

Schimmenspiel

1. Schimmenspel

Het spel van licht en duister, van stralende oorsprong en schaduwbeeld, moet al heel oud zijn. Stel je voor hoe de eerste mensen van ontzag vervuld werden, toen zij op de rotswand hun eigen reuzenschaduw zagen bewegen door het licht van het flakkerende vuur...

In veel culturen is schimmenspel een heilig spel: de mens als schaduw van en tot leven gebracht door een onnoembare lichtbron.

Naast dit soort spelen, die o.a. tot doel hadden *religieuze mythen* aan de toeschouwers over te dragen, zijn er ook de spelen voor "het gewone volk", waarin de *schelm* het wint van de rijken, de bazen. In de poppenkast kennen we dat ook van Jan Klaassen, in de commedia del'arte van Harlekijn, in het Zuid-Europese schimmenspel van Karagöz die met zijn uitschuifarm in ieder vuistgevecht in het voordeel is.

In "modernere" vormen is de geheimzinnige kracht van het spel van licht en donker een prachtig middel om *sprookjesachtige wonderen* vorm te geven.

Schimmen zijn er in vele soorten:

- de schaduwen van handen;
- de schaduwen van levende mensen;
- zwarte platte schimmen;
- ondoorzichtige schimmen, die aan één of beide kanten toch symbolisch beschilderd zijn (bijvoorbeeld Wajangpoppen);
- (gedeeltelijk) doorzichtige schimmen, waarbij de doorzichtige gedeelten meestal gekleurd zijn (zoals Karagöz);
- schimmen aan draden of op stokken;
- schimmen uit één stuk, of schimmen met beweegbare onderdelen (bijvoorbeeld de uit meerdere delen bestaande uitschiet-arm van Karagöz).

1.1. Met kinderen

Schimmenspel is heel geschikt om met kinderen te doen:

- kinderen zijn erg geboeid door het magische effect;
- ook zonder schimmenpoppen kan je spelen door de kinderen zelf schim te laten zijn;
- schimmen zijn eenvoudig te maken;
- ook zonder schimmendoek kan je er mee spelen (schaduwen op de muur, of op de tegels van het schoolplein in de zon);
- schimmen zijn voor jonge kinderen soms makkelijker vast te houden dan handpoppen.

Bovendien:

- schimmen zijn goed inpasbaar in intercultureel onderwijs omdat sommige kinderen hun eigen traditionele schimmenspel meenemen.

1.2. Dit projectboek

Dit projectboek is de bewerking van een instructieboekje bij een projectkoffer, die ik o.a. voor 'T Platform (Steunpunt Kunsteducatie Midden-Kennemerland) heb geschreven. Daarom wordt er op sommige plaatsen naar bepaalde materialen en lesbrieven verwezen.

In dit projectboek vindt u hoofdstukken over:

- enkele basisregels: de eerste les;
- suggesties voor opstellingen voor schimmentheater;
- suggesties voor het leren omgaan met schimmenspel in tableaux;
- suggesties voor het maken van schimmen;
- suggesties voor het maken van meer schimmenspelen;

Om dit projectboekje bruikbaar te maken voor alle groepen heb ik er van afgezien volledig uitgewerkte lessen te maken. De suggesties geven u ruimte om de lessen aan te passen aan uw eigen groep, en eventueel uit te gaan van actuele voor de kinderen bekende liedjes, versjes, verhalen, enz.

Opbouw

In de eerste lessuggesties wordt alleen uitgegaan van een lichtbron (filmzon of bureaulamp), zonder scherm. Later wordt ook met een scherm (laken) gewerkt.

In de eerste lessuggesties wordt ook nog geen gebruik gemaakt van poppen, maar zijn de kinderen zelf de schimmen.

Een aantal malen geef ik voorbeelden uit "**Ziezo, De 347 kinderversjes**" van Annie M.G. Schmidt. Ik ben er vanuit gegaan dat dit boek op iedere school wel aanwezig is (of minstens in het bezit van één collega).

Voorbeeld

Met jonge kinderen zou u een serie lessen als volgt kunnen opbouwen:

- 1 les schaduwen verkennen/herkennen op de muur of op het schoolplein (zie 2.1. en 2.2),
- 1 les schaduwen tekenen en inkleuren op rollen behangpapier (zie 2.1),
- 1 les zingend in de kring rond het schimmenscherm gaan, gevolgd door het uitbeelden van een liedje in één tableau (zie 3.1. en 4.1.),
- vervollessen: liedjes in meer tableaux (zie 4.1.),
- eenvoudige schimmen van karton knippen (zie 5.3.),
- een versje (zie 4.1.),
- een verhaal.

Met oudere kinderen:

- iets sneller door dezelfde lessen gaan (u zou bijvoorbeeld gelijk met het verkennen van de basisregels kunnen beginnen met het schimmenscherm),
- vervolgen met het maken van schimmen van karton,
- vervolgen met schimmen van karton met beweegbare onderdelen (zie 5.3),
- toepassen in liedjes, versjes, spreekwoorden, grotere verhalen (zie 6.)
- ook gebruik maken van bijvoorbeeld muziek of achtergrondgeluiden,
- experimenteren met vormen als met/zonder verteller.

1.3. De projectkoffer

In de projectkoffer vindt u:

- deze handleiding;
- een wit tweepersoons laken;
- een filmzon met statief;
- professioneel theatertape voor het elektriciteitsnoer van de filmzon;
- touw en knijpers om het laken op te hangen;
- splitpennen en satéstokjes om zelf kartonnen schimmen mee te maken;
- diaraampjes met kleurfilters;
- een voorbeeldschim van karton.

2. Basisregels

De twee belangrijkste basisregels noem ik:

- van opzij of van voren,
- dichtbij en veraf.

De lamp en het statief: veiligheid vóór alles!

Als u de 1000-Watt filmzou gebruikt is het volgende van belang:

- Zet het statief zo wijdbeens = stabiel mogelijk.
- De lamp wordt heet - óók de klepjes!!
- Laat de lamp nooit met gesloten klepjes branden i.v.m. oververhitting.
- Waarschuw de kinderen, dat ze niet zelf aan de lamp mogen komen.
- Zeker het statief tegen omvallen of er tegenaan lopende kinderen (ze zijn ook enigszins verblind door het licht) door bijvoorbeeld een tafel op zijn kant te leggen: het blad vóór, de poten opzij erlangs).
- Het meegeleverde brede zwarte theatertape is bedoeld om snoeren veilig te leiden langs het statief en eventueel langs de vloer, zo struikelvrij mogelijk. Het tape is bijna niet uit elkaar te trekken, maar wel heel makkelijk van de rol af te scheuren.

De halogeenlamp kan eenvoudig op het statief gemonteerd worden:

- draai het groene klepje op de kop van het statief opzij;
- het voetje onder aan de lamp past nu in het vierkant.

- Laat de hete lamp eerst afkoelen, vóór het opruimen. Verwijder restjes tape en lijm van snoeren en statief.
- Berg de lamp op met gesloten klepjes — maar laat de lamp nooit met gesloten klepjes branden!

2.1. Van opzij of van voren: de eerste les

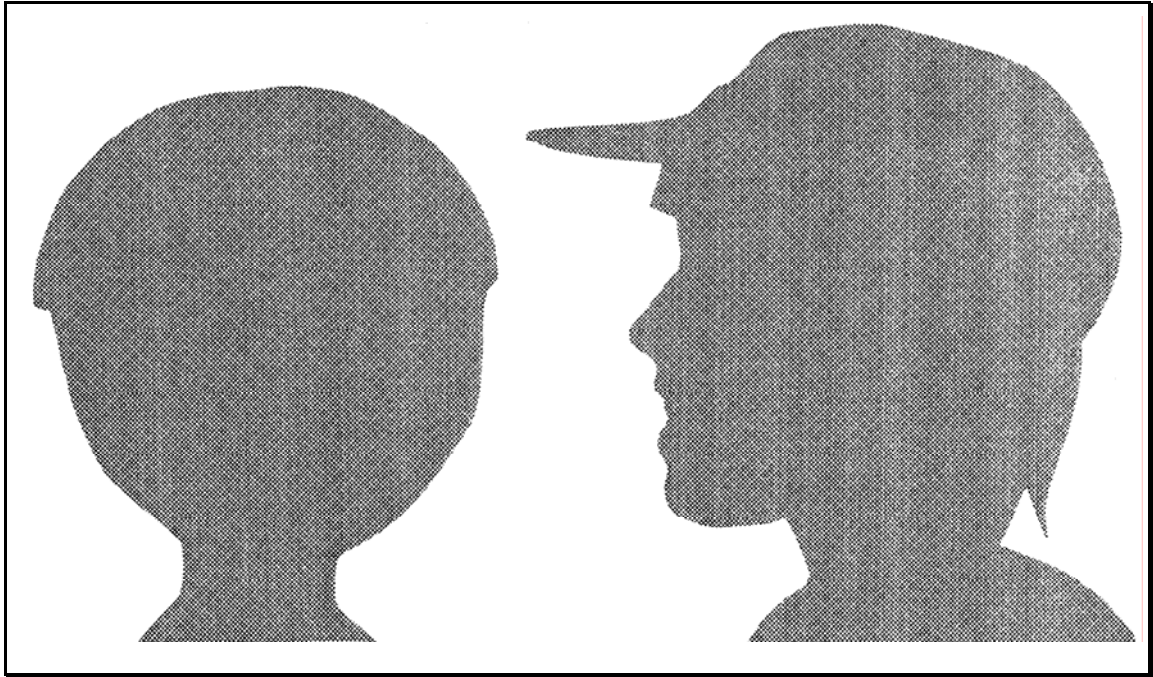
Bij het herkennen van schaduwen is het onderscheid "en profil" of "en face" belangrijk. Dat wil zeggen: of je iemand recht van voren ziet, of precies van opzij.

Als kinderen zelf schimmen zijn, hebben ze de neiging om met hun gezicht naar het schimmendoek te gaan staan, zodat ze hun eigen schaduw kunnen zien.

Maar juist van opzij zie je zoveel herkenbare dingen in het schaduwbeeld! De vorm van het gezicht, bril of baard. Of de mond, die open en dicht gaat.

Uitproberen

- Laat de kinderen elkaars schaduw op een witte muur projecteren. Laat ze ronddraaien en bepalen wat ze het meest herkenbaar vinden: recht van voren of van opzij.
- Laat de kinderen een mooie houding bedenken voor in een toneelstuk.
- Bepaal ook de stand van armen en handen. Wanneer zijn ze goed zichtbaar? Wanneer niet?
- Teken de schaduw op ware grootte op een stuk behangrol. Maak zo een tentoonstelling van de hele klas.
- Experimenteer eventueel ook met attributen als brillen, snorren, baarden, hoedjes, hamer, schop, mes-en-vork, Barbipop, baljurk, zwaard, teddybeer, kroon, enz.
- Op een zonnige dag het schoolplein opgaan en elkaars schaduwen op de tegels bekijken kan ook!



2.2. Dichtbij en veraf

Hoe dichterbij de muur (en later: het scherm) bent, hoe kleiner en scherper de schaduw wordt. Verder weg wordt de schaduw groter, maar ook minder scherp.

Uitproberen

- Verplaats de schim, die de schaduw geeft ten opzichte van de muur.
- Beweeg de lichtbron: naar achteren en naar voren, naar links en naar rechts, naar boven en naar beneden.
- Bedenk toepassingen hiervoor. Bijvoorbeeld:
 - ook stilstaande dingen kunnen gaan bewegen;
 - dreigend of minder dreigend;
 - iets groots kan je achter iets kleins verstoppen;
 - de man met zes armen...
 - de wonderkist, waar steeds iets uitkomt (variatie op de welbekende operatie).

3. De inrichting van het theater

Over de volgende onderdelen moeten keuzes gemaakt worden:

- Verduistering.
- Lichtbron.
- Doek.
- Ruimte.

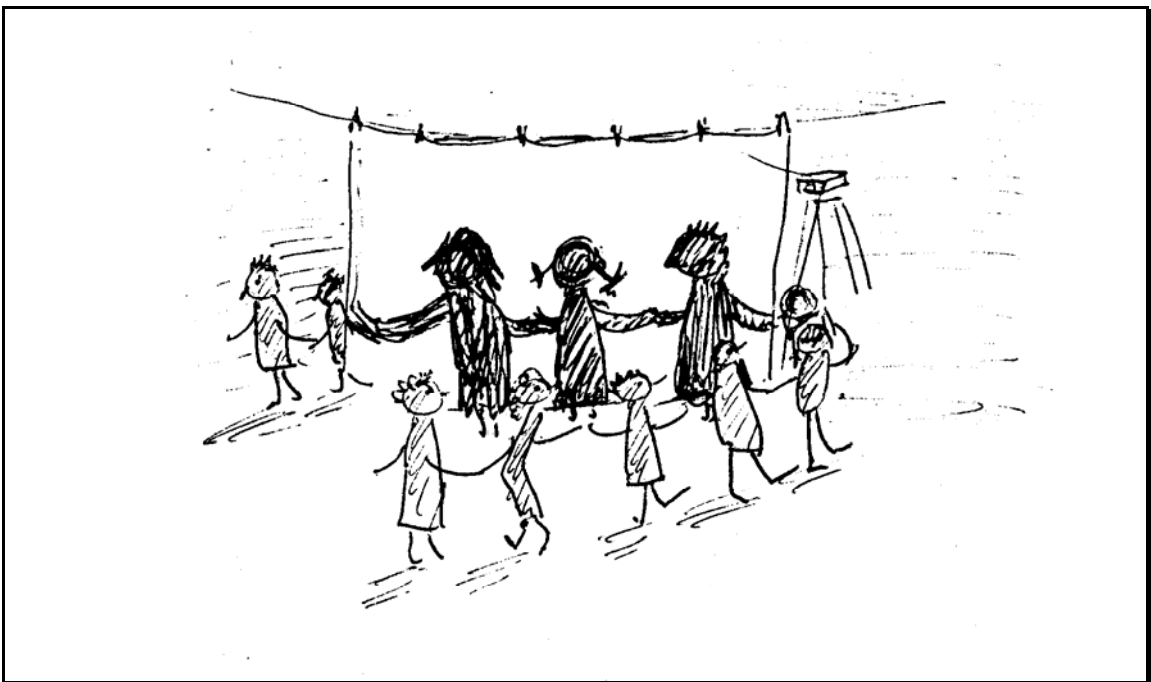
3.1. Verduistering

Hoe donkerder de ruimte, hoe sterker het effect. In een donkerdere ruimte kan de lichtbron ook minder sterk zijn.

Tip voor jonge kinderen

Maar voor jonge kinderen mag het natuurlijk niet eng worden. Een collega van mij vertelde, hoe hij met peuters er voor zorgde, dat het ook vóór het schimmendoek nog licht genoeg was. Hij maakte dan een grote kring om het doek (aan weerszijden van het doek moet dan een doorgang zijn), waarbij de kinderen beurtelings toeschouwer en schim werden terwijl ze zingend rondliepen.

Overigens is het midden in de zomer ook heel leuk om met je schim in het felle zonlicht te experimenteren. Op een kastdeur, de vloer van het lokaal of de tegels van de speelplaats.



2. Lichtbron

Een kleine lichtbron geeft vaak warmer licht en een geheimzinnigere uitstraling. Een sterkere lichtbron geeft vaak een scherper effect.

Bij voldoende verduistering en een niet te grote afstand tot het doek kan **een gewone bureaulamp** (tot 60 of 150 watt) al voldoende zijn. Zeker als je al een poosje in het donker zit, want dan zijn je

ogen beter ingesteld op het zien van de verschillen tussen (weinig) licht en donker.

Een **filmzon** (tot 500 of 1000 watt) is feller en scherper. Vaak geeft een filmzon ook veel spreidlicht waardoor de hele ruimte een beetje mee verlicht wordt.

Een **diaprojector** geeft gebundeld licht, waardoor je met minder vermogen toch ook al een scherp resultaat krijgt, terwijl de rest van de ruimte donkerder blijft.

Nadeel van een diaprojector is het geluid van de ventilator, dat het magische effect verstoort.

Voordeel is, dat je op een doek een scherp kader kan uitlichten, als een televisiebeeld of de opening van een poppenkast. Je kan ook met gekleurde diaraampjes werken i.p.v. met wit licht. Bovendien kan je kartonnen decorvormen aan het doek vastspelden.

Je krijgt verschillende effecten, door te werken met of zonder de lens in de projector, met of zonder diaraampje, wel of niet scherp te stellen op het doek, enz

Andere soorten lampen zijn vaak minder bruikbaar. Bijvoorbeeld: een felle halogeenlamp, zoals in de bouw gebruikt wordt, heeft vaak een vrij brede gloeilamp voor een spiegel in een rechthoekig metalen kastje. Zo'n brede gloeilamp geeft geen scherpe schaduw, omdat het licht niet voldoende uit één punt komt.

Diaraampjes

Je kan met viltstift tekenen op de witte aanloopstroken van diafilmpjes. Of werken met vloeistofdias, of misschien zelfs een echte dia met een landschap (dat doorbreekt natuurlijk wel het magische effect een beetje!).

Gebruik geen materiaal dat gemakkelijk smelt, smeult of brandt als het lang achter elkaar aan de hitte van de diaprojector wordt blootgesteld!

De kleurfilters in de meegeleverde dia's zijn gemaakt van professionele belichtingsfilters voor theaterlampen. Bij een zaak voor theaterlicht is voor ca. f 12,50 een staal te krijgen van alle kleuren van een merk filters (bijvoorbeeld van het merk LEE). Daar kan je strookjes ter grootte van een dia uit knippen.

Tenslotte: in de traditie werd altijd gebruik gemaakt van **levend vuur**: kaars, olielamp, fakkel, kampvuur. Brandgevaarlijk, maar het brengt door de beweeglijke vlam de schimmen wel tot leven.

3.3. Doek

Een gewoon laken voldoet uitstekend als schimmenscherm.

De kunst is vooral: het zo ophangen, dat er voldoende ruimte is ten opzichte van de lichtbron en ten opzichte van het publiek.

Gewoon met knijpers aan een touwtje kan al heel goed. (Eventueel een paar haken in de muur of raamkozijnen draaien, of gebruik maken van de buizen van de centrale verwarming, enz.)

Of het laken aan een lat bevestigen, en de lat weer vastmaken op de flappen van een schoolbord (een touwtje kan hier niet, omdat het gewicht van het laken de flappen dicht trekt).

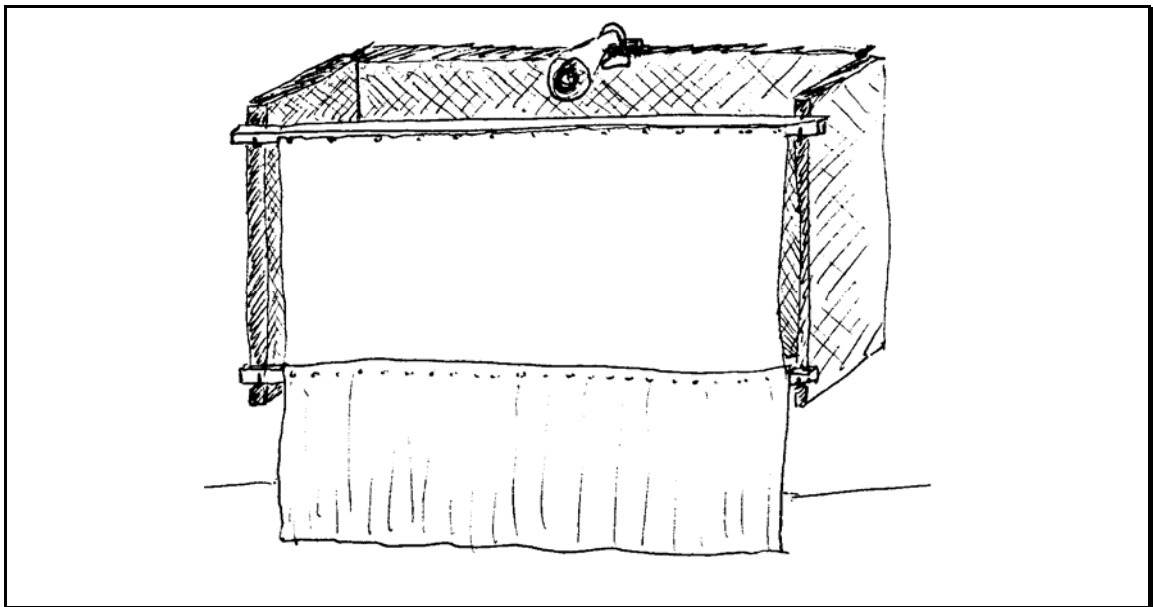
Een poppenkast is een mooi "televisieschermpje", waarvoor je ook niet een heel laken nodig hebt. Maar de ruimte voor schimmen en spelers is meestal veel te klein!

Aan de andere kant zijn aan een houten poppenkast makkelijk voorzieningen aan te brengen voor decor (met knijpers of punaises).

In 6.3 (De Titaan en de ijsberg) staat een voorbeeld van een simpele kartonnen doos met een velletje tekenpapier als wegwerp-schimmentheater.

3.4. Ruimte

- Er moet voldoende speelruimte zijn voor de schimmen en voldoende bewegingsruimte voor de spelers.
- De spelers moeten zich in het donker, soms gedeeltelijk verblind, *veilig* kunnen bewegen en voldoende afgeschermd zijn van de lichtbron (struikelen, stoten, omvallen, kortsluiting en brandwonden)
- De afstand tussen lichtbron en doek mag niet te groot of te klein zijn (experimenteer daar eerst eens mee).
- Er moet voldoende ruimte zijn voor het publiek om te zitten, maar ook om voldoende afstand van het doek te nemen.



4. Van tableaux naar schimmenspel

Tableaus vertaal ik naar kinderen vaak als *foto's* of als de *plaatjes van een stripverhaal*: kinderen geven van een situatie een beeld door die stilstaand in een houding, als bevroren poppen, weer te geven. Bij schimmenspel is dit een mooie tussenstap naar bewegend spel, omdat je zo'n tableau een poosje kan laten stilstaan om samen te bekijken of je het kan versterken. Bijvoorbeeld door de regel *van opzij of van voren* toe te passen.

4.1. Met jonge kinderen

Tableaux bij liedjes

Een simpel begin is: uitgaan van een bekend liedje. Dat zingen terwijl een paar kinderen voor de klas een moment uit het liedje weergeven in één tableau.

In dit stadium kunt u eerst een keer tableaux oefenen zonder schimmenscherf.

Bekende liedjes zijn bijvoorbeeld:

- In Den Haag daar woont een Graaf (kind met mandje),
- Elsje Fiederelsje (met koekenpan),
- Opa Bakkebaard (met bezem),
- Mariske is een danseres,
- Ik stond laatst voor een poppenkraam.

Een volgende stap is hetzelfde te doen met het schimmendoek. Lees nog even de tip in hoofdstuk 3.1. als u voor het eerst verduistert.

Meerdere tableaux

Sommige liedjes of versjes lokken uit, dat de kinderen behoefte hebben aan meer plaatjes, die achter elkaar het verhaal vertellen.

Bekende voorbeelden zijn:

- Zeg Roodkapje waar ga je henen (Roodkapje, wolf met maskertje/oortjes, bloemen),
- Timpe tampe tovenaer (meerdere betoveringen),
- Daar was laatst een advocaat,
- Altijd is Kortjakje ziek (boek, ziek in bed/op stoel),

Of uit "Ziezo, 347 kinderversjes" van Annie M.G. Schmidt:

- De mooiste bloemen ("Midden op het grote plein, staat het stalletje van Katrijn"),
- De brievenbus wou niet meer (brievenbus, gereedschap, brieven).

Als de kinderen hun "stripverhaal" van meerdere tableaux achter elkaar presenteren is het de kunst ze echt even stil te laten staan, zodat het beeld ook als mooi plaatje zichtbaar wordt - en ze daarna zo snel mogelijk de wisseling naar het volgende tableau te laten maken.

Meestal tel ik als leerkracht zelf tot drie: de tellen zijn de tijd om van plaatje te veranderen, als ik niet meer tel staat iedereen doodstil.

In liedjes en versjes wijst het zich per couplet meestal vanzelf wanneer je kan wisselen.

Variaties zijn mogelijk bij liedjes of versjes: wel of niet meezingen van het publiek, draagt de leerkracht voor en geeft deze wisselingen aan, of zorgt daar één van de spelers voor, of zingt de hele spelersgroep onder het spelen zelf.

4.2. Met oudere kinderen.

Ook hier kan je in het liedrepertoire zoeken naar liedjes, die zich gemakkelijk lenen tot het geven van één beeld, of een stripverhaal van meerdere beelden. Eerst als les in tableaux *zonder* schimmenscherf, later met het scherm.

Maar de kinderen kunnen ook heel goed zelf korte gebeurtenissen verzinnen, die zich lenen voor het weergeven in één of maximaal vier tableau.

Onderwerpen voor dergelijke gebeurtenissen zijn bijvoorbeeld:

- Een onverwachte ontmoeting,
- De bekeuring,
- Verdwaald,
- Roddelen,
- Het afscheid,
- Een onverwacht cadeautje.

Van één naar vier tableaux

Laat de kinderen eerst één tableau maken bij de opdracht: het spannendste moment zo spannend mogelijk laten zien.

Daarna kunnen ze het verhaal uitbreiden tot maximaal vier tableaux. Bijvoorbeeld:

- het begin,
- plotselinge gebeurtenis,
- hoogtepunt/spannendste,
- afloop.

Van tableaux naar schimmenspel

Als u de tableaux eerst gewoon voor de klas oefent en pas in tweede instantie met het scherm gaat werken, is het interessant om te kijken wat er moet veranderen. Bijvoorbeeld:

- Je kan geen gezichtsuitdrukkingen meer zien. Kan je toch je houding zo duidelijk maken, dat de gebeurtenis duidelijk blijft?
 - meer uitdrukking geven met armen en handen,
 - meer uitdrukking geven met de totale lichaamshouding (meer of minder spanning in je buik verandert de totale houding van je romp; zijn je benen recht of gebogen, wijdbeens of dicht bij elkaar, enz.),
 - hoe is de stand van je hoofd ten opzichte van je romp (recht, gebogen, wat meer naar voren of naar achteren geschoven).
- Je ziet geen diepte. Spelers moeten meer naast elkaar staan.
- Kan je gebruik maken van de basisregels (van opzij/van voren en dichtbij/veraf)? Bijvoorbeeld: een politieagent kan boven een arrestant uittorenen - of als slapstickeffect juist piepklein zijn.

5. Schimmen maken

Schimmen kan je van allerlei materialen maken. Kosten en duurzaamheid spelen daarbij een rol. Schimmen voor éénmalig gebruik kan je maken van dun karton.

Maar om te beginnen kan je misschien uitgaan van voor de hand liggende voorwerpen en materialen. Zoals de kinderen zelf.

5.1. Levende schimmen

- Mensen.
- Aangekleed met hoedjes, mantels, jurken.
- Sommige stoffen laten licht door: sjaals, onderjurken, zonnebril, zonneklep, zijdevloei (alleen met een heel sterke lamp, zoals de 1000 Watt filmzou werkt dat)..
- Met een lap en een kartonnen kop, masker, oren: paard, ezel, wolf, konijn...
- Gebruiksvoorwerpen van gekleurd glas, doorzichtig plastic, karton en zijdevloei.

5.2. Bestaande poppen

Gebruiksvoorwerpen

- Bestek, afwasborstels, stoffer, kortom alles wat een herkenbare schaduw geeft waar je een lichaam en een koppie bij kan voorstellen.
- Eventueel aangekleed met papieren versiersels.

Handpoppen uit de poppenkast

Goed gemaakte handpoppen hebben een heel duidelijke kop: vorm, neus, haar/hoofddekseel zijn vaak goed overdreven. Dat maakt ze heel geschikt om als schim te gebruiken.

5.3. Van karton

Benodigheden:

- Makkelijk knip- of snijdbaar karton.
- Stokjes om te verstevigen (bijv. ijslollystokjes, satéstokjes).
- Plakband om de stokjes achter het karton te bevestigen.
- Splitpennetjes, als je schimmen met beweegbare onderdeel maakt.

Eventueel:

- Stevig ijzerdraad (en combinatietangetje om het te knippen) voor bijna onzichtbare "stokjes" om onderdelen te bewegen.
- Touw, wol, stof, zijdevloei voor versieringen.

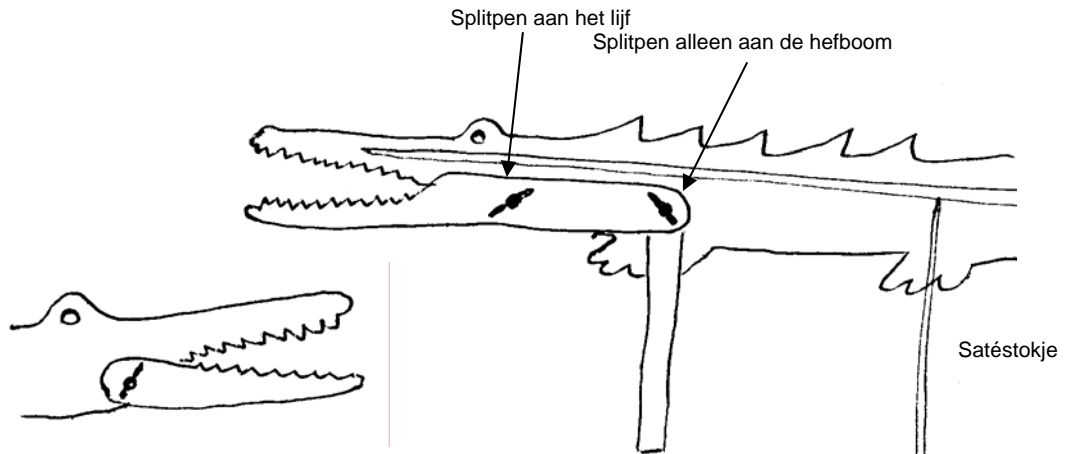
Om alvast te kunnen starten is bij de schimmenspelkoffer een setje splitpennen en satéstokjes gevoegd. U mag deze op maken. Als u meer nodig hebt dient u dit zelf aan te vullen.

Aanwijzingen

- Denk aan van opzij of van voren.
- Denk aan de duidelijk herkenbare aankleding van je pop (een kroon, helm, gebruiksvoorwerp, enz.).
- Maak de vorm net zo overdreven als de poppenkastpoppen ook zijn.
- Niet te dunne onderdelen maken i.v.m. stevigheid.
- Doe eerst ervaring op met een schim zonder beweegbare onderdelen.
- Verstevig de schim met stokjes (met plakband bevestigen).

Beweegbare onderdelen

Oudere kinderen vinden het een aparte uitdaging om schimmen te ontwerpen met beweegbare onderdelen: een arm of een bek, een herkenbaar attribuut dat bewegen kan (hoed, pistool, zwaard), enz. Het is misschien verstandig om toch eerst een keer te spelen met vaste schimmen, voor je hiermee aan de gang gaat. De eerste keer willen er wel eens wat dingen mislukken.



1: geen hefboom

2: lange hefboom, handvat weggewerkt achter poot

- De hefboom moet voldoende ver doorlopen om bestuurbaar te zijn.
- Het vraagt enig doordenken, om hefbomen en stokjes zo onzichtbaar mogelijk weg te werken.
- Je kan het beweegbare onderdeel en de rest van de schim niet uit dezelfde tekening op je karton halen. Er moet namelijk een hefboom bij met twee draaipunten en een handvat. De hefboom moet ook lang genoeg zijn.
- Kijk of je het handvat (de kartonstrook waarmee je de beweging stuurt) achter de pop kan wegwerken.
- Verstevig alle onderdelen zo nodig met stokjes.
- Ontdekking: je kan bijvoorbeeld de "voorkant" met stokjes verstevigen en het beweegbare onderdeel aan de "achterkant" vastmaken. Je schim heeft dus twee kanten! En op allebei de kanten mag je "knoeien", want daar zie je toch niets van op het schimmenscherf.
- Gebruik splitpennen voor de draaipunten. Draai de splitpen goed rond, zodat de gaatjes in het karton ook goed rond zijn en alles gemakkelijk kan bewegen.

5.4. Decor

Decorstukken kan je op dezelfde manier van karton maken. Ook hier kunnen beweegbare onderdelen aan zitten: deuren, hekjes, raampjes, blaadjes die los aan de boom zitten en eruit kunnen dwarrelen, een meertje dat leegloopt, golven, enz.

Zorg dat er voldoende speelruimte overblijft naast je decor. Je kan je schim nooit vóór het huis zetten, alleen maar ernaast: zwart is nou eenmaal zwart.

6. Meer schimmenspelen

Bronnen:

U kan verhalen ontlenen aan:

- liedjes,
- versjes,
- raadsels (de boer met de vos en de kool en de geit),
- spreekwoorden,
- sprookjes,
- wie de "Basiscursus Toneelspelen" van 'T Platform gevolgd heeft kan gebruik maken van de elementen uit het "Wie-Wat-Waar-enz. schema". Bijvoorbeeld:
 - - *Waar*-spelen: het speelt zich af op een spannende plek, zoals
 - in een grot,
 - op zee,
 - het spookkasteel,
 - in het bos,
 - bij het heksenhuis,
 - in de kelder,
 - op zolder,
 - enzovoorts.
 - *Wie*-spelen: maak een spel met spannende schimmen, zoals
 - zeerovers,
 - kabouters,
 - ridders,
 - cowboys,
 - robots,
 - levende spookbomen,
 - wolven, tijgers, walvissen, draken, reuzenschildpad (als eiland of bergtop),
 - enzovoorts.
 - *Conflict*-spelen (in het schema: *het grote vraagteken*): verzin een spannende gebeurtenis, zoals
 - ruzie,
 - gevaar,
 - net op tijd...
 - gewonnen!
 - misverstand,
 - foutje... bedankt!
 - even Apeldoorn bellen,
 - als de nood het hoogst is...
 - opgesloten — de ontsnapping,

Tip:

De inhoudsopgaven van "Ziezo, De 347 kinderversjes" van Annie M.G. Schmidt beslaat 10 bladzijden met titels en beginregels. Geef subgroepjes zo'n bladzij en laat ze daar één van kiezen. Wat denkt u bijvoorbeeld van *Trap is weggewaaid* of *Huilen in de wei* of *Maak nooit een nest van kauwgom*... Stuk voor stuk titels die de fantasie op gang brengen.

6.1. Nog enkele versjes

Uit het versjesboek van Annie M.G. Schmidt heb ik nog vier voorbeelden uitgezocht, die speciaal met schimmenspel wat extra mogelijkheden geven. Daarbij gaat het vooral om de magische effecten van vergroten/verkleinen en in/achter iets verdwijnen.

De koning was bang voor k...

In dit versje komen hele verzamelingen dieren en mensen (lakeien, ministers) voor.

Je kan van zo'n verzameling één schim maken van silhouettes die samen aan één bodempje vastzitten.

Ook is dit versje geschikt om de kat op het juiste moment angstaanjagend groot te maken (*veraf/dichtbij*).

Variatie: alle kinderen uit een klas kunnen voor dit vers een schim maken, omdat er zoveel dieren en mensen in voorkomen.

Marietje was bang voor water en zeep

In dit vers vinden allerlei metamorfoses plaats: geleidelijke veranderingen die je met verschillende schimmen kan realiseren.

Door een schim wat verder van het doek af te houden wordt deze groter. Tegelijkertijd houd je er een andere schim voor, die nog niet zichtbaar is in de grotere schaduw van de eerste. Door de tweede schim geleidelijk te vergroten groeit er uit de eerste schim een nieuw beeld. Ook kan je een extra schimmetje uit een andere schim tevoorschijn laten groeien.

In dit vers:

- nagels, die uit een hand groeien,
- gras dat op allerlei plaatsen uit Marijke groeit,
- kleren die veranderen in struikgewas.

Tante Marijke

De clou, dat de stofzuiger *alles* opzuigt, inclusief tante Marijke, is weer met *veraf/dichtbij* op te lossen. Dit kan je ook spelen met een combinatie van kinderen als schim, en kartonnen voorwerpen. Een enorme stofzuigermond is uit de zijkant van een grote kartonnen doos te knippen.

Het scheepje in de fles

Als de prinses op haar fluit blaast, groeit het scheepje uit de fles uit tot een echt schip met een kaperkapitein.

Ik had een jonkvrouw willen zijn

Ook hier een metamorfose: van gewoon meisje naar een jonkvrouw naar een jonkvrouw in een toren.

De rode rozen en het vuur van de spuwende draken van rood doorzichtig vliegerpapier?

De zevenkoppige draak heeft zeven afslabare koppen.

6.2. Sint Joris en de draak: een voorbeeld

Dit verhaal werd in Griekenland als schimmenspel gespeeld onder de titel "Alexander de Grote of de zeven Monsters".

Voorspel

Het verhaal speelt zich af in een land hier ver vandaan, waar het altijd warm en droog is. Vlak bij de hoofdstad woont een draak, die de waterput bewaakt. Ieder jaar vraagt hij het offer van een meisje om op te eten. Anders krijgen de mensen geen water. Helaas: alleen de prinses is nog over. En die is nu aan de beurt.

Scène 1

De koning klaagt tegen de hofhouding, dat nu zijn dochter aan de beurt is. Hij laat in alle steden en dorpen omroepen, dat wie de draak doodt met de prinses mag trouwen en later de koning mag opvolgen.

Scène 2

De eerste ridder biedt zich aan, maar wordt opgegeten door de draak.

Scène 3

De tweede ridder vlucht.

Scène 4

De prinses wordt door de koning en de hofhouding tot vlakbij het drakenhol gebracht.

Scène 5

De prinses verzint een list, waardoor de draak haar nog niet direct opeet. Ze mag nog één dag blijven leven.

Scène 6

Ridder Joris verschijnt. Hij doodt de draak. Maar uit de draak verschijnt een nieuwe draak. En daaruit komt weer een nieuwe draak! Pas als die gedood is, is de strijd afgelopen.

Scène 7

De koning en de hofhouding zitten in het paleis te treuren. Dan verschijnen ridder Joris en de prinses.

Decor

In dit soort verhalen werkt het vertragend, als er tussen de scènes in veel tijd verloren gaat met decorwisselingen. In feite heb je aan twee decors genoeg: paleis en drakenhol.

Nog mooier is het, als je aan één decor genoeg hebt.

Als je het drakenhol aan de linkerzijde situeert, en de stads- of kasteelpoort aan de rechterzijde ben je al klaar. Alle scènes spelen dan vóór de paleispoort of vóór het drakenhol.

Rollen

Minimaal: koning, prinses, ridder, draak.

Eventueel: koningin, hofhouding, drie ridders, drie draken.

Vorm

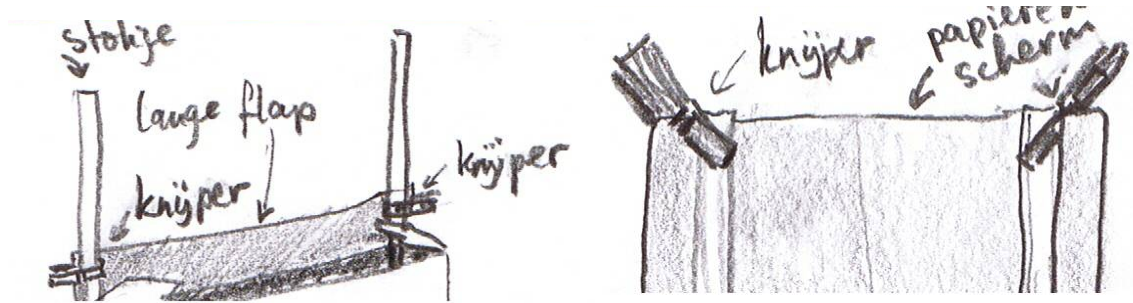
Dit spel leent zich er goed voor, om met een verteller gespeeld te worden.

Het helpt natuurlijk enorm, als de verteller het verhaal kan verrijken met allerlei details. Zo heb ik een versie meegemaakt, waarbij de prinses bovenop de rots de ridder stond aan te vuren en te coachen.

6.3. Draaiboek: De Titaan en de ijsberg.

Schimmen: de ijsberg met een ijsbeer, het schip, drenkelingen, reddingsboot.
Muziek: iets indrukwekkends, bijvoorbeeld "Also sprach Zarathustra" (Richard Strauss).

Je kan een schimmentheaterje maken van een kartonnen doos, een velletje tekenpapier, twee stokken en vier knijpers:



Scène 1: Het schip.

Nodig: het schip.

De muziek start.

- Het schip vaart majestueus en indrukwekkend langs. Pas op: het mag nog niet breken!



Scène 2: De ijsberg.

Nodig: de ijsberg en de ijsbeer. Hou het schip klaar!



- We zien de ijsberg drijven, tot het midden van het scherm.
- In het hol komt de ijsbeer tevoorschijn.
- Plotseling schrikt de ijsbeer zich een hoedje (zij ziet het schip in de verte aankomen!).
- De beer draait zich om en vlucht het hol weer in.
- Aan de andere kant van de ijsberg zien we de beer weer tevoorschijn komen. Ze springt langs de ijsberg naar beneden, plonst het water in en zwemt weg.

- De ijsberg blijft eenzaam achter, in afwachting van het schip dat komt botsen...

Scène 3: De botsing.

Nodig: de ijsberg en het schip.

- Het schip komt aanvaren en botst tegen de ijsberg.
- Beide zijn hevig geschokt.
- Door de klap drijft de ijsberg weg.
- Het schip blijft zichtbaar. Zal het zinken?

Scène 4: Het schip zinkt.

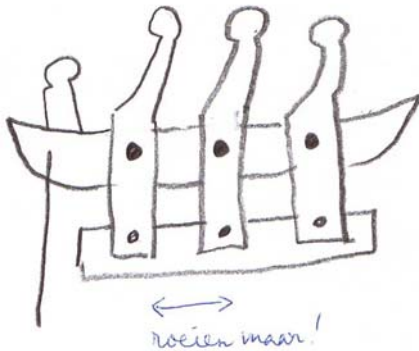
Nodig: het schip en de drenkelingen.

- Even blijft het schip gewoon doorvaren, naar het midden van het scherm.
- Dan vouwt het open: het publiek ziet het schip breken!
- Langzaam zakt de achterkant het water in.
- Langzaam komt de voorkant recht omhoog steken.
- Langzaam zakt ook de voorkant in het water weg.
- Op de plek waar het schip verdween komen nog even de drenkelingen boven water. Ze roepen "help! help!" met hun armen in de lucht. Maar helaas, ook zij zinken weg.
- Je kan dezelfde schim op meerdere plaatsen in verschillende standen gebruiken.



Scène 5: De reddingsboot

Nodig: de roeiboot en de drenkelingen.



- De roeiboot komt opvaren.
- De drenkelingen duiken op. De roeiboot pikt ze op.
- De roeiboot roeit weg.
- Einde.

7. Literatuur

POP-en-SPEL

Onder redactie van Janneke van Dijk e.a.

Uitg: Landelijk Ondersteuningsinstituut voor Kunstzinnige Vorming (LOKV), Postbus 805, 3500 AV, Utrecht 1985.

Werkboek voor de leerkracht met spel- en beeldende opdrachten voor onder- en middenbouw van de basisschool (leeftijd 4-8 jaar).

Verhalenboek met 20 interculturele verhalen voor kinderen vanaf 4 jaar uit Turkije, Suriname, Marokko en Nederland.

ISBN 90 6997 003 1 (verhalen + werkboek)

ISBN 90 6997 001 5 (verhalen)

ISBN 90 6997 002 3 (werkboek)

In deze twee boeken staan met name enkele Hacivat en Karagöz-verhalen.

Een*hand*vol*poppen*spel

Door: Lou ten Bosch, Albert Winsemius en Ger Boonstra.

Uitg: Stichting Poppenspelcentrum in Dordrecht, 1976.

Vier brieven over schimmenspel

om te lezen, te overdenken en verder te vertellen.

Door Ger Boonstra.

Uitg: Stichting Poppenspelcentrum in Dordrecht, 1981

Aan dit boekje heb ik enkele suggesties ontleend. Het geeft vooral veel achtergrondinformatie over het schimmenspel in verschillende culturen.

Ziezo

De 347 kinderversjes

Door: Annie M.G. Schmidt.

Uitg: Em. Querido's Uitgeverij BV, Amsterdam

ISBN 90 214 8131 6

Inhoud

1. Schimmenspel

- 1.1. Met kinderen
- 1.2. Dit projectboek
- 1.3. De projectkoffer

2. Basisregels

- 2.1. Van opzij of van voren: de eerste les
- 2.2. Dichtbij en veraf

3. De inrichting van het theater

- 3.1. Verduistering
- 3.2. Lichtbron
- 3.3. Doek
- 3.4. Ruimte

4. Van tableaux naar schimmenspel

- 4.1. Met jonge kinderen
- 4.2. Met oudere kinderen

5. Schimmen maken

- 5.1. Levende schimmen
- 5.2. Bestaande poppen
- 5.3. Van karton.
- 5.4. Decor

6. Meer schimmenspelen

- 6.1. Nog enkele versjes
- 6.2. Sint Joris en de draak: een voorbeeld
- 6.3. Draaiboek: De Titaan en de ijsberg

7. Literatuur

Inhoud