



WAT ZIJN WIJ? MENSEN? OF DIEREN? OF WILDEN?

Beste docent,

Wij kijken ernaar uit uw leerlingen binnenkort te ontvangen bij de voorstelling *Lord of the Flies* van NTjong. Wellicht komt u zelf als begeleider met de leerlingen mee.

Over de voorstelling *Lord of the Flies*

Na een vliegtuigongeluk op een onbewoond eiland wacht een groep schooljongens als enige overlevenden op redding. Afgesloten van de buitenwereld en zonder volwassenen zijn ze teruggeworpen op zichzelf. De jongens verliezen langzaam hun grip op de werkelijkheid en in de onderlinge oorlog die volgt sneuvelt alle onschuld. In zijn wereldberoemde roman uit 1954 pelt William Golding alle normen en waarden af en valt de beschaving weg. Wat gebeurt er als mensen hun primaire driften laten gelden en angst regeert? *Lord of the Flies* is de eerste voorstelling in een muzikale en energieke *Coming of Age* reeks voor jongeren. Verhalen over kantelpunten, grote gebeurtenissen die je horizon verbreden en die je dwingen om stelling te nemen.

Over het educatieprogramma

Het educatieprogramma bij *Lord of the Flies* richt zich op de vaksecties Engels, Mens en Maatschappij/Maatschappijleer, CKV, Drama en de mentorles voor de onderbouw. Het programma bestaat uit twee lessen:

Les 1 – Een les van vijftig minuten waarin leerlingen aan de hand van een aantal testen onderzoeken hoe hun groep in elkaar zit. Eindvraag: 'Zou deze groep overleven?'

Les 2 – Een les van vijftig minuten waarin er in verschillende vakgroepen inhoudelijk wordt gewerkt aan de hand van een van de lesbrieven.

In veel gevallen volgt er een workshop op school, waarin een theaterdocent van NTjong de leerlingen begeleidt in zelf spelen, filosoferen en maken naar aanleiding van de thema's

uit de voorstelling. In de ideale situatie worden de twee lessen gegeven voorafgaand aan deze workshop.

Dit is de lesbrieven Drama, voor de bovenbouw waarin u een aantal suggesties vindt om met uw leerlingen mee aan de slag te gaan. U onderzoekt de inhoud van het verhaal en thema's van het stuk met de leerlingen om daarmee het toekomstige theaterbezoek verrijken. De manier waarop u deze lesbrieven behandelt verschilt per docent en is afhankelijk van uw tijd en het niveau van uw leerlingen. Voelt u zich vrij hier naar eigen inzicht mee om te gaan.

Heeft u naar aanleiding van het lezen van deze lesbrieven nog vragen? Neem dan contact op met Muriël Besemer: murielbesemer@hnt.nl

WARMING UP

10 MINUTEN

Laat de spelers door het lokaal lopen. Noem de naam van een van de leerlingen. Hij/zij is een prooi de rest van de spelers roofdieren. Het is de bedoeling dat iedereen een grote fysieke transformatie doormaakt. De roofdieren moeten de prooi in een hoek zien te drijven. De prooi moet dit proberen te voorkomen. Aanraken is verboden. Stimuleer de leerlingen de ruimte goed te gebruiken.

U kunt de klas in twee groepen verdelen. De leerlingen kunnen dan ook naar elkaar kijken en zien wat interessante beelden geeft.

SPELOPDRACHT

HET VERLANGEN NAAR DE SCHELP

10 MINUTEN

De schelp in Lord of the Flies is een belangrijk voorwerp. Wie de schelp heeft mag praten. De rest luistert. Op deze manier zorgen de overlevenden ervoor dat ze beschaafd met elkaar kunnen vergaderen. Kies een object uit dat dezelfde symbolische functie kan vervullen als de schelp in Lord of the Flies.

In deze opdracht staan alle leerlingen (inclusief uzelf) in een grote kring. Geef het object aan één van de leerlingen.

De persoon gaat in het midden van de kring staan en vertelt met groot enthousiasme uitgebreid over zijn/haar weekend.

De overige leerlingen mogen niet praten, maar willen ook dolgraag vertellen over hun weekend.

U wijst vervolgens iemand uit de kring aan die de leerling met het object moet overtuigen het object over te dragen aan hem/haar. De enige tekst die hierbij gebruikt mag worden is: 'mag ik misschien de/het ... vasthouden?' Aanraken is verboden. Verder is alles geoorloofd om de ander te overtuigen.

Het gaat hier om samenspel en ingaan op spelimpuls. Stimuleer het spelen, maak een opbouw in hoe groot dit gedaan wordt.

KARAKTERONTWIKKELING

INTERVIEW

10 MINUTEN

Voor deze opdracht moeten de leerling één van de karakters uit het stuk kiezen. Hieronder vindt u de personages en een karakteromschrijving.

Neem even de tijd om de spelers door de ruimte te laten lopen en het personage te laten onderzoeken.

- Hoe loopt het personage en wat voor stem heeft hij?
- Is hij verlegen of stoer?
- Is hij van nature boos, blij of droevig?
- Et cetera

Hierna mag iedereen gaan zitten. Laat iedere leerling dan opkomen in zijn/haar personage en zich voorstellen aan de groep. U stelt samen met de groep kort een vraag aan iedere leerling. Denk aan vragen als: 'Wat doe je het liefst op een zaterdagmiddag?'

KARAKTEROMSCHRIJVINGEN

Ralph

De hoofdpersoon van het verhaal. De twaalfjarige jongen wordt verkozen tot leider van de overlevende jongens. Ralph is echt een democratisch leider en probeert de groep bij elkaar te houden, door een mini-beschaving op het eiland te starten, tot hulp arriveert. Hij is charmant, knap en slim.

Jack

De tegenpool van Ralph. Hij is een van de oudere jongens en de leider van het koor. Jack geeft op het eiland leiding aan de jagers en verlangt naar totalitaire macht. Hij kan er niet tegen dat Ralph tot leider verkozen is. Gedurende het verhaal wordt hij wilder, barbaarser en wreder. Hij is manipulatief, maar net als Ralph, ook knap en slim.

Bril

In het boek heet hij Piggy, maar in het bewerking van NTjong heet hij Bril. Bril is de rechterhand van Ralph. Een zeurderige, maar intellectuele jongen. Hij is degene die de eilandvergaderingen voorstelt en die gedurende het verhaal de moraal niet uit het oog verliest.

NB: Voor de eindopdracht(en) is het handig als er ongeveer evenveel leerlingen het personage Ralph en Jack kiezen en iets minder leerlingen het personage Bril.

Afhankelijk van de hoeveelheid tijd die u hebt, kunt u een van onderstaande opdrachten kiezen als eindopdracht. De eerste opdracht is gericht op improvisatie en duurt iets minder lang dan de tweede. Deze is gericht op het maken van een scène. Mocht u de tijd hebben, kunt u er ook voor kiezen allebei de opdrachten uit te voeren.

EINDOPDRACHT 1

DE VLOER OP

20 MINUTEN

Dan is het nu tijd om de karakters elkaar te laten ontmoeten in een scène. De situaties worden met minimaal 2 spelers gespeeld. U kunt er ook voor kiezen meerdere leerlingen tegelijk een personage te laten spelen. Ze kunnen dan vanuit hun interpretatie van het personage de scène spelen. Het kan dus zijn dat er twee uiteenlopende Jacks te zien zijn. Stimuleer de leerlingen op spel en op mise-en-scène.

Mogelijke spelsituaties

- Ralph en Bril ontmoeten elkaar voor het eerst op het eiland. Het is de eerste dag dat ze gestrand zijn. Ze weten niet waar ze zijn en of er nog anderen overlevenden zijn. Tijdens het ontdekken van het eiland komen ze uit op het strand waar ze een grote schelp vinden. Als je daar in blaast komt er een hard geluid uit. Ondertussen moeten ze elkaars namen te weten zien komen. Bril vertelt het liever niet.
- Ralph en Jack zijn deel van de eerste eilandraad. Er moet een leider gekozen worden. Ralph en Jack moeten een pleidooi houden voor hun leiderschap. Het publiek fungeert als jury. Ralph wint en hier is Jack overduidelijk niet blij mee.
- Ralph, Jack en Bril proberen uit te vogelen hoe ze vuur kunnen maken. Jack komt op het idee de bril van Bril hiervoor te gebruiken. Bril wil dit niet. Ralph bevindt zich tussen twee kampen en moet een keuze maken.
- Het was de bedoeling dat Jack het vuur aan zou houden. Echter, Jack is gaan jagen omdat hij het al dagen heeft gemunt op een varken dat rondloopt op het eiland. Hierdoor is het vuur uitgegaan en heeft een reddingsschip jullie niet gezien. Ralph en Bril staan bij het gedoofde vuur wanneer Jack terugkomt met het gedode varken.
- Er is een conflict tussen Jack en Ralph. De spanningen lopen hoog op. Bril besluit de schelp te pakken en probeert de beschaving bij elkaar te houden door te hameren op orde en overleg. Hij houdt hier een betoog over, maar wordt aangevallen door Jack.

EINDOPDRACHT 2

ANALYSE, TEKSTBEWERKING EN SPELEN

20 MINUTEN

In de bijlage vindt u een aantal scènes uit de voorstelling waarmee u en uw leerlingen aan de slag gaan. Deze eindopdracht wordt een soort reidans.

Voorbeeld: U deelt een tekst in drie stukken en geeft deze aan drie groepjes. Ieder groepje bereidt zijn/haar gedeelte van de scène voor:

- Ze verdelen de rollen,
- bedenken waar de scène plaatsvindt,
- en repeteren de scène.

Erg belangrijk is dat ze een duidelijk eindpose kiezen. Daarin bevriezen ze aan het einde van hun scène.

Laat de leerlingen nu hun gedeelte presenteren. Als groepje een in een freeze staat nemen de leerlingen van groepje twee deze freeze over en spelen hun scène. Groep drie neemt het weer over vanaf de freeze van groep twee.

SCÈNE 1

RALPH EN BRIL

BRIL Hoe heet je?

RALPH Ralph. En jij?

BRIL Zeg ik niet.

RALPH Is het geheim?

BRIL Het is een ongelukkig toeval.

RALPH Hoe heet je?

BRIL Denk je dat ze allemaal dood zijn?

RALPH Wat?

BRIL Het vliegtuig is in tweeën gebroken. Door de helft.

RALPH Het zal toch niet?

BRIL Waarom niet? Anders waren ze toch al hier geweest? Met een evacuatieplan? Het is niet of dat soort dingen nooit gebeurt. Alles is mogelijk. Mijn tante zegt altijd...

RALPH Hoe heet je?

BRIL Wat?

RALPH Hoe heet je?

BRIL Bril.

RALPH Bril?

BRIL Bril.

RALPH Waanzinnig.

BRIL Maar je mag het tegen niemand zeggen. Zweer het!

RALPH Ik zweer het. Bril! Bril! Brilletje Brilllemans!

BRIL Niet doen!

RALPH Sorry.

RALPH Ik zal het niet meer doen.

RALPH Ik heet dus Ralph.

SCÈNE 2

JACK EN RALPH

JACK Kom op jongens! Kom nou hier!
[hij keert terug naar de anderen]

RALPH Maar hij heeft wel gelijk.

JACK Wie?

RALPH Hij. Bril. Hij heeft wel gelijk. We moeten vergaderen.

JACK Jaja vergaderingen zijn enorm belangrijk.

RALPH Op welke school zat je ook alweer?

JACK Het Comenius.

RALPH Oh ja.

JACK Ken je het?

RALPH Ik denk het.

SCÈNE 3

BRIL EN JACK

JACK *[roept]* Ja het is al goed, de regels! *[tot Bril]* Geef me die schelp. Dan zal ik eens wat zeggen.

BRIL Maar ik was nog niet uitgesproken.

JACK Ja nou spreek maar uit en dan gapen we allemaal even en dan kan je me die schelp geven.

BRIL Ik wilde alleen maar zeggen... *[nu iedereen naar hem luistert, staat hij een beetje met zijn mond vol tanden]* We hebben er geen idee van met hoeveel we op het eiland zijn. We weten het niet. We moeten iedereen bij elkaar verzamelen en een vergadering beleggen.

JACK Oké. Mag ik nu?

Een gespannen stilte. Bril kijkt naar Ralph, maar die onderneemt geen actie. Hij geeft de schelp aan Jack geniet van het gevoel van macht.

JACK Juist. Ik ben aan het woord. En ik heb de schelp. En ik vind... *[hij kijkt rond]* Ik vind dat ik de leider moet zijn.

BRIL Waarom?

JACK Daarom. Omdat het een goed idee is, balzak. Jij moet trouwens je bek houden. Ik heb de schelp.

SCÈNE 4

JACK, RALPH EN BRIL

JACK Wat moeten we nou eigenlijk met een vuurtje? *[tegen de anderen]* We moeten stokken scherp maken, we moeten speren maken, snap je, wapens, om ons te beschermen.

RALPH Luister nou even...

JACK Nee, jij moet even luisteren. Het koor was van mij toch, of niet dan? Ik dacht dat je een betrouwbare kerel was... Speren hebben we nodig. Dat zeg ik. We moeten ons kunnen verdedigen. Meer zeg ik niet. We hebben wapens nodig. Dat is alles wat ik zeg.

RALPH Wat we nodig hebben...

JACK En wel nu onmiddellijk. Straks is het donker. En als er iets uit die bomen tevoorschijn glibbert...

RALPH Dit is een vergadering.

JACK Met klauwen en tanden en haren.

RALPH Als je het woord wil hebben, dan...

JACK Ja goed prima. Ik wil het woord. Ik wil het woord hebben.

BRIL Maar...

JACK Ik wil het woord hebben.

Langzaam geeft Ralph hem de schelp.

JACK We hebben speren nodig. We hebben wapens nodig. Het begint donker te worden. We weten niet wat zich in het bos verschuilt. Maar wat het ook is, we zijn er niet bang voor. Zijn we er bang voor?

SCÈNE 5

BRIL EN RALPH

RALPH Waar zijn ze?

BRIL Varkensjacht.

Stilte.

BRIL Waar anders.

RALPH Ze zijn altijd op varkensjacht. Het zou leuk zijn als ze d'r ook eens een keertje eentje zouden vangen.

BRIL Ze zien ze vaak genoeg.

RALPH Ze komen dicht genoeg in de buurt. Sluipen erachteraan in het bos. Maar krijgen ze d'r een te pakken? Daar ben ik nou benieuwd naar. Jagers. Moet je die schuilhut zien. Nou vraag ik je... Kijk dan.

BRIL Je kan niet zomaar een schuilhut bouwen. Je hebt eerst een ontwerp nodig.

RALPH Je hebt wat hulp nodig, dat heb je nodig. Een schuilhut is lastig.

BRIL We hadden een ontwerpschets moeten maken.

RALPH We hadden een ontwerpschets moeten maken. Is goed, klap de tekentafel maar open.

BRIL Jij bent de baas. Jij had een ontwerp moeten maken. Had je mee moeten nemen naar de vergadering.

RALPH Ja die vergaderingen zijn ontzettend nuttig. In een kringetje zitten en dan roept iemand: laten we een televisie bouwen! En dan hebben ze geen zin meer en gaan ze ervandoor. Wat kan ik daaraan doen?
Hij voelt Brils stille verwijt.

RALPH Je kan mensen niet altijd dwingen, snap je? Laten we maar proberen te slapen.