

INKLEDING

De inkleding vormt een zeer belangrijk onderdeel van je activiteiten, spelen, week-ends en kampen, want inkleding ...

- wekt belangstelling.
- daagt uit en motiveert om te spelen.
- is een toffe manier om je spel uit te leggen en een kamp te laten beleven.
- maakt alles heel aantrekkelijk.
- geeft de mogelijkheid om zich in te leven.
- stimuleert de fantasie.
- biedt mogelijkheden om emoties te beleven, logisch te denken, sociale vaardigheden te oefenen.
- maakt zwaardere thema's makkelijker om over te praten. Door middel van een goede inkleding kan je werken rond waarden, informatie doorgeven, ...

Een ingekleed spel spreekt niet enkel Bevers-Zeehonden en Welpen aan. Jongere leden zijn vaak gemakkelijker mee te nemen in thema's en verhalen, maar ook bij de oudere takken werkt inkleding uitdagend en motiverend.

In dit artikel gaan we dieper in op de uitwerking van je inkleding. In het eerste deel bespreken we hoe je een thema zoekt. Het tweede deel gaat over de uitwerking van een verhaal en personages. Het derde deel vertelt je hoe je op uiteenlopende manieren je thema en verhaal naar voor kan brengen.

1

Een thema kiezen

Brainstormtechnieken

Brainstormen lijkt heel eenvoudig. Je gaat in groep rond de tafel zitten, neemt een groot blad papier, schrijft in het midden 'thema' en onmiddellijk worden tientallen ideeën geopperd die je op het blad schrijft. Helaas komt de inspiratie niet altijd vanzelf. Een brainstormtechniek kan dan helpen om het creatief denken op gang te brengen.



TIP!

- Zorg dat de sfeer ongedwongen is.
- Zoek het niet te ver. Elk voorwerp, elke situatie, ... hoe eenvoudig ook, kan een grote bron van inspiratie zijn.

In de kast

Je zit per twee in een ruimte waar heel wat te zien is, zoals het materiaalhok, de supermarkt, het kerkplein, het metrostation, het bos, de krantenwinkel, Samen kijken jullie in het rond, je neemt alles op wat je ziet, hoort, ruikt, voelt. Wat zou er allemaal kunnen gebeuren met wat je ziet? Zie je ergens een voorwerp waar misschien een andere wereld in verscholen zit? Alles wat in je opkomt, zeg je luidop. Zo kan je medeleiding hierop inpikken, aanvullen en verder bouwen.

Uit de doos

Kruip eens op zolder, in de kelder of ga naar de kringwinkel en vul een doos met willekeurige, bizarre voorwerpen. Laat die voorwerpen je inspireren om thema's te bedenken.

Subthema's

Televisie, actualiteit, dieren, locaties, landen, bekende personen, ... de wereld rondom je is een bodemloos vat voor het zoeken en vinden van ideeën en invalshoeken. Om je brainstorm op gang te trekken kan je dus eerst een aantal subthema's kiezen en van daaruit beginnen brainstormen. Kies voor subthema's die aansluiten bij de leefwereld van je leden.

Combineer eventueel met een willekeurig bijvoeglijk naamwoord en je bent vertrokken.

VOORBEELDEN

- Boeken & strips: de Boeboeks, Suske & Wiske, Pippi Langkous, Jip & Janneke, de Grote Vriendelijke Reus, ...
- Televisieprogramma's & (teken)films: Kulderzipken, Shrek, Batman, Hopla, ...
- Tijdschriften: Humo, Flair, Libelle, Knack, ...
- Actualiteit: een oorlog, de geboorte van een babydier in de Zoo, ...
- Geschiedenis: Romeinen, oude Belgen, Middel-eeuwen, de Renaissance, het neolithicum, holbewoners, de Inca's, ...
- Landen & locaties: een onbewoond eiland, de jungle, de Sahara, luilekkerland, het verre oosten, het land van de rijzende zon, het circus, Atlantis, ...
- Mythes, legenden, sprookjes en verhalen: Griekse goden, zeemeerminnen, aardmannetjes, Tristan en Isolde, Goudlokje, het monster van Loch Ness, ...
- Beroepen en vrijetijdsbestedingen: ontdekkingsreizen, diepzeeduiken, postzegels verzamelen, ...
- Muziek: de negende symfonie van Beethoven, disco in de seventies, ...
- Interessante figuren: Al Capone, De Vliegende Hollander, Graaf Dracula, uw bomma, Robin Hood, Sinterklaas, de drie musketiers, Lucky Luke, ...
- Interessante voorwerpen: teletijdmachine, vliegenmepper, hanepootloper, dobbelsteen, ...
- Kleuren: geel, roze, appelblauw-zeegroen, grijs
- Bijvoeglijke voornaamwoorden: spannend, mysterieus, verborgen, frivol, sierlijk, rond, donker, ...

Gekende verhalen

Ga op zoek naar gekende verhalen en bedenk daar een parodie op. Maak van de held bijvoorbeeld een wat-je-of-dicht-het-hoofdpersonage een geheim toe. Dit is een leuke invalshoek wanneer je een thema voor een oudere doelgroep zoekt.

VOORBEELDEN

Sneeuwitje blijkt allergisch voor appels, Batman heeft eigenlijk hoogtevrees, Mega Mindy voert in het geheim een missie om de aarde te overmeesteren, ...

Activiteit

Je kan het verhaal ook verzinnen op basis van je activiteit. Bekijk je spel eens van dichtbij en ga van daaruit op zoek naar situaties en spelregels die je aan een bepaalde persoon, locatie, sfeer kan koppelen.

Een thema kiezen

Laat de democratie haar werk doen bij de uiteindelijke keuze van je thema. Wat zien jullie het beste zitten om verder mee aan de slag te gaan? Welke ideeën zijn het origineelst? Rond welk thema hebben jullie nog nooit gewerkt?

Je leden moeten zich kunnen inleven in het thema. Kies dus een thema dat aansluit bij hun leeftijd en leefwereld.



TIP!

- Check steeds of je leden het boek/de film/het muziekgenre/... dat je wil gebruiken ook kennen.

- Jongere leden laten zich makkelijk meeslepen in een fantasiewereld vol elfen, ridders, trollen, kabouters, Sinterklaas, ...

- Oudere leden kunnen zich vaak makkelijker inleven in thema's die meer aansluiten bij de werkelijkheid, zoals betogingen, relaties en seks, drugsbendes, populaire muziekgroepen, ..

- Elke groep is verschillend. Zeker bij tieners en pubers zal het van groep tot groep verschillen welke muziekgenres hip zijn, welke tv-series populair zijn, of seks een thema is dat reeds leeft in de groep of nog ver van hun bed is, ...

Je kan je leden hier ook bij betrekken. Schotel hen enkele thema's voor en laat hen mee beslissen wat verder wordt uitgewerkt.

2

Verhalen

Je kan een thema gewoon als achtergrond van je activiteit of kamp gebruiken, maar je kan ook een volledig verhaal uitwerken.

De opbouw van een verhaal

Een eenvoudig verhaal heeft steeds eenzelfde opbouw of je het nu gebruikt voor de inkleding van een activiteit of een volledig kamp of als verhaaltje voor het slapengaan. Je zal altijd een aantal belangrijke momenten in je verhaal moeten voorzien.



TIP!

- Maak je verhaal niet te lang.

- Hou het simpel. Creëer geen onnodige verhaallijnen of personages, dat zorgt enkel voor verwarring. Ideeën die je nu niet kan gebruiken, gooi je best niet weg. Ze kunnen later nog van pas komen in nieuwe verhalen.

- Sluit aan bij de leefwereld van je leden. Zorg voor leuke en herkenbare personages en situaties, zodat ze zich gemakkelijk kunnen inleven.

- Zorg voor verrassingen, keerpunten en onverwachte wendingen in je verhaal. Hoe ouder je leden, hoe meer ze dit zullen waarderen. Bij de jongste leden kan het geen kwaad om wat clichés te gebruiken.

- Humor en de kracht van herhaling zijn twee succesfactoren voor het creëren van goede verhalen.

- Zorg dat je verhaal klopt en dat het logisch opgebouwd is.

- Schrijf lange verhalen steeds volledig uit, zodat alle wendingen voor iedereen duidelijk blijven.

- Schrijf het verhaal in groep, dat levert veel meer inspiratie op. Als je het verhaal toch alleen schrijft, laat het dan nalezen door anderen. Misschien kunnen ze je nieuwe ideeën, andere invalshoeken, ... aanreiken.

Begin

In dit deel van het verhaal wordt kennis gemaakt met het (de) hoofdpersonage(s), de locatie, de situatie en de tijd. Maak de start van je verhaal sfeervol, het verhaal moet onmiddellijk aanspreken en motiveren om verder te luisteren. Bij het begin moet je zorgen voor duidelijkheid. Je leden moeten het scenario voldoende begrijpen. Verwarring en onduidelijkheid zijn vervelend en werken niet motiverend.

We maken kennis met de bosnimf. Zij woont in de zilveren boom in het midden van het woud.

Ook de enge trollen wonen in het bos. Zij vinden het heerlijk om de bosnimf tegen te werken.

Probleemstelling & zoektocht naar de oplossing

Eenmaal je kennis hebt gemaakt met het (de) hoofdpersonage(s), voeg je een **motorisch element** toe aan het verhaal. Dit is het moment in het verhaal waar zich het probleem stelt. Dit vormt als het ware de motor van het verhaal, de echte start.

De trollen hebben de zilveren levenskraal uit de boom van de bosnimf gestolen. Zonder haar levenskraal zal ze langzaam haar levenskracht verliezen. Ze moet de kraal dus kost wat kost terugwinnen.

De spanning wordt opgedreven. Het hoofdpersonage gaat alleen of met anderen op zoek naar een oplossing. Dit verloopt meestal niet van een leien dakje. De zoektocht gebeurt vaak met vallen en opstaan, met opnieuw proberen en leren uit fouten. Het hoofdpersonage en zijn/haar helpers worden tegengewerkt door de tegenspeler, de 'slechterik'.

De bosnimf gaat op speurtocht. Onderweg komt ze heel wat andere boswezens tegen. De elfjes en de aardmannetjes willen haar helpen, de Kulls zetten haar op het verkeerde spoor en de heks probeert haar te vangen.



TIP!

Bevers-Zeehonden hebben soms nog moeite om fantasie en werkelijkheid van elkaar te onderscheiden. Maak de 'slechterik' in het verhaal dus niet te eng of gemeen.

Climax

Langzaam wordt de spanning opgedreven tot je aan de climax van het verhaal komt. Op dit moment komen alle verwickelingen samen en is de spanning het hoogst. Een goede climax is onvoorspelbaar en zit vol verrassingen.

Het einde van de speurtocht is bijna in zicht. De bosnimf heeft het trollenhol gevonden en probeert via een list binnen te sluipen, want daar in de troonzaal van de trollenkoning ligt haar zilveren levenskraal.

Einde

De spanning wordt terug afgebouwd en je komt tot de eigenlijke oplossing. Je werkt verder naar het einde toe.

De bosnimf heeft door alle hulp die ze gekregen heeft haar zilveren levenskraal kunnen bemachtigen. Haar krachten komen zienderogen terug. Bovendien is ze er ook in geslaagd om voorgoed een einde te maken aan het getreiter van de trollen. Ze gaat naar huis, naar haar boom in het woud. Onderweg neemt ze afscheid van haar vrienden.

Gebruik van het verhaal

Als thema voor een spel

Als je het verhaal als thema voor een spel gebruikt, gebruik je meestal het begin en het motorisch element als inleiding op het spel. Het spel wordt dan gevormd door de zoektocht naar een oplossing en eindigt met een climax.

Als inleiding op het sluipspel voor de VG's-Juniors speel je een kort toneel waarin een ruzie wordt geschetst tussen de Hells Angels en de Outlaws over een gestolen Harley Davidson.

Tijdens het sluipspel kunnen de Hells Angels (VG's-Juniors) de motoronderdelen terughalen uit het clubhuis van de Outlaws (de leiding).

Als kamphema

Een verhaal kan je ook gebruiken als rode draad doorheen het kamp. Elke dag vertel je een stuk. Dat vormt de basis voor de activiteiten van die dag. Je bouwt het verhaal hiervoor op dezelfde manier op, maar

verspreidt de verschillende elementen over de kampdagen. Op de eerste dag vertel je het begin van het verhaal en laat je de leden kennismaken met de verschillende personages en het motorisch element van het verhaal. De volgende dagen bouw je op naar de climax die tot zijn recht komt op de (voor)laatste dag, aangevuld met een einde.

Als je het verhaal over verschillende dagen langzaam laat opbouwen, zorg dan dat je elke dag met een tijdelijk einde afsluit. Dit einde moet spannend genoeg zijn en voldoende prikkelen om de volgende dag opnieuw aan de slag te gaan. Werk de climax van het verhaal zeer goed uit, want dit zullen je leden het langst onthouden. Haal hier dus het onderste uit de kan.

Maak het verhaal bij de jongste takken niet te complex. Verspreid ingewikkelde structuren en elementen over het volledige kamp zodat niet alles samengepropt wordt op de eerste dag.

Technieken om een verhaal uit te werken

Sommigen schudden een verhaal zo uit hun mouw zonder enige inspanning. Omdat niet iedereen zo'n groot verhaalschrijver is, geven we je enkele technieken mee om aan ideeën te komen. Je zal merken dat ideeën overal te vinden zijn. Laat je vooral niet afschrikken door te denken dat jij niet creatief bent. Je moet vooral durven en ongedwongen samen fantaseren. Er zit immers in elk voorwerp, persoon, gebeurtenis, cultuur, boek, ... een spetterend verhaal dat als thema kan gebruikt worden.

Tabula Rasa

Kies een willekeurig personage en bouw het verhaal stapsgewijs op aan de hand van vragen.

Margul de kleine oerjongen wordt de spilfiguur in het verhaal.

- In welke tijd leeft Margul?

- Waar leeft hij?

- Wat zou er allemaal met Margul kunnen gebeuren?

- Wie zou Margul kwaad willen doen? Waarom? Wat doet die snoodaard dan? Krijgt hij hulp of doet hij alles alleen? Hoe reageert Margul? Van wie krijgt hij hulp? Waarom willen ze hem helpen? Hoe zullen ze hem helpen? Hoe zal alles opgelost worden?

Soapschrijven

Dit is een toffe manier om een verhaal te schrijven, omdat je niet op voorhand weet hoe het verhaal zal verlopen.

Je zit met je medeleiding samen aan tafel. De eerste schrijft de openingszin van een verhaal en schuift het papier naar de persoon naast hem. De tweede en derde persoon schrijven hier elk een vervolgzin bij en schuiven het papier door. De vierde persoon schrijft de vierde zin en plooit het blad een stukje om zodat de eerste zin niet langer leesbaar is. Vanaf dit moment plooit elke schrijver het blad om, zodat enkel de laatste drie zinnen zichtbaar zijn. Laat het blad een aantal keer rondgaan totdat je voelt dat jullie uitgeschreven zijn. Plooi het blad open en lees je verhaal. Met de nodige aanpassingen heb je een schitterend verhaal om een activiteit rond te bouwen.

Losse woorden

Maak vijf categorieën: tijd, locatie, gebeurtenissen, voorwerpen, personen. Schrijf nu zoveel mogelijk woorden bij iedere categorie.

Kies vervolgens uit iedere categorie een woord. Met deze vijf woorden ga je opnieuw aan de slag. Maak combinaties en laat je fantasie de vrije loop.

- Tijd: 2086, twee weken geleden, ten tijde van de oerknal

- Locatie: aan de keukentafel, zuidpool, benidorm

- Gebeurtenis of bezigheid: piraterij, balletles, autorijden

- Voorwerp: rolmeter, spaarlamp, fiets

- Persoon: brandweerman, buurvrouw Geraldine, James Bond

Uit de brainstorm kiezen we de woorden oerknal, Zuidpool, piraterij, fiets, brandweerman, ...

Wat kan je daarvan maken? Misschien heb je wel te maken met een oude brandweerman die hunkert naar zijn jonge jaren toen hij nog op de Zuidpool woonde. Uit heimwee naar de koude gaat hij op een dag terug. Eenmaal aangekomen komt hij een oude eenzame piraat tegen. Op dat moment vindt er toevallig net een tweede oerknal plaats, waardoor de brandweerman en de piraat de ruimte ingeslingerd worden. Per toeval landen ze op twee rondzwevende ruimtiefietsen, die ideaal blijken te zijn om onopgemerkt ruimtetui-

gen mee te overvallen. Ze beginnen dan maar aan een mooie – en vooral rijke – toekomst van ruimtepiraterij.

Uitwerking van personages

Beslis welke personages je tot leven wil laten komen. Om een personage overtuigend te kunnen brengen, moet je het volledig uitwerken:

- Wat zijn de belangrijkste karaktertrekken van je personage?
- Hoe ziet je personage eruit? Wat zijn belangrijke uiterlijke kenmerken?
- Hoe oud is je personage?
- Wat zijn karakteristieke eigenschappen? Heeft het personages bepaalde zenuwtics, een specifieke houding, een apart taalgebruik, een speciale stem, ... ?

VOORBEELDEN

Een bokser loopt stoer en breed geschouderd, een prinses huppelt elegant in het rond, een oude man loopt gebogen met zijn wandelstok, Jan de jager gebruikt voortdurend een stopwoord, Marie de keukenmeid is onhandig en laat heel wat dingen vallen, ...

OPGELET!

Denk goed na over de reactie die een personage kan teweegbrengen in de groep. Zeker wanneer je uiterlijke kenmerken benadrukt en er een humoristisch kantje aan koppelt, denk je beter twee keer na. Een stotterend personage kan bijvoorbeeld grappig zijn, maar je kan er onbedoeld mee teweegbrengen dat stotteraars zich gekwetst voelen of dat ze zelfs uitgelachen worden.

Geef je personage ook een geschiedenis. Zeker Bevers-Zeehonden zullen alles over je personage te weten willen komen:

- Waar kom je vandaan? Wat doe je hier? Hoe ben je hier terecht gekomen?
- Wie is je vriend?
- Heb je broers of zussen?
- ...

3

Het thema naar voor brengen

Decor

Het decor geeft je inkleding een extra toets. Het decor kan heel groots, uitgebreid en afgewerkt zijn, maar het kan natuurlijk ook eenvoudig en met weinig materiaal.

Decorelementen kiezen

Een decor moet geloofwaardig zijn, maar hoeft niet helemaal 'echt' te zijn. Decorstukken en attributen moeten duidelijk tonen wat/waar het is, maar hoeven de omgeving niet perfect na te bootsen. Zo geef je de kans aan kinderen en jongeren om het in hun eigen fantasie af te maken.

Bepaal welke elementen er moeten gebouwd worden. Heb je een bepaalde kamer nodig, een volledige trein, een boomhut, enkel een achtergrond, ...? Speel je enkel buiten de boomhut, of moet je ook binnen kunnen? Welke attributen heb je zeker nodig? Staat er in de kamer een TV of een bed?

Aan de slag

Voor je aan de slag gaat, bedenk je best eerst waarvoor je het decor precies zal gebruiken. Is het de bedoeling dat het decor gebruikt wordt ...

- voor de speluitleg van één enkel spel?
- om de toneeltjes te spelen bij het inleiden van elke nieuwe kampdag?
- als inkleding van je spelpost?
- om delen van je kampterrein voor de volledige kampperiode in te kleden?
- ...

Het antwoord op deze vragen zal namelijk bepalen hoe stevig, waterbestendig en duurzaam je decor moet zijn. Moet het meerdere dagen blijven staan? Zorg dan voor een stevig en waterbestendig decor. Moet je het decor kunnen verplaatsen? Zorg dan voor een decor uit licht materiaal.

Creatief met kleine dingen

Met enkele tafels, stoelen, doeken, pvc-buizen, knijpers, ijzerdraad, touw en tape kan je al heel ver komen. Met grote stukken karton (vaak gratis te verkrijgen bij doe-het-zelfzaken of andere winkels) en wat

verf kan je op korte tijd heel wat leuke hutten, boten en andere locaties nabouwen. Als je een stevig en waterbestendig decor nodig hebt, kies je beter voor een houten ondergrond en muur- of lakverf.

3D-decor

Het leuke aan een 3D-decor is dat je er ook effectief in rond kan lopen en bewegen. Op die manier wordt alles veel levendiger en vergroot je de speelkansen.

De omgeving als decor

Je hoeft niet steeds een achtergrond te maken om in te spelen, de plaats zelf is vaak voldoende. Speelt de inkleding van je spel zich af in een groot donker bos? Ga dan naar het bos in de buurt.

Materiaal

Eenmaal je weet wat je allemaal wil maken, kan je op zoek gaan naar het materiaal. Bekijk eerst welk materiaal je al hebt en waarvoor je het zou kunnen gebruiken. Zoek dan uit waar je gemakkelijk en goedkoop aan bijkomend materiaal kan geraken. Misschien kan je via kennissen vlot aan gratis hout geraken of mag je bij de Brico om de hoek om kartonnen dozen komen.

Om grote decorstukken te maken die je meerdere dagen/keren wil gebruiken, neem je best grote **houten platen**. Je kan bijvoorbeeld houtvezelplaten gebruiken. Die zijn redelijk licht en dus makkelijk te verzagen en te verplaatsen. Als je je decor niet meer nodig hebt, kan je de platen overschilderen zodat je ze een volgende keer opnieuw kan gebruiken.

Houten latjes en balkjes zijn handig om decorstukken af te werken, met elkaar te verbinden of om een voetje te maken zodat decorstukken blijven staan. Je kan ze vaak gratis verzamelen. Veel mensen hebben er nog restjes van liggen op zolder of je kan even langsgaan bij een houtbewerker, meubelmaker of doe-het-zelfzaak.

Kartonnen platen zijn handig om decorstukken te maken die je slechts één keer nodig hebt. Ze zijn makkelijk te beschilderen met gewone plakkaatverf en licht om te verplaatsen.

Kartonnen dozen kan je vrijwel overal gratis krijgen en ze zijn ideaal om kleinere decorstukken mee te maken.

Met **kippengaas, oude kranten en behangerslijm** kan je driedimensionale decorstukken van papier-maché maken. Papier-maché is zeer handig en licht materiaal om decorstukken en attributen te maken. Plooi kippengaas in de gewenste vorm en beplak dit vervolgens met krantenpapier en behangerslijm. Laat het minstens een nacht drogen en beschilder het dan. Hoe meer lagen krantenpapier over elkaar, hoe steviger. Hou er wel rekening mee dat papier-maché niet waterbestendig is.

Lakens vormen ook een perfecte ondergrond om decorstukken op te schilderen. Ze zijn gemakkelijk op te hangen en bovendien kan je het decor gewoon in je ruggzak meenemen naar de plaats waar je je speluitleg wil geven.

Je legt best ook een voorraadje ander interessant materiaal aan, zoals pvc-buizen (van afbraakwerken), oude tuinslangen, kookmateriaal, oude werktuigen (of onderdelen ervan), wieltjes, kapotte elektrotoestellen, lappen stof, ... Op die manier heb je steeds iets bij de hand om je decor af te werken. Vaak zijn het de details die het hem doen.



TIP!

- Zorg voor een **veilig en stabiel** decor. Het zou erg jammer zijn als alles naar beneden tuimelt tijdens jullie spel.

- Werk je met ijzerdraad? Zorg er dan voor dat de eindjes goed weggewerkt worden, zodat niemand zich eraan kan kwetsen.

- Zorg dat het decor **groot genoeg** is. Je moet er vlot in kunnen bewegen en iedereen moet het goed kunnen zien.

- Een decor hoeft niet steeds op voorhand opgebouwd worden. Aan de hand van een vertelling kan je dit ook **ter plaatse** te voorschijn toveren. Of ga samen met je leden aan de slag om jullie onbewoond eiland te bouwen. Zij hebben vaak de wildste ideeën.

- Denk ook even aan het **milieu**. Kies bij voorkeur voor materiaal dat je achteraf kan hergebruiken of dat gerecycleerd kan worden. Gebruik geen lakverf of vernis als je van plan bent om de kartonnen of houten decorstukken op het kampvuur te gooien.

Verkleeden

Om je personages tot leven te roepen, gebruik je verkleedkledij en attributen. Verkleeden hoeft niet altijd met afgewerkte pakken en kostuums. Wees creatief met verkleedkledij die je ter beschikking hebt. Het zijn vaak de kleine details en de attributen die het verschil maken. Accessoires zijn met een beetje creativiteit zeer gemakkelijk zelf te maken.

Een politiemans heeft een sheriffster, een dokter gebruikt een stethoscoop, een superheld draagt een cape, ...

Denk ook aan de praktische kant van de zaak. Zorg ervoor dat je je voldoende kan bewegen in je verkleedkledij, dat de kledij tegen een stootje kan en dat je ze snel aan en uit kan trekken.

Het monstermasker is heel tof, maar het heeft hele kleine gaatjes om door te kijken waardoor je gezichtsveld enorm wordt beperkt. Of je bent een tovenaars met een grote houten staf en een zware zak. Dit kan al eens een lastige onderneming worden wanneer je door het bos moet trekken.

Aanleggen van een verkleedkoffer

Een verkleedkoffer samenstellen hoeft niet veel te kosten. De kringwinkel of de oude kleerkast van ma en pa, oma en opa, tante en nonkel bevat vaak heel wat schatten en levert je een stevige voorraad brillen, hoeden, sjaals, dassen & strikjes, handschoenen, riemen, wandelstokken, hoge laarzen en kledij op. Maak een selectie van dingen die de moeite waard zijn om te bewaren en probeer de attributen wat te ordenen, zodat je alles gemakkelijk kan terugvinden.

Hou zeker de koopjes na de carnavalsperiodes in het oog, want dan kan je vaak leuke attributen – zoals pruiken, nepzwaarden en clownsneuzen – op de kop tikken.

Draag zorg voor de verkleedkledij. Zo gaat alles veel langer mee:

- Verknip geen verkleedkledij. Met veiligheidsspelden, velcro of touw kan je vaak een nieuwe look aan kledij geven, zonder dat je erin moet knippen.
- Let erop dat alle verkleedkledij en attributen na het spel ook opnieuw in de koffer komen, want die toverstaf en hoepelrok zal je zeker nog in andere spelen kunnen gebruiken.
- Laat natte kledij eerst drogen voordat je ze opnieuw in de koffer steekt.

Grimeren

Grime vormt een fijne aanvulling op de verkleedkledij. Het schminken van gezichten hoeft niet veel tijd in beslag te nemen. Je hoeft ook geen kunstenaar te zijn om je personage dat extraatje te geven.

MEER INFO

Onderstaande tekst is gebaseerd op de teksten van Didier Kaes. Op zijn website (www.ktoe.be) vind je meer informatie over grimeren.

De grimekoffer

Zorg voor een stevige koffer!

De schminkkoffer kan je zo uitgebreid maken als je wil. We geven je alvast de basis mee:

- Haarband: praktisch om het haar weg te houden uit het gezicht.
- Potje huidcrème
- Waterpotjes (met een stevige en stabiele voet)
- Vod
- Schminkpotjes: je gebruikt best schmink op waterbasis. Deze schmink is eenvoudig om mee te werken, wast gemakkelijk af met water en zeep en is antiallergisch. De schmink bestaat in een breed kleurengamma. Je kan van start gaan met de basiskleuren (rood, geel, blauw, wit en zwart) en je zal snel aanvoelen welke kleuren je beter in grote porties en andere in kleine porties dient aan te schaffen. Waterschmink bestaat in 'pancakes' en in vloeibare vorm.
- Andere schmink: verschillende kleuren lippenstift, oogpotlood, glittergel en/of glitterpoeder, sterretjes, nagellak, imitatiebloed, tandwax, ...

Let op met glitters, gebruik geen papierglitters, enkel fijne glitters voor grime.

- Sponzen: effen sponzen zijn ideaal om basislagen aan te brengen, te werken met vegen en om mooie kleurovergangen te maken. Structuursponzen kunnen gebruikt worden voor het schminken van stoppelbaarden. Je kan grimeersponzen kopen in de winkel, maar ook met gewone badsponzen kan je goede resultaten verkrijgen. Je kan ook zelf sponzen maken van mousse.
- Penselen: penselen heb je in alle soorten en maten. Om te grimeren gebruik je best penselen van marterhaar. Ze zijn heel soepel en gaan lang mee als je goed onderhoudt. Voor sierlijke lijnen en lijnen die variëren in dikte gebruik je het best een puntig penseel. Voor brede strepen is een plat penseel het beste.

- Spiegel
- Wattenstaafjes en papieren zakdoekjes om kleine foutjes te corrigeren.

De voorbereiding

Zorg ervoor dat je voldoende ruimte hebt om je materiaal neer te zetten en om vlot te kunnen bewegen. Let op een goede belichting en zorg ervoor dat je niet in je eigen schaduw staat.

Zorg dat je steeds voldoende water bij de hand hebt en ververs het regelmatig. Hou een vod klaar zodat je het overtollige water van de penselen kan deppen.

Een haarband is handig om het haar weg te houden uit het gezicht. Maar wees hiermee voorzichtig. Als je niet met zekerheid weet of er luizen aanwezig zijn, gebruik dan de haarband liever niet. Hou dan met je vrije hand het haar uit het gezicht. Dit geeft meteen voor jou een extra steun en je kan het hoofd gemakkelijk in de juiste positie plaatsen om te schminken.

Schmink nooit op een wonde, dwing niemand om geschminkt te worden en schmink niemand met een schminkallergie. Vraag dus steeds eerst na of de persoon in kwestie allergisch is aan schmink. Ook al zijn de producten hypoallergeen toch kan het zijn dat iemand een allergische reactie vertoont. Als mensen niet zeker zijn of ze allergisch zijn aan schmink, doe je best even een testje. Neem een beetje schmink (alle kleuren zijn goed behalve rode tinten, want daarmee kan je niet goed zien of er een reactie ontstaat) en schmink hiermee een stukje (ongeveer ter grootte van een euromuntstuk) in de plooi van de elleboog. Wacht enkele minuten om te zien of er een allergische reactie optreedt.

Breng voor het schminken een laagje huidcrème aan op het gezicht, dit zal het afwassen achteraf vergemakkelijken. Het zorgt er ook voor dat er minder irritatie van de huid optreedt.

De vijf-minuten-techniek

Bij deze techniek grimeer je het gezicht niet volledig, maar grimeer je enkel de heel karakteristieke eigenschappen van je personage, zoals een snor, een baard, kleine sterren, blozende wangen, een opvallend litteken, rimpels, ... Het is een handige techniek om bijvoorbeeld tijdens een kamp je personage op regelma-

tige tijdstippen tot leven te wekken.

VOORBEELDEN

- Met een ruwe spons en zwarte verf maak je snel een stoppelbaard voor de zeerover.
- De prinses heeft kleine sterretjes op haar gezicht.
- Het verlegen meisje heeft 2 roze wangen.
- De boze man heeft donkere dikke wenkbrauwen.
- Met wattenstaafjes zijn sproetjes voor het ondeugend meisje snel gemaakt.
- Oma heeft wallen die je kan maken door met een schaduweffect te werken.
- ...

De basistechnieken

Voor het aanbrengen van de **basislaag** gebruik je bij voorkeur een lichtere kleur. Dompel je spons in het water, knijp ze goed uit en neem schmink door de spons rond te wrijven in de schminkpot.



TIP!

- Om te schminken hoef je niet veel water te gebruiken. Moet je hele grote oppervlakken schminken (benen en armen) gebruik dan voldoende water, zo kan je de schmink egaal uitstrijken.
- Gebruik voor elke kleur een aparte spons. Zo voorkom je dat de kleuren in de potjes zich mengen.

Om een mooi egaal vlak te krijgen breng je de schmink afwisselend aan met deppen en strijken. Start met de grotere oppervlakken zoals het voorhoofd, de wangen en de kin. Bij de ogen zal je voorzichtig te werk moeten gaan. Laat de persoon eerst de ogen sluiten, zodat je makkelijk rond de ogen kan schminken. Om het ongeschminkte stukje onder de ogen te kunnen schminken laat je de persoon de ogen goed openhouden en naar boven kijken. Vergeet zeker niet de plekjes rond neus en mondhoeken.

Wees voorzichtig met het gebruik van rode schmink. Dit is een zeer dominante kleur en moeilijk af te wassen.

Voor de **kleurovergangen** neem je een tweede kleur met de andere kant van je spons en breng je die aan op de buitenrand van het gezicht. Werk van buiten naar binnen toe, en ga daarna deppend van binnen naar buiten met de keerzijde van de spons (waar nog

de resten van de eerste kleur zitten). Herhaal dit tot je het gewenste resultaat hebt.

Voor de **details** maak je het gewenste penseel nat en neem je met het penseel voldoende schmink op. Gebruik je pink als steun en maak de lijn in één beweging. Zet meer druk op je penseel voor dikke lijnen en minder druk voor dunnere lijnen.

Wil je een speciaal effect schminken, maar ben je niet zeker hoe het moet? Probeer het dan eerst even uit op je hand of arm.

Met glitters, lippenstift, sterretjes, ... kan je tenslotte het geheel afwerken. Zorg ervoor dat de geschminkte persoon ogen en mond gesloten houdt tijdens het aanbrennen van glitters!

Onderhoud van je materiaal

Een schminkkoffer is niet goedkoop. Het is dus belangrijk om je materiaal goed te onderhouden:

- Laat penselen nooit lang in water staan! Hierdoor geraken de haren namelijk beschadigd.
- Was penselen na gebruik goed uit met water en zeep en wrijf ze daarna zachtjes in met huidcrème.
- Was sponzen na gebruik goed uit en laat ze drogen vooraleer je ze weer in de koffer opbergt.
- Zorg dat ieder potje opnieuw zijn deksel heeft en goed afgesloten is vooraleer je het weer in de koffer opbergt.

Grimeren met kinderen

Uiteraard kan je de grimekoffer niet alleen gebruiken om leiding te schminken voor een toneeltje, maar ook om je leden van een laagje verf te voorzien.

Eventueel kan je de leden ook elkaar laten grimeren. Zorg bij jongere takken wel voor voldoende begeleiding. Zorg ervoor dat ze niet per ongeluk in de ogen van een ander kind komen met het penseel. Je kan hiervoor met 'oogkringen' werken. Dit zijn kringen rond het oog waarbinnen je leden niet mogen schminken.

Bekijk eerst met je leden samen de schminkkoffer en de materialen en leer hen er op een goede manier mee omgaan. Een schminkkoffer kost namelijk wel wat geld en het zou jammer zijn dat na een schminkactiviteit al jullie schmink kapot is omdat er te hard in de

schminkpotjes is geduwd, de rode borstel in de gele verf gebruikt werd, de zwarte sponzen in de witte verf bleven liggen, ...

Grimeboeken

In de meeste grimeboeken staat goed uitgelegd welke stappen je moet ondernemen om tot het gewenste resultaat te komen. De opbouw – van basislaag tot einddetail – staat meestal stapsgewijs uitgelegd. Een grimeboek is dus ideaal als ondersteuning voor jezelf.

Wees wel voorzichtig met het tonen van deze boeken aan de kinderen. Het kan hen helpen om te kiezen hoe ze geschminkt willen worden, maar het scheidt soms ook verwachtingen die je misschien niet kan inlossen. De boeken bevatten vaak mooie foto's, maar de personen op de foto werden geschminkt door professionele grimeurs. Als je zelf geen ervaren grimeur of vlot tekenaar bent, zal je meestal niet tot hetzelfde resultaat komen.

Toneelspelen

Het verhaal overbrengen

Inkleden is gewoon durven en doen. Leef je voor de volle honderd procent in in je personage en breng het verhaal overtuigend over.



TIP!

- Zorg dat je voor iedereen zichtbaar bent en kijk naar je publiek.
- Praat luid, duidelijk en niet te snel.
- Maak je gebaren voldoende groot en overdrijf je gezichtsuitdrukkingen.

Dwing niemand om zich te verkleden en een rol te spelen. De ene leid(st)er is daar sterker in of doet dit liever dan de andere. Verkleed je liever niet als je er toch niet volledig voor gaat.

Zorg ervoor dat je de rol doorheen het volledige spel (of zelfs een volledig kamp) kunt volhouden. Maak geen gebruik van taal, speciale stemmetjes, houdingen, ... waarvan je op voorhand weet dat het je heel veel energie kost. Het zou jammer zijn dat je na het spel geen stem meer hebt omdat je personage een heel hoog piepstemmetje had.

Breng het verhaal op een begrijpelijke manier. Zorg

voor een duidelijke structuur en hou rekening met de woordenschatkennis van je leden. De kinderen moeten in staat zijn om de verschillende (spel)elementen uit het verhaal te halen.

Maak het geheel uitnodigend en zorg dat het de nieuwsgierigheid van de leden prikkelt. Wanneer je interactie inbouwt, zal dit weer een extra betrokkenheid geven.

In en uit een rol stappen

Beslis vooraf wanneer je in en uit je rol stapt en doe dit dan ook met overtuiging. Wanneer je een rol inneemt, word je als het ware deze persoon en reageer je volledig vanuit die rol.

Je kan op verschillende plaatsen en tijdstippen in en uit je rol stappen. Vaak verkleed je je ergens in een hoekje en kom je als je personage te voorschijn. Je kan ook ter plaatse samen met je leden in je rol stappen. Dit kan door middel van een vertelling, lied, toneel, ... waarbij je telkens een kledingstuk aantrekt of attribuut tevoorschijn haalt. Zeker jongere kinderen gaan hier vlot in mee.

Je kan ervoor kiezen om je rol enkel in te nemen tijdens het toneeltje of om je personage gedurende heel het spel vol te houden. Ben je terug gewoon leid(st)er? Trek dan ook je verkleedkledij uit.

Begeleiding

Blijf je bewust van je leidersrol. Ook wanneer je verkleed bent, blijf je leid(st)er en moet je in staat zijn om indien nodig te reageren op ongewenst gedrag.

Zorg ervoor dat iemand van de leiding geen rol heeft in het toneel. Deze persoon kan de groep doorheen het verhaal en het spel leiden. Deze leid(st)er kan ook makkelijker ingrijpen wanneer er iets gebeurt in de groep, of wanneer het spel niet de juiste wending neemt.

Personages op maat van je leden

Kleine & grote angsten

Jonge kinderen kunnen problemen hebben met het scheiden van fantasie en realiteit. Hierdoor beseffen ze bijvoorbeeld niet altijd volledig dat de 'slechterik' uit het verhaal niet echt is. Let er daarom op dat het niet te realistisch wordt. Het kan niet de bedoeling zijn

dat je na het toneel nog uren moet uitleggen aan de kinderen dat leider Baloe niet echt ontvoerd is. Wanneer je leden schrik hebben van je personage, stap je best even uit je rol om duidelijk te maken dat jij het bent.

Vergeet niet dat ook oudere leden angst kunnen hebben. Een griezelige boeman in een donker bos kan ook voor hen beangstigend zijn. Bovendien zullen ze dit niet snel durven toegeven. Zorg dus dat je inkleding steeds voor iedereen leuk blijft.

Aansluiten bij de leefwereld

Je moet je leden bereid krijgen om mee te stappen in de wereld die jullie als leiding creëren. Hou bij de keuze en uitwerking van personages dus rekening met hun niveau van fantasie, ontwikkeling en kunnen.

Andere technieken

Naast het gebruik van toneeltjes zijn er nog heel wat andere manieren om een verhaal over te brengen.

Schaduwspel

Span een wit laken op (bijvoorbeeld in een houten kader) en plaats er een spot achter. Je kan nu tussen de spot en het laken een schaduwspel opvoeren. Hiervoor gebruik je echte acteurs of kartonnen figuren die je op stokjes kleeft of aan een touwtje hangt.

Geluidsfragmenten

Spreek het verhaal op voorhand in. Door verschillende stemmetjes en geluidseffecten te gebruiken kan je ook zonder beeld een heel overtuigend verhaal brengen.

Foto's of filmpjes

Tegenwoordig heeft bijna altijd wel iemand een camera bij de hand. Film je verhaal op voorhand en gebruik dit filmpje als inleiding voor je activiteit. Je kan zelf acteren, de hulp inroepen van vrienden en familie of gebruik maken van speelgoedpopjes.

Poppenkast

Ga op zolder op zoek naar je oude poppenkastpoppen en breng daarmee je verhaal. Je kan ook zelf poppen maken van oude sokken of washandjes.

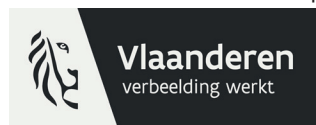
Bronnen

- Chirojeugd Vlaanderen vzw. Het Bivakboek, 2004.
- www.ktoe.be
- www.speelidee.be

Colofon

Een realisatie van JaHoel?.

Met steun van de Vlaamse Gemeenschap



Verantwoordelijke uitgever:

FOS Open Scouting vzw

Hannes De Reu

Kortrijksesteenweg 639, 9000 Gent

www.fosopenscouting.be

© 2012, herwerkte druk 2018 FOS Open Scouting