



Tieret staat voor vormelijk én inhoudelijk suggestief, krachtig figurentheater met een humoristische, speelse toets. Hiervoor wordt gekozen voor verhalend theater dat beklijft en ontroert, soms schuurt en jeukt, maar vooral verwondert en nazindert. Dit resulteert keer op keer in ge(s)laagde voorstellingen, in toegankelijk theater voor een breed publiek, waarbij taal, beeld, vormconcept en muziek steeds opnieuw met elkaar in dialoog gaan.

Tieret heeft van bij de oprichting resoluut gekozen voor figurentheater in een mengvorm van acteurs, poppen/figuren/objecten en vaak livemuziek. Deze mengvorm levert een boeiend spanningsveld op, waarbij de verschillende actoren zich elk een heel eigen weg banen naar het conceptuele eindpunt. We tasten zo voortdurend de grenzen af van de chemie tussen woord en beeld, tussen mens en pop. Nog steeds verbazen we onszelf én ons publiek hierbij over de kracht van een figuur, de kracht van de 'ver-beelding'. Niet enkel in theaterzalen maar ook op locatie tracht Tieret het publiek te boeien met eenvoudige maar pure, krachtige emoties. Van straat tot fabrieksloods, van festivalterrein tot zolderkamer ... de verwondering staat centraal. Kippenvel en kolder, dicht op de huid van u, ons publiek.

Daarom Tieret.

theater
tieret

8+

BARON VON MÜNCHHAUSEN

TWEDE EN DERDE GRAAD LAGER ONDERWIJS

KORTE INHOUD

*Er wordt gezegd, er wordt beweerd, er wordt zoveel verteld.
Er was een man, hij was baron, hij was een echte held.
Zet u dus schrap en luister naar dit wond'lijk avontuur.
Wij brengen het vandaag voor u, vol glorie, glans en vuur.
(*Nee, geen lucifer natuurlijk, maar passie een heel uur!)*

BARON VON MÜNCHHAUSEN is een ode aan de zotte dagdromer, de wilde luchtkasteelbestormer en fantast. Op de grens tussen halve waarheden en hele verzinnsels, serveren we een uitgelezen selectie van zijn wonderlijkste avonturen en spinnen u zo een prachtig verhalenweb waarin de alledaagse sleur listig wordt gevangen.

ARTISTIEK TEAM

- **Spel:** Kurt Even, Arjan Schepers, Joost Van den Branden
- **Tekst en scenario:** Joost Van den Branden
- **Live muziek:** Kurt Even
- **Spelcoaching:** Christophe Ameye
- **Poppen:** Patrick Maillard
- **Kostuums:** Rio De Bie
- **Decor:** Bart Picavet
- **Coproductie:** GC De Route, Sint-Gillis-Waas

EEN STUKJE GESCHIEDENIS

Karl Friedrich Hieronymus baron von Münchhausen (1720–1797) was een Duitse edelman die in het Russische leger diende tijdens oorlogen tegen de Turken. Na zijn militaire loopbaan woonde hij op zijn landgoed in Bodenwerder.

Daar vertelde hij aan gasten de meest ongelooflijke en overdreven verhalen over zijn avonturen. Deze verhalen werden later opgeschreven en sterk aangedikt door schrijvers zoals Rudolf Erich Raspe en Gottfried August Bürger.

Hoewel ze als humor bedoeld waren, kreeg de baron de reputatie van een leugenaar, wat hem veel schade deed in zijn latere leven.

Zijn verhalen leven voort als volksverhalen en worden nog steeds verteld in verschillende landen. Ze horen bij de traditie van 'leugenverhalen' waarin fantasie en overdrijving centraal staan.



ENKELE FABELS

- **Zichzelf uit het moeras trekken**

De baron redt zichzelf door zich aan zijn eigen haar of laarzen omhoog te trekken.

- **De kanonskogel**

Hij vliegt op een kanonskogel om een stad te verkennen en springt later op een andere kogel terug.

- **Eenden aan een touw**

Hij lokt eenden met spek, bindt ze aan elkaar en laat ze hem door de lucht dragen.

- **Patrijzen schieten**

Met één schot doorboort hij meerdere vogels tegelijk.

- **Bevroren urinestraal**

Zijn urine befrist in de kou en wordt gebruikt als 'touw' om een mes terug te halen.

- **Vijf bijzondere dienaren**

Hij ontmoet vijf mannen met superkrachten (sterk, snel, scherp gehoor,).

- **Reis door de aarde**

Hij valt door de aarde en belandt via de onderwereld in de oceaan.

VOOR DE VOORSTELLING

Beste leerkracht,
u komt met uw klas kijken naar de voorstelling van Theater Tieret. Dit is een echte vertelvoorstelling waar we dus een grote luisterbereidheid van het publiek verwachten. We zijn ervan overtuigd dat het onderwijs en de cultuursector meer dan ooit als cultuurpartners kunnen en moeten samenwerken (voor, tijdens én na de voorstelling) om een theaterbezoek voor leerlingen optimaal te laten verlopen. Vandaar deze lesmap, die hierbij enkele handvaten kan aanreiken om dit te bereiken.

Theater Tieret is een figurentheater, dat wil zeggen een mix van liveacteurs en poppen (bespeeld door acteurs). Dit gegeven lijkt ons ook wel interessant om vooraf te vermelden aan de leerlingen om zo de theaterervaring gemakkelijker te laten verlopen.

Misschien zijn jullie leerlingen wel al eens eerder naar het theater geweest en kunnen zij zich een goed beeld vormen van hoe het er aan toe gaat. Maar er zijn er misschien ook wel enkelen voor wie het de eerste keer is. Daarom vragen we aan jullie om hen hierop toch even voor te bereiden zodat iedereen ten volle van het stuk kan genieten. We zetten nog even alle afspraken op een rijtje.

VOOR DE LEERLINGEN

- Jassen en tassen horen aan de kapstok.
- Tijdens de voorstelling blijft het publiek zitten. Er wordt ook niet naar het toilet gegaan.
- Tijdens de voorstelling is het publiek stil. Er mag natuurlijk wel meegeleefd worden, maar het is niet de bedoeling medeleerlingen of acteurs te storen.
- Tijdens de voorstelling wordt er niet gegeten of gedronken.

VOOR DE BEGELEIDERS

- Wees op tijd (10 minuten voor aanvang van de voorstelling).
- De begeleider gaat bij de eigen klasgroep zitten. Zo kan er (subtiel en gepast) ingegrepen worden als de leerlingen blijven roepen of rumoerig blijven.
- Mobiele telefoons worden uitgeschakeld. We zijn er écht van overtuigd dat we enkel samen – leerkrachten in de zaal en artiesten op de scène – een voorstelling kunnen maken en tot haar volle recht laten komen.



DE POPPEN

In de voorstelling wordt gebruikgemaakt van bekkoppen. Een bekkop (of mondkop, klappbekkop) is een theaterpop die van onderuit of van achteruit wordt bewogen. Hierbij bewegen de vingers van de poppenspeler rechtstreeks de mond van de pop.

Bekpoppen zijn waarschijnlijk het soort poppen die het meest bekend zijn bij het grote publiek, omdat die heel vaak voorkomen op televisie. Zo zijn bijvoorbeeld de poppen uit The Muppet Show bijna allemaal bekkoppen (Kermit de kikker, Miss Piggy ...), en ook in Sesamstraat wordt veelvuldig gebruikgemaakt van bekkoppen (Tommy, Inny Minny, Grover, Elmo ...). Bert en Ernie zijn misschien wel de meest bekende theaterpoppen wereldwijd. Bij bekkoppen wordt de volledige hand van de speler gebruikt om de mond van de pop te bewegen. Om de armen van de pop te kunnen bewegen heeft de poppenspeler dan zijn tweede hand nodig, of er is een tweede poppenspeler nodig.

HOE WORDEN BEKKOPPEN GEMAAKT?

1. Er wordt een schets gemaakt van de pop.
2. Het hoofd wordt in klei geboetseerd of in mousse uitgehouwen.
3. Er wordt een plaasteren mal rond het hoofd in klei gegoten.
4. In de plaasteren mal wordt latex aangebracht (= een soort rubber).
5. Als de latex droog is, kan het hoofd uit de mal worden gehaald.
6. Het hoofd wordt beschilderd.
7. Het lijf van de pop wordt gemaakt.
8. De kleermaakster ontwerpt en bevestigt de kledij aan de pop.



KLASGESPREK

Na het theaterstuk zullen er misschien wel enkele vragen naar boven komen. Tijd om aan de slag te gaan met een goed klasgesprek.

Stel je hierbij niet als leider van het gesprek op, maar als moderator. Laat de vragen eerst van de kinderen komen, laat ze zelf proberen antwoorden op elkaars vragen en stuur bij waar nodig. We stellen jullie enkele vragen voor om het gesprek te kunnen bijsturen.

DOELEN

- De leerlingen verwoorden hun beleving en mening over wat ze gezien hebben.
- De leerlingen luisteren actief naar elkaar en bouwen verder op elkaars ideeën.
- De leerlingen stellen vragen en reageren gepast op anderen.
- De leerlingen drukken gevoelens en gedachten uit naar aanleiding van een ervaring.
- De leerlingen reflecteren over de inhoud en betekenis van een verhaal.

AAN DE SLAG in de klas!

ENKELE VRAGEN

- Wat heb je gezien?
- Over wie ging het stuk? Wie speelde er in mee?
- Wat vond je leuk in het stuk? Wat vond je minder leuk?
- Moest je ergens om lachen? Maakte er iets jou triest?
- Wat vond je van het decor? Wat heb je allemaal gezien?
- Welke 'relikwieën' zijn er bewaard gebleven?
- Wat was het gekste dat de baron vertelde?
- Kan jij nog iets gekkers bedenken?
- Waarom verzinnen mensen zulke verhalen, denk je?
- Is fantaseren hetzelfde als liegen?
- Waarom zou de baron zulke verhalen vertellen?
- Zou hij willen dat mensen hem geloven?



TIPS

Verderop in de lesmap kan je een lesje vinden waarin dieper wordt ingegaan op 'fantaseren', 'overdrijven', 'liegen' en waar de grens ligt.

RODDELPARCOURS

Je kent het wel; er wordt iets verteld van de ene persoon aan de andere. En die vertelt het ook weer verder. En zo gaat een verhaal van mond tot mond. Maar klopt het verhaal uiteindelijk nog wel?



AAN DE SLAG!

De kinderen zitten in een kring of rij. De leerkracht fluistert een korte zin in het oor van het eerste kind, bijvoorbeeld:

“De baron vloog op een kanonskogel naar de maan.”

Het kind fluistert de zin door naar de volgende leerling, en zo verder tot bij de laatste.

De laatste leerling zegt de zin luidop.

Daarna wordt de originele zin opnieuw gezegd en vergelijken de kinderen:

- Wat is er veranderd?
- Welke woorden zijn verdwenen of aangepast?
-

Je kan dit meerdere keren spelen met verschillende zinnen, telkens moeilijker of grappiger.

DOELEN

- De leerlingen begrijpen mondelinge boodschappen in functie van een doelgerichte opdracht.
- De leerlingen brengen mondeling informatie over aan anderen.
- De leerlingen richten en behouden hun aandacht bij een taak.
- De leerlingen gaan kritisch om met informatie en beseffen dat informatie kan veranderen afhankelijk van de overdracht.



TIPS

- Begin met korte zinnen en bouw zo verder op.
- Sta samen met de leerlingen stil bij het feit dat boodschappen onderweg kunnen veranderen, en dat het daarom belangrijk is om kritisch te luisteren en niet alles zomaar te geloven wat je hoort.

WE BOUWEN EEN VERHAAL

In deze opdracht gaan we net zoals de baron aan de slag met onze fantasie. We bouwen samen aan een gek verhaal!

DOELEN

- De leerlingen begrijpen mondelinge boodschappen in functie van een doelgerichte opdracht.
- De leerlingen brengen mondeling informatie over aan anderen.
- De leerlingen richten en behouden hun aandacht bij een taak.
- Durven fantaseren en verbeelden.
- Tot muzisch samenspel komen (samen een verhaal opbouwen).
- Zich muzisch uitdrukken via drama en taal.



AAN DE SLAG!

De kinderen zitten in een kring.

De leerkracht start met een beginzin, bijvoorbeeld:

“De baron ging op stap.”

Het volgende kind voegt een zin toe, bijvoorbeeld:

“Hij ging naar Afrika.”

Zo gaat het verhaal verder: elk kind voegt één zin toe.
Hoe gekker, hoe liever!

Afspraken:

- Je mag maar één zin toevoegen.
- Je bouwt verder op wat al gezegd is.
- Je luistert goed naar de vorige spreker.

Na afloop kan je het verhaal samen kort herhalen of bespreken:

- Was het verhaal logisch?
- Wat veranderde er onderweg?
- Welke stukken waren heel gek?



TIPS

Wat extra uitdaging?

- Geef een extra opdracht: b.v. er moet een dier in voorkomen, er moet een bepaald land in voorkomen, een bepaald voorwerp ... De kinderen bepalen dan zelf of zij het toevoegen.
- Geef een slot waar ze naar toe kunnen werken.

EEN ONMOGELIJKE COLLAGE

Kan je vliegen op een kanonskogel?
Of rijden op een half paard?
In de wereld van de baron kan alles
... zelfs wat eigenlijk niet kan!



WAT HEB JE NODIG?

- Oude tijdschriften
- Scharen
- Lijm
- Papier (A4 of groter)
- Eventueel stiften of kleurpotloden

AAN DE SLAG!

De kinderen maken een collage met prenten uit tijdschriften.

Ze knippen verschillende beelden uit (mensen, dieren, voorwerpen, landschappen) en combineren deze tot een onmogelijke situatie, zoals in de verhalen van de baron.

Voorbeelden:

- een man die vliegt op een vis
- een paard met vleugels
- een kind dat op een wolk zit

Stappen:

1. Kies en knip verschillende prenten uit.
2. Combineer ze op een creatieve manier.
3. Kleef alles op een blad.
4. Werk eventueel af met stiften of potloden.

TIPS

Laat de kinderen ook een gepast verhaal bedenken bij hun collage en het op die manier voorstellen aan de rest van de klas.



DOELEN

- De leerlingen brengen ideeën en fantasie visueel tot uiting.
- De leerlingen gebruiken materialen en technieken op een gerichte manier.
- De leerlingen richten en behouden hun aandacht bij een taak.
- De leerlingen drukken zich creatief uit en durven experimenteren.

THEATER OP STOKJES

Herinner je je de figuurtjes van de Baron? Daarmee kwamen al zijn wilde verhalen een stukje tot leven. In dit lesje gaan wij ook met onze handen en onze fantasie aan de slag!

DOELEN

- De leerlingen brengen mondeling informatie over aan anderen.
- De leerlingen werken samen en houden rekening met anderen.
- De leerlingen gebruiken hun fantasie om een verhaal op te bouwen.
- Tot muzisch samenspel komen.
- Zich muzisch uitdrukken via drama en beeld.
- Samen een creatief product vormgeven.



WAT HEB JE NODIG?

- Stevig karton
- Scharen
- Stiften of kleurpotloden
- Lijm
- Houten stokjes (bv. satéstokjes)
- Eventueel tape

AAN DE SLAG!

De kinderen knutselen eerst elk één of meerdere stokfiguurtjes uit stevig karton (personages, dieren, voorwerpen ...). Ze mogen zelf kiezen.

Daarna worden de kinderen willekeurig verdeeld in groepjes van 4 à 5.

Zo weten ze op voorhand niet met wie ze samenwerken en welke figuren samenkomen.

In hun groepje leggen ze alle figuurtjes samen.

Met deze figuren bedenken ze een kort verhaal.

Afspraken:

- Elk figuurtje komt voor in het verhaal.
- Iedereen brengt een idee aan.
- Samen beslissen ze hoe het verhaal verloopt.

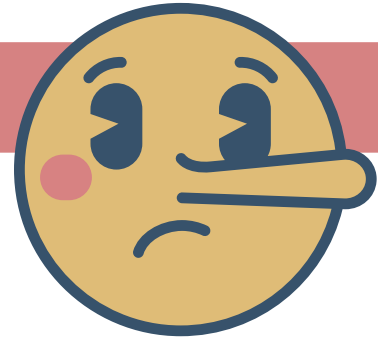


TIPS

- Wil je een iets meer gerichte verhaallijn? Dan kan je wel al op voorhand aangeven wie een voorwerp maakt, wie een dier, wie een personage ... En zet je die allemaal samen.
- Geniet nadien van de fijne toneelstukjes!

LEUGENTJE?

Is iets altijd waar of niet waar? Of is er een tussenweg?
Mag je soms overdrijven?
En wat als een leugentje iemand helpt ... is dat dan oké?



WAT HEB JE NODIG?

- Situatiekaartjes (in bijlage)

AAN DE SLAG!

De leerkracht start met enkele herkenbare situaties of uitspraken (a.d.h.v. de situatiekaartjes).

Voorbeelden:

- "Ik heb een vis gevangen van 2 meter!"
- "Ik zei dat ik ziek was, maar ik had gewoon geen zin."
- "Ik zei dat het cadeautje mooi was, ook al vond ik dat niet."

De kinderen denken na en mogen in een geleid kringgesprek hun mening geven in een kort gesprek:

- Wat vind jij?
- Waarom is dit liegen of niet?
- Is dit erg? Waarom wel/niet?
- Hoe zou het zijn overgekomen als de waarheid wel was verteld?

Belangrijk: er is niet altijd één juist antwoord → het gaat om nadenken en verwoorden.

DOELEN

- De leerlingen verwoorden hun mening op een respectvolle manier.
- De leerlingen begrijpen mondelinge boodschappen in functie van een doelgerichte opdracht.
- De leerlingen luisteren naar anderen en reageren gepast.
- De leerlingen denken kritisch na over gedrag en keuzes.



TIPS

- Zorg voor een veilige sfeer: alles mag gezegd worden.
- Benadruk dat verschillen in mening oké zijn.
- Laat kinderen eerst individueel nadenken (duim omhoog/omlaag) vóór gesprek.

TWEE VAN DE DRIE

Dat de baron goed kon liegen, dat staat buiten kijf. Maar hoe zit het met ons? Wie kan er (wanneer het nodig is), ook best overtuigend overkomen met een leugen?



AAN DE SLAG!

De kinderen zitten in een kring.

De leerkracht (of een leerling) vertelt telkens drie uitspraken over zichzelf:

- 1 is waar
- 2 zijn verzonnen (leugens of overdrijvingen)

De klas moet raden:

- Welke is waar?
- Welke zijn verzonnen?

De verteller probeert de klas een beetje op het

verkeerde spoor te zetten. De klas mag vragen stellen
Daarna stemmen of bespreken ze: wat is de waarheid?

DOELEN

- De leerlingen luisteren actief en kritisch.
- De leerlingen stellen gerichte vragen.
- De leerlingen onderscheiden feit en fictie.
- Zich uitdrukken in taal met fantasie en expressie.
- Spelenderwijs experimenteren met waarheid en verbeelding.



TIPS

- Je kan eventueel werken met een turfsysteem om samen te tellen en zo te bepalen welke uitspraak de waarheid is.

BIJLAGE 1: "LEUGENT JE?"

De kapper

Mama is naar de kapper geweest en haar nieuwe kapsel staat haar eigenlijk niet zo goed. Ze vraagt: "Vind je het mooi?" Jij zegt toch: "Ja, supermooi!" om haar niet te kwetsen.

De koekjes

Je hebt stiekem een koekje genomen voor het eten. Als mama vraagt of jij er eentje hebt genomen, zeg je "nee".

De tekening

Een vriend toont trots zijn tekening, maar jij vindt ze niet mooi. Je zegt toch dat het een meesterwerk is zodat hij blij blijft.

De waarheid verbergen

Je weet dat je iets fout hebt gedaan, maar als ernaar gevraagd wordt, zeg je niets en laat je anderen het oplossen.

Het huiswerk

Je bent je huiswerk vergeten te maken. Je zegt tegen de juf dat je computer stuk was, maar dat is niet waar.

De verjaardagstaart

Je zegt dat je taart "de lekkerste ooit" is, terwijl je hem eigenlijk maar gewoon vindt.

De hond

Je zegt tegen je vrienden dat jouw hond kan praten en zelfs televisie kijkt. Dat is niet waar, maar het klinkt wel grappig.

De val

Je bent gevallen met je fiets omdat je niet oplette. Je zegt dat een auto je heeft aangereden.

BIJLAGE 1: "LEUGENT JE?"

Het cadeau

Je krijgt een cadeau dat je al hebt. Je zegt dat je er superblij mee bent, ook al voel je dat niet echt.

De toets

Je hebt slecht gescoord op een toets. Je zegt thuis dat de toets veel te moeilijk was, terwijl je niet goed hebt gestudeerd.

Het verhaal

Je vertelt dat je gisteren een draak hebt gezien in het bos. Je weet dat het niet echt waar is, maar het maakt het verhaal spannender.

Niet naar school

Je zegt dat je buikpijn hebt om thuis te mogen blijven, maar eigenlijk wil je gewoon spelen.

Het spel

Je zegt dat je level 100 bent in een spel, maar je bent eigenlijk nog maar net begonnen.

De fout van een vriend

Je vriend heeft per ongeluk iets omgestoten. Jij zegt dat jij het was, zodat hij geen straf krijgt.

De bus

Je komt te laat op school en zegt dat de bus te laat was, terwijl je gewoon te lang thuis bent gebleven.

Hardloper

Je zegt dat je de snelste loper van de school bent, terwijl je gewoon best snel kan lopen.