



Illustration de Loïc Ganne

een voorstelling van L'Anneau Théâtre
voor toeschouwers vanaf 4 jaar

Spel- en lesmap bij
de voorstelling voor
leerkrachten en kinderen

Spel

**Bertrand Kahn
en Johan Dils**

Scenario

**Ariane Buhbinder
en Bertrand Kahn
en R-Gaël Maleux**

Regie

Ariane Buhbinder

Scenografie

**Matteo Segers
en Isabelle Kennes
Yves Hauwaert**

Kostuums

**Françoise Van Thienen
en Carine Duarte**

Make-Up en Pruiken

Zaza Da Fonseca

Muziek

Ludovic Romain

Video

Sebastien Mercial

Licht en techniek

**Benoît Lavalard
Yves Hauwaert**

Illustratie

Loïc Gaume

Met de steun van het Ministerie van de Federatie Wallonië Brussel, Tournées Art et Vie, Théâtre à l'école, de Cocof, La Roseraie, La Montagne Magique, Riches Claires, Triodos en Rent A Car. Met heel veel dank aan Emma, Hadi, Christine, Zététrique Théâtre, Théâtre du Papyrus en Théâtre de Galafronie.

Voorwoord voor de leerkracht

Welkom in onze spel- en lesmap bij Nox.

Je vindt er een aantal mogelijkheden om op een creatieve manier na te denken over de voorstelling. We willen haar geheimen niet prijsgeven, maar wel de goesting stimuleren om je te laten verwonderen.

Het is hierbij goed om de jonge en oudere toeschouwers een fijne manier bij te brengen om naar theater te kijken: respect, openheid, stilte, verlangen ...

Als de kinderen voor het eerst naar het theater gaan, kan dat onrust of angst meebrengen door het onbekende of door de veelheid van nieuwe indrukken.

Daarom is het goed vooraf te vertellen waar ze naar toe gaan, hoe we dit gaan doen, en je kan iets over de voorstelling zelf vertellen: over het moment van slapen gaan en alles wat je je bij nacht en dromen kan voorstellen.

Het belangrijkste blijft dat er bij de kinderen een openheid ontstaat om zich te laten verleiden, verrassen, ontroeren en meeslepen door de magie van het theater.



Nox : wat vertelt Nox ?

Deze voorstelling zonder woorden behandelt met beeld, gebaar, beweging en een tikkeltje tedere ondeugendheid het o zo gevoelige moment van het slapen gaan. Bij het vallen van de nacht voelen we ons, oud of jong, alleen en erg kwetsbaar. Soms gebeuren er dan wel erg rare dingen...

Stapje voor stapje worden we meegevoerd in een droomachtige reis, waarin op magische wijze het beeld dat we van onszelf en van de werkelijkheid hebben op de proef wordt gesteld. Een wereld vol bevreemdende poëzie met een personage dat aan zichzelf ontsnapt, zich vermenigvuldigt en met voorwerpen die een eigen leven leiden. Een waanzinnig onthullende voorstelling over wat we in grote of kleine mate vrezen en de lachwekkende maniertjes die we verzinnen om dat te bezweren !



Voordede voorstelling

Je kan met de kleinsten een gesprek hebben over slapen en de nacht.
Je kan vragen stellen of je ervaringen delen. Vragen kunnen zijn:

Wat gebeurt er 's nachts ?

Wat zien we 's nachts ?

Wat doen we tijdens de nacht ?

Hoe voel je je 's nachts ?

Heb je soms schrik ?

Waarom doet de slaap je denken ?

Slaap je graag ?

Kijk je er naar uit om naar bed te gaan of mopper je dan ?

Val je dadelijk in slaap ?

Doe je iets om in slaap te vallen ?

Hoe weet je wanneer je moet gaan slapen ?

Hoe zegt je lichaam, je hoofd,

je hersenen je dat het tijd is om naar bed te gaan ?

En wakker worden, gaat dat

makkelijk of moeilijk ?

Ben je bij het wakker worden fris of ben je nog moe ?

Wat gebeurt er als je niet voldoende slaapt ?

Onthoud je je dromen ?

Zijn dromen echt ?

Zoek samen met de kinderen naar de signalen van je lichaam van moe en slaperig worden.

Je kan de jongste kinderen vertellen dat ze in de voorstelling de slaapkamer van een gekke kerel zullen zien in een nacht vol vreemde dingen, als je niet zeker weet of je nog slaapt of nog wakker bent. Je kan ze gerust stellen dat het nooit volledig donker zal worden en dat de voorstelling niet gemaakt is om iemand bang te maken, maar om je te verrassen, te ontroeren en te amuseren.

Na de voorstelling

Je kan de kinderen vragen te vertellen wat ze zich herinneren van de voorstelling. Laat ze één woord kiezen en schrijf dit op het bord.

Nadien kan je ze laten vertellen wat ze denken over de voorstelling:

Sliep het hoofdpersonage of was hij wakker ?

Wat hem overkwam, gebeurde
dat echt of niet ?

Hoeveel personages waren er ?

Wat was er vreemd of bizar in de slaapkamer ?

Was er een echte vis in het aquarium ?

Wat gebeurde er mee ?

Hoe kwam het dat het personage
zo moe was ?

Hebben jullie zelf ook al
zoiets meegemaakt ?



Over de slaap...

Slaap is nodig voor het evenwicht van het kind. Slaap zorgt ervoor dat je nieuwe krachten opdoet en je de nieuwe dag goed kunt beginnen. Tijdens de slaap zal al wat je beleefd, geleerd en ervaren hebt, zich in je geheugen wortelen.

Maar het moment van naar bed gaan is ook het moment van afscheid nemen en alleen zijn. En daar duiken de angsten op, het opgejaagd zijn, het moeilijk vinden om rustig te worden. Er zijn weinigen die ontsnappen aan het bang zijn van het donker.

Elk kind zal een eigen manier ontwikkelen om zich weer veilig te voelen en zo leren om alleen naar bed te gaan en in te slapen. De slaap van het kind is een essentiële stap op weg naar zijn onafhankelijkheid.

Spelactiviteit: waar of fout ?

Om te weten te komen wat de kinderen al weten over de slaap kan je vragen of volgende stellingen waar of fout zijn.

Moedig ieder aan om te antwoorden en ga verder in op hun antwoord met de vraag waarom?

Stellingen:

1. Iedereen heeft slaap nodig.

(**WAAR**): baby's, kinderen, volwassenen, grootouders moeten op tijd en stond slapen, net als de dieren!

2. Als je moe bent, moet je geeuwen en ga je makkelijker zeuren en mopperen.

(**WAAR**): Als je lichaam nood heeft aan rust, kan ze je dat op verschillende manieren laten weten. Geeuwen is er een van, zeuren of mopperen een andere.

3. Vooraleer te gaan slapen, moet je veel bewegen.

(**FOUT**): Om makkelijk in te slapen, is het beter vooraf iets rustigs te doen.

4. Vooraleer te gaan slapen, is het goed om opwekkende drankjes te drinken (koffie, cola..).

(**FOUT**): deze verhinderen een goede nachtrust.

5. Tijdens de slaap groei je.

(**WAAR**): tijdens de slaap produceren de hersenen een groeihormoon dat helpt bij het groeien.

6. Slapen helpt bij het onthouden wat je overdag hebt geleerd.

(**WAAR**): de slaap is noodzakelijk bij het goed functioneren van het geheugen.

7. Nachtmerries hebben is normaal.

(**WAAR**): iedereen heeft wel eens nachtmerries. De beste manier om ervan af te geraken, is er met iemand over te praten.

8. Je mag slapen met je knuffels.

(**WAAR**): Knuffels of iets waar je aan gehecht bent, kan je helpen om in te slapen.

9. Je slaapt goed als je inslaapt bij de televisie.

(**FOUT**): als je moe bent, kan je best naar bed gaan.

10. Je mag een verhaaltje lezen voor het slapen gaan.

(**WAAR**): luisteren naar een verhaaltje of er eentje lezen helpt om rustig te worden en je te ontspannen.

Spelactiviteit: Hoe slaap ik ?

een tabel maken met alle manieren waarop er door de kinderen wordt geslapen, met de hulp van de volgende vragen:

Avec les réponses aux questions suivantes :

- Slaap je met de deur open of met de deur dicht ?
- Slaap je op je rug, op je buik, op je zij ?
- Slaap je met of zonder waaklichtje ?
- Slaap je met of zonder hoofdkussen ?
- Slaap je met een donsdeken, of met laken en deken ?

Kijk nu hoeveel kinderen er op de verschillende manieren slapen, zonder een oordeel hierover mee te geven. Je kan er percentages mee berekenen of taartdelen mee inkleuren, ...

Spelactiviteit: goed geslapen of slecht geslapen

Verdeel de groep in twee.

Geef elke groep papier, kleurpotloden ...

Nu vraag je aan de ene groep om 'Meneer Goedgeslapen' te tekenen. We moeten zien dat hij werkelijk heel goed geslapen heeft.

De andere groep tekent 'Meneer Slechtgeslapen'. En hier moeten we zien dat hij werkelijk heel slecht heeft geslapen.

Vraag nu aan de kinderen van de ene groep waarom hij volgens hen goed geslapen heeft en aan de kinderen van de andere groep waarom hij volgens hen slecht geslapen heeft.

Plaats de tekeningen aan het bord in duo's van Goedgeslapen en Slechtgeslapen. Nu kan je op zoek gaan naar de gelijkenissen en de verschillen.

Je kan de kinderen bewust maken van de dingen die helpen bij de slaap of die helemaal niet helpen om te slapen.

Spelactiviteit: tekenen en spelen

Vraag aan de kinderen om zich hun slaapkamer voor te stellen en het beste moment van de avond te tekenen of te tekenen waar ze slapen of hoe ze slapen?

Als ze getekend hebben, vraag ze om te vertellen over hun tekening en wat ze hiermee willen tonen.

Met poppen of in een rollenspel mogen ze nu spelen wat ze gekozen hebben om te tekenen: de avond vanaf het thuiskomen van school tot het moment dat ze naar bed gaan.

het ontwaken tot het moment dat ze naar school vertrekken.

Spelactiviteit: zoeken naar muziek

Welke muziek helpt om in te slapen ?

Welk muziek verhindert het inslapen ?

Je kan de kinderen typische slaapliedjes van andere landen leren kennen, samen ernaar luisteren en aanleren.

Slaapliedjes of andere liedjes beluisteren met het thema slaap, slapen, rusten, ontspannen.

Spelactiviteit: relaxatie op het vliegend tapijt

Ieder zit met gekruiste benen op zijn stukje van de matras, kussen, die dienst doet als vliegend tapijt. Laat de kinderen zich een reis inbeelden, vol met obstakels of gebeurtenissen die hun zal leiden naar het 'land van de dromen'.

Voorbeeld: we vangen vlinders, we sluiten onze ogen want de zonnestralen zijn te sterk, we helpen het zandmannetje om zijn zandzak te vullen, we ademen de bloemengeuren in, ...

Spelactiviteit: pyjamadag

Vraag aan de kinderen om in pyjama en met pantoffels naar school te komen en hun liefste knuffel mee te brengen. Je ontvangt hen in pyjama met een klein ontbijtje.

Iedereen stelt zijn knuffel voor, de kinderen vertellen hun lievelingsverhaaltje-voor-het- slapen-gaan of hun lieverlingsliedje-voor-het-slapen-gaan.

Je kan een gevecht doen met wc-papier, films bekijken en natuurlijk de activiteiten doen rond slaap en de thema's van de voorstelling.

Om nog verder te gaan

Je kan een lijst aanleggen van spreuken of zegswijzen die met slaap te maken hebben.

Wat betekenen die voor de kinderen, wat willen ze zeggen: Nacht brengt raad. Op twee oren

slapen. Hij slaapt door alles heen. Haar krijg je met een kanon niet wakker. ...

Met de kinderen op zoek gaan naar het bed en bedgewoontes bij verschillende volkeren, landen, leeftijden. Elk land heeft zijn eigen gewoontes die met slaap en inslapen te maken hebben. Japanners slapen op een tatami of futon, de pymeeën slapen op matten, touaregs slapen in tenten, Lappen slapen op huiden van rendieren....

Het kan interessant zijn te kijken naar de evolutie van de slaapkamer of het bed doorheen de geschiedenis.

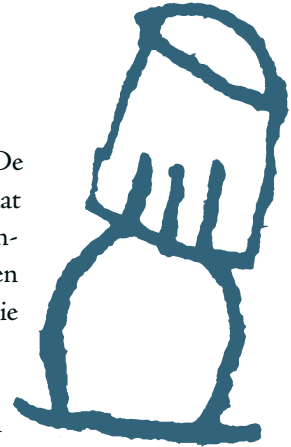
Met de kinderen op onderzoek gaan naar de slaap bij dieren en naar de winterslaap.

Over dromen en het onbewuste...

In een droomachtige setting speelt Nox met het onbewuste. De handelingen volgen geen rationele logica maar willen ondanks dat toch iets vertellen. Tijdens het dromen is het de rechterhersenhelft die de emoties opwekt, de taal uitschakelt en een handelen stuurt tegengesteld aan het functioneren overdag. De droom die uit beelden bestaat, is niet gelinkt aan het rationele maar aan het emotionele. Zoals de hoofdpersoon in het verhaal, kan de toeschouwer niet duiden wat hij ziet tenzij door zijn gevoel en door zich te laten meevoeren met de beelden. Op het eerste gezicht kan dit alles, zoals in een droom, onbegrijpelijk lijken en absurd. Maar de droom creëert een virtuele wereld die ons kan leren om te handelen, te reageren, en helpt ons om meer over onszelf te weten te komen.

Ook in de voorstelling helpt deze taal van het emotionele en de droom de hoofdpersoon zijn mogelijkheden aan te geven en zijn gevoelens bloot te leggen.

Arabisch spreekwoord: 'Het leven is een lange droom en de dood is het ontwaken.' Niemand ontsnapt aan de paradoxale slaap, ook de remslaap -Rapid Eye Movement- genoemd. Dit is de periode dat we dromen, zelfs als we ons die dromen niet herinneren. Na de diepe slaap waarin we fysiek recupereren, komen we terecht in de remslaap waarbij we mentaal recupereren. Dat duurt elke nacht ongeveer 90 minuten, of dus 23 dagen op een jaar of 4 jaren in de 20 jaren die we slapend doorbrengen tijdens ons leven. Er bestaat nog altijd veel mysterie over deze fase van de slaap. We weten wel dat we er niet zonder kunnen. Ze zorgt ervoor dat onze gedachten geordend raken en dat



we alle informatie van de dag kunnen opslaan. Haar naam danken we aan het feit dat het lichaam helemaal verlamd is (spiertonus is uitgeschakeld) met uitzondering van de vitale organen (hart, ademhaling, ...) en de ogen die onafgebroken snelle bewegingen maken. De elektrische activiteit van de hersenen is zeer intens zoals bij het ontwaken. Maar het is altijd moeilijk om iemand in deze fase wakker te maken. En als het gebeurt, is de persoon gedesoriënteerd. Als we net na deze fase wakker worden, herinneren we ons onze dromen.

De nachtmerrie is een onaangename droom die mogelijkwijze door een angst, een vrees of een onaangename ervaring veroorzaakt wordt.

Een kind tussen twee en zes jaar heeft geregeld zo'n nachtmerries. Dit is de leeftijd waarin nachtmerries het meest voorkomen. Een kind dat een nachtmerrie beleeft en wakker wordt, zal angstig zijn. Het heeft tijd nodig om gerust gesteld te worden en te beseffen dat wat hem angstig maakte in zijn droom niet echt gebeurt. Nachtmerries bij het jonge kind zijn onverwerkte angsten.

Na een nachtmerrie is het beste wat je kan doen, het kind troosten en geruststellen. Je kan beter niet toelaten bij de ouders in bed te kruipen. Het is goed als het kind de nachtmerrie kan vertellen, en je het bevestigt dat het goed gereageerd heeft en je kan eventueel de kamer te onderzoeken om het kind gerust te stellen. Je kan ook vragen dat het kind zijn of haar helden vraagt met hun magische krachten te helpen als het hulp nodig heeft in een droom.

Spelactiviteit: ik herinner me mijn droom

Vraag aan de kinderen om hun ogen te sluiten en te denken aan een droom die ze hadden. Vraag om wie wilt, deze droom luidop te vertellen.

Spelactiviteit: wat is een nachtmerrie

Vraag aan de kinderen of ze al een nachtmerrie gehad hebben.

Vraag om te vertellen hoe ze reageerden, wat ze gedaan hebben.

Vraag om zich een monster te verbeelden dat verschijnt in hun dromen of er eentje te maken met knutselmateriaal.

Spelactiviteit: tekening: mijn held in mijn dromen

Tekenen of knutselen van de held die hen kan komen helpen of redden als ze in een nachtmerrie in gevaar zijn.

Spelactiviteit: een dromenvanger maken

In de cultuur van de Noord-Amerikaanse indianen, is de dromenvanger een voorwerp dat bestaat uit een ring, meestal een wilg, en een web, een netje. De versieringen zijn verschillend voor elke dromenvanger. Volgens hun gebruik verhindert de dromenvanger dat slechte dromen de slaap van zijn bezitter verstoren. Zoals een filter bewaart hij de mooie beelden van de nacht en vernietigt hij de slechte met het aanbreken van de dag!

Neem een karton, niet te dik. Voor elk kind knip je twee cirkels met de grootte van een bord. In het midden van de cirkels knip je een kleine cirkel ter grootte van een tas. Plak de twee cirkels samen met tussenin een cirkel van tule. Laat de cirkels aan beide zijden versieren (zijdepapier, stof, verf, ...) Op een visdraad, (touw...) kleef je pluimen. Je kan er parels aan rijgen en knopen. Dan kan je in je kartonnen cirkels kleine gaatjes maken, de draden erdoor steken en vastknopen.

Spelactiviteit: hoor ik iets of droom ik?

De kinderen liggen op de grond en sluiten de ogen. Je maakt een geluid en vraagt aan de kinderen vanwaar het geluid komt en wat het is. Klop op de muur, knip met je vingers, breek een tak, wrijf een blad, fluit, stamp met je voet, doe een vogelgeluid na of een muisje, ...

Spelactiviteit: de typische dromen leren kennen

Bepaalde elementen komen regelmatig terug in dromen bij een heel groot aantal mensen, ongeacht hun leeftijd, afkomst, cultuur, ... Dan spreken we van typische dromen. Vergelijk je droom met de volgende dromen. Ze zijn al geklasseerd van meest voorkomend naar minder.

Beschrijving van de droom:

1. achtervolgd worden zonder fysiek letsel
2. seksuele ervaringen beleven
3. vallen
4. dromen van school, leerkrachten, lessen
5. te laat komen (bijvoorbeeld je trein missen)
6. op het punt staan te vallen
7. proberen iets te doen, telkens opnieuw
8. van iemand dromen die nog leeft maar in werkelijkheid gestorven is
9. vliegen of zweven door de lucht
10. iemands aanwezigheid sterk voelen, zonder hem/haar te zien of te horen
11. mislukken voor een examen
12. aangevallen worden (geslagen, gestoken, verkracht)
13. verlamd zijn van angst
14. van iemand dromen die gestorven is maar in werkelijkheid nog leeft

15. terug kind worden
16. vermoord worden
17. van insecten of spinnen dromen
18. zwemmen
19. naakt zijn
20. ongepast gekleed zijn
21. een nieuwe kamer ontdekken in je huis
22. de controle over een voertuig verliezen
23. heerlijke lekkernijen eten
24. half wakker zijn en verlamd in bed liggen
25. geld vinden
26. dromen van een vuur
27. magische krachten hebben (andere dan kunnen vliegen)
28. bovennatuurlijke kennis of mentale mogelijkheden hebben
29. verstikt zijn, onmogelijk te ademen
30. iemand vermoorden
31. zichzelf dood zien
32. opgesloten zijn
33. vlakbij een gezicht zien
34. dromen van slangen



Spelactiviteit: zoeken in boeken, in literatuur naar verhalen over dromen en droomwerelden.

Over schaduwen en licht...

Uitgebeeld in talrijke culturen, mythes en verhalen, komt de Schaduw voor in dromen en in psychische voorstellingen gelinkt aan de angst voor de ander. Het is dus heel normaal dat hij ook zijn plaats vindt in de droom van de hoofdpersoon in Nox. Eerst komt hij hem tegen als schaduw van zichzelf maar vervolgens krijgt hij een lichaam, komt hij tevoorschijn, komt binnen in het speelveld en wordt zo een dubbele 'ik' van de hoofdpersoon.

Deze relatie met de Ander in de voorstelling appelleert aan de fase van spiegeling bij het jonge kind. Het wordt zich bewust van en gerust gesteld door een lichamelijke eenheid en dat verschaft het veel plezier op een moment dat het zelf nog niet volledig fysisch die eenheid beheerst. Het overwinnen van de lichamelijke versnippering en de verschuiving die dit volledig spiegelbeeld veroorzaakt, zorgt voor een identificatie van het kind met zijn eigen beeld.

Spelactiviteit: ik ren achter jouw schaduw!

Ga naar buiten op een mooie zonnige dag en vraag de kinderen rond te lopen en te springen op de schaduw van hun vriendjes. Laat ze zien hoe sommige schaduwen groot zijn en sommigen klein, volgens de plaatsing in en van de zon.

Spelactiviteit: ik ben groot, ik ben klein...

Meet de schaduw van de kinderen op eenzelfde plaats op verschillende tijdstippen van de dag. Laat ze zien hoe hun schaduw verandert van grootte van het ene op het andere uur, terwijl ze zelf nog altijd even groot zijn.

Spelactiviteit: schaduwspel

De kinderen verstoppen zich achter een laken waarachter je een projector plaatst. Ze kunnen hun schaduw zien en met objecten spelen.

De kinderen kunnen hun mooiste droom uitbeelden, in mime, terwijl de andere kinderen kijken naar de voorstelling.

Je kan ook figuurtjes uit karton uitsnijden en deze op stukje hout lijmen. De figuurtjes stellen figuren uit hun dromen voor of kunnen compleet verzonnen zijn. De kinderen manipuleren de figuurtjes in een schimmenspel en spelen hun voorstelling voor de anderen.

Spelactiviteit: verborgen wekker

Hiervoor heb je een wekker nodig (oud model, met tik-tak). Blinddoek twee of drie kinderen. Dan verstopt je de wekker in de klas. Het doel is de wekker terug te vinden via het geluid tik-tak.

Spelactiviteit: licht in het donker

Sluit de gordijnen en speel verstoppertje in de klas. De zoeker krijgt een zaklamp en kan zo op zoek gaan naar de kinderen die zich verstopt hebben. Als iedereen gevonden is, kan een ander kind de zoeker worden.

Spelactiviteit: huis vol verrassingen

Koop kleine sterren en maantjes die oplichten in het donker en kleef ze onder een tafel.

Leg een deken over de tafel om een huisje te maken en om het donker te maken. Een kind komt binnen, kruipt onder de tafel en ontdekt de verrassingen.

Je kan ook dingen uitknippen die niet oplichten en de kinderen een zaklamp geven om zo alles te ontdekken.

Spelactiviteit: aftelrijmpje

In de Franse taal spelen ze het volgende aftelrijmpje:

Il fait noir, noir, noir

Je veux voir, voir, voir

Clic! Il fait clair (de zaklamp gaat aan)

Vive la lumière!

Je kan dit gebruiken bij de voorgaande spelactiviteit of er zelf eentje verzinnen.

Over het besef van identiteit...

In Nox maak je op een speelse manier kennis met begrippen als identiteit en metafysica. Wat is echt en niet echt, eenvormig of meervormig, klein of groot, menselijk of dierlijk, al deze vormen van werkelijkheid zijn veranderlijk, subjectief en relatief.

Met humor stellen we vragen als 'wat maakt dat we zijn wie we zijn en niet een ander?' Dromen en hun waanbeelden hebben filosofen altijd gepassioneerd. Als we dromen, lijkt alles echt. Maar hoe weten we dan dat we nu niet leven in een droom?

Een Chinese filosoof vertelt dit verhaal dat je hoofd doet tollen...

'In zijn slaap droomt een man dat hij een vlinder is. Hij vladdert van bloem naar bloem, hij verzamelt honing, opent en sluit zijn vleugels. Hij heeft de lichtheid van de vlinder, zijn sierlijkheid en zijn kwetsbaarheid. Plots wordt hij wakker en ziet met verbazing dat hij een mens is. Maar is hij een man die droomde dat hij een vlinder was? Of is hij een vlinder die droomt dat hij een mens is?

(naar verhaal van Tchouang-Tseu)

Spelactiviteit

Voor de ouderen: uitwisseling over het besef van identiteit en hoe je naar jezelf kijkt.

Je kan het voorafgaande verhaal van de vlinder vertellen en vragen naar hun mening hierover...

Wat wij waarnemen met ons bewustzijn is nooit wat het is in werkelijkheid. In mijn bewustzijn is de stoel niet de werkelijke stoel maar de stoel die ik waarneem. Wat mezelf betreft, is er een ik die ik in werkelijkheid ben en een ik zoals ik mezelf waarneem. Onze denkbeelden over onszelf zijn slechts waarnemingen. Dus kennen we onszelf nooit helemaal, werkelijk.

Wie zegt ons dat het ik werkelijk bestaat ? Wat ik het 'ik' noem, is dat niet een droomidee dat men me beetje bij beetje heeft aangeleerd als werkelijkheid te nemen ?

Tot slot

We hopen dat jullie genoten hebben van de voorstelling en dat deze spel- en lesmap nuttig was. Thema's van de voorstelling en de leeftijden vanaf 4 jaar en ouder waren de leidraad hierbij. Neem gerust de vrijheid te kiezen wat je wil gebruiken of andere activiteiten uit te vinden, geïnspireerd door de voorstelling.

Alvast van harte dank voor jullie interesse en medewerking.

Als u opmerkingen heeft, vragen, suggesties, of wil delen wat de kinderen opmerkten of maakten naar aanleiding van de voorstelling, je kan ons alles mailen of versturen via de post. Onze site vind je via www.anneautheatre.be.

Mail: anneautheatre@skynet.be

Tel: 0032 2 461 28 86

Post: L'Anneau, 2 Avenue du pesage, 1050 Brussel

Website : www.anneautheatre.be

Inhoud en concept van de spel- en lesmap: Ariane Buhbinder

Vertaling: Johan Dils

Grafisch concept en illustraties: Loïc Gaume





N O *