

VOOR DE SHOW



EEN INITIATIEF VAN... VELEN

Voor De Show is ontwikkeld door Cultuurconnect i.s.m. partners en experts: cultuurcentra, docenten, experts in cultuureducatie, theatermakers, gezelschappen, en met ontwikkelaars van educatieve games.

HET SPEL WORDT MOGELIJK GEMAAKT DANKZIJ:

- 👤 Cultuurhuizen die dit aanbieden aan scholen in hun omgeving.
- 👤 Gezelschappen die de nodige data van hun voorstelling invoeren in het spel (foto's, tekst, video & extra content).
- 👤 Leerkrachten en scholen die met hun leerlingen het spel spelen en zo de theaterbeleving compleet maken.

Wat is Voor De Show?

WAAROM ZOU JE HET SPELEN?

Met Voor De Show bezorg je als leerkracht een prikkelmoment aan je leerlingen om hen te enthousiasmeren en voor te bereiden op de schoolvoorstelling die ze binnenkort gaan bijwonen. Het spel is kant-en-klaar.

Het is een online webapplicatie die je bij voorkeur via het digibord in de klas opent, maar het kan ook met een beamer en projectiescherm of via laptop/tablet (in groepjes). Dit theaterspel speel je samen met je leerlingen in de klas. Je kan vrij kiezen om hier 1 of meerdere lesuren aan te besteden. Bij elke spelopdracht vind je een tijdsindicatie.

Voor De Show is op maat van het lager onderwijs (eerste tot zesde leerjaar) maar kan ook gespeeld worden in het buitengewoon basis onderwijs en het buitengewoon secundair onderwijs (eerste graad). Voor de kleuters is er een aparte versie helemaal op maat van onze allerkleinste vriendjes.

De belangrijkste doelen van Voor De Show zijn:

- Je leerlingen leven zich in in de uitstap naar het cultuurhuis.
- Je leerlingen krijgen een tipje van de sluier over de schoolvoorstelling, maar nog niet alles wordt verklapt.
- Jou als leerkracht ondersteunen bij de leerplandoelstellingen. Bij elke spelopdracht staan de specifieke leerplandoelstellingen vermeld.
- Jou als leerkracht ondersteunen bij het realiseren van creatieve opdrachten rond theater in het algemeen.
- Je leerlingen krijgen zin om naar de voorstelling te gaan kijken en zijn voorbereid op de theateruitstap.
- Je leerlingen leren op een speelse manier hoe ze zich in het theater moeten gedragen en wat ze er kunnen verwachten, met spelopdrachten over de theatercodes (etiquette-spelopdracht bij lager onderwijs en volgorde-spelopdracht voor kleuters).



Wat is je rol als leerkracht?

“De kinderen waren geboeid en wilden steeds verder gaan kijken. De spelopdrachten zijn zeer goed aangepast aan de leeftijd van onze leerlingen.”

Juf Lieve De Haes ~ Sint-Annaschool, Baal

1

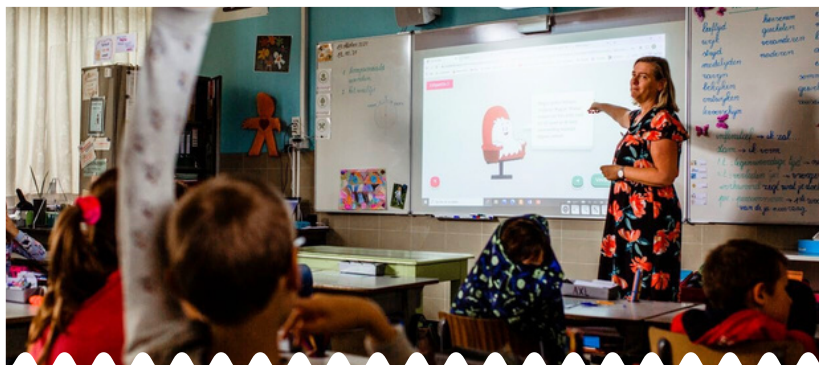
Je hebt als leerkracht vooraf weinig voorbereidingstijd nodig om onmiddellijk met het spel aan de slag te gaan. Je kan het spel wel op voorhand bekijken, indien je wenst.

2

Jij als leerkracht bent de coach van het verloop van het spel in de klas, maar je kan je volledig laten leiden door Theo, het spookje. Hij is de gids van het spel. Hij begeleidt de klas doorheen het spel en geeft alle instructies bij de opdrachten.

3

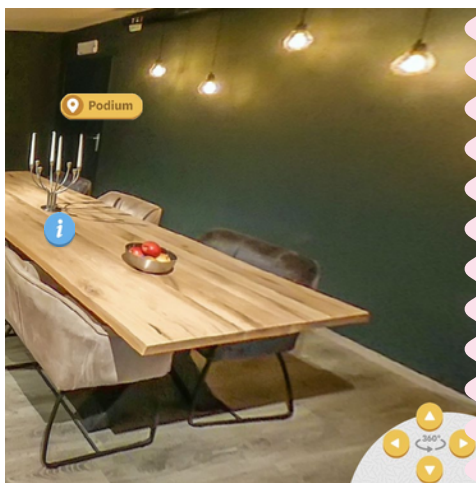
Laat de leerlingen zelf aan de slag gaan en aan het digibord komen. Of je kan ze zelfstandig in groepjes laten werken via laptop of tablet. Je kan tips geven indien nodig. Als een opdracht niet duidelijk is, kan je deze in eigen woorden uitleggen.



Over het spel

In het spel 'wandel' je rond in een virtueel cultuurhuis. Er zijn 7 ruimtes te ontdekken: de voorgevel, inkomhal, zaal, podium, kleedkamer, wc's en de bar. De kleuter-spelomgeving is vereenvoudigd en toont maar 4 ruimtes (voorgevel, inkomhal, wc en zaal/podium).

Deze ruimtes zijn 360° foto's van een willekeurig cultuurhuis of van het specifieke cultuurhuis waar jullie naartoe zullen gaan (indien jullie cultuurhuis deze optie heeft gekozen).



- In elke ruimte zijn er een aantal informatiepunten. Zo leren de leerlingen wat meer over de 'vestiaire', de 'ticketbalie', de 'PA', ...
- In een aantal ruimtes kan je spelopdrachten opstarten.
- De spelopdrachten hebben diverse werkvormen: aan het digibord, groepswork, tekenen, schrijven, bewegen of uitbeelden... In elke spelopdracht heb je een algemene opdracht zodat de leerlingen iets 'leren' (bv. wat is een thema?). Daarnaast verschijnen er elementen uit de voorstelling zelf: foto's, een videofragment of een stukje tekst.

■ Er zijn verschillende soorten spelopdrachten voor het lager onderwijs:

- **Etiquette**: hoe gedraag ik me als publiek?
- **Thema**: wat is een thema en wat is het thema van de voorstelling?
- **Verbeelding**: welke elementen in een voorstelling zorgen ervoor dat mijn verbeelding of fantasie kan werken (decor, licht, attributen, acteurs, maar ook de vorm waarin een verhaal verbeeld wordt: theater, dans, circus, figuren,...)?
- **Inspiratie**: hoe krijg je inspiratie tot een voorstelling en waar haalden de makers van deze voorstelling hun inspiratie?

Per graad is er een variant van elke spelopdracht, met steeds een andere methodiek aangepast aan de leefwereld van de leerlingen. Zo ontdekken de leerlingen steeds nieuwe opdrachten doorheen hun lagere schoolcarrière.



Niet alle spelopdrachten zijn steeds beschikbaar. Het gezelschap heeft voor jullie voorstelling een aantal opdrachten geselecteerd.

■ Er zijn aangepaste spelopdrachten voor het kleuteronderwijs (digitale spelletjes):

- **Rondleiding met Theo**: zoekspel met info over de theatercodes.
- **Stap voor stap**: de gebeurtenissen van een theaterbezoek in de juiste volgorde plaatsen.
- **Juist of fout**: leuke swipe-stellingen over wat wel of niet mag als je naar het toneel gaat.
- **Spot erop**: met een theaterspot zoeken naar attributen op het podium.

Wanneer speel je het spel?

- Voor De Show speel je in de klas, voor het theaterbezoek.
- Idealiter speel je het spel 1 tot enkele dagen voor de klas naar de voorstelling gaat kijken.
- Het spel bestaat uit 2 delen:
 - De virtuele omgeving van het cultuurhuis waarin je kan rondkijken en informatiepunten kan aanklikken (wat is een vestiaire, enz...). In de kleuterversie is dit een zoekspel met audio-info.
 - Spelopdrachten die verband houden met de specifieke voorstelling en de algemene theatercodes.



Hoeveel tijd besteed je hieraan?

- Bij elke spelopdracht krijg je een tijdsindicatie. Zo kan je inschatten hoe lang je met het spel bezig zal zijn. Je kan ervoor kiezen om 1 of meer spelopdrachten te spelen.
- Hou er rekening mee dat je ook tijd spendeert in het virtuele cultuurhuis zelf. Je kan ervoor kiezen om langer of minder lang bij de informatiepunten stil te staan.
- Je kan gemakkelijk 1 lesuur vullen met het spel.
- Je kan het spel opnieuw spelen bij een volgende voorstelling. Kies dan gerust voor een andere spelopdracht. Als je toch voor dezelfde spelopdracht kiest, zal deze opdracht aangepast zijn aan de nieuwe voorstelling (andere foto's, video,...) en aan de leeftijd van de leerlingen (andere spelopdrachten per graad).

Voor de kleuters zijn alle spelletjes dezelfde maar de info over de voorstelling wordt wel altijd aangepast (affiche & trailer).



Hoe speel je het spel?

1

OPEN HET SPEL OP JE DIGIBORD (OF COMPUTER MET BEAMER/PROJECTIESCHERM OF TABLET/LAPTOP VOOR GROEPSWERK)

- Je hebt een internetverbinding nodig.
- Je hebt via email een link ontvangen van je cultuurhuis. Indien niet, kan je surfen naar www.voordeshow.be en zelf je cultuurhuis en voorstelling selecteren.
- Open de link in een recente webbrowser (Google Chrome is aanbevolen).
- Eenmaal het spel geopend is, heet het spookje Theo, de gids van het spel, jullie welkom. Hij neemt de klas mee doorheen het spel en geeft instructies.

2

WANDEL DOOR HET CULTUURHUIS

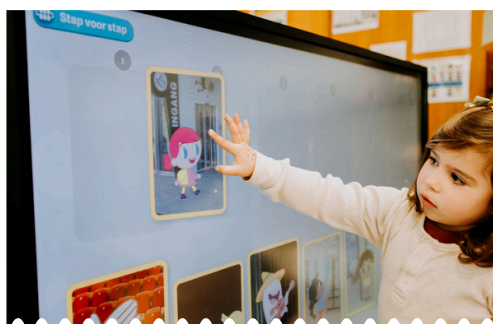
- Leerlingen kunnen nu 'wandelen' doorheen de virtuele omgeving van het cultuurhuis.
- Per ruimte kan een leerling:
 - Informatiepunten aanklikken (ticketbalie, vestiaire, ...) waarbij ze uitleg krijgen. In de kleuterversie klikken ze op het spookje Theo.
 - Naar een andere ruimte navigeren (van gevel naar inkomhal, naar zaal, naar podium, ...).
 - Een spelopdracht starten (let wel: niet elke ruimte heeft een spelopdracht).

3

SPEEL DE GEKOZEN SPELOPDRACHT(EN)

- In de virtuele ruimte klik je op de spelopdrachten-knop.
- Of je kan in het navigatiemenu (links onderaan op het scherm) de spelopdracht rechtstreeks opstarten.
- Het spookje zal je na het starten van de spelopdracht de nodige instructies geven.
- De kern van de spelopdracht zelf is meestal niet digitaal. Het gaat om creatieve opdrachten, spreken, schrijven, bewegen, uitbeelden, ...

De kleuterversie heeft wel enkel digitale spelletjes, ideaal voor aan het digibord of tijdens hoekenwerk (via tablet).



Legende 360° ruimte

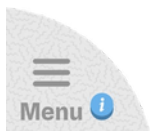
NAVIGATIE



NAAR EEN ANDERE RUIMTE WANDELEN



NAVIGEREN BINNEN DE RUIMTE



SNELMENU: DIRECT NAAR EEN SPELOPDRACHT OF RUIMTE NAVIGEREN OF DE LESMAP OPENEN

ANKERPUNTEN IN DE RUIMTE



INFORMATIE OPVRAGEN BIJ OBJECTEN OF SPECIFIEKE LOCATIES BINNEN DE RUIMTE

4 SPELOPDRACHTEN OP TE STARTEN VANUIT DE RUIMTE



LOCATIE: IN DE ZAAL



LOCATIE: OP HET PODIUM

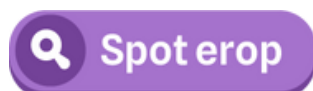


LOCATIE: IN DE KLEEDKAMER



LOCATIE: IN DE ZAAL

4 SPELOPDRACHTEN OP TE STARTEN VANUIT DE LOCATIE INKOMHAL (VERSIE KLEUTERS)



Smile en go, wij zijn klaar Voor De Show!



**Stuur ons een leuke
klasfoto door!**

Je kan met de klas een leuke foto nemen en uploaden in Voor De Show. Doe dit na of tijdens de speelsessie in de klas, de foto-knop 'Smile & go, neem een klasfoto' staat klaar in het navigatiemenu.

 **Smile & go, neem een klasfoto**

**VOOR DE
SHOW**

HEB JE VRAGEN?

- Neem contact op met het cultuurhuis waar de voorstelling plaatsvindt. Dit is jouw aanspreekpunt voor vragen.
- Of mail naar servicedesk@cultuurconnect.be
- www.voordeshow.be