

Werkvormen drama

Tableau Vivant

Letterlijk betekent het: levend schilderij. Het beeld wordt gevormd door een groep mensen die op een bepaalde manier ten opzichte van elkaar liggen, zitten of staan. Het gaat om de compositie. De houdingen die de mensen aannemen, moeten karakteristiek zijn voor de situatie die ze uitbeelden. De bewegingloze uitbeelding heeft tot doel het meest kenmerkende van een bepaald thema, een idee, een scène te isoleren en zichtbaar te maken. Bij tableaux ligt het accent op de vaste spanning in houding zonder beweging en stem. De spieren moeten gespannen worden, anders is de houding leeg en mist uitdrukingskracht.

Deze werkvorm leert kinderen nadenken over de essentie van zaken, hun lichaamsexpressie en mimiek maximaal te gebruiken. Voordeel is dat de tableaux goed geoefend, herhaald, besproken en gecorrigeerd kunnen worden. Een heldere en veilige oefening om mee te beginnen. Daarnaast zijn tableaux vaak prachtig om te zien en een bruikbare vorm bij presentaties en voorstellingen.

Pantomime

Bij deze werkvorm wordt met het hele lichaam uitgebeeld, vooral zonder daarbij de stem te gebruiken of anderszins ondersteunende geluiden te maken. De handeling die wordt uitgebeeld moet nauwkeurig naar de werkelijkheid worden nagebootst en vergroot.

Deelgebieden van de pantomime zijn:

Denkbeeldige voorwerpen: Bv de transformatiekring, waarbij in een kring een voorwerp wordt doorgegeven. De aanpakker houdt eerst duidelijk dezelfde vorm en transformeert naar een ander voorwerp, geeft weer door, etc.

Denkbeeldige ruimtes: Bv. een denkbeeldig muurtje of kamer

Denkbeeldige krachten: Bv. touwtrekken en ballonnen

Denkbeeldige personages: Bv. geïnspireerd op dieren een type maken

Vertelpantomime

Wanneer een verhaal wordt voorgelezen, is praktisch de enige eis die aan het verhaal wordt gesteld dat het aantrekkelijk moet zijn voor kinderen. Bij een vertelpantomime moet het verhaal echter ook uit te beelden zijn. Dat wil zeggen dat het verhaal handelingen moet bevatten voor de spelers. Daarnaast moet de voorlezer de spelers de ruimte geven om de handelingen en de eventuele dialogen uit te beelden.

Het verhaal wordt verteld door een verteller en tegelijkertijd door kinderen uitgebeeld. De vertelpantomime kan door een groepje kinderen worden gespeeld of door de gehele groep. Het is een werkvorm die de kinderen veiligheid biedt, want ze spelen

binnen de bescherming van de groep. Ze hoeven ook nooit het gevoel te hebben dat het verkeerd is wat ze doen, want het spel wordt door de verteller aangegeven. Toch kunnen de kinderen binnen deze beperking hun fantasie laten gaan en vorm geven.

Voorwaarden voor een vertelpantomime zijn:

- Het verhaal moet in de tegenwoordige tijd worden verteld
- Het moet steeds over één en dezelfde rol of groep gaan, anders weten de kinderen niet welke rol ze moeten kiezen
- Het verhaal moet vol acties zitten, waardoor de kinderen voortdurend pantomimisch handelen of bewegen
- De kinderen moeten geen tekst hoeven zeggen, want dat zou de concentratie verstoren en verdere begeleiding onmogelijk maken
- De verteller moet spontaan en enthousiast vertellen en ingaan op wat de kinderen aan het doen zijn, waardoor het verhaal voortdurend kan veranderen.
- De structuur van het verhaal moet eenvoudig en kort zijn
- Het verhaal moet aansluiten bij de beleving van de kinderen

Verhalen vertellen

Er zijn veel verschillende soorten verhalen, verhalen hebben verschillende "leidmotieven", ze hebben een opbouw en maken gebruik van de 5 W's, Wie, Wat, Waar, Wanneer en Waarom.

Bij verhalen vertellen kan gebruik gemaakt worden van bestaande verhalen, verhalen n.a.v. iets of ze kunnen volledig aan de fantasie van de verteller(s) zijn ontsproten.

Het vertelde verhaal moet aansluiten bij het gehoor.

Bij verhalen vertellen zijn er oefeningen

- om de techniek, het instrument te trainen (stem, emotie, lichaam en beweging)
- om de manier van vertellen te oefenen (vanuit een rol, met voorwerpen, spelen in het verhaal, publiekscontact)
- om de inhoud vorm te leren geven (opbouw, gebruik 5 W's, fantasie trainen)
- om samen een verhaal te vertellen (samenwerken, accepteren)

Poppenspel

Verschillende poppen:

- handpoppen
- marionetten
- stokpoppen
- stangpoppen
- sokpoppen

- vingerpoppen
- gegrimeerde handen
- flexibele knuffels
- zelfgemaakte of gekochte poppen
- realistisch, karikaturaal of veel aan de verbeelding over latend

Voor en achter de kast:

Voor de kast kan een poppenspeler ook een rol spelen en is de interactie met het publiek makkelijker. Je ziet elkaar. Achter de kast is de concentratie op het spel groter en kan er gebruik gemaakt worden van decors. Wat je kiest is daarnaast een kwestie van persoonlijke voorkeur. De poppenkast kan een "echte" zijn of iets wat je zelf maakt van het schoolbord of een tafel op zijn kant. Als je niet achter de kast speelt kan je jezelf en je pop ook in een decor zetten. Een scene wordt heel anders als je hem voor het bord, in een mooie pauw-stoel of voor de vensterbank met een woud van planten speelt.

Als je alleen twee of meerdere poppen bespeelt zorg dan voor een verhaal waarin dat praktisch mogelijk is. En voor duidelijk verschillende karakters in beweging en stem.

Schimmenspel

Schimmenspel is een vormgevingsmiddel om verhalen, scènes of situaties te presenteren aan een publiek. Spelen met een schimmendoek heeft voor kinderen iets magisch, ze zien allerlei figuren, kleuren en vormen en willen meestal meteen iets engs achter het doek doen. Voor sommige kinderen werkt het doek als een plaats waarachter ze zich spelenderwijs kunnen verstoppen.

Schimmenspel is als volgt te verdelen in:

- *Levend schimmenspel*: waarbij de schaduwen van de kinderen te zien zijn op een groot doek.
- *Schimmenpoppenspel*: waarbij met platte figuren achter een klein doek wordt gespeeld.

Beide vormen zijn zeer geschikt voor presentaties. Zorg er wel voor dat de poppen bij het poppenschimmenspel niet te klein zijn.

Vor het oefenen is het soms mogelijk om meerdere kleine doeken in een aula of speelzaal op te hangen, zodat er met een aantal groepjes tegelijk geoefend kan worden. Er zijn dan ook meer lampen nodig. als de kleine doeken bij de presentatie naast elkaar gehangen worden, vormen zij een groot schimmendoek.

Zorg dat er niet te veel kinderen tegelijk achter het doek spelen, de schaduwen overlappen elkaar en er is dan vrijwel niets meer te onderscheiden.

Als er met één doek gewerkt wordt en de groepjes om beurten een scène moeten oefenen en herhalen, geef de kinderen aan de kant dan bv. een stripboek, zodat ze, als ze uitgekeken zijn, elkaar niet afleiden.

Sta als leerkracht bij de presentaties aan de zijkant van het doek, zodat u zowel de kinderen voor als achter het doek kunt zien en begeleiden.

De spelelementen WIE-WAT-WAAR

Dramatiseren is het omzetten en bewerken van een dramatisch oftewel een speelbaar gegeven. Dit materiaal kan een bestaand verhaal zijn, een stukje dialoog, enkele gegeven handelingen, enz.

Voor het bepalen van een dramatische situatie zijn de volgende vragen van belang:

- WIE komen er in het verhaal voor ? (de personages)
- WAAR speelt het verhaal zich af?
- WAT is er aan de hand? (het conflict)

Het conflict brengt de spanning in het verhaal en maakt de toeschouwers benieuwd naar verloop en afloop van het spel.

De spelelementen:

Elk dramatisch spel bestaat uit een aantal spelelementen. Deze zijn:

- WIE: de personages in het verhaal, de rollen die zij spelen. Deze personages worden uitgedrukt door housing, handelingen, bewegingen, stem, kleding en attributen.
- WAT: de inhoud van het spel, het verhaal. Dit verhaal bestaat uit een begin, een hoogtepunt (verwikkeling) en een einde.
- WAAR: de plek waar het verhaal zich afspeelt. Dit is vaak een duidelijk omschreven ruimte, zoals een huiskamer, een lift, een restaurant. Decorstukken als tafels en stoelen kunnen helpen om de ruimte aan te duiden. Maar ook met pantomimisch spel kan een plek worden gesuggereerd; de spelers maken bijvoorbeeld met handelingen en bewegingen duidelijk dat ze in een auto stappen.
- WAAROM: de oorzaak van de verwikkeling of het conflict in het spel. Voor de spelers moet vooraf helder zijn waarom alles gebeurt, de toeschouwers komen er tijdens het spel achter.
- WANNEER: het tijdstip waarop het spel zich afspeelt, bijvoorbeeld midden in de nacht. Een tijdstip kan gekozen worden in het verleden, heden of toekomst, of op een bepaald moment in de dag, de week of het jaar.

Voor beginnende spelers zijn de aspecten WAAROM en WANNEER nog te moeilijk.

