



SPELEN MET SCHIMMEN IN HET MOEDERTAALONDERWIJS

Het schimmenspel is voor velen een tamelijk onbekende kunstvorm. Iedereen heeft er wel eens van gehoord. Sommigen hebben er als kind wat mee gespeeld. Betrekkelijk weinig mensen blijken, als je er naar vraagt, wel eens een echte schimmenvoorstelling gezien te hebben.

Over het schimmenspel is in het Nederlands ook weinig geschreven. Schimmenspel ligt op de scheidslijn van audiovisuele en dramatische expressie. Hoewel het primair een beeldende kunstvorm is en het woord bij schimmenspel feitelijk op de tweede plaats komt, meent Jacques de Vroomen dat schimmenspel mogelijkheden biedt voor het moedertaalonderwijs. Dat wil hij in onderstaand artikel duidelijk maken.

Het karakter van schimmenspel

Schimmenspel is, zoals gezegd, vóór alles een visuele expressievorm. Het is eigenlijk niet mogelijk om de specifieke sfeer van het genre in taal te beschrijven. Ik ben ervan overtuigd dat een bezoek aan een voorstelling of zelf experimenteren tot heel wat meer begrip leidt dan 'lezen over'. Niettemin wil ik pogen iets te zeggen over het geheel eigen karakter van schimmenspel.

Ik meen dat de essentie van schimmenspel schuilt in een contradictie. Twee uitersten, die ogenschijnlijk niet te combineren zijn, gaan bij deze expressievorm harmonisch samen. Een schimmenspel is enerzijds een zeer *realistisch* gebeuren. Anderzijds kan er aan *irreële* en *absurde* gebeurtenissen in schimmenspel gemakkelijk een aanvaardbare vorm gegeven worden. Ik begrijp dat

deze tegenspraak vraagt om verduidelijking. Ik wil eerst het *realiteits*karakter van schimmenspel door een voorbeeld duidelijk maken. Als in een normale pantomimische uitbeelding speler A speler B een klap geeft, is het voor een suggestie van echtheid niet noodzakelijk dat A de wang van B echt raakt. Als in een schimmenspel daarentegen bij de uitbeelding van een klap de schaduw van een hand enkele centimeters vóór de schaduw van een hoofd ophoudt, de ander dus niet echt raakt, stoort dat zeer. Speler B, althans de schaduw van speler B, dient *echt* geraakt te worden. De realiteits-eis waarop we hier stuiten geldt ook voor de film. In een film kan men ook niet, als bij toneel, *zichtbaar doen alsof*, bijvoorbeeld uit een leeg bord eten.

Het realisme dat in een bepaald opzicht kenmerkend is voor de *vormgeving* bij schimmenspel,



geldt niet voor de inhoud van een vertelling in schaduwbeelden. Anders dan bij meer gebruikelijke dramatische werkvormen is de toeschouwer bij schimmenspel bereid om redelijk absurde zaken te accepteren. Als in een 'normaal spel' een jongen en een meisje ieder een hart uit hun bloesje halen en die harten ruilen, zal zoiets bij de toeschouwer als tamelijk belachelijk en dus ongehoofwaardig overkomen. Als twee schimmen echter zoiets doen, accepteert men het wel. Met deze constatering lopen we tegen een heel wezenlijk aspect van het genre schimmenspel aan. Bij schimmenspel acteren geen mensen maar schaduwen. Schaduwen zijn niet echt en schaduwen mogen dus een heleboel wat gewone mensen (spelers) niet mogen. Echte mensen dienen echte dingen te doen. Ze verliezen gemakkelijk hun echtheidskarakter als ze 'symbolisch' gaan handelen. Omdat een schim niet echt is, mag zo'n schim, zoals het voorbeeld van de harten laat zien, wel symbolische handelingen verrichten. Omdat de schimmen niet 'echt' zijn, moeten zij in hun bewegingen ook niet realistisch te werk gaan. Bewegingen moeten vertraagd, gestileerd en vergroot worden. Als een chirurg in een schimmenspel met een mes van een halve meter lengte in een enorm gebaar een lichaam van dij tot schouder opensnijdt, levert zo'n gebaar een veel fraaier effect dan een snelle snee van 30 centimeter met een echt lancet.

Taal, muziek en geluiden

Hierboven heb ik al beklemtoond dat schaduwen niet echt zijn. Schaduwen kunnen in een schimmenspel handelen maar schaduwen mogen niet praten. Het is een soort grondwet van schimmenspel dat schaduwen stom dus pantomimisch moeten acteren. Zij mogen nooit in dialoog treden met elkaar. Als dat toch gebeurt, knapt er iets in de specifieke sfeer van het schimmenspel. Wel kan een verteller in de derde persoon optreden. Het is niet voldoende als schimmenspelers zwijgen. Zij moeten voor een goed effect überhaupt geluidloos acteren. Dus hoorbare voetstappen, een kuchje, een hard neergezet voorwerp, het zijn evenzovele doorbrekingen van een illusionaire sfeer die bij dit genre uiterst broos is.

Techniek

Wat heb je minimaal nodig?

Bij schimmenspel kun je een onderscheid maken tussen twee types: het *mensenschimmenspel* en het *figureschimmenspel*.

Bij het mensenschimmenspel ontstaat de beelding door de schaduwen van echte acterende personen. Het is duidelijk dat je voor deze mogelijkheid een doek van een zekere omvang moet hebben. Een minimum-formaat is 2x2 meter. Als je twee tweepersoonslakens aan elkaar naait, heb je al meer dan deze omvang. Het doek moet met zo weinig mogelijk plooiën worden opgehangen. Hoe strakker het gespannen is, hoe mooier het beeld. Op enkele meters afstand van het doek staat de lichtbron. Hieronder zal ik nog duidelijk maken dat een ideale lichtbron voor schimmenspel de overheadprojector is. De spelers staan tussen doek en lichtbron. Het publiek zit aan de andere kant van het doek. Als het schimmenspel-scherm niet van wand tot wand loopt, in de regel zal dat niet het geval zijn, kan de ruimte tussen scherm en wand verduisterd worden met een gordijn. Materiaal dat ook goed voldoet is zwart landbouwplastic.

Schimmenspel kan ook in een kleiner formaat gespeeld worden. We spreken dan van figureschimmenspel. De schaduwbeelden worden gevormd door figuurtjes, geknipt uit karton. Een poppenkastopening is voor dit doel groot genoeg. Als de normale speelruimte met een stukje oud laken of dun papier wordt dichtgemaakt en er een bureaulamp achter wordt geplaatst, is het 'schimmentheater' gereed.

De lichtbron

Een ideale lichtbron voor het mensenschimmen-spel is, zoals boven reeds opgemerkt, de overheadprojector. De overheadprojector is zo geschikt omdat men met behulp van dit apparaat allerlei interessante trucs kan uithalen. Als men de overheadprojector op een behoorlijke afstand van het doek plaatst en vier kleine uit karton geknipte boompjes op het projectorvlak legt, staat er op het schimmenspelscherm een compleet bos met bomen van twee meter hoogte.

Op dezelfde eenvoudige wijze kunnen allerlei andere decorelementen in beeld gebracht worden: struikgewas, kroonluchters aan de zoldering, een hemelbed, een bootje, enzovoort. Het is ook mogelijk om op creatieve wijze met de decorelementen te spelen. Met behulp van een aangehecht strookje transparant, kan men elementen vrij over het vlak laten 'zweven'. Zo kan bijvoorbeeld de zon langzaam door een wolk bedekt worden. Met een iets groter stuk karton, waarin kleine vierkante gaten zijn geknipt, kan een flatgebouw worden gesuggereerd waarvan enkele ramen verlicht zijn. Als een speler op de goede plaats voor het scherm staat, verschijnt er een hoofd voor het verlichte raam.

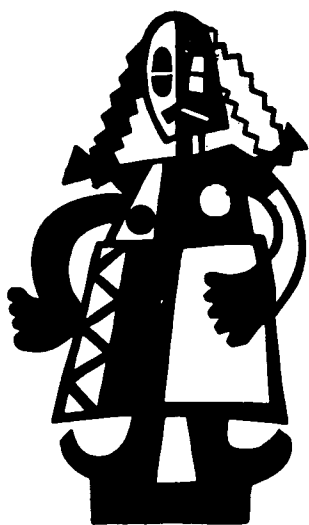
Een overheadprojector biedt allerlei mogelijkheden voor trucs. Daar staat tegenover dat het licht van dit apparaat erg 'stil' en sfeerloos is. Een kleurfilter voor de lamp van de overheadprojector van het type dat men voor toneelspots gebruikt, kan daar wel wat tegen doen. U kunt ook

werken met gekleurd papier op het vlak van de overheadprojector. Kleurwisselingen kunnen heel functioneel zijn. Rood voor een romantisch tafereel, oranje voor de suggestie van helder zonlicht, blauw voor een avondstemming, groen voor een kille griezelige science-fiction-sfeer.

Voor een klein scherm bij een figureschimmen-spel kan een zaklamp al volstaan. Heel mooi warm licht geeft een brandende kaars, overigens niet de veiligste lichtbron. Het is niet nodig om over een dimmer te beschikken. Maar als men die heeft, kan die goede diensten bewijzen. Het is rustiger voor het oog van de kijker en fraaier voor het effect als taferelen langzaam zichtbaar worden en ook langzaam weer verdwijnen.

Voorwerpen

Omdat bij schimmenspel alles alleen in silhouet te zien is, volstaan platte uit karton of triplex vervaardigde voorwerpen — een pistool, een bal, een vogel, een gebroken hart. Een juist gebruik van voorwerpen verhoogt in belangrijke mate de sfeer van een vertelling. Er kunnen met behulp van voorwerpen ook weer allerlei trucs worden uitgehaald. Een konijn uit een hoge hoed toveren is bij schimmenspel heel wat gemakkelijker dan in het echt. Bekend is ook de operatietruc. Uit een liggende persoon haalt een geïnteresseerd chirurg de meest bizarre voorwerpen.



Schimmenspel en moedertaalonderwijs

In het begin van dit artikel schreef ik dat schimmenspel primair een beeldende kunstvorm is, waarbij het woord op de tweede plaats komt. De vraag: Waarom dan toch schimmenspel in het moedertaalonderwijs? ligt na zo'n constatering voor de hand. Om een concreet beeld te geven van mogelijkheden van schimmenspel voor het mto geef ik hieronder een tweetal praktijkbeschrijvingen. Ik wil enkele meer theoretische opmerkingen aan die praktijkbeschrijvingen vooraf laten gaan.

Bij de oefening van schriftelijke en mondelinge taalvaardigheid heeft in het mto lang eenzijdig het accent gelegen op het aspect 'taalcorrectheid'. Zo moest de spreekbeurt uitgesproken worden in zinnen die de toets van de grammaticale correctheid min of meer konden doorstaan. Correcte uitspraak bij de spreekbeurt was de pendant van correcte spelling bij het opstel. Er werden en worden soms aparte cijfers gegeven voor stijl (bij het opstel) en presentatie (bij de spreekbeurt).

Ieder die de ontwikkelingen binnen de moedertaaldidactiek een beetje gevolgd heeft, zal beseffen dat het bij moedertaalonderwijs om veel meer dan 'correct taalgebruik' gaat. Als je met een groepje in mondeling overleg een probleem moet oplossen, gaat het er op de eerste plaats om dat je op tijd durft te spreken en op tijd weet te luisteren. Het formuleren van correcte zinnen draagt maar in zeer bescheiden mate bij aan het oplossen van problemen en het creëren van zinvolle menselijke relaties. Binnen het spreekvaardigheidsonderwijs is – om het eens wat aangescherpt te formuleren – misschien niet het spreken het belangrijkste. Belangrijker is wellicht het scheppen van voorwaarden waardoor leerlingen zich veilig voelen en zich durven te uiten.

Bij schimmenspel wordt veel veiligheid geboden. Je komt nooit oog in oog met de groep te staan, hoogstens je schaduw komt in beeld. Dat schept veiligheid. Zelfvertrouwen is een zaak die geleidelijk verworven dient te worden. Als je niet vrijuit in een groep durft te praten, leer je het niet noodzakelijk door het telkens opnieuw te *moeten*. Een goed docent zal op zoek moeten gaan naar kaders die én veiligheid én een uitdaging bieden. Ik meen dat schimmenspel zo'n kader is. Uit het oogpunt van moedertaalonderwijs biedt schimmenspel echter meer dan alleen een taalbe-

heersingskader. Vertellen door schimmen is ook een vorm van *literatuur*. Eerder in *Moer*¹ heb ik al eens betoogd dat literatuuronderwijs niet alleen hoeft te bestaan uit het bekijken van de produkten van anderen i.c. min of meer befaamde schrijvers. Een docent die zijn leerlingen zelf literaire produkten laat *vervaardigen* is op een heel intensieve wijze met literatuuronderwijs bezig. Een schimmenspel maken mag met recht een literaire uitdaging genoemd worden. Daarnaast is het ook heel goed mogelijk om bestaande literaire verhalen te gebruiken als uitgangspunt voor een schimmenvoorstelling.

Om de theorie wat concreter te maken volgt hieronder een tweetal praktijkbeschrijvingen.

Kleuterschool 'De Keg' uit Venray

De kleuterleidsters van 'De Keg', Trudy van Zolm, Marijke Smedts, Thea Kuipers en Leontien van Enkevort waren graag bereid om uit te proberen wat er met schimmenspel in het kleuteronderwijs mogelijk was. Toen ik de school bezocht om de kleuters met schimmenspel bezig te zien en de leidsters te interviewen, was men al ongeveer een maand met wisselende intensiteit met deze expressievorm bezig. Omdat de kinderen er kennelijk veel zin in hadden, had het team ook een speciale themaweek rondom 'schimmenspel' georganiseerd.

De leidsters hadden de tijd genomen om de kleuters stapje voor stapje de expressiemogelijkheden van schaduwbeelden te laten ontdekken. Ze hadden eerst simpelweg een lamp op de muur laten schijnen, wat kun je daarmee nu doen? Al gauw verschijnt de schaduw van een hoofd op de muur. Hé, dat is Wouter. Kinderen mogen om de beurt bij de leidster op schoot zitten. Anderen moeten raden wiens hoofd ze op de muur zien. De volgende stap was voorwerpen raden. Achter een verlicht scherm van dun papier, houdt de leidster een of ander voorwerp: een beker, een kwastje, een schaar. Eén kind stelt vragen. De juf wijst kinderen aan die moeten antwoorden. De opdracht luidde: 'In hele zinnetjes antwoorden'. Ik dacht aan een Engelse les. What is this ... This is ... Om het te variëren en wat moeilijker te maken worden voorwerpen ingepakt. Aangezien Sinterklaas in de verte nadert, gaat het in de vorm van een sinterklaasspel. Piet heeft een zak met cadeautjes laten staan. Hij weet niet meer wat er in de pakjes zit. De leidster haalt een gymshoel, gewikkeld in toiletpapier, uit de magische zak.



Het kind dat — in een volledige zin — antwoord heeft gegeven mag op zijn/haar beurt een cadeautje uit de zak pakken en de bijbehorende vraag stellen.

Een volgend stadium: uitbeelden met je vingers. De kijkers kunnen nauwelijks geduld opbrengen om te kijken. Iedereen is druk bezig met eigen vingers. Er worden voorwerpen bijgehaald. Met een prop papier kun je heel veel kanten uit. Een bollend blaadje papier blijkt een egeltje te zijn. Dan spelen met het hele lichaam. Dat is prachtig. En-profil spelen blijkt niet mogelijk, 'want dan kun je niet naar je eigen schaduw kijken'. De schaduwen babbelen ook gezellig met elkaar. De kleuters hebben de theorie hierboven niet gelezen.

De volgende stap in het proces is uitbeelden bij een verhaal dat de juffrouw vertelt. De kinderen hebben Jip en Janneke, een boer en een geit gekend en uitgeprikt. Terwijl de juf vertelt, beelden de kinderen met de figuurtjes het verhaal uit. Dat vraagt om heel geconcentreerd luisteren.

In de themawEEK heeft het visje 'Swimmy' centraal gestaan. De kleuters hebben silhouetten van vissen gemaakt. Openingen zijn met verschillende kleuren doorschijnend papier beplakt. Achter het schimmenspel scherm geeft dat prachtige veelkleurige vissen. Met behulp van het platenboek

Swimmy vertelt een kind het verhaal aan de klas. Anderen beelden achter het scherm passages uit. Ik zie dat een Turks jongetje niet weet wat een kreeft is. Hij pakt het verkeerde figuurtje. Enkele kijkers treden corrigerend op.

Maar je kunt ook te hoog grijpen. Een leidster vertelde me dat ze aan een drietal kinderen de opdracht had gegeven om met behulp van Jip en Janneke en enkele andere figuren zelf een verhaaltje te bedenken. De kleuters moesten zelf beslissen wie zou vertellen en wie zouden uitbeelden. Dat werd ruzie want ze wilden alle drie uitbeelden. Als Stientje tenslotte besluit dan toch maar te gaan vertellen, gaat ze zo in haar zelfverzonnen verhaal op, dat ze geen enkele aandacht meer besteedt aan wat er naast haar op het scherm te zien is. De uitbeelders laten zich op hun beurt niet door Stientje afleiden en vertellen hun eigen verhaal. De opdracht was duidelijk te veel gevraagd.

Met de leidsters sprak ik ook nog over het verschil met poppenkastspel. Het bleek dat kinderen bij poppenspel veel sneller agressief worden dan bij schimmenspel. We hebben gegist naar de oorzaken. Poppen met stevige houten koppen kun je flink tegen elkaar laten kletsen. Kartonnen schimmenspelfiguurtjes geplakt op een breekbaar satéstokje zijn veel kwetsbaarder. Daar moet je

voorzichtig mee omgaan. Een van de leidsters veronderstelde dat kinderen bij poppenspel sneller agressief worden, omdat de poppenspeltechniek hen voor erg veel problemen plaatst. Een pop iets laten pakken is bijvoorbeeld al vrijwel onmogelijk. Uit onmacht is het dan al gauw vechten geblazen.

Zonder iets ten nadele van poppenspel te zeggen kan men, als men beide genres met elkaar vergelijkt, vaststellen dat schimmenspel altijd een zeer speciale sfeer oproept, een geheimzinnige, surrealistische sfeer waarvan doorgaans een sterke bekoring uitgaat.

Bij oudere kinderen en pubers heeft schimmenspel op poppenspel vóór, dat het niet onmiddellijk als een 'kinderachtige' bezigheid wordt bestempeld.

Op het eind van het gesprek hebben we wat taalactiviteiten op een rijtje gezet. We kwamen daarbij tot het onderstaande overzicht.

- Schimmenspel biedt op de eerste plaats mogelijkheden voor receptieve taaltraining. Het bleek met name geschikt als oefenkader voor oplettend luisteren.

- Er zijn echter ook produktieve mogelijkheden, bijvoorbeeld verhalen vertellen.

- Omdat schimmenspel erg sfeervol is, biedt het een goede gelegenheid voor de ontwikkeling van de fantasie.

- Allerlei talige begrippen kunnen met behulp van de schimmenspeltechniek op een speelse manier geoefend worden. Een leidster noemde als voorbeeld dat ze met behulp van schaduwfiguren namen voor geometrische vormen: driehoek, cirkel, vierkant, had geoefend.

Zesde klas basisschool

Roosje Luijten, part-time onderwijzeres aan de St.-Jozefschool te Maasbree heeft met haar zesde klas met schimmenspel gewerkt in het kader van een projectweek. De projectweek, waaraan de hele school deelnam, had als centraal thema het eigen dorp Maasbree. Roosje Luijten zou zich bezighouden met de mondelinge overlevering, zoals die vorm heeft gekregen in oude verhalen uit de regio.

Er werd gestart met een kringgesprek over de vraag hoe volksverhalen ontstaan zijn. De kinderen mochten zelf demonstreren hoe in een keten van vertellers een verhaal geleidelijk gevormd en vervormd wordt. Er werd gesproken over de belangrijke amusementswaarde van dit soort verha-

len in een tijd dat film, radio en tv onbekend waren en veel mensen niet of nauwelijks konden lezen. In oude folkloristische verhalen werden ook oplossingen gegeven voor vragen waar (nog) geen natuurwetenschappelijk antwoord op kon worden gegeven. Een minder fraaie zaak was de behoefte van veel mensen om plaatsgenoten die om de een of andere reden niet in de gemeenschap 'pasten' in dit soort verhalen de rol van onheilbrenger toe te kennen. Het oude niet zo zindelijke vrouwtje in het afgelegen huisje aan de bosrand wordt vanuit deze populaire behoefte gemakkelijk een heks.

Na het kringgesprek werden enkele oude verhalen uit de eigen streek voorgelezen.² In groepjes werd er naar steeds terugkerende karakteristieken gezocht — heksen, zwarte katers, twaalf uur 's nachts, kerkhof, enzovoort.

Hierna mochten de leerlingen tekeningen maken. De volgende stap was een bezoek met de hele klas aan een plaats in de buurt waar zich veel verhalen afspeelden. De kinderen moesten speuren naar aspecten van de omgeving die goed pasten in spookachtige verhalen.

Terug op school togen de leerlingen aan de slag om in groepjes zelf een oud folkloristisch verhaal in elkaar te zetten. Ze wisten dat ze het in een schimmenspel zouden moeten presenteren.

Het genre schimmenspel was geïntroduceerd met het bekende spelletje diersilhouetten uitbeelden met je handen. Op een lichte wand van de klas wordt een leeslamp gericht. Om de beurt mochten liefhebbers hun kunststukjes vertonen. De kinderen kregen op deze manier een duidelijk idee van de aspecten: lichtbron, 'voorwerp' en schaduwbeelden. Spelenderwijs ontdekten zij bijvoorbeeld dat schaduw groter worden als je de lichtbron nadert.

Bij het schrijven van de verhalen moesten de verschillende groepjes uitgaan van dezelfde beginzin: 'Opa, waarom staat er een kruis op die oude boerderij?' Het voordeel van zo'n openingszin is dat de groepjes snel op gang komen. Bij de presentatie viel me als nadeel op dat de diverse uitwerkingen sterk op elkaar leken. Achteraf bleek de identieke beginzin dus toch een minder goed idee te zijn.

De leerlingen mochten de vrijdagmiddag besteden aan figuren maken en oefenen. Er kon gebruik gemaakt worden van de overheadprojector. Van een poppenkast was een schimmenspeltheater gemaakt. Stukken oud laken tussen stoelen maak-

ten het mogelijk dat meerdere groepen tegelijk konden oefenen. Figuren en attributen werden van karton vervaardigd. Met behulp van splitpen- en satéstokjes creëerden de kinderen beweegbare armen en benen. Vaste decorelementen (een boom, de maan, enz.) werden met plakband op het doek bevestigd.

Bij het maken van de schimmenspeelfiguren werd er binnen enkele groepjes te solistisch gewerkt. Dat bleek uit het feit dat de figuren qua grootte niet altijd in een juiste verhouding gemaakt waren. Mensen en bomen bleken bijvoorbeeld even groot te zijn. De groepjes ontdekten dat bij goede afspraken in een eerder stadium figuren niet tweemaal gemaakt hadden hoeven worden.

Aan het feit dat schimmen niet met elkaar mogen praten, moesten ook deze kinderen even wennen. Ze vergaten het nogal eens bij de repetitie. Voor het succes van de voorstelling is het verder van belang dat de leerling die de rol van verteller op zich neemt, een redelijk goede lezer is. Als het vertellen moeizaam of brokkelig verloopt, heeft dat een erg negatieve uitwerking op het effect van de voorstelling.

Ook de zaterdagochtend bleek nodig om te repeteren. Op zaterdagmiddag bezochten de ouders de school. De klassen 1 t/m 3 hadden een tentoonstelling over Maasbree opgezet. De zesde klas verzorgde een schimmenspelvoorstelling, die het goed deed. De leerlingen speelden met zorg en overtuiging. Verlegen kinderen voelden zich ach-

ter het schimmenspelscherm veilig.

Een aardige kant van schimmenspel is ook het feit dat er technische klussen verricht moeten worden. Leerlingen die echt niet van zelf spelen houden, kunnen zich verdienen maken door licht (onder meer verwisseling van kleurfilters) en geluid te verzorgen.

Zoals gezegd was de gemeenschappelijke beginzin er debet aan dat de verhalen een beetje op elkaar leken. Toch waren er ook interessante verschillen.

De groepjes gebruikten muziek op een cassette als geluidsdecor. Het was jammer dat alle groepjes het met dezelfde muziek moesten doen. Enkele groepjes maakten behalve van de geregistreerde muziek ook van Orff-instrumenten gebruik, een uitstekend ondersteunend expressiemiddel.

Het is duidelijk dat elke voorstelling zijn eigen geluidsdecor moet hebben. Het lijkt me ook erg sfeervol als leerlingen eigen instrumenten meebrengen die zij tijdens de voorstelling zelf bespelen.

Het genre 'oude plaatselijke verhalen' blijkt een genre te zijn dat zesdeklassers aan kunnen en creatief in schimmenspel kunnen uitwerken. Van een groepje kinderen, waarmee ik nog wat npraatte over hun figureschimmenspel, hoorde ik dat ze 'zelf spelen' nog leuker gevonden zouden hebben. De onderwijzeres vertelde me dat ze daar binnen dit project onmogelijk tijd voor had kunnen vinden. Bij wat meer voorbereidingstijd in de toekomst leek een mensenschimmenspel haar met zesdeklassers heel goed mogelijk.



Noten

- 1 Jacques de Vroomen 'Dramatische werkvormen en literatuuronderwijs' in: *Moer* 1980/3, p. 25-33.
- 2 Graad Engels *Det dank' toch d'n duvel. Volksverhalen tussen Peel en Maas* 1977 z.p.

Voor degenen die meer willen lezen over schimmenspel volgen hieronder nog enkele titels.

Olive Blackham *Shadow puppets* London 1960
 Paul Amtmann *Puppen – Schatten – Masken* München 1966
 Herta Schönewolf *Play with Light and Shadow, the art and techniques of shadow theatre* New York 1968
 Mechtilde Dehn 'Achtung: Sprichwörter! Schattenspiel' in: *Praxis Deutsch* 20/1976, p. 51 e.v.
 Hetty Paërl *Schimmenspel en het spelen met schaduwen* Amsterdam 1979
 Eugene Lettany *Masker, pop, schim* Antwerpen 1979