

BREKEBEN lesbief



INHOUDSOPGAVE

Inleiding

- 1 Brekebeen
- 2 Toneelspelen is doen alsof
- 3 Praten met je handen voor dove kinderen
- 4 Praten met je handen voor horende kinderen
- 5 Iedereen heeft billen
- 6 Poppen zijn net mensen

Literatuur

Video

CD-Rom

Adressenlijst

Colofon

INLEIDING

Binnenkort spelen Theatergroep Hobo en Handtheater de voorstelling Brekebeen bij jullie op school of in een nabijgelegen theater. Brekebeen is een voorstelling voor dove en niet-dove kinderen vanaf 4 jaar. De voorstelling wordt gespeeld door een dove acteur en twee dove actrices in de Nederlandse Gebarentaal en in het gesproken Nederlands.

Deze lesbrief wil enkele handvatten bieden om kinderen op de voorstelling voor te bereiden en om deze met hen na te bespreken.

De meeste werkvormen zijn voor zowel dove als horende kinderen geschikt. Het hoofdstuk *Praten met je handen* is uitgewerkt voor dove en horende kinderen afzonderlijk.

De voorstelling Brekebeen is inmiddels een twintigtal keren gespeeld. De reacties zijn positief. De tweetaligheid van de voorstelling wordt door de meeste kinderen en volwassenen gewaardeerd.

Perfect was het samenspel tussen Donna, Sloeber en Jip. Je hebt gewoon niet door dat er gebruikgemaakt wordt van twee talen. Toen ik aan mijn zoon van vijf vroeg of hij Sloeber kon verstaan, reageerde hij zeer verbaasd: 'Natuurlijk!'

De kinderen vonden het de normaalste zaak van de wereld dat je ook met je handen kan praten en hadden absoluut niet door dat jullie voorstelling uniek is. Dat is een groot compliment.

Mechteld Overkamp – Van den Beld,
beleidsmedewerker Nationaal Revalidatie Fonds.

Ik heb samen met mijn vierjarige, horende nichtje genoten van deze geweldige voorstelling. Volgens haar praatte die indiaan 'gewoon met zijn handen' en 'die prinses wilde verkeren met 'm'. Geen woord over anders zijn, alleen 'vet zielig dat die prinses bij haar vriendjes weg moest.'

Een aanrader dus en ik ga de voorstelling zeker nog een keer bekijken.

Erika Zeegers,
directeur van Dovenschap,
landelijke belangenorganisatie voor doyen.

We hopen dat de kinderen en hun leerkrachten ook van deze voorstelling zullen genieten en dat de lesbrief ertoe mag bijdragen dat onderwerpen die in de voorstelling voorkomen zullen beklipen.

Namens de medewerkers van Theatergroep Hobo en Handtheater,
Mieke Julien

1 BREKEBEEN

KORTE INHOUD

Brekebeen gaat over drie poppen, Donna, Sloeber en Jip. Ze zijn door de baas van de speelgoedwinkel in de kelder gegooid, omdat ze kapot zijn. Donna heeft een kale kop, Sloeber heeft geen oren meer en Jip heeft haar been gebroken.

In de kelder staat tussen het kapotte speelgoed een ziekenauto met een sirene en zwaailicht die het nog doen. Als de sirene kort gaat, komen de poppen tot leven. En als de sirene lang gaat, worden ze weer poppen.

Donna, Jip en Sloeber hopen dat de baas van de speelgoedwinkel ze uit de kelder haalt om ze te repareren. Dan kunnen ze weer een nieuw leven beginnen bij een kind met een hele gezellige kinderkamer.

Uiteindelijk wordt Donna opgehaald. Jip en Sloeber blijven treurig achter. Ze zijn jaloers op Donna, maar ze missen haar ook heel erg. Als Donna onverwachts terugkomt, zijn Jip en Sloeber heel blij. Toch loopt het heel anders af dan ze hadden gedacht.

ROLLEN

In Brekebeen komen drie personages voor. De poppen Sloeber, Donna en Jip.

Sloeber is een dove indianenpop. Hij heeft geen oren.

Donna was vroeger een pronkpop in een prachtige jurk, maar heeft nu een kale kop en een gescheurde onderjurk.

Jip is een clownpop met een gebroken been.

Sloeber wordt gespeeld door een dove acteur die de Nederlandse Gebarentaal gebruikt. Donna en Jip worden gespeeld door twee horende actrices die Nederlands spreken en daar gebaren bij gebruiken.



"sloeber"

VOERTALEN

De voertalen van Brekebeen zijn de Nederlandse Gebarentaal en het gesproken Nederlands.

De Nederlandse Gebarentaal is de natuurlijke taal van doven in Nederland. De taal staat op het punt erkend te worden als officiële Nederlandse taal.

Gebarentalen zijn visueel-manuele talen, dat wil zeggen je praat met je handen en luistert met je ogen.

VOORBESPREKING

Gebruik als introductie op de voorstelling hoofdstuk 2. *Toneelspelen is doen alsof.*

Vertel daarna in het kort iets over de inhoud van de voorstelling, maar verklap de clou nog niet.

Introduceer de drie poppen: Jip, Donna en Sloeber.

Vertel op welke locatie het stuk zich afspeelt: in de kelder van een speelgoedwinkel.

Leg uit waarom de drie poppen in de kelder zijn: omdat ze kapot zijn.

NABESPREKING

Bespreek de voorstelling met de kinderen na. Gebruik daarvoor de volgende vragen:

- Waarom heet het toneelstuk Brekebeen?
- Hoe heten de drie poppen in Brekebeen?
- Wat voor pop is Sloeber?
Wat voor pop is Donna?
Wat voor pop is Jip?
- Waarom zijn Donna, Jip en Sloeber in de kelder?
- Wat is er boven de kelder?
- Donna, Jip en Sloeber zijn kapot. Wat is er kapot aan Donna?
En aan Sloeber? En aan Jip?
Hoe komt dat?
- Wat kan Sloeber goed? En Donna?

- Donna pakt een springtouw en Sloeber een injectiespuit.
Wat gaan ze spelen?
- Jip gaat in de mand staan met een grote paraplu. Ze doet alsof.
Wat spelen Jip en Sloeber?
- Jip ligt te slapen in de mand. Donna en Sloeber pakken een grote schaar. Wat gaan ze doen?
- Donna gaat de trap op en ze blijft lang weg. Sloeber en Jip zijn verdrietig. Waarom?
- Donna komt terug in een hele mooie jurk en met een roze pruik op haar hoofd. Ze is weer gemaakt. Ook het muziekje in haar buik doet het weer. Ze is heel blij. Waarom is Donna blij?
- Sloeber en Jip maken pakken de pruik van Donna af en ze maken haar jurk kapot. Waarom doen ze dat?
- Donna vindt het niet erg dat haar jurk kapot is. Waarom niet?

PORTRETTE

Kopieer het losse blad met de schilderijlijst ruimschoots, zodat alle kinderen drie vellen hebben en er extra vellen zijn als een tekening mislukt.

Leg de kinderen uit dat ze drie schilderijen gaan maken, eentje van Donna, eentje van Sloeber en eentje van Jip.

Hang de schilderijen op.

PRENTENBOEK

Geef alle kinderen een tekenvel met kader en lege regels eronder. Verdeel het toneelstuk in de volgende scènes:

- 1 Donna heeft een kale kop en een onderjurk met scheuren erin. Ze danst.
- 2 Sloeber doet een goocheltruc met een gekleurde doek.
- 3 Jip is van de trap af gerold en zit op de grond.
- 4 Sloeber en Donna hebben zich achter de mand verstopt.
- 5 Jip schuift de mand opzij en ziet Sloeber en Donna.



- 6 Donna en Sloeber spelen doktertje. Donna spalkt het been van Jip. Sloeber pakt een injectiespuit.
- 7 Sloeber staat op de trap en doet een goocheltruc met een doos.
- 8 Sloeber en Donna dansen.
- 9 De deur gaat open. Donna, Jip en Sloeber willen heel graag naar boven.
- 10 Donna staat op het hobbelpaard. Sloeber houdt haar hand vast.
- 11 Jip ligt op de grond en doet alsof ze dood is.
- 12 De sirene van de ziekenauto gaat. Jip, Sloeber en Donna worden weer poppen.
- 13 Donna staat in de mand met een omgekeerde paraplu boven haar hoofd. Ze doet alsof de paraplu een luchtballon is. Zij is de kapitein en Sloeber de stuurman.
- 14 Jip ligt in de mand te slapen. Donna en Sloeber pakken een grote schaar. Ze knippen een stuk van haar haar af.
- 15 Jip is boos. Donna en Sloeber geven haar een kus.
- 16 Donna is weg. Jip en Sloeber zijn verdrietig.
- 17 Sloeber en Jip hebben ruzie. 'Het is jouw schuld dat Donna weg is,' zegt Jip.
'Niet waar,' zegt Sloeber.
- 18 De deur gaat weer open. Sloeber gaat de trap op. Nu is Jip helemaal alleen.
- 19 Wie komt daar de trap af? Het is Donna!
- 20 Donna staat in haar prachtige jurk. Op haar hoofd heeft ze een grote roze pruik. Jip en Sloeber vinden haar heel mooi.

- 21 Sloeber draait aan de sleutel op Donna's rug.
- 22 Donna danst op de muziek.
- 23 Donna probeert te gaan zitten op het hobbelpaard, maar dat kan niet door haar nieuwe jurk.
- 24 Jip helpt Donna om zich te verstoppen in de mand.
- 25 Sloeber pakt de pruik af van Donna.
- 26 Daar zit Donna in de mand, zonder pruik. Ze is verdrietig.
- 27 Jip en Sloeber trekken de jurk van Donna kapot.
- 28 Jip, Sloeber en Donna worden weer poppen.

Verdeel de scènes over de kinderen en vertel ieder kind wat het gaat tekenen.

Schrijf – wanneer de tekeningen klaar zijn – onder iedere tekening de bijbehorende tekst.

Bind het boek.

Lees het boek voor en laat steeds de tekeningen zien.

THEMA'S

Brekebeen geeft aanleiding tot gesprekken over en spelvormen rondom een aantal onderwerpen die in de volgende hoofdstukken nader worden uitgewerkt:

Praten met je handen

De pop Sloeber kan niet horen, hij is doof. Hij praat niet, maar maakt gebaren. Dit gegeven kan aanleiding zijn om met de kinderen te praten over en te werken met horen en geluid, doof zijn en gebarentaal.

Iedereen heeft billen

Sloeber heeft geen oren, Donna heeft een kale kop en Jip heeft een gebroken been. Ze mankeren dus alledrie iets. Dat kan leiden tot herkenning en begrip, maar ook tot uitsluiting en onbegrip. Het spel

'Iedereen heeft billen' laat de kinderen ervaren dat mensen heel verschillend zijn, maar in wezen toch hetzelfde.

Poppen zijn net mensen

De meeste kinderen hebben een pop (of knuffel) en projecteren hun gevoelens daarop. Een pop kan troost geven, maar vraagt ook om verzorging. Een pop wordt de ene keer gekoesterd en de volgende keer gebruikt om boosheid op af te reageren.

Poppen en knuffels spelen in het leven van kinderen een belangrijke rol. Brekebeen kan aanleiding zijn om met de kinderen te praten over de rol van poppen en knuffels in hun leven.

2 TONEELSPLEN IS DOEN ALSOF

VRAGENRONDJE

Begin met de kinderen in je groep vragen te stellen:

Wie is er wel eens naar een toneelstuk geweest?

Waar ging dat toneelstuk over?

Hoeveel toneelspelers waren er?

Waar werd het toneelstuk gespeeld?

Laat enkele kinderen aan het woord en herhaal wat ze vertellen.

TONEELSPLEN IS DOEN ALSOF

De volgende tekst kun je geheel of gedeeltelijk gebruiken om kinderen te vertellen wat toneelsplen is.

Toneelsplen is doen alsof.

Je zet een kroon op je hoofd en je bent opeens een koning.

Je pakt een zwaard en je wordt een ridder.

Je legt de pop in bed en je speelt dat je vader of moeder bent.

Je legt een laken over twee stoelen en kijk, daar is je tent.

Toneelsplen is een soort spelen. Vader en moedertje spelen, riddertje spelen, winkeltje spelen.

Spelen doe je alleen, met zijn tweeën of drieën. En er is meestal niemand die kijkt.

Maar bij toneelsplen spelen de toneelspelers met elkaar. En de kinderen en grote mensen in de zaal kijken. De mensen in de zaal zijn het publiek.

De toneelspelers hebben speciale toneelkieren aan. De mantel van een koning, het harnas van een ridder, een bloemetjesjurk of een korte zomerbroek.

Soms hebben ze ook schmink op hun gezicht. Bruine schmink alsof ze heel lang in de zon hebben gezeten. Of witte schmink alsof ze heel erg ziek zijn.

De toneelspelers spelen in een decor. Een namaakkasteel van een koning, een namaakslaapkamer of een namaakcamping.

Je kan meteen zien dat het nep is, maar dat maakt niet uit. Je weet toch al dat toneelspelers doen alsof is. Dus ook het kasteel is niet echt.

In een theater zijn ook lampen, theaterlampen. Die lampen geven veel licht in verschillende kleuren, rood, blauw, geel, groen en paars. Alle kleuren van de regenboog. Rood en geel licht is warm om te zien, blauw licht is koud en ongezellig, paars en groen licht is geheimzinnig.

Toneelspelers spelen samen een verhaal. Een verhaal van een oude koning die niet meer kan slapen, behalve als de koningin hem een verhaaltje voorleest. Of het verhaal van een ridder die vecht met zijn zwaard en heel erg boos wordt als hij verliest. Of het verhaal van een moeder die heel veel houdt van haar kind.

Zo'n verhaal heet een toneelstuk. Het toneelstuk wordt bedacht door een mijnheer of mevrouw. Dat is de toneelschrijver.

De toneelspelers spelen het toneelstuk niet één keer, maar heel vaak. Ze spelen het toneelstuk in Hoorn, in Den Haag, in Amsterdam, in Maastricht, in Groningen, overal in Nederland. En iedere keer komen er andere kinderen en grote mensen kijken.

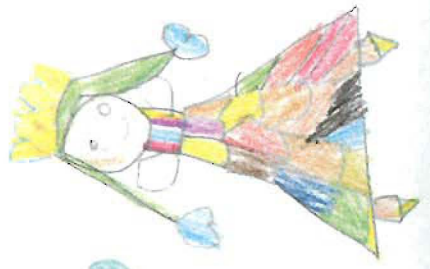
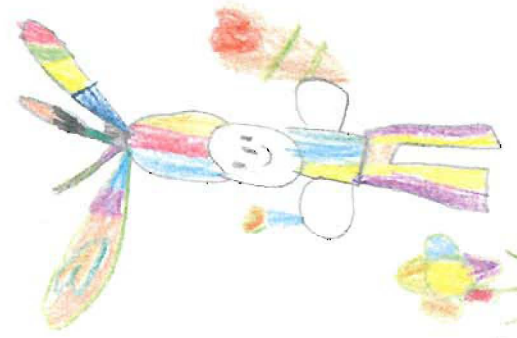
Toneelspelers moeten heel vaak oefenen. Net zo lang tot ze het verhaal helemaal uit hun hoofd kennen. Er is iemand die toneelspelers helpt om het verhaal goed te spelen, alsof het echt gebeurd is. Zo iemand heet een regisseur.

Toneelspelers spelen meestal niet op straat, bij jou voor de deur. Ook niet bij je thuis in de huiskamer. Ze spelen ook bijna nooit in een kerk of in een winkel. Soms spelen ze bij je op school in de gymnastiekzaal. Maar meestal in een speciaal gebouw voor toneelstukken. Dat gebouw heet een theater.

In een theater is een kassa. Daar kan je een kaartje kopen.

Er is ook een soort restaurant waar je limonade kan drinken.

Er is een zaal met stoelen waar je op kan zitten als je naar het toneelstuk gaat kijken.



*De stoelen staan naast elkaar in rijen. In een groot theater zijn veel stoelen en in een klein theater weinig stoelen.
Langs de muur hangen meestal zwarte gordijnen, theatergordijnen.
Aan het plafond hangen lampen, theaterlampen.
Voor de rijen met stoelen is een grote houten vloer of een vloer met zwarte vloerbedekking. Zo'n zwarte vloer heet een balletvloer, omdat je er goed op kan dansen.
In het theater zijn ook kleedkamers. Kleedkamers zijn kamers waarin de toneelspelers zich kunnen verkleden. Er zijn ook tafels met spiegels, zodat ze hun gezicht kunnen schminken.*

*Een toneelstuk duurt ongeveer een uur.
Meestal mag je geen drinken meenemen. Want als je limonade morst, worden de stoelen vies en kleverig. Natuurlijk plak je ook geen kauwgum onder de stoel.
Voordat je de zaal binnen gaat, ga je eerst naar de wc. Want als de toneelspelers aan het spelen zijn, kan je niet zomaar weggaan om een plas te doen. Je kan ook niet zomaar wat roepen. Kijken naar een toneelstuk is anders dan televisiekijken. De mensen op de televisie hebben er geen last van als je de kamer uitloopt of hardop praat. Maar toneelspelers wel, die raken in de war. Waar waren ze nou gebleven met hun verhaal?*

NET ALS IN HET THEATER

Leg een aantal kledingstukken en hoofddekseis klaar.
Zet de stoelen in rijtjes achter elkaar voor het speevlak.
Zorg voor een kamerscherin, waarachter de spelers zich kunnen verstoppen.
Doe het licht aan en schuif de gordijnen dicht.
Laat steeds twee kinderen een kledingstuk en/of hoofddekseis uitkiezen.
Het publiek neemt plaats op de stoelen.
Doe even het licht uit, zodat de spelers zich kunnen terugtrekken achter het scherm.
Wanneer je het licht weer aan doet, komen de twee kinderen op en spelen samen een kort toneelstukje op het podium.
Wanneer ze klaar zijn, buigen ze. Het publiek klappt.
Dan zijn de volgende twee kinderen aan de beurt.

Je kunt dit spel uitbreiden met een kassa, waar kinderen voor de voorstelling een kaartje kunnen kopen. Je kunt voor of na de voorstelling limonade drinken.

3 PRATEN MET JE HANDEN

VOOR DOVE KINDEREN

NAAMGEBAREN

Pak de foto erbij van de drie poppen in Brekebeen.
Vertel de kinderen het volgende:

In het toneelstuk Brekebeen zijn drie poppen, Sloeber, Donna en Jip.

Wijs de poppen aan op de foto, zonder hun naamgebaar te maken.

Weten jullie welk naamgebaar Sloeber heeft?

En waarom?

Weten jullie welk naamgebaar Donna heeft?

En waarom?

Weten jullie welk naamgebaar Jip heeft?

En waarom?

Wie van de poppen is doof?

Het kan zijn dat het nog niet tot de kinderen is doorgedrongen dat de acteur die Sloeber speelt zelf doof is. Vertel nogmaals nadrukkelijk dat hij doof is. Dat hij vroeger zelf op de dovenschool heeft gezeten, op de J.C. Ammanschool in Amsterdam.

Vraag de kinderen vervolgens naar hun eigen naamgebaar.

GEBAREN UIT DE VOORSTELLING

Neem eventueel de gebaren uit de voorstelling nog eens door:

Wakker	Kijken
Slapen	Lopen
Huis	Dansen
Kelder	Goed
Gebaren	Vrienden
Praten	Mooi
Spelen	Ik kan
Kapot	Ik kan niet
Weggoeien	Ik wil
Doof	Ik wil niet
Horend	Begrijpen
Zien	Moe
Ruiken	Boos
Been breken (Brekebeen)	Bang
Donna, Jip en Sloeber	Blij
Kind	Verdrietig
Jongen	Verbaasd
Meisje	Verliefd
Gemeen	Lelijk
Leuk	Ziek
Lief	Gezond
Grappig	Muziek
Jaloers	Trouwen
Ruzie	Blijven
Gemeen	

HANDVORM

Vertel de kinderen het volgende:

*Gebaren maak je met je handen.
Kijk eens naar mijn hand (T-hand)
Mijn hand heeft een vorm.
De vorm van de letter T.
Welke gebaren kan je met deze hand maken?*

Stel de kinderen steeds tussendoor in de gelegenheid om zelf gebaren met die handvorm te bedenken.
Thuis, leren, mooi, gezond enz.

*Kijk eens naar mijn hand (A-hand).
Mijn hand heeft een vorm.
De vorm van de letter A.
Welke gebaren kan je met deze hand maken?*

(Iedereen, goed, zelf, vreemd enz.)

*Kijk eens naar mijn hand (5-hand).
Mijn hand heeft een vorm.
De vorm van de het cijfer 5.
Welke gebaren kan je met deze hand maken?*

(Gebaren, boom, sprookje, dromen enz.)

*Kijk eens naar mijn hand (S-hand).
Mijn hand heeft een vorm.
De vorm van de het cijfer 5.
Welke gebaren kan je met deze hand maken?*

(Bang, auto, durven, altijd.)

*Kijk eens naar mijn hand (C-hand).
Mijn hand heeft een vorm.
De vorm van de het cijfer C.
Welke gebaren kan je met deze hand maken?*

(Drinken, olifant, varken, computer.)

3 USA MANKHA



4 PRATEN MET JE HANDEN

VOOR HORENDE KINDEREN

De pop Sloeber kan niet horen, hij is doof. Hij praat niet, maar maakt gebaren. Dit gegeven kan aanleiding zijn om met de kinderen te praten over en te werken met horen en geluid, doof zijn en gebarentaal.

ZINTUIGEN

Introduceer de zintuigen bij de kinderen.

Met je neus kan je(ruiken)

Met je mond kan je(proeven)

Met je huid kan je (voelen)

Met je ogen kan je (zien)

Met je oren kan je (horen).

Neus, mond, huid, ogen en oren noem je je zintuigen.

GELUIDEN HOREN

Verzamel de volgende voorwerpen om geluiden mee te maken.

- een fietsbel
- een wekker
- een kopje met een lepeltje (*roer met het lepeltje in het lege kopje*)
- een lege fles met een slanke hals (*blaas in de fles*)
- een jampot voor de helft gevuld met water (*laat het water in de pot klotsen*)
- een fluitje
- een aansteker
- twee houten blokjes (*sla met het ene blokje op het andere*)
- een mondharmonica
- een stuk papier (*laat het papier ritselen*).

Stop de voorwerpen in een tas of doos, zodat de kinderen de voorwerpen niet kunnen zien.
Introduceer de spelvorm als volgt en laat de kinderen meedoen.

Alle dingen op de wereld maken geluid.

De koe doet (boe)

Een fietsbel doet (tring)

Een boek dat valt doet (boem)

De wind doet (ffffff)

Een auto doet (wroem)

Straks doen jullie je ogen dicht.

Dan ga ik jullie een geluid laten horen.

Jullie moeten raden wat voor geluid dat is.

Als ik 'ogen open' zeg, mag je je ogen weer opendoen.

Als je weet wat voor geluid ik heb gemaakt, steek je je vinger op.

Doe je ogen maar dicht.

Laat nu de fietsbel horen.

Daarna volgen een voor een de andere geluiden.

Vertel de kinderen nu het volgende:

Ik zet de kookwekker op 30 seconden.

Jullie doen je ogen dicht.

Luister goed naar wat je allemaal hoort. In de klas, op de gang, buiten op straat.

Onthoud twee geluiden die je hebt gehoord.

Als ik 'ogen open' zeg, mag je je ogen weer opendoen.

Dan vertellen jullie mij welke geluiden jullie hebben gehoord. Om de beurt.

Ik schrijf alle geluiden op.

Doe je ogen maar dicht.

Nadat de kookwekker is afgegaan, vertellen de kinderen om de beurt welke geluiden ze hebben gehoord. Noteer de geluiden en lees alle geluiden na afloop nog een keer voor.

SCHATBEWAARDER

Speel met de kinderen 'schatbewaarder'.

Ga met de kinderen in een kring op de grond zitten.

Leg in het midden de 'schat' neer. Kies daarvoor een voorwerp dat tot de verbeelding spreekt, bijvoorbeeld een gouden kroontje van karton.

Vertel het volgende:

Zien jullie die kroon liggen? Dat is de kroon van de koning. Een kroon van goud.

De koning is heel erg bang dat een piraat zijn kroon steelt. Daarom heeft de koning een schatbewaarder in dienst genomen. De schatbewaarder kan niet zien, maar hij kan heel goed horen.

Straks sluipt een piraat naar de schatbewaarder en probeert de schat te stelen.

Als de schatbewaarder de piraat hoort, wijst hij met zijn vinger naar de piraat. Als hij de piraat aanwijst, heeft de schatbewaarder gewonnen.

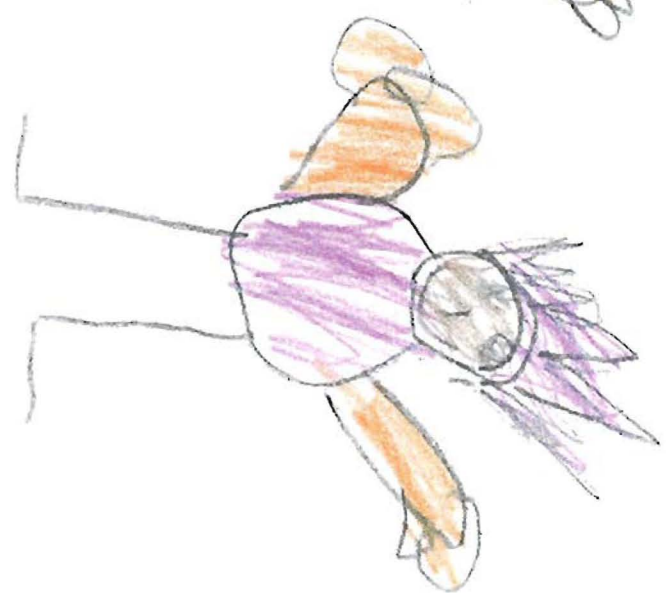
Als de piraat de schat te pakken heeft, zonder dat de schatbewaarder hem heeft gehoord, dan heeft de piraat gewonnen.

Wijs een van de kinderen aan als schatbewaarder. De schatbewaarder gaat in het midden van de kring zitten. Doe de schatbewaarder een blinddoek om.

Wijs nu een van de kinderen aan als de piraat.

Als de schatbewaarder gewonnen heeft, wordt de piraat schatbewaarder.

Als de piraat gewonnen heeft, wijs je een ander als schatbewaarder aan.



DOOF ZIJN

Vraag de kinderen of ze weten wat doof zijn betekent.
Ga na of er kinderen in de groep zijn die een doof kind kennen.
Laat meerdere kinderen aan het woord.
Vertel daarna aanvullend het volgende:

*Als je doof bent, kan je niet horen.
Je hoort helemaal niets of je hoort een heel klein beetje.
Sommige geluiden hoor je wel, bijvoorbeeld een vliegtuig in de lucht.
Sommige geluiden hoor je niet, bijvoorbeeld de stem van je moeder.
Je ziet haar lippen bewegen, maar je hoort niet wat ze zegt.
Ik zal een klein stukje voorlezen. Ik beweeg wel mijn lippen, maar ik
gebruik mijn stem niet. Kijk goed naar mijn gezicht en naar mijn lippen.*

Lees nu het volgende verhaaltje voor. Beweeg je lippen, maar niet overdreven. Gebruik je stem niet, ook niet fluisteren.

Er waren eens drie poppen. Sloeber, Donna en Jip. Sloeber kon niet horen, want hij had geen oren. Donna was verdrietig, want ze had een kale kop. Jip kon niet goed lopen, want haar been was gebroken. Ze waren alledrie kapot en daarom weggegooid. Ze lagen in een kelder tussen het kapotte speelgoed.

Vraag de kinderen of ze begrepen hebben wat je hebt verteld. Misschien hebben sommige kinderen een paar woorden van je lippen afgelezen. Ga daar dan even op in. Vervolg je verhaal:

*Voor dove kinderen is het heel moeilijk om naar al die bewegende monden te kijken, naar die pratende lippen. Daarom maken dove kinderen gebaren, want die kunnen ze goed zien.
Dove kinderen praten niet met hun mond, maar met hun handen. En ze luisteren niet met hun oren, maar ze kijken met hun ogen.*

GEBARENTAAL

Kinderen, en zeker jongere kinderen, hebben gevoel voor gebarentaal. Vraag kinderen of ze weten hoe je de volgende woorden moet gebaren:

kind
bloem
boom
huis
tafel
lopen
bang
verdrietig
poes
vogel
vis
vlinder
schrijven
praten
gebaren.

Complimenteer kinderen als ze een zelfbedacht gebaar laten zien (bijvoorbeeld voor 'poes' over de rug van de poes aaien) en laat pas daarna het officiële gebaar zien.

Je kunt ook kinderen om de beurt een woord in het oor fluisteren, waarna zij het gebaar maken. De andere kinderen moeten raden welk woord wordt bedoeld.

In deze les kun je ook gebruik maken van het *Wapperboek*, een gebarenboek voor kinderen met zestig gebaren.

5 IEDEREEN HEEFT BILLEN

Sloeber heeft geen oren, Donna heeft een kale kop en Jip heeft een gebroken been. Ze mankeren dus alledrie iets. Dat kan leiden tot herkenning en begrip, maar ook tot uitsluiting en onbegrip. Het spel 'Iedereen heeft billen' laat de kinderen ervaren dat mensen heel verschillend zijn, maar in wezen toch hetzelfde.

SPEL 'IEDEREEN HEEFT BILLEN' (maximaal 15 minuten)

Ga met de kinderen in een kring zitten.

Bekijk de kinderen goed en zoek drie overeenkomsten in kleding of uiterlijk, bijvoorbeeld:

twee kinderen hebben witte sokken aan

drie kinderen dragen een rode trui

vijf kinderen hebben krulletjes.

Neem bij voorkeur ook een kenmerk dat je zelf hebt.

Stel de kinderen de volgende vragen:

Hebben we allemaal dezelfde schoenen aan?

Hebben we allemaal hetzelfde haar?

Hebben we allemaal hetzelfde gezicht?

Zijn we allemaal even groot?

Laat hen samen antwoorden.

Vertel de kinderen het volgende:

Alle mensen zijn verschillend.

De een is klein, de ander is groot.

De een heeft steil haar en de ander heeft krulletjes.

De een is een jongen en de ander is een meisje.

De een heeft een bril en de ander niet.

Alle mensen zien er anders uit. Maar toch lijken we op elkaar.

Wie heeft er witte sokken aan?

Laat de kinderen met witte sokken hun vinger opsteken.

Wie draagt een rode trui?

Laat de kinderen met een rode trui hun vinger opsteken.

Wie heeft krulletjes?

Laat de kinderen met krulletjes hun vinger opsteken.

Zo direct gaan we allemaal staan, in een kring.

Ik zeg bijvoorbeeld: witte sokken.

Iedereen met witte sokken gaat in het midden van de kring staan.

Daarna gaan we tellen hoeveel kinderen met witte sokken er zijn.

Met zijn allen, hardop. Een, twee!

Dan gaan de kinderen met de witte sokken weer naar hun plaats.

En dan zeg ik bijvoorbeeld: krulletjes.

Iedereen met krulletjes gaat in het midden van de kring staan.

Daarna gaan we tellen hoeveel kinderen krulletjes hebben.

Met zijn allen, hardop. Een, twee, drie vier vijf!

En dan gaan de kinderen met krulletjes weer naar hun plaats.

Ga maar staan.

Zeg nu achtereenvolgens bijvoorbeeld:

kort haar

blauwe ogen

sportschoenen

paardenstaart

bril

blauwe trui

bruine schoenen

spijkerbroek

bruine ogen

korte rok

lang haar

Als laatste noem je: iedereen met billen.

Het resultaat is niet moeilijk te raden: iedereen gaat in het midden van de kring staan.

Belangrijk bij dit spel is om van te voren een lijstje te maken met uiterlijke kenmerken van de kinderen in je groep en geen kenmerken

in het lijstje op te nemen die tot pijnlijke situaties kunnen leiden. Welke kenmerken dat zijn is niet in het algemeen te zeggen, maar afhankelijk van de samenstelling van de groep. Kenmerken als dik, bril, bruine huid kunnen gevoelig liggen. Kies in ieder geval altijd kenmerken uit die door twee of meer kinderen worden gedeeld.

6 POPPEN ZIJN NET MENSEN

De meeste kinderen hebben een pop (of knuffel) en projecteren hun gevoelens daarop. Een pop kan troost geven, maar vraagt ook om verzorging. Een pop wordt de ene keer gekoesterd en de volgende keer gebruikt om boosheid op af te reageren.

Poppen en knuffels spelen in het leven van kinderen een belangrijke rol. Brekebeen kan aanleiding zijn om met de kinderen te praten over de rol van poppen en knuffels in hun leven.

DIT IS MIJN POP

Vraag kinderen hun lievelingspop of -knuffel mee te nemen.

Neem zelf ook een pop of knuffel mee, als je die tenminste nog hebt.

Of een foto van jezelf als kind met een pop of knuffel.

Ga met de kinderen in de kring zitten. Iedereen heeft zijn pop/knuffel op schoot.

Mochten er kinderen zijn die geen pop/knuffel bij zich hebben, laat hen dan een pop of knuffel uit de poppenhoek kiezen.

Stel je eigen pop of knuffel voor: Dit is mijn pop/knuffel. Zijn/haar naam is ...

Vraag aan een van de kinderen: Hoe heet jouw pop? Als het kind antwoord heeft gegeven, stelt het de vraag aan een ander kind: Hoe heet jouw pop/knuffel?

Stel de kinderen de volgende vragen:

Van wie heb je jouw pop/knuffel gekregen?

Wanneer heb je jouw pop/knuffel gekregen?

Ben je jouw pop/knuffel wel eens verloren? Vertel eens?

Wat speel je graag met je pop/knuffel?

Als je slaapt, waar is jouw pop/knuffel dan?

Is jouw pop/knuffel wel eens kapot geweest? Wat was er kapot?

Hoe kwam dat?

Geef de kinderen de ruimte om – als ze zelf hun pop/knuffel kapot hebben gemaakt – dat al of niet te vertellen. Vertel eventueel een eigen ervaring van vroeger. Bijvoorbeeld:

Ik had vroeger een hele mooie pop met slaapogen. Als je haar op haar rug legde, gingen haar ogen vanzelf dicht. Je kon haar armen omhoog draaien en naar beneden. Op een avond moest ik vroeg naar bed. Ik was zo boos. Ik pakte mijn pop en trok haar arm uit haar lijfje. Daar stond ik dan. In mijn ene hand mijn pop en in mijn andere hand haar armpje. Gauw probeerde ik het armpje weer aan haar lijf te maken. Maar het ging niet. Ik werd er zenuwachtig van. Toen heb ik mijn moeder geroepen. Ze vroeg gelukkig niet wat er was gebeurd. En toen heeft ze de pop weer gemaakt.

ALS DE SIRENE GAAT

Zorg voor een grote ruimte, zoals een gymnastiekzaal.

Zet een cassette recorder klaar en de cassette met het geluid van de sirene. Op de cassette zijn geluiden van de lange en korte sirene om en om opgenomen. Het cassettebandje begint met het geluid van de lange sirene.

Tussen de geluiden door, hoef je alleen de pauzetoets in te drukken.

Laat de kinderen op de bankjes aan de kant zitten.

Leg eventueel doosjes met schmink klaar.

Vertel de kinderen het volgende:

Jullie zijn allemaal poppen.

Als de sirene kort gaat, komen jullie tot leven.

Als de sirene lang gaat, worden jullie weer poppen.

Poppen kunnen niet uit zichzelf bewegen.

Dus als jullie poppen zijn, zijn jullie doodstil.

Je beweegt je armen niet. Je beweegt je benen niet.

Je draait je hoofd niet. Je staat of zit of ligt helemaal stil.

Net alsof je bevroren bent.

Als de sirene gaat, komen jullie weer tot leven.

Je loopt rustig door de zaal, kriskras door elkaar.

En als de sirene lang gaat, word je weer een pop.

Laat de kinderen het geluid van de lange en korte sirene horen.

Vraag hun om kriskras door elkaar, rustig door de zaal te lopen.

Laat het geluid van de lange sirene horen.



"sloeber"

Alle kinderen worden poppen.
Vertel kinderen die nog een beweging maken, dat ze al bijna pop zijn, maar nog niet helemaal.
Herhaal dit proces een aantal keren.
Ga verder met de volgende werkvorm.

SLOEBERS, DONNA'S EN JIPPEN

Verdeel de groep in drie groepjes. De Sloebers, de Donna's en de Jippen.
Geef eventueel alle kinderen een teken dat bij hun groep past. De Sloebers krijgen twee gekleurde strepen op iedere wang. De Donna's krijgen twee roze wangetjes en de Jippen een rode neus.
Vraag de Sloebers en de Jippen om op de bankjes aan de kant te gaan zitten.
Laat de Donna's door de zaal lopen als een echte Donna, op hun tenen, met hun armen als een ballerina uitgestoken.
Vraag daarna de Sloebers door de zaal te lopen als een echte Sloeber. Armen over elkaar, met stevige stappen als een stoere indiaan.
Vraag ten slotte de Jippen om door de zaal te lopen als een echte Jip, met een stijf been.
Laat daarna de drie groepen door elkaar lopen tot het geluid van de sirene klinkt en zij tot poppen verstijven.

DE SPEELGOEDWINKEL

Baken in de zaal een vierkante ruimte af met behulp van banken.
Dat is de speelgoedwinkel.
Zorg dat er een opening is, dat is de deur.
Vertel de kinderen het volgende:

*Zien jullie dat vierkant? Dat is de speelgoedwinkel.
En door de opening kan je de winkel binnengaan, dat is de deur.
Ik wijs straks een voor een iemand aan.
Je loopt naar de speelgoedwinkel en gaat naar binnen.
Als je binnen bent, kies je een plaatsje uit. Daar ga je zitten of staan.
Als ik in mijn handen klap, word je een pop.
Dan wijs ik weer iemand aan.
Je gaat de speelgoedwinkel in en zoekt ook een plaatsje uit.
Als ik in mijn handen klap, word je ook een pop.
Je mag niet tegen de andere pop aan gaan staan.
We gaan net zo lang door tot er vijf poppen in de speelgoedwinkel zijn.*

Moedig de kinderen aan om stil te blijven staan of zitten.
Let erop dat ze een houding aannemen die ze langere tijd kunnen volhouden, dus niet op één been staan bijvoorbeeld.
Laat de vijf kinderen teruggaan naar hun plaats en herhaal het proces met vijf andere kinderen.

LITERATUUR

Gebarentaal: De taal van doven in Nederland

Liesbeth Koenen, Tony Bloem, Ruud Janssen en Albert van de Ven
Atlas, 1998

*Een prachtig, informatief en leesbaar boek over de Nederlandse
Gebarentaal met veel illustraties.*

101 Vragen over doof-zijn

Henk Buter e.a.

Handtheater, Amsterdam 1990

*De titel zegt het al: in dit boek worden de 101 meest gestelde vra-
gen over doof zijn beantwoord.*

Wapper Gebarenboek

Illustraties door Gert-Jan de Kleer

Handtheater, Amsterdam 1991

*Een gebarenboek voor kinderen met zestig gebaren, een korte inlei-
ding over Nederlandse Gebarentaal en eenvoudige oefeningen.
Tevens kleurboek.*

VIDEO

Abeltje

Vereniging Ouders van Dove Kinderen, Amsterdam 1999
video met simultaanvertaling in Nederlandse Gebarentaal

Griezelverhalen

Vereniging Ouders van Dove Kinderen, Amsterdam 1995
video met simultaanvertaling in het Nederlands

Vijf griezelverhalen in Nederlandse Gebarentaal tegen een decor van tekeningen

Lang leve de koningin

Vereniging Ouders van Dove Kinderen, Amsterdam 1998
video, 90 min. met simultaanvertaling in Nederlandse Gebarentaal

Madelief

Vereniging Ouders van Dove Kinderen, Amsterdam 1999
video met simultaanvertaling in Nederlandse Gebarentaal

Verhaaltjes van Madelief, eerder uitgezonden op zondagochtend door de VPRO

Sprookjes voor dove kinderen

Serie 1
FODOK, 1990
video (met stemtolk) en boek

*Vier sprookjes, twee in Nederlandse Gebarentaal (met stemtolk),
twee in Nederlands met ondersteunende gebaren*

Sprookjes voor dove kinderen

Serie 2

FODOK, 1995

video met stemtolk en boek

Vier sprookjes in Nederlandse Gebarentaal

De Tasjesdief

Vereniging Ouders van Dove Kinderen, Amsterdam 1996

video met simultaanvertaling in gebarentaal

Nederlandse jeugdfilm

Wip Wap

NSDSK, 1997

video

Vierentwintig gebarentaalrijmpjes bedoeld voor peuters en jonge kleuters

Het Zakmes

Vereniging Ouders van Dove Kinderen, Amsterdam 1995

video met simultaanvertaling in gebarentaal

Nederlandse jeugdfilm

CD-ROM

Glos, deel 1

Koninklijk Instituut H.D. Guyot

Gebarenleer- en oefensysteem gericht op het leren van de NGT als vreemde taal.

Deze CD-Rom heeft een woordenboekfunctie en een beperkte oefenfunctie.

Nederlandse Gebarentaal, deel 1

Communiceren met dove kinderen thuis en op school
NSDSK, 1996

Dit gebarenwoordenboek op CD-Rom bevat ongeveer 1000 gebaren uit de NGT en de vertaling van deze gebaren in het Nederlands aangevuld met informatie over het gebruik van het gebaar in zinnen.

Nederlandse Gebarentaal, deel 2

Communiceren met dove kinderen thuis en op school
NSDSK, 1997

Dit gebarenwoordenboek op CD-Rom bevat ongeveer 1000 gebaren uit de NGT, aangevuld met nieuwe thema's zoals: klokkijken, taalkundige termen, landen, sport en werelddelen.

Nederlandse Gebarentaal, deel 3

Communiceren met dove kinderen thuis en op school
NSDSK, 1999

Dit gebarenwoordenboek bevat ongeveer 1000 gebaren uit de NGT, aangevuld met nieuwe thema's zoals: geld, politiek, maten en gewichten.

Daarnaast is er een Gebaren Quiz, die gebruikt kan worden in combinatie met alle drie de CD-Roms.

Nederlandse Gebarentaal: natuur en milieu

Communiceren met dove kinderen thuis en op school

NSDSK, 1998

Deze CD-Rom bevat gebaren op het gebied van natuur en milieu

BESTELADRESSENLIJST

Amsterdamse Vereniging Ouders van Dove Kinderen

Dhr. C.C. Tilanus

Vogelenzangseweg 3

2111 HP Aerdenhout

Fax 023 5245659

E-mail info@oudersdovekinderen.nl

FODOK

Postbus 754

3500 AT Utrecht

Telefoon 030 29 00 360

Fax 030 29 00 380

Koninklijk Instituut voor Doven H.D. Guyot

Rijksstraatweg 63

9752 AC Haren

Teksttelefoon 050 53 43 622

Telefoon 050 53 43 622

Fax 050 53 50 454

E-mail Guyot@Guyot.nl

NSDSK

Oranje Nassaulaan 49

1075 AK Amsterdam

Teksttelefoon 020 66 41 151

Telefoon 020 66 41 151

Fax 020 67 95 799

COLOFON

Tekst	Mieke Julien
Vormgeving	Hilde Salverda
Tekeningen	Kinderen van de J.C. Ammanschool in Amsterdam en 't Gilde in Purmerend
Tekeningen gebaren	Gert-Jan de Kleer

Brekebeen is totstandgekomen dankzij de financiële bijdragen van Het Nationaal Revalidatie Fonds, het VSB Fonds, de Dienst Welzijn Amsterdam, Stichting Kinderpostzegels Nederland, het Fonds Vorming en Educatie van Doven en het Bert Schierbeek Fonds.

Handtheater	Voor boekingen
P/a Theater 't OOG	Theatergroep Hobo
Bilderdijkkade 60	Bosboom Toussaintstraat 1A
1053 VN Amsterdam	1054 AL Amsterdam
tel 020 4123 821	tel 020 612 81 79
fax 020 689 56 57	fax 020 616 33 95
e-mail info@handtheater.nl	e-mail hobo-s@dds.nl
Website www.handtheater.nl	website www.theatergroephobo.nl