

## INLEIDING

Voordat u met de kinderen een van onze voorstellingen op school gaat bekijken, heeft het educatieve waarde eerst deze lesbrief te behandelen. Deze lesbrief biedt echter geen pasklare oplossingen. Het is juist de bedoeling dat zowel de kinderen als de leerkrachten putten uit hun eigen fantasie. Er wordt zo een beroep gedaan op hun eigen creativiteit en improvisatievermogen. Iets wat iedereen in zich heeft, maar lang niet altijd heeft ontwikkeld. Terwijl het toch een belangrijk deel is van de vorming van ieder mens.

Omdat wij het oudste marionettentheater van Nederland zijn (opgericht in 1923), vinden wij het onze plicht het aloude ambacht en de eeuwenoude traditie van het poppenspel in stand te houden en kinderen hier kennis van te laten nemen en bovendien van te laten genieten. Onze voorstellingen bieden de kinderen veel facetten van kunst zoals: (klassieke) muziek, toneelspel, vormgeving in zowel poppen als decors, belichting en de vele extra's van het poppenspel. Omdat de voorstellingen sprookjes zijn hebben ze inhoudelijk ook nog een meerwaarde.

Ons doel is kinderen mee te nemen in een wereld van verbeelding en expressie.

Ze worden hierdoor geholpen door een zeer fraaie vormgeving en poëtische muziek.

De verhaallijn spreekt kinderen van alle leeftijden aan en de wisselwerking tussen de poppen en de kinderen maken het geheel voor hen zeer geloofwaardig. Omdat we live spreken reageren we ook op de opmerkingen en antwoorden van de kinderen, waardoor ze makkelijk helemaal in het verhaal opgaan.

Elk sprookje heeft een geheel eigen sfeer qua muziek, vormgeving en verhaal. Uit elk stuk valt wel iets te behandelen.

Onderstaande teksten zijn bedoeld voor de leerkracht om te lezen en naar gelang de leeftijd van de kinderen, aangepast te behandelen.

## ONDERWERPEN DIE DE LEERKRACHT IN DE LES KAN BEHANDELEN.

### **\*GESCHIEDENIS EN CULTUREEL ERFGOED**

### **\*SOORTEN POPPEN**

### **\*HET THEATER**

### **\*ZELF POPPEN MAKEN**

### **\*ZELF EEN VOORSTELLING MAKEN**

### **\*NABESCHOUWING**

### **\*BEGRIPPEN UIT DE VOORSTELLINGEN:**

- DE GELAARDE KAT
- STIEKEM NAAR GROENLAND
- ALADDIN EN DE WONDERLAMP
- ROSA EN DE DRAAK
- DE KEIZER EN DE NACHTEGAAL



Wayang kulit uit Indonesië.

## \*GESCHIEDENIS EN CULTUREEL ERFGOED:

**De pop is**, net als muziek en beeldende kunst, **zo oud als de mens**. Uit opgravingen weet men dat heel vroeger de pop al een rol vervulde in erediensten en rituelen, zoals dat nu nog wel voorkomt bij "primitieve" volkeren. Uiteraard is daar verder niet veel over bekend.

Wel weten we dat ongeveer **3000 jaar geleden** het **Chinees schimmenspel** is ontstaan, met poppen van gekleurd perkament.

Ongeveer tegelijkertijd ontstond in **Egypte en Griekenland** een driedimensionale pop die door middel van ijzeren staafjes werd bewogen. En meer in Oostelijke richting (vroeger Insulinde) ontstond het nog steeds zeer bekende **Wayangspel**. Daarvan zijn drie soorten bekend: de **Wayang klitik**, platte houten pop, met stokjes aan de handen en een houten handvat, **Wayang guli**, leren platte poppen, met bamboe verstevigd die aan de onderkant fungeert als handvat en gespleten is om het fraai beschilderde leer heen en stokjes heeft aan de handen. Deze **Wayangspelen** worden als schimmenspel opgevoerd, de vrouwen zitten voor het theater en zien de mooi uitgesneden figuurtjes als schim en de mannen zitten aan de kant van de poppenspelers en zien de mooie kleuren van de poppen en de techniek. Tot slot de **Wayang kolek**, driedimensionale pop van stof en hout, ook met stokjes aan de handen en een stok als handvat naar de kop. De poppenspeler heet **Dalang**. Het wordt begeleid door een **Gamelan-orkest** (gongs). Nog steeds worden op traditionele wijze volksverhalen gespeeld, doorweven met mystieke en religieuze elementen.

De **Indianen** waren waarschijnlijk de eersten die een primitief soort **marionetten** gebruikten. Deze poppen hadden een ijzeren staaf aan de kop die ze vasthielden tussen hun sterke tanden. Later kwamen er stangetjes aan de armen.

In **Rome** ontstond later ook een **Marionet**. Zij is geïnspireerd op de Chinese schimmen en de Griekse en Egyptische staafpoppen. Zij waren aanvankelijk "Heilige poppen" die Klassieke drama's opvoerden en later, in Katholieke kerken, Bijbelse spelen. Marionet betekent: "maria'tje" vernoemd naar de hoofdpersoon Maria in de kerstspelen. Bij deze poppen werden de houten beelden door middel van draden aan de ledematen beweegbaar gemaakt.

Bij het Concilie van Trente in **1536** werden de marionettenspelen in de Italiaanse **kerk verboden** en in **1647 in Spanje**.

Nu veranderde de hele stijl van het poppenspel, omdat het de straat opging. Het werd komisch en platvloers, kluchtig, rebels, grof en satirisch, vaak ook politiek geladen. De religieuze, mystieke en klassieke spelen verdwenen uit Europa.

Uit **India** kwam toen de gebochelde **Vidusaka** tevoorschijn, voorvader van **Semar**, de tovenaars uit de schimmenspelen.

Rond **1680** kwam uit Turkije de **Karagöz** als "De tierende Turk" via Egypte Europa binnen. Dit zijn **schimmenspelen** die nog steeds beroemd zijn in Turkije en Griekenland.

In **Rome** ontstond een soortgelijke pop, genoemd naar de humorist **Maccus**.

Toen ontstond in verschillende Italiaanse steden het straattoneel dat kluchten opvoerde op kermissen, markten en feesten: **De Commedia dell'arte**, met haar **harlekinades**.

Beroemde toneelspelers lieten zich toen uitbeelden als marionet. Een heel beroemde was **Buratino**. De poppen werden toen zelfs "**Buratini's**" genoemd.

**Venetië** was al vanaf **1200** het trefpunt van poppenspelers uit heel Europa, van daar uit verspreidde het poppenspel zich dan ook. In Nederland ontstond **Pickelhering**, in Engeland **Jack Pudding**, in Frankrijk **Jean Pottage**, in Italië **Signor Maccaronia** en in Duitsland **Hans Worst**.

Opvallend is dat ze allemaal naar beroemde gerechten uit het betreffende land genoemd zijn.

Ook rondtrekkende **Zigeuners** verspreidden het poppenspel. Zo ontstond in Italië **Pulchinel**, in Engeland **Punch**, in Frankrijk **Pulchinelle** en in Vlaanderen **Poesjenel**. De laatste is nog steeds heel beroemd in Antwerpen. Het zijn simpele **staafmarionetten**, net als de Marionetten uit **Sicilië**, die ook nog steeds bestaan.

In **Amsterdam** werd in 1682 de bekende **Jan Klaassen** geboren, nog steeds 's zomers te zien op de **Dam**. Deze Jan is geïnspireerd op Jan Claassen uit de Anjelierstraat, die een heel slecht huwelijk had met Catharina Pieters (**Katrijn**). Bij ruzies vloog het meubilair wel eens door het raam. De teksten en grappen zijn ontleend aan het door de staat verboden toneelstuk "**Jan Claes**" van **Thomas Asselyn**.

Deze laatste poppen zijn **handpoppen**, zoals wij die nu kennen als de gewone poppenkastpop. Langzaam maar zeker bleef er steeds minder over van het poppenspel in Europa.

Pas halverwege de **19<sup>e</sup> eeuw** waren het de **kunstenaars**, zoals dichters, schilders, beeldhouwers en musici, die het poppenspel weer lieten opleven. Bekende voorlopers waren: **George Sand** (1847 handpoppenspel), **Henri Rivière** (1887 schimmenspel), **Graf Pocci** (1898 Kasperlspel). **Vittorio Podrecca**, **Richard Teschner** en **Sophie Taeuber** experimenteerden met fijnzinnige artistieke poppen. De spelen werden weer literair en verfijnd.

In Frankrijk ontwierp eind **19<sup>e</sup> eeuw** Henry Signoret de **snaarpop**. Dit zijn staande houten met stof beklede marionetten, die via de binnenkant met draden en hendels bewogen worden. Zij rollen over het toneel, en de spelers staan eronder. Het geheel wordt begeleid door acteurs, zangers en muziekinstrumenten.

In **1900** speelde de ex-onderwijzer **Henri Nollens** poppenvoorstellingen vanuit het Scheveningse Kurhaus, voor de radio. De voorstellingen waren pedagogisch verantwoord en niet meer grof. In **1911** vernieuwde de Ween **Richard Teschner** het Marionettenspel met sprookjesachtige spelen. In **1913** stichtte de Weense kunstenaar Anton Aichner het nog steeds bekende **Salzburger Marionetten-theater**. Ook dit is verfijnd theater.

In **1920** stichtte Herman Roelvinck zijn "**Larense Marionettenclub**", **Pieter van Gelder** maakte op negerkunst geïnspireerde poppen die heel kleurrijk waren.

En **Bert Brugman**, die zich liet inspireren door de Duitser **Paul Brann**, stichtte in **1923** zijn marionettentheater in Amsterdam (ons theater!).

In Rusland stichtte in **1931** de nog steeds beroemde **Obraztsov** een zeer groot marionetten-theater. Intussen hadden de **Tsjechen** een enorme bond van **poppenspelers** opgericht. Momenteel bestaan daar ook nog zeer veel goede poppentheaters.

In **1935** begon **Feike Boschma** te experimenteren met allerlei soorten poppen.

Na de oorlog kwam in Nederland een enorme **opleving** van het poppenspel en werd er veel geëxperimenteerd. Er ontstond een **beroepsvereniging** van het poppenspel en in **1978** werd de **Erasmusprijs** uitgereikt aan het poppenspel in het algemeen.

Dit maakt wel duidelijk dat poppenspel als een volwaardige kunstvorm gezien mag worden

## **\*SOORTEN POPPEN:**

**-DE HANDPOP -DE SOKPOP/KLAPBEKPOP -DE SCHIM -DE PLATTE POP -DE STOKPOP -DE STAAFPOP -DE DRAADMARIONET -DE SNAARMARIONET -DE HANDMARIONET.**

**HANDPOP** zijn voor de Nederlandse kinderen het meest bekend. Je kan ze in de speelgoedwinkel kopen of makkelijk zelf maken. Veel scholen en kinderen thuis hebben wel zo'n pop. Je steekt je hand in het stoffen lijf, met de wijsvinger in de holte van de kop, je duim in een armpje en je pink of wijsvinger in het andere armpje. Zo kan je direct en krachtig spelen. Behalve iets met de pop vastpakken zijn de mogelijkheden beperkt. Erg mooi ziet het er niet uit, maar het is wel een makkelijke techniek, die voor iedereen snel te leren is.



**SOKPOP** EN **KLAPBEKPOP** hebben een inkeping aan de bovenkant, waardoor een klapbek ontstaat. Verder zijn er ogen, haren en dergelijke op genaaid. Je stopt je hand erin met de duim in de onderkaak en de andere vingers in de bovenkaak. En nu maar proberen synchroon met de tekst te bewegen! Dat is best moeilijk omdat je precies andersom wil bewegen.





**SCHIMMEN** zijn platte, uit hout gezaagde of uit leer of karton gesneden platte poppen. Aan één of meerdere lichaamsdelen zit een stokje dat je kan bewegen. Achter een dun wit doek worden de schimmen bewogen, die je pas kan zien wanneer er een lamp achter staat. Alles is dus zwart/wit, net als de platte decors die in het theatertje staan. Soms, als het doek erg dun is, zie je wat kleur. Je moet ze wel dicht tegen het doek houden, anders wordt het onscherp.



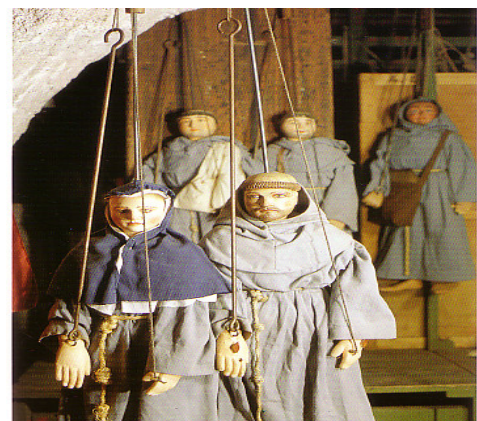
**DE PLATTE POP** is bijna hetzelfde als de schim, alleen zijn ze mooi getekend en gekleurd, soms aan twee kanten, zodat je ze om kan draaien. Natuurlijk is het zonde als ze achter een doek zitten. Bij onze poppen (Nederlands Marionettentheater) is dat ook niet het geval. Wel bij de **Wayang Guliit**, daar zien de vrouwen ze als schim en de mannen, die achter het theater staan, als gekleurde pop. De **Wayang klitik** is een beschilderde houten pop die niet als schim wordt gebruikt.



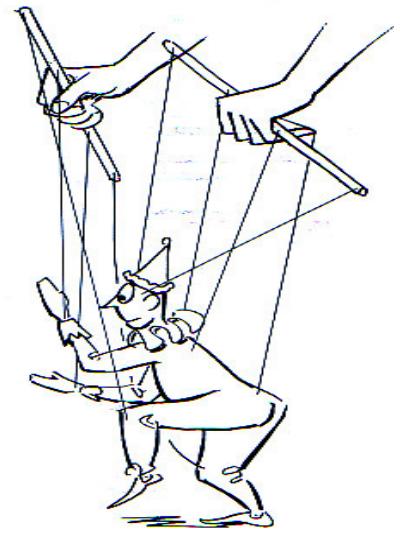
**DE STOKPOP** heeft (meestal) een stoffen lichaam met een houten draaibare kop erop. Aan die kop zit een lange stok die je in je hand houdt. Meestal zitten aan de handen kleine stokjes die je met je andere hand beweegt. De **Wayang kolek** is zo'n pop.



**STAAFPOPPEN** zijn marionetten die een ijzeren stang aan de kop hebben. Meestal hebben ze ook staafjes aan de handen. De Indianen hielden ze tussen hun tanden vast. De Tsjechen hebben draadjes aan de armen en zelfs een staafje aan het mondje, dat kan bewegen. Dit is een combi-marionet. De Sicilianen hebben hele grote staafpoppen, waar ook de hoofden vanaf kunnen vliegen in een gevecht.



**DE DRAADMARIONET** is het meest bekend onder de marionetten. Ze hebben een kruishout waar zo'n negen draden aan vast zitten, waar de poppen aan hangen. Elk touwtje aan een oor, schouder, arm, knie en een aan de bips. Het is heel lastig om ze te bewegen omdat er zoveel draden zijn, die bovendien vaak door de war gaan. Je moet ze aan een haak ophangen als je niet speelt, anders gaan ze zeker door de war.



**DE SNAARMARIONET** is nauwelijks bekend en wordt waarschijnlijk ook niet meer gebruikt. Het is een staande pop waar vanbinnen de armen, het hoofd en de benen door middel van hendels en draden bewogen worden. De poppen rollen over het verhoogde toneel, terwijl de spelers er onder zitten. Dit is ongetwijfeld een lastige techniek, ook om ze te maken. (geen afbeelding)

**DE HANDMARIONET** is in 1945 ontwikkeld door ons theater. Het is een stoffen lijf met ijzeren schouderbinnenwerk, met daarop een losse draaibare kop met een korte stok eraan. Aan die stok zit een hendeltje om de mond met je hand, die in het lijf gaat, te bewegen. De armen hebben een tweedelig houten binnenwerk met houten beweeglijke handjes eraan. Aan die handen zitten ijzeren staafjes, die je met je andere hand bedient. De pop wordt dus van onderaf bewogen. De bewegingsmogelijkheden zijn eindeloos, maar het duurt wel even voordat je dat onder de knie hebt. Ook het maken van zo'n pop kost veel tijd.



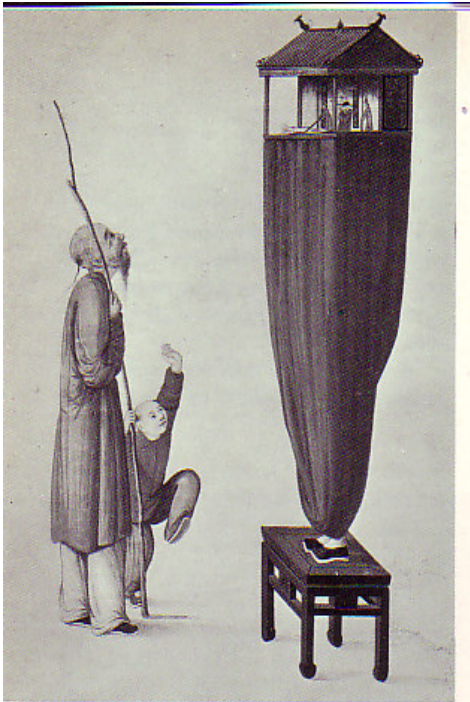
Er bestaan nog wel meer varianten op al deze poppen. Zo spelen ze in Vietnam in het water, de poppen op het water en de spelers eronder. En de Japanners zijn in het zwart gekleed terwijl ze zelf zichtbaar zijn op het toneel met hun poppen in hun handen. Er bestaan ook tafeltheatertjes, zoals de bekende papieren theatertjes uit de vorige eeuw. Er bestaan maskerspelen; de spelers zijn dan zelf als het ware poppen. En er zijn vast nog wel andere soorten die ik vergeten ben te noemen of die je misschien zelf wel bedenken kunt.





## \*HET THEATER

Er bestaan vele soorten poppentheaters. Simpele en ingewikkelde, grote en kleine. Bij sommige staan de spelers boven de poppen, bij andere onder de poppen en bij weer andere achter de poppen. Kijk maar eens hieronder.



Een Chinees éénpersoons kastje.

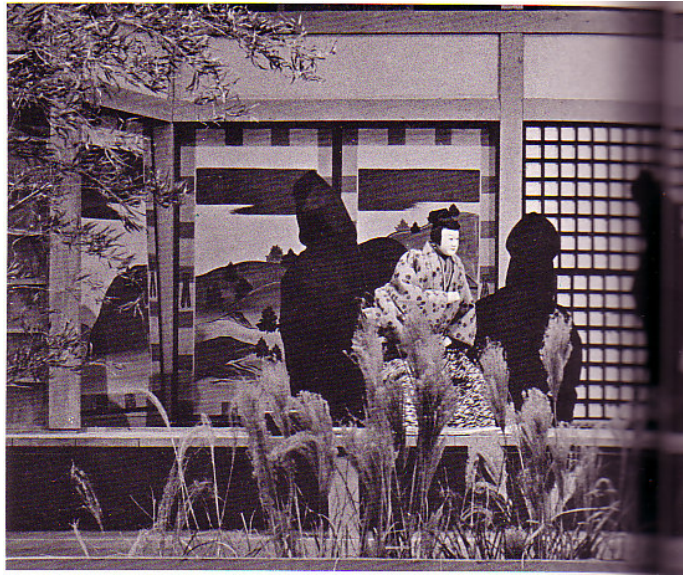


Een heel groot staafmarionettentheater uit Sicilië.

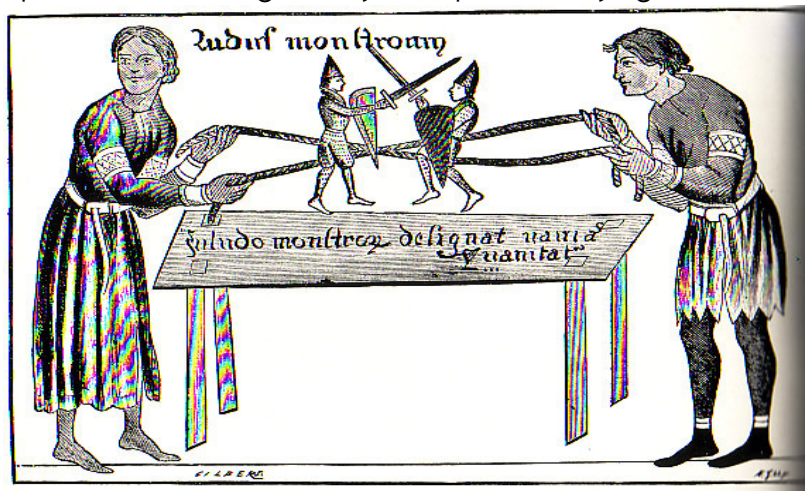


Eenvoudig draadmarionettenspel uit China.





Groot Japans poppenspel. Die zwarte figuren zijn de spelers die je gewoon kan zien.



Tafelpoppenspel uit de Middeleeuwen.



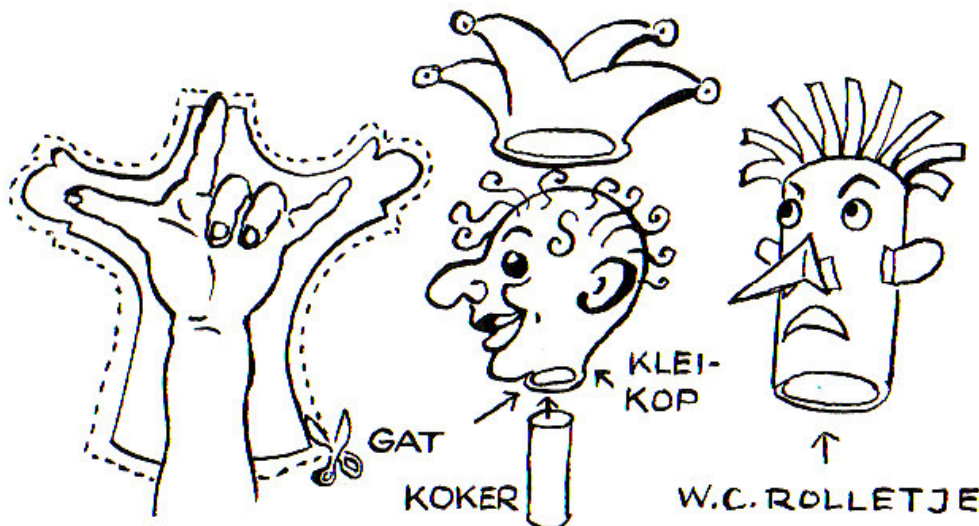
Europees schimmenspel. Zie je de gloeilamp tussen de poppen en de speler en het tekstboek?

In de meeste gevallen zijn de spelers onzichtbaar achter een doek, maar dat hoeft niet perse, omdat je tijdens het spel ook vergeet naar de spelers te kijken. Vaak zijn er decors, om het wereldje waar de poppen zich in bevinden, gestalte te geven. De poppen lijken echter en groter als er licht op staat en de ruimte er om heen donker is. Vaak is dat gekleurd licht om meer sfeer te geven aan de scènes. Vaak worden er muziek of andere geluidseffecten gebruikt om meer dramatiek aan het verhaal te geven. Meestal zijn er meerdere scènes in verschillende decors. Je ziet wel in bovenstaande foto's dat je je het zo gemakkelijk en ingewikkeld kunt maken als je maar wilt. Maar het is niet altijd zo dat ingewikkeld theater ook beter is. Dat hangt natuurlijk ook af van het verhaal en hoe goed de spelers de poppen bewegen en spreken. Ook de timing is erg belangrijk. Het is vervelend als je te lang moet wachten voordat er weer eens iets gebeurt, of wanneer het zo snel gaat dat je het niet eens ziet als je bij wijze van spreken even met je ogen knippert. De opbouw van de spanning is ook heel belangrijk. Als alles al in het begin gebeurt ga je je later vervelen. De verschillende stemmetjes hebben ook veel effect en je moet nog duidelijk spreken ook. Je ziet dat het niet eens zo makkelijk is om een leuke en spannende voorstelling te maken.

## **\*ZELF POPPEN MAKEN**

### **EEN HANDPOP**

Eerst bedenk je welke figuur je leuk vindt om te maken. Maak één of meerder tekeningetjes van je pop. Zoek lapjes bij elkaar. Als je niet de juiste kunt vinden kan je natuurlijk je ontwerp aanpassen. Soms kan je ook gekleurd papier gebruiken. Teken eerst de omtrek op de stof, maar zorg dat je hand er in past door die ook op de stof te leggen en knip het dan iets ruimer uit. Met de hand kan je het in elkaar naaien, of als je dat niet kan, met stevig textielplakband aan de binnenkant vastplakken of vastnieten. Later kan je het lijf nog mooier maken door er andere lapjes, vilt, knoopjes, kraaltjes en dergelijke op te naaien of te plakken. De kop kan je kleien en dan schilderen. De kop wordt dan wel zwaar. Er bestaan ook lichtere soorten klei. Je kan de kop



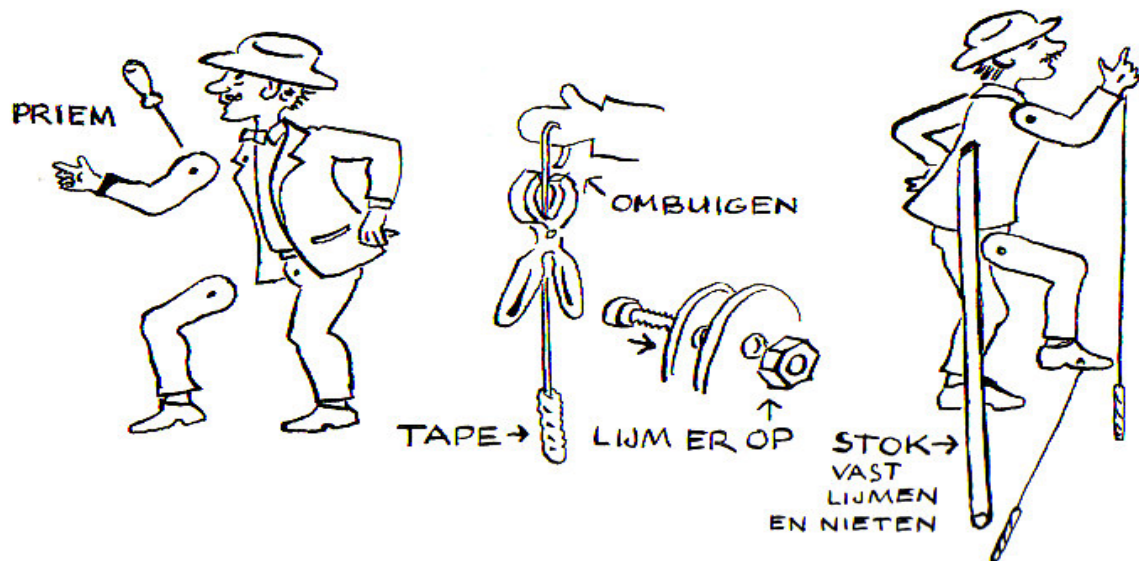
ook maken van papier-maché en beschilderen, of uit piepschuim snijden en beplakken en beschilderen. Een simpele bal kan natuurlijk ook, of een Wc-rolletje, waar je ogen, haren en dergelijke op plakt of schildert. Zorg dat er een opening onder in de kop zit om later je vinger in te steken. Je kan daar ook eventueel een klein kokertje in vastlijmen, zodat je de kop makkelijker aan de romp kan maken en je vinger later meer houvast heeft.

### **EEN SCHIM OF PLATTE POP MAKEN**

Neem stevig karton, dik papier of voor degenen die al kunnen figuurzagen, dun triplex. Nadat je het ontwerp gemaakt hebt teken je het op het karton of triplex. Maar, let op! De

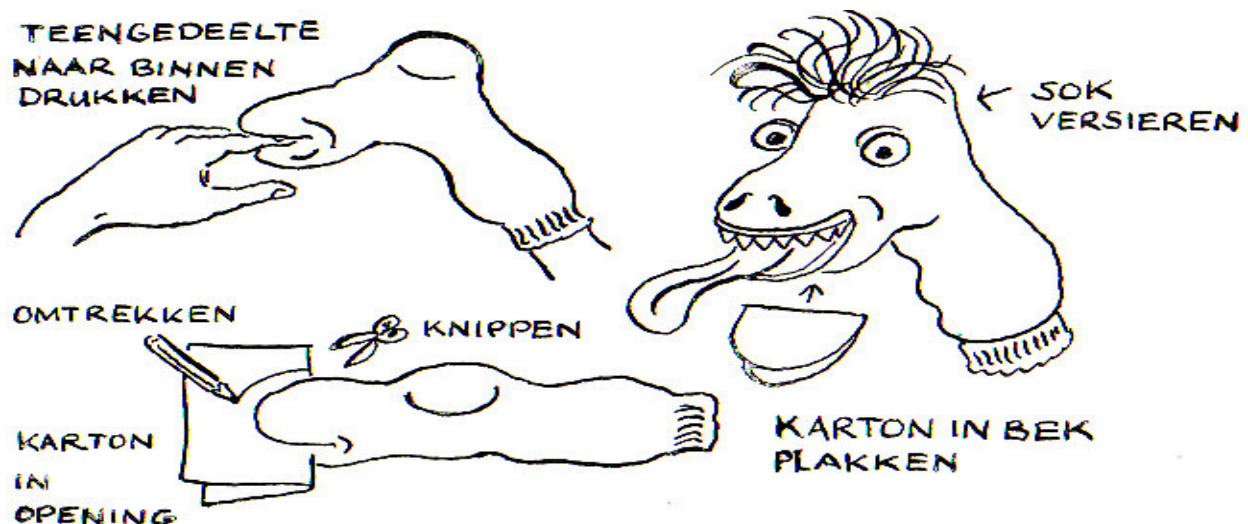


ledematen die je wilt kunnen bewegen moet je apart tekenen. Zij moeten later voor een deel de romp overlappen. Dan kan je voorzichtig beginnen met knippen, zagen of snijden (afbrekmesje) of (voor de kleuters) prikken. Als je je pop beschilderd hebt, leg je de ledematen op de juiste plek op de romp. Neem dan een priem en maak voorzichtig een gat op het draaipunt. Je kan splitpennen door het gat steken, of hele kleine boutjes en moertjes. Die moertjes moet je later wel met lijm of een klodder verf aantippen, omdat ze er anders later steeds afrollen. Achter je pop lijm en niet je een stok met een handvat eraan. Zo dat je het lekker kan vasthouden tijdens het spelen. Nu komen de stokjes aan de handen. Die kunnen van hout of metaal zijn. De metalen (verkrijgbaar bij de ijzerhandel of bloemist) buig je met een klein tangetje aan één uiteinde om en steek je in een hand of voet en klem je later wat steviger vast. Maar wel zo dat er beweging mogelijk blijft. Je kan ook paraplubaleinen nemen, die hebben al een gaatje aan de uiteinden waar zo een draadje of touwtje door kan. De houten kan je met een stevig draadje of dun touwtje vast maken. Eventueel een inkeping of gaatje maken waar het touwtje in gaat. Dan stevig vastknopen en extra verstevigen met een klodder lijm en er wat tape omheen winden. Aan het andere uiteinde kan je het beste stevig plakband winden omdat je de stokjes dan beter kan bewegen.



## EEN SOKPOP MAKEN

Neem een grote lange sok en steek je hand erin met je duim omlaag gesperd en de hiel aan de bovenkant. Duw dan met je andere hand het teengedeelte naar binnen. Dat wordt de bek. Voorzichtig je hand eruit halen en dan een stuk dubbelgevouwen gekleurd karton ertussen steken met de vouw het diepst naar binnen. Trek nu de vorm van de sok om en knip het uit. Het karton kan je vastlijmen en nieten of vastnaaien. Je bek is nu al min of meer klaar. Je kan er dan tanden en een tong in lijmen. Maak nu op het hielgedeelte ogen en oren en haar. Ook kan je een petje, kroontje, hoedje of wat dan ook op zijn kop zetten. Of een strik of stropdas om zijn nek doen. Veel plezier met spelen.



## \*ZELF EEN VOORSTELLING MAKEN

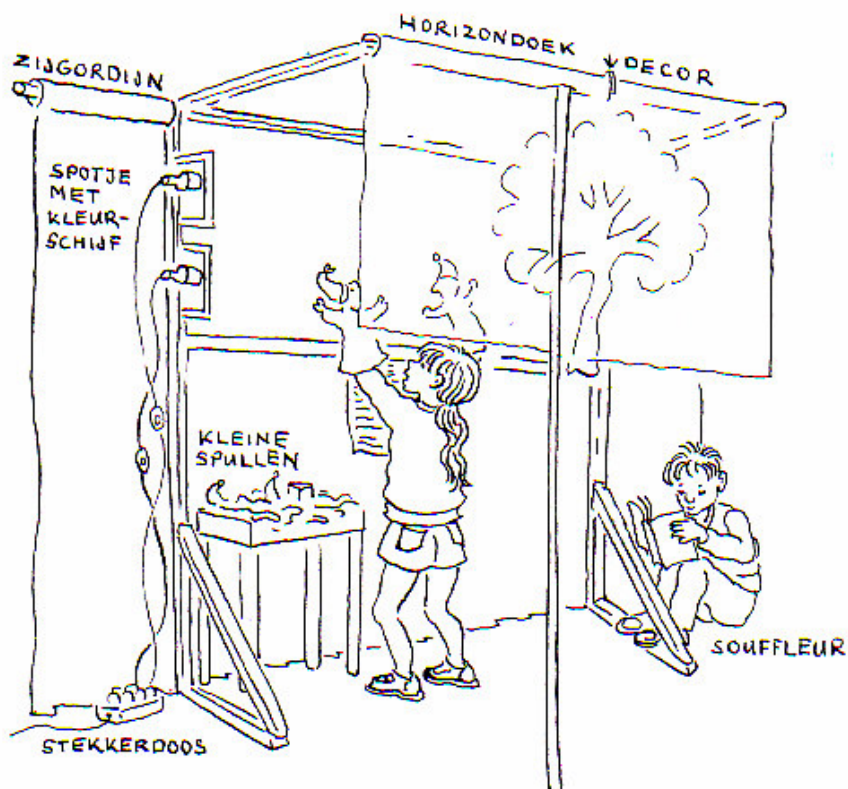
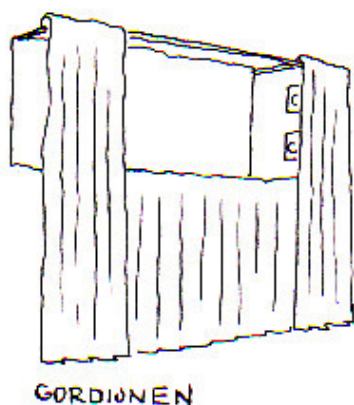
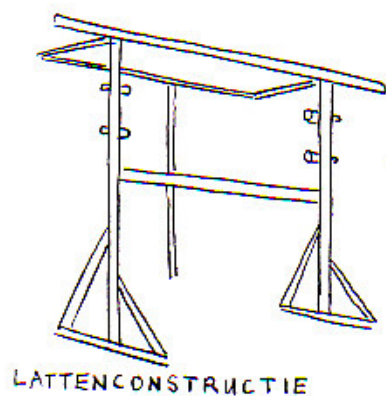
Met een groep kinderen of de hele klas ga je in een kringgesprek brainstormen over het verhaal. Een bestaand sprookje of ander verhaal kan als uitgangspunt genomen worden, maar alles zelf bedenken is zeker zo leuk. Iemand schrijft alle beslissingen op in het **DRAAIBOEK**. Daar staan eigenlijk alle aanwijzingen in zoals de **PLAATS** (DECOR), de **HANDELING** (WAT GEBEURT ER EIGENLIJK), de **PERSONEN** (WIE KOMEN VOOR IN DEZE SCENE), de **REKWISIETEN** (WELKE LOSSE SPULLEN ZIJN ER OOK NOG NODIG) de **GELUISEFFECTEN** en de **LICHTEFFECTEN**. Alles in de juiste volgorde.

De teksten kan je precies opschrijven en later uit je hoofd leren, maar leuker is om een beetje te improviseren. Je schrijft dan alleen de handeling op en als je in de rol verplaatst komt vanzelf de juiste tekst eruit. Het spel wordt dan levendiger.

Nu is het belangrijk een rolverdeling te maken. Wie spelen welke poppen. Wie maken de decors en rekvisieten. Wie zorgt voor geluidseffecten en muziekjes (zelf maken of van een CD). Wie bedient het licht en wie is de regisseur (degene die vanuit de zaal kijkt hoe alles eruit ziet en wat er anders moet). Er kan ook een groepje aangewezen worden dat de theateropbouw maakt. Pedagogisch gezien is het 't beste als alle kinderen aan bod komen om een pop te spelen. Juist de geremde en verlegen kinderen hebben nu een kans om van zich te laten spreken. Het is opvallend hoe deze kinderen, veilig verborgen achter een doekje en in de rol van een ander, de pop, zich eindelijk durven te uiten.

### DE THEATEROPBOUW

In veel scholen is misschien wel een poppenkast die groot genoeg is voor meerdere kinderen. Als dat niet zo is kan je van alles zelf improviseren. Het belangrijkste is toch wel dat de spelers achter een doek of schot staan. Van honkpalen uit de gymzaal, met een dwarslat ertussen bevestigd, waar je een doek overhangt, kom je al een heel eind. Je kan daar ook ladders voor gebruiken. Bovenaan kan je waarschijnlijk nog wel spotjes klemmen die je op de poppen richt (niet op het publiek). Als achterdoek kan je een lap aan het wandrek of het schoolbord bevestigen. Daar kan je weer decors aanhaken of plakken. Maar misschien is er wel een leerkracht of ouder die van een paar latten iets in elkaar wil timmeren. Je kan dan ook zijgordijnen maken. Dat is mooier, dan zie je de poppen niet uit de grond opkomen, en de spotjes kan je dan wegwerken.





Het **DECOR** kan je het makkelijkst op karton of dik papier tekenen, schilderen en uitknippen. Bovenaan kan je een haakje maken zodat je ze ergens overheen kan hangen. Maar tape doet ook wonderen, al kan je minder snel changeren (decors verwisselen).

Voor **REKWISIETEN** kan je vaak bestaande spullen nemen, maar alles valt te knutselen. Het simpelst is ook om ze van karton te maken. Je kan ze dan ook makkelijk vast tapen aan de speellat.

Het **LICHT** is makkelijk te realiseren met klemspotjes, maar ook het **gevaarlijkste** onderdeel. Let goed op dat ze niet tegen stof of papier hangen zodat er brand kan ontstaan. Als je kleurschijven voor de spotjes houdt is het nog gevaarlijker, zeker als je ze vastmaakt. Hou dit dus heel goed in de gaten. Anders maar beter geen lichteffecten.

**GELUIDSEFFECTEN EN MUZIEK** kan je van te voren verzamelen. Schrijf het nummertje van de CD, dat je uitgekozen hebt in het draaiboek dat je voor je legt. Dit gaat makkelijk fout met op tijd aanzetten. Leg alles dus goed klaar. Instrumentjes zijn zeker zo leuk. Het gaat ook minder gauw mis.

**DE REPETITIE** is vooral belangrijk voor de timing en de technische kant. Het is best moeilijk om alles op tijd te pakken, soms kan je iets kleins niet snel vinden. Kleine dingen kan je dan ook het beste voor je leggen en grote dingen opzij of achter je op een tafeltje. Je moet ook een beetje weten welk kind welke kant opgaat, zodat je elkaar niet steeds in de weg loopt. De decorwisseling oefenen heeft zeker nut. Anders kom je misschien tijdens de voorstelling voor allerlei verrassingen te staan. Dat geldt ook voor het geluid. De teksten worden vaak pas goed als je echt speelt. Je bent dan vaak het best geconcentreerd en door de reacties van het publiek wordt het ook makkelijker. Als je voor een hele volle zaal speelt is een microfoon nooit weg. Let wel op dat de boxen niet te dicht bij staan, anders gaat het "rondzingen". Een microfoon belet je ook wel weer in je spel, omdat je er steeds aan moet denken dat je die kant op spreekt. Het kan leuk zijn als je af en toe iets aan het publiek vraagt, maar niet al te veel. Dan kan het 't verhaal te veel ophouden. Reageren op opmerkingen uit de zaal is helemaal leuk, maar moet maar net spontaan lukken. Dat kan je dan ook niet instuderen.

**DE VOORSTELLING** is eindelijk aangebroken. Zorg dat je je van te voren goed concentreert door de rolverdeling nog even te bekijken en de moeilijke momenten voor je te zien. Je zal zien dat als je eenmaal begonnen bent de zenuwen vanzelf van je af vallen. Spreek duidelijk en geniet er gewoon van. Scheld anderen niet uit als ze een foutje maken. Je kan beter zachtjes zeggen wat ze wel moeten doen als ze het even niet meer weten. Daar kan je natuurlijk nog beter een **SOUFFLEUR** voor gebruiken, die naast de spelers zit met het draaiboek en fluistert als iemand het niet meer weet.

Als het spel afgelopen is kom je tijdens het applaus naar voren en buig je netjes (dat is niet verplicht, maar spreek het wel even af met de andere spelers wat jullie gaan doen).

## **\*BEGRIPPEN UIT DE VOORSTELLINGEN**

### **DE GELAARSDE KAT ( 4-12 jaar)**

Aan dit stuk is geen tekstschrijver te pas gekomen. Het oorspronkelijke verhaal is als uitgangspunt genomen, maar wijkt daar af waar het de theatrale effecten ten goede komt.

De poppen en decors zijn opnieuw gemaakt speciaal voor deze productie door Mariska en René, die beiden de Gerrit Rietveld-academie hebben voltooid. Deze versie speelt zich af in de 18e eeuw. Zowel de kostuums als de architectuur en de muziek zijn in 18e-eeuwse stijl.

*Als vader Gijsbrecht door een klap van de molen is gestorven erft Kloris, de oudste zoon, de molen, Boris de ezel en Floris de kat. Terwijl Floris nog treurig is over zijn magere erfdeel begint de kat te spreken en belooft van zijn nieuwe meester een rijk man te maken. Koning Gortepap, die dol is op patrijs, is wanhopig omdat maar niemand het lukt om er een te vangen.*

*De kat, die inmiddels van zijn meester een mooi pak en een paar laarzen heeft gekregen, is dat ter ore gekomen en vangt moeiteloos een patrijs voor de koning, zeggende dat zijn meester De Markies van Karabas, die heeft gevangen. De trouwlustige prinses Brinta en de koning zijn erg benieuwd naar die markies en gaan samen in de koets op zoek. Via listen laat de kat een struikrover de kleren van de markies stelen, die hij in een plas van twee libellen laat zwemmen.*

*Als de koets langs komt neemt de koning de naakte markies mee naar zijn paleis, om hem daar in deftige kleren te steken. De koning is nu wel benieuwd naar het kasteel van de markies en de kat gaat vast vooruit om de reus Bombari uit te schakelen, zodat Floris en Brinta samen in zijn kasteel gelukkig kunnen worden.*

Molenaar: Eigenaar van een molen. Hij maalt van het graan, zoals tarwe, haver, rogge, gerst en boekweit, meel. Van het meel maken wij brood, pannenkoeken, koekjes, taart en pap.

Molen: Hier een windmolen aangedreven door de wind. Als je niet oppast krijg je een molenwiek tegen je hoofd en word je dom, als je het tenminste overleeft. Opa Gijsbrecht, de molenaar, krijgt hier een klap en sterft.

Erfdeel: De molenaar is stervende en verdeelt de erfenis. De oudste zoon krijgt de molen. De tweede de ezel en voor de derde blijft slechts de kat over.

Markies: Titel van een adellijk persoon die tevens een groot stuk grond bezit. In dit stuk speelt hij slechts een markies. In werkelijkheid is hij een straatarme molenaarszoon. Als markies maakt hij kans bij de prinses. Haar vader wil dat ze op stand trouwt en wijst alle arme sloebers, zoals de schoorsteenveger en de ezeldrijver, af.

Struikrover: Dief die reizigers onderweg overvalt. Kwam vroeger, toen het overal nog rustig was onderweg, heel veel voor.

Libel: Blauw insect met smalle vleugeltjes die boven het water vliegt.

Koets: Rijtuig met paarden ervoor gespannen en een koetsier voorop de bok, die ze bestuurt.

Reus: De reus Bombari is een stuk groter dan normale mensen. In sprookjes is hij altijd slecht. In dit sprookje kan hij ook nog toveren. Gelukkig is hij hier zo dom dat hij zich door de kat laat vleien en zichzelf omtovert in een muis. De slimme kat vangt de muis en eet hem op. Zo komt het kasteel van de reus vrij en kan hij het geven aan de jongste molenaarszoon.

## **MORAAL**

Al heb je het slechtste erfdeel, ook dan kan je toch slagen in het leven. Het is zaak goede raad op te volgen en standvastig te zijn. Door list en slimmigheid kan je het heel ver brengen. Ga dus niet te gauw bij de pakken neer zitten en ga de strijd aan. Hier wordt de arme molenaarszoon een rijke markies die ook nog met de prinses mag trouwen en in een prachtig kasteel gaat wonen.

## **STIEKEM NAAR GROENLAND (6-12 jaar)**

Dit spannende verhaal is verzonnen door Mariska en de zonen Jonas (15) en Tijmen (12). Het is een combinatie van een stukje geschiedenis en fantasie. Ook geeft het een indruk hoe het is te leven in zo'n ijzig land.

*In Groenland bewaakte de Viking Erik de Rode al 1000 jaar zijn schatten. Echter werd hij voor zijn hebzucht gestraft en bevroor hij in zijn ijspegelgrot. Zijn schatkist dreef af en raakte ver weg aan wal. De schim van de Viking doolde dag en nacht rond om hem terug te krijgen in Groenland. Als de boeven Bont en Blauw bij de familie Koekepauw proberen in te breken, vinden zij een heel bijzonder boek dat alles onthult over de betoverde schatkist en de plek waar hij hoort. De vriendjes Hannes en Lulu komen per ongeluk, gelokt door de blinkende schatten, terecht in de kist, die door de schim op het schip wordt getild. Ook de boeven zagen de kist verdwijnen en gaan er achteraan, gevolgd door de politie en de beroofde loempiaverkoper. In Groenland krijgen Hannes en Lulu hulp van inuïts, terwijl de boeven juist dwars gezeten worden door Peerke het zeehondje. Uiteindelijk tovert Lulu, samen met de kinderen in de zaal, de bevroren Viking om tot echte Viking. Hij besluit de schatten mee te nemen naar het Vikingmuseum in Noorwegen en wil daar zelf gids worden, want wie heeft er nou meer verstand van Vikingen dan Erik de Rode?*

Groenland: Groot eiland voor de kust van Noord-Amerika.

Diamanten: De kostbaarste sieraden die boeven heel graag stelen.

Perkament: Van dierenhuiden gemaakt papier. Oude geschriften staan vaak op perkament.

Runen: Schriftteken uit het oud-Germaanse alfabet, of geheimzinnige tekens.

Het geheime boek uit dit stuk is geschreven in runen op perkament.

Haven: Aanlegplaats voor schepen.

Vuurtoren: Toren die lichtsignalen afgeeft zodat de stuurman op zee kan zien hoe hij moet varen.

Bolder: Paaltje om trossen of kettingen van schepen aan vast te maken.

Kapitein: Scheepsgezagvoerder ofwel de baas op het schip.

Zeehond: Over de grond of het ijs schuivend en in de zee zwemmend zoogdier. Ze komen veel voor in Groenland. Ze worden vanwege hun prachtige vacht bedreigd. De pelsjagers doden ze door ze dood te knuppelen. Hier voert o.a. Greenpeace actie tegen. In dit stuk heeft Peerke het zeehondje er zelf iets op bedacht.

Ijsbeer: Witte beer uit het Noordpoolgebied. Hier betreft het een opgezette beer die er wel



gevaarlijk uit ziet maar dus onschuldig is.

Poolhondenslee: Slee die door poolhonden over het ijs en door de sneeuw wordt getrokken. Op de sneeuwvlaktes kan je niet met een auto of fiets rijden. Hier gaat de politie met een boevenslee over de vlaktes.

Iglo: Huis gebouwd van sneeuwblokken. Het is er best warm. Het probleem is dat ze steeds van binnenuit gaan smelten omdat het daar boven nul is.

Inuït: Bewoner van de Noordpoolstreek. Omdat ze rauwe vis eten worden ze als scheldwoord "eskimo" genoemd. Dat betekent: rauwviseter.

Anorak: Gesloten windjack met capuchon. Ze worden hier gemaakt van dierenhuiden met bontranden afgebiesd. De moeders dragen hun baby's in hun capuchon waardoor ze warm blijven door het moederlichaam.

Viking: Noorman die van de 8e tot 11e eeuw op strooptocht ging. Hij plunderde alles wat hij tegen kwam en roofde veel schatten.

Erik de Rode: De ontdekker van Groenland, ruim duizend jaar geleden. Hij noemde het nieuwe land Groenland zo om zijn maatjes te misleiden in de hoop ze zo mee te lokken naar dit nieuwe grote stuk land. Maar in werkelijkheid ligt er bijna het hele jaar door veel ijs en sneeuw.

Vikinghelm: Helm met twee hoorntjes erop. Zo worden Vikingen altijd afgebeeld, hoewel in werkelijkheid Vikingen niet deze helmen droegen.

## **MORAAL**

De Viking Erik de Rode heeft in dit verhaal heel veel schatten geplunderd. Hij bewaakte zijn schatten die hij verborgen hield in zijn ijspegelgrot. Er kwam een vloek over hem waardoor hij bevroor. Zijn schatkist dreef af en kwam aan wal in Nederland. Zijn schim dwaalt rond om mensen te lokken de kist te stelen en ze zo mee naar Groenland te krijgen. Er is namelijk een geheim boek waar de toverspreuk in staat om hem van zijn vloek te verlossen. Uiteindelijk gaat het meisje Lulu samen met de kinderen in de zaal de echte Viking terug toveren. De Viking komt tot inzicht en besluit zijn leven te beteren door als gids in een Vikingmuseum te gaan werken. De boeven Bont en Blauw moeten het hele stuk door zoveel ontberingen ondergaan, dat ze ook steeds meer spijt krijgen van hun bezigheid en er maar liever mee stoppen. Hier beteren de slechten dus hun leven.

## **ALADDIN EN DE WONDERLAMP (5-12 jaar)**

Dit is een bewerking van het beroemde Oosterse sprookje uit de 1000 en 1 nacht. Duizenden kinderen hebben al genoten van onze oude bewerking. Wegens het grote succes destijds hebben wij dit sprookje nu vernieuwd. De gerestaureerde poppen werden enkele decennia geleden ontworpen door Wim Vesseur. De decors en rekwisieten zijn nieuw gemaakt en het verhaal hebben wij geheel opgefrist.

*De slechte tovenaar Boraboedoer heeft de macht over de lampgeest Spirito, die alles doet wat zijn meester hem vraagt. Dit keer heeft hij prinses Platina, de dochter van sultan Astrakan, ontvoerd. De tovenaar houdt haar gevangen in zijn sombere grot. Als Aladdin van een paar klaagvrouwen het slechte nieuws te horen krijgt, wil hij haar graag zoeken. De sultan belooft degene die zijn dochter kan vinden 10.000 goudstukken en haar hand. Aladdin, die onderweg een waarzegster helpt, krijgt zijn toekomst voorspeld en de weg gewezen naar de prinses. Jojo, zijn vriendje, gaat stiekem achter Aladdin aan en krijgt van de waarzegster een slaapzuurstok mee, waar hij de tovenaar mee uit kan schakelen. Als alles helemaal mis dreigt te gaan, laat Jojo, die de lamp van de tovenaar heeft afgepakt, Aladdin, de prinses en de gestolen schatkist door de geest naar het paleis terugbrengen. De sultan, de grootvizier en de penningmeester vinden Aladdin geen waardige man voor de prinses en vragen hem een aantal onmogelijke opdrachten uit te voeren. Gelukkig heeft Aladdin nu de macht over de geest en kan hij moeiteloos al die wensen vervullen. De prinses, die heel graag met Aladdin wil trouwen, gaat nu samen met haar redder per vliegend tapijt op huwelijksreis naar Holland.*

Klaagvrouwen: rouwen die ingehuurd zijn om bij dramatische gebeurtenissen, zoals begrafenissen, te gaan huilen. Ze komen voor in Oosterse landen. Hier huilen ze om de ontvoering van de prinses.

Sultan: Heerser uit Moslimlanden. Hier de vader van prinses Platina die ontvoerd is door een geest.

Slangenbezweerder: Iemand die met behulp van zijn fluit een slang laat dansen.

Fakir: Oorspronkelijk Islamitische boetende bedelmonnik die zichzelf pijnigt. Ze gaan zichzelf pijnigen door o.a. op spijkerbedden te liggen. Ze slikken degens in, spuwen vuur etcetera. Fakirs staan ook wel als attractie op kermissen of zijn te bestellen op feesten.

Vliegend tapijt: Geknoopt tapijtje dat door de lucht vliegt waar een of twee mensen op zitten. Ze komen alleen voor in Oosterse sprookjes.

Lampgeest: Geest die nadat je een lamp aansteekt tevoorschijn komt en wensen vervult van degene die de lamp heeft ontstoken.

Kameel: Lastdier dat in de woestijn kan leven doordat hij heeft twee bulten heeft waar hij vetreserves in opslaat, waardoor hij langer zonder voedsel kan.

Waarzegster: Vrouw die door handlezen, naar de sterren te kijken of in toverbollen, de toekomst van iemand voorspelt. Hier gebruikt het kruidenvrouwtje Klessebes een zogenaamde toverster, waarin ze ziet waar de prinses is.

Waterpijp of Nargileh: Tabakspijp waarbij de rook door het water heen geleid wordt. Komt voor in Oosterse landen. Hier loopt een mannetje met een waterpijp rond.

### **MORAAL**

De arme kleermakerszoon Aladdin redt in dit stuk het vrouwtje dat in een kuil gevallen is. Als dank helpt ze hem de weg te wijzen naar de ontvoerde prinses. Aladdin, die ooit droomde dat hij de prinses zou trouwen, is geraakt door haar ontvoering en gaat haar, ondanks de gevaren die hem te wachten staan, zoeken. De sultan belooft de hand aan degene die de prinses veilig thuis kan brengen. De raadgevers vinden de arme kleermaker de prinses niet waardig en zijn zo oneerlijk om onmogelijke schatten van hem te eisen. Gelukkig heeft Aladdin de geest die hem wijst waar die schatten zich bevinden. De prinses vindt het beter de machtige schatten niet aan de oneerlijke sultan en zijn handlangers te geven, omdat ze er makkelijk misbruik van zouden kunnen maken. Ze stoppen de schatten veilig terug in de put waar ze verborgen werden. De geest, die door het vriendje Jojo tot inzicht gekomen is alleen nog maar goede wensen te vervullen, is terug gestolen door de boze tovenaer. De geest wil zijn slechte wensen niet vervullen en tovert hem om in een slang.

De prinses wil heel graag Aladdin trouwen en ze gaan samen op hun tapijtje op huwelijksreis.

### **ROSA EN DE DRAAK (4-10 jaar)**

Dit sprookje is een postmodern stuk vol humor en fantasie, in opdracht geschreven door Rosa Raven. De makers streven ernaar klassiek theater te brengen, doorweven met eigentijdse elementen. De drie verschillende formaten poppen zorgen voor een fascinerende ruimtewerking.

*Het eigenwijze en dwarse prinsesje Rosa ontsnapt uit haar torenkamertje omdat zij niet wil trouwen met de schone slome prins Pauw. In het bos ontmoet zij een draak die trek heeft in een lekker toetje. De draak die buikpijn heeft van alle zwaarden en harnassen, afkomstig uit zijn hoofdmaaltijd, wordt uiteindelijk geholpen door de prinses. In een gevecht tussen de draak en de prins verliest de draak het omdat hij zo verliefd op de prinses is geworden dat zijn vlammetje in zijn hart blijft steken. Uiteindelijk wordt de draak gered door een feetje. De koning, die alleen maar aan taart denkt, stemt toe in het huwelijk van de prinses met de draak, omdat de draak de beste taartenbakker van het land blijkt te zijn.*

Draak: in dit stuk een geschubd en gevleugeld dier dat vuur kan spuwen en ridders eet.

Hier blijkt hij echter geen slecht karakter te hebben. Leg daar dus geen nadruk op.

Hij trouwt later zelfs met de prinses (niet verklappen).

Koning, koningin, prins en prinses: Officieel hebben ze macht maar zijn hier erg dom. Alleen het prinsesje is slim en gedraagt zich dwars en eigenzinnig. Ze laat zich niet uithuwelijken aan de prins.

Kasteel: Hier met een torenkamertje waar ze uit vlucht via aan elkaar geknoopte lakens. Ze valt in de slotgracht en wordt gered door de slothai.

Fee: Hier een piepklein rondvliegend meisje dat kan toveren en wensen vervullen.

Uiteindelijk helpt ze de zwaargewonde draak met kruiden en een toverspreuk.

Grot: In dit geval de woning van de draak, gehouwen uit rotsen.

Vallende ster: Er valt een ster en Rosa en de draak doen allebei een wens. Uiteindelijk zullen ze vervuld worden.

Uithuwelijken: De ouders van het huwbare meisje en de huwbare man zoeken uit wie er het meest geschikt is om mee te trouwen. Belangrijk zijn de zelfde stand, de zelfde soort familie, het geld, de titel of het beroep.

### **MORAAL**

In dit verhaal blijven de slechten niet slecht. Iedereen komt tot inzicht en betert zijn leven. De enige die een beetje gestraft wordt is de koning, omdat hij het hele stuk door alleen maar aan taart denkt en de taart die hij eindelijk krijgt door een bij wordt afgepakt.



## DE KEIZER EN DE NACHTEGAAL (6-12 jaar)

Is een hedendaagse bewerking van het klassieke sprookje van Andersen. Thomas Brugman schreef voor ons jaren geleden zijn bewerking waarmee wij de eerste prijs wonnen op het internationale poppenfestival. Nu hebben wij dit stuk weer uit de kast gehaald en gemoderniseerd. Ook maken wij nu gebruik van drie formaten poppen waardoor een interessante ruimtewerking ontstaat.

*Een cowboy die vlindertjes probeert te vangen, wordt geraakt door het liefelijk gezang van de nachtegaal. De cowboy vangt het vogeltje, maar een Chinees koopman weet het weer van hem af te troggelen. In het paleis wil de verweerde en vervelde keizer niets weten van de ellende in zijn land. Hij laat zich liever amuseren, maar een zangeres en een buikspreeker slagen daar niet in. Als prinses Lotus de legende van "De keizer en de nachtegaal" voorleest, raakt hij helemaal opgewonden. Zijn grootmandarijn Jaffa maakt aan het volk bekend dat er een hoge prijs uitgelooft zal worden aan degene die de nachtegaal kan vinden. De hebzuchtige Jaffa pakt de nachtegaal van het keukenmeisje af, die elke avond een bezoek brengt aan het vogeltje. De cowboy brengt de keizer een kunstnachtegal, waar hij 30.000 keer naar luistert als hij ziek is. Als deze kunstvogel sneuvelt, krijgt de keizer bezoek van de dood. De echte nachtegaal komt hem dan redden en de dood neemt Jaffa in zijn plaats mee.*

Keizer: Staatshoofd. In deze versie is hij de baas van Japan.

Nachtegal: Een zangvogel, bekend als de vogel die het mooist zingt. Bij ons raakt hij de zielen van de mensen zo diep, dat ze daarna graag goed willen doen.

Toko: Een wandelende winkel die je op je schouders draagt.

Buikspreeker: Iemand die met zijn buik spreekt zonder zijn mond te bewegen.

Grootmandarijn: Hoogste raadgever van de Keizer in China of Japan. Hier heet hij Jaffa en is uit op de troon. Hij is hebzuchtig en erg gemeen. Als hij de Keizer probeert te vergiften komt de dood, die Jaffa aanziet voor de Keizer, hem in zijn plaats halen. De Keizer is dan gered.

Kimono: Japanse mantel met grote flappen aan de mouwen en een heel brede band om het middel en een strik op de rug. Deze waren meestal van zijde en heel mooi gekleurd met prachtige motieven. Hierdoor lijken de mannen ook veel op vrouwen.

Japan: Door de leerkracht zelf in te vullen. Bijvoorbeeld aanwijzen op de kaart. Laat wat plaatjes zien van de kleding en huizen of landschappen (Japanse prenten). Vertel eventueel over de cultuur, het eten of laat wat muziek horen.

### MORAAL

De keizer is nogal ontevreden en verveld door zijn rijkdom. Hij wil niets weten van de ellende in zijn land en wil het dan ook niet horen. In een droom wordt alle ellende aan hem opgedrongen. Pas als hij hoort dat er een vogel is die hem zal redden uit de dood, wordt hij helemaal opgetogen. Als hij de vogel hoort zingen wordt hij betoverd door het lieflijke gezang. Hij merkt hoe gelukkig hij daar van wordt en beloont het meisje die de nachtegaal gevonden heeft. Dan pas beseft hij dat je pas echt gelukkig wordt als je een ander gelukkig maakt en dan besluit hij zijn land te redden. In dit stuk wordt de slechte grootmandarijn Jaffa wel gestraft omdat hij slecht blijft.

### \*NABESCHOUWING

Dit behoeft geen uitleg. U kunt in een kring praten met de kinderen over de eigen voorstelling, maar ook over onze voorstelling. Zo kan gekeken worden wat de strekking of moraal van het verhaal is. Kinderen kunnen ook zeggen hoe ze het zelf anders gedaan zouden hebben. Misschien willen ze een andere afloop. Ze kunnen het in een opstel navertellen of er een tekening over maken. Naspelen is natuurlijk ook een mogelijkheid. Er zal zeker iets spontaan uit de groep voortkomen.

Hopelijk heeft u met de kinderen kunnen genieten van dit poppenspelproject en hebben ze er ook iets van geleerd. Voor velen was het vast niet bekend dat de wereld van het poppenspel door alle tijden heen en in alle windstreken zo'n grote vorm had en heeft aangenomen. Het is toch belangrijk dat dit stukje cultuur blijft bestaan.