

“Schimmenspel”



Een “film”- les voor groep 3/ 4

*Duur: +/- 2 (les)uren; ook te verdelen over meerdere dagen
(een voorbereidingsdeel en een uitvoerend deel)*

Benodigheden (zelf mee te nemen):

- Een touw (of waslijn)
- 1 of 2 witte lakens
- Een te verduisteren ruimte
- 1 of 2 felle lampen (om achter laken te plaatsen)
- Karton (om silhouetten van personages en vormen van locaties of objecten uit te knippen)
- Rietjes (meegeleverd)
- Plaksel of plakband
- Een object waar kinderen zich achter achter kunnen verstoppen, zodat ze zelf niet zichtbaar zijn tijdens schimmenspel (gehurkt/ op de knieën zittend achter het laken)

Leerdoelen:

- De leerling leert in de basis dat film = spelen met licht en beweging; en dat een verhaal een structuur kent.
- De leerling leert dat een (beeld-)verhaal vaak een opzet kent met een **begin**, een **midden** en een **eind**. In het begin zien we wie er in het verhaal spelen en waar het verhaal zich afspeelt. In het midden gaan de personages op avontuur; er gebeurt iets en aan het eind vindt de ontknoping plaats!
- Bij een (beeld-)verhaal is de **wie** belangrijk (wie spelen er in het verhaal; in ons geval een hoofdpersoon en een bij-persoon), de **waar** (waar speelt het verhaal zich af) en de **wat** (wat gebeurt er precies in het verhaal; de plot).
- De leerling leert dat veel (beeld-)verhalen naar een **einde** toewerken en dat er verschillende soorten eendes zijn. Een happy end (ze leefden nog lang en gelukkig), een spannend einde, een grappig einde waarbij de clue van de grap naar boven komt, of een open einde (**cliffhanger**).
- De leerling leert dat een (beeld-)verhaal vaak hoofdpersonen en bij-personen kent.
- De leerling leert een beeldverhaaltje, hun schimmenspel, te bedenken aan de hand van een zeer eenvoudig **storyboardje** van 3 plaatjes (een leeg stripverhaal), waarin begin, midden en einde bedacht worden en waarin er één hoofdpersoon en één bij-persoon aanwezig. Ook wordt er nagedacht over een plek waar het verhaaltje zich afspeelt. De leerling leert naar een **einde**, de **ontknoping**, toe te werken.

Schimmenspel

Jij gaat nu als leerkracht samen met de leerlingen schimmenspellen bedenken en opvoeren.

De eenvoudigste manier om zelf bioscoopje te spelen, want je hebt alleen maar een donkere ruimte, silhouetten en vormen, een felle lamp, lakens en een hoop creativiteit en fantasie nodig! Dit zou een voorbereidende les op verdere filmlessen kunnen zijn, een basis.

Je gaat de les zelf voorbereiden en uitvoeren. Aan het eind van dit document zit een lestabel, waarin er een suggestie gegeven wordt hoe de les uitgevoerd kan worden.

Bij vragen vooraf kan er gemaïld worden met educatie@lumiere.nl

Er komen een aantal begrippen langs in de les die nu kort toegelicht zullen worden:

- **Storyboard:** is een verhalenbord. Een stripverhaal. Een stripverhaal dat de filmmakers (vaak heel veel mensen!) gebruiken om alvast te zien hoe het verhaal eruit gaat zien en verteld wordt, voordat het (beeld-)verhaal gemaakt is. De filmmakers kunnen het ook gebruiken als spiekbriefje als ze niet meer weten hoe het verhaal ook alweer ging.
- **(Genres: hoeft voor leerlingen niet als zodanig benoemd te worden):** denk aan comedy/lachfilm, avontuur, sprookje, spanning, liefde/romantiek
- **Cliffhanger:** een open einde waarbij het verhaal stopt op het meest spannende moment (en de kijkers niet weten hoe het verhaal afloopt, dat moeten ze misschien wel zelf bedenken!)
- **Personage= hoofd- en bij-persoon:** welke rollen zitten er in een beeldverhaal? Dat kunnen rollen zijn die gespeeld worden door mensen, maar kunnen ook geknutselde of getekende poppetjes of diertjes zijn.
- **De hoofdpersoon** is diegene waar het verhaal over gaat. Dit kunnen ook meerdere hoofdpersonen zijn. De hoofdpersoon volgen we vaak en we zien soms ook het verhaal vanuit de hoofdpersoon. De **bij-personen** zijn belangrijk voor ons om het verhaaltje te snappen. Het zijn rollen die bij de hoofdpersoon horen. Bijvoorbeeld de ouders of vrienden van de hoofdpersoon, of bijvoorbeeld een tegenstander of de boef.

Les

Bevestig een touw/ waslijn voorin de ruimte waarin het schimmenspel opgevoerd gaat worden, van links naar rechts. Hang daar 1 of 2 witte lakens over op. Plaats op 2 meter afstand achter het laken (eventueel schuin vanaf links- of rechtsachter) een felle lamp. Zorg dat de ruimte goed te verduisteren is. Plaats stoelen in een theateropstelling voor het “projectie-doek”.

De leerlingen hurken of knielen achter een object dat achter het doek geplaatst wordt. Van daarachter kunnen ze uitgeknipte silhouetten en vormen bewegen die als schim geprojecteerd worden op het witte laken. Laat de leerlingen ook spelen met het kleiner en groter worden van de “personages” en objecten (door ze juist van het doek af te bewegen of juist daar naartoe) en laat ze eventueel handfiguurtjes maken en bedenken.

Hier wat voorbeelden van schimmenspellen; ook in te zetten als aandachtstrekkers:

Met vormen en silhouetten: [Een kijkje achter de schermen bij de repetitie van het schimmenspel van Groep 4/5 - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=Cmb92ZJYUJU) <https://www.youtube.com/watch?v=Cmb92ZJYUJU>

Gespeeld door mensen: [Basaal theater: Schimmenspel - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=eOfiJtLl2s8&t=6s)

<https://www.youtube.com/watch?v=eOfiJtLl2s8&t=6s>

Tijd	Activiteiten vd leerlingen	Activiteiten vd leerkracht + inhoud	Leermiddelen
5 min	Leerlingen bekijken 1 of meer van de door de leerkracht ingestarte video's met de door de leerkracht gestelde kijkvraag in hun achterhoofd	Leerkracht laat 1 of meer van de volgende filmpjes zien als aandachtstrekker, basis voor vervolgvragen. De leerling stelt voorafgaand aan het bekijken van de filmpjes de volgende kijkvraag: wat vinden jullie hiervan? Wat heeft dit met film te maken?> dit gaan we strakjes zelf doen!	Smartboard, online video's; te weten: Een kijkje achter de schermen bij de repetitie van Groep 4/5 - YouTube Basaal theater: Schimmenspel - YouTube
5 min	Leerlingen geven antwoorden.	De leerkracht stelt vragen: Wie zitten er in een filmpje, waar kan een filmpje zich afspelen, wat kan er allemaal gebeuren in een filmpje?	De leerkracht maakt eventueel ondersteunde tekeningetjes op bord/ white board/ smart board
5 min	De leerlingen luisteren en beantwoorden de vragen van de leerkracht.	De leerkracht legt uit dat we in het begin van een filmpje vaak zien waar een verhaal zich afspeelt en wie er in het verhaal zitten, in het midden gebeurt vaak de wat> het avontuur; en een filmpje moet ook een einde hebben. Wat zou er aan het einde allemaal kunnen gebeuren? Waar gaat het avontuur over en waar gaat het avontuur naartoe? Is het een grappig filmpje, een spannend filmpje, een sprookje, een romantisch-/ liefdes filmpje?	De leerkracht schrijft eventueel ondersteunend uitleg op het bord/ white board/ smartboard of maakt tekeningetjes om de (dikgedrukte) begrippen uit te leggen
10- 15 min	De leerlingen gaan in drietallen, tekenend, of in hun hoofd (in 3 plaatjes> begin, midden, eind) bedenken wat er in hun filmpje gebeurt? Hoe hun filmpje eindigt? Welke 2 personages er in hun beeldverhaal zitten (hoofd- en bij-personage) en waar het verhaaltje zich afspeelt	De leerkracht begeleidt	
15-20-25 min	De leerlingen gaan een silhouet van een hoofdpersoon uitknippen (een poppetje of dier) en vormen en objecten uitknippen waarmee het duidelijk is waar het verhaal zich afspeelt (bijv. bomen> een bos)	Het is een mogelijkheid dat de leerkracht (zeker in het geval van groep 3) al silhouetten uitgeknipt/ geknutseld heeft die leerlingen kunnen uitkiezen	Karton, knutselpullen, plaksel, scharen De silhouetten en vormen kunnen op rietjes geplakt worden, zodat ze beter hanteerbaar zijn
Tot 5 min		Leerkracht doet, eventueel met behulp van 1 of meerdere assistenten (leerlingen) een schimmenspel voor (heeft voorbereidend een leuk, grappig, lief of spannend verhaaltje bedacht; met daarin een ontknoping)	Waslijn, lakens, felle lampen, object om achter te verschuilen en te verduisteren ruimte en evt. uitgeknipte silhouetten en vormen

<p>40-45-50 minuten (incl. pauze van 10 minuten)</p>	<p>De leerlingen gaan in drietallen achter de witte lakens om de beurt hun schimmenspellen opvoeren.</p> <p>De overige leerlingen zijn het publiek en kijken aandachtig naar de op te voeren schimmenspellen.</p>	<p>De leerkracht verduistert de ruimte en doet de felle lamp (1 of 2 lampen) die op enige afstand achter het laken, tussen kinderen en laken instaan, aan.</p> <p>De leerkracht begeleidt het geheel als presentator.</p> <p>De leerkracht geeft per opvoering uiteraard hard applaus en kan vragen aan het publiek of ze begrepen hebben waar het schimmenspel precies over ging</p>	<p>Waslijn, lakens, felle lampen, object om achter te verschuilen en te verduisteren ruimte</p>
<p>Eventuele uitloop/ nabespreken</p>		<p>Voorbeeld vragen: Was het leuk om te doen? Was het leuk om een verhaal te verzinnen? Was het makkelijk/ moeilijk om een verhaal uit te beelden? Was het makkelijk/ moeilijk om een verhaal te verzinnen? Waarom dan? Hoe komt dat? Was het voor iedereen in het publiek makkelijk/ moeilijk om te volgen waar de verhaaltjes over gingen?</p>	