PRINSES NEE!

Lesmap voor kinderen vanaf 6 à 8 jaar

Theater • spel • luisteren • grenzen • fantasie • weerbaarheid

1. Voor de leerkracht

Welkom in de wereld van Renée, een meisje dat iedereen Prinses Nee noemt. Renée zegt voortdurend nee. Niet omdat ze niets leuk vindt, maar omdat ze heeft geleerd dat mensen pas echt luisteren wanneer ze nee zegt. Onder de humor en de vele woordgrappen zit een verhaal over een kind dat gehoord wil worden, haar eigen grenzen wil bepalen en probeert om met fantasie een moeilijke gezinssituatie hanteerbaar te maken.
De voorstelling bevat veel taalgrappen, absurde situaties en rechtstreeks contact met het publiek. De educatieve opdrachten vertrekken daarom niet alleen vanuit het verhaal, maar ook vanuit spelen, bewegen, verbeelden, luisteren en zelf keuzes maken.

Voor wie?

Kinderen vanaf 8 jaar. De opdrachten kunnen worden vereenvoudigd of verdiept naargelang de klas.

Belangrijk

Het verhaal bevat thema's die bij sommige kinderen persoonlijk kunnen binnenkomen: gescheiden ouders, ruzie, vergeten worden, emotioneel verwaarloosd worden, sneller alleen op pad moeten gaan, ongewenste aanrakingen van onbekenden en het ervaren van een onveiligheidsgevoel.
De activiteiten uit de lesmap hoeven nooit persoonlijke ervaringen uit te lokken.
Kinderen mogen altijd passen, fictieve voorbeelden gebruiken of vanuit een personage spreken.

Didactische grondhouding

- Laat kinderen verschillende antwoorden hebben. Er is niet altijd één juist antwoord.
- Maak ruimte voor humor, maar lach nooit met een persoonlijke onthulling van een kind.
- Gebruik 'nee' niet als iets dat kinderen automatisch moeten gehoorzamen; bespreek ook wanneer volwassenen aan kinderen grenzen moeten leren stellen over veiligheid.
- Bij opdrachten rond toestemming: een kind hoeft nooit een aanraking te ondergaan om de oefening te kunnen uitvoeren.
- Bij opdrachten rond veiligheid: leer kinderen hulp zoeken bij een vertrouwde volwassene; vermijd praktische vechttechnieken.

2. Over de voorstelling

Korte synopsis voor kinderen

Renée wordt Prinses Nee genoemd, omdat ze bijna op alles 'nee' zegt. Twee vreemde figuren, Eén en Twee, proberen haar met een omgekeerde pijlentocht naar het andere paleis te krijgen. Onderweg ontmoet ze onder meer een pratende hond, een half paard, een zak chips en twee weggelopen kousen. Elke ontmoeting is grappig en vreemd, maar vertelt tegelijk iets over Renée.

Synopsis voor de leerkracht

Renée woont afwisselend bij haar mama en haar papa. Haar ouders zijn gescheiden en de wissel tussen beide huizen is voor haar moeilijk. Ze gebruikt haar fantasie om de tocht tussen beide werelden draaglijk te maken. De twee figuren Eén en Twee zetten een route uit met pijlen, spellen en ontmoetingen. Renée weigert eerst te volgen, maar haar nieuwsgierigheid en haar behoefte aan autonomie brengen haar toch verder.

Onderweg wordt duidelijk waarom 'nee' zo belangrijk voor haar is. Ze wil dat er naar haar geluisterd wordt. Bij de hond benoemt ze expliciet toestemming/consent. Later vertelt ze over de scheiding en een traumatische ervaring op een parking waarbij haar ouders haar tijdens een ruzie vergaten.

De twee kousen zijn verbonden met haar mama- en papa-huis. Uiteindelijk komt Renée bij haar papa aan. Hij zegt dat hij blij is haar te zien en dat hij van haar houdt. Renée kan daarop voor het eerst duidelijk 'ja' zeggen.

Opbouw van de reis

Scène	Ontmoeting	Mogelijk educatief aanknopingspunt
1–2	Prinses / pijlentocht	nee zeggen, autonomie, verwachtingen
3–4	Hond / baasje	luisteren, toestemming, eigen wil
5–6	Half paard / raadspel	verbeelding, taal, logisch denken
7	Dagboek	herinneringen, gevoelens, schrijven
8–9	Zak chips / koptelefoon	grenzen, humor, ouders en ruzie
10–11	Kip / kousen	erbij horen, verlies, scheiding
12	Wolf / zelfverdediging	weerbaarheid, hulp zoeken, veiligheid
slot	Bij papa	gezien worden, liefde uitspreken, ja zeggen

3. Personages en theatrale wereld

Renée / Prinses Nee
Een meisje met een grote fantasie en een sterke wil. Haar 'nee' is vaak een manier om gehoord te worden. Ze is nieuwsgierig, grappig, scherp en gevoelig.

Eén
Een van de twee begeleiders van de pijlentocht. Wil graag de leiding nemen en bedenkt de opdrachten.

Twee
De andere begeleider. Speels, absurd, letterlijk en vaak de motor van de humor. Hij/zij maakt de logica van Eén voortdurend ingewikkeld.

De hond
Een figuur die Renée ontmoet. Via het hondenspel ontstaat een gesprek over luisteren, willen en toestemming.

Het half paard
Een absurd fantasiepersonage dat de verbeelding en taalgrappen van de voorstelling versterkt.

De kousen
Twee 'weggelopen' kousen die van twee verschillende paren komen. Ze spiegelen Renée's situatie: gescheiden van het oorspronkelijke paar, maar niet zonder verbinding.

Wolf
Een figuur die Renée voorbereidt op situaties met onbekenden. Het personage raakt het thema veiligheid op een speelse manier aan, maar de onderliggende boodschap is ernstig.

Theatrale kenmerken
- Rechtstreeks contact met het publiek.
- Veel woordspelingen en taalverwarring.
- Absurd theater: mensen spelen dieren en voorwerpen.
- De wereld verbeeldt op scène werkt volgens een eigen logica.
- Herhaling en het woord 'nee' krijgen een ritmische en komische functie.
- Een ernstige onderlaag wordt afgewisseld met spel en fantasie.

4. Thema's

Gehoord worden

Renée zegt dat mensen haar pas horen wanneer ze nee zegt. De vraag is dus niet alleen 'waarom zegt ze nee?', maar ook 'waarom luistert niemand naar haar andere woorden?'

Grenzen en toestemming

In de hondenscène wordt toestemming expliciet benoemd. Renée vraagt eerst of ze mag aaien en wil dat de hond zelf antwoordt en zelf toestemming geeft of weigert./

Autonomie

Renée wil zelf bepalen wat ze doet, ze kiest zelf wat ze leuk vindt en ze beslist zelf over haar reacties. Haar ouders bepalen veel voor haar, waardoor ze zich steeds sterker gaat verzetten.

Scheiding en twee huizen

Renée woont afwisselend bij haar mama en papa. De voorstelling gebruikt 'twee paleizen' als beeld voor die twee verschillende werelden.

Fantasie

Renée gebruikt fantasie om een moeilijke werkelijkheid te verbeelden en om zich onderweg tussen de paleizen niet alleen te voelen.

Veiligheid

De wolfscène gaat over het omgaan met onbekenden en het zoeken van hulp.. De voorstelling maakt duidelijk dat een kind niet verantwoordelijk is voor het gedrag van een volwassene.

Liefde en communicatie

Aan het einde krijgt Renée woorden te horen waar ze behoefte aan heeft: haar papa zegt rechtstreeks dat hij haar graag ziet.

5. Voor de voorstelling

Kies één tot drie activiteiten. Het is niet nodig om alles vooraf te doen; een deel van de magie zit in wat kinderen tijdens de voorstelling ontdekken.

Activiteit 1 – De kracht van NEE

Duur	10 min.
Nodig	Geen materiaal.
Doel	Kinderen ontdekken dat hetzelfde woord verschillende betekenissen kan hebben.
Vorm	klassikaal / duo / groep

Verloop

Laat iedereen samen één keer 'nee' zeggen.
Laat dezelfde 'nee' spelen als: boos, bang, opgelucht, grappig, verlegen, vastberaden en verdrietig.
Laat enkele kinderen raden welke betekenis ze horen en zien in elke ‘nee’.
Bespreek: veranderde het woord werkelijk of veranderde alleen de manier waarop het gezegd werd?

Activiteit 2 – Als ik prinses was...

Duur	10–15 min.
Nodig	Papier en potlood.
Doel	Verwachtingen en werkelijkheid onderzoeken.
Vorm	klassikaal / duo / groep

Verloop

Vraag: wat denk je dat een prinses elke dag doet?
Laat kinderen drie 'prinsessendingen' tekenen of opschrijven.
Vraag daarna: wat zou een prinses misschien helemaal niet leuk vinden?

Activiteit 3 – Een wereld met een rare regel

Duur	15 min.
Nodig	Geen materiaal.
Doel	Aansluitend bij de absurde logica van de voorstelling.
Vorm	klassikaal / duo / groep

Verloop

Geef de klas een vreemde regel, bijvoorbeeld: 'Vanaf nu mag niemand meer lopen, alleen springen.'
Laat kinderen twee minuten improviseren binnen die wereld.
Laat één kind een nieuwe absurde regel toevoegen. Laat nog een kind een extra absurde regel toevoegen en ga zo maar door.
Bespreek hoe snel een groep een nieuwe logica kan leren en onderzoek hoe moeilijk het voor elk kind is om zich aan te passen aan een nieuwe vreemde logica/situatie.

6. Kijkopdracht tijdens de voorstelling

Geef kinderen niet te veel opdrachten tegelijk. Kies bijvoorbeeld één kijkvraag.

Kijkvraag A – Wat betekent NEE?

Let op drie momenten waarop Renée 'nee' zegt. Is ze op die momenten boos, bang, grappig, nieuwsgierig, verdrietig of nog iets anders?

Kijkvraag B – Waar wordt de werkelijkheid vreemd?

Noteer of onthoud drie dingen die in de voorstelling onmogelijk lijken maar op het podium toch kunnen.

Kijkvraag C – Wie luistert?

Let op wie er echt naar Renée luistert. En wie denkt dat hij/zij naar haar luistert, maar dat eigenlijk niet doet?

Kijkkaart

Ik zag een personage dat...	_____
Het grappigste moment was...	_____
Een moment dat ik vreemd vond...	_____
Een moment waarop iemand goed luisterde...	_____
Een moment waarop iemand niet goed luisterde...	_____
Een moment waarop Renée iets anders leek te voelen dan ze zei...	_____
Mijn vraag na de voorstelling...	_____

7. Na de voorstelling

Eerst: vrije reacties

- Wat is het eerste beeld dat in je hoofd komt?
- Wat vond je grappig?
- Wat vond je vreemd?
- Was er iets dat je niet begreep?
- Welke scène zou je opnieuw willen zien?

Dan: over Renée

- Waarom zegt Renée zo vaak nee?
- Wanneer zegt ze nee terwijl ze iets eigenlijk wel leuk vindt?
- Waarom gebruikt ze fantasie?
- Wat betekenen de twee paleizen voor haar?
- Waarom zijn de twee kousen zo belangrijk?
- Wat verandert er wanneer haar papa zegt dat hij haar graag ziet?

8. Theater- en improvisatieoefeningen

Spel 1 – De levende kous

Duur	10 min.
Nodig	Geen materiaal.
Doel	Fysiek spel en verbeelding.
Vorm	klassikaal / duo / groep

Verloop

Maak met z'n tweeën één denkbeeldige kous.
Hoe beweegt een kous?
Wat doet een kous als hij bang is? Blij? Verdwaald?
Laat elk duo een korte scène maken waarin de kous iets kwijt is.

Bespreek

- Wanneer geloofde je dat het echt een kous was?

Spel 2 – Het absurde voorwerp

Duur	15 min.
Nodig	Een willekeurig klasvoorwerp.
Doel	Objecttheater en improvisatie.
Vorm	klassikaal / duo / groep

Verloop

Kies een voorwerp, bijvoorbeeld een potlood.
Geef het voorwerp een totaal andere functie.
Speel alsof iedereen gelooft dat dit normaal is.
Voeg een personage toe dat het voorwerp nog absurder gebruikt.

Spel 3 – De omgekeerde opdracht

Duur	10 min.
Nodig	Geen materiaal.
Doel	Taal en interpretatie.
Vorm	klassikaal / duo / groep

Verloop

Geef een opdracht: 'Ga naar links.'
De speler doet het tegenovergestelde.
Laat de groep nieuwe opdrachten verzinnen.
Bespreek wanneer dit spel leuk blijft en wanneer het verwarrend wordt.

9. Creatieve en schrijfopdrachten

Opdracht 1 – Renée's dagboek

Duur	20 min.
Nodig	Papier.
Doel	Schrijven vanuit een personage.
Vorm	klassikaal / duo / groep

Verloop

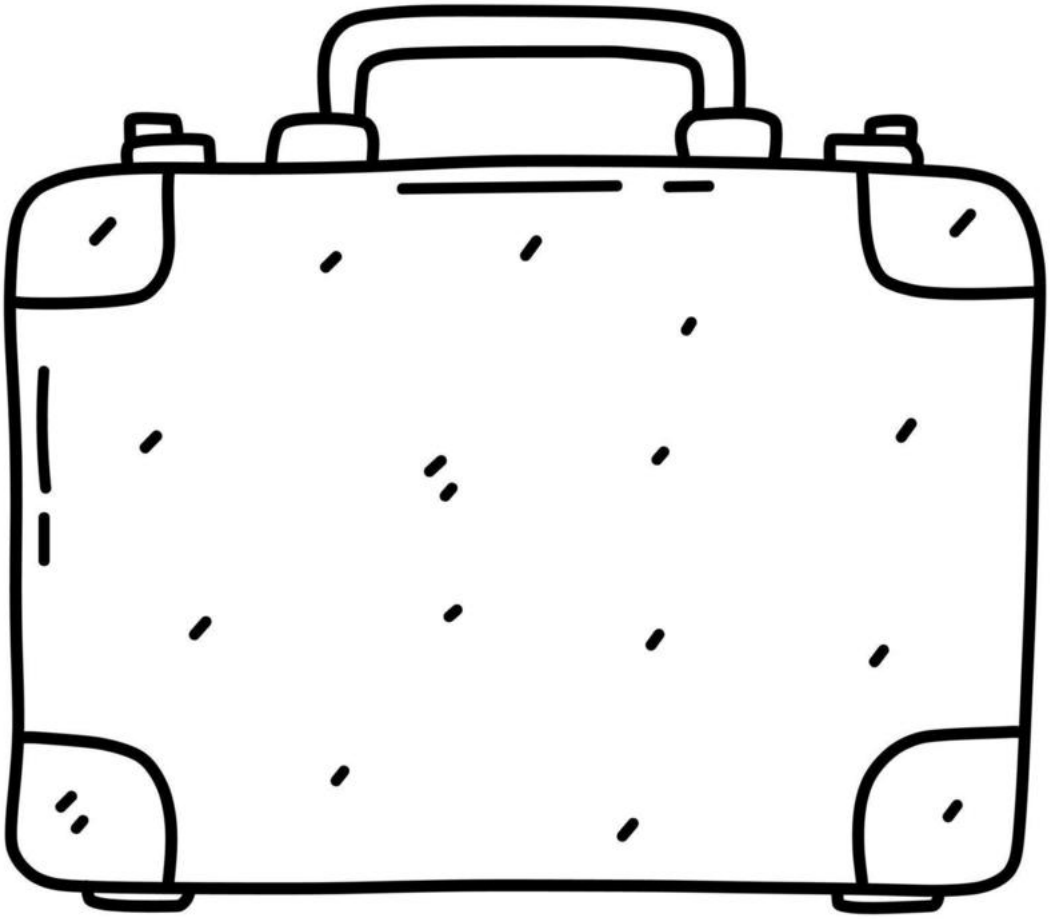
Schrijf een korte dagboekpagina van Renée op een dag waarop ze van het ene paleis naar het andere moet.
Gebruik minstens één vreemd of fantasierijk beeld.

Opdracht 2 – De reiskoffer

Stel dat Renée een koffer heeft die ze telkens meeneemt van het ene paleis naar het andere. Wat zit daarin?"

teken of schrijf:

- iets waar ze blij van wordt
- iets dat ze nodig heeft
- iets dat haar aan mama doet denken
- iets dat haar aan papa doet denken
- iets dat haar helpt wanneer ze verdrietig is



11. Omgaan met gevoelige thema's

Scheiding

Renée vertelt dat haar ouders gescheiden zijn en dat ze tussen twee huizen beweegt. Sommige kinderen zullen dit herkennen, anderen niet. Vermijd vragen als 'Zijn jouw ouders ook gescheiden?' als verplichte klassikale oefening.

Ruzie tussen volwassenen

De voorstelling laat zien hoe Renée last heeft van ruzie tussen haar ouders. Een bruikbare algemene boodschap is: kinderen zijn niet verantwoordelijk voor conflicten tussen volwassenen.

Vergeten worden

De parking-scène is emotioneel zwaarder dan de meeste andere scènes. Geef kinderen ruimte om te reageren zonder dat ze hun eigen ervaringen moeten delen.

Alleen onderweg zijn

Bespreek veiligheid op een algemene manier. Focus op hulp zoeken, vertrouwde volwassenen en duidelijke grenzen. Maak van de scène geen angstles.

Wanneer een kind iets persoonlijks vertelt

- Luister rustig.
- Bedank het kind voor het vertrouwen.
- Maak geen groepsgesprek van de onthulling.
- Volg de bestaande zorg- en veiligheidsafspraken van de school.
- Als je je zorgen maakt over de veiligheid van een kind, bespreek dit volgens de schoolprocedure met de daarvoor aangewezen persoon.

12. Printbare werkbladen

Werkblad A – Mijn kijkkaart

Het grappigste moment was:

_____

Een moment dat ik vreemd vond:

_____

Een personage dat ik niet snel vergeet:

_____

Een moment waarop iemand goed luisterde:

_____

Een moment waarop iemand niet goed luisterde:

_____

Mijn favoriete woordgrap:

_____

Mijn vraag aan Renée:

_____

Werkblad B – Mijn fantasiewereld

Naam van mijn wereld:

_____

De belangrijkste regel:

_____

Een vreemd personage:

_____

Wat kan daar wel wat bij ons niet kan?

_____

Wat kan daar niet wat bij ons wel kan?

_____

Mijn tekening:

_____

PRINSES NEE!
PALEIS MAMA
NEE!
PALEIS PAPA