

KLEURTONEEL

Kleurtoneel

drama en theater
voor het basisonderwijs

Bert op 't Ende

© 2019 Bert op 't Ende

Omslagillustratie:

Plattegrond van odeon in Athene,
uit: A. Rosengarten, W. Collett-Sandars,
'A handbook of Architectural Styles',
Charles Scribner's Sons, New York, 1898

Tot stand gekomen dankzij samenwerking
met basisscholen, en financiële bijdrage uit de
cultuurgelden 'Cultuureducatie met kwaliteit'

www.bertoptende.nl

ISBN 978 94 021 8867 7

INHOUD

Inleiding 9

1. Spelinzicht 11

- Spel 11
- Drama 11
- Toneelspelen 13
- Leerstof 16
- Spelles 17

2. Je was eens... 4+ 21

- 2.1. Je was eens... een prinses op een erwt 24
- 2.2. Je was eens... een madeliefje 28
- 2.3. Je was eens... een dennenboompje 33
- 2.4. Je was eens... een sneeuwpop 37
- 2.5. Je was eens... een kind met nieuwe schoenen 42
- 2.6. Je was eens... een mammoetjager 46
- 2.7. Je was eens... een boer 52
- 2.8. Je was eens... een cadeau 54
- 2.9. Je was eens... een dokter 58
- 2.10. Je was eens... in een supermarkt 61

3. Dierentoneel 6+ 65

- 3.1. Dokter Dolittle 69
- 3.2. Dokter Dolittle op de boerderij 72
- 3.3. Dokter Dolittle en Tommy 75
- 3.4. Dokter Dolittle en de Fluisterrotsen 78
- 3.5. Dokter Dolittle op safari 80

- 3.6. Dokter Dolittle in de dierentuin 83
- 3.7. Dokter Dolittle en de reuzenoctopus 85
- 3.8. Dokter Dolittle en het onontdekte eiland 87
- 3.9. Dokter Dolittle en de dinosaurussen 90
- 3.10. Dokter Dolittle komt weer thuis 92

4. Don Quichot middenin het avontuur 8+ 95

- 4.1. Don Quichot middenin het avontuur 98
- 4.2. Brief aan de spelers 156
- 4.3. Improvisatiespel 157
- 4.4. Rollen 158
- 4.5. Overzicht 160
- 4.6. Rolverdeling 166
- 4.7. Repetitieschema 168
- 4.8. Ruimtegebruik 168
- 4.9. Kostuums en attributen 169
- 4.10. Moeilijke woorden 169

5. Was een beeld 10+ 175

- 5.1. De Nachtwacht 178
- 5.2. Persoon en levensloop 179
- 5.3. Spreekbeurten 181
- 5.4. Dieromzetting 183
- 5.5. Moment en zin 184
- 5.6. Atelier 185
- 5.7. Doorloop 185
- 5.8. Generale repetitie 186
- 5.9. Presentatie 186
- 5.10. Evaluatie 186

6. Spelmakers 189

- 6.1. Speloefeningen 189
 - Onzichtbare bal 4+ 189
 - Achter je 4+ 190
 - Ballon en boom 4+ 190
 - Zichtbaar verstopper 6+ 191
 - Piraten 6+ 192
 - Vuurwerkshow 6+ 193
 - Onzichtbaar doolhof 6+ 193
 - Foto en film 6+ 194
 - Belletje trekken 6+ 195
 - In de hand 6+ 196
- 6.2. Improvisaties in spelvormen 197
 - Dinovondst 4+ 197
 - Alle Afhaal 4+ 198
 - Winkelcentrum 4+ 198
 - Rekwisietencircuit 6+ 199
 - Vliegend tapijtshop 6+ 199
 - Ronde straat 8+ 200
 - Taxi 8+ 201
 - Sportinterview 8+ 201
 - Fotoshoot 8+ 202
 - Boekverkoper 8+ 202

7. Speelveld 205

- Vakoverstijgend 205
- Kerdoelen 205
- Vaardigheden voor de 21^e eeuw 207

- Dankwoord 209

Inleiding

‘Kleurtoneel’ is voor het basisonderwijs, maar kan ook buiten school worden gebruikt. Het is een boek vol opdrachten om met toneelspel in te kleuren. De opbouw vormt een doorgaande leerlijn en sluit aan bij leerplankader en competenties op het gebied van drama, zoals beschreven voor het primair onderwijs. Ze zijn gericht op leren toneelspelen. Er worden doelen gesteld aan de ontwikkeling van spelvaardigheid. Daarnaast wordt vakoverstijgend gewerkt. Op de koop toe komen positieve zaken als groepsbinding en sociale vaardigheid op gang.

Speloefeningen en spelvormen zijn verdeeld over verschillende leeftijden. Er wordt gespeeld op basis van verhalen en personages uit de literatuur: sprookjes van Andersen (voor groepen 1 en 2), dokter Dolittle die met dieren praat (voor groepen 3 en 4), Don Quichot die ridder wil zijn (voor groepen 5 en 6) en beroemde personen uit de geschiedenis of actualiteit (voor groepen 7 en 8). Daarnaast zijn er losse spelopdrachten om zelf mee te combineren. Vooraf is er een uitleg over toneelspel en tot slot een overzicht van kerndoelen en vaardigheden die aan bod komen.

Met ‘Kleurtoneel’ kan desgewenst een theaterproject worden gedaan met de hele school. Alle groepen kunnen gelijktijdig een periode van tien weken aan de slag. De resultaten kunnen al dan niet worden gepresenteerd. Er kan ook naar eigen behoefte door leerkrachten zo nu en dan worden gewerkt met spelopdrachten voor de eigen groep.

‘Kleurtoneel’ is een wegwijzer bij het structureren van drama en theater. Vanuit de spelelementen ‘wie’, ‘wat’, ‘waar’, ‘wanneer’, ‘waarom’ kan elke spelwerkelijkheid ontstaan. Het spelen zelf is zo uitdagend dat iedereen graag meedoet. Het is een bron van plezier.

1. Spelinzicht

Eerst wat inzicht in toneelspel. De beschrijving geeft in grote lijn weer wat toneelspel is en wat spelvaardigheid inhoudt. Er wordt uitleg gegeven over de leerstof bij toneelspelen en de opbouw van een spelles. Het kan ook eerst worden overgeslagen en later bestudeerd.

Spel

Iedereen houdt van spelen. Geen dag zonder sporten, dobbelen, kaarten, knikkeren of games op snelle computers. Spel is verweven met gedrag en een bron voor cultuur. Het houdt ons gaande. Spel staat voor plezier hebben in onderzoeken en uitproberen. Voor kinderen is het een natuurlijke manier van leren. Spel stimuleert de ontwikkeling van emotionele, motorische en cognitieve vaardigheden. Spelen raakt de kern van het bestaan.

Drama

Elke dag kijk je wel naar spel in de vorm van een televisieserie, een film, muziekvideo of commercial. Iedereen ziet wel eens een toneelstuk in een theater. Deze vorm van spel, toneelspel, heeft vier bouwstenen.

1. Verbeelding – uitbeelding waarbij voorstellingsvermogen wordt gebruikt door spelers en toeschouwers.
2. Handeling – een verloop van gebeurtenissen met daarin een conflict of probleem.
3. Verzonnen werkelijkheid – fictieve opbouw met ‘wie’ (personages), ‘wat’ (gebeurtenissen), ‘waar’ (locaties), ‘wanneer’ (tijd) en ‘waarom’ (motieven en omstandigheden).
4. Publiek – gericht op anderen; voor vermaak, om te overdenken of om in actie te komen.

Toneelspel wordt ook ‘drama’ genoemd, afgeleid van een Grieks woord dat staat voor een belangwekkend handelingsverloop.

Verbeelding

Verbeelding is het vermogen om fantasie, innerlijke beelden, gevoelens, ideeën en herinneringen op te roepen. Het betekent dingen voor je zien en verzinnen. Spelers hebben verbeelding nodig om personages en situaties vorm te geven.

De zintuigen zijn de poorten naar de verbeelding. Alle ervaringen zijn ooit via de zintuigen waargenomen en opgeslagen. Om de verbeelding te stimuleren is het belangrijk zintuiglijke waarneming te verwerken in het verwoorden van aanwijzingen voor toneelspelers.

In een toneelspel kan een eigen vormtaal worden gebruikt. Hierbij komt, naast 'wie', 'wat', 'waar', 'wanneer' en 'waarom', ook 'hoe' aan bod. De manier van spelen, het decor en de spullen kunnen realistisch zijn. Maar een stoel kan ook een berg zijn met een tunnel. Of een speler is een wolk en daarna een bloem. Op deze manier wordt ook verbeelding van het publiek gevraagd.

Handeling

De handeling bestaat uit alles wat er in het toneelspel gebeurt en door de personages wordt gedaan en gezegd. De handeling wordt gedreven door een conflict of probleem. In een toneelstuk is de handeling bepaald door de schrijver. Tijdens spelopdrachten in toneellessen ontwikkelen de spelers meestal zelf de handeling. Op basis van afspraken of opdrachten over de verzonnen werkelijkheid wordt de handeling ingevuld. Hierdoor kunnen de spelers uiten wat ze leuk, belangrijk en interessant vinden.

Verzonnen werkelijkheid

De handeling vindt plaats in een verzonnen werkelijkheid, ook spelwerkelijkheid genoemd. De verzonnen werkelijkheid wordt gebouwd met de spelelementen 'wie', 'wat', 'waar', 'wanneer' en 'waarom'. Eén spelelement is al voldoende om toneelspel op gang te brengen. De eenvoudigste om mee te starten is 'waar', daarna komt 'wie' en dan 'wat'. Het lastigste spelelement is 'waarom'. Een subtiel element is 'wanneer'. Met een overdachte invulling van de verzonnen

werkelijkheid, kan het toneelspel worden afgestemd op behoeftes en belevingswereld van spelers en publiek.

Publiek

Toneelspel is gericht op een publiek. Volgens de Griekse filosoof Aristoteles (384 - 322 v. Chr.) kan drama zorgen voor identificatie, spanning, meelevens, ontroering en ontlading. Om hiervoor te zorgen, zoeken de toneelspelers naar een vorm voor personages en samenspel die de overdracht versterkt. De toeschouwers willen het verstaan, zien en begrijpen. Het publiek wil waarachtig spel, een interessant probleem voor de speler.

Toneelspelen

Toneelspelen is een natuurlijk fenomeen. Van de ene kant bezien, begint het met nabootsing voor de grap. Van de andere kant bekeken, is het een kunstvorm om een verhaal mee te vertellen en anderen een spiegel voor te houden. Toneelspelers kunnen met hun prestaties grote lof oogsten. Daarbij is het lichaam het creatieve materiaal voor de expressie. De belangrijkste vormen van de verhalen zijn komedie en tragedie.

Instrument

Bij toneelspel wordt lichaam plus stem van de speler het instrument genoemd. Door het toneelspelen oefent en ontwikkelt de speler het eigen instrument. De speler leert het instrument bespelen om zo te komen tot een bewust hanteren van houding, beweging, gebaar en mimiek, ondersteund en gevoed door de verbeelding. Vanuit de verbeelding wordt vervolgens ook een speciaal onderdeel van het instrument ingezet: de stem, voor geluid en om te spreken. Met de stem kan de speler toonhoogte bepalen, volume maken, intoneren, articuleren, tempo-ritme wisselen en klanken kleuren.

Transformatie

De toneelspeler streeft naar het op gang brengen van een creatieve stroom tussen innerlijke verbeelding en uiterlijke uitbeelding op basis van de vijf spelelementen. De speler stelt zich met alle zintuigen open voor de verbeelding en de interactie met anderen. Houding, beweging, gebaar, mimiek, stem en taal worden bewust gestuurd.

Voor de ontwikkeling van een personage kan worden begonnen bij het uiterlijk, zoals: kostuum, lichaamshouding, beweging en spraak. Er kan ook worden begonnen vanuit het innerlijk van het personage door onderzoek en inleving in de persoonlijke omstandigheden en motieven. Het doel van de speler is transformatie, dat wil zeggen: een andere gedaante aannemen.

Stijl

In het spelen zijn drie stijlen te ontdekken.

1. Zelf-expressief spel – eigen, authentieke emoties van de speler zijn uitgangspunt om tot verbeelding en uitbeelding van het personage te komen.
2. Ingeleefd spel – het personage is uitgangspunt; de speler is zelf niet zichtbaar in de uitbeelding, zodat het publiek volledig mee kan leven met het personage.
3. Distantie spel – de speler houdt bewust afstand tot het personage en blijft als speler zichtbaar, zodat voor het publiek het verhaal op de voorgrond komt.

Deze stijlen worden door volleerde spelers ingezet om genres van drama uit de verf te laten komen, zoals: komedie, tragedie, episch theater en realisme. Bij een speler in ontwikkeling is van nature een voorkeur voor een stijl zichtbaar.

Vierde wand

Bij toneelspel is er een zogenoemde ‘vierde wand’. Dit is de denkbeeldige grens tussen de ruimte van het publiek en de ruimte van de spelers. De vierde wand is bij toneelspel veelal gesloten. Dat wil zeggen dat de speler de aanwezigheid van het publiek ontkent. Bij

kleinkunst, zoals cabaret en zang, spreekt de artiest het publiek rechtstreeks aan. De vierde wand is dan open of doorbroken. Dit kan als stijfiguur ook in toneelspel voorkomen, bijvoorbeeld als er een verteller is.

Focus

In een toneelspel wordt de kern van een verhaal in het middelpunt gebracht. Alle aandacht van het publiek gaat naar het brandpunt van de handeling, een onderliggend conflict of probleem. De spelers dragen met hun spel bij tot het scherp stellen van die aandacht. Overbodige zaken of dingen die afleiden worden er buiten gelaten. De kern van een verhaal kan uiteindelijk worden teruggebracht tot een stelling, zoals: 'liefde brengt geluk', of: 'macht maakt gemeen'.

Motorisch moment

In het toneelspel is er na een eerste introductie van de verzonnen werkelijkheid een moment waarop alles in beweging komt, het zogenoemde 'motorisch moment'. Er doet zich een belangrijke positieve of negatieve gebeurtenis voor. De personages worden gevolgd in hun manier van omgaan met deze gebeurtenis. Ook in een scène zit zo'n soort moment: een 'beatchange'. Het herkennen van dergelijke momenten is belangrijk voor het maken van een spanningsboog.

Spelvaardigheid

De spelvaardigheid bij toneelspelen kan worden opgedeeld in drie onderdelen.

1. Het vermogen om vanuit verbeelding te werken.
2. Het vermogen om met het instrument een rol vorm te geven door bewust en intuïtief gebruik te maken van houding, beweging, gebaar, mimiek, stem en taal.
3. Het vermogen om vanuit een rol in samenspel met tegenspelers binnen spelsituaties te accepteren, ageren, reageren, definiëren, positioneren en schakelen.

Leerstof

Afgeleid uit de omschrijving van spelvaardigheid heeft de leerstof drie onderdelen.

1. Verbeelden – gebruik van innerlijke beelden en fantasie.
2. Uitbeelden – uitdrukken met lichaam en stem.
3. Interacties – uitwerken van wisselwerkingen tussen personages.

Verbeelden

Om de innerlijke wereld van verbeelding te bereiken is een ontspannen en veilige sociale omgang met elkaar onontbeerlijk. De zintuigen zijn de toegangspoorten. Speloefeningen over vertrouwen, zintuiglijke waarneming, ontspanning, bewegen en associëren helpen de spelers dichterbij de verbeelding te komen. Over de verzonnen werkelijkheid lezen of afbeeldingen en films bekijken, is een manier om de verbeelding te voeden.

Uitbeelden

Voor het uitbeelden kunnen spel oefeningen worden gedaan om de mogelijkheden van het lichaam wat betreft houding, beweging, gebaar en mimiek te onderzoeken en ontwikkelen. Voor de stem zijn er oefeningen die aandacht geven aan bijvoorbeeld: houding, beweging, ademhaling, volume, resonantie en articulatie. De oefeningen voor lichaam en stem zijn specialistisch. Herhaling en verdieping maakt van het werken aan uitbeelden met het instrument een training.

Interacties

Door het uitwerken van interacties tussen personages, wordt het spelen acteren. In de wisselwerking tussen de rollen gaat de speler accepteren, ageren, reageren, definiëren, positioneren en schakelen. Op deze manier krijgen personages vorm.

- Accepteren betekent spel, rol en handeling aanvaarden.
- Ageren is in actie komen als belangen van het personage in het geding zijn.

- Reageren op alle spelelementen en impulsen in het samenspel, maakt het spel waarachtig.
- Definiëren is nodig om binnen samenspel een spelidee of handeling duidelijk te maken aan de andere spelers.
- Positioneren is letterlijk en figuurlijk positie innemen ten opzichte van andere personages en het onderliggende probleem of conflict.
- Schakelen is meteen overgaan tot spelen vanuit een andere emotie of gedachte.

Concentrisch

De leerstof van toneelspel is concentrisch. Dat wil zeggen dat de drie onderdelen van de leerstof steeds opnieuw worden geoefend en verdiept. Ze zijn altijd alle drie aan de hand, maar vaak nog niet ten volle ontwikkeld. Zo zit de kleuter volledig in de wereld van de verbeelding en is interactie met de tegenspeler nog lastig. Bij de overgang naar de pubertijd wordt de eigen persoon en de positie in de groep belangrijk. Interacties in de realiteit staan soms zo op de voorgrond dat ze verbeelding en interactie binnen de verzonnen werkelijkheid overschaduwden. Uitbeelden kan lastig zijn door onzekerheid over het eigen lichaam. De spelvaardigheid en het vertrouwen daarin wordt ontwikkeld en onderhouden met spel oefeningen en spelvormen.

Spelles

Een spelles heeft actieve werkvormen. Met spel oefeningen en spelvormen wordt de spelvaardigheid ontwikkeld. Bij het werken aan spelvaardigheid speelt reflectie een voortdurende rol. Binnen een les en lessenserie wordt een cyclisch proces zichtbaar met als fases: oriënteren, onderzoeken, uitvoeren en evalueren.

Spel oefeningen

In een spel oefening wordt een enkel onderdeel van de spelvaardigheid onderzocht en ontwikkeld. Afhankelijk van de oefening kan dit in

tweetalen, kleine groepjes en met de hele groep. Speloefeningen worden gebruikt aan het begin van een les, als warming up en als voorbereiding op de spelvorm die er na komt. Voorbeelden van spel oefeningen zijn: zintuigoefeningen, bewegingsoefeningen, uitbeeldoefeningen, associatieoefeningen, ontspanningsoefeningen en stemoefeningen.

Spelvormen

In een spelvorm worden alle drie onderdelen van spelvaardigheid tegelijk ingezet. Voorbeelden van spelvormen zijn: rollenspel, vertelpantomime, teacher in role, tableau vivant, spel met materialen, improvisatiespel, afspreekspel, inspringspel, schimmenspel, poppenspel, voordracht en teksttoneel. Met een spelvorm kan een presentatie worden gespeeld binnen de spelersgroep of voor publiek.

Opbouw

In een spelles wordt meestal begonnen met spelen in de hele groep, daarna in kleinere groepjes en afgesloten met presentaties voor elkaar. Middels een aantal spel oefeningen wordt toegewerkt naar een spelvorm.

De eerste spel oefeningen zijn bedoeld als warming up (voorbereiding; oriënteren). De volgende spel oefeningen zijn een inleiding op een spelvorm of belichten een onderdeel van spelvaardigheid dat aandacht vraagt (kern; onderzoeken). Daarna volgt een spelvorm. De spelvorm kan worden gebruikt voor presentaties binnen de groep (verwerking; uitvoeren). Na afloop is er een evaluatie en is er soms een spel oefening als cooling down (afronding; evalueren).

Spelontwikkeling

Bij de begeleiding van toneelspel is het van belang aan te sluiten bij de spelontwikkeling van de spelers. In de volgende hoofdstukken wordt deze ontwikkeling binnen de basisschooltijd verder beschreven en uitgewerkt in spel oefeningen en spelvormen.

Verbeelding is het fantastische startpunt van de jonge speler. Waar het om draait is die verbeeldingskracht te behouden en uitbeelding met het instrument te onderzoeken en ontwikkelen. Elk instrument heeft eigen unieke zeggingskracht. Het is daarbij belangrijk de uitbeelding in contact te houden met de verbeelding.

Uitwerking van toneelspel in interacties tussen personages laat de betekenis en mogelijkheden zien van toneelspel als kunstvorm. Getalenteerde spelers kunnen hier wellicht mee uit de voeten. Voor andere spelers blijft verbeelden en uitbeelden genoeg voor spelplezier en leren. Ondertussen geeft het de mogelijkheid eigen ervaringen te verwerken.

