



Educatief traject Anansi Masters

www.anansimasters.net

Geschied voor: Groep 3 t/m 7 basisonderwijs

Werkvolgorde:

1. Geef een korte introductie over Anansi verhalen.
 - a. Vertel dat Anansi verhalen oorspronkelijk afkomstig zijn uit Ghana en hoe de verhalen zijn gaan reizen naar o.a. Suriname en de Antillen.
 - b. Vertel ook iets over de karaktereigenschappen van Anansi.
2. Bekijk met de leerlingen het animatiefilmpje “Het Rinkelen van de Kassa”.
3. Vervolg opties:
 - a. Vertel het verhaal nog een keer in de klas. Print daarvoor de tekst uit op papier.
 - b. Laat aan de hand van afbeeldingen uit het filmpje de leerlingen het verhaal navertellen.
 - c. Laat de kinderen het verhaal navertellen aan de hand van een aantal vraagstellingen.

Voordat u aan de slag gaat met de opdrachten adviseren wij u de kinderen meer te vertellen over wie Anansi is en waar hij vandaan komt.

Anansi verhalen achtergrondinformatie

Volksverhalen

Elk land en elke cultuur heeft zijn eigen volksverhalen, mythen, sagen of sprookjes. Anansi verhalen zijn hier een goed voorbeeld van. Anansi verhalen zijn ontstaan in het westen van Afrika. Ghana ligt aan de westkust van Afrika. Daar worden nu nog steeds Anansi verhalen verteld.

Anansi

De hoofdpersoon van Anansi verhalen is een spin met menselijke karaktereigenschappen. Anansi kan via een gesponnen draad van de aarde naar de hemel reizen en weer terug. Zo staat hij in contact met God. Zo krijgen zijn verhalen extra wijsheid en een goddelijke lading.

Anansi is heel slim en vindt zichzelf belangrijker dan anderen. En bijna alles wat hij doet, doet hij voor zichzelf. Anansi weeft een web van sluwe plannetjes om iets voor elkaar te krijgen. Soms komt hij in lastige situaties terecht maar weet zich er vaak uit te redden.

Anansi is het goede en het kwade in één. Hij is een hele stoute spin. Hij liegt en bedriegt, hij steelt en hij is lui maar omdat hij daar ook voor uitkomt is hij tegelijkertijd eerlijk, slim en moedig. De held en de antiheld. Hij laat je denken over normen en waarden.

Ghana

In Ghana wordt Anansi ook wel Kweku Ananse genoemd. In de verhalen komen dieren, landschappen en mensen voor. Ook de rangen en standen van de Ghanese bevolking komt naar voren in de verhalen. De verhalen leren ons wijze lessen over het leven, over hoe je als goed mens moet gedragen en aan welke regels men zich dient te houden.

Niet in alle Ghanese Anansi verhalen komt de spinfiguur voor. Het kan bijv. een verhaal zijn over een hond, tijger en een schaap. Toch worden deze verhalen wel Anansi verhalen genoemd omdat

ze een wijze les in zich bevatten. Dit wordt ook wel de moraal van het verhaal genoemd. Een wijze les kan bijv. zijn : “Als iets je niet duidelijk is, ga dan terug en luister nog een keer” (zie de film met gelijknamige titel [link!]).

Slavenhandel

In de 17e en de 18e eeuw werden door o.a. Nederlanders, Engelsen en Portugezen veel slaven vervoerd per boot naar de Antillen en Suriname om daar op de plantages te werken. De slaven mochten vaak niet zingen en dansen op de plantages maar verhalen vertellen konden ze wel. Langzamerhand zijn ook voorwerpen en planten van de Caribische omgeving onderdeel gaan uitmaken van de Anansi verhalen. Ook nieuwe dieren stapten de verhalen binnen. Ook de functie van de verhalen veranderde: Anansi verhalen kregen meer een protestfunctie tegen de plantage-eigenaren en slavenhandelaren.

In de loop van de tijd kreeg Anansi ook verschillende namen. In Suriname heet hij b.v. Ba Anansi, en op de Antillen heet hij Kompa Nanzi.

Tegenwoordig worden de Anansi verhalen meer en meer verteld puur om het amusement. Het vertellen van Anansi verhalen is een leuk tijdverdrijf. De verhalen zijn vaak grappig, iedereen kan lachen om de gekke streken van Anansi. Soms komt hij er goed van af, maar niet altijd.

Migratie naar Nederland

Als gevolg van migratie heeft Anansi ook in Nederland zijn web gemaakt. En daar vangt hij ook weer nieuwe dingen in. Want Anansi krijgt niet alleen nieuwe vrienden en vijanden in alle landen waar hij komt maar hij gaat ook met zijn tijd mee. Zijn kleding verandert en ook zijn wensen passen zich aan. Nu probeert hij op een slimme manier aan een mobiele telefoon te komen en speelt hij de hoofdrol in hippe webfilmpjes op Youtube.

Het enige wat nooit verandert is zijn stijl. Wat Anansi wil, dat zal hij krijgen. Ook al gaat het niet altijd even gemakkelijk en doet het soms pijn. Uiteindelijk krijgt Anansi altijd zijn zin.

Vertelkunst

Anansi verhalen zijn vertelverhalen en werden vroeger niet opgeschreven. Vroeger werden de verhalen door opa's en oma's verteld aan hun kleinkinderen voor het slapengaan of bij het kampvuur. Tegenwoordig worden de verhalen steeds minder verteld. Zou dat komen doorde toenemende aandacht voor computergames, internet en amusement?

Bij Anansi verhalen is het heel belangrijk hoe je ze vertelt. Als je een verhaal voorleest, heb je veilig een boek voor je liggen waaruit je leest. Als je een verhaal uit je hoofd moet vertellen moet je goed de rode draad van het verhaal in de gaten houden en is het belangrijk dat je gebruik maakt van gebaren en verschillende geluiden om het verhaal levendig te maken.

De verteller moet het publiek aan zich kunnen binden. De luisteraars worden betrokken bij het verhaal door ze niet alleen aan te kijken maar ook direct aan te spreken.

Het Anansi Masters project is een digitaal platform, geïnitieerd door Vista Far Reaching Visuals, waar informatie maar vooral verhalen worden samengebracht rondom het fabeldier Anansi. Hierdoor laat Anansi Masters zien hoe men over de hele wereld de verhalen vertelt en zien we de overeenkomsten, maar ook de verschillen. Anansi Masters organiseert verschillende activiteiten in binnen en buitenland om de verhalen te verzamelen. Wij werken samen met schrijvers, theatermakers, filmers, kunstenaars, onderzoekers, scholen en natuurlijk met veel vertellers. Nieuwsgierig? Bekijk alle resultaten op de website www.anansimasters.net!

Voor meer info kunt u contact opnemen met:

Vista Far Reaching Visuals

Oudezijds Achterburgwal 185
1012 DK Amsterdam
Tel. 020- 525 2626
info@vistavisuals.nl