

SCHOOLVOORSTELLINGEN

LUISTER

ASTRID BUSSINK

1

OPDRACHT 1 (VOOR DE FILM)

In **LUISTER** krijg je een kijkje in de wereld van de Kindertelefoon. De Kindertelefoon is er voor alle kinderen en jongeren van 8 tot 18 jaar, die hun hart willen luchten en in vertrouwen willen praten.

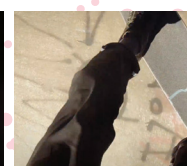
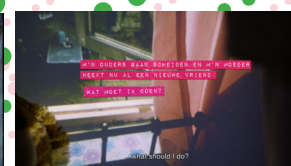
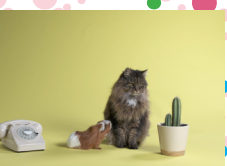
- Naar wie ga jij toe als je je hart wilt luchten?
- Vind je het lastig om hulp te vragen? Waarom wel of waarom niet?
- Wat is voor jou het nut ervan?
- Wie komt er wel eens naar jou toe als hij/zij ergens mee zit?
- Op welke manier probeer jij diegene te helpen?
- Wissel je antwoorden uit met een klasgenoot.

2

OPDRACHT 2 (VOOR DE FILM)

LUISTER gaat over de kindertelefoon. Bij de Kindertelefoon werken ruim 500 professioneel getrainde vrijwilligers, die naar kinderen luisteren en hun zelfoplossend vermogen proberen te vergroten.

- Wat vind jij van de Kindertelefoon? Waarom vind je dat?
- Over welke onderwerpen denk jij dat kinderen zoal bellen naar de Kindertelefoon?
- Waarom denk je dat de vrijwilligers van de Kindertelefoon graag bij de Kindertelefoon willen werken?
- Soms bellen kinderen voor de grap naar de Kindertelefoon. Wat vind jij daarvan en waarom vind je dat?
- Deel jouw antwoorden met een klasgenoot.



WAAR GAAT 'LUISTER' OVER?

Het leven kan soms overweldigend zijn als je opgroeit. Zeker als je niet altijd iemand hebt bij wie je je verhaal kwijt kunt. Gelukkig biedt de Kindertelefoon een luisterend oor. De Kindertelefoon is er voor alle kinderen en jongeren van 8 tot 18 jaar, die hun hart willen luchten en in vertrouwen willen praten met een persoon die zonder oordeel naar hen luistert. In **LUISTER** hoor je een aantal voorbeelden van gesprekken die kinderen en jongeren dagelijks voeren met de Kindertelefoon. Zoals het meisje wiens ouders gaan scheiden en de jongen die ermee worstelt dat hij verliefd is op een jongen uit zijn klas. Maar kinderen bellen ook gewoon voor een gesprekje over hun huisdier, om hun auditie voor The Voice Kids te oefenen of om kattenkwaad uit te halen. De soms grappige, maar ook verdrietige geluidsfragmenten worden ondersteund door afwisselende beelden, die duidelijk maken naar welk gesprek je aan het luisteren bent.

3

LEERLINGEN

4

5

OPDRACHT 3 (VOOR/NA DE FILM)

De maakster van **LUISTER**, Astrid Bussink, vindt een documentaire geslaagd als je erom kunt huilen en lachen tegelijk. Er mag dus humor in een film zitten en het mag ook over gevoelige onderwerpen gaan.

- In hoeverre heb jij dit teruggezien in **LUISTER**? Noem twee momenten in de film waar je humor in zag of hoorde en twee momenten van kwetsbaarheid/gevoeligheid.
- Wanneer vind jij een documentaire geslaagd en waarom?
- Wat vond je van **LUISTER** en waarom?
- Deel je antwoord met een klasgenoot.

OPDRACHT 4 (NA DE FILM)

De maakster van **LUISTER**, Astrid Bussink, wil met haar film laten zien dat alle kinderen en alle vragen welkom zijn bij de Kindertelefoon. Ook wil ze kinderen het vertrouwen geven dat ze zelf vaak het antwoord op hun eigen vragen hebben.

- Wat vind je van Astrids idee om een film over de Kindertelefoon te maken? Waarom vind je dat?
- Zou jij de Kindertelefoon bellen als je ergens mee zit, denk je? Waarom wel of waarom niet?
- Wat doe jij als je een vraag hebt waar je het antwoord niet op weet?
- Waarom is het belangrijk dat de medewerkers van de Kindertelefoon kinderen zelf na laten denken over het antwoord op hun vragen, denk je?
- Wissel je antwoord uit met een klasgenoot.

OPDRACHT 5 (NA DE FILM)

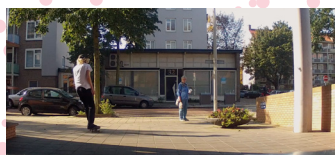
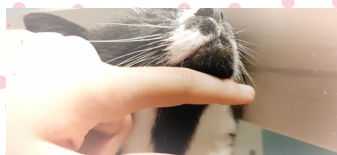
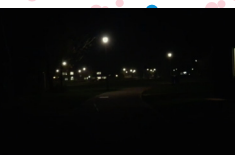
Let op! Deze vraag kun je alleen beantwoorden nadat je het stukje 'Puzzelen met beeld en geluid' in de docentenhandleiding gelezen hebt.

LUISTER is een creatieve puzzel van audio-opnames, beelden en teksten, waarin kinderen een belangrijke rol hebben gespeeld.

- Wat vind jij ervan dat de maakster van **LUISTER** kinderen heeft gevraagd om hulp bij het verzamelen van geluidsopnames en beelden? Waarom vind je dat?

Maakster Astrid heeft een plan bedacht, waarmee ze kon laten zien en horen hoe de Kindertelefoon werkt en tóch de privacy van kinderen kon garanderen. Dit lukte, doordat de kinderen acteurs waren en de medewerkers niet.

- Wat betekent het voor jou dat de gesprekken die je hoort in de documentaire, om privacy redenen, niet helemaal echt zijn? Waarom vind je dat?
- In de film zie je een cavia en een kat voorbij komen. Waarom denk jij dat de maakster dat heeft gedaan? En wie zouden die cavia en kat in het echte leven kunnen zijn, volgens jou
- Deel je antwoorden met een klasgenoot.



6

LEERLINGEN

OPDRACHT 6 (NA DE FILM)

Kies uit één of meer van de volgende opdrachten.

Creatieve opdracht: (F)Luister

Maak een groepje van minimaal tien personen en vorm een kring. Eén persoon bedenkt een woord of een korte zin en fluistert die door aan de persoon links van hem/haar. Dit gaat zo door, totdat het woord/zinnetje weer bij de bedenker is. Wat komt eruit? Heeft iedereen goed ge(f)luisterd?

Creatieve opdracht 2: Beeld & Geluid

Benodigheden: papier/pennen (of computers), camera's/telefoons, printer

Verdeel de groep in duo's. Elk duo schrijft samen een kort verhaal of beschrijft een situatie, over een zelf gekozen onderwerp. Als het verhaal af is, bedenken ze een beeld dat bij dit verhaal past. Daar maken ze een foto van. Als alle verhalen en foto's af zijn, worden ze apart van elkaar ingezameld. Aan de groep de opdracht om bij elk verhaal het juiste beeld te vinden.

NB Het zoeken van de 'beeld/geluid-matches' kan klassikaal of in kleine groepjes uitgevoerd worden.

Creatieve opdracht 3: Beeldverhalen

Benodigheden: camera's/telefoons, printer, tijdschriften, potloden/stiften

Iedereen in de groep maakt of zoekt drie beelden voor zichzelf, die samen iets vertellen. Bedenk een kort verhaal bij de beelden. Daarna wisselt iedereen met minstens drie personen zijn beeldverhaal uit: Eerst laat je de ander kijken en raden, daarna vertel je welke boodschap jij wilde vertellen met je beelden.

Creatieve opdracht 4: Rollenspel

Verdeel de groep in duo's. Speler 1 speelt een kind dat naar de kindertelefoon belt met een (verzonnen of echt) probleem. Speler 2 speelt de kindertelefoonmedewerker en probeert het kind te helpen.