

lesmap • ANANSI



BEELDSMEDERIJ
DE MAAN

Beste Juf,
Beste Meester,

Wat fijn dat u met uw leerlingen naar ANANSI komt kijken.
Om de grote en kleine thema's in de voorstelling niet zomaar voorbij te laten waaien, bieden we u deze lesmap aan.
U kan er in de klas mee aan de slag, zowel voor als na de voorstelling.
De volgorde van de opdrachten bepaalt u zelf.
Zie het als een inspiratiemap, een aanzet, waar u verder uw eigen creativiteit op los kan laten. En die van de kinderen, dat spreekt.

Wij wensen u verder een meeslepende dag, vol verhalen.

Groetjes,
DE MAAN



Iedereen kent de sluwe streken van Reinaert De Vos, maar wie kent die van Anansi, de mythische spin uit de Ghanese volksverhalen?

Hij is zowel schelm als egoïst die er geen probleem mee heeft om zijn vrouw of een van zijn kinderen te beduvelen. Zolang hij er zelf maar voordeel bij heeft. "Eerst het vreten en dan de moraal", lijkt hem wel op het lijf geschreven. Al kan dat wel eens anders uitpakken dan hij dacht...

ANANSI is een surrealistisch sprookje vol muziek en vertelplezier waarin de verhalen uit de Anansi-cyclus werden bewerkt tot een vertelling vol humor, reflectie en inzicht over ons maatschappelijk functioneren. In de beste traditie van storytelling.

ANANSI

Je mag een spin nooit doodslaan want je weet niet wie ze is en wat ze voor iemand betekent.

ENKELE OPDRACHTEN DIE JE KAN DOEN VOOR DE VOORSTELLING

Echt waar?

Bekijk de kunstwerken op de volgende bladzijde.

Kijk eerst naar het geheel.

Wat zie je? Welk verhaal wordt er verteld?

Het geheel lijkt te kloppen, maar als je inzoomt zie je dat er knotsgekke details te zien zijn.

Wat kan er wel, wat kan echt niet? Waar stopt de realiteit en begint de fantasie?

Goed/slecht, realiteit en fantasie vervagen. Alles is afhankelijk van het licht waarin je de dingen bekijkt.

Met deze beelden kan je de leerlingen stimuleren om verder te kijken dan hun neus lang is, voorbij het vanzelfsprekende.

Kunnen jullie titels verzinnen? Wat wil de kunstenaar vertellen?



René Magritte



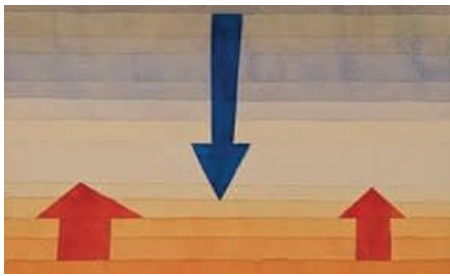
Max Ernst



René Magritte



Max Ernst



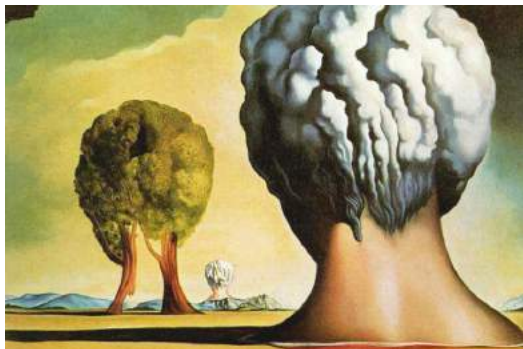
Paul Klee



Christian Schloe



René Magritte



Salvador Dali



Joan Miro



Salvador Dali



André Breton



Marc Chagall

ENKELE OPDRACHTEN DIE JE KAN DOEN NA DE VOORSTELLING

ANANSI – klassikale reconstructie

Verzamel de leerlingen in een kring voor een klassikale reconstructie van het verhaal dat verteld werd in de voorstelling.

Welk verhaal is blijven hangen? (Simon Python? Gianni de Cheetah? Waarom spinnen een kaal hoofd hebben? ...)

Zet de leerlingen dan in kleine groepjes aan het werk. Ze kiezen een aantal verhalen die bij hen zijn blijven hangen en tekenen ze uit.

De werkjes worden samengevoegd tot een harmonica: 'Anansi door...'



Goed en kwaad

OPWARMER

De kinderen krijgen een aantal situaties/dilemma's voorgeschoteld. Ze geven aan of ze dit juist/fout vinden door links of rechts in de ruimte te gaan staan. Er is geen juist antwoord, iedereen kan vrij kiezen naar gelang zijn/haar mening. De begeleider-leerkracht is moderator maar oordeelt niet.

Duid een aantal kinderen aan die toelichten waarom ze iets juist/fout vinden. Ze mogen zich bedenken als ze de argumenten van anderen horen.

- *een mens rijdt met de fiets door het rood*
- *een aap op een fiets rijdt door het rood*
- *een mens rijdt met de fiets door het rood want hij heeft net een aap hetzelfde zien doen*
- *een mens rijdt met de fiets door het rood, zijn kind zit achterop en is net gevallen. Ze gaan naar het ziekenhuis.*

- *een vrouw geeft een kind snoep*
- *een tandarts geeft een kind snoep*
- *een kind krijgt snoep, de mama pakt het af*
- *de mama eet 's avonds chips terwijl het kind slaapt*

KRINGGESPREK

Wanneer is iets juist/fout? Waarom?

Welke verhalen hebben jullie in de voorstelling gezien die niet helemaal goed of kwaad waren? Waarom?

Wat maakt het zo moeilijk om dat te beoordelen?

Ken je zelf situaties of verhalen waarin je iets slechts moest doen voor een goed doel? Wat betekent dat: het doel heiligt de middelen?

Wat vonden jullie van Anansi? Waarom vinden we hem sympathiek/vals/leuk/....?

Vond je het juist, hoe Anansi zijn vrouw gewonnen heeft? Waarom?

Vat de antwoorden van de kinderen samen, toets af of ze het met de conclusies eens zijn.

Als achtergrond voor dit gesprek kan je Peinzen doornemen, een praktisch handboekje dat je een leidraad meegeeft voor filosofische gesprekken met kinderen (zie bronnenblad).

Eigen verhalen

Nu gaan de leerlingen zelf aan de slag. Hier kan je als leerkracht kiezen of de leerlingen verhalen vertellen, uitschrijven of beeldend uitwerken. Je kan ook een combinatie maken van verschillende invalshoeken.

Belangrijk is dat de leerlingen hun eigen wereld vormgeven, dat ze niet vasthouden aan wat werkelijk kan maar dat ze oog hebben voor niet voor de hand liggende verbanden.

Bedenk op voorhand of de leerlingen het verhaal voor de klas gaan brengen, als verteller, als voorlezer of bijvoorbeeld in een mini-tentoonstelling.

Maak een **verhalenpot** in de klas, waar de leerlingen de titel van hun verhaal in kunnen steken. Je kan elke dag een verhalentijd inlassen, waarbij een aantal kinderen aan het woord komen en hun verhaal vertellen. Zo zetten jullie samen een eeuwenoude verteltraditie verder.

Misschien kennen sommige kinderen wel verhalen uit hun eigen vertelcultuur die je zo ook kan binnenbrengen in de klas.

Kies een verhaalopdracht:

- Vertel over je eigen familiegeschiedenis.

Laat de kinderen hier hun fantasie gebruiken met een link naar de werkelijkheid. Ter inspiratie kan je onderstaande voorbeelden meegeven.

- ° hoe mijn ouders elkaar leerden kennen
- ° waarom mijn broer een broer is
- ° mijn oma, de sterkste vrouw ter wereld

- Verzin een dierenverhaal.

De leerlingen kunnen hier met een dier aan de slag, echt of niet echt. Ze verklaren in hun verhaal een specifieke karakter- of uiterlijke eigenschap van dat dier. In de voorstelling kwamen al een aantal voorbeelden aan bod, ter aanvulling staan in de bronnenlijst heel wat titels van verhalenbundels over dieren.

Stap 1: de grove structuur van het verhaal uitwerken.

Denk hierbij aan begin/midden/slot. Deze kladversie vormt de basis van het verhaal, dus schenk genoeg aandacht aan een logische uitwerking van het geheel.

Stap 2: vertellen/schrijven/beeld? Kies op welke manier de leerlingen het verhaal zullen brengen. Je kan ze zelf laten kiezen of de keuze voor hen maken.

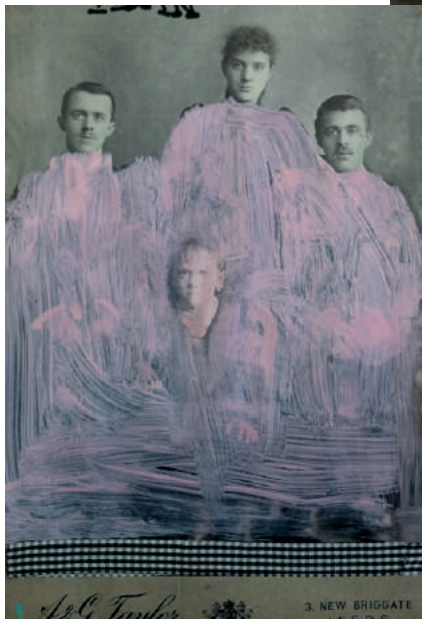
Durf te kiezen voor het vertellen. Verhalen vertellen verbindt, de leerlingen leren nuanceren, spanning opbouwen, waarden overbrengen en luisteren naar elkaar.

Stap 3: de uitwerking.

Voor een beeldende uitwerking vind je verderop inspiratiemogelijkheden.

Gek familieportret

Laat de leerlingen een familiefoto meebrengen. Bij elk familielid denken ze na over een speciale eigenschap of anekdote. Door de foto te beschilderen met die eigenschap in gedachte, komen we heel wat meer te weten over de familiegeschiedenis.



Powermask

De leerlingen verzinnen een personage. Ze bricoleren met recyclagemateriaal, karton, parels, restjes hout, plankjes, oude boeken met Afrikaanse maskers en een standbeeld voor een verzonnen personage.

Waarom zien ze er zo uit?

Waarom zijn ze zo bijzonder?

Over welke bijzondere talenten en gebreken beschikken ze?





Collage

Knippen en plakken geblazen!

Verzamel oude tijdschriften en kopies van dierentekeningen waar de leerlingen mee aan de slag kunnen.

Verzin een naam of een decor voor je creatie.



Anansi - Say what?

De Anansi verhalen wortelen diep in de Afrikaanse vertelcultuur. In het Ghana van Gorges Ocloo's kindertijd waren er geen boeken, geen tv, enkel de mythische verhalen, een kampvuur en iemand die vertelt. De vertellers maken elke dag een eigen verhaal. Alle vragen worden beantwoord aan de hand van een Anansi-verhaal. Anansi is er om bepaalde vraagstukken op te lossen: Wat zou Anansi doen? De verhalen gaan over dieren, zijn soms luchtig, maar altijd met een ondertoon en een link naar morele waarden en politieke dilemma's. De oude verhalen werden door Afrikaanse slaven aan elkaar verteld. Ze vonden hoop en troost in verhalen over de kleine slimmerik die grote machthebbers in hun hemd zet.



In de klas kan je op zoek gaan naar verteltradities binnen de diverse achtergrond van de leerlingen. Bij wie thuis worden er ook verhalen verteld? De kinderen kunnen hun (groot-)ouders bevragen. Als er geen verhalen verteld worden, welke mythische figuren kennen de kinderen dan wel? (televisiefiguren, sprookjes, superhelden...) Worden er misschien verhalen gezongen of liederen doorgegeven?

Bronnenlijst

Anthone, R., Janssens, E., Vervoort, S., & Knops, J. (2006). Peinzen. Leuven, België: Acco.

Debo, K., Dercon, C., van Dongen, A., Mathieu, C., Plisnier, V., Sieburgh, J. W., ... Wijs, S. (2017). Powermask _ The power of masks. Tielt: Marked Uitgeverij Lannoo.

Mulvey, L., Snauwaert, D., & Durant, M. A. (xx). Jimmie Durham. London: Phaidon.

Janssen, K. (2002). Waarom? Leuven: Davidsfonds/Infodok.

Anthone, R., Janssens, E., Vervoort, S., & Knops, J. (2006). Peinzen. Leuven, België: Acco.

Harris, G. E. (2014). Weet mijn goudvis wie ik ben? En 100 andere Grote Vragen van Kleine Mensen. Amsterdam: Rubinstein.

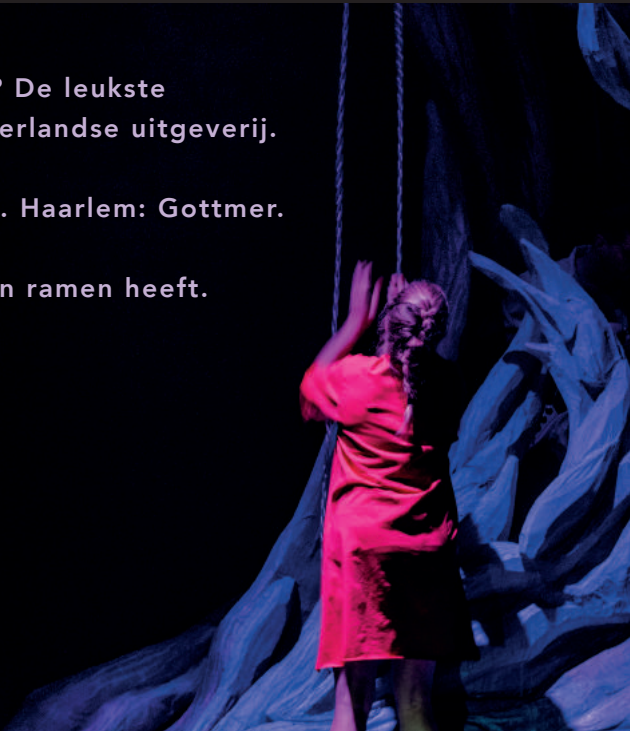
Deltas. (2014). Waarom kwispelen honden met hun staart? De leukste kindervragen eenvoudig beantwoord. Aartselaar: Zuidnederlandse uitgeverij.

Horst, M., & Gerrits, E. (2015). Van oerknal tot robot. Haarlem: Gottmer.

De Rynck, K., & Thys, J. (2017). Waarom een bos geen ramen heeft. Kalmthout, België: Van Halewyck.

Franck, E. (2011). Waarom een aap een staart heeft. Dierenverhalen van over de hele wereld. Leuven, België: Davidsfonds Infodok.

Kipling, R., & Woollard, E. (2018). Waarom? Daarom!. Rotterdam, Nederland: Lemniscaat.



**Regie: Gorges Ocloo | Tekst: Jeroen Theunissen, Gorges Ocloo |
Spel: Ineke Nijssen | Muziek: Owen Weston, Ineke Nijssen, Gorges Ocloo |
Beeld: Davey Snoek | Figuren en scenografie: Paul Contryn |
Lichtontwerp en techniek: Stéphane Vloebergh | Techniek: Dominique Defossez |
Artistiek advies: Stef De Paepe | Met dank aan: Katinka Heremans, Kelly De Mol |
Productie: beeldsmederij DE MAAN**

foto's © Diego Franssens

Deze lesmap werd gemaakt door ETNAvzw in opdracht van BEELDSMEDERIJ DE MAAN.

www.demaan.be