

Beeldend en boeiend spreken vertellen spelen – Beeldend vertellen voor de vuist weg

Door het nastreven en bereiken van de concrete lesdoelen (kleine letters) kan deze oefening bijdragen aan het bereiken van de basiscompetenties (hoofdletters).

Basiscompetenties (in hoofdletters) vertaald naar concrete lesdoelen:

BREIDEN DE EIGEN WAARNEMINGS-, BELEVINGS- EN VERBEELDINGSWERELD UIT MET HET OOG OP DE ONTWIKKELING VAN EEN EIGEN ARTISTIEKE PERSOONLIJKHEID

- De spelers kunnen beelden oproepen en sturen.

DRIJKEN ZICH AUTHENTIEK UIT IN DE UITDRUKKINGSVORM

- De spelers zoeken naar een natuurlijke manier van vertellen met een natuurlijk stemgebruik.

ONDERZOEKEN DE EXPRESSIEMOGELIJKHEDEN VAN DE GEKOZEN UITDRUKKINGSVORM

- De spelers onderzoeken het effect van tempo, woordgebruik, zoemen in en stellen bij tijdens het vertellen.

GEBUIKEN INTUÏTIE, VERBEELDING, ERVARINGEN, EMOTIES EN GEDACHTEN IN ARTISTIEKE UTINGEN

- De spelers verzinnen een personage en een verhaal bij een prent.

ZETTEN THEATRALE BOUWSTENEN IN

- De spelers suggereren personages tijdens het vertellen.

ZETTEN SPELTECHNIEKEN IN, ZOWEL IN EIGEN ALS IN AANGELEERD MATERIAAL

- De spelers werken met inzoemen en bijstellen.

KUNNEN STEM, KLANK, TAAL EN LICHAAM DOELBEWUST HANTEREN

- De spelers hebben oog voor concreet taalgebruik.

- De spelers werken met pauzes.

OBSERVEREN DE THEATRALE EN DRAMATISCHE UTINGEN VAN ANDEREN EN LEREN ERUIT

- De spelers luisteren naar de vertelopdrachten van de anderen en geven commentaar aan de hand van de besproken criteria

Verloop

De docent legt uit.

Bij deze oefening gaan we werken op het sturen van beelden.

Het beeld dat de verteller stuurt, hoeft niet juist te zijn, als het maar klopt.

Oogcontact en lichaamstaal schuiven we bij deze oefening op de achtergrond.

Dat wil niet zeggen dat we geen contact zoeken met ons publiek.

Het gaat erom dat we het gevoel creëren dat we onder één hoed zitten.

Het verhaal en het sturen van de beelden staat nu voorop.

Daarom doen we deze oefening in het donker met lampions of zaklampen.

Als je wil dat beelden toekomen bij de luisteraar dien je:

- Voldoende tijd te geven aan de luisteraar om het beeld op te roepen.
- Je woordgebruik aan te passen zodat de luisteraar wat je vertelt, kan koppelen aan iets concreet. Alleen dan zijn ze mee.

Vb. Als je vertelt over een Aristo Royal en je weet niet dat dit een stacaravan is, haak je als luisteraar af.

Als je het verhaal te open laat, leid je op de duur de aandacht af naar het vormelijke (bijvoorbeeld het timbre van de stem) en verlies je het verhaal.

Gebruik geen bijwoorden maar adjectieven.

Vb. Spreek niet over een hele, hele lelijke heks, maar beschrijf haar.

- Te werken met inzoemen en bijstellen.

Een voorbeeldje: "Erik kwam binnen. Hij gooide zijn jas over een stoel, schopte zijn schoenen uit en deed zijn pantoffels aan. Normaal zou hij nu de krant nemen en zich in de zetel nestelen. Nu niet. Hij mist zijn vrouw. Ze zouden dit jaar vijftig jaar getrouwd zijn."

Je aanvankelijke invulling van het personage "Erik" wordt bijgestuurd met de nieuwe informatie dat hij gehuwd was en dat hij al vrij oud is..

De spelers worden nu uitgenodigd om een verhaal te vertellen aan de hand van een portretfoto.

De docent geeft volgende opdracht:

Kies een prent uit.

Plaats een personage in een ruimte die typisch is voor hem/ haar.

Geef je personage een naam.

Wat zegt je personage?

Waarmee is het bezig?

Met welke wagen rijdt je personage?

Enz.

Straks kom je naar voor en beschrijf je de persoon in kwestie qua uiterlijk.

Daar zullen bepaalde karaktertrekken bijkomen.

Zorg ervoor dat we zoveel mogelijk hetzelfde in ons hoofd krijgen.

Je zegt eerst minimum twee drie zinnen vooraleer je het personage introduceert.

Het moet een vertelling worden, geen beschrijving van een persoon.

Vraag je af of het een scene zou kunnen zijn in een verhaal. Dat is de bedoeling.

Na elke verteloefening volgt een evaluatie.

