



FICHE 1^e GRAAD

Schimmenspel is een bijzonder boeiende techniek. Veel mensen zien er echter tegenop vanwege de organisatie.

De volgende activiteit kan gebeuren met een minimum aan logistiek, en biedt aan jongeren een eerste kennismaking met dit medium: ze kunnen kort en met weinig techniek toch schimmenspel spelen. Ze maken kennis met één der essentiële verschijnselen van het schaduwspeel.

Doelen

De kinderen kunnen ...

- een situatie uitbeelden zonder taal, geluid of attributen;
- een figuur herkennen door alleen de contouren ervan te zien;
- ervaren dat een voorwerp verschillende projectiebeelden heeft;
- ervaren en experimenteren met projecties.

Groeiende schaduwen

SCHIMMENSPEL

VOORAF

Vraag de kinderen of ze al eens hun schaduw bekeken hebben.

In de zomer geeft de zon de mooiste schaduwen, in de winter zijn er veel lichtbronnen binnenshuis: iedereen bekijkt zijn schaduw, stilstand of terwijl je loopt.

Vraag de kinderen of ze een ander woord kennen voor schaduw (schim).

Tip

Op de speelplaats kun je bij zonnig weer schaduwtkkertje spelen: door op iemands schaduw te staan of te springen, is hij aangetikt.

Met hoeveel kinderen kun je staan in de schaduw van de leerkracht? Of in die van de boom op de speelplaats ...?

DOEN

1. Toon de schimmenspelopstelling en leg uit wat er gebeurt wanneer je het licht van de projector of lamp aanknipt.

Laat de kinderen beurtelings hun hand of hoofd achter het doek houden. Ze mogen dan een kleine beweging maken.

Houd vervolgens een pop of knuffel achter het doek.

Wijs erop dat enkel de contouren ervan zichtbaar zijn: ogen, kleur, kledij kun je niet zien in schimmenspel!

2. Bied achter het scherm een koffer vol voorwerpen aan. Kinderen die voor het scherm zitten raden van welk voorwerp ze een schim zien. Kinderen weten welke dingen er in de koffer zitten en dat er beurtelings een van deze dingen getoond wordt.

Afhankelijk van hoe je het voorwerp houdt, wordt de projectie anders.

De kinderen raden welk ding er getoond wordt en op welke manier het gehouden wordt: een fles kan bv. een flesvormige schaduw hebben, maar ook een ronde schaduw. Een wc-rolletje kan een rechthoekige vorm aannemen, maar kan ook een cirkelvorm hebben.

Dingen kunnen groeien door dichterbij de lamp te komen. Hoe verder ze van de lamp gaan, hoe kleiner ze worden.

Hang een voorwerp dat groter is dan een kinderhand aan het projectievlak, laat de kinderen zelf ontdekken hoe ver of hoe dicht ze hun hand bij de lamp moeten houden, zodat de schaduw van hun hand het voorwerp helemaal kan bedekken.

3. De kinderen maken een (fantasie)figuur in karton: kabouter, spook, snoepje, ballon, boom, bloem, vlinder, schaar, mens ...



Ruimte

Klaslokaal of zaal met stoelen

Materialen

- Klein schimmenspeldoek (frame in panelen van ca. 1 x 1 m met wit laken of dun wit plastic)
- Lichtbron (diaprojector, spot)
- Karton, schaar, brochettestokjes

Laat ze de contouren tekenen zonder details binnen de lijnen, verwijst naar het experiment met de knuffel.

Sommige kinderen zullen dit moeilijk vinden. Geef de tip dat ze ook een eenvoudiger figuurtje mogen maken: een driehoek, een ronde schijf, een vierkant, een fantasieveelhoek ...

4. Jij maakt zelf ook een figuurtje (het liefst eentje dat geen enkel kind maakte, bv. een kalfje) en houdt dat achter het schimmendoek, helemaal ertegen.

Je improviseert een drietal zinnen waarbij het figuurtje groeit. Met schimmenspel kun je dit realiseren door het figuurtje een beetje van het doek te verwijderen naar de lichtbron toe.

Bv.

Het kalfje graast in de wei. (fig. tegen doek)

Het eet veel gras en het groeit. (fig. 10 cm van doek verwijderd)

Het wordt een grote koe. (fig. 30 cm verwijderd)

5. De kinderen verzinnen nu om de beurt een kort verhaaltje over hun figuur die groeit (bv. te veel eten, opgeblazen worden, baby die opgroeit, bloem die openbloeit door zon en regen, wie een schijf had kan zijn *ballon* opblazen ...). Ze spelen hun verhaal achter het schimmendoek met hun kartonnen figuurtje.

Deze activiteit volstaat op zich met deze leeftijd om een essentiële eigenschap van schimmen(poppen)spel te ervaren: het belang van de afstand tussen het doek en de figuur of tussen de figuur en de lichtbron. De afstand bepaalt hoe groot de schaduw van de figuur is en hoe scherp de randen afgetekend zijn.

UITBREIDEN

Slechts als de meeste kinderen dit voldoende hebben ervaren kun je in een volgende sessie eventueel verscheidene figuurtjes combineren en een eenvoudige dialoog spelen:

- aanvankelijk telkens jijzelf met een kind,
- later twee kinderen.

Op dat moment wordt deze activiteit ook nog een poppenspel oefening.

Tip

Met een overheadprojector kun je een leuk schaduwverhaal vertellen. Knip figuurtjes uit en maak ze vast op satéstokjes. Laat met behulp van de satéstokjes de figuurtjes bewegen over de glasplaat van de overheadprojector.