

MISS WIFI EN KOEBREV EXPERIMENTEREN

Een voorstelling van
Ensemble Leporello - Cie des Mutants
voor kinderen vanaf 4 jaar

Tekst & regie: Dirk Ops taele

Animaties: Nicolas Badot, Andrea Bardos

Met: Machteld Timmermans, Danny Timmermans / Fanny Hanciaux,
Marc Weiss



**Korte uitleg vóór de voorstelling
(te gebruiken door de school)**

P. 3

Animatie in de klas, vóór of na de voorstelling
(door leden van Ensemble Leporello)

P. 9

ENSEMBLE LEPORELLO

In 1985 werd “Herz und Schmerz” gecreëerd in de Ancienne Belgique, te Brussel. Onder de artistieke leiding van mede-oprichter en bezieler Dirk Opstaele maakte Ensemble Leporello sindsdien een 40-tal theaterproducties die alle samen circa 2000 keer werden opgevoerd. Nog steeds gehuisvest in Brussel, geeft het gezelschap werk aan een dertigtal acteurs, zangers, dansers en/of muzikanten - voor een repertoire dat dit jaar (2015) niet minder dan 10 titels telt.

Huidig repertoire (<http://www.leporello.brussels/nl/repertoire>) is de belichaming van Leporello's kenmerkende speelstijl. Muzikaliteit, ritme, woordkunst, choreografie en vocale orkestratie vormen het alfabet van Leporello's 'tekst-in-brede-zin'. Wars van trends, en binnen een uiteenlopend gamma van thema's en teksten, ontwikkelt Leporello zo een uitgepuurde vorm van podiumkunst. De fysische présence van de acteursgroep is primordiaal en soeverein drager van betekenis. Op een lege scène wordt de wereld herschapen door spel.

CONTACT

www.leporello.brussels

dirk.opstaele@icloud.com

+32 477 34 56 22

Voor de Franstalige versie (voorstelling & animaties)
contact Cie des Mutants: 064 22 08 84 (info@mutants.be)

Korte uitleg vóór de voorstelling MISS WIFI & KOEBREV EXPERIMENTEREN (te gebruiken door de school)

Miss Wifi en Koebrev zijn WETENSCHAPPERS.



WETENSCHAP is dit: nieuwsgierig zijn naar alle DINGEN WAARMEE DE WERELD IS GEMAAKT, en onderzoeken wat je met die dingen kunt doen.

Wat zijn de dingen van de wereld?

stenen

aarde

water

damp

gas

vuur

licht

rook

en nog veel meer dingen - vaak dingen die we niet eens kunnen zien.



Soms zijn wetenschappers een beetje zoals kinderen: ze kunnen niet van de dingen afblijven, ze willen vanalles open maken, uit elkaar halen, de binnenkant van de dingen bekijken. Ze proberen iets te doen bewegen, of te doen groeien, of ze bouwen iets dat misschien kan vliegen... Ze ONDERZOEKEN en EXPERIMENTEREN.

Vaak mislukken die experimenten, en dan beginnen ze opnieuw.



Wetenschappers zijn mensen die zo nieuwsgierig zijn dat zij heel hun leven experimenteren en onderzoeken, van 's morgens tot 's avonds.



Miss Wifi en Koebrev EXPERIMENTEREN met de dingen van de wereld: dat wil zeggen dat zij er vanalles mee PROBEREN. Ze laten water lopen, ze kneden klei, ze maken vuur en licht en ze proberen machines te doen werken. Door te experimenteren leren ze het gedrag van de dingen:

hun gewicht

hoe hard of zacht ze zijn

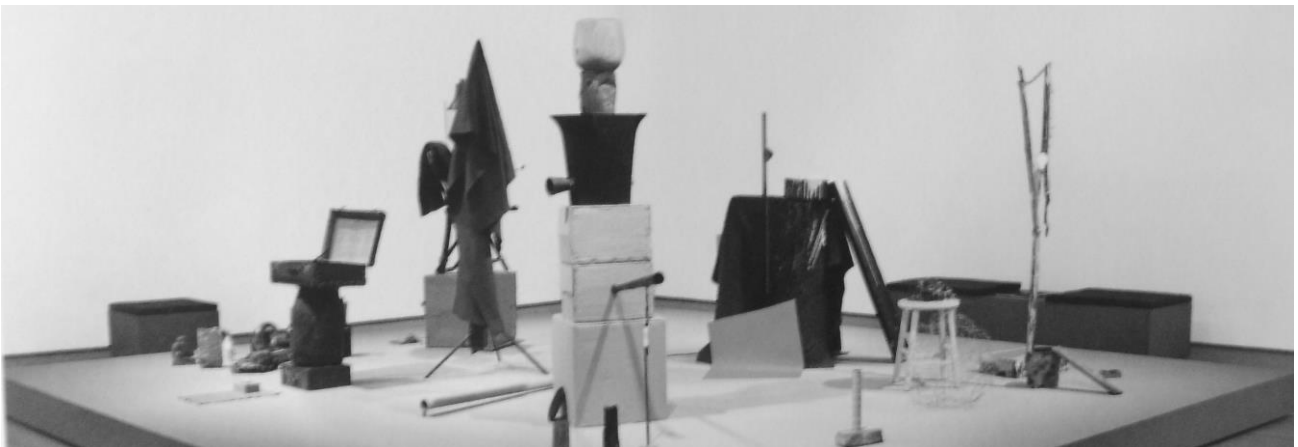
hoe ze smaken, geuren, aanvoelen

welke kleur ze hebben, of ze licht geven of licht doorlaten

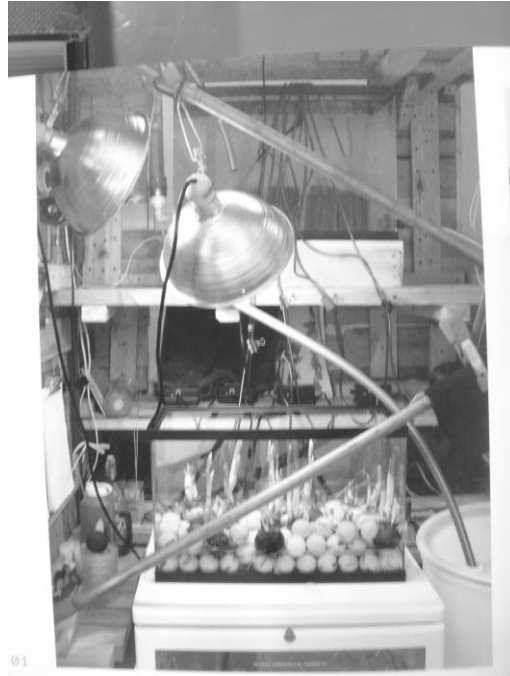
hoe ze bewegen, vallen, vliegen of heen en weer schommelen

wat je kunt maken met de dingen (bouwen)

wat je kunt doen met de dingen (instrumenten)



Onderzoeken en experimenteren doen ze in een LABORATORIUM: een soort knutsel-atelier, een lokaal waar ze veilig vanalles kunnen proberen, zonder andere mensen te storen.



Miss Wifi is de DIRECTRICE van het laboratorium, zij is de grote baas.

Koebrev is haar ASSISTENT: haar hulpje, iemand die haar helpt met de experimenten.



Behalve dat ze nieuwsgierig zijn, hebben Miss Wifi en Koebrev ook nog een DOEL: ze willen ONDERZOEKEN of het mogelijk is om naar de MAAN te reizen, en daar te wonen. De mensen zijn al 6 keer naar de maan gevlogen. Het waren telkens mannen. Miss Wifi wil een maanreis maken, als EERSTE VROUW OP DE MAAN wandelen en daar haar vlag planten. Dat is haar droom, daarvoor leeft en werkt ze.

Maar hoe vlieg je naar de maan? Werkt je raket op benzine, op elektriciteit? Hoe moet je je verwarmen tijdens de ijskoude maannachten? Hoe moet je drinkwater vinden? Kun je er planten kweken?

Om dit alles te weten te komen zijn Miss Wifi en Koebrev aan het experimenteren!



Animatie in de klas, vóór of na de voorstelling MISS WIFI & KOEBREV EXPERIMENTEREN

voor 4, 5, 6-jarigen door Nicolas Badot of Andrea Bardos
(Concept en tekst: Nicolas Badot)

De mens is een nieuwsgierig dier. De mens heeft altijd willen WETEN. Waarom gaan de zon en de maan op en onder? Waarom valt de appel? Wat is rook? Wat is stoom? Wat is warmte, geluid, beweging? Vuur, wind, licht... Oneindig veel verschijnselen wekken onze belangstelling, onze nieuwsgierigheid en drang om te onderzoeken.

Sommige mensen maken van onderzoek hun beroep: onderzoekers, wetenschappers, ontdekkingsreizigers... Hun experimenten en hun vondsten hebben in belangrijke mate onze maatschappij gemaakt tot wat zij is.

In deze animatie doet een 'onderzoeker' een aantal kleine, maar wonderbaarlijke experimentjes voor de ogen van de kinderen in de klas. Het zijn proeven met dingen die we in het dagelijks leven gebruiken: schoonmaakmiddelen, aspirientjes, aluminiumfolie, potjes en flesjes, water en lucht... Net zoals in de voorstelling "Miss Wifi en Koebrev".

Een workshop in de klas

Wij komen graag naar de kinderen en de leraren toe, om meer te vertellen over de voorstelling. We kunnen dat doen vooraleer de kinderen de voorstelling zien, of - en dat is meer gebruikelijk - erna.

De animaties worden in de vorm van een workshop gegeven, in de klas (en voor sommige experimenten op de speelplaats). De animator (één van de leden van het gezelschap Leporello) vertelt over Miss Wifi en Koebrev, en over de dingen die ze doen in de loop van de voorstelling. Enkele praktische voorbeelden (kleine experimenten, zie hieronder) illustreren het betoog. Het maakt kinderen nieuwsgierig en wijdt hen in in de wondere wereld van de wetenschap.

Duur: 45 minuten.

Een paar voorbeelden:

De toverzakdoek.

Benodigdheden:

Een glas.

Water.

Een papieren zakdoek

Een proefpersoon

Methode:

1. Vul het glas met water
2. Span de zakdoek over het glas
3. Kies een proefpersoon
4. Draai het glas water om boven het hoofd van de proefpersoon.
5. Het water blijft in het glas!

De kookpot van papier.

Benodigdheden:

Een blad papier

Een nietjesmachine

Een koordje

Water

Een kaarsje

Methode:

1. Maat een pot van papier
2. Maak aan weerszijden het koordje vast
3. Zet het brandend kaarsje onder de pot
4. Het water kookt, het papier brandt niet!

De onzichtbare inkt.

Benodigdheden:

Een citroen

Een kommetje

Een penseeltje

Een kaars

Een blad papier

Methode

1. Pers de citroen uit in het kommetje
2. Schrijf een boodschap met het penseeltje en het sap
3. Steek de kaars aan en beweeg de vlam langs de achterkant van het papier
4. De boodschap wordt zichtbaar!

De hand van Frankenstein.

Benodigdheden:

Een rubberen handschoen

Twee koffielepels natrium bicarbonaat

50 ml azijn

Een lege jampot

Methode:

1. Giet de azijn in de jampot
2. Strooi de natrium in de handschoen (tot in de vingertoppen)
3. Span de handschoen stevig rond de bovenkant van de jampot
4. Houde handschoen rechtop zodat de natrium in de jampot valt
5. Zie hoe de 'hand van Frankenstein' tot leven komt en zwelt!

Het vliegend zakje.

Benodigdheden:

Een theezakje

Een aansteker

Een schotelletje

Methode:

1. Snij het zakje open en verwijder de thee
2. Zet het zakje met de open kant naar beneden op het schotelletje
3. Steek het zakje aan met de aansteker (bovenaan)
4. Terwijl het zakje van boven naar onder opbrandt, stijgt het op!

De zwevende bal.

Benodigdheden:

Een haardroger

Een pingponballetje

Een rolletje wc-papier

Methode:

1. Blaas de lucht met de haardroger opwaarts

2. Zet het balletje in de luchtstroom: het blijft erin zweven
3. Breng het rolletje van boven aan dicht bij het balletje.
4. Het balletje wordt door het rolletje opgeslokt.

De raketfles

Benodigdheden:

- Een plastic waterfles
- Een fietspomp met een lange slang
- Een ventiel om een voetbal op te pompen
- Een kurk
- Een glas water

Methode:

1. Maak met de naald een gat in de kurk.
2. Steek het ventiel door de kurk
3. Maak de pompslang vast aan het ventiel
4. Giet het glas water in de fles en druk de kurk in de opening
5. Zet de fles rechtop (in een emmer bijvoorbeeld) en pomp er lucht in
6. De lucht- en waterdruk maken dat de fles als een raket van de kurk schiet!

Andere experimenten die de onderzoeker kan doen, in de klas of op de speelplaats:

- De elektrische bol
- De verlamde vinger
- De magneetvingers
- De ballon die niet stuk kan
- Het colablikje op zijn kant
- Het magnetisch veld
- De hovercraft
- De azijnraket...

Voor meer info:

Ensemble Leporello
dirk.opstaele@icloud.com

+32.477.34.56 22

