

Beeldend en boeiend spreken vertellen spelen - De toehoorders beelden uit

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:

TONEN VERTROUWEN IN DE EIGEN MOGELIJKHEDEN

- De spelers vertrekken vanuit een innerlijke rust.
- De spelers zijn aanwezig in het hier en nu.

DRUKKEN ZICH AUTHENTIEK UIT IN DE UITDRUKKINGSVORM

- De spelers vormen zich innerlijke beelden tijdens het zeggen van een tekst.

GEBRUIKEN INTUÏTIE, VERBEELDING, ERVARINGEN, EMOTIES EN GEDACHTEN IN ARTISTIEKE UITINGEN

- De spelers vormen zich innerlijke beelden via bewegingen van de toeschouwers.
- De spelers vertellen op een beeldende manier: ze creëren beelden bij het publiek.

OBSERVEREN EN COMMUNICEREN OVER HET EIGEN LEER- EN CREATIEPROCES.

- De spelers vertellen tijdens de nabespreking hoe ze de oefening hebben ervaren.

Verloop:

De docent verdeelt de spelers in groepjes van twee of drie.

Een speler wordt verteller; de andere spelers zijn de luisteraars.

De verteller krijgt een verhaal waarin korte zinnen voorkomen, of verzint er zelf één.

Vb.

De hond was enorm groot, wel twee keer zo groot als de jongen.

Hij stond pal voor hem.

De tanden ontbloot.

De bovenlip gekruld.

Hij liet een gevaarlijk gegrom horen.

Het was verder muisstil.

De jongen wou wegrekken, maar het lukte niet.

Hij stond daar als versteend
Verlamd door de angst.
Hij kreeg geen klank uit zijn keel.
Kon niet roepen.
De hond kwam dichterbij.
Zijn bek schuimde.
Zijn spieren spanden zich.
Net op dat moment ging een raam open.
“Zoro, hier.”

De speler vertelt in korte zinnen of zinsdelen.

Tussen de delen komt telkens een vrij lange pauze.

Tijdens de pauzes beelden de andere spelers uit wat de verteller zegt.

Na elke uitbeelding nemen de spelers weer een neutrale houding aan. Dat is een sein voor de verteller om verder te gaan met het verhaal.

Wanneer de verteller het verhaal zelf uitvindt, neemt hij impulsen van de spelers op in zijn verhaal.

Wanneer bijvoorbeeld een speler de hond uitbeeldt en gespannen schouders naar voren steekt, kan de verteller dat opnemen in het verhaal: de spieren van de hond spanden zich alsof hij zich klaar maakte voor een sprong.

Variatie

In plaats van de handelingen uit te beelden, geven de luisteraars uitdrukking aan hun emotie via bewegingen (dans). Omdat dit langer duurt, zal ook de oefening langer duren.

