

## PAN – DE NEVERLAND GAME

Een avontuurlijke voorbereiding op de voorstelling *Pan*

### Beste leerkracht

Binnenkort bezoekt u met uw klas de voorstelling *Pan* van MaxTak Muziektheater.

In de voorstelling maken jullie kennis met Beer. Hij wordt door zijn ouders erg beschermd opgevoed en verlangt daardoor des te meer naar vrijheid en avontuur. Die wens brengt Beer steeds verder in de wereld van online games. Een wereld die op het eerste gezicht eindeloos veel vrijheid lijkt te bieden, maar misschien wel gevaarlijker is dan de wereld waartegen diens ouders Beer juist proberen te beschermen.

De combinatie van overbescherming en online pesten maakt dat Beer al snel valt voor de charmes van Pan, een personage uit de online game Neverland. Pan weet Beer mee te lokken naar een wereld waarin Beer eindelijk het gevoel heeft volledig zichzelf te kunnen zijn. Wat begint als een fantastisch avontuur, waarin alles mogelijk lijkt, krijgt al snel een andere wending. Langzaam ontstaan de eerste scheurtjes en begint Beer zich af te vragen wie er eigenlijk aan de knoppen zit. Ook het publiek wordt meegenomen in zijn ervaringen. Want waar eindigt vrijheid en waar begint macht? Wanneer wordt bescherming beklemmend? En hoe weet je nog wat echt is als de online wereld steeds aantrekkelijker wordt?

Voor de klassen die *Pan* bezoeken hebben wij een game ontwikkeld om in de klas met elkaar uit te voeren. De game bestaat uit meerdere levels en per level en team zijn er zogenaamde 'vrijheidsnootjes' te verdienen. De score wordt bijgehouden op de NEVERLAND GAME KAART

| MaxTak NEVERLAND GAMEKAART |                                                                          |            |           |           |
|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------|------------|-----------|-----------|
|                            | TEAM PAN                                                                 | TEAM JACKY | TEAM BOIS | TEAM BEER |
| Players >                  |                                                                          |            |           |           |
| Vrijheidsnootjes score >   |                                                                          |            |           |           |
| LEVEL 1                    |                                                                          |            |           |           |
| LEVEL 2                    |                                                                          |            |           |           |
| LEVEL 3                    |                                                                          |            |           |           |
| LEVEL 4                    |                                                                          |            |           |           |
| LEVEL 5                    |                                                                          |            |           |           |
| LEVEL 6                    | Een nootjes te verdienen > bezoek aan de voorstelling PAN in het theater |            |           |           |
| LEVEL 7                    |                                                                          |            |           |           |
| Totaal >                   |                                                                          |            |           |           |

WINNAAR



## DE NEVERLAND GAME

### SPELREGELS

In deze game speelt de klas verschillende **levels**. Elk level sluit aan bij de thema's uit *Pan* en daagt leerlingen uit om te **denken, bewegen, samenwerken, discussiëren en eigen keuzes te maken**.

De levels kunnen **los van elkaar** worden gespeeld. Kies minimaal **3 of 4 levels** uit die passen bij jullie groep en planning. Natuurlijk mogen jullie ze ook allemaal spelen!

### PUNTENTELLING

Aan het einde van **level 1** worden de teams gevormd.

De vier teams zijn de groepen uit het verhaal:

- **Pan**
- **Beer**
- **De Bois**
- **Jacky**

Vanaf **level 2** worden er na ieder level **VRIJHEIDSNOOTJES** uitgedeeld aan de teams. Door de teams zijn er maximaal 4 nootjes per level te verdienen. De criteria voor de verdeling van de nootjes staan bij ieder level beschreven.



### DE VOORBEREIDING

#### stap 1 >

Print de Neverland game kaart uit en hang deze goed zichtbaar op in de klas

#### stap 2 >

Voor level 1: Print de geheime missie kaarten uit zodat iedere leerling een eigen missie kaart krijgt én alle personages evenredig verdeeld zijn. Ieder personage wordt vertegenwoordigd door een vierde deel van de klas.

#### stap 3 >

Bezoek de website: [www.maxtak.nl/educatie](http://www.maxtak.nl/educatie) om daar de start filmpjes per level klaar te zetten. Ieder level begint met een filmpje van Pan aan de klas.

#### stap 4 >

Start het filmpje passend bij het level waar jullie nu zijn.

**Veel game plezier!**

**MaxTak**

Voor vragen mag er gemaild worden naar [educatie@maxtak.nl](mailto:educatie@maxtak.nl)

## LEVEL 1 – GEHEIME MISSIES

Ga jij de uitdaging aan?

**PAN  
LEVEL 1**

Start filmpje Pan level 1

<https://maxtak.nl/voorstelling/pan-8/?educatie=true>



### OPDRACHT

Start deze opdracht in de ochtend aan het begin van de schooldag.  
Dit level loopt door gedurende de hele schooldag.

Iedere leerling krijgt een eigen GEHEIME MISSIE KAART

Op iedere missiekaart staat het personage vermeld én de geheime missie.

Aan het einde van de dag horen de leerlingen van elkaar wie welke missie had én welk personage je bent en dus in welk team je zit.

Het kan helpen door het uitdelen van deze missie kaarten bij dit level extra gewichtig te maken.

*Vertel de leerlingen dat het de bedoeling is dat ze hun missie geheimhouden.*

### De missies:

#### PAN

- Bedenk vandaag een activiteit of spel waar minstens 3 klasgenoten aan meedoen.
- Zorg dat iemand jouw idee overneemt.
- Laat iemand twijfelen of jullie misschien dezelfde missie hebben.

#### BEER

- Begin vandaag minimaal 5 vragen met 'Waarom...?'
- Speel vandaag in de pauze met iemand met wie je normaal weinig speelt.
- Bespreek met een klasgenoot jullie lievelingsgames

#### JACKY

- Ontdek twee geheime missies van klasgenoten.
- Probeer ergens onderuit te komen zonder dat iemand het merkt.
- Onderhandel vandaag ergens over.

#### DE BOIS

- Zeg tegen vijf verschillende mensen dat je hun idee goed vindt.
- Doe mee met een idee/spel van iemand anders.
- Verander vandaag één keer van mening omdat iemand je heeft overtuigd.

| <b>MaxTak</b> <b>MISSIEKAARTEN</b><br><small>Print deze bijlage uit en knip iedere missiekaart los uit op zo'n manier dat personages en missies gelijk verdeeld zijn over de klas en je aan het einde van de dag 4 gelijke teams kan vormen: Team Pan / Team Jacky / Team Beer / Team Bois</small> |                                                                                                                |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PAN</b><br><b>Geheime missie:</b><br>Bedenk vandaag een activiteit of spel waar minstens 3 klasgenoten aan meedoen.                                                                                                                                                                             | <b>JACKY</b><br><b>Geheime missie:</b><br>Ontdek twee geheime missies van klasgenoten.                         |
| <b>PAN</b><br><b>Geheime missie:</b><br>Zorg dat iemand jouw idee overneemt.                                                                                                                                                                                                                       | <b>JACKY</b><br><b>Geheime missie:</b><br>Probeer ergens onderuit te komen zonder dat iemand het merkt.        |
| <b>PAN</b><br><b>Geheime missie:</b><br>Laat iemand twijfelen of jullie misschien dezelfde missie hebben.                                                                                                                                                                                          | <b>JACKY</b><br><b>Geheime missie:</b><br>Onderhandel vandaag ergens over.                                     |
| <b>BEER</b><br><b>Geheime missie:</b><br>Begin vandaag minimaal 5 vragen met 'Waarom...?'                                                                                                                                                                                                          | <b>BOIS</b><br><b>Geheime missie:</b><br>Zeg tegen vijf verschillende mensen dat je hun idee goed vindt.       |
| <b>BEER</b><br><b>Geheime missie:</b><br>Speel vandaag in de pauze met iemand met wie je normaal weinig speelt.                                                                                                                                                                                    | <b>BOIS</b><br><b>Geheime missie:</b><br>Doe mee met een idee/spel van iemand anders.                          |
| <b>BEER</b><br><b>Geheime missie:</b><br>Bespreek met een klasgenoot jullie lievelingsgames                                                                                                                                                                                                        | <b>BOIS</b><br><b>Geheime missie:</b><br>Verander vandaag één keer van mening omdat iemand je heeft overtuigd. |

## Nabespreking

- Welke missies waren makkelijk?
- Welke waren lastig?
- Is er iemand die een missie van een ander heeft ontdekt?
- Was het moeilijk om je missie geheim te houden?
- Waarom vertelde je jouw missie wel of niet?

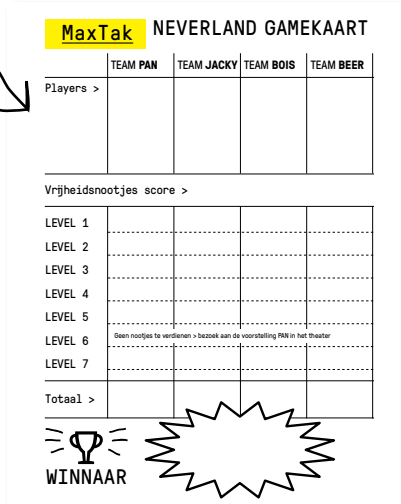
## Gesprek richting thema:

- Waarom volgen mensen anderen?
- Waarom hebben mensen soms geheimen?
- Wanneer doe je iets omdat jij het wilt?
- Wanneer doe je iets omdat iemand anders dat wil?

## Verdeling teams

Inventariseer wie welk personage op zijn/haar/diens GEHEIME-MISSIE-KAART heeft staan door bijvoorbeeld de vier personages allemaal een hoek in het lokaal toe te dichten en de leerlingen te vragen bij hun personage te gaan staan.

Laat de personages elkaar opzoeken; dit is je team tijdens dit spel (bij het spelen van de andere levels ter voorbereiding op de voorstelling). De **VRIJHEIDSNOOTJES** worden per team uitgedeeld. Schrijf daarom op de **NEVERLAND GAME KAART** onder **TEAMS**, bij **PLAYERS** de namen van de leerlingen.



MaxTak NEVERLAND GAMEKAART

|                          | TEAM PAN | TEAM JACKY | TEAM BOIS | TEAM BEER |
|--------------------------|----------|------------|-----------|-----------|
| Players >                |          |            |           |           |
| Vrijheidsnootjes score > |          |            |           |           |
| LEVEL 1                  |          |            |           |           |
| LEVEL 2                  |          |            |           |           |
| LEVEL 3                  |          |            |           |           |
| LEVEL 4                  |          |            |           |           |
| LEVEL 5                  |          |            |           |           |
| LEVEL 6                  |          |            |           |           |
| LEVEL 7                  |          |            |           |           |
| Totaal >                 |          |            |           |           |

Geen nootjes te verdienen > bezoek aan de voorstelling PAN in het theater

WINNAAR

## Vrijheidsnootjes

1 nootje voor de groep waarvan de meeste missies succesvol zijn uitgevoerd.

### Extra nootjes voor:

- creativiteit
- doorzettingsvermogen
- samenwerking

Vrijheidsnootjes kunnen genoteerd worden op de **NEVERLAND GAME KAART** onder **VERDIENDE VRIJHEIDSNOOTJES**

## LEVEL 2 – EEN GAME MET GELIJKE KANSSEN?

### PAN LEVEL 2

Start filmpje Pan level 2

<https://maxtak.nl/voorstelling/pan-8/?educatie=true>



### OPDRACHT

Kies **GAME 1** of **GAME 2** om te spelen met de klas.

#### GAME 1

Alle leerlingen krijgen een vel papier (liefst een oud vel uit de papierbak)

Maak er een prop van.

Iedereen krijgt drie kansen om de prop in de prullenbak te gooien.

De leerkracht speelt hierbij de rol van de **Game Master** en bepaalt de regels.

Willekeurig krijgen enkele leerlingen van de Game Master voor- of juist nadelen (hindernissen):

- Sommige leerlingen mogen dichterbij komen
- Sommige leerlingen krijgen een extra beurt
- Sommige leerlingen mogen staand gooien en sommige niet

Zonder verdere uitleg. Laat ontstaan wat er ontstaat.

#### GAME 2

De leerlingen lopen vrij door het lokaal.

De leerkracht speelt hierbij de rol van de **Game Master** en bepaalt de regels:

- Als de Game Master **GO** zegt, beweegt iedereen door het lokaal.
- Bij **FREEZE** staat iedereen stil.
- Wie beweegt, is af en gaat aan de kant.
- De Game Master kan tussendoor nieuwe regels (hindernissen) toevoegen of aanpassen bijvoorbeeld:

“Vanaf nu mag je alleen achteruit lopen.”

“Deze kant van het lokaal is verboden terrein.”

“Als je met zh tweeën bent, ben je veilig.”

*Sommige leerlingen krijgen stiekem een voordeel of nadeel; fluister vooraf bij een paar leerlingen in dat zij bij FREEZE juist mogen blijven bewegen, of dat zij één keer terug in het spel mogen komen.*

Speel dit een aantal minuten met elkaar zonder verdere uitleg



## Nabespreking

- Was dit eerlijk?
- Wie had voordeel?
- Hoe voelde dat?
- Is winnen leuk als de regels niet eerlijk zijn?
- Wie bepaalt wat eerlijk is?

## Verdieping

Als jij morgen alle regels van school mocht bepalen:

- Welke regel houd je?
- Welke regel schaf je af?
- Welke nieuwe regel voeg je toe?

## Vrijheidsnootjes

1 nootje voor de groep die tijdens het gesprek de meeste argumenten geeft.

**Extra nootjes voor:**

- naar elkaar luisteren
- iemand van mening laten veranderen met argumenten

## LEVEL 3 – EEN NIEUWE REGEL

### PAN LEVEL 3

Start filmpje Pan level 3

<https://maxtak.nl/voorstelling/pan-8/?educatie=true>



### OPDRACHT

De leerkracht introduceert één nieuwe regel.

Bijvoorbeeld:

- Je praat alleen als je staat.
- Iedereen herhaalt het laatste woord van de vorige spreker.
- Niemand gebruikt het woord 'ik'.
- Je loopt altijd achteruit de klas uit.

Je mag uiteraard ook zélf een nieuwe regel verzinnen en deze introduceren.

De regel geldt gedurende een afgesproken periode. Bijvoorbeeld de komende 10 minuten of tot aan de kleine pauze. etc.

### Nabespreking

- Was deze regel handig?
- Waarom wel of niet?
- Wanneer wordt een regel irritant?
- Wanneer is een regel juist prettig?

### DEEL 2

Ieder team bedenkt met elkaar één nieuwe regel voor in de klas. Deze regel geldt voor iedereen

1. Per team wordt er een nieuwe regel bedacht
2. Het klassikaal presenteren van de regels aan de andere teams
3. Klassikaal beargumenteren waarom een regel gekozen moet worden en/of juist niet
4. Stemmen. Iedere leerling mag een stem uitbrengen op de regel van een ander team
5. Deze nieuwe regel gaat in bij het spelen van LEVEL 4

### Vrijheidsnootjes

1 nootje voor de groep van de leerling met de gekozen regel.

**Extra nootjes voor:**

- beste uitleg
- origineel idee



## LEVEL 4 – DE REGEL VAN DE KLAS

### PAN LEVEL 4

Start filmpje Pan level 4

<https://maxtak.nl/voorstelling/pan-8/?educatie=true>



### OPDRACHT

De gekozen regel uit LEVEL 3 wordt vandaag toegepast.  
Aan het einde van de dag volgt een stellingen-spel.

### Stellingenspel

Leerlingen kiezen een plek in het lokaal:

Spreek van tevoren af waar je gaat staan als je het Eens – Twijfel – Oneens bent.

Leerlingen spelen het voor zichzelf: ze hoeven niet met hun teamgenoten te overleggen.

#### Stellingen:

- Vrijheid betekent doen wat je wilt.
- Zonder regels ontstaat ruzie.
- Regels kunnen vrijheid juist groter maken.
- Iedereen moet altijd evenveel te zeggen hebben.
- Een leider is handig
- Het is belangrijker om aardig te zijn dan om te winnen.
- Mensen volgen vaak de groep.
- Je mag een regel overtreden als die oneerlijk is.
- Macht verandert mensen.
- Soms is nee zeggen moeilijk.

Bespreek de stellingen na met elkaar. Laat de leerlingen naar elkaar luisteren.

### Vrijheidsnootjes

1 nootje voor het team van de leerling die de meeste argumenten geeft.

#### Extra nootjes voor:

- eigen keuzes durven maken
- van standpunt durven veranderen

## LEVEL 5 – BEZOEK AAN DE VOORSTELLING

### PAN LEVEL 5

Start filmpje Pan level 5

<https://maxtak.nl/voorstelling/pan-8/?educatie=true>



### OPDRACHT

Laat alle teams bij elkaar zitten/staan in het klaslokaal:

- Pan
- Beer
- Jacky
- De Bois

Elk team krijgt -op de gang- een theaterregel van de Game Master, de leerkracht. Het team dat aan de beurt is gaat met de Game Master mee naar de gang. Daar vertelt de Game Master wat de regel is die het desbetreffende team moet gaan uitbeelden. De spelers mogen op de gang kort een paar afspraken maken en de rollen verdelen. Zodra de rolverdeling duidelijk is en de afspraken zijn gemaakt, komen zij met de Game Master terug de klas in. Het uitbeelden start en het publiek kijkt aandachtig.

Ieder team eindigt in een *freeze*. Na de freeze geven de overige groepen applaus om tot slot over te gaan naar het raden van de uitgebeelde theaterregels.

### De regels in het theater

- Tijdens de voorstelling kijk je met aandacht naar wat er op de speelvloer gebeurt, dus zonder te praten.
- Je blijft zitten op je stoel. Ook als je naar de wc moet: zorg dat je dat van tevoren hebt gedaan.
- Telefoongebruik is niet toegestaan in de theaterzaal. Ook niet door leerkrachten en begeleiders.
- Tijdens de voorstelling mag er niet gegeten worden in de theaterzaal.

### Spelregels

De leerlingen beelden de regel zonder woorden uit.

De andere groepen raden pas ná de freeze en het applaus.

### Vrijheidsnootjes

Iedere groep van wie de regel geraden is verdient een vrijheidsnoot.

## LEVEL 6 - DE VOORSTELLING

---

### PAN LEVEL 6

Dit level speel je in het theater.  
Veel plezier!

X Pan



## LEVEL 7 – NA DE VOORSTELLING

### PAN LEVEL 7

Startfilmpje Pan - level 7

<https://maxtak.nl/voorstelling/pan-8/?educatie=true>



### OPDRACHT

Bespreek met elkaar de voorstelling aan de hand van de volgende vragen:

- Welk verhaal hebben jullie gezien?
- Wat viel op?
- Wat verraste je?
- Wat zette je aan het denken?
- Waarom ging Beer Neverland in?
- Waarom heeft Pan Neverland gemaakt, denken jullie?
- Waarom wilde Beer graag naar Neverland toe?
- Neverland is volgens Pan het land van ultieme vrijheid. Was dat volgens jullie ook zo? Waarom wel/niet?
- Wie was er echt vrij?
- Met wie gebeurde er tijdens de voorstelling het meest? Wie veranderde het meest, en waardoor?
- Is Neverland een plek waar jij zelf ook graag naartoe zou willen? Waarom wel/niet?
- Wat is vrijheid voor jou?
- Heb je nog vragen over de voorstelling waar de klas misschien het antwoord op weet?

### Een beeld bij jullie eigen Neverland

De teams zoeken elkaar voor de laatste keer op. Ieder team bespreekt met elkaar wat vrijheid voor hen betekent en maakt daar een beeld bij. Hoe beelden zij vrijheid uit? Ieder team presenteert om de beurt hun eigen 'vrijheidsbeeld'.

De andere teams applaudisseren en mogen kort vragen stellen over de *Neverlands* die zij gepresenteerd zien worden.

Ieder team ontvangt hiervoor een **VRIJHEIDSNOOTJE**

### Vrijheidsnootjes

Extra vrijheidsnootjes worden uitgereikt voor:

- samenwerking
- naar elkaar luisteren
- een eigen mening durven hebben en uiten

## GAME PLAYED

### GAME PLAYED

Eindfilmpje Pan - GAME PLAYED

<https://maxtak.nl/voorstelling/pan-8/?educatie=true>



Stuur een foto van jullie ingevulde Neverland Game Kaart op naar [educatie@maxtak.nl](mailto:educatie@maxtak.nl).

Vermeld daarbij jullie school, groep en adres.

Wij plaatsen de foto in de online wereld én sturen jullie een klein cadeautje toe!

Wel doen he?!

Gaan jullie de uitdaging aan?

X

Pan

