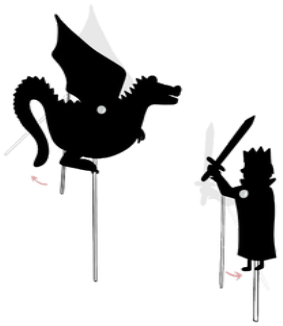
SCHIMMENSPEL

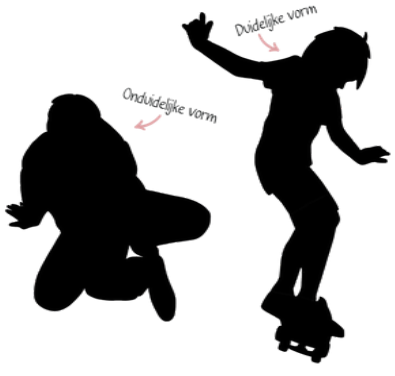
TECHTOWN

Wat heb ik nodig?
een verhaal
stanleymes
snijmat
karton
splitpennen
zwart papier
stokjes

Tijd
100 minuten

Je werkt
samen





OPDRACHT

Maak figuren om een schimmenspel te spelen. Je leert hierbij werken met **silhouetten**.

DOELSTELLING

Aan het einde van deze les weet jij wat een schimmenspel is en wat silhouet betekent. Je hebt geleerd over schimmenspel in hedendaagse kunsten je maakt zelf figuren voor een schimmenspel.

STAP 1 WAT GA JE DOEN?

Eerst krijg je uitleg van de docent over schimmenspellen. Maak kennis met hedendaagse kunstenaars die dit gebruiken in hun werk, zoals Kara Walker en William Kentridge.

STAP 2 VOORBEREIDEN

Werk samen met je groepje. Denk na over:

- Welke figuren heb je nodig voor jullie verhaal?
- Wat betekenen deze figuren in het verhaal?
- Wat voor bewegingen moeten ze kunnen maken?
- Hoe kun je de figuren het duidelijkst laten zien?

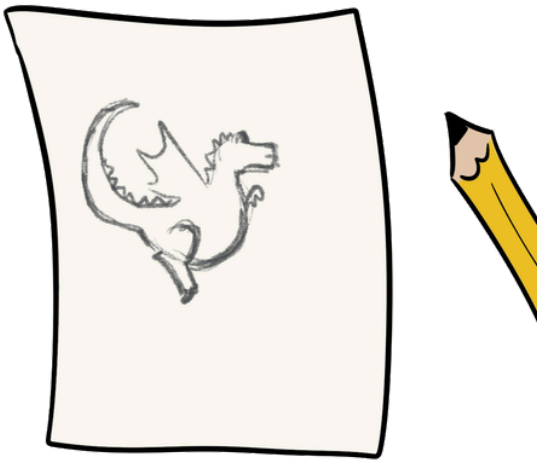
Gebruik **silhouetten**. Een silhouet is de ondoorzichtige omtrek van iets, zoals een persoon, een voorwerp of een dier. Wanneer je een silhouet maakt, is het belangrijk om te bekijken van welke kant je iets laat zien. Laat een persoon opzij kijken om de vorm van het gezicht te zien.

SCHIMMELSPEL

STAP 3 AAN DE SLAG

Maak jouw eigen figuur!

- Maak eerst een ontwerp van jouw figuur. Vergeet niet dat de figuur een beweging moet kunnen maken.
- Vraag aan je groepsgenoten of ze akkoord gaan met de tekening, of dat er nog iets moet veranderen.
- Laat je ontwerp aan de docent zien en vraag of je aan de slag kunt. De docent kijkt mee naar de bewegingen die de figuur moet kunnen maken.



Alles akkoord? Mooi, dan krijg je de materialen die je nodig hebt en kun je aan de slag!

STAP 4 OMKIJKEN EN AFMAKEN

Heeft jouw verhaal nog **attributen** nodig? Dit zijn extra objecten, zoals een achtergrond of voorwerpen die het verhaal ondersteunen. Verdeel de taken en maak de attributen.

Daarna ben jij klaar voor het schimmenspel, veel plezier!

CHECKLIST

Je hebt de opdracht afgerond als je:

- ☐ met je groepje hebt nagedacht over jullie verhaal en figuren
- ☐ een ontwerpschets hebt gemaakt van jouw figuur
- ☐ figuur minimaal één beweging kan maken
- ☐ figuur er netjes en verzorgd uitziet
- ☐ je figuur is beplakt met papier
- ☐ eventuele attributen hebt gemaakt

POWERED BY TECHTOWN

PAST BIJ DEZE BEROEPEN:

- beeldend kunstenaar
- illustrator
- theatermaker ontwerper

Deze kaart is gemaakt in samenwerking met Nehem.