

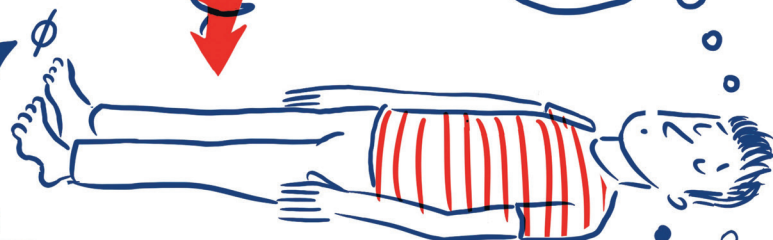
BRANDUNG SPEELT

STOMKOP

BREAKING NEWS:
JONGEN in COMA



HOE LANG
BEN IK
HIER AL?



WAAROM KAN IK NIET BEWEGEN ?!



WANNEER KAN
IK NAAR HUIS ?

BRANDUNG.BE

Oostende
DE STAD
AAN ZEE



Vlaanderen
verbeelding werkt

12+



INFO OVER DE VOORSTELLING

HET VERHAAL

Wat gaat er om in het hoofd van iemand anders? Allemaal gedachten, verlangens, herinneringen, vraagstukken, filosofische niemendalletjes en dingen waarvan je niet weet waarom je ze weet. Er spookt zoveel in ons hoofd en er komt maar zo weinig van echt naar buiten.

Soms komt er zelfs niets meer naar buiten zoals bij Victor Koppermans. Na een diepe coma komt hij terug tot leven. Hij is zich bewust van alles rondom hem maar hij kan het niet laten weten. Zijn springlevende geest zit gevangen in een levenloos lichaam. Het stemmetje in het hoofd van Victor is de enige gids op weg naar verbinding met de buitenwereld.

Stomkop is een bijwijlen geflippte dialoog tussen het lichaam en de geest van Victor die samen een zoektocht ondernemen om elkaar terug te vinden. De voorstelling zoomt in op het belang van communicatie om te uiten wie je bent en wat je wil. Over hoe je buitenkant soms niets zegt over jouw binnenkant.

Voor Stomkop lieten de makers Jelle Marteel & Philippe Annaert zich inspireren door het waargebeurde levensverhaal van Martin Pistorius, die als twaalfjarige met het locked-in syndroom te maken kreeg. Ze vertrokken vanuit de vraag wat het zou zijn mochten we op een dag elke vorm van verbinding verliezen. En communicatie zien de makers ook heel breed, want: we hebben veel woorden om dingen gezegd te krijgen, maar niet alles moet gezegd worden met woorden ...



BRANDUNG

BRANDUNG is een professioneel theatercollectief dat voorstellingen maakt voor een jong publiek. De artistieke kern bestaat uit theatermakers Jelle Marteel en Philippe Annaert. Beiden zijn afgestudeerd als Master in het Drama aan het Conservatorium (heden KASK) van Gent. In 2010 richtten ze samen BRANDUNG op.

BRANDUNG verbindt twee unieke persoonlijkheden. Enerzijds maken ze collectief voorstellingen, in samenwerking met aanverwante artiesten. Anderzijds worden er kleinschalige projecten en solowerk gerealiseerd.

BRANDUNG maakt voorstellingen door te kijken naar de Mens en hoe die zich verhoudt tot relevante, tijdloze thema's.

BRANDUNG duikt mee in de dagelijkse zoektocht van kleine mensen naar hun plaats in de grote wereld. Ze willen horen, weten en voelen hoe ze zich verhouden tot bijvoorbeeld de liefde (Midzomernachtsdroom), de natuur (Boomjong) of de waarheid (Fluut).

BRANDUNG speelt in de eerste plaats theater voor een jong publiek maar appelleert evenzeer aan de verbeelding van de volwassen kijker. Op die manier willen ze de blik van de toeschouwer verruimen bij jong én oud. Wat voor de één een ontdekking is, kan voor de ander herkenning zijn.

BRANDUNG schrijft telkens een poëtische en uitgepuurde tekst waarin een relevante link schuilt naar het hier-en-nu. Ze grasduinen met open vizier doorheen het literair repertoire en nemen grote klassiekers als Woyzeck (Büchner) of Midzomernachtsdroom (Shakespeare) vaak als vertrekpunt/inspiratiebron van hun voorstellingen.

BRANDUNG zoekt in zijn voorstellingen naar een uitgepuurde en heldere beeldtaal.

Een koning is een boomstam, feeën zijn kerstlichtjes. Muzikaliteit en humor kruiden het geheel en geven een inhoudelijke meerwaarde aan tekst en beeld.

BRANDUNG werkt met de structurele steun van de stad Oostende. Theaterbureau Thassos staat in voor de spreiding van de voorstellingen in school - en familiecontext.

➡ CREDITS

TEKST & SPEL Jelle Marteel & Philippe Annaert

SPELCOACHING Lukas Smolders

VORMGEVING & KOSTUUM Jana Roos

GELUIDSONTWERP Philip Van de Gehuchte

TECHNIEK Ole Ceenaeme

PRODUCTIE Celine Vanhoutte

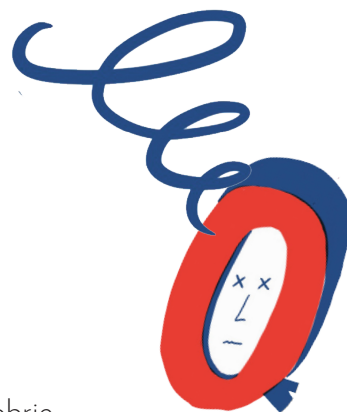
FOTO bywim.be

GRAFISCH ONTWERP Pieterjan Volckaert

LESMAP Bert Van Helleputte & Tessa Amelynck

MET DANK AAN Saskia Verstiggel, Dirk Marteel, Simon d'Huyvetter & Jan Sobrie

MET DE STEUN VAN Stad Oostende, Vlaamse Gemeenschap & De Theatergarage



➡ VOOR DE VOORSTELLING

Veel mag je nog niet prijsgeven over de voorstelling. Vertel hen enkel de korte inhoud (zie p. 2).



➡ NA DE VOORSTELLING

Onmiddellijk na de voorstelling willen we graag van de leerlingen weten wat ze ervan vonden. Via de QR-code of de link worden ze geleid naar een online bevraging. De leerlingen kunnen dit invullen via een smartphone, een tablet of een computer.

<https://forms.gle/ZWd6HdKG39iDqtXq5>

Na de voorstelling is het tijd om aan de slag te gaan met de meningen en indrukken van de leerlingen. In deze lesmap vind je tal van lesideeën, gaande van een goed gesprek of een leuke schrijfopdracht tot een filmfragment bekijken of een creatieve opdracht. De verwerking hoeft niet onmiddellijk te gebeuren of na één les klaar te zijn. In deze map voorzien we voldoende materiaal om meerdere lessen in te vullen. Aan jou de keuze om te selecteren en te combineren. Veel plezier!

KLASGESPREK

Na de voorstelling	p. 5
Het thema onder de loep genomen	p. 5
Films	p. 8
Dilemma's	p. 9

COMMUNICEREN

Het communicatiemodel	p. 10
Zoveel communicatiekanalen	p. 11
Filosofisch vraaggesprek	p. 12

CREATIEF SCHRIJVEN

Wat vond je ervan?	p. 13
Een dag uit het leven van	p. 13
Alliteratie	p. 13
Wie schuilt er in mij-poezie	p. 14
Brief aan mezelf	p. 14
Hij/zij is eenzaam-zoekertje	p. 14
Gesprek met post-its	p. 15
Breaking news	p. 15

EXPRESSIE

Standbeelden (komen tot leven)	p. 16
Playbackjournaal	p. 16
Typemachine	p. 17
Wat ben je aan het doen?	p. 17
Bewegingsexpressie	p. 17

NA DE VOORSTELLING

Een voorstelling zorgt voor heel wat indrukken en meningen. Laat de leerlingen ventileren. Zo kunnen ze enerzijds verwoorden waarom ze iets vonden en anderzijds luisteren ze naar de argumenten van andere leerlingen. Zorg voor een leuke en veilige sfeer, waarbij iedereen zijn mening mag verwoorden. Er is dan geen goed of slecht antwoord.

- Verwoord in één woord wat je vond van de voorstelling en waarom.
- Welk gevoel kreeg je bij het zien van de voorstelling?
- Welk moment sprak het meeste aan of zal je altijd bij blijven?
- Welk moment vond je minder goed en waarom?
- Wat vond je van het verhaal?
- Wat was er te zien en te horen op het toneel? Waarom waren die dingen er? Vond je het een meerwaarde?
- Hoe speelden de acteurs? Welke personages waren er? Hoe evolueerden de personages? Op welke manier werden ze weergegeven?
- Welke dingen moest je er zelf bij denken? Was dat evident of niet?

Tijdens het klasgesprek kan je ook wat dieper ingaan op de inhoud van het stuk. Ze denken na over het onderwerp en zoeken naar een gepast antwoord op de vraag. De leerlingen gooien hun mening in de groep, de leerkracht luistert en regelt het 'antwoordenverkeer'. Op die manier oefen je enkele vaardigheden zoals 'argumenteren', 'een eigen mening vormen', 'logisch nadenken', 'luisteren naar elkaar', enz.

HET THEMA ONDER DE LOEP GENOMEN

Het toneelstuk is geïnspireerd op het verhaal van Martin Pistorius. Op de volgende pagina's lees je zijn verhaal.

Locked-in

Het verhaal van de jongen die niet in coma was, maar dat niet duidelijk kon maken

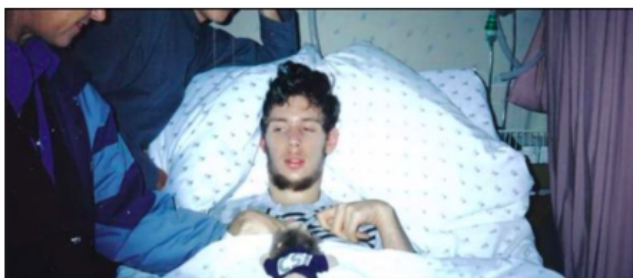


Martin Pistorius is inmiddels gelukkig getrouwd. Beeld rv

Gevangen zitten in je eigen lichaam, volledig bij bewustzijn, maar niet in staat tot beweging of communicatie. Het klinkt als een nachtmerrie, maar het overkwam Martin Pistorius uit Zuid-Afrika. Jarenlang dachten zijn ouders dat hij in vegetatieve staat verkeerde, terwijl hij al die tijd wanhopig probeerde zijn omgeving duidelijk te maken dat hij volledig bij bewustzijn was.

Het leven van Martin Pistorius veranderde kort na zijn twaalfde verjaardag. Het begon met lichte griepverschijnselen, maar de symptomen werden al snel steeds ernstiger. Hij sliep hele dagen, had steeds meer moeite met bewegen en kon niet meer zelfstandig eten. Zijn lichaam takelde in rap tempo af tot hij helemaal niet meer op prikkels reageerde en afgleed in een coma.

Volgens artsen leed de jongen aan een zeldzame ziekte die zijn lichaam in een vegetatieve staat had gebracht. Hersenscans lieten weinig tot geen activiteit zien. De voorheen actieve en intelligente Pistorius was niet meer dan een kasplant en zou nooit meer ontwaken.



Martin in zijn ziekenhuisbed. Hij was twaalf jaar lang opgesloten in zijn eigen lichaam. Beeld rv

LOCKED-IN-SYNDROOM

Maar hij ontwaakte wel. Na vier jaar in comateuze toestand te hebben geleefd, voelde Pistorius op zijn zestiende langzaam zijn bewustzijn terugkeren. Alleen zijn lichaam wilde niet meewerken: hij kon zich nog altijd niet bewegen, zelfs niet met zijn ogen knipperen. Met alle macht probeerde hij zijn vader, die hem elke ochtend uit bed tilde om hem te wassen en aan te kleden, duidelijk te maken dat hij wakker was.

"Ik probeerde naar hem te communiceren dat ik er weer was, probeerde mijn arm te bewegen", vertelt Pistorius aan de [Daily Mail](#). Hij komt niet verder dan een kleine spieraanspanning bij zijn elleboog. Maar zijn vader zag het niet. "Iedereen was zo gewend aan mijn afwezige staat, dat ze niet doorhadden dat ik er weer was."

Het 'locked-in-syndroom', wordt het ook wel genoemd: een aandoening in de hersenstam waarbij alle communicatiemogelijkheden zijn weggevallen waardoor het lijkt alsof de volledig verlamde, maar wakkere patiënt in comateuze staat verkeert.

GEEST

Aan de Amerikaanse radiozender [NPR](#) vertelt Pistorius wat er door zijn hoofd ging in de jaren dat hij opgesloten zat in zijn eigen lichaam. "Het is alsof je uit een droom probeert te ontwaken, maar dat niet kan", omschrijft hij. Zijn frustratie groeit met het besef dat niemand doorheeft wat er in hem omgaat. "Het voelt alsof je een geest bent die het leven verder ziet gaan, maar niemand weet dat je er bent." Het interview wakkerde de belangstelling voor zijn verhaal opnieuw aan.

Omdat artsen er zeker van zijn dat hij geen hersenactiviteit meer heeft, wordt er ook geen moeite gedaan hem geestelijk te stimuleren. In het verzorgingscentrum waar zijn ouders hem overdag naartoe brengen, wordt de inmiddels achttienjarige Pistorius voor de tv gezet. Jarenlang brengt hij zijn dagen door met eindeloze herhalingen van 'Barney', een Amerikaans kinderprogramma met in de hoofdrol een paarse dinosaurus.

Geestelijk was hij genoeg bij de tijd om, naast de dansende paarse dino, belangrijke historische momenten mee te krijgen: hij herinnert zich de inauguratie van Mandela in 1994, de dood van prinses Diana in 1997, de terreuraanslagen van 11 september 2001.

VERLOSSING

Tot zijn grote vreugde en opluchting werden de subtiële bewegingen en spieraanspanningen waarmee Pistorius al jaren contact probeert te leggen met zijn omgeving uiteindelijk opgepikt door zijn aromatherapeut. Pistorius was toen 25, en leidde al twaalf jaar het leven van een comapatiënt. Op aanraden van de therapeut namen zijn ouders hem mee naar een centrum voor alternatieve communicatie, waar hij eindelijk de kans kreeg om te laten zien dat hij, Martin Pistorius, van binnen nog springlevend is.

Eindelijk verlost uit de 'Barney'-hel leert hij al snel lezen en schrijven. Met behulp van een computer uitgerust met een synthetisch stemgeluid kan hij zijn gedachten uitdrukken. Binnen een paar jaar gaat hij van 'comateus' naar een zo goed als normaal leven.

Nu, 39 jaar oud, heeft Pistorius een studie afgerond en is hij een succesvol bedrijf in webdesign gestart. Bovendien is hij, om het 'happy end' compleet te maken, inmiddels gelukkig getrouwd en woont samen met zijn vrouw in Engeland. In 2011 kwam zijn boek uit: 'Ghost Boy', verwijzend naar zijn gevoel een geest te zijn in zijn eigen leven.

Eén ding is na al die jaren nog altijd niet veranderd: "Ik kan niet in woorden uitdrukken hoe groot mijn haat voor 'Barney' is."

Bron: De Morgen.

Het Locked-In Syndroom (LIS) is een zeer zeldzame aandoening die gekenmerkt wordt door verlamming van romp en ledematen, en verlies van de spraak- en slikfunctie. LIS kan zich manifesteren na een ongeval of als gevolg van een beroerte of ziekte. 'Locked-in betekent letterlijk dat de patiënt gevangen zit in zijn lichaam', zegt professor Vincent Thijs, neuroloog aan het UZ Leuven.

Er zijn twee soorten. Bij de klassieke vorm van LIS kan de patiënt nog met zijn ogen bewegen en zo communiceren. Bij de recent ontdekte 'totale' LIS kan de patiënt zelfs dát niet. 'Begrijpelijk dat men er in zulke situaties van uitgaat dat de patiënt in een coma verkeert. Er is geen klinische methode om vast te stellen dat iemand aan totale LIS lijdt.'

De patiënt lijkt in een coma, maar in werkelijkheid is hij volledig bij bewustzijn. Hij hoort en ziet alles; hij kan alleen niet reageren. Thijs: 'Stel je voor hoe verschrikkelijk zo iets moet zijn. Je familie praat over je hoofd heen, met artsen wordt in jouw nabijheid over je toestand gepraat, over therapieën, soms zelfs over euthanasie.'

Bron: De Standaard

Lees zeker dit artikel eens over de Fransman Vincent Lambert.

Na jarenlang juridisch getouwtrek is de Franse comapatiënt Vincent Lambert nu toch overleden

Hanne Decre
do 11 jul 09:49

De Franse comapatiënt Vincent Lambert is overleden. In 2008 raakte hij in een onomkeerbare vegetatieve toestand na een zwaar motorongeluk en zijn lot was de inzet van een jarenlange juridische strijd tussen zijn ouders en zijn vrouw. Hij werd hét symbool van de discussie over euthanasie in Frankrijk.

2 9 september 2008. De Fransman Vincent Lambert raakt zeer zwaar gewond na een zwaar verkeersongeval met zijn motor. Hij belandt in een diepe coma. Hoewel hij zelf kan ademhalen en af en toe bewegen, is er volgens zijn dokters onherstelbare hersenschade en is er geen enkele kans op herstel.

Bron: vrt.be

Klasgesprek:

- Wat zou jij doen als je de ouder was van Victor, Martin of Vincent?
- Hoe weet je dat iemand niet gelukkig is of net wel nog levensvreugde kent als hij niet kan communiceren?
- Welke levensvreugde kennen Victor, Martin of Vincent nog als ze eigenlijk niks meer kunnen doen?
- Stel je voor: je bent Victor. Waar zou jij nog van genieten terwijl je vast zit in een lichaam? Sluit je ogen en probeer het je in te beelden.
- Hoe link je de titel 'STOMKOP' aan het toneelstuk? Ken je meerdere betekenissen van het woord 'stom'?

We hadden opnieuw naar die ene film kunnen gaan.

Die was zoooooo goed!

Over die man op dat onbewoond eiland die tegen een volleybal begint te praten?

Wat was de titel van die film ook al weer ?

Hmmmm...

'Cast Away' is de film waar Victor aan denkt tijdens de voorstelling.

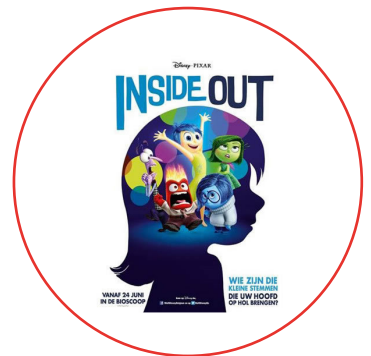
De film gaat over Chuck, een man die neerstort met zijn vliegtuig en moet zien te overleven op een onbewoond eiland. Het verhaal is gebaseerd op het boek Robinson Crusoe. Zijn familie denkt dat hij dood is, maar Chuck probeer te overleven. Al snel ontdekt hij dat hij helemaal alleen op een eiland zit. Hij zoekt naar oplossingen en vindt al snel enkele aangespoelde postpakketten uit het neergestorte vliegtuig. In een van de pakketten zit een volleybal. Hij noemt de bal Wilson en praat met deze 'vriend' om de eenzaamheid te verdrijven.

Toon de leerlingen eventueel de trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=2TWYDogv4WQ>

Zie je een link tussen de film en het toneelstuk? Mogelijke antwoorden:

De twee verhalen gaan over ...

- ... eenzaamheid.
- ... vastzitten in een hopeloze situatie?
- ... je weg vinden in een bepaalde situatie en hiermee omgaan.
- ... doorzetten.
- ... praten met een denkbeeldig iemand.



Ken je **'Inside Out'**?

Inside Out is een animatiefilm. Het vertelt het verhaal van Riley, een meisje van elf dat met haar ouders verhuist naar San Francisco. Het altijd opgewekte kind verliest plots haar vrolijkheid. Wat zou er omgaan in haar hoofd? De film toont twee werelden: de wereld van Riley buiten en de emoties in haar hoofd. Die emoties zitten aan het roer in het hoofdkwartier en bepalen hoe Riley zich voelt en hoe ze reageert.

Toon de leerlingen eventueel de trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=qFDQ7eA4394>

Zie je een link tussen de film en het toneelstuk? Mogelijke antwoorden:

De twee verhalen gaan over ...

- ... een stem in je hoofd.
- ... het voelen van verschillende emoties.
- ... het leven van twee werelden: buiten het lichaam en binnen.

Laat de leerlingen het fragment van 'Vaneigens' zien. <https://www.youtube.com/watch?v=Zndn8FPVy7c>

Het was een onderdeel van het televisieprogramma 'Man bijt hond'. Elke aflevering was een sketch over een gezin of een gezinslid ervan. Zie je de link tussen de film en het toneelstuk?

➔ DILEMMA'S

Een dilemma is een keuze tussen twee zaken die even (on)aantrekkelijk zijn. Je móét kiezen, je kan niet onderhandelen of elementen veranderen. Wat kies je? Victor's omgeving kent ook een dilemma. Hoe doe je goed voor iemand die niet kan communiceren? Wat wil die persoon? Is hij gelukkig of ongelukkig? Kent hij vrede met zijn toestand?

Schotel de leerlingen het volgende dilemma voor:

**JE KAN COMMUNICEREN EN
BEWEGEN, MAAR JE BENT
ALTIJD ONGELUKKIG**

OF

**NOOIT KUNNEN
COMMUNICEREN EN
BEWEGEN, MAAR JE BENT
GELUKKIG**

Vinden de leerlingen het dilemma-spel leuk? Op de Facebookpagina en website van 'Dilemma's op dinsdag' vind je er een heleboel. www.dilemmaopdinsdag.nl

#335 JE MOET ALTIJD EEN HONDENKAP OP -OF- AL JE KLEDING JEUKT

10/09/2019



als je loopt, beweeg je
je hoofd zoals een duif

OF



je moet elke dag iets
van de grond eten

➔ HET COMMUNICATIEMODEL

Het communicatiemodel bestaat uit een zender en een ontvanger. De zender verstuurt een boodschap naar de ontvanger. Hij kan kiezen op welke manier hij dit doet. Hij kiest het middel of het kanaal. De zender had een doel voor ogen, hij wil iets bereiken. Hoe reageert de ontvanger. Is er een effect of terugkoppeling (feedback)? Kwam de boodschap niet goed over? Is er sprake van ruis?

Opdracht 1 Laat de leerlingen alle onderdelen van het communicatiemodel invullen. Doe dit vanuit verschillende standpunten. Wijzig de zender en laat hen nadenken over de boodschap. Ook de ruis wijzigt soms. Mogelijke zenders: het stemmetje, Victor, vader, moeder of de verpleegster.

Opdracht 2 Ruis - stoorzender spelen

Verdeel de leerlingen in drie groepen. De groepen staan op een grote afstand (minstens een paar meter) van elkaar elk op een rij naast elkaar.

Groep 1 is de zender en zal een lied of een titel van een hit doorzenden naar de groep 3.

Groep 2 staat in het midden en zorgt voor ruis. Ze zijn de stoorzender. De groep tracht op alle mogelijke manieren te verhinderen dat de 'boodschap' tot bij de ontvangers komt.

Groep 3 is de ontvanger en moet raden wat de boodschap is.

Nadien wordt er doorgeschoven en veranderen de groepen van functie.



- De zenders en de ontvangers moeten op een rij blijven staan.
- De stoorzenders zijn niet gebonden aan een plaats en mogen zich verplaatsen naar eigen strategie en willekeur.
- Dit is een leuk spelletje, maar heel belastend voor de stem. Speel het dus niet te lang.

Opdracht 3 Effect.

Wanneer je een boodschap verstuurt, dan verwacht je ook een reactie. Wanneer de reactie past bij de verwachting, dan is je doel bereikt. Past ze niet, dan is de boodschap niet goed overgekomen of correct begrepen.

Verdeel de leerlingen per twee:

- Pokerface: de ene leerling mag geen enkele emotie tonen. De andere leerling probeert allerlei dingen te zeggen om de andere uit zijn pokerface te krijgen. Iemand aanraken mag niet! Nadien wisselen de leerlingen.
- Staren: de leerlingen blijven zo lang mogelijk in elkaars ogen kijken en proberen niet te knipperen. Wie wint er?



➡ ZOVEEL COMMUNICATIEKANALEN ...

... en toch zo alleen. We waren nog nooit zo verbonden met elkaar en toch tonen cijfers aan dat een mens zich nog nooit zo alleen heeft gevoeld. Hoe komt dit?

Een Amerikaanse studie wijst uit dat geen enkele generatie eenzamer is dan de "post-millennials" of "Generatie Z". Niet alleen geven sociale media hen een vals gevoel van verbondenheid, de jonge twintigers hebben ook te hoge verwachtingen en vergelijken zichzelf te veel met anderen.

De Amerikaanse zorgverzekeraar Cigna heeft 20.000 volwassen Amerikanen ondervraagd. Uit de resultaten van die bevraging blijkt dat de groep van 18- tot 22-jarigen zich het meest eenzaam voelt. Alle andere generaties, zelfs de groep met mensen ouder dan 72 jaar, gaf minder aan eenzaamheid te ervaren.

Generatie Z, de mensen geboren tussen ruwweg 1995 en 2010, hebben een gemiddelde eenzaamheidsscore van 48,3. Meer dan de helft van de post-millennials herkent de gevoelens die gepaard gaan met eenzaamheid, zoals denken dat niemand hen echt kent en voelen dat er niemand is om mee te praten. Ook millennials, geboren tussen 1980 en 1995, geven met een gemiddelde score van 45,3 aan dat ze zich regelmatig eenzaam voelen.

Gemiddeld geeft 46 procent van de ondervraagden aan dat ze soms eenzaamheid ervaren. Een op de vier denkt zelfs dat niemand hem of haar begrijpt. Opvallend is dat de eenzaamheidscijfers dalen met de leeftijd. Generatie X, geboren tussen 1960 en 1980, scoort 45,1. Bij de babyboomers, geboren na WO II en voor 1960, en bij de groep ouder dan 72 jaar liggen de cijfers zelfs nog lager.

Facebook als boosdoener

Volgens het rapport is het hoge eenzaamheidscijfer te wijten aan een gebrek aan persoonlijk contact. Miljarden mensen op de wereld hebben toegang tot sociale media, waardoor de hedendaagse samenleving meer dan ooit verbonden is met de wereld. Het hoge percentage eenzame mensen toont echter aan dat het slechts om een vals gevoel van verbondenheid gaat.

Toch zijn sociale media niet de enige verklaring voor het grote eenzaamheidsgevoel onder twintigers. Luc Goossens, ontwikkelingspsycholoog aan de KU Leuven, zegt dat we het verder moeten gaan zoeken. "Eenzaamheid wordt vooral geassocieerd met bejaarden. Zij worden bijvoorbeeld eenzaam omdat hun partner overlijdt of omdat ze minder mobiel worden. Bij jongere mensen moeten we op zoek naar andere oorzaken voor het eenzame gevoel."

Bron: Het Nieuwsblad

- Ga je akkoord met de stelling '**Nog nooit waren we zo (digitaal) verbonden en nog nooit voelde een mens zich zo alleen**'? Waarom wel of niet? Argumenteer.
- Welke oorzaken van eenzaamheid bij leeftijdsgenoten kan jij opsommen?
- Wanneer voelde jij je nog eens helemaal alleen en waarom?
- Ken je iemand die zich volgens jou helemaal alleen voelt. Ken je de reden of de situatie?

Verdeel na dit gesprek de leerlingen in groepjes van drie of vier leerlingen.

De leerlingen zijn een architect of stedenbouwkundige. Ze tekenen een nieuwe stad uit. De grootste uitdaging is ervoor zorgen dat niemand zich alleen voelt.

- Aan welke eisen moet de stad voldoen?
- Welke ingrepen zorgen ervoor dat iemand zich minder alleen voelt?

FILOSOFISCH VRAAGGESPREK

Als gespreksleider/moderator stel je de leerlingen enkele vragen:

- Wat is communiceren?
- Vanaf wanneer ben je aan het communiceren?
- Kan je überhaupt niet communiceren?
- Denk eens na over de volgende zin: *'Je kan niet niet communiceren.'*
- Vanaf welke leeftijd communiceer je?
- Hoe zou het zijn moesten we alle vormen van communicatie verliezen?
- Communiceren we als mens goed?
- Wie communiceert beter: een mens of een dier?
- Kan je leren communiceren?
- Communiceert onze school goed?



Zorg voor een veilige sfeer. Filosoferen is je een beetje blootgeven, zeggen wat je denkt. Maak duidelijk als leerkracht dat er geen foute antwoorden zijn. Vertel hen dat alles - met het nodige respect - kan gezegd worden. Filozeren is ook luisteren naar elkaar. Wijs je leerlingen op een actieve luisterbereidheid. In filosofische gesprekken is er geen plaats voor een oordeel.



CREATIEF SCHRIJVEN

Wanneer de leerlingen in de pen kruipen, dan kunnen ze het volgende stappenplan hanteren:

1. Brainstorm: ze schrijven allerlei mogelijke ideeën op. Alles wat zou kunnen gebeuren met het personage wordt genoteerd. (Tip: gebruik 'wie-wat-waarom-wanneer-hoe'-vraag en zoek voor elke categorie zoveel mogelijk antwoorden.)
2. Selecteren: de leerlingen moeten nu bepalen welk idee of element ze verder zullen uitwerken. Ze duiden die zaken aan.
3. Ordenen en schrijven.
4. Nalezen, controleren en een definitieve/nette versie maken.

Op de volgende pagina's vind je enkele creatieve schrijfoopdrachten die gelinkt zijn aan het toneelstuk. Je kan zelf kiezen welke je gebruikt. De volgorde is willekeurig. Telkens kan je wel gebruik maken van het stappenplan.

➡ WAT VOND JE ERVAN?

Je bent een journalist en je mag morgen een artikel publiceren waarin jij vertelt wat je van het toneelstuk vond. Dat is een recensie. Het is een bespreking, waar zowel de goede elementen als mindere punten worden gemeld. Zo'n mening heeft niet de bedoeling om te kwetsen, maar wel om eerlijk te zeggen wat iemand er van vond. Mensen lezen graag zulke artikels, want zo weten ze of iets de moeite waard is om te bekijken. Let wel op, een recensie is en blijft een mening!

Bij een recensie vind je (meestal) drie onderdelen (IMS-structuur):

- Een korte voorstelling (korte inhoud) = inleiding
- De goede en mindere punten (mét argumentatie) = midden
- De conclusie (met een leuke slotzin) = slot

Voorzie een lokkende titel en let op de lay-out. Misschien kan je wel sterren noteren naast de titel, zodat de lezer onmiddellijk ziet wat jij ervan vindt.

Leuke recensies geschreven of gekregen? Je mag ons dit altijd laten weten via info@brandung.be.

➡ EEN DAG UIT HET LEVEN VAN ...

Kies een personage: het stemmetje, Victor, Karien Kandelabra (nieuwslezer), Karel (reporter), verpleegster.

Bepaal hoe een dag eruit ziet. Je mag dingen verzinnen, want niet alle info krijg je via het toneelstuk. Het hoeft ook niet altijd au sérieux te zijn, wat absurditeit maakt het leuk.

De leerlingen zorgen voor een logische opbouw (chronologische tekststructuur) en maken in hun tekst gebruik van signaalwoorden (bv.: eerst – dan – vervolgens – tenslotte).

➡ ALLITERATIE

Het Journaal met **K**arien **K**andelabra
Welkom bij dit brekend nieuws! Victor **K**oppermans, de **k**nullige **k**erel uit **K**obbegem is bij het **k**rieken van de dag
ontwaakt uit zijn **c**omateuze **c**oma. Victor kwam in deze **k**opslaap terecht nadat hij hals over **k**op een **k**akelende
kip ontweek en **k**eihard tegen de **k**asseien **k**nalde. Stomkop. Maar door **k**ortsluiting in zijn **k**op kan hij nu niet meer
communiceren. Victor is dus **k**op van jut. Voor een **k**orte stand van zaken gaan we nu rechtstreeks over naar het
ziekenhuis voor onze reporter ter plaatse. Karel?

Alliteraties klinken altijd goed, net omdat de woorden beginnen met dezelfde letters. Daarnaast worden er in de zinnen nog woorden gebruikt die beginnen met dezelfde letter.

- Eerst moeten de leerlingen zoveel mogelijk woorden verzamelen, beginnend met dezelfde letter. Een mogelijke techniek is om zoveel woorden te zoeken die beginnen met dezelfde letter als de voornaam van de leerling.
- Ze kiezen nu tien woorden en omcirkelen die woorden.

- De leerlingen verzinnen een personage of voorwerp, beginnend met dezelfde letter. Dit is de titel en het onderwerp van de tekst.
- Nu maken ze met de tien omcirkelde woorden vijf zinnen over het personage. Elke zin start met een omcirkeld woord, de andere vijf omcirkelde woorden zitten willekeurig in de zin verwerkt. Een voorbeeld:

Jeanine
Joggend in de jungle
Jagend op de kat van de buren
Jassen en juffen vindt ze niet leuk
Jongens lopen verkeerd in jeans
Juist juichen kan ze alleen in juni



Bij het verzamelen van de woorden wijs je de leerlingen er best op om verschillende soorten woorden te gebruiken: werkwoorden, zelfstandige naamwoorden en bijvoeglijke naamwoorden.

➡ **WIE SCHULT ER IN MIJ-POËZIE**

Daag de leerlingen uit om een stukje poëzie te schrijven met evenveel woorden als letters in hun naam. Elk woord moet beginnen met de letter van de naam. Aan de hand van het stukje poëzie stellen ze zichzelf voor met eigenschappen of kenmerken.

Tom wordt zo bijvoorbeeld **T**oekomst **O**nzeker **M**enslievend
Shukri wordt **S**tijlvol **H**elpendehand **U**itstekendevoetballer **K**oppig **R**uig **I**ntrovert.

↪ **BRIEF AAN MEZELF**

Stel je voor! Je mag een brief schrijven aan jezelf. Wat wil je graag eens zeggen aan je toekomstige ik?

- Wat hoop je dat zal lukken in de toekomst?
- Welke wensen heb je?
- Welke dromen zijn er?
- Heb je een bepaalde raad of advies voor jezelf?

De leerlingen schrijven de brief en bezorgen hem aan de leerkracht. Als leerkracht kun je ervoor kiezen om de brief bij te houden en later te bezorgen of op te sturen. Dit kan twee weken later zijn, op het einde van het schooljaar of misschien zelfs pas een jaar later. Hoe langer het duurt, hoe groter de verrassing!

➡ **HIJ/ZIJ IS EENZAAM-ZOEKERTJE**

Iedereen schrijft een zoekertje om een eenzame persoon te helpen. Per twee gaan de leerlingen op zoek naar iemand die volgens hen eenzaam is. Ze denken na over wat die persoon uit het isolement zou kunnen halen en met die informatie schrijven ze een zoekertje. Eenmaal ze een zoekertje hebben, moeten ze de tekst aanpassen. Ze krijgen een beperking van het aantal woorden. Hierdoor mogen ze met afkortingen werken, maar het hoeft niet.

Man zkt breiclub om te leren breien + gezellig babbeltje te slaan.
Vrij op woe.avond + zat.vm. Mail nr. francois.ferket@fmail.be

➡ **GESPREK MET POST-ITS**

Elke leerling krijgt veel post-its en een balpen. De leerlingen communiceren nu met elkaar en met de leerkracht enkel en alleen via berichtjes op post-its. Leerling X schrijft een bericht op een post-it voor leerling Y en hangt dit ergens in het lokaal. Bovenaan de post-it staat de naam van de ontvanger en daaronder de boodschap. Leerling Y kan nu antwoorden aan leerling X door een nieuwe post-it eronder te kleven. Zo gaat het systeem verder.

Variaties:

- Maak het vreemder door de leerlingen op te dragen met niemand oogcontact te hebben. Er mag niks gezegd worden. Het enige kanaal is dus via post-its op zoek gaan naar communicatie.
- Je kan de leerlingen een limiet van woorden opleggen. Vanaf een bepaald moment mag er bijvoorbeeld maar gecommuniceerd worden met maximaal 8 woorden per boodschap.
- Achteraf kan je een klasgesprek houden over deze activiteit. Wat vonden de leerlingen van deze manier van communiceren? Is dit realistisch? Is dit wat gebeurt op social media of is het anders?

➡ **BREAKING NEWS**

Verdeel de leerlingen in groepjes per drie. Per groepje zoeken ze in de actualiteit één 'breaking news'-feit.

1. Ze bedenken rond dit verhaal een kort scenario. Er moet een reporter zijn en een getuige. De derde persoon filmt alles met een smartphone.
2. Vervolgens bepalen ze de locatie waar ze dit zullen opnemen. Ze moeten een goede achtergrond vinden die past bij hun verhaal.
3. Tenslotte bezorgen de leerlingen het filmpje aan de leerkracht. Dit kan bijvoorbeeld via een uploadzone van Smartschool of via WeTransfer.
4. Eenmaal alle filmjes ingediend zijn, kan je alle reportages tonen.



Je kan de leerlingen ook vragen om nieuwsfeiten te verzinnen. Dit kan gelinkt zijn aan de actualiteit of bijvoorbeeld aan de school.



STANDBEELDEN (KOMEN TOT LEVEN)

Victor lijkt wel een standbeeld. Hij beweegt niet. Hij lijkt wel een mimespeler: klaar om elk moment te ontwaken en te bewegen. Tijdens deze opdrachten leren de leerlingen hoe het is om een standbeeld te zijn.

1. De leerlingen staan per twee. Eén iemand is de klei, de andere de boetseerder. Ze mogen eerst even experimenteren en hun klei boetseren zoals ze zelf willen.
2. Nu moeten de boetseerders de leukste houding uit hun experiment boetseren. De figuren in klei blijven even staan en alle boetseerders kijken naar de andere beelden. Op het teken van de leerkracht wordt er gewisseld.
3. De boetseerders krijgen nu de uitdaging om liggende standbeelden te maken. Ze zien er heel gek uit, want ze liggen in heel onnatuurlijke houdingen. De ogen van de standbeelden zijn open. Wanneer een boetseerder klaar is, gaat die opzij staan. Wanneer alle standbeelden af zijn, mogen de boetseerders kijken naar de werken van hun collega's. Op het teken van de leerkracht wordt er gewisseld.

Extraatje De standbeelden kunnen ergens een geheim knopje hebben. Wordt er op het knopje gedrukt, dan maakt het standbeeld een stuip trekking. Daarna ligt het beeld er terug levenloos bij. Je kan eventueel afspreken dat het knopje bijvoorbeeld de rechterpink is.

4. De leerlingen kiezen individueel een leuke houding. Ze doen alsof ze een mimespeler in een stad zijn. De leerlingen letten erop dat de houding haalbaar is en goed vol te houden. Daarnaast kiezen ze ook een beweging. Wat zullen ze tonen wanneer ze 'wakker' worden? Dit mag een heel eenvoudig handeling zijn (bv.: eens zwaaien, geeuwen, in de haren krabben ...). Ze oefenen dit.

Vervolgens wordt de groep in twee verdeeld. De ene groep mag zich opstellen al standbeeld en verspreiden zich in de ruimte. De andere groep spelen toeristen. Ze werpen een muntje in de hoed van de mimespeler. Wanneer het muntje valt, komt het standbeeld tot leven. Nadien wordt hij opnieuw een standbeeld. Op het teken van de leerkracht wordt er gewisseld.

PLAYBACKJOURNAAL

Zoek via Youtube een interview. Kies voor een één-op-één-gesprek. Toon dit interview vervolgens aan de leerlingen, maar zorg dat er geen geluid is.

De leerlingen zoeken in groepjes van vier een leuke insteek voor het interview en verzinnen de vragen en antwoorden. Twee leerlingen spelen de reporter en de geïnterviewde. De twee andere leerlingen zorgen voor de voice-over en voorzien zo het geluid. Vervolgens brengt elk groepje hun interview voor de klas. De voice-overs staan achteraan in de klas en de overige leerlingen worden aangespoord om niet te kijken naar de voice-overs.

Extraatje Laat de leerlingen enkel de antwoorden verzinnen op de vragen van de journalist (zorg voor vervreemdende antwoorden en dus zeker geen logische antwoorden). De antwoorden worden opgenomen met een camera en worden tussen de vragen van de journalist gemonteerd. Vele leerlingen hebben al monteerprogramma's op hun telefoon. Indien ze dit niet hebben, kunnen Imovie (voor de macgebruikers) of Moviemaker (Windows) helpen.



Let op de intonatie van een reporter of nieuwslezer. Ze spreken heel typisch. Inspiratie nodig? Volg deze link voor een voorbeeld uit 'Alles kan beter'. https://www.youtube.com/watch?v=KZ1kxJz_BXM

↪ TYPEMACHINE

Victor wordt geleefd. Hij kan niks zelf beslissen, zijn eigen stem is enkel hoorbaar voor zichzelf ...

Eén leerling (of meerdere) staat op het podium.

Drie of vier leerlingen zitten ervoor en zijn de scenarioschrijvers. De leerling op het podium doet niks zonder dat zijn scenaristen het zeggen. Een voorbeeld:

Je zit te slapen op je stoel (leerling voert uit).

Je wordt wakker (leerling voert uit).

Je neemt je gsm en kijkt of er berichtjes zijn. Je bent triest, want je hebt géén enkel bericht (leerling voert uit).

Je kan achteraf een gesprek houden met de leerlingen.

- Wat vond je ervan om voor 100 % 'geleefd' te worden?
- Hebben jullie je ooit al eens 'geleefd' gevoeld? Wanneer?



↪ WAT BEN JE AAN HET DOEN?

Wat als de andere voor jou bepaalt wat je moet doen. Je mag geen 'nee' zeggen, je moet gehoorzamen en volgen.

De leerlingen werken per twee. Eén iemand beeldt iets willekeurig uit (bijvoorbeeld bloemetjes water geven). De andere vraagt: 'Wat ben je aan het doen?'. Hierop mag de uitbeelder alles antwoorden behalve hetgene wat hij echt aan het doen is. Hij antwoordt bijvoorbeeld: 'Ik drink koffie.' Diegene die de vraag stelde, moet nu uitbeelden wat de andere zei: koffie drinken. Opnieuw wordt de vraag gesteld: 'Wat ben je aan het doen?'.

Eenmaal de leerlingen het systeem goed kennen, kan je ervoor kiezen om dit in grotere groepjes of in een klasgroep te spelen.

➔ BEWEGINGSEXPRESSIE

Opwarmers

- Standbeeldtikkertje! Wanneer een speler getikt wordt, dan bevriest de leerling onmiddellijk. Een andere leerling kan het standbeeld bevrijden door hem te 'ontdooien' met een haardroger (of met een washandje? :))
- Ik ben! Iemand staat in het midden, vormt een standbeeld en zegt wat hij is. Twee mensen uit de groep mogen een toevoeging doen. Bijvoorbeeld: **Ik ben een vaas. Ik ben de bloem. Ik ben de gieter die de bloem water geeft.** Vervolgens komt degene die er het langst staat los en vertelt hij wie hij mee neemt: **Ik ben de vaas en ik neem de bloem mee.** Zo blijft er één standbeeld over en die herhaalt wat hij is. **Ik ben de gieter.** Nu kunnen er opnieuw twee beelden toegevoegd worden aan de gieter en krijg je een nieuwe situatie.

Spiegelen

Spiegelen is doen alsof je voor een spiegel staat. Eigenlijk is het stemmetje de spiegel van Victor.

Twee leerlingen staan voor elkaar. De ene is de spiegel en de andere is zichzelf. Wanneer de leerling beweegt, dan doet de spiegel hem na. De truc om goed te spiegelen zit in de traagheid. Je mag als toeschouwer eigenlijk niet zien wie leidt en wie volgt. Hoe trager ze bewegen, hoe mooier het effect.



Wijs hen erop dat ze kiezen voor eenvoudige bewegingen. Het spiegelbeeld doet dus wat een spiegel zou doen: wanneer de persoon de rechterarm omhoog steekt, zal het 'spiegelbeeld' de linkerarm omhoog steken.

Het denkbeeldige touw

Twee leerlingen staan bij elkaar. De ene laat de andere voortbewegen als een marionet. Ze spreken af: de ene is de pop en de andere is de speler. Zo'n tien cm van het lichaam is het uiteinde van een denkbeeldig touwtje. Wanneer de speler aan dit touwtje trekt, dan beweegt het lichaamsdeel dat aan het touwtje hangt.

Zo hangen er touwtjes aan de armen, de voeten, de knieën, de neus, de schouders, enz. De pop weet aan welk lichaamsdeel een touwtje hangt omdat de andere persoon een licht tikje geeft tegen dat bewuste lichaamsdeel. Als een lichaamsdeel moet blijven staan of hangen, dan legt de speler het touwtje neer door de duim en wijsvinger te lossen.



Opnieuw is het belangrijk om te kiezen voor heel eenvoudige bewegingen en traag bewegen. Heel veel van de concentratie van de leerlingen hangt af van het juiste muziekje. Zorg eventueel voor een heel traag, instrumentaal nummer.

Bewegingsreeks maken

Laat de leerlingen groepjes vormen per drie of vier. Elk groepje kiest zes non-verbale communicatieve uitingen (bijvoorbeeld: een vuist opsteken naar iemand, een lieve zwaai naar iemand, het ophalen van de schouders ...).

Teken elke 'move' op een A4-blad. Vervolgens worden de leerlingen uitgedaagd om de moves in een bepaalde volgorde te leggen en de moves na elkaar samen te doen. De zes gekozen moves worden dus een bewegingsreeks.

Extraatje Je kan er ook voor kiezen om de bewegingsreeks in canon te doen. Verschillende leerlingen beginnen met de reeks op verschillende momenten. Het wordt zo leuker om te doen en om naar te kijken, zeker als je er ook nog een fijn muziekje onder zet. Laat elk groepje zelf zoeken naar een passend nummer.

