

TIPS EN TRICKS



Spelend vertellen

Tekst: Marco Holmer

Illustratie: Thomas van Oostrom, Uitgeverij Libellud.

Kinderen (maar ook volwassenen) vinden het doorgaans een opgave om voor een groep hun verhaal te doen. Een aantal gevaren ligt op de loer:

- Blijven steken halverwege het verhaal.
Uitgelachen worden, niet serieus genomen worden door de luisteraars.
- Het niet goed doen.

Een belangrijk probleem bij spreekangst is het feit dat de genoemde gevaren reëel zijn.

Het is altijd mogelijk dat een verhaal niet boeit. Het kan gebeuren dat men halverwege het verhaal het spoor bijster is. Twee eigenschappen kunnen helpen het risico van een ontsporing te verkleinen:

- Overzicht over het verhaal
- Improvisatievermogen en verbeeldingskracht.

Voor kinderen (maar ook voor veel volwassenen) is het verkrijgen van overzicht een opgave. Het vereist het vermogen om afstand nemen van het verhaal en te abstraheren.

Hoewel dat vreemd klinkt speelt het geen-overzicht-probleem in het bijzonder bij de vertelkring in de klas. Vaak gaat het daar om belevenissen of om het geven van ant-

woorden op vragen. Zelfs bij die ogenschijnlijk eenvoudige vertelopgave spelen overzicht en samenvatten al een grote rol.

Het is daarom belangrijk om kinderen op vroege leeftijd te laten ervaren hoe verhalen zijn opgebouwd, door veel te vertellen en voor te lezen.

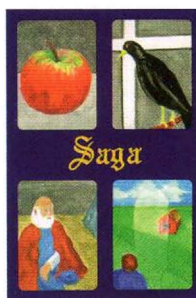
Daarnaast zijn improvisatievermogen en verbeeldingskracht verteleigenschappen die kinderen moeten trainen. Voor die training zijn vertelspelen een prima hulpmiddel. Hieronder staat een aantal "klassiekers" beschreven.

Spelen met afbeeldingen

"Bloemen zeggen meer dan woorden" roept de bloemist. En dat klopt. Achter een afbeelding gaat een hele wereld schuil. Daarom zijn, vooral voor jonge en beginnende vertellers, afbeeldingen een goede manier om een verhaal te leren ontwikkelen en in het oog te houden.

De afbeeldingen dienen als inspiratiebron voor de inhoud van het verhaal, houden het verhaal gaande (nieuwe gebeurtenissen, vergelijk het stripverhaal) en geven richting aan het verhaal (het laatste plaatje is de ontknoping).

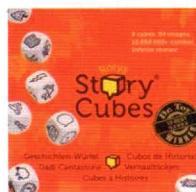
Een paar voorbeelden uit deze categorie zijn:



De SAGA-kaarten uit de OH-card reeks (uitgeverij OH-Verlag, Kirchzarten). De (52) kaarten worden geschud en tijdens het vertellen de één na de ander omgedraaid. Het verhaal ontspint zich vanzelf.

TIP: Begin met onervaren vertellers met minimaal 3 en maximaal 5 kaarten open op tafel. De kinderen hebben dan

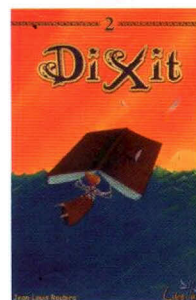
overzicht over het verhaal en kunnen de kaarten zelf een volgorde toekennen.



Rory's Story Cubes (www.storycubes.com) Negen dobbelstenen met pictogrammen. Eén maal gooien en dan proberen de beelden tot een verhaal te rijgen. De tweede reeks "Storycube actions" heeft iets beeldender pictogrammen, waarmee het makkelijker is om handeling in het

verhaal in te bouwen.

TIP: Negen pictogrammen is voor kinderen best een opgave. Beperk het aantal dobbelstenen in eerste instantie tot vijf.



Dixit (Uitgeverij Libellud)

Het gezelschapsspel Dixit is de beelden- uitvoering van het bekende woordenboekspel. De afbeeldingen van Dixit zijn verhalen op zich. Dit is wel een spel voor meer ervaren vertellers.

TIP: Wie weinig geld heeft kan een vertel- spel met afbeeldingen ook zelf samenstellen uit de kaarten van incomplete memoryspelen. In veel scholen en gezinnen liggen die op zolder te wachten.

Talige verhaalspelen

Wanneer aankomende vertellers het verloop van een verhaal in de vingers hebben, dan hebben zij behoefte aan goede verhaaldeelstukken, uitdagingen om een bijzonder verhaal te vertellen.

Voor deze behoefte zijn talige verhaalspelen het geëigende materiaal.

Het advertentiespel (Jumbo 1955)

De advertenties zijn voor het spel uit elkaar geplukt in: “De Aankondiging”, “Het gevraagde of gebodene” en “De omschrijving daarvan”. Deze onderdelen leveren, wanneer ze willekeurig worden gecombineerd, grappige aanleidingen voor verhalen op:

“Openbare verkoping van: een kinderwagen met grote kleefkracht”

“Wij zoeken: een babysitter goed kunnende koken”

TIP: Het advertentiespel is alleen nog tweedehands te vinden, maar gelukkig is op de website www.365dagenkunst.nl/2011/het-advertentiespel-2-o een levendig voorbeeld te vinden.

Narrathon Junior (www.narrathon.nl)

Bij dit spel worden de verhalen opgebouwd uit verschillende bouwstenen op kaartjes:

“Waar gaat het over?”, “Over wie gaat het?”, “Wat is hij of

zij?”, “Waar gebeurt het?”, en “De eerste zin”. Op elke bouwsteenkaart staan vier verschillende mogelijkheden die de verteller tot een eigen verhaalaanleiding combineert. Vooral de bouwstenen “Wat is hij of zij” en “De eerste zin” zorgen ervoor dat het verhaal vanaf het begin kleur en emotie kent.

Spelen met beweging

Peuters hebben nog geen besef van verhalen, maar ze vinden het prachtig om met een verhaal mee te bewegen. Daarvoor zijn de bekende vinger- en bewegingsrijmpjes zoals “Naar bed, naar bed, zei Duimelot” dankbare aanleidingen.

TIP: Voor wie die rijmpjes of de bijbehorende bewegingen al weer vergeten is: ga even op zoek naar het boekje Handstandjes van Hannie Kapteyn-Caron.

Veel spel- en verhaalplezier gewenst!

Marco Holmer vertelt zijn verhalen over de grenzen heen. Hij doceert de vertelkunst in verschillende academies in Duitsland en Nederland.

Wil je meer weten over Marco?
Surf dan naar www.vertellen.nl.