

BOOM GOES THE DYNAMITE

MAN || CO



EEN BLOEDSTOLLENDE DANSWEDSTRIJD WAARIN ONVERWACHTE AANVALLEN,
RECLAMESLOGANS EN TACTISCHE MANOEUVRES JE OM DE OREN VLIEGEN



Beste docent,

Binnenkort kom je met je klas kijken naar de voorstelling *Boom goes the dynamite* van danscollectief MAN || CO. Wij kijken ernaar uit om jou en je klas te ontmoeten!

Wij, Lisa, Susan, Sjifra en Roma, vormen samen danscollectief MAN || CO (dat spreek je uit als manco). Met veel plezier bieden we je deze lesbrief aan. In deze lesbrief vind je meer informatie over ons collectief, de dansaal van de voorstelling, praktische voorbereiding op een theaterbezoek en verschillende opdrachten die je met je klas kan uitvoeren.

De opdrachten zijn verdeeld in drie categorieën: voorbereidende opdrachten, reflecterende opdrachten en een beweegopdracht. De voorbereidende opdrachten zijn bedoeld om uit te voeren voordat jullie de voorstelling hebben gezien. De leerlingen maken kennis met het thema van de voorstelling en stiekem ook al met de personages. Hierdoor zullen ze tijdens het zien van de voorstelling momenten herkennen, waardoor ze zich betrokken voelen en de voorstelling beter zal beklijven! De reflecterende opdrachten zijn bedoeld om uit te voeren nadat jullie de voorstelling hebben gezien, om gezamenlijk terug te kijken op wát jullie hebben gezien. De leerlingen leren dat iedereen iets anders meemaakt tijdens een voorstelling en dat niks fout is. Tot slot gaan ze in de beweegopdracht zelf aan de slag. Een heerlijk pakket om van dit theaterbezoek een onvergetelijke ervaring te maken!

Wij hebben veel zin om *Boom goes the dynamite* voor jullie te spelen en jullie na afloop te ontmoeten. Schroom niet om vragen stellen of gedachten met ons te delen. Veel plezier met de voorbereidingen en we zien jou en je klas snel!

Veel groeten,

Danscollectief MAN || CO



Inhoudsopgave

Boom goes the dynamite	3
<i>Praktisch</i>	
<i>Credits</i>	
Danscollectief MAN CO	4
<i>Team VUUR</i>	
<i>Team WIJ</i>	
1. Voorbereidende lesopdrachten	5 - 8
<i>Opdracht 1.1 Afleiding, wat betekent dat?</i>	
<i>Opdracht 1.2 Afleiding, hoe ziet dat er uit?</i>	
<i>Opdracht 1.3 Afleiding, wie is er goed in?</i>	
<i>Opdracht 1.4 Afleiding, hoe voelt dat?</i>	
Het theaterbezoek	9
<i>Is iedereen er klaar voor?</i>	
2. Reflecterende lesopdrachten	10
<i>Opdracht 2.1 Wat heb je gezien?</i>	
<i>Opdracht 2.2 Maak je eigen mascotte!</i>	
3. Beweegopdracht	11
<i>Opdracht 3.1 Winnen, zo ziet dat er uit!</i>	
<i>Opdracht 3.2 De wedstrijd, dat kunnen ze zelf ook!</i>	
Bijlage	



DE VOORSTELLING

Iedereen is wel eens afgeleid. Misschien zelfs best vaak. Hoe vaak per dag schieten je ogen naar je telefoon, dwaal je op je sociale media of kijk je per ongeluk een poosje naar reclames? Voor je het weet ben je uit je concentratie gehaald en even je doel uit het oog verloren. Is dat eigenlijk erg? Wij zijn er nog niet over uit. Aan de ene kant is het frustrerend om je focus te verliezen, maar als je altijd geconcentreerd moet werken, is het toch ook maar saai?

In *Boom goes the dynamite* hebben wij het thema afleiding verwerkt in een bijzondere sportwedstrijd. Afleiding versus focus is voor sporters een belangrijk thema. Sporters hebben hun focus natuurlijk hard nodig, maar als je afgeleid bent, kan de tegenpartij toeslaan.

In de voorstelling *Boom goes the dynamite* strijden twee teams tegen elkaar. Aan de ene kant staat team VUUR. Dit team lijkt wat focusproblemen en zenuwen onder de huid te hebben. Aan de andere kant staat team WIJ. Deze twee spelers lijken zelfverzekerd, bijna arrogant zelfs. Natuurlijk willen beide teams winnen!

In deze wedstrijd winnen ze punten door de rode lijn in het midden van het veld aan te raken. Concentratie is *key*, focus op het spel. Al lijkt het in deze absurde wedstrijd ook mogelijk om punten te winnen wanneer je afgeleid bent en scoren de teams zelfs punten door de tegenpartij af te leiden met bijzondere manoeuvres. De spelers worden steeds creatiever, tot hun fantasie het bijna overneemt.

Weet jij wat de titel van deze dansvoorstelling betekent?

Boom goes the dynamite is een *catchy* zin die gebruikt wordt in basketbalwedstrijden. Deze zin wordt uitgeschreeuwd op een bloedstollend moment - wanneer iets spectaculairs is gebeurd in de wedstrijd!

PRAKTISCH

Leeftijd: 7+
Duur voorstelling:
± 50 minuten

CREDITS

Concept & uitvoering MAN || CO

Lisa Feij, Susan Hoogbergen,
Sjifra IJpma en Roma Koolen

In samenwerking met Sanne Nouws

Scenografie Sanne Lips

Muziekcompositie Daniël van Loenen

Lichtontwerp Wilfred Loopstra

Techniek Chieljan van der Hoek/Joris Schipper

Productie Lynn Meijer

DANSCOLLECTIEF MAN || CO

Wij, Lisa, Susan, Sjifra en Roma, zijn de dansers en makers van danscollectief MAN || CO en wij bestaan sinds 2015. MAN || CO is een collectief, dat betekent dat we samen creëren (de dans bedenken en choreograferen) en ook samen op het toneel staan. De dansvoorstellingen die wij maken zijn theatraal, energiek en soms een beetje ongemakkelijk. We spelen veel met onze gezichtsuitdrukkingen en grappige details. Het kan dus goed zijn dat je tijdens onze voorstellingen moet lachen.

Hieronder zie je een foto van ons tijdens de voorstelling *Boom goes the dynamite*:



Links zie je Team VUUR

Susan en Lisa hebben er zin in en zijn hartstikke sportief. Lisa is wel een beetje zenuwachtig voorafgaand aan de wedstrijd, dus Susan moet haar moed inpraten. Samen gaan ze voor de winst en werken hard om hun focus op de rode lijn te houden!

Rechts zie je Team WIJ

Sjifra en Roma zijn een beetje arrogant en soms zelfs niet helemaal eerlijk aan het spelen. Deze twee spelers doen er alles aan om te winnen, van schwalbes tot boos worden op de supporters van de tegenpartij.

1. VOORBEREIDENDE LESOPDRACHTEN

Met de volgende opdrachten bereid je de leerlingen voor op de voorstelling. Ze leren het thema 'focus versus afleiding' kennen en ontmoeten alvast enkele personages die ze tegen gaan komen op het podium.

Benodigdheden
klaslokaal
twee boeken
smartboard weergave of
geprinte foto's (zie bijlage)

OPDRACHT 1.1 || Afleiding, wat betekent dat?

klassikaal - bespreken - 10 minuten

A || Bespreek de volgende vragen met de klas:

- Wat is afleiding?
- Wanneer ben jij afgeleid?
- Leid jij wel eens anderen af? En zo ja, hoe doe je dat dan?

B || Maak een *mindmap* met de klas. Schrijf midden op het bord AFLEIDING en laat kinderen associëren op dit woord. Denk aan: dromen, fantasie, afdwalen, maar ook televisie, telefoon, reclames, etc.

C || Bespreek de (filosofische) vraag:

- Wanneer is afleiding vervelend en wanneer is afleiding leuk?

OPDRACHT 1.2 || Afleiding, hoe ziet dat eruit?

klassikaal - bespreken en bewegen - 5 minuten

A || Bespreek de volgende vragen met de klas:

- Hoe ziet iemand die afgeleid is eruit?
- Hoe zie je dat aan een lichaam?

B || Beweeg achter je tafel

De leerlingen mogen gaan staan en zich even lekker los schudden, van kruin tot grote teen en van pink tot knieën, zodat ze klaar zijn om in beweging te komen. Geef de leerlingen een momentje om zich in te beelden hoe een afgeleid persoon eruit ziet en een pose te bedenken die daarbij past. Tel af van drie naar één en dan moeten alle leerlingen in deze pose freeze. Vraag aan drie leerlingen toelichting; waarom deze pose? Wat is dit voor standbeeld? Herhaal deze opdracht tot de inspiratie op is!

OPDRACHT 1.3 || Afleiding, wie is er goed in?

klassikaal - bekijken en bespreken - 10 minuten

Voor deze opdracht kijken de leerlingen naar foto's uit de voorstelling *Boom goes the dynamite*. **Projecteer de foto's op je smartboard of print ze uit (zie bijlage).**

Dit is een kennismaking met de personages, daar mogen ze even rustig naar kijken!



FOTO 1

- Wat zie je? Wat valt op?
denk aan: kostuums, sportveld, achtergrond
- Welk team denk je dat gaat winnen?
- Welk team is beter in afleiden?
- Voor welk team ben je?



FOTO 2

- Welk team denk je nu dat gaat winnen?
- Welk team is beter in afleiden?
- Voor welk team ben je?

OPDRACHT 1.4 || Afleiding, hoe voelt dat?

klassikaal - bewegen en ervaren - 15 minuten

Maak voor deze opdracht een looproute van de ene kant van het lokaal, naar de andere kant. Bereid de kinderen voor, ze hebben hun concentratie hard nodig!

A || Wijs twee leerlingen aan. Eén leerling begint aan de ene kant en één leerling aan de andere kant van het lokaal. Beide leggen een boek op hun hoofd. Vraag ze naar de andere kant van het lokaal lopen zonder dat het boek van hun hoofd valt. Moedig de twee leerlingen aan om gefocust te blijven en eventuele obstakels vol concentratie te overwinnen! De rest van de klas support in stilte.

Hoe ging dat? Zijn ze klaar voor de volgende stap?

B || Wijs twee andere leerlingen aan en laat ze aan weerszijden van het lokaal klaarstaan. Nu mag de rest van de klas, van achter hun tafeltje, de wandelende leerlingen afleiden. Hoe kan de rest aandacht trekken en ervoor zorgen dat het boek valt? Daag de leerlingen uit om creatief te zijn. Is er iets waar deze leerling altijd een beetje om moet lachen? Dat werkt wellicht beter dan schreeuwen/roepen.

We gaan nog een stap verder!

C || Weer gaan twee leerlingen klaar staan met een boek op hun hoofd. Deze keer staan er nóg twee leerlingen klaar: de hoofd-afleiders. Deze twee hoofd-afleiders mogen door het hele lokaal bewegen om de twee leerlingen met het boek op hun hoofd af te leiden. Moedig deze hoofd-afleiders aan onverwachte *moves* te maken. Aanraken is verboden!

*Als je leerlingen hier goed in zijn; **maak de route moeilijker!** Een rondje om een stoel, over een verhoging, een tafel wegduwen, etc.*

HET THEATERBEZOEK

Nu is de klas voorbereid om naar *Boom goes the dynamite* te kijken. Op naar het theater (of de gymzaal)! Maar eerst bespreken jullie met elkaar of jullie weten hoe je je gedraagt tijdens een voorstelling. De dansers die op het podium staan zijn ook maar mensen en jullie weten nu dat zij ook afgeleid kunnen raken!

Er zijn momenten waarop de voorstelling reactie uit zal lokken bij je klas. Laat dit lekker gebeuren! Als de reacties gaan over wat er op het podium gebeurt, vinden wij dat hartstikke leuk. Let er wel op dat het anderen niet teveel stoort.

Is iedereen er klaar voor?

- Ben je vijf minuten voor aanvang bij de theaterzaal of gymzaal, zodat je op tijd op je plekje zit?
- Ben je naar het toilet geweest? De voorstelling duurt ± 50 minuten en je wilt niet tijdens de voorstelling weg moeten lopen!
- Staat ieders telefoon uit of op stil? We willen natuurlijk niet dat die afgaat als de spelers in diepe concentratie zitten.
- Heb jij je eten en drinken buiten het theater/de gymzaal gelaten? Eten en drinken tijdens de voorstelling doen we niet.
- Ben jij klaar om verrast te worden door de dansers, de muziek en de voorstelling? Onthoud dat geen enkel gevoel of geen enkele gedachte tijdens een voorstelling fout is. Zelfs niet als je klasgenootjes iets anders voelen of denken.
- De dansers kunnen jouw hulp in deze voorstelling wel gebruiken! Als supporters van deze wedstrijd mag je uitbundig meejuichen. Maar vergeet niet: de dansers moeten zich ook goed kunnen concentreren. Focus op het spel..... - stil zijn helpt de dansers enorm!
- Ga je proberen om te onthouden wat je hebt gezien, gevoeld en hebt ervaren? Dan kunnen jullie daar straks over napraten.
- Vergeet niet te klappen als de voorstelling is afgelopen!
- Als je dit allemaal voor elkaar hebt, moeten we nog maar één ding checken:

**Ben jij klaar om als een echte supporter voor
Team VUUR of Team WIJ te juichen?**

Veel plezier!

2. REFLECTERENDE LESOPDRACHTEN

Direct na de voorstelling hebben enkele leerlingen wellicht vragen aan ons gesteld en gedachten gedeeld. Eenmaal terug in de klas is het leuk om, zonder ons, nog eens aandacht te besteden aan dat wat de leerlingen hebben gezien! Hieronder volgen opdrachten die je daarbij kunnen helpen.



Benodigdheden
klaslokaal
knutselspullen

OPDRACHT 2.1 || Wat heb je gezien?

klassikaal - bespreken - 8 minuten

Bespreek de volgende vragen klassikaal na het zien van de voorstelling. Onthoud; iedereen ziet iets anders en niks is fout!

- Voor welk team was je (Team VUUR of Team WIJ) en waarom?
- Welke manieren van afleiding heb je gezien?
- Welke *move* is je het meest bijgebleven? Als je durft; doe 'm voor!
- Welk team was er het meest afgeleid?
- Wat kan je zeggen over de puntentelling in de voorstelling?
- Wat vond je van het moment dat de 'bol' op kwam en die op iemands hoofd werd gezet? Wat zag je en hoe voelde je je daarbij?

OPDRACHT 2.2 || Maak je eigen mascotte!

klassikaal en in duo's - bespreken en creëren - 20 minuten

De voorstelling eindigt met twee bijzondere wezens, dat zijn de mascottes van de twee teams. Door deze mascottes is iedereen afgeleid van de wedstrijd, sterker nog, ze lijken de wedstrijd te zijn vergeten. Deze scene nemen jullie als input om je eigen mascotte te creëren.

A || Bespreek met de leerlingen wat voor eigenschappen de mascottes in de voorstelling hebben. Welke vorm en kleur hebben ze, hoe bewegen ze, van welke stof zijn ze gemaakt? Welke karaktereigenschappen hebben ze?

B || De leerlingen gaan in duo's een eigen mascotte schilderen, tekenen of knutselen. Het is extra leuk als de duo's een eigen teamnaam en teamyell erbij bedenken!

3. BEWEEGOPDRACHT

Benodigdheden
gymzaal

OPDRACHT 3.1 || Winnen, zo ziet dat eruit!

klassikaal - bewegen en ervaren - 5 minuten

A || Ga met de hele klas in een grote kring staan. Als iedereen zijn/haar armen uit kan spreiden en een rondje kan draaien, hebben jullie genoeg ruimte. Denk kort terug aan de overwinningen in de voorstelling; van uitbundige juichmomenten tot fanatiek gebalde vuisten in de lucht. We gaan per leerling de kring langs en iedereen laat zijn of haar eigen overwinning zien. Elke leerling zegt eerst: 'YES!' en doet een beweging, waarop de rest van de klas dit herhaalt.

B || Ook bij de verliezen hoort een lichaamstaal, échte baalmomenten. We gaan nogmaals de kring langs, maar in plaats van 'YES!' zeggen we nu 'ah, balen' en doen er een eigen beweging bij. De rest van de klas herhaalt opnieuw elke beweging.

OPDRACHT 3.2 || De wedstrijd, dat kunnen ze zelf ook!

klassikaal - bewegen en ervaren - 20/30 minuten

In *Boom goes the dynamite* spelen wij een wedstrijd die we zelf hebben gecreëerd. Nu gaan de leerlingen, stap voor stap, zelf een wedstrijd doen!

A || Laat de kinderen verspreid staan over de zaal; zorg dat er onderling genoeg ruimte is. Stel de vragen:

- Wie heeft in de voorstelling kunnen ontdekken wat de 'startpositie' is?
- Kan je die voordoen? Kan de rest die nadoen?

B || Verdeel de klas in duo's en laat ze nadenken over een eigen startpositie. Ze laten per duo aan de klas zien wat ze hebben bedacht!

C || Verzamel alle duo's achterin de gymzaal. Spreek een lijn af die ongeveer vijf meter voor de achterwand ligt. Deze lijn is het doel! Elk duo begint in hun eigen startpositie. De leerlingen gaan in vijf bewegingen naar de lijn. Tussen elke beweging staan ze stil in een *freeze*! Wanneer ze mogen bewegen geef jij aan met een klap in je handen. Let op: bij de vijfde beweging mogen ze de lijn pas aanraken!

Extra: kun je de lijn ook aanraken met een origineel lichaamsdeel? Denk aan; kin, oksel, hiel, bil, etc.



