

# PROGRAMMA: ELKAAR VERHALEN VERTELLEN

(BASIS - 6 uren)

## Sessie 1: HOORSPEL /a

Een hoorspel is een mp3'tje in verhaalvorm. Een vorm van drama, opgebouwd met stemmen en omgevingsgeluiden, dat je met vrienden kan delen en zelf nog jaren met plezier kan beluisteren. En je kan het vrij gemakkelijk zelf maken. Het gemakkelijkste in het proces is misschien nog de opname. Maar eerst heb je natuurlijk een plot nodig. En daar gaat deze sessie over. Welk verhaal is de moeite waard om te vertellen en vooral: waar haal je het?

## Sessie 2: HOORSPEL /b

Nu de fantasie in het eerste gedeelte is aangewakkerd en de goesting rond ieders lippen hangt, is de tijd rijp om enkele personages uit te werken die het verhaal kunnen dragen. In iedere mens zit ergens een creatieve geest en die komt nu naar buiten gekropen. We knutselen de personages letterlijk in elkaar en verzinnen samen een *motorisch moment*: die ene gebeurtenis waarin het verhaal aan het rollen gaat. En met dat verhaal, ontsproten uit de verbeelding van de deelnemers, gaan we aan de slag.

(tussen de 2de en 3de sessie is er per groep een pauze nodig van minstens 3u)

## Sessie 3: HOORSPEL /c

Intussen is de basis voor het hoorspel gelegd: Meneer Zee heeft het verhaal dat ontstond in de vorige sessie, aangevuld met eigen fantasietjes, op band gezet. In aparte groepjes, die op een spontane of speelse manier worden gevormd, zorgen de deelnemers voor de afronding: achtergrondgeluiden, dialogen en muziek. Het hoorspel wordt met dit wellicht prachtige en unieke materiaal verder aangevuld en keert binnen de week terug in de vorm van een onvergetelijke en tijdloze luistercd of mp3.

(AANVULLEND - 8 tot 16 uren)

## Sessie 4: SPROOKJES ZIJN VAN IEDEREEN

Na een korte heropfrissing van de bekendste sprookjes, waar de deelnemers zelf bij helpen, worden zij uitgedaagd om met de kern van het verhaal iets helemaal anders te vertellen. Dit gebeurt in verschillende teams. Door het standpunt / de personages / de clou / de plaats / de tijd van het oorspronkelijke sprookje te veranderen, creëren zij binnen de kortste keren een zeer persoonlijk, onherkenbaar verhaal. Bovendien krijgt in elk team iemand de kans om dit verhaal te vertellen voor de ganse groep.

## Sessie 5: GEEN BEGIN ZONDER EINDE

(minimum leeftijd: 8 jaar)

Het begin van een vertelling wordt meestal als heel moeilijk ervaren. Vooral de vraag "Waar zal ik beginnen?" kan je doen twijfelen en onzeker maken. Daarom slaan we dit eventjes over. Want eens je begonnen bent met vertellen, gaat het altijd wel ergens naartoe. De kaart van de improvisatie wordt hier getrokken, waarbij een kist vol met attributen hulp kan bieden. Daarbij volgen wij het basisprincipe: los het probleem op. Naast het probleemoplossend denken, worden tijdens deze sessie ook vooral de lachspieren getraind.

## Sessie 6: SJIJEN BAK

(minimum leeftijd: 6 jaar)

Op een mooi plekje binnen het domein staan bankjes klaar en de installatie van Meneer Zee: een bakfiets gevuld met zijn eigen verhalen, in allerlei soorten vertelvormen waaronder kamishibai: een eeuwenoude verteltechniek die tijdens de 12de eeuw ontstond in Boeddhistische tempels in Japan. Hij vertelt een aantal verhalen, laat de deelnemers kennismaken met deze bijzondere Japanse traditie en laat hen die durven en ook graag willen zelf een kamishibaiverhaal vertellen met behulp van het aanwezige materiaal.

## Sessie 7: MOEILIK TE GELOVEN

(minimum leeftijd: 10 jaar)

De deelnemers krijgen een aantal zeer recente krantenknipsels te lezen. Voor velen is dit misschien een eerste aanraking met dit medium. Maar misschien en wellicht wordt hun belangstelling snel getrokken. Want vele van deze verhalen circuleren in de huiskamer, op straat en misschien zelfs op de speelplaats. Niet altijd in dezelfde vorm, en vaak gekleurd of geminimaliseerd. Wie moet je dan geloven? In een geanimeerd vraaggesprek gaat Meneer Zee hiermee aan de slag. Aan de hand van korte, welgemikte verhalen toont hij aan hoe het vertellen in onze samenleving een hele grote rol speelt.

## Sessie 8: DE GRILLEN VAN DE ZINNEN

(minimum leeftijd: 6 jaar)

Als je een verhaal vertelt, wil je graag dat jouw publiek helemaal mee in het verhaal stapt. Het helpt dan als je hun zintuigen wakker maakt met enkele goed gemikte zinnen: bv. "Het rook er naar de zeep die haar grootmoeder vroeger gebruikte voor het wasgoed." Niet alleen het zicht, maar ook het gehoor, de geur, het gevoel en misschien zelfs de smaak kan gevoed worden door de eigen fantasie. Geen betere omgeving hiervoor dan het bos, waar enkele verfrissende spelletjes helpen om de zinnelijke gewaarwording aan te scherpen.