

VOOR DE SHOW



EEN INITIATIEF VAN... VELEN

Voor De Show is ontwikkeld door Cultuurconnect i.s.m. partners en experts: cultuurcentra, docenten muzische vorming, 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) en aangeven welke spelopdrachten aanraders zijn voor hun voorstelling.
- 👤 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 voorstelling 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 basisonderwijs** en het **buitengewoon secundair onderwijs** (eerste graad).

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 zelf.
- 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.
- Je leerlingen leren op een speelse manier hoe ze zich in het theater moeten gedragen (etiquette-spelopdracht over theatercodes).



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

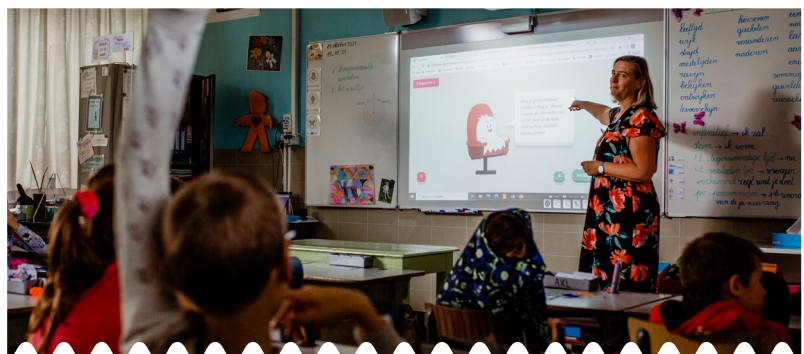
Je hebt als leerkracht vooraf **weinig voorbereidings-tijd nodig** om onmiddellijk met het spel aan de slag te gaan. Je kan het spel wel op voorhand bekijken, indien je wenst.

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

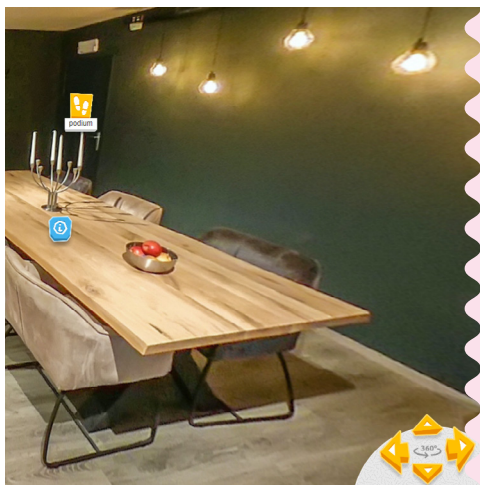
Laat de leerlingen zelf aan de slag gaan en aan het digibord komen. Of je kan ze zelfstandig in groepjes laten werken via **laptop of tablet**. Je kan tips geven indien nodig. Als een opdracht niet duidelijk is, kan je deze in eigen woorden uitleggen.



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.

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**. Per graad is er een variant hiervan:
 - **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?



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

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...).
 - Spelopdrachten die verband houden met de specifieke voorstelling.



Hoeveel tijd besteed je hieraan?

- Bij elke spelopdracht krijg je een tijdsindicatie. Zo kan je inschatten hoelang 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 een zelfde 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).



Hoe speel je het spel?

1

OPEN HET SPEL OP JE DIGIBORD (OF COMPUTER MET BEAMER/PROJECTIESCHERM)

- Je hebt een internetverbinding nodig.
- Je hebt via e-mail 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 webbrowswer (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 jullie 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.
 - 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, ...

Legende 360° ruimte

NAVIGATIE



NAAR EEN ANDERE RUIMTE WANDELEN



NAVIGEREN BINNEN DE RUIMTE



**SNELMENU:
DIRECT NAAR EEN SPELOPDRACHT OF RUIMTE NAVIGEREN**

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

Voor De Show

EEN DIGITAAL THEATERSPEL VOOR
HET LAGER EN BUITENGEWOON ONDERWIJS



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