

Scharnierende schimmen



Doelstelling en benodigdheden

beeldend doel

- **a** De kinderen leren ontdekken dat door een scharnierende constructie echte beweging mogelijk wordt.
- **b** De kinderen leren dat de contourvorm een grote herkenbaarheid geeft.

technisch doel

- **a** Het tekenen en uitknippen van contourvormen uit Engels karton.
- **b** Het scharnierend verbinden van de geknipte delen met behulp van splitpennen.
- **c** Het aanbrengen van dun draad of rondhout op karton.

materiaal

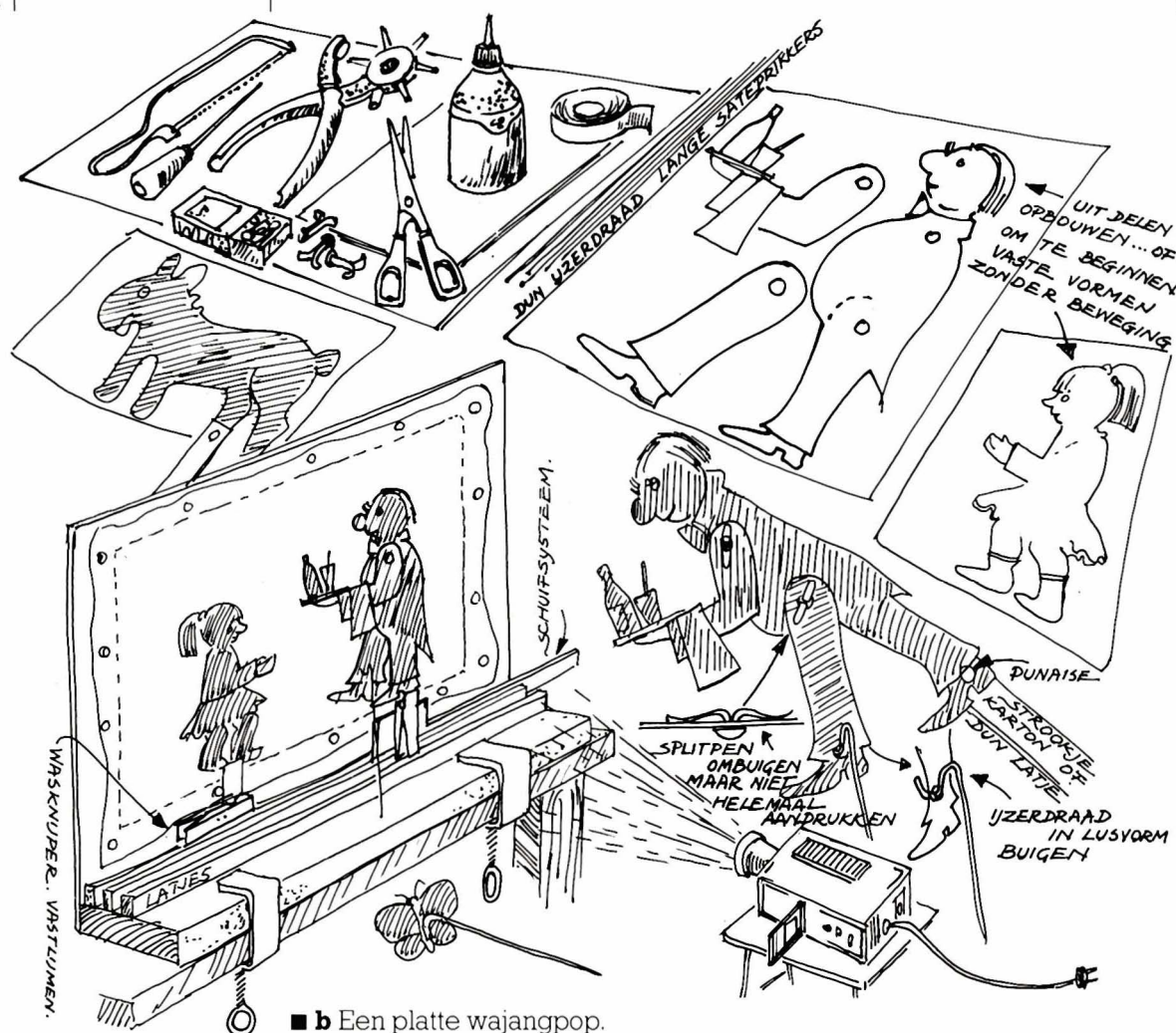
- **a** Per leerling een vel zwart Engels karton (A-4 formaat).
- **b** Splitpennen, koorddraad of dun rondhout, plakband.

gereedschap

- **a** Per leerling een potlood en een schaar.
- **b** Enkele priemen of leertangen, kniptangetjes of beugelzaagjes.

leer- en hulpmiddelen

- **a** Een model om het principe van het schimmenspel duidelijk te maken.



■ b Een platte wajangpop.

■ c Een lichtbron (bureaulamp, spot, diaprojector, zaklantaarn, e.d.).

Lesverloop

beeldende inleiding

■ Bij het schimmenspel – de oudste vorm van het poppenspel – worden vormen tegen een transparant scherm gehouden, dat aan de achterkant door een lichtbron wordt beschenen. Door deze tegenlichtwerking blijft alleen het silhouet zichtbaar. Alle detailvormen binnen de omtrekvorm vallen weg door het licht-donker contrast. Al naar gelang de scherpste, de gedetailleerdheid van de contourvorm, blijft de vorm herkenbaar. U kunt dit eventueel demonstreren met een eenvoudig scherpje (zie technische inleiding) en een lichtbron. Door de silhouetvorm bovendien uit diverse beweegbare onderdelen samen te stellen, ontstaat een fascinerende speelpop.

Als voorbeeld kan hier dienen de Javaanse wajang-koelit-pop (een

platte figuur van buffelleer) of een zelfgemaakt, eenvoudig schimmenspeelfiguurtje.

technische inleiding

- **a** De kinderen tekenen op zwart Engels karton de omtrekvorm van hun figuur. Geef hen vooraf enkele aanwijzingen door middel van een bordschets. Het verdient de voorkeur om de figuur in profiel af te beelden. Ook bedenken de leerlingen eerst welke onderdelen beweegbaar worden. Deze delen worden apart getekend en uitgeknipt.
- **b** De delen worden aan elkaar bevestigd met een splitpen. Gaatjes hiervoor kunnen met een priem, een leertang of een perforator worden gemaakt.
- **c** Aan de beweegbare delen wordt met plakband een draad of stokje bevestigd, zodat er met de pop gespeeld kan worden.
- **d** Een eenvoudig scherm kan worden gemaakt door uit een plaat houtboard, triplex of dik karton een opening van $\pm 40 \times 65$ cm te snijden. Aan de achterkant wordt wit tekenpapier, doorslagpapier of dun, wit katoen gespannen. Door een eenvoudige constructie kunnen de schimmenfiguren en eventuele decorstukken vastgeklemd worden (zie tekening). Natuurlijk kan ook een bestaande poppenkast of een deur- of raamopening tot schimmentheater worden omgetoverd.

begeleidings- adviezen

- **a** Benadruk bij het tekenen van de figuren dat alleen de omtrekvorm belangrijk is. Laat deze zoveel mogelijk detailleren; de figuur moet voor de toeschouwers duidelijk herkenbaar zijn.
- **b** Let erop dat bij het knippen de schaar stil gehouden wordt en het papier wordt gedraaid.
- **c** Met de schimmen kan een zelfverzonnen spel worden opgevoerd, waarbij eventueel een cassette recorder goede diensten kan bewijzen.

nabespreking

- Bekijk samen met de kinderen of de figuren door vorm en beweging levendig overkomen en herkenbaar zijn. Bespreek eventuele fouten.

Andere opdrachten

- **1** Een trekpop
- **2** Een drakenspel.
- **3** Een schaar-constructie.

