

Dramatiseren van verhalen

Handreikingen bij het intensifiëren van dramatisch spel

Jean Agten

1. Dramatisch spel en het naspelen van verhalen

1.1. Gestolde ervaringen komen tot leven

Verhalen zijn gestolde levenservaringen, van één maar meestal van vele mensen. Ze zijn een samenballing van betekenissen en handelingspatronen. Kinderen en volwassenen zijn geboeid door verhalen. Dat komt omdat verhalen veel handelingspatronen bevatten. Ze beschrijven niet alleen een aspect van het leven. Ze laten zien ‘hoe’ je er mee om kan gaan. Verhalen dragen het perspectief in zich dat de werkelijkheid kan omgevormd worden. Ze bevatten vaak alternatieven voor gedragingen waarin we zelf vaak vastlopen. Ze bieden uitzicht waar wij als mens geen doorbraak zien. We kunnen veel van deze handelingen en houdingen leren.

Bij het dramatiseren van verhalen ontstaat er een wisselwerking tussen de verhaalfiguren en het eigen leven.. Kinderen leven zich in in de verhaalfiguren. Ze spelen met hun eigen lijf en leden het verhaal. Met hun eigen taal, met hun eigen vaardigheden, mogelijkheden en beperkingen. Met hun eigen angsten, kennis, waarden en zin.

Door te spelen ontstaat er een uitwisseling. De kinderen kunnen van het verhaal nieuwe houdingen en gedrag leren, maar ook het verhaal krijgt nieuwe betekenissen wanneer kinderen hun eigen mogelijkheden aanreiken aan het verhaal. Zij worden als de personages. En... de personages worden als zij. Het gespeelde verhaal gaat er enigszins anders uit zien. Het wordt geactualiseerd en hertaald, herschreven.

Kinderen kunnen de handelingen van het verhaal proberen eigen maken zodat ze deze in de realiteit succesvol kunnen hanteren. Maar aanleren van nieuw gedrag gaat vaak niet vanzelf. Dat vraagt niet alleen veel oefening maar ook aanpassing aan onze eigen concrete levenssituatie. De handelingen moeten in de realiteit moeten beleefd, gevoeld, gedaan, geëxperimenteerd en inge oefend worden wil men er in de praktijk van het leven iets mee aankunnen.

Dramatisch spel kan zich daartoe uitermate goed lenen. Een verhaal dat we ooit gehoord hebben, leeft verder o.a. als een mentaal proces wat vaak onbewust in ons leeft en waarmee we onbewust met mondjesmaat aan de slag gaan in onze levenspraktijk. In dramatisch spel kunnen we dit alles bewuster beleven en verkennen. Tijdens het dramatiseren kunnen de handelingen en (ver)houdingen verkend en eigengemaakt worden via inleving, uitbeelding, rollenspel, poppenspel, mime, stilleven, uitvergroting...

1.2. Naspelen is nog geen dramatiseren

Als men kinderen een verhaal laat naspelen zijn ze vaak heel snel door het verhaal heen gespeeld. Ze zijn geneigd om de opeenvolging van de ‘feiten’ uit het verhaal na te spelen. Er is (nog) geen aandacht voor wat het in de realiteit kan betekenen.. Er is nog geen aandacht voor hoe handelingen tot stand komen, welke impact ze hebben, betekenis enz. Dramatiseren is in eerste instantie ‘vertragen’. Stilstaan bij wat doet een verhaalpersonage nu. Waarom doet zij dat? Hoe is ze daartoe gekomen? Had ze ook anders kunnen handelen? Wat gebeurt er normaal in de realiteit. Is die houding wel vanzelfsprekend? Wat is er voor nodig wil je dat kunnen? Ook de wijze van naspelen wordt gekenmerkt door letterlijk geïmiteerde handelingen uit het dagelijkse leven . ‘Klop, klop.. deur open , deur dicht. Wassen: kran open, washand

nemen , nat maken, de gezicht wassen, de diverse onderdelen van het gelaat en daarna het verdere lichaam... Veel handelingen zijn vaak heel stereotiep of volledig overbodig. Alles wordt uitgebeeld, terwijl één uitgekozen element, bijv. met twee handen het gezicht nat maken, met nadruk gebracht en eventueel herhaald, voor sterkere expressiewaarde zorgt.

1.3. Didactische handreikingen op twee terreinen

Hoe kunnen we in dramatisch spel het spontane, wat oppervlakkige naspelen van een verhaal(fragment) intensifiëren?

Aan de hand van een oud mythisch verhaal uit een indiaanse cultuur, wordt exemplarisch de verdiepende werking van het dramatiseren en de 'inhoudelijke' betekenis die dat kan krijgen voor het leren van een kind, verkend in deel 2 en 3. Hoe kan het dramatiseren van gedragingen uit een verhaal leiden tot het verkennen, verdiepen of eigen maken van gedragingen voor het eigen leven. De eerste aandacht gaat kort naar de noodzaak van het selecteren van onderdelen uit het verhaal. Uitgebreider wordt ingegaan hoe het verhaal en het leven van kinderen elkaar raken en hoe gedragingen van kinderen inhoudelijk dramatisch kunnen verrijkt worden zodat ze meer betekenisvol kunnen functioneren in hun leven van alledag.

Uitgaande van een hedendaags verhaal uit de verhalenrijkdom van Toon Tellegen worden de 'vormelijke' aspecten van het dramatisch proces verdiept. Hoe kunnen handelingen meer uitgezuiverd steld worden , op welke wijze krijgen ze meer dramatisch effect, meer uitstraling en zeggingskrachten de betekenis die dat kan hebben voor de kracht de intensiteit en de uitstraling van het gedrag van kinderen. En van het theatrale als dusdanig.

Het geneeskrachtige water (in een kader plaatsen)

Even zwaar als de winterse sneeuw op de grond, lag het verdriet in de harten van de mensen. Het kamp was door de pest getroffen en veel mensen waren stervende of al dood gegaan. Nekumonta had zijn ouders, broers, zussen en kinderen verloren en moest nu toezien hoe zijn geliefde vrouw Shanewis stervende was. Wanhopig zei hij tot zichzelf: "Ik moet iets doen om haar te helpen, anders haalt ze de morgen niet meer. Ik moet de geneeskrachtige kruiden vinden die door de Grote Manitou zijn geplant. "

Nekumonta maakte het Shanewis zo gemakkelijk mogelijk en zette water en voedsel naast haar neer. Daarna legde hij een zachte mantel van bont over haar heen en zei: "Ik moet kruiden vinden om je te genezen. Ik zal spoedig terugkeren. Alsjeblieft, wacht op me. " Hij omhelsde haar teder, nam afscheid en ging op reis.

Waar hij ook kwam, overal zag hij alleen maar sneeuw en ijs. Drie dagen en drie nachten trok hij over de bevroren grond en vroeg elk dier dat hij tegenkwam waar de kruiden waren, maar hij kreeg geen antwoord. In de derde nacht struikelde Nekumonta, verzwakt door gebrek aan voedsel, over een tak en viel in de sneeuw. Te moe om op te staan, viel hij in slaap. De dieren in het bos kwamen om te zien hoe hij lag te slapen. Ze keken naar zijn vriendelijke gezicht en zagen dat zijn hart overliep van liefde. Ze baden tot de Grote Manitou om hem te helpen bij het vinden van de kruiden voor zijn geliefde Shanewis.

De Grote Manitou hoorde de gebeden van de dieren en zond een boodschapper en liet deze verschijnen in de droom van Nekumonta. In zijn droom zag hij zijn mooie Shanewis gezond en wel en lachend zong ze een lied dat klonk als de muziek van een waterval. Toen zag hij plotseling een waterval en hoorde hoe een stem hem riep: "Zoek naar ons Nekumonta. Als je ons vindt, zal Shanewis in leven blijven. Wij zijn het Geneeskrachtige Water van de Grote

Manitou. "

Toen Nekumonta wakker werd, zocht hij overal naar het Geneeskrachtige Water maar kon het niet vinden. Toen besloot hij onder de bevroren grond te gaan zoeken. Hij was zo zwak, dat hij nauwelijks graven kon, enkel zijn geestkracht hielp hem om door te gaan en tenslotte kwam het verborgen water in zicht. Het Geneeskrachtige Water stroomde naar buiten en bracht leven en' welzijn, waar het ook kwam. Nekumonta waste zich in het water en voelde zich onmiddellijk sterk en gezond. Hij maakte een kruik van klei en bakte deze net zolang in het vuur, tot hij er zeker van was dat ze het water zou kunnen bewaren tot hij weer terug was bij Shanewis. Zijn verdriet veranderde in vreugde toen hij bedacht dat hij Shanewis levend en wel zou weerzien.

Toen hij in het dorp aankwam en de bedroefde dorpingen zag, vertelde hij hen alles over het Geneeskrachtige Water en verzocht hen dringend het water te gaan halen. Hij trof Shanewis bijna dood aan en hoopte dat hij niet te laat was gekomen. Nekumonta streek wat water op haar gebarsten lippen en druppelde wat in haar keel. Zachtjes viel ze in slaap. Toen ze weer wakker werd, was de koorts weg. Nekumonta's hart was vervuld van groot geluk. Zij leefden nog vele jaren samen. Nekumonta kreeg de naam van "Opperhoofd van het Geneeskrachtige Water" zodat iedereen zou weten wie hen het geschenk van de Grote Manitou had gegeven.

2. Dramatisch spel is selecteren

De betekenissen van een verhaal kunnen niet in één bewustzijnsmoment worden gevat. Er zitten vaak tientallen betekenissen in een verhaal. Levenswijsheden maar vooral basishoudingen voor het leven. Ze zijn op zich, elk afzonderlijk, de moeite waard om aandacht te geven. Laat dus kinderen niet het gehele verhaal spelen. Te vaak blijft alles aan de oppervlakte, een pure herhaling van feitelijkheden uit het verhaal. Kies voor het intenser beleven van onderdelen uit verhalen. Selecteer naar eigen inzicht, waarden, doelen...

Het verhaal van het geneeskrachtige water is een oud indiaans, mythisch cultuurverhaal:
Korte beschrijving: Iemands geliefde vrouw is ziek. Haar man gaat op zoek naar geneeskrachtige kruiden die door de grote Manitou zijn geplant. Hij neemt afscheid van zijn vrouw en maakt een lange vermoeiende tocht, die veel doorzettingsvermogen vraagt. Hij moet steeds verder op zoek nu zelfs naar het geneeskrachtige water. Hij vindt uiteindelijk het levenswater en keert ermee naar z'n vrouw terug die weer geneest.

Het verhaal naspelen is vaak gewoon de hierboven opgesomde feiten langslopen.

Hoe kunnen we een verhaal spelend verdiepen, versterken, herbeleven?

“Selecteer” een fragment uit het verhaal bijvoorbeeld uit het begin van het verhaal de volgende zinnen:

Nakumonta(de man) maakte het Shanevis (de vrouw) zo gemakkelijk mogelijk en zette water en voedsel naast haar neer. Daarna legde hij een zachte mantel van bont over haar heen en zei: “Ik moet kruiden vinden om je te genezen. Ik zal spoedig terugkeren. Alsjeblief wacht op mij.” Hij omhelsde haar teder, nam afscheid en ging op reis.

Het verhaalbegin bevat zoveel wezenlijke houdingen en handelingen die een schat zijn om te verkennen en te verdiepen. We sommen ze even op: het de vrouw zo gemakkelijk mogelijk maken, van eten en drinken voorzien, toedekken, zeggen wat hij gaat doen en zal terugkeren, omhelzen, afscheid nemen en vertrekken.

Als je het ‘gehele’ verhaal zou spelen dan verschromelen of verdwijnen deze belangrijke levenshouding onder het geheel. Wil je als mens op zoek gaan naar het ‘levenswater’, datgene wat voor een mens ‘helend en ‘levengevend’ is moet je goed weten naar wat je op zoek bent

en wat van belang in het leven is en waarom je op zoek gaat. Dat staat in het verhaalbegin: m.n. het liefhebben van de vrouw. Het verhaal toont de toehoorder 'hoe' men kan liefhebben, het toont gedragingen die daar uiting van zijn of daartoe kunnen leiden. Kinderen kunnen hieruit concrete handelingen leren.

Opnieuw 'selecteren' we in het verhaalfragment welke handelingen we gaan verkennen en dramatiseren. We selecteren in de handelingen omdat er ook in dit fragment nog teveel wezenlijke handelingen achter elkaar gebeuren. We selecteren in dit voorbeeld voor 'de zorg van de man voor de vrouw': vier handelingen. In een twee fase kan je 'het afscheid nemen' uitkiezen.

3. Dramatiseren is het verhaal en het leven (her)be-leven

3.1. Verhalen vertellen over het leven

Lees of vertel het eerste deel van het verhaal opnieuw. Vraag aan de kinderen te vertellen over eigen ervaringen met ziek zijn en verzorgd worden. Wat ze dan denken en voelen en vooral hoe dat thuis gebeurd en wat ze daarvan in het verhaal herkennen. Door dit gesprek haal je de werkelijkheid binnen. De kinderen reiken elkaar een arsenaal aan ervaringen aan waarvan ze straks bij het spelen gebruik kunnen maken. Tegelijkertijd maak je ten dele bewust wat ze straks al spelend kunnen verkennen en verdiepen.

3.2. Een oud verhaal en de actuele beleving bij elkaar gebracht

Vraag twee kinderen om de figuur van de zieke vrouw en haar man te spelen. Vraag: *Wie voelt zich vandaag een beetje zoals die zieke vrouw? Wie voelt zich zoals de man die bekommerd is voor zijn vrouw en levenswater wil gaan zoeken? Ga eerst even bij je zelf na wie zich zo voelt.* Je maakt met deze vraag contact tussen de realiteit van het verhaal en dat van de kinderen. Je roept de eigen realiteit op als element om mee te gaan dramatiseren. Er ontstaan betekenisuitwisselingen. Vanuit het verhaal naar het kind en vanuit het kind naar het verhaal. Het verhaal wordt daardoor hertekent, nieuwe betekenissen aangereikt, het wordt daardoor rijker aan betekenis.

3.3. Dramatiseren vraagt om attributen en omkadering

Vraag aan de kinderen wat ze nodig hebben aan materiaal om dit fragment te kunnen spelen. Zorg dat al het nodige materiaal beschikbaar is. Maar vraag eerst in de klas: *is er iemand die voedsel heeft, die drank wil geven om mee te spelen...* Materiaal dat kinderen zelf aandragen speelt op een heel andere wijze mee in de betekenisgeving van en voor kinderen dan materiaal dat van buitenaf is aangereikt. Het is iets van mij en ik geef het uit handen, ik laat anderen daarmee om gaan, in dit geval: van mijn koek eten, van mijn fruitsap drinken... mijn jas als deken gebruiken... Zo ben je dus al handelingen en houdingen (uit het verhaal zelf) aan het oefenen (sociale, morele, levensbeschouwelijke ontwikkeling) nog voor je aan het spelen bent. Daarbij verhoogt de betrokkenheid van de andere kinderen op het spelgebeuren.

3.4. Dramatiseren vraagt om taal, beleving, handelingen en (ver)houdingen.

We merken vaak dat kinderen moeite hebben met dramatiseren. Zich uiten, een rol opnemen en woorden vinden voor belevingen is niet vanzelfsprekend. We dienen kinderen hierbij te helpen in hun groei. Al te vaak laten we kinderen het zelf maar uitzoeken. Niet dat dit op zich fout is. Maar om te experimenteren moet er voldoende basismateriaal aanwezig zijn. Op welke wijze kunnen we kinderen wat meer ondersteuning aanreiken?

Maak ruimte in de klas zodat de kinderen het hele gebeuren goed kunnen zien. Vraag aan het kind dat de rol van de vrouw speelt een eigen plaatsje te zoeken en een houding aan te nemen als Shanewis, de vrouw. Platliggend als op een bed, of rechtop zittend tegen een muur, veilig weggeborgen onder een tafel... Reik mogelijkheden aan, maar laat het kind kiezen. Laat ook Nekumonta, de man een eigen plaats innemen. Als begeleider help je de kinderen hun inleving in de beide rollen te bevorderen door hen te interviewen. Geef de kinderen op voorhand de opdracht zich in te leven in de beide rollen en zich voor te stellen hoe ze als deze man of vrouw zijn. Hoe ze zich voelen, wat ze denken, hopen verwachten, angst voor hebben.... Vanaf dat moment worden ze Shanewis en Nekumonta. Ze worden ook zo aangesproken en spreken elkaar zo aan.

Door hen te interviewen: *wie ben je, wat gebeurt er (is er gebeurd, staat er te gebeuren) vertel eens...* help je kinderen zich beter in te leven in het gebeuren in hun rol. (zie: Handreikingen bij een rolinleving) Vraag dus naar hun belevingen, gevoelens, gedachten, overwegingen, verwachtingen, gedragingen.

Omdat kinderen de taal van de belevingen nog moeten leren is aangewezen om de belevingen uit het verhaal aan te reiken als die er zijn of om een aantal mogelijkheden te suggereren waaruit een kind kan kiezen. *Vb. Je zegt dat je ziek bent, wat voel je nog...? Voel je ook angst, of voel je je alleen gelaten, of heb je juist veel vertrouwen in wat gaat gebeuren...? Vertel eens over die angst...dat vertrouwen...* Ontleen daarvoor elementen uit wat kinderen daarstraks verteld hebben. De kinderen zijn klaar om te spelen.

Handreikingen bij een rolinleving (in een apart kader plaatsen)

- Vragen m.b.t. de situatie in het verhaal

- Wie ben je? Wat is je naam? Wat is je functie?
- Waar ben je? Waar ben je mee bezig?
- Wanneer ben je hier toegekomen? Wanneer is dit alles gebeurd?
- Wat is er aan de hand? Wat gebeurt er?
- Waarom vind je dit belangrijk? Waarom wil je dit doen?

- Vragen m.b.t. de situering in het gebeuren

- Verleden Hoe ben je hier terecht gekomen? Wat is er daarvoor gebeurd?
- Heden Hoe sta je er nu bij? Wat gaat er nu door je heen?
- Toekomst Wat ga je nu doen? Waar kijk je naar uit? Wat staat te gebeuren?

- Vragen m.b.t. de eigen situering van het personage

- Waarnemen Wat zie je? Wat hoor je?
- Beleven Wat voel je? Wat verbeeld je je? Wat word je gewaar?
- Denken Waar denk je aan? Waar pieker je over? Wat bedenk je daarbij?
- Wil Wat wil je bereiken? Waar verlang je naar? Wat wil je anders?
- Handelen Wat ga je nu doen? Denk je dit te kunnen? Met welk effect?
- Effect Heb je bereikt wat je wilde? Ben je tevreden met het resultaat?

3.5. Bij dramatiseren horen toeschouwers

Uiteraard gaat bij het dramatiseren de meeste aandacht naar de spelers. Toch heeft ook het publiek een eigen rol, zeker als ze straks ook zelf spelend aan de beurt zijn. Het publiek beleefd net als de spelers mee het gebeuren, ze ondergaan van binnen uit wat zich op de scène afspeelt. Hun herinneringen worden wakker geroepen. Tegelijkertijd doen ze ideeën op voor de eigen aanpak. De kijkopdracht voor toeschouwende kinderen gaat over beide aspecten.

Goed voelen wat je zelf voelt als je het spel van de kinderen ziet. Goed kijken naar alles wat er gebeurt. Kijken en onthouden wat de speelsters allemaal doen en hoe ze dat doen.

Lees (mogelijk) nog even het verhaalfragment dat ze gaan spelen zo bied je voldoende veiligheid en ondersteuning. Dan kunnen de twee kinderen het verhaalfragment op hun eigen wijze spelen terwijl iedereen toekijkt. Na hun spel vraag je de kinderen duidelijk ‘uit’ hun rol te stappen en de rol van hun af te schudden. Je zegt erbij dat ze niet langer Shanewis en Nekumonta zijn maar weer Sofie en Jelle. Bedank de kinderen voor hun spel. Applaus van de toeschouwers hoort bij het theatergebeuren.

3.6. De uitwisseling na het spel

De toeschouwende kinderen vertellen wat ze gezien, gehoord en gevoeld hebben. Overloop het spel stapsgewijs. Enkel waarnemingen en eigen belevingen worden toegelaten. Geen oordelen, geen kritieken toelaten. Veiligheid bieden voor de kinderen die zich waagden ieder kind heeft het recht op eigen belevingen en uitingen. Dus geen uitspraken geven of toelaten als: *’t Was mooi, goed gespeeld!* Of *’Jelle, ge hebt haar niet goed toegedekt...’*

Maar wel: *’Wat heb je zien gebeuren, beschrijf eens.’* Of *’Wat heeft Shanewis en Nekumonta gezegd, gedaan?’* De gespeelde rol wordt genoemd in de bespreking en NIET de persoon die de rol gespeeld heeft. Laat de kinderen eerst beschrijven en daarna vertellen wat ze zelf gevoeld hebben, eventueel ook gedacht of herinnert. *Vb. Ik moest denken aan mijn papa als die me komt onderstoppen.*

De kinderen die gespeeld hebben vertellen daarna zelf hoe ze hun rol beleefd hebben. Laat hen ook vertellen hoe ze ‘het spelen zelf’ beleefd hebben. *’Hoe heb je het spelen zelf beleefd, ervaren.’* *’Hoe was het om dit te doen? Spannend, prettig? Vertel eens?’*

3.7. Het spel nabespreken op zoek naar verdieping

In de ‘nabespreking’ (dit is iets anders dan de ‘uitwisseling’ van ervaringen en belevingen) gaan we op zoek hoe gedragingen, verwoordingen anders, sterker, indringender... kunnen worden. We gaan in eerste instantie uit van de inbreng van de kinderen.

Vb. Iemand zei: Nekumonta heeft het hoofdkussen opgeschud en weer achter haar hoofd gelegd. Vraag van de leerkracht? Hoe heeft hij dat gedaan? Ken je nog andere manieren waarop je dit zou kunnen doen? Doe eens voor.

Vb. Iemand zei ook: Shanewis heeft eigenlijk niks gedaan. Vraag van de leerkracht: ‘Laten we aan Sofie eens vragen wat ze allemaal gedacht en gevoeld heeft toen ze die rol speelde. Ze heeft waarschijnlijk wel veel beleefd. Vertel eens Sofie! En verder ‘Hoe kunnen we wat Sofie verteld als Shanewis nu ook ‘uitdrukken’ in het spel. Wie doet het eens voor? Hoe kan dat nog?’

Vb. Iemand zei: Nekumonta legde het deken er gewoon over. Ik vind iemand goed instoppen veel gezelliger. Vraag van de leerkracht. Wie straks deze rol speelt kan gebruik maken van deze suggestie. Wat zou nog allemaal kunnen? Vertel eens hoe het bij jou thuis gebeurt, hoe jij dit het liefst hebt, wat er prettig aan is...

De bespreking is niet gericht op de evaluatie van het voorgaande, maar is gericht op de verder invulling van het volgende spel. Zo kunnen verder ook woorden, zinnen, speluitbreidingen aangereikt worden.

3.8. Dramatisch spel is herhalen, bijschaven, vernieuwen, toe-eigenen

Er zijn vele wijzen waarop gedragingen kunnen gedaan en beleefd worden. Er is veel variatie in aanpak mogelijk. Na de bespreking van het eerste spel kan er (met alle aangereikte suggesties) door andere kinderen een tweede keer gespeeld worden. Zij kunnen vrij gebruik maken uit de aangeboden suggesties. De nabespreking gaat over wat de kinderen nog meer

gezien en gevoeld hebben dan de eerste maal. En welke mogelijke suggesties hier nog aan toegevoegd kunnen worden. Niet alle kinderen kunnen de dingen op dezelfde wijze doen. Door de herhaling kunnen houdingen uitgetoond of verfijnd worden, ze kunnen veranderd of meer eigen gemaakt worden.

3.9. Op eigen houtje dramatiseren

In een derde fase kunnen alle kinderen per twee (of per vier: twee spelers, twee toeschouwers) het verhaalfragment op eigen houtje spelen, oefenen. Er zijn voldoende voorbeelden geweest, ook de wijze van vragen stellen, belevingen uitwisselen, suggesties aanreiken is een vaardigheid die kinderen moeten leren. Vergeet dit niet te accentueren.. Breng het onder hun aandacht bij het zelfstandig opereren

Na het spel kunnen de kinderen van rollen wisselen. De man uit het verhaal speelt nu de rol van de vrouw en omgekeerd. Hierdoor leren de kinderen de andere perspectieven verkennen. De ommezijde van de medaille!

Verhaal: Toen bijna al het water verdampte. Door Toon Tellegen

(Verhaalttekst in een kader)

Op een dag scheen de zon zohard dat bijna al het water verdampte. In de rivier bleef nog slechts hier en daar wat donker slijk achter. Daarin verdrongen zich de karper, de forel en het stekelbaarsje.

'Hang iets voor de zon' schreeuwden ze naar de lijster.

'Wat?' schreeuwde de lijster.

'Iets' schreeuwden zij. 'Alles'.

Maar de lijster had niets om voor de zon te hangen.

De libel botste tegen een kiezelsteen toen hij laag over de dorre bedding scheerde en de aal raakte bekneld in de droge modder.

De eekhoorn, de mier en enkele andere dieren stonden op de oever en keken naar beneden.

'Ik heb het zo droog,' jammerde de karper.

De dieren overlegden met elkaar en stuurden de kraai, de tor en de olifant er op uit om een wolk te halen.

Ze bleven lang weg, want in heel de wijde omtrek van het bos was geen wolkje te bekennen.

Maar tenslotte kwamen zij terug met een oude, donkergrijze wolk.

'Jullie moeten maar niet kijken,' zei de tor. 'Het is een wolk van niets.'

Het was een rafelige wolk. En als de toestand niet zo ernstig was geweest had de eekhoorn zeker moeten lachen om de gaten en de scheuren in de wolk.

De kraai en de olifant hesen de wolk boven de rivier, terwijl de tor aanwijzingen gaf.

'Schiet op!' riep de snoek.

'Iets naar links!' riep de tor.

'Je staat op mijn vin!' riep de forel.

'Ik kan niet meer,' lispelde het stekelbaarsje, half verscholen onder het uitgedroogde kroos.

De wolk hing tenslotte recht boven de rivier en de kraai vloog omhoog en stak er zijn snavel in. De wolk brak en een reusachtige hoeveelheid water viel in één keer naar beneden. De zalm en de baars sprongen op, sloegen met hun staart in de lucht en zwommen snel weg door het nieuwe water.

In de lucht was niets meer van de wolk over en de zon scheen nog even hard als tevoren.

Maar in de verte verschenen een paar nieuwe wolkjes, die groeiden en langzamer donkerder werden en dichterbij kwamen.

De eekhoorn en de mier moesten tenslotte nog hollen om voor het donker thuis te zijn.

4. Dramatiseren is verbeelden.

Ver-beelden is meer dan uit-beelden. Te vaak vervalt dramatiseren in het zo letterlijk mogelijk naspelen van wat de tekst aangeeft. Ver-beelden is letterlijk dikwijls, meermaals, in beeld brengen. Gestaaft in beelden gieten, tot een beeld maken en daar is soms heel veel kap, schuur en schaaftwerk aan nodig. En vooral heel vaak opnieuw beginnen. Expressie ‘op zich’ is niet onbelangrijk of verkeerd. Maar aan het uitgebeelde kan nog worden gewekt om het meer uitdrukking en kracht te geven. Uitdrukking aan iets geven, duidelijk overkomen, heldere en korte boodschappen doorgeven enz. zijn erg belangrijke vaardigheden in de menselijke communicatie die ook kinderen zich stelselmatig leren eigen maken

We geven in opbouw enkele suggesties aan hoe je het proces van ‘ver-beelden’ inhoudelijk en vormelijk kan verdiepen. We ‘selecteren’ daartoe als voorbeeld een fragment uit bovenstaand verhaal. *‘Ze bleven lang weg, want in heel de wijde omtrek van het bos was geen wolkje te bekennen. Maar tenslotte kwamen zij terug met een oude, donkergrijze wolk. ‘Jullie moeten maar niet kijken,’ zei de tor. ‘Het is een wolk van niets.’ Het was een rafelige wolk. En als de toestand niet zo ernstig was geweest had de eekhoorn zeker moeten lachen om de gaten en de scheuren in de wolk.*

In het geselecteerde fragment ‘selecteren’ we opnieuw. We stellen bij wijze van voorbeeld ‘het aanbrengen van de wolk’ centraal.

Stap 1.

- 1.1. Laat drie spelers in de rol van kraai, tor en olifant telkens opnieuw één of ander doek (dat een wolk moet voorstellen) naar voor brengen zoals in het verhaalfragment aangegeven wordt. De eerste aandacht ligt op de drie personages die de wolk komen aanbrengen. We verkennen dus eerst wat het meest vertrouwd is en bekend voor de kinderen als ze zoiets zouden spelen. Hoe lopen een kraai, een tor en een olifant. Probeer vele wijzen uit. Laat kinderen één kenmerk per dier uitkiezen. Vb de vleugelslag van de kraai, op het opwippen ervan, of schuin lopen van een tor, het trompetteren van de olifant, het bijna trappen op de tor... Elk groepje kan wel verschillende uitdrukkingwijzen hebben. Laat ze dat ene kenmerk dat ze heel duidelijk en maken en altijd herhalen. Herhalen is versterken, herhalen is integreren, verinnerlijken. Net als ver-halen dikwijls aanhalen is. Leg tegelijkertijd ook de aandacht op de inleving in de rol want uitstraling ligt niet louter in de gebaren maar in de sfeer de intentie de kracht die er van uitgaat.
- 1.2. Als een basisloophouding gevonden is voor de afzonderlijke dieren laat de kinderen dan verkennen hoe ze een wolk zouden aandragen. Laat hen oefenen met een doek als wolk. Verken diverse wijzen waarop de wolk kan aangedragen worden. Van: ‘fier over het gevondene’ over “we hebben gedaan wat gevraagd werd” naar ‘beschaamd over wat ze maar gevonden hebben’. Ook de wijze waarop de wolk (het doek) kan worden vastgehouden megedragen aangezeuld, triomfantelijk als een vlag of achter zich aangesleept of tussen duim en vinger, ver van zich afgehouden als een smerige vod....
- 1.3. Bespreek de voorstelling naar houdingen, gedragingen, samenwerking, uitstraling, maar vooral naar essentie en oertolligheid. Draag in de commentaren enkel feiten aan. Spreek geen oordelen uit. Zeg niet dat iets goed of slecht was. Benoem wat er te zien, te horen, te voelen was. Voorbeeld: *De wolk wapperde heel hard.* Geef weer wat het bij je oproept: vb. *je trok heel hard aan de wolk, het leek of ze niet mee wilde komen.* Of stel vragen *Jullie stapten zo traag, het leek alsof de wolk wel heel broos was is dat zo of bedoelde je iets anders?* Vraag aan kinderen wat ze bij wat ze gezien hebben nog verbeelden.

Verbeelden roept verdere verbeelding op. Daarmee kan het groepje naar eigen inzicht weer aan de slag.

1.4. Zoek bij een volgende voorstelling de uitbeelding wat meer uit te zuiveren. Zorg voor een goede inleving. Probeer te besparen in bijkomende gebaren die afleiden van het wezenlijke.. Versimpel de gebaren, maak ze strakker, sterker, meet ze af.

1.5. Bekijk de voorstelling van de verschillende groepjes kinderen. Neem elkaars slothoudingen over en doe dezelfde gebaren van één groepje met twee, drie, vier groepjes tegelijk. Kijk naar het theatrale (indringende, komische...) effect daarvan.

Stap 2.

De volle aandacht komt nu op de 'wolk' zelf te liggen.

2.1. Het 'doek' als wolk wordt vervangen andere voorwerpen die in de klas gevonden worden en die dienst kunnen doen als 'oude, gerafelde wolk'. Begin met een voorwerp dat één van de kenmerken van de wolk kan aangeven. Oud, donkergrijs, iets van niets, rafelig, gaten of scheuren

2.2. In een volgend stadium kan dat in plaats van één voorwerp zijn een eigen gemaakte constructie van diverse voorwerpen zijn. Waarbij meerdere kenmerken worden samengebracht. Niet alleen voorwerpen naast elkaar maar als een 'artistieke' combinatie. Bijvoorbeeld een combinatie van een omgekeerde plant met loshangende schoenveters aan vastgeknoopt. Een opengezwaard schrift met gescheurde bladeren ...

2.3. De uitgerafelde wolk wordt alleen nog maar gemaakt van een krant. Hierbij kunnen de ideeën die in de voorgaande expressies werden opgedaan gebruikt worden. Hoe creatief kan je zijn met een krant in het uitdrukken van een wolk zoals beschreven in het verhaal. Hierbij kunnen aspecten van de wolk waarover niets is gezegd in het verhaal naar eigen fantasie en inzicht toegevoegd worden. Is de wolk lang en mager, bestaat ze uit lange dunne slierten, is een klein vet bolletje dat nergens op lijkt...

Stap 3.

3.1. De wolk wordt niet langer uitgedrukt door een voorwerp maar door een persoon. Een kind van de klas speelt wolk. Verken met z'n allen of in groepjes hoe iemand een oude grijze, rafelige, gescheurde wolk kan verbeelden. Kies enkele voorgestelde houdingen uit en laat die door meerdere kinderen tegelijkertijd voor de klas uitbeelden. Kijk opnieuw naar het theatrale effect van meerdere dezelfde rafelige wolken voor de klas.

3.2. Verken daarna de verschillende houdingen die werden uitprobeerd in stap 1 met het aandragen van de wolk. Nu met de wolk die verbeeld wordt door een persoon. Merk op dat het aandragen niet altijd op de zelfde wijze kan. Er kunnen heel nieuwe draagwijzen gevonden worden. Misschien moeten er dieren uit het verhaal bijgevraagd worden om die wolk van niks te kunnen dragen... Zo bewerk je het verhaal, voeg je nieuwe elementen toe.

3.3. De oefening van stap 2.3. combineren met elementen uit stap 3. De kinderen die wolk spelen worden door de anderen aangekleed met krantenpapier zodat ze een oude, uitgerafelde en gescheurde wolk lijken.

Stap 4.

Verken met de kinderen de laatste zin van het fragment. Zoek op welke wijze de eekhoorn zou kijken naar de wolk die word aangedragen. Zoek naar variaties tussen heel ernstig en bulderen van het lachen. Laat kinderen zoeken naar uitdrukkingen op welke wijze ze eigenlijk moeten lachen maar toch heel ernstig moeten blijven kijken kunnen uitbeelden. Zoek een grote verscheidenheid aan houdingen. Spreek af welk kind welke houding uitbeeld.

Stap 5.

Slotactiviteit. De geselecteerde elementen worden nu bijeengebracht in een voorstelling. De kraai, de tor en de olifant van elk groepje brengen elk op eigen wijze een uitgerafelde wolk aan. Blijven enkele seconden onbeweeglijk stil staan. Ze zetten, leggen de wolk heel traag even neer en nemen dan de houding van de eekhoorn aan (ieder op eigen wijze) ingehouden lachen en serieus kijken tegelijk.

Je kan dit groepje per groepje doen. Maar op een grote scène kan dit tegelijkertijd. Je zal merken als dit goed gecoördineerd gebeurt dat het 'indrukwekkend kan zijn.

4. Dramatiseren is leren met vooral veel spelplezier.

We hebben sterk de nadruk gelegd op het verdiepen en intensifiëren van spelervaringen. We hebben aandacht geschonken aan het nauwkeurig opbouwen van een proces. Dat mag os wel niet weerhouden om de levendigheid, de fantasie, de deugd, de humor, voluit kansen te geven. Dramatiseren mag niet de zwaarwichtige betekenis van het woord, het leven al zwaarder maken dan het is, gaan krijgen. Integendeel zelfs. Spelen wekt lijfelijke veel deugd op. Uitbeeldingen zijn vaak een verrassende doorkijk op onszelf en de wereld. En dat is soms verrassend plezant, komisch, humorvol. Ook mislukkingen kunnen vaak heel komisch zijn. Zolang het geen uitlachen van iemand wordt, is lachen nog altijd gezond en werkt het heel erg aanstekelijk. Wat met plezier geleerd is, wordt sneller en langer onthouden en rapper eigen gemaakt. Verdiepen moet de deugd bevorderen en omgekeerd.