



Beste leerkracht,

Binnenkort gaat u met uw klas naar de danstheatervoorstelling “**FOON**” van collectief dOft. Spannend!

We erkennen het belang van een goede omkadering in de klas. De voorstelling is immers toegankelijk voor een jong publiek, maar daarom niet hapklaar. Deze lesmap kan u helpen het theaterbezoek nog aangenamer en interessanter te maken voor uw leerlingen én voor uzelf. Hier vindt u achtergrondinformatie en verschillende invalshoeken om over de voorstelling te praten. De belangrijkste vuistregel voor het kijken naar de voorstelling: probeer niet alles te begrijpen en kijk met een open blik. FOON is geen kant-en-klaar-verhaaltje, maar een echte belevenisvoorstelling.

Het doel van een goede voorbespreking en de creatieve prikkelopdrachten is de leerlingen nieuwsgierig en betrokken maken en ze met een toepasbaar referentiekader naar de voorstelling te laten kijken. Ook de nabespreking is erg belangrijk. Daarin verwoorden de leerlingen hun eigen kijkervaring en ontdekken ze de denkbeelden van hun klasgenoten.

We hebben **enkele creatieve opdrachten gecreëerd rond de voorstelling**. We raden sterk aan om hier enkele van te spelen in de klas ter voorbereiding.

We zijn altijd heel benieuwd naar de reacties op de voorstelling. U kan uw bedenkingen (eventueel naar aanleiding van de nabespreking) altijd kwijt op onze website (www.doft.be).

We wensen u een aangename voorstelling.

Tot binnenkort!



dOft

FOON

Durven we nog plaats te maken voor elkaar in een leven vol chaos?

“Ik verbind u door”. Met deze woorden kwam meer dan 50 jaar geleden een telefoongesprek tot stand. Je belde naar een telefooncentrale, waar een telefonist(e) jou doorverbond via een groot schakelbord met stekkertjes. Absurd en ironisch genoeg was **onderlinge communicatie verboden binnen een communicatiebedrijf**: alles stond in het teken van het werk met bijbehorende telefoonetiquette. Er mocht niet gelachen, gepraat of zelfs maar gefluisterd worden.

In **FOON** zien we **drie telefonisten** tegen hoge snelheid mensen doorverbinden: kanaal in en uit. Meer, sneller, zonder stop, nooit genoeg. De **gejaagdheid** van de binnenstromende telefoons creëert een nerveuze en ongeduldige sfeer. De telefonisten leven in patronen, in herhaling, in een fabrieksmatige wereld zonder sympathie of compassie. En hoe meer ze anderen connecteren, hoe meer ze zichzelf verliezen... De telefonisten vechten tegen de tijd, raken uitgeput en maken fouten. De (menselijke) machine raakt oververhit en alles valt stil. Zij, die altijd mensen met elkaar verbonden, worden door de situatie gedwongen om voor de eerste keer verbinding te maken met elkaar. En dat levert spannende, grappige maar ook pijnlijke situaties op. Beetje bij beetje ontdooien ze, tasten ze de grenzen af en kiezen ze voor zichzelf en elkaar. **De vrees voor stilte maakt plaats voor de kracht van verbinding.** FOON is een dynamische, poëtische en visuele beleving voor iedereen vanaf 6 jaar over **de (r)evolutie van ik-zij naar wij**.

FOON is een mix van dans en theater. De voorstelling is dan ook gemaakt door danstheatergezelschap “dOfT” (uitgesproken als ‘d of t’). Het publiek kan nooit met zekerheid zeggen of het nu een dans- OF een theatervoorstelling is. Is deze voorstelling geschreven met **d(ans) OF t(heater)**? Vandaar de naam collectief dOfT.

Wilt u de leerlingen warm maken voor FOON? Kijk dan zeker naar **de trailer of filmpje over het maakproces van de voorstelling** (zie verder: “FOON in beeld” pagina 13). Of **speel enkele creatieve opdrachten** vanaf pagina 7.



DAAR GAAN WE HEEN!

Voorbereiding in de klas

Wat u beter niet doet:

- Helemaal niets doen... De leerlingen moeten minstens een context meekrijgen van wat ze gaan te zien krijgen.
- De verwachtingen van de leerlingen zelf invullen door op elke vraag een concreet antwoord te geven. Laat uw eigen verwachtingen geen maatstaf zijn. Het is de bedoeling dat de leerlingen nieuwsgierig en enthousiast worden om te komen kijken. Hoe meer ze zelf kunnen ontdekken in de voorstelling, hoe beter.
- Een toets op punten geven over de voorstelling.

Wat u beter wel doet:

Voor u met uw leerlingen richting het cultuurcentrum trekt, is het belangrijk om even stil te staan bij de voorstelling. Hang een **poster** (verkrijgbaar in het cultuurcentrum of stuur een mailtje naar info@dof.be) op een zichtbare plek in de klas en geef aan dat jullie binnenkort naar deze voorstelling gaan. Je kan ook altijd samen met de leerlingen de **website** (www.dof.be) eens bekijken om de werking van het gezelschap te leren kennen.

Enkele voorbeeldvragen:

POSTER

- Wat zie je allemaal op de poster? Hoeveel mensen staan er op de poster? (*We zien 5x dezelfde persoon die een telefoon vasthoudt op een wenteltrap*)
- Vind je de poster aantrekkelijk/grappig/...? Zou je uit jezelf naar de voorstelling gaan kijken wanneer je deze poster zou zien? Waarom wel (of waarom niet)?

TITEL

- Zonder achtergrondinformatie: Wat vertelt de titel volgens jullie? Wat voor thema's zouden in deze voorstelling besproken worden?
- Zijn er woorden die je kent met "FOON"? (*Microfoon, telefoon, saxofoon, dictafoon, babyfoon, megafoon, parlofoon, xylofoon...*) Wat hebben al deze woorden gemeenschappelijk?
- Aan wat denk je bij het woord FOON? Wat zou dat allemaal kunnen betekenen? (*foon = klank (stem)*)

THEMA

- Wat betekent "verbinden"? Op welke manieren kan er een verbinding zijn/onstaan?
- Met hoeveel mensen ben jij per dag verbonden? (*Via je telefoon/gsm/smartphone/social media, op school, via spelletjes (zoals roblox), in de klas...*)

- Verbind je soms mensen door? Word je soms doorverbonden? Hoe heb je al mensen verbonden met elkaar? (*Een boodschap doorgeven “de juf heeft gezegd dat...”, een briefje in de klas...*)
- Wat is een “Switchboard operator”? (*Zie enkele leuke weetjes op pagina 6*)

GEZELSCHAP

- Wat is lichaamstaal? Geef/toon een paar voorbeelden. Zegt lichaamstaal meer of minder dan gesproken taal?
- Heb je muziek nodig om te dansen? Zou men ook op woorden kunnen dansen?
- Collectief dOft (uitgesproken als ‘d of t’): wat zegt deze naam jullie? Waarom zou het gezelschap voor deze naam gekozen hebben? Welke associaties maak je met d of t? (*Meer uitleg over de naam van het gezelschap: zie pagina 5*)
- Heb je ooit al eens iets gezien met zowel dans als theater?



In **FOON** zien we **twee telefonisten** tegen hoge snelheid mensen doorverbinden: kanaal in en uit. Ze leven in patronen, in herhaling, in een fabrieksmatige wereld zonder sympathie of medeleven. Tot er een nieuwe collega komt werken en hun patronen en regeltjes in vraag stelt. De wisselwerking tussen vrijheid en beperking begint en evolueert naar een pijnlijke en humoristische botsing van twee werelden, die eigenlijk best wel wat van elkaar kunnen leren.

Geef een paar **KERNWOORDEN** van de voorstelling mee:

- dOFt staat voor **dans of theater**: soms gaan de spelers op het podium tegen elkaar praten, soms bewegen ze. Maar ook als ze bewegen vertellen ze een verhaal, spelen ze een personage. Want bij dOFt is dans en theater door elkaar gemixt. Dans kan theater zijn en theater kan ook dans zijn.
- *“Ik verbind u door”*. Met deze woorden kwam meer dan 50 jaar geleden een telefoongesprek tot stand. Je belde naar een telefooncentrale, waar een telefonist(e) jou doorverbond via **een groot schakelbord met stekkertjes**.
- Absurd en ironisch genoeg verboden deze bedrijven hun medewerkers om met elkaar te praten, of dat nu met of zonder woorden was.
- In FOON zien we drie “Switchboard operators”, ook wel “schakeldames” genoemd. Laat zonder enige context dit filmpje aan de leerlingen zien: [switchboardoperators](#)

VRAAG:

- *Wat zie je?*
- *Wat zijn ze aan het doen?*
- *Welk beroep is dit?*
- *Bestaat dit beroep nog?*

Wat is een switchboardoperator?

In het kort: Als we iemand bellen, horen we meteen de juiste persoon aan de andere kant van de lijn. Dat was niet altijd zo: als je vroeger (1878 – 1983) naar iemand wou bellen, dan belde je eerst naar de telefooncentrale en daar vertelde je dan wie je graag wou spreken. Een “switchboardoperator” verbond je dan door naar de juiste persoon. *Toon het filmpje [“De geschiedenis van de telefoon”](#): hier wordt heel mooi uitgelegd hoe de telefoon ontstaan is en wat de switchboard operators doen (00:58 – 01:27).*



Een paar leuke weetjes:

1. **Niet voor iedereen!** Die “doorverbinders” waren **meestal jonge vrouwen** tussen 17 en 26 jaar. Waarom? Omdat toen veel mensen vonden dat vrouwen vriendelijker waren, meer geduld hadden, beter de regels volgden, harder werkten, beter zorgden voor het materiaal en dat ze mooier konden praten.
2. **Lang niet zo makkelijk!** Heel veel knopjes, draden en lampjes. Je moest dan ook een speciale opleiding volgen om dit te kunnen en mogen doen.
3. **Stress!** Werken in zo een telefooncentrale was heel druk. De vrouwen werkten hele lange dagen en nachten, hadden bijna nooit pauze en moesten heel de tijd opletten om zo snel mogelijk mensen te kunnen helpen. De vrouwen waren vaak heel nerveus en gestresst, maar moesten tegelijk heel vriendelijk reageren op de bellers. Dit kan je zien in dit filmpje van [‘Auntie Mame’](#).
4. **Denk aan de regels!** De switchboard operators moesten zich aan veel regeltjes houden. Ze mochten geen ‘hallo’ zeggen tegen hun collega’s die naast hen zaten. Ze mochten niet links of rechts kijken: hun ogen moesten steeds gefocust zijn op de lampjes.
5. **Op de rolschaatsen!** Ze moesten altijd zo snel mogelijk werken, soms stonden ze zelfs op rolschaatsen om nog sneller te kunnen zijn (zie voorbeeld: [switchboardoperators op rolschaatsen](#)).
6. **Hou een oogje in het zeil!** Terwijl de vrouwen werkten, waren er mensen die alles in de gaten hielden, of ze babbelden tegen elkaar, of ze snel genoeg werkten, of ze vriendelijk genoeg waren. Als ze niet goed genoeg werkten dan werden ze ontslagen.
7. **Niet luistervinken!** Sommige switchboard operators luisterden wel eens een gesprek af. Dat was uiteraard verboden, maar wel heel spannend.
8. **Oeps, verkeerd verbonden!** Na een tijdje begonnen de vrouwen steeds meer zelf te beslissen hoe ze hun werk deden, eerder dan dat ze de regeltjes volgden. Zo zeiden ze toch hallo tegen elkaar aan het begin van de dag, hielpen ze elkaar, namen ze af en toe eens pauze en verbonden ze soms voor de grap mensen door met verkeerde nummers.
9. **En wat doen ze dan nu?** Dit beroep bestaat niet meer, want het gaat nu allemaal automatisch. Maar er zijn wel nog mensen die in *callcenters* werken. Dat zijn mensen die via de telefoon andere mensen helpen of hen dingen verkopen. Zo heb je waarschijnlijk je ouders al eens horen bellen met een helpdesk of horen wachten tot ze verbonden werden. Wat die mensen vandaag in zo’n callcenters doen, lijkt een beetje op wat ze vroeger deden. Ze moeten het doorverbinden zelf niet meer doen, maar moeten ook mensen helpen, heel vriendelijk zijn, niemand in wacht laten staan...

VRAAG:

- *Zou je dat graag doen, zo werken als doorverbinder? Waarom wel of niet?*
- *Ben jij soms zenuwachtig? Als je een toets hebt of een lange dag op school? Of wanneer je veel tegelijkertijd moet doen: huiswerk maken, hond uitlaten, de afwas...?*
- *Hebben jullie ouders soms stress op het werk, waardoor ze heel moe of heel gespannen zijn?*

Het zou geweldig zijn als u de omkadering in de klas intuïtief kan benaderen: minder nadruk op uitleggen/duiden/argumenteren en meer op vragen/aanvoelen/inleven. Het belangrijkste onderdeel is de gedeelde beleving: samen de voorstelling ervaren.

Creatieve prikkelopdrachten

Met enkele creatieve prikkelende opdrachten willen we de leerlingen zelf actief aan het werk zetten. Zo kunnen ze hun verwachtingen omzetten in beelden door middel van hun eigen creativiteit. Durf binnen je eigen structuur een stap opzij te zetten en je te laten verrassen. De uitkomst is onvoorspelbaar. We willen ook de sociale vaardigheden van de leerlingen versterken: de leerlingen leren elkaars werk en ideeën te respecteren en samen in groep te werken.

OPDRACHT 1: Blikjes telefoon

Benodigheden: 2 lege blikken (bonen, soep...), een hamer, een spijker of een schroef, plakband of ducttape en een lang stuk draad (ongeveer 5 meter lang)



Opdracht:

Doe plakband of ducttape rond de randen van elk blikje om eventueel scherpe randen van het metaal af te dekken. Met de hamer en een spijker maak je een gat in de onderkant van het blikje, het gat moet net groot genoeg zijn om het touwtje er doorheen te halen. Steek het uiteinde van het touwtje door het eerste blikje (het is gemakkelijker als je een klein stukje plakband op het rafelige uiteinde plakt) en leg er een knoop in om te voorkomen dat het touwtje terug door het gat glipt. Steek het andere uiteinde van het touwtje door het andere blikje en leg ook hier een knoop in.

Loop langzaam uit elkaar met de blikjes in de hand totdat het touw recht en strak staat. Plaats het blikje tegen je oor, en praat en luister om de beurt! Je hebt nu een bliktelefoon waar je echt doorheen kunt praten.

Tips:

- Je kunt elkaar beter horen als het touw tussen de blikjes gespannen is (strak staat). Alleen dan kunnen namelijk de geluidstrillingen door de draad gaan en ontvangen worden.
- Om een nog betere telefoon te maken kan je visdraad gebruiken. Dit geleidt geluidstrillingen nog beter.

Gesprek:

Werken blikjes telefoons echt?

Het werkt echt! Maar de geluidskwaliteit hangt af van de grootte en het materiaal van het blikje (en ook van de vorm van het uiteinde waaraan de snaar is bevestigd), het soort snaar en hoe strak de snaar wordt gehouden. Als je de snaar strak trekt en in het blikje praat, laat je stem de snaar trillen. De trillingen gaan dan door het touwtje en komen in de lucht in het ontvangende blikje, en veranderen dan in hoorbare geluidsgolven.

Hoe werkt een blikjes telefoon?

Als je praat, laten je stembanden de lucht voor je mond trillen. Als je in een blikje, of in een papieren of plastic beker praat, gaat het uiteinde van het blikje of de beker trillen. Die trillingen gaan via de draad naar de andere kant, waar ze de lucht aan de ontvangende kant aan het trillen brengen. Dus als je het tegen je oor houdt, pikken de kleine haartjes binnenin je oor de trillingen op, sturen deze informatie naar je hersenen, en die interpreteren het als geluid.



OPDRACHT 2: Fluisterspel

Benodigdheden: geen

Het spel: Ga met alle kinderen in een grote kring zitten en neem zelf ergens in de kring plaats. Fluister nu de eerste zin die je verzonnen hebt aan de persoon naast je in de kring. De persoon die naast je zit, en van jou de zin heeft gehoord, moet de zin nu doorfluisteren in het oor van de persoon naast hem. Zo gaat de zin heel de kring door tot dat deze weer bij de eerste persoon uitkomt. Doordat de zin steeds opnieuw wordt doorgefluisterd en niet iedereen goed heeft kunnen horen wat er gezegd wordt zal de zin flink veranderen.

Voorbeeldzinnen:

- *011-lijn, kan ik u verbinden?*
- *Ik verbind u door.*
- *Ik wil graag spreken met de leeuwenverzorger van de zoo.*
- *Ik wil verbonden worden met de snoepjesfabriek.*
- *De startersgids voor de te gidsen starters al gidsend te starten mits gids.*
- *De praat die gij praat is geen praat maar de praat die ik praat dat is pas praat.*

Variatie: Je kan van dit spelletje ook een leuke race maken. Verdeel de klas in twee groepen en maak twee rijen. Je zegt de boodschap vanachter in de rij. De boodschap moet zo snel mogelijk tot vanvoor geraken. Het is nu 2x zo spannend: de boodschap moet correct aankomen én ze moeten zo snel mogelijk zijn.

Gesprek: In FOON zien we 3 “switchboard operators” of “doorverbinders” die voortdurend mensen moeten verbinden en dus heel goed moeten luisteren naar de verschillende bellers. Zoals je merkt is het doorgeven van een boodschap niet zo gemakkelijk. Laat de leerlingen zelf ontdekken hoe snel een verhaal/zin/woord verandert zonder de juiste context. Als je de race gespeeld hebt, kan je ook nog vertellen dat ze in de telefooncentrale snel moesten werken, zonder dat de boodschap verloren ging.

OPDRACHT 3: Telefoontje

Benodigdheden: geen

Het spel: Ga in een kring zitten en neem elkaars hand vast. Eén persoon staat in het midden van de cirkel. Iemand uit de kring "telefoneert" naar iemand anders uit de kring: "*Ik telefoneer naar (naam)*". Bij het zeggen van het woord 'Start', worden er kneepjes gegeven in de hand in de richting van de persoon waarnaar je getelefoneerd hebt.

De persoon in het midden is de onderschepper en moet het telefoongesprek zien te onderscheppen. Ziet hij of zij dat er ergens geknepen wordt, dan roept die "STOP!" en mag hij/zij raden waar de verbinding zich bevond. Is het fout, dan gaat het spel verder en heeft hij nog 2 nieuwe pogingen om te raden (in totaal dus 3 pogingen). Is het juist, dan ruilen de onderschepper en de persoon waar de verbinding onderschept werd van plaats en het spel begint opnieuw. Als het telefoontje is aangekomen, zegt de persoon '*Ring ring*'. Daarna mag die persoon 'bellen' naar iemand anders. Variatie: Zet ergens halverwege enkele "telefooncentrales", die moeten rinkelen als de verbinding wordt doorgegeven. Zo wordt het moeilijker voor de groep om de verbinding te verbergen en de boodschap door te geven.

Gesprek: soms verliep het verbinden niet altijd even vlot en kwamen er wel eens stoorzenders op het pad van de telefonisten.

OPDRACHT 4: Levende knoop

Benodigdheden: geen

Het spel: Iedereen staat verspreid in de ruimte, steekt de rechterhand uit en grijpt willekeurig een hand vast (niet die van de buurman/vrouw). Hetzelfde gebeurt nu met de linkerhand. Nu begint de samenwerkingsopdracht pas: we proberen samen een cirkel te vormen, hand in hand. We laten elkaar niet los natuurlijk! Het is mogelijk dat het resultaat meerdere cirkels bevat. Dit is normaal. *Variatie:* Een persoon buiten de cirkel wordt gevraagd om de knoop te ontwarren...

Gesprek: In FOON zitten ze ook soms (letterlijk en figuurlijk) in de knoop met elkaar.



OPDRACHT 5: Kan ik u verbinden?

Benodigdheden: geen

Het spel: We spelen een telefooncentrale na. Eén leerling is de verbinder, 5 leerlingen bellers en 5 leerlingen ontvangers. De rest van de klas observeert. De positie van de leerlingen is als volgt:

- De bellers zitten op een rijtje zodat ze allemaal hun hand kunnen uitsteken naar de verbinder.
 - De verbinder zit in het midden.
 - Aan de andere kant zitten de ontvangers ook op een rijtje, zodat die ook de hand van de verbinder kunnen vasthouden.
- Als één van de bellers wilt bellen, doen ze het geluid van een telefoon na en steken ze hun hand uit naar de verbinder, de verbinder neemt de hand van de beller en zegt '*Hallo, kan ik u verbinden?*'.
 - De verbinder neemt de hand van de beller en de beller zegt met wie van de ontvangers hij/zij verbonden wil worden.
 - De verbinder zegt '*ik verbind u door*' en neemt dan de hand van de ontvanger, waardoor de beller en de ontvanger door de verbinder met elkaar verbonden zijn.
 - Als dat gebeurd is, kunnen de beller en de ontvanger met elkaar een kort gesprekje voeren (al fluisterend). Ze beslissen zelf wanneer ze klaar zijn.

- Als het gesprek afgelopen is, gaat de beller naar de rij van de ontvangers en omgekeerd, zo kan iedereen eens iemand anders bellen. Het kan zijn dat je dit systeem eerst eens moet oefenen vooraleer je echt start.

Als alle leerlingen begrijpen hoe het werkt, dan kunnen ook meerdere bellers tegelijk bellen. Kan de ontvanger dan nog volgen? Hoe veel mensen kunnen tegelijk bellen, ook al heeft de verbinder maar twee armen om te verbinden?

Gesprek: We visualiseren het beroep van een switchboardoperator en brengen mensen letterlijk in contact.

OPDRACHT 6: Switch-it-switchboardoperator

Benodigdheden: geen

Het spel: Ga in een kring staan:

- Er moet iemand de ruimte verlaten, de rader.
- Er wordt binnen de groep een "switchboardoperator" aangeduid, de andere personen zijn bellers. De switchboardoperator gaat, als de rader terug binnen is, verschillende bewegingen maken. De bellers proberen die zo exact en zo snel mogelijk te kopiëren.
- De rader komt terug de ruimte binnen en moet raden wie de switchboardoperator is. De rader krijgt 3 pogingen.

Gesprek: Switchboardoperators waren "ongeziene" doorverbinders, net als in dit spel. Lukt het jou om als switchboardoperator ongezien te blijven?

OPDRACHT 7: Knikkerverbinding

Benodigdheden: knikker, karton

Spel:

- Elke leerling krijgt een rechthoekig stuk karton dat je kan plooiën, zodat er een "baan" ontstaat.
- Maak samen één lange baan. Als iedereen klaarstaat, laat je een knikker vertrekken.
- Als de knikker jouw baan is gepasseerd, dan loop je naar het einde van de baan en sluit je opnieuw aan. Op die manier krijgen we een eindeloze knikkerbaan.

Variatie: Je kan van dit spelletje ook een leuke race maken. Verdeel de klas in twee groepen en maak twee rijen. De knikker moet zo snel mogelijk tot op een bepaald punt geraken. Als de knikker valt, moet men opnieuw beginnen. Het is nu 2x zo spannend: de knikker moet aankomen én ze moeten zo snel mogelijk zijn.

Gesprek: Om een goede verbinding te maken, moet je als groep samenwerken.



OPDRACHT 8: Stoorzender

Benodigdheden: geen

Spel:

- De klas is verdeeld in drie groepen. De groepen vormen een rij en staan op een grote afstand van elkaar. Groep 1 (zijkant), groep 2 (midden), groep 3 (andere zijkant).
- Groep 1 probeert een boodschap (een zin, een lied, een titel van een film...) door te zenden naar de laatste groep.

- De groep die in het midden staat is echter de stoorzender en tracht op alle mogelijke manieren (te dansen, te zingen, te springen) te verhinderen dat de 'boodschap' tot bij de ontvangers komt.
- De zenders en de ontvangers moeten op een rij blijven staan, maar de stoorzenders zijn niet gebonden aan een plaats en mogen zich verplaatsen naar eigen strategie en willekeur. Ze mogen de zenders en de ontvangers niet aanraken!
- Nadien wordt er doorgeschoven en veranderen de groepen van functie.

Gesprek: soms verliep het verbinden niet altijd even vlot en kwamen er wel eens stoorzenders op het pad van de telefonisten.

OPDRACHT 9: Zonder woorden vertellen

Benodigdheden: geen

Het spel: De leerkracht fluistert een object/handeling/verhaaltje in het oor van leerling A. Deze probeert dit object of deze handeling zo goed mogelijk uit te beelden. Er mogen hierbij geen woorden en geluiden gebruikt worden. De anderen proberen te raden wat er uitgebeeld wordt. De leerling die het als eerste juist raadt, mag als volgende aan de beurt. Probeer de nadruk te leggen op het fysiek uitbeelden.

Mogelijke opdrachten:

- *Objecten: telefoon, appel, boek, een kopje*
- *Je bent je boterhammen thuis vergeten.*
- *Je bent een koe die in de wei staat.*
- *Je maakt zandkastelen op het strand.*
- *Je zit in een auto die heel snel gaat.*
- *Je hebt je overslapen.*
- ...

De leerkracht kan als afsluiter woordeloos een iets langer verhaal uitbeelden. De kinderen moeten raden wat er is gebeurd.

Gesprek: Kan je ook verhalen vertellen zonder woorden te gebruiken? Dit gebeurt namelijk in de voorstelling. Eén van de drie personages vertaalt fysiek alles – bijna zoals gebarentaal – wat de ander zegt.

OPDRACHT 10: Choreografen kun je leren.

Benodigdheden: geen

Spel: We gaan samen met de klas een choreografie maken, gebaseerd op enkele 'regels' uit de telefooncentrale. Je zou het ook eerder als een 'spel' kunnen zien. We geven enkele voorbeelden, maar voel zeker de vrijheid om deze samen met de klas verder uit te breiden.

Een leerling komt naar voren en wordt 'de dirigent'. Hij/zij zet telkens de aanzet en 'bestuurt' de rest van de klas. De volgende regels zijn geschreven vanuit het perspectief van de dirigent.

- Regel 1: Als ik geeuw, moet iedereen zijn hand voor de mond houden.
- Regel 2: Als ik ga zitten, moet iedereen rechtstaan.
- Regel 3: Als ik rechtsta, mag iedereen terug gaan zitten.
- Regel 4: Als ik nies, zegt iedereen 'gezondheid'
- Regel 5: Als ik praat, dan moet iedereen de vinger op zijn lippen leggen
- Regel 6: Als ik bel, moet iedereen zeggen 'Ik verbind u door'
- Regel 7: ...

Als alle regels geïntroduceerd zijn, kan je variëren in tempo. Soms snel, soms traag. Je zal zien dat er zo een hele choreografie ontstaat. Door bepaalde regels kan je gemakkelijk samen met de klas een choreografie creëren.

Hoe bespreek je FOON achteraf in de klas?

Met een nagesprek willen we graag de leerlingen de kans geven om hun 'kijkervaring' te delen met de klas, elkaars kritiek en opmerkingen te horen en elementen in de voorstelling te ontdekken die je zelf misschien niet had opgemerkt. Door erover te praten, leren leerlingen hun emoties uiten, hun eigen mening formuleren en begrip opbrengen voor de mening van anderen.

Misschien moet uw openingsvraag bij een klasgesprek niet zijn: 'En? Wie vond het leuk?' Het nadeel van zo'n openingsvraag is dat de leerlingen meteen een oordeel over de voorstelling moeten innemen. Het nagesprek zou kunnen beginnen met een feitelijke beschrijving van het stuk, zodat ze vooral bezig zijn met wat ze eigenlijk hebben gezien. Dikwijls worden in een nabespreking zoveel dingen duidelijk, dat de leerlingen achteraf een veel preciezer antwoord kunnen geven over wat ze voelden en dachten tijdens de voorstelling en wat ze er uiteindelijk van vonden.

Hieronder vindt u enkele **voorbeeldvragen** die **als leidraad** kunnen dienen voor het bespreken van de voorstelling. We vertrekken vanuit zeer algemene vragen over de voorstelling en gaan steeds specifieker in op bepaalde aspecten. Kies er gerust enkele uit die u het meest relevant acht.

VRAGEN:

Er is **geen goed of fout antwoord** op de vragen, het is het leukste als de leerlingen hun fantasie gebruiken en samen nadenken over wat datgene dat ze gezien hebben zou kunnen betekenen.

▪ Algemeen

- Hoeveel mensen stonden er op het podium? Zou je hen eerder dansers, acteurs of acrobaten noemen? (*opmerking: de meerderheid zal waarschijnlijk kiezen voor 'actrices', maar toch zijn het ook dansers: het is interessant om dit aan de leerlingen uit te leggen: de voorstelling is niet theater, noch dans, maar iets tussenin.*)
- Hoe oud denken jullie dat de spelers zijn?
- Hoe waren ze gekleed? En waarom zouden ze gekozen hebben voor dit kostuum?
- Welke momenten herinner je je allemaal?
- Hoe zag het decor eruit? Wat was het decor of waar waren ze?
- Hoe begint de voorstelling?
- Hoe eindigt de voorstelling?
- Probeer de voorstelling te omschrijven in drie woorden.
- Beschrijf de spelers: uiterlijk, karakter, dansstijl, spreekwijze...
- Wat soort muziek/soundscape werd er gebruikt?

▪ FOON

- Wat voor werk deden ze in de voorstelling FOON?
- Was er iemand de baas? Wie en waarom denk je dat?
- Hoe komt het dat de telefooncentrale plots stil viel?
- Hoe hebben ze dat opgelost?
- Wie waren de drie mensen die je op het podium zag? Waren ze alle drie hetzelfde of verschillend?
- Kenden de personages elkaar al?
- Vond je de muziek passen bij de bewegingen?

▪ Dans of theater?

- Vond je FOON eerder een dans-, of theatervoorstelling?

- Wat kan je zeggen over hun dansstijl?
- Had de dans betekenis/ een verhaal voor jou of vond je het genoeg om naar de dans op zich te kijken?
- Heb je ooit al eens iets gelijkaardigs gezien?

▪ Interpretatie

- Voldeed de voorstelling aan je verwachtingen? Waarom wel/niet?
- Voelde je je betrokken bij de voorstelling?
- Mocht de voorstelling voor jou nog iets langer duren of liever minder lang?
- Vond je het een klassieke voorstelling of eerder vernieuwend?
- Zou je deze voorstelling aanraden aan leeftijdsgenoten? Waarom zou je dat doen?
- Welke momenten zijn je het beste bijgebleven? Had je een (minst) lievelingsmoment?
- Welke emoties riep het stuk op? Hoe voelde je je achteraf?
- Wie heeft er genoten van de voorstelling. Wie niet?

Mocht de klas of u nadien nog met vragen zitten, mag u ons altijd mailen (info@dof.be).

Wie zijn wij?

Over dOft

Gecombineerd, is dat met een d of een t?

dOft – uit te spreken als ‘d of t’, met de d van dans en de t van theater – creëert voorstellingen met eigen spellingsregels. Net zoals je je soms afvraagt of een woord geschreven is met een ‘d’ of een ‘t’, kan het publiek twijfelen bij een dOft-voorstelling over de exacte discipline: is het nu dans of theater? Collectief dOft is een dynamisch, ambitieus, Leuvens danstheatergezelschap en maakt verrassende en uitdagende voorstellingen voor jong publiek.

Meer achtergrondinformatie over het gezelschap en de makers/spelers van FOON kan je lezen via [dOft | wie-wat-hoe](#)

Productiegegevens

Dans, spel: Jotka Bauwens, Michèle Even, Sarah Vingerhoets

Choreografie: Piet Van Dycke

Tekst, regie: Jonas Vermeulen

Scenografie: Erki De Vries

Kostuum: Elise Goedgezelschap

Muziekontwerp: Jonas Vermeulen, Koen Brouwers

Dramaturgie: Marie Peeters

Lichtontwerp: Raf Wouters

Artistieke productieleiding: Sam Cunningham

Productie: dOft

Coproductie: HET LAB Hasselt, C-TAKT, 30CC, Perpodium

Met steun van: Sabam for Culture, de Vlaamse Overheid

Met dank aan: de Warande, C-mine, deRUIMTE, Destelheide

Teaser FOON

Aanrader om samen met de leerlingen te kijken!

<https://www.youtube.com/watch?v=D0UUVOWEsok>



FOON – wie/wat/hoe?

Filmpje over het maakproces van de voorstelling

<https://www.youtube.com/watch?v=E7dgvczEcZo>



Algemene info

Collectief dOFt vzw
Toekomststraat 4
3010 Leuven

info@doft.be
+32 (0) 491 08 75 57
www.doft.be

IBAN BE72 0017 9294 9616
BIC-code GEBABEBB
Ondernemingsnummer: 0658.939.905

Algemene leiding & planning/artistieke kern

Piet Van Dycke
piet@doft.be
+32 (0) 491 08 75 57

Productie, communicatie/artistieke kern

Sam Cunningham
sam@doft.be
+32 (0) 494 04 67 97

Zakelijke leiding/artistieke kern

Jonas Vermeulen
jonas@doft.be
+32 (0) 498 84 88 38

Verkoop

Koortzz
Martine Van Atrijve
martine@koortzz.be
<http://www.koortzz.be/>