

HANDELING/TAAL = WAT

= inhoud

= je speelt 'iets'

Handeling:

- uit eigen leefwereld
- bewegingen die je maakt
- eventueel met voorwerp(en)
- je personage tot leven laten komt
- verzinnen, variëren

Vragen:

- Wat doe je?
- Welke handelingen voer je uit?
- Wat doet een dokter, bakker,...?

Vragen:

- Wat zeg je? Antwoord je?
- Wat zegt winkelier, reus, ...?
- Hoe zeg je het?

Taal:

- rijk
- verbale communicatie:
 - *reageren op mekaar
 - *dialogoog
 - *emoties
- non-verbale (mimisch uitbeelden)
 - *lichaam
 - *geen stem

STRUCTUUR

= verhaal opbouw/verloop

spelinhoud:

- verzinnen
- werkelijkheid ≠ spel
- dramatische situatie = wie wat waar

spanning:

- Hoe maak je een scène interessant?
- Hoe zorg je dat het publiek opgaat in het spel?
- dramatisch conflict= probleemstelling dat moet opgelost worden

verhaalopbouw:

- begin, midden, slot
- scenario

Vragen:

- Hoe begint het verhaal? Wat/wie zien we?
- Wie doet wat?
- wat gebeurt er? Waar?
- Hoe loopt het verder? Af?
- Wat is het probleem? Hoe wordt het opgelost? Krijgen ze hulp? Van wie?

sfeer:

- Publiek in de juiste sfeer krijgen.
- genre: grappig, tragisch, verhalend,...

ROL = WIE

= spelen van een personage

= het acteren

- ondersteunt door verkleeding, grime, attributen,....
- Verbaal + non-verbaal
- Personage ≠ typetje

Inleving:

- beleven alsof je het echt ervaart.
- verplaatsen in rol of situatie.
- emotie
- af te lezen aan houding en mimiek
- verbeelding is noodzakelijk

Vragen:

- Hoe voelt hij (personage) zich?
- Wat vinden anderen van hem?
- Wat vindt hij fijn om te doen?

Transformatie:

- = De fysieke kenmerken van een rol omzetten.
- beweging
- stem variatie
- manier van spreken

Vragen:

- Wat zijn bijzondere kenmerken?
- Hoe zou je kunnen bewegen? Hoe doe je dat dan?
- Hoe ziet hij eruit? Hoe praat hij? Hoe gebruik je taal en stem?
- Spreek je droevig? Uitbundig? Piepend? Schurend...?

Rolvastheid:

Volhouden van je rol.

Motieven en gevoelens:

- Waarom speel je op die manier?
- Welke gelaats- en bewegingsexpressie? (Kwaad? Bezorgd? Voorzichtig? Lachend...?)

Presence:

- geloofwaardigheid
- net echt

Oogcontact:

- met publiek (soms)
- betrokkenheid

Focus:

Aandacht van het publiek op de juiste plaats krijgen.

SAMENSPEL

Samenspelen met ander
personages

Aandacht geven:

-aan alle spelers

Interactie:

-reageren op mekaar
-geloofwaardig
-vanuit een rol
-vanuit een spelsituatie

acceptatie:

-(rol) aanvaarden,
interpreteren en inspelen op
iemand's spelsuggestie
-open en positief

generositeit:

Ridderlijk kunnen verliezen in
een (toneel)spel.

Vragen:

-Hoe kan je laten zien waar je bent?
-Welke attributen kunnen hierbij helpen?
-Kunnen we eenvoudige decorstukken
Gebruiken of maken?
-Waar speelt het verhaal zich af?
.....

TIJD = WANNEER
= tijdsbeleving

Verbeelde tijd:

= tijdsuggestie
We spelen 's nachts, het is zomer,...

Werkelijke tijd:

-tijd die je nodig hebt om een scène te spelen
-de duur

Timing:

-bij dialoog (tjak, tjak)
-reageren op 't juiste ogenblik
(actie, antwoorden, muziek,...)

RUIMTE = WAAR

Spelen in de ruimte.
Het weergeven van een ruimte.

ruimtebewustzijn

-de ruimte durven gebruiken
-vooraan, achteraan, naast,...

Vragen:

-Waar sta je?
-Welke richting moet je uit?
-Waar kom je op? Ga je af?
-Wie staat waar?

Mise-en-scène:

-Verplaatsingen.
-Uit het hoofd leren!

ruimteverdeling:

-de plaats die spelers t.o.v.
mekaar innemen.
-verplaatsen, bewegen
(kinderen vaak statisch)

Open spelen:

-naar het publiek gericht
spelen/draaien/stappen/praten
-ook bij dialoog

ruimtesuggestie:

-met handelingen of materialen ruimte
weergeven
-decor
-het spel gebeurt 'ergens'

Vragen:

-Hoe kan je laten zien waar je bent?
-Welke attributen kunnen hierbij helpen.
-kunnen we eenvoudige decorstukken
gebruiken? Maken?
-Waar speelt het verhaal zich af?