorstelling *De Drakentemmer* van Valentijn Productiehuis. We vragen je om de leerlingen hierop voor te bereiden door middel van dit lesmateriaal, dat bestaat uit een prezi (diapresentatie op het whiteboard) en deze begeleidende docentenhandleiding. Dit lesmateriaal sluit nauw aan op het leergebied kunstzinnige oriëntatie, specifiek kerndoel 55; de leerlingen leren op eigen werk en dat van anderen te reflecteren.

Vorbereiding

De voorbereiding in de klas geeft de leerlingen de mogelijkheid om zich met vragen of spel-opdrachten alvast in het thema van de voorstelling te verdiepen. Ze krijgen hierdoor de gelegenheid een eigen idee of mening over het thema te formuleren.

Reflecteren

Door de voorstelling na te bespreken kunnen leerlingen hun ervaring en mening delen met anderen. Door het reflecteren ervaart men dat ieder een eigen mening, ervaring en beleving heeft. Het leidt tot inzicht, smaak, kennis over theater en ondersteunt de culturele ontwikkeling.

We wensen je veel plezier met de voorstelling en het lesmateriaal,

STT-producties

Impresariaat voor jeugdtheater en cultuureducatie



STT-producties
impresariaat voor
jeugdtheater &
cultuureducatie

T 030 294 1419

info@sttproducties.nl
www.sttproducties.nl

VOORDAT JE BEGINT

OVER HET GEZELSCHAP

Valentijn maakt warme, knusse voorstellingen voor jong publiek. In de voorstellingen staan positieve thema's centraal, zoals moed, geloof in jezelf en vertrouwen. Met het oprichten van een productiehuis biedt Valentijn jonge (poppen)spelers een podium en stimuleert hen in hun professionele ontwikkeling.

OVER DE VOORSTELLING

Op het eiland Krijt kennen de mensen alleen de kleuren zwart en wit. Alle andere kleuren zoals rood, groen en blauw zijn ooit uit hun leven verdwenen. Dat had de vuurdraak gedaan zeggen ze, maar niemand weet nog waarom. Een klein, dapper en nieuwsgierig jongetje gaat op zoek naar het antwoord op deze geheimzinnige vraag. Slaagt hij erin het geheim van de draak op te lossen? Twee acteurs vertellen het verhaal met woorden, liedjes en tekeningen. Met bordkrijt wordt deze voorstelling verbeeld...

THEMA

Vriendschap en doorzettingsvermogen

INHOUD EN WERKWIJZE

De prezi bestaat uit 3 onderdelen:

1. Voor de voorstelling
2. Na de voorstelling
3. Zelf maken

- Door op het pijltje naar rechts op je toetsenbord te klikken kom je bij het volgende bolletje in de prezi.
- Voordat je met de leerlingen de prezi doorneemt is het goed om deze eerst zelf te bekijken.
- De vragen die gesteld worden in deze prezi zijn bedoeld als uitgangspunt. Voel je vrij om door te vragen en nodig de leerlingen uit om in gesprek te gaan met elkaar, dit stimuleert het creatieve denkproces.

VOORBEREIDING



BEGINSCHERM

Start de prezi via [deze online link \(klik hier\)](#)

Het beginscherm is een totaalbeeld van de flyer van de voorstelling en de drie hoofdonderwerpen van de prezi. Een flyerbeeld laat zich lezen als een verhaal. De titel van een theatervoorstelling geeft vaak de kern van de voorstelling weer.

Vraag:

Waar moet je aan denken als je de flyer ziet?

Waar zal de voorstelling over gaan?



DIA 1 INLEIDING OP DE VOORSTELLING

Instructie: Lees de volgende tekst voor.

Op het eiland Krijt kennen de mensen alleen de kleuren zwart en wit. Alle andere kleuren zoals rood, groen en blauw zijn ooit uit hun leven verdwenen. Dat had de Vuurdraak gedaan zeggen ze, maar niemand weet nog waarom. Een klein, dapper en nieuwsgierig jongetje gaat op zoek naar het antwoord op deze geheimzinnige vraag. Slaagt hij erin het geheim van de draak op te lossen?



DIA 2 DENK-OPDRACHT

In het dorp van Joris krijgt ieder kind bij zijn of haar geboorte een krijtje. Het zogenaamde 'geboortekrijtje'. Dit krijtje helpt ieder kind te ontdekken waar het goed in is.

Vraag:

Op wat voor een manier kun jij ontdekken wat je goed kan?



DIA 3 DENK-OPDRACHT

Vraag:

Joris wil de draak afmaken, maar wat wil hij afmaken?

Informatie voor de leerkracht:

Antwoord - Er zit maar 1 vleugel aan de draak. In dit geval betekent afmaken er een tweede vleugel bij tekenen. In het verhaal krijgt Joris de opdracht om de draak af te maken, te doden.

VOORBEREIDING



DIA 4 DOE-OPDRACHT

*Joris gaat op reis om de draak op te zoeken.
In de voorstelling tekent Joris alles wat hij tegen komt.
Rivieren, bergen en misschien zelfs beren.*

Doe-opdracht?

Teken met stoepkrijt op het schoolplein wat Joris zou kunnen tegenkomen.

Ga met kinderen het gesprek aan over hoe het landschap eruit zou kunnen zien...



DIA 5 INLEIDING OP HET THEMA

Instructie: Luister naar de tekst.

*Het geboortekrijtje laat Joris ontdekken waar hij goed in is.
Maar dat je iets goed kan, betekent niet altijd dat je dat ook wilt of leuk vindt.*



DIA 6 DENK-OPDRACHT

Vraag:

Waarin blink jij uit?

Waar ben jij goed in?

Wat kun je goed?

Wat kan jij het best?

Informatie voor de leerkracht:

Laat kinderen de antwoorden opschrijven.
Het is fijn als kinderen elkaar kunnen vertellen wat je over de ander denkt.
Komt dat over een met wat je over jezelf denkt?
De kinderen leren ontdekken waar jezelf goed in bent en waar de ander goed in is.



DIA 7 DENK-OPDRACHT

Vraag:

Stel jij woont in het dorp van Joris en jouw geboortekrijtje tekent een taart.

Maar je hebt nog nooit een taart gebakken.

Wat doe jij dan?

VOORBEREIDING

Informatie voor de leerkracht:

Stel aan de kinderen de volgende vragen:

Wat doe je als je iets niet goed kan.

Ga je het net zo lang proberen totdat je het wel kan?

Loop je ervoor weg en zeg je 'ik heb er geen zin in'?

Of wil je geen fouten maken en doe je er niet aan mee?

Ook al denken kinderen dat ze iets fout doen, je kunt kinderen het volgende meegeven;

Als je niets doet kan je geen fouten maken, van fouten kan je leren. Durf fouten te maken.



DIA 8 DOE-OPDRACHT

Als je echt iets wilt en het lukt niet meteen; oefenen.

Doe-opdracht:

Teken 10 keer een draak.

Wordt de draak steeds mooier?

Informatie voor de leerkracht:

Deel aan de kinderen 10 tekenvellen uit en vraag ze 10 keer een draak te tekenen.

Verlangen om iets te kunnen. Als je iets heel graag wilt en het lukt niet meteen dan zul je moeten oefenen. Ontdekken en leren. Je oefent net zo lang totdat je het kan, dat betekent doorzetten en herhalen tot het lukt.



DIA 9 TRAILER VAN DE VOORSTELLING

Bekijk de trailer van de voorstelling.



DIA 10 WELKOM IN HET THEATER

Bekijk het filmpje *Naar het theater*. Hierin wordt behandeld wat niet en juist wel mag als je naar een voorstelling kijkt.

REFLECTIE



DIA 11 INLEIDING OP DE REFLECTIE

Neem eerst zelf de vragen uit de prezi door, voordat je met de leerlingen gaat reflecteren. Je kunt naar eigen inzicht vragen of doe-opdrachten toevoegen. Zo kun je de leerlingen bijvoorbeeld vragen om emoties of personages uit de voorstelling uit te beelden.

Instructie: Luister naar de tekst.

Jullie zijn naar de voorstelling 'De drakentemmer' geweest. We zijn heel benieuwd wat jullie ervan vinden.



DIA 12 FEITEN

Starten met feitelijke vragen helpt de leerlingen in hun denkkraft. Daarnaast kun je inventariseren wat de leerlingen hebben gezien.

Vraag:

Welke kleuren zaten er in de voorstelling?

Antwoord:

Groen, geel, rood, paars en blauw.



DIA 13 ERVARING

Deze vragen bieden de leerlingen de ruimte om hun mening, ervaring en beleving te delen met de groep.

Vragen:

Wat heb jij gezien tijdens het kijken naar de voorstelling wat je eigenlijk met je ogen niet zag?

Wat heb jij allemaal gezien toen Joris op zoek ging naar de draak?

REFLECTIE



DIA 14 VERBINDING

Met deze vragen leggen de leerling een verband tussen thema's uit de voorstelling en hun eigen belevingswereld.

Vragen:

Als papa, mama of de buurvrouw tegen je zegt: volg je hart.

Wat betekent dat dan?

Mag je dan alles doen waar je zin in hebt?

DOE-OPDRACHT



DIA 15 DOE-OPDRACHT

Het glazen ei van Magnesiumtovenaar!

- Stap 1** Ga naar buiten.
- Stap 2** Stel de plantenspuit zo in dat hij vernevelt.
- Stap 3** Ga met je rug naar de zon staan en spuit water met de plantenspuit.
- Stap 4** Kijk naar de druppeltjes in de lucht.
- Stap 5** Ontdek hoeveel kleuren je kan zien.



BEGINSCHERM EINDE PREZI