



Lesbrief De helden van de Minikoraal

Leeswijzer

Deze lesbrief kan gebruikt worden ter inspiratie voor een les ter voorbereiding van de Minikoraal op 1 oktober. De rode draad is de strip over de vloek van Valdez. In deze strip lees je hoe de voorbereidingen in volle gang zijn, maar worden gedwarsboomd! Een aantal leerlingen van Jeugdtheaterhuis, Jette, Panna, Sofie, Teun en Diede, moeten alles op alles zetten om de voorwerpen van de 3 oktober-helden te verzamelen en ze op tijd bij Lizette en Marc op het podium van de Garenmarkt te krijgen. Voor de opdrachten in deze lesbrief is het nodig dat de strip op het digibord te zien is.

Opdracht 1: Wat hoort bij wie?

Introduceer de strip en het verhaal: in de Minikoraal maken jullie kennis met een aantal helden van 3 oktober. Deze helden hebben er mede voor gezorgd dat de stad Leiden op 3 oktober 1574 bevrijd werd van de Spanjaarden en niet ten onder ging. Gewone kinderen, vrouwen en mannen die hun superkrachten inzetten en zo iets wonderbaarlijks teweegbrachten. De bevrijding van Leiden is het begin van het vertrek van de Spanjaarden uit Holland en uiteindelijk het einde van de oorlog. Kijk klassikaal naar de strip en ga aan de slag met de opdracht: Het briefje met de voorwerpen die bij de helden horen is verregend. Helpen jullie de kinderen om in de kelder van de Leidse Schouwburg de juiste voorwerpen van de helden te vinden? Kijk goed naar de afbeelding in de kelder, en zoek het juiste voorwerp bij de juiste held:

- Magdalena Moons: De geliefde van de Spaanse bezetter Valdez, die hem overhaalde de stad niet aan te vallen in ruil voor de belofte van een huwelijk;
- Jan van Hout: Het was zijn idee om postduiven in te zetten en wist zo het contact met de Geuzen te herstellen;
- De Geuzen: Zij staken de dijken door, de Spanjaarden vluchtten, en konden zo de stad binnenvaren met haring en wittebrood, om de stad te bevrijden;
- Cornelis Joppenszoon: Ging op 3 oktober op onderzoek uit bij het verlaten verdedigingswerk Lammenschans, waar hij hutspot vond en zo ontdekte dat de Spanjaarden vertrokken waren;
- Het Leidse Volk: Een volk dat honger en ziekte doorstond en dapper stand hield tot de bevrijding.

Bespreek na het vinden van de voorwerpen, de symboliek van ieder voorwerp. Stel hiervoor vragen als; Welk verhaal vertelt dit voorwerp? Hoe heeft dit voorwerp geholpen om de oorlog te beëindigen? Hoe zou dit voorwerp er tegenwoordig uitzien, en zou de functie of het gebruik ervan tegenwoordig anders zijn?

Opdracht 2: Helden memory

Maak tweetallen. Speel het spel bij een grote groep, met twee kleinere groepen. Ieder tweetal kiest één van de helden en bedenkt hier een bijbehorende beweging bij. Bijvoorbeeld een die te maken heeft met het voorwerp of de heldendaad. Ze oefenen deze beweging zodat ze deze identiek kunnen uitvoeren. Eén tweetal gaat het lokaal uit. De rest van de leerlingen verspreiden zich door het lokaal. De memoryspelers komen terug en vragen steeds twee leerlingen om hun beweging te laten zien. Zo zoeken ze de gelijke paren bij elkaar. Het spel is afgelopen wanneer alle helden-paren bij elkaar geraden zijn.

Opdracht 3: Ook jij bent een held!

Introduceer de opdracht: iedereen heeft een held in zich, ook jij! En wat hebben helden altijd? Een superkracht! Zo is de Marvel-held Captain America heel slim en sterk, heeft het Leidse volk een superkracht getoond door positief te blijven en door te zetten, en zullen de Jeugdtheaterhuis-kinderen uit de strip hun superkrachten moeten aanspreken om de Vloek van Valdez te verslaan.

Ga met de leerlingen in een kring staan. Vraag de leerlingen om te bedenken wat hun superkracht is en geef ze een minuut om hier over na te denken. Dit kan iets zijn waar je goed in bent of wat je heel erg leuk vindt. Bijvoorbeeld goed kunnen rekenen, heel lenig zijn of goed andere kinderen kunnen helpen. Iedereen beeld zijn of haar superkracht uit met een beweging. Begin als docent zelf met de beweging en vraag de leerling om dit na te doen. Hierna is de volgende in de kring aan de beurt. Geef aan dat niks wat de leerlingen bedenken fout is, alles mag! Maak daarna nogmaals een ronde met dezelfde bewegingen, waarbij de leerlingen steeds de beweging na doen.

Vraag voor de volgende ronde aan de leerlingen om een voorwerp te bedenken bij hun superkracht. Iets dat je kunt gebruiken bij jouw superkracht. Denk bijvoorbeeld aan een potlood om te tekenen, een vriendschapsarmband of een muziekinstrument. Herhaal de oefening door dit keer het voorwerp uit te beelden. De rest van de leerlingen doet de beweging na, en mag daarna hardop raden wat het voorwerp is.

**JEUGD
THEATER
HUIS**

[Bekijk hier de website van Jeugdtheaterhuis Leiden](https://www.3october.nl)