

Verhalen en beeldende vorming

Het vertelde verhaal als inspiratiebron voor beeldende activiteiten op papier of op computer en tablet

Door Melanie Plag (Babboes)

Ontmoetingsdag Stichting Vertellen, 10 mei 2014



Website: www.babboes.nl

E-mail: info@babboes.nl

Twitter: [@babboes](https://twitter.com/babboes)

Pinterest: www.pinterest.com/babboes

Verhaal en tekenopdracht

Voorbeeldverhaal

De Drie Geitjes en het Monster.

Dit is een variant op het Noorse sprookje van de Drie geitjes en de Trol. Het monster wordt tijdens het vertellen niet gedetailleerd beschreven, om ruimte te laten voor de tekenopdracht.

[Lees hier het verhaal.](#)

Tekenopdracht

Sluit je ogen en haal het monster uit het verhaal nog eens voor de geest. Hoe ziet het er uit?

- Hoe groot is je monster? En hoe staat hij: rechtop of op vier poten?
- Hoe ziet zijn kop eruit: zijn huid, zijn ogen, zijn oren, zijn haren?
- Waarmee is zijn lijf bedekt: met haren, schubben of veren? Of draagt hij kleren of een pantser?
- Hoe zien zijn poten er uit? Dik of dun? Met klauwen? Hoeveel zijn het er?
- Heeft je monster wapens, zoals stekels, slagstanden of horens?
- Welke kleuren hebben de verschillende delen van zijn lijf?

Open je ogen, pak tekengerei en teken wat je hebt gezien!

Varianten op de opdracht

Deze tekenopdracht kun je combineren met verschillende materialen of technieken en zo werken aan de beeldende leerdoelen van jouw keuze (zie bladzijde 5).

Verhalen zijn geschikt voor de introductie van een veelheid aan onderwerpen voor een creatieve opdracht, bijvoorbeeld:

- monsters, draken, fantasiedieren, buitenaardse wezens
- personages zoals prinsen en prinsessen, heksen, piraten
- gebouwen: paleis, huis van vrouw Holle of van Baba Jaga
- landschappen: droomtuin, sprookjesbos, onderwaterwereld

TIP 1: Door het verhaal naar je hand te zetten, benadruk je datgene wat je belangrijk vindt voor de tekenopdracht. In het voorbeeldverhaal geef ik juist weinig informatie over het monster. Gaat het om een onderwerp waar kinderen zich niet zoveel bij kunnen voorstellen (in een realistische of historische context, bijvoorbeeld verhaal over een buitenplaats) dan wil je juist wel veel omschrijven om te zorgen dat de leerlingen een beeld kunnen vormen.

TIP 2: Mimiek en gebaar zeggen meer dan woorden en geven de luisteraar de ruimte om een eigen beeld te scheppen in zijn hoofd. Voorbeeld: je beschrijft niet hoe groot het monster is, maar stelt je voor dat het voor je staat en bekijkt het van top tot teen, terwijl je mond openvalt van verbazing. Als het monster spreekt, neem je de houding van het monster aan.

Andere tekenopdrachten bij een verhaal

Stripverhaal tekenen

Laat het hele verhaal tekenen, in de vorm van een stripverhaal van vijf tot tien plaatjes.

Werkwijze:

- vertel het verhaal voor de klas
- analyseer samen het verhaal: welke scènes volgen elkaar op en wat gebeurt er?
- schrijf per scène een paar steekwoorden op het bord
- verdeel een lange strook in vakken of gebruik losse blaadjes die je later achter elkaar plakt. Teken in ieder vak/blaadje een scène.

TIP: Je kunt van je stripverhaal een “film” maken door het op te rollen en scène voor scène af te wikkelen en aan de andere kant weer op te rollen (evt. met hulp van twee stokken of lege keukenrollen).

Tekenen voor het vertelkastje

Het vertelkastje, of [kamishibai](#), is een verteltechniek uit Japan. Het kastje lijkt op een kleine poppenkast, met deurtjes en een venster waarachter afbeeldingen kunnen worden getoond. De verteller vertelt zijn verhaal en bij iedere volgende scène schuift hij de afbeelding uit het kastje, zodat een volgende plaat zichtbaar wordt.

Maak van het verhaal een voorstelling voor het vertelkastje. Ga net zo te werk als bij het stripverhaal, alleen op A3- formaat. Door het grote formaat kost het tekenen van een heel verhaal veel tijd, maar is het wel aantrekkelijker om aandacht besteden aan beeldende aspecten (vlakverdeling, kleurgebruik, perspectief, grover materiaal e.d.).

Door groepswork kun je de tijdsduur beperken: ieder kind in een groepje tekent een of twee scènes van het verhaal. Schrijf de tekst op de achterkant of leer het verhaal van buiten en geef een voorstelling, bijvoorbeeld aan jongere kinderen.

TIP 1: [Informatief filmpje over kamishibai in de klas](#) (engelstalig). Tussen minuut drie en vier legt de leerkracht haar kinderen uit waar ze op moeten letten bij het tekenen van de platen. Handig!

TIP 2: Heb je geen vertelkastje op school? Je kunt een provisorisch kastje maken van een doos waar je een venster in snijdt. Veel bibliotheken hebben vertelkastjes te leen voor scholen en kinderopvang. Desnoods vertel je het verhaal terwijl je de tekeningen voor je in je hand houdt.

TIP 3: Variant op het kamishibaiverhaal:

Vertel de eerste helft van een verhaal met behulp van de kamishibai en laat de leerlingen verzinnen hoe het afloopt. Zij maken de vervolgtekeningen.

Tekenen voor een digitaal project

Digitaal prentenboek

Van kamishibai naar digitaal prentenboek is maar een kleine stap. Scan de tekeningen en zet ze achter elkaar in Powerpoint. Neem per tekening de bijbehorende tekst op met een microfoon, ingesproken door jezelf of door de leerlingen.

Sardes gaf samen met het Expertisecentrum Nederlands een aantal jaar geleden een boek uit over het gebruik van digitale prentenboeken in de klas en daarin wordt ook beschreven hoe je ze kunt maken. Dit boek is [gratis te downloaden](#) op de website van Sardes. Een andere handleiding voor het maken van digitale prentenboeken, inclusief filmpje, vind je op prentenboek.classy.be.

Met het gratis [Microsoft Photostory](#) kun je ongeveer hetzelfde doen als met Powerpoint, maar dan met vloeiende overgangen tussen de afbeeldingen, zodat het geheel een film wordt.

Je kunt er ook voor kiezen om de tekeningen rechtstreeks op de computer te maken, bijvoorbeeld met [MS Paint](#) (PC) [Tux Paint](#) (Mac of PC) of [PaintBrush](#) (Mac).

[Storyjumper](#) is een website waar je zelf je digitale prentenboek kunt maken. De website biedt kant-en-klare plaatjes, maar je kunt ook eigen afbeeldingen toevoegen. Storyjumper biedt veel hulpmiddelen, sommige specifiek bedoeld voor het onderwijs.

Verhalen op de tablet

Heb je de beschikking over een tablet, dan kun je kiezen uit talloze “storytelling apps” om je digitale prentenboek of zelfs animatiefilmpje te maken. Veel apps maken gebruik van eigen beeldmateriaal, maar bij sommige kun je je eigen plaatjes toevoegen of een tekening maken op het scherm van je tablet.

Een leuk voorbeeld is [Puppet Pals 2](#). Hiermee kunnen zelfs kinderen een animatiefilmpje maken. Je kiest een achtergrond. Daarin zet je personages en attributen. Je drukt op de opnameknop en laat met je vinger de figuren bewegen, terwijl je de dialoog inspreekt of vertelt wat er gebeurt.

Op dit [YouTube-filmpje](#) zie je het verhaal van *De drie geitjes en het monster*, gemaakt door zevenjarigen met behulp van Puppet Pals.

TIP 1: Voor dit doel is het vaak handiger om met tablet of smartphone foto's te maken van de tekeningen op papier. Dat gaat een stuk sneller dan scannen.

TIP 2: Er verschijnen aan de lopende band nieuwe storytelling apps en websites. Ik verzamel de interessantste op een [Pinterestbord over digitaal vertellen](#).

Wat leren kinderen hiervan?

Taal – begrijpend luisteren

Wanneer je leerlingen een verhaal vertelt, werk je eigenlijk altijd aan:

Kerdoel 1 - *De leerlingen leren informatie te verwerven uit gesproken taal. Ze leren tevens die informatie, mondeling of schriftelijk, gestructureerd weer te geven.*

Dit kerndoel is onderverdeeld in leerdoelen voor verschillende niveaus. Voor alle niveaus geldt:

- *Luistert met aandacht naar de leerkracht als deze iets vertelt.*

Wanneer je het verhaal laat verwerken tot een stripverhaal of een reeks platen voor het vertelkastje, werk je ook aan andere taaldoelen, onder andere:

- *Vanaf niveau 2: Beantwoordt met behulp van leerkracht vragen over een tekst en geeft dit weer (naspelen, tekening, stripverhaal ordenen)*
- *Vanaf niveau 5: Herkent de structuur van een verhaal of presentatie bij het beluisteren ervan (inleiding, kern, slot)*

Wanneer je een kamishibai-verhaal door leerlingen laat afmaken:

- *Vanaf niveau 2: Voorspelt globaal waarover een verhaal zal gaan en het vervolg na deel van het verhaal*

Kunstzinnige oriëntatie – beeldende vorming

Bij de tekenopdrachten ben je natuurlijk bezig met beeldende vorming:

Kerdoel 54: *De leerlingen leren beelden, muziek, taal, spel en beweging te gebruiken, om er gevoelens en ervaringen mee uit te drukken en om er mee te communiceren.*

Het SLO pleit voor betekenisvolle onderwerpen en thema's voor beeldend werk. *Figuren uit Verhalen* horen daar vanaf groep 1/2 bij. Het SLO pleit ook voor integratie van beeldende vorming met andere vakgebieden: met vertellen leg je verbinding tussen taal en beeldende vorming.

In de leerdoelen worden verschillende beeldaspecten genoemd. Sommige daarvan zijn perfect om toe te passen in een getekend verhaal, zoals:

- *Vanaf 1/2: Plaatsing van figuren op het vlak*
- *Vanaf 5/6: Overlapping van objecten en figuren*
- *Vanaf 5/6: Grootteverschil van figuren en objecten (vooraan groot, achteraan klein)*
- *Groep 7/8: Standpunt en horizon*
- *Groep 7/8: Kleur en sfeer*

Bij de leerdoelen voor beeldende vorming worden digitale media specifiek genoemd. Met als doelen onder andere:

- *Vanaf 1/2: Op de computer werken met eenvoudige tekenprogramma's*
- *Vanaf 7/8: een multimediapresentatie maken (bijv. Powerpoint).*

Bronnen:

Leerlijn Taal: [CED groep](#)

Leerlijn Beeldende vorming: SLO [TULE activiteiten en inhouden](#)