

Marco Holmer:

Kinderen leren vertellen dankzij Aristoteles *Verhalen vertellen op de basisschool*

Marco Holmer werkt als verhalenverteller in theaters, scholen, bejaardentehuizen en alle andere plaatsen waar men naar hem wil luisteren. Hij geeft daarnaast cursussen aan jongeren en volwassenen in het vertellen van verhalen. In dit artikel beschrijft hij zijn ervaringen met het leren vertellen van verhalen aan kinderen van buurthuis De Jutter en basisschool De Maaspleinschool in de rivierenwijk in Utrecht.

Leer kinderen vertellen. Dat was de opdracht die buurthuis De Jutter en basisschool De Maaspleinschool in de rivierenwijk in Utrecht mij in het kader van het Onderwijs Voorrang Beleid gaven. Niet uitsluitend vertellen over hun dagelijkse ervaringen, maar eigen 'literaire' verhalen zoals je die in kinderboeken kunt vinden. Vertellingen met een duidelijk begin en een duidelijk einde. De, voornamelijk allochtone, kinderen zouden op die manier een extra impuls moeten krijgen om de Nederlandse taal actief te gebruiken.

De verhalenclub

Zo ontstond de verhalenclub. Van 1994 t/m heden kwamen twee keer per jaar kinderen in de leeftijd van zeven tot negen jaar na schooltijd bij elkaar om verhalen te bedenken en die met elkaar te delen. Na een eerste experimenteel jaar werkten alle scholen en buurthuizen uit de wijk aan deze taal-spelactiviteit mee. Tien kinderen, tien bijeenkomsten van een uur en een grote koffer vol met voorwerpen – de vindplaats voor verhaalideeën – vormden de uitgangspunten voor de club.

Tijdens de allereerste bijeenkomst van de verhalenclub waren de kinderen nieuwsgierig en reageerden enthousiast. Elk kind wilde iets aan de verhalen bijdragen. De verhalen groeiden en groeiden steeds maar door. Er kwam bijna geen einde aan. Wanneer de kinderen begonnen met vertellen, ontstonden stevast eindeloze verhalen. En na kortere of langere tijd eindigde elk verhaal in een aarzelend gestamel. Het begin en het einde van het verhaal bleek een enorm probleem. De kinderen konden geen duidelijke structuur in hun verhaal verwerkt krijgen.

Eigenlijk heel logisch. Het vertellen van een verhaal, zonder het van tevoren uit het hoofd geleerd te hebben, veronderstelt een overzicht over het complete verhaal. De verteller moet zich vanuit het perspectief van een vogel in het verhaal kunnen oriënteren, anders raakt hij of zij de weg kwijt. Voor veel kinderen is dat een onuitvoerbaar opgave. Kinderen ervaren een verhaal als een film. Woord voor woord, zin na zin, alinea na alinea ontspint zich het verhaal. Dat wordt duidelijk als we luisteren naar het verslag van een ervaring door een kind. Na de vakantie verlopen veel verhalen als volgt: eerst reden we naar ... en daarna ... en daarna ... en toen ... en toen ... en dat was ik nog vergeten te vertellen ... en tenslotte kwamen we weer thuis.

Chronologisch zijn alle belevenissen in de herinnering opgeslagen. Voor kinderen is de enige manier om te reproduceren wat zij hebben meegemaakt het opnieuw afdraaien van het filmpje.

Op het moment dat ik dat ontdekte, vroeg ik mij af op welke manier ik kinderen aan wegwijzers kon helpen. Wegwijzers die hen zouden leiden van het begin van het verhaal naar het einde. Een hulpmiddel om zich in hun eigen verhaal te oriënteren.

Verhaalopbouw in een leeg hoofd

Gelukkig kreeg ik hulp van de oude Griekse wijsgeer Aristoteles. In zijn *Poëtica* heeft hij de structuur van vertellingen vastgesteld in vijf belangrijke momenten:

I HET EXPOSÉ

De beschrijving van de beginsituatie van het verhaal, zodat de luisteraar het verhaal kan

begrijpen. De belangrijkste elementen hiervan zijn tijd ¹, plaats ², één of meerdere personages ³ en het verlangen ⁴ van de hoofdpersoon.

'Honderd jaar geleden ¹ leefde er een jongeman wiens hoofd bijna helemaal leeg was ². Hij woonde met zijn ouders in een klein huisje in het bos bij een groot meer ³. In dat lege hoofd leefde één grote wens: hij wilde prins worden ⁴. Hij had één keer een prins gezien en sinds die tijd leefde die wens in een klein hoekje van zijn hoofd. De moeder voedde de jongen op ³, terwijl zijn vader in het bos hout hakte ³. Zij maakte zich zorgen om zijn lege hoofd. Omdat de jongen de hele dag niets, maar dan ook helemaal niets deed, wist zij niet beters te bedenken dan hem elke ochtend buiten tussen de kippen te zetten. En zo kwam het dat de jongen als geen ander wormen kon zoeken, kon kakelen en scharrelen. Alleen eieren leggen was hem nog nooit gelukt.'

2 HET MOTORISCH MOMENT

Dit is het einde van de inleiding, maar vooral het moment waarop het verhaal daadwerkelijk van start gaat. In de situatie gebeurt iets dat om een oplossing vraagt. Je zou kunnen zeggen dat de motor van het verhaal gaat lopen. Vaak kun je in een verhaal dit moment herkennen aan zinsneden als 'Plotseling' of 'Op een goede dag'.

'Op een zonnige dag kwam bij het huisje in het bos een bonte circusstoet voorbij. De jongen kraaide van plezier toen hij de clowns, de beren en de acrobaten voorbij zag komen. De circusbaas herkende in het gekraai een rasartiest. Hij gaf de verbaasde moeder 10 zilveren dukaten en nam de jongeman op in zijn gevolg.'

3 HET HOOGTEPUNT

De motor van het verhaal is onhoudbaar op weg naar het antwoord op de belangrijkste vraag in dit verhaal: wordt de jongeman een prins of blijft hij een zonderling?

Tijdens de voorstelling raakte de burgemeester opgetogen over die jongen die alles wat hem ooit was voorgedaan perfect kon na kraaien. 'Wat een grap, wat een geheugen', sprak hij opgewonden. 'Ik wil hem hebben, zodat hij over een maand in onze stad Prins Carnaval kan zijn. Een betere nar kunnen we

niet vinden!' Hij gaf de circusbaas 15 zilveren dukaten en kreeg de jongeman mee naar huis. *Vier weken later stond de jongen als prins boven op de praalwagen en regeerde vijf dagen lang over de stad.'*

4 DE AFLOOP

Na het hoogtepunt is het verhaal nog niet afgelopen. We blijven nieuwsgierig naar de verdere belevenissen van de hoofdfiguren. Wat voor invloed had deze gebeurtenis voor hun verdere leven?

'De jongeman gaf alle toespraken en redevoeringen ten beste die in zijn inmiddels volle hoofd waren opgeslagen. Het publiek vond het prachtig. Het genoot van de karikaturen van de politici die zij de afgelopen jaren noodgedwongen hadden gekozen. Zij wilden telkens opnieuw de verhalen van de jonge man horen. De jongeman reisde van theater naar theater, het hele land door. Overal stonden de toeschouwers voor zijn programma in de rij.'

5 HET EINDBEELD

Een vertelling richt zich altijd tot een publiek. De verteller wil iets overbrengen. Het eindbeeld vormt daarvan de conclusie. Dat kan de moraal van het verhaal zijn, maar dat hoeft niet altijd expliciet het geval te zijn. Het meest voorkomende eindbeeld kent iedereen: 'En zij leefden nog lang en gelukkig'.

'Niet uitsluitend tijdens carnaval, het hele jaar door was het gekraai van de jongeman te horen. Langzaam breidde hij zijn programma uit met liederen, imitaties en schetsen uit het dagelijks leven. *Het cabaret was geboren.'*

Wanneer een verteller bovenstaande vijf verhaalmomenten goed in zijn hoofd heeft geprent, dan geven zij de route aan die door het verhaal heen moet worden afgelegd. Zij zorgen ervoor dat de verteller niet kan verdwalen.

Ik had de wegwijzers gevonden. Voor de kinderen kon ik deze basisstructuur zelfs nog wat vereenvoudigen tot drie belangrijke momenten:

- A Of men is op weg naar het motorisch moment. (En dus is alles wat men daarvoor vertelt inleiding!)
- B Of men is op weg naar het hoogtepunt.
- C Of men wandelt vrolijk op het eindpunt af.

Wegwijzers

Ik besloot om deze drie wegwijzers bij de kinderen te introduceren. Maar van een lezing over Aristoteles was natuurlijk geen sprake. De wegwijzers moesten aan de kinderen zo levendig mogelijk worden voorgeschoteld, zodanig dat zij die momenten konden onthouden. Volwassenen gebruiken daarvoor meestal kernwoorden. Voor kinderen zijn kernwoorden echter geen hulpmiddel maar een nieuwe puzzel. Analoog aan de metafoor van de vakantiefilm van de kinderen is gekozen voor *snapshots*. Foto's van onderweg. Drie plaatjes die samen het verhaal verbeelden.

Om de kinderen vertrouwd te maken met het idee dat een verhaal kon worden samengevat in afbeeldingen, werd gebruik gemaakt van de verhalenkaarten 'Saga'. Deze kaarten zijn speciaal ontwikkeld om de fantasie te trainen (zie afbeelding 1). Op de kaarten staan allerlei afbeeldingen die ontleend zijn aan sagen en sprookjes. De koning, de zak met geld, de vis, het huisje in het bos, etcetera. Door slechts drie, willekeurig door de kinderen uit de stapel gekozen, plaatjes op een rij te leggen was het mogelijk om een heel verhaal weer te geven.

In de praktijk werkte het bijna voortreffelijk:

- De structuur van de vertelling lag tastbaar vóór de kinderen;
- Allerlei details, bruikbaar voor het verhaal, konden direct aan het beeld ontleend worden;
- De afbeeldingen konden als spiekbrieftjes worden gebruikt tijdens het vertellen.

Het documenteren van een verhaal in drie afbeeldingen vormde een ideaal houvast voor de kinderen. Behalve de laatste afbeelding. Die gaf problemen. Het was relatief eenvoudig voor de kinderen om uit twee beelden een verhaal te construeren. Maar de vastgelegde afloop in de vorm van de derde afbeelding beperkte hen enorm. In plaats van een steunpunt voor hun verhaal bleek die afbeelding een gevangenis voor hun fantasie te zijn. De kinderen moesten zich in teveel bochten wringen om het einde van hun verhaal samen te laten vallen met het laatste beeld.

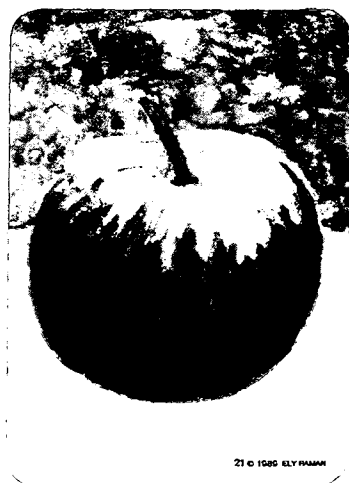
Ook dat was verklaarbaar. Een vastgelegd einde (in een beeld) veronderstelde opnieuw dat overzicht over het verhaal. Pas als je als verteller weet waar je heen wilt (het eindbeeld) kun je beginnen. Voor de kinderen staat dat gelijk met een moeilijke topografie-opdracht. Je wilt van je eigen huis naar Berlijn, maar je kent alleen de weg tot aan de rand van het dorp. Van daar gaapt er één groot zwart gat, dat alleen met een overzichtskaart kan worden ingevuld. Dat betekent verdwalen.



Afbeelding 1:
Plaatje 1 Op naar het hoogtepunt
Motorisch moment
© Ely Raman



Plaatje 2 Naar het einde
Hoogtepunt



Plaatje 3
Eindbeeld



De man, de kat en de heks

Er was eens een gevangenis. Daar zat een oude man gevangen voor de gein om de heks erin te lokken. En er zat een zwarte kat voor de deur om erop te letten dat er geen andere mensen naar binnen kwamen. De heks kwam bij de deur en de kat keek door de brievenbus. Hij deed de deur open en lokte de heks naar de gevangenis. Hij vertelde dat daar haar toverboek lag. Binnen in de gevangenis zag de heks een groot bord met pap. Ze had honger gekregen en begon te eten. Toen zat ze gevangen. De kat en de oude man leefden nog lang en gelukkig. De kat ging op jacht en at de muizen op. Hij werd groter en dikker.

Afbeelding 2: Voorbeeld van een verhaal van een kind bij twee sagaplaatjes.

In de verhalenclub bleek de oplossing eenvoudig te zijn. De laatste afbeelding werd gewoon door de kinderen zelf getekend, nadat zij aan de hand van de eerste twee plaatjes het verhaal tot aan het einde hadden bedacht (zie afbeelding 2).

Werkwijze

Naar aanleiding van de bovenstaande ervaringen werd een vaste werkwijze voor de verhalenclub ontwikkeld, die uit drie fasen bestaat:

- 1 In de eerste fase maken de kinderen kennis met het fenomeen 'het zelf bedenken van verhalen'. Zij leren spelenderwijs hoe verhalen zijn opgebouwd en leren om gebruik te maken van hun fantasie.
- 2 In de tweede fase experimenteren de kinderen zelf met het opbouwen van eigen verhalen.
- 3 In de derde fase wordt de stap van verhaal naar vertelling gemaakt.

Fase 1: Fantasie en Verhaalopbouw

In de eerste vijf bijeenkomsten (fase 1) wordt het opbouwen van verhalen geoefend met als inspiratiebron de voorwerpen uit de koffer. De verhalen worden in deze fase nog voor een groot gedeelte door de begeleider verteld. Zij dienen als aanschouwelijke voorbeelden.

Allereerst wordt er door een van de kinderen een voorwerp uit de koffer gekozen.

Bijvoorbeeld de echte Russische Babushka-pop die Siham in februari 1998 heeft uitgekozen (zie afbeelding 3). De eerste associatie bij het voorwerp zorgt voor de titel van het verhaal: De Toverpop.

Samen met de kinderen zoekt de begeleider langs 'de drie vragen met de W' naar de contouren van de vertelling. Elk antwoord op elke vraag wordt direct door de begeleider omgezet tot één of meer zinnen die het begin van het verhaal vormen.

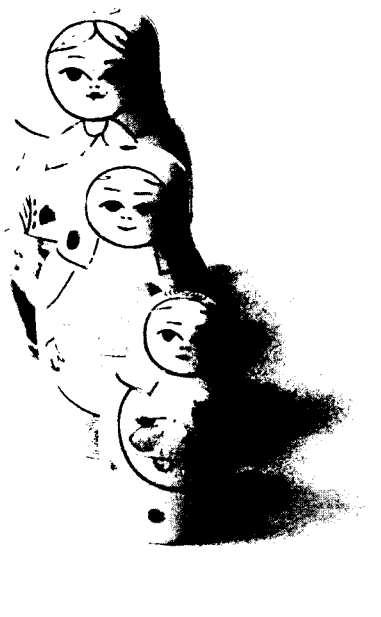
- van Wie is het voorwerp?
Er was eens een vader die vijf kinderen had. Drie zussen en twee broers. Maar hij zag zijn kinderen niet vaak.
- Wat doet die 'Wie' in het verhaal?
Hij was geheim agent en was bijna altijd op reis. Wanneer hij terug kwam met het vliegtuig bracht hij altijd een cadeautje voor zijn kinderen mee.
- Waar, in welke omgeving speelt het verhaal zich af?

Vorige week was die vader thuis gekomen en had in de huiskamer uit zijn koffer een pop te voorschijn gehaald. Een pop uit een land hier vandaan. Een toverpop, vertelde vader.

(Pas op voor de valkuil van de *Waarom*-vraag. Ook die veronderstelt weer een zeker inzicht in het verhaal!)

Met behulp van deze drie elementen improviseert de begeleider vervolgens het begin van de vertelling tot aan het motorisch moment. Daardoor wordt een stevige verhaalbasis gelegd zodat iedereen in de verhalenclub weet waarover het in dit verhaal gaat.

De kinderen kregen direct ruzie. Allemaal wilden zij als eerste met de pop spelen. Zij graaiden en trokken en duwden. Tot slot hadden de twee broers samen de pop vast. De ene bij het hoofd en de andere bij de voeten. 'Ik had hem het eerst', schreeuwden ze allebei, en ze trokken om het hardst. Plotseling brak de pop in tweeën. Ze



Afbeelding 3: De toverpop.

hadden alle twee een halve pop in hun handen. En uit de pop kwam een babypop te voorschijn. De twee grootste zussen raapten snel de babypop op. Zij begonnen er meteen aan te trekken en te duwen. 'Hij is van mij ik zag hem eerder', riepen zij en trokken ook om het hardst. Opnieuw brak de pop in tweeën en kwam er een babypop tevoorschijn.

De jongste zus raapte hem voorzichtig op en hield hem bij haar oor. 'Hij huilt' riep ze. 'Jullie doen gemeen, ze hebben alleen maar honger!' De hele familie kwam om haar heen staan en keek verbaasd naar de kleinste babypop. Eten? Wat moest zo'n pop nou eten? Je kon hem toch niet melk of pap voeren!

Vervolgens gaat de vertelling op weg naar het hoogtepunt. De begeleider bewaakt de structuur van de vertelling. De kinderen bepalen langs welke weg dat hoogtepunt wordt bereikt. Zij doen dat aan de hand van vragen die door de begeleider op keuzemomenten worden voorgelegd. Om beurten krijgen de kinderen de gelegenheid om een bijdrage aan het verhaal te leveren.

- Wie of Wat ontmoet de hoofdfiguur uit de

vertelling onderweg (Een collega, een dier, de Kobold, etcetera)?

Toen hoorden ze om hen heen knabbelen en knagen. De hoofden van de andere poppen waren al begonnen met eten. De deur van de keukenkast was al half op, en van één van de stoelen was alleen nog maar het kussen over. 'Ze eten hout. Daar waar ze van gemaakt zijn', riepen de oudsten.

- Waarheen gaat de hoofdfiguur op punten waar onderweg een keuze gemaakt kan worden (Links, rechts, het bos in, naar de stad, naar de boerderij)?

'Snel alle poppen naar buiten' anders eten ze ons hele huis op!' Ze raapten alle stukken pop op en zetten die buiten bij hun jongste zus in het gras. Die paste op de poppen en alle andere kinderen renden de straat op om eten voor die poppen te gaan zoeken.

- Wat zou de hoofdfiguur in een gegeven situatie kunnen doen (Wegrennen, bedelen, vechten, etcetera)?

Zij belden aan bij alle deuren. 'Heeft u nog oude stoelen, deuren, planken en kasten! Onze poppen hebben hêêêê veel honger!' In de tuin groeide een enorme berg van oude spullen. De kinderen renden af en aan met tafels, stopen en kasten en de poppen aten alles direct op. Zij smulden totdat hun buiken helemaal vol zaten. Toen pas stopten ze met huilen en 'honger' roepen.

- Hoe zou het verhaal na het hoogtepunt kunnen aflopen (Goed of slecht?)

De jongste zus pakte daarna de poppen één voor één op en zette ze als een puzzel weer in elkaar. Op het moment dat de poppen weer één pop waren geworden werd het gelukkig weer rustig in de tuin. De pop zag er weer net zo uit als in de koffer van vader. De kinderen brachten de pop naar binnen en beloofden dat ze haar nooit meer uit elkaar zouden halen.

Op deze speelse wijze worden kinderen vertrouwd gemaakt met de manier waarop verhalen zijn opgebouwd. Bovendien wordt hun fantasie geprikkeld. Alles is mogelijk in deze verhalen want alle verzinsels van de kinderen worden in het verhaal verwerkt.

De vaardigheden, 'gevoel voor de structuur' en 'een actieve fantasie', vormen twee belangrijke voorwaarden voor kinderen om hun verhaal te kunnen vertellen. Deze worden in de praktijk getraind.

Aan het einde van de eerste bijeenkomst

Boer Pim in gevaar!

Precies om 7 uur stapte boer Pim uit zijn bed. Hij trok zijn kleren aan, at een boterham met pindakaas, dronk een groot glas melk en trok zijn gewone daagse klompen aan. Hoog tijd om aan het werk te gaan. Duizend dennenbomen moesten in het bos worden omgehakt. Voor Sinterklaas moest alles klaar zijn. Pim haalde zijn paard uit de stal. Hij steeg op en keek tevreden om zich heen. Boven op zijn paard voelde Pim zich net een ridder.

Hoog en veilig. Samen met zijn paard was hij de sterkste en de dapperste boer van het hele dorp. Iedereen die hij tegenkwam ging een stukje achteruit en liet hem voorbijgaan.

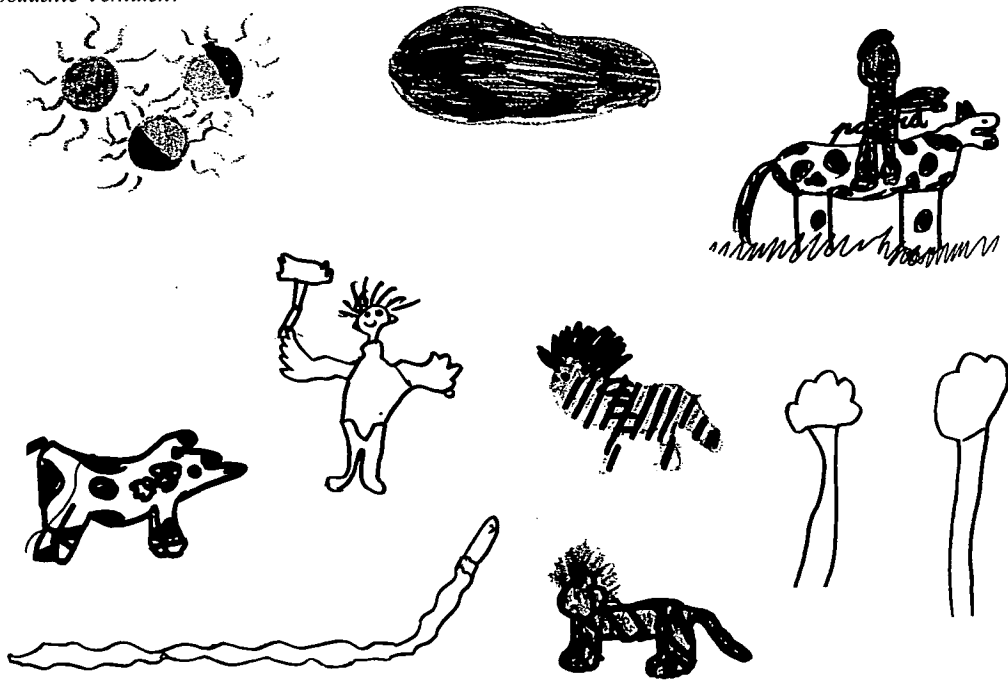
Langs de weg naar het bos stond een circus. De leeuw zag Pim en het paard allang aankomen. 'Lekker! Paard met! Dat gaat er altijd wel in', dacht hij. Hij gromde gevaarlijk, en nam een aanloop voor een reuzesprong. Maar het paard was niet bang. Hij ging op zijn achterste benen staan en schopte en brieste naar de leeuw. En Pim floot op zijn vingers en riep: 'Vort, vort! Weg jij!' Met zijn staart tussen de benen kroop de leeuw terug in zijn kooi en tevreden wandelden Pim en zijn paard verder.

Midden in het bos maakte Pim zijn paard vast aan een boom. Hij pakte zijn zaag en zijn trommeltje boterhammen met pindakaas en ging aan het werk. De bomen vielen als lucifershoutjes naar beneden. Dat schoot lekker op!

Ineens hoorde hij achter zich een fietsband die langzaam sissend leegliep. Verbaasd keek Pim om. Vlak achter zich zag hij een enorme slang. Wel vijf meter lang, met grote ogen en zo'n snelle, slijmerige tong.

De slang sperde zijn bek wijdopen..... en hapte in de linkerschoen van Pim. Pim keek geschokken naar beneden. Langzaam, heel langzaam verdween zijn linkerbeen in de bek van de slang. Het was net of die een dikke dropveter naar binnen slurpte. 'Hé! Ho! Help!' riep Pim, en hij keek naar zijn paard dat vast zat aan de boom. 'Wat moet ik doen?'.....

Afbeelding 4: Voorbeeld van een verhaalopzet die kinderen moeten afmaken. Uit: het ongeluk en andere zelfbedachte verhalen.



Afbeelding 5: deze tekening maakten kinderen bij het verhaal van boer Pim.

Boer Pim wordt gered

Boer Pim zat vast met zijn linkerbeen in de slang. Hij keek bang om zich heen. Wat moest hij doen?

Ineens wist hij het. Hij haalde uit zijn zak een hamer te voorschijn. Hij gaf een flinke klap op de kop van de slang.

Voorzichtig trok boer Pim zijn been uit de slang en ging weg met zijn paard.

Boer Pim zat vast met zijn linkerbeen in de slang. Hij keek bang om zich heen. Wat moest hij doen?

Ineens wist hij het. De zweep van zijn paard natuurlijk. Hij gooide zijn zweep naar de slang en die raakte helemaal in de knoop.

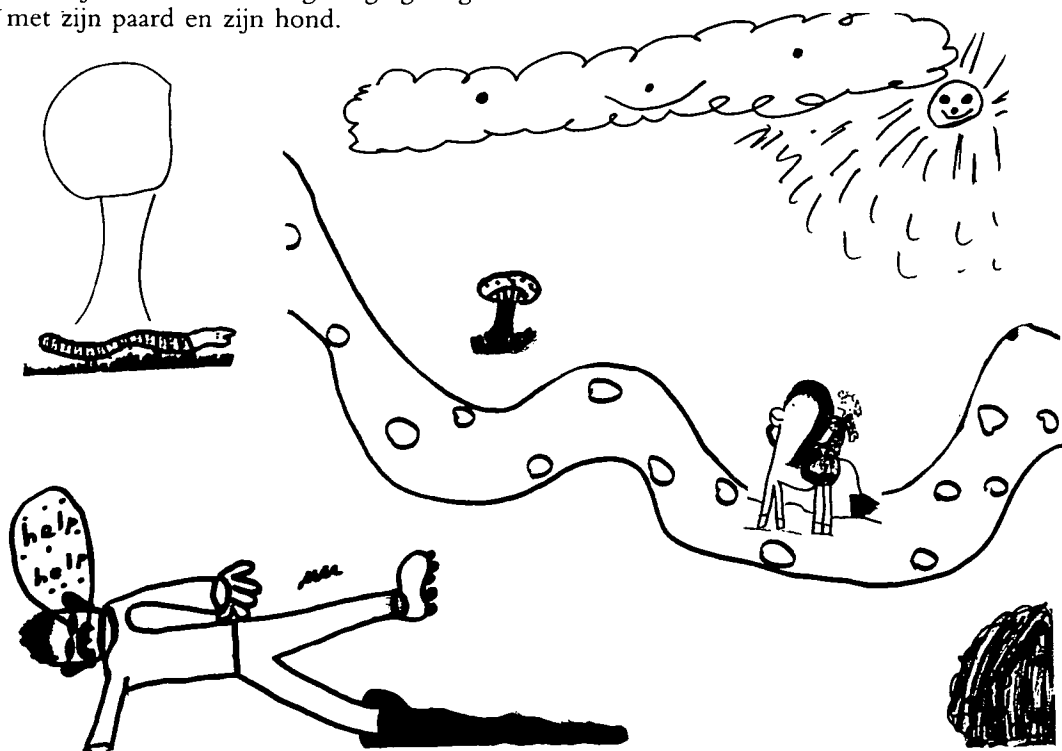
Voorzichtig trok boer Pim zijn been uit de slang en ging weg met zijn paard.

Boer Pim zat vast met zijn linkerbeen in de slang. Hij keek bang om zich heen. Wat moest hij doen?

Gelukkig kwam op dat moment de hond van boer Pim aanlopen. Hij beet de slang in zijn lijf en de slang deed zijn bek wijdopen. Voorzichtig trok boer Pim zijn been uit de slang en ging weg met zijn paard en zijn hond.

Boer Pim zat vast met zijn linkerbeen in de slang. Hij keek bang om zich heen. Wat moest hij doen?

Ineens wist hij het. De tijger van het circus. Boer Pim riep de tijger en de slang vluchtte het bos in. Boer Pim stond op en reed weg met zijn paard.



Afbeelding 6: Oplossingen van kinderen bij het verhaal van boer Pim.



introduceert de begeleider het 'Boek van de verhalenclub'. Omdat de vertelde voorbeelden vluchtig zijn, worden zij in het boek van de verhalenclub vastgelegd. Als in een dagboek worden de ervaringen van de kinderen, aan de hand van de verhalen, gedocumenteerd. Dankzij het boek kunnen de kinderen terugkijken op hun eigen leerproces. Bovendien wordt het boek gebruikt om over de activiteiten van de verhalenclub 'verslag' te doen in de klas van de kinderen (zie afbeelding 4, 5 en 6). De verhalen van de kinderen worden door de begeleider uitgewerkt en door de kinderen van illustraties voorzien. (De voorlopers van de drie afbeeldingsteekeningen).

Fase 2: Verhaalexperimenten

In de volgende bijeenkomsten (fase 2) zijn de kinderen zelf aan de beurt. Nu worden de Saga-plaatjes geïntroduceerd. De kinderen worden in groepjes (van twee of drie kinderen) verdeeld. Elk groepje trekt blind twee Saga-plaatjes uit de stapel en kiest een voorwerp uit de koffer. De afbeeldingen markeren het motorisch moment en het hoogtepunt

van de vertelling. Het voorwerp moet ergens in het verhaal een plaats krijgen. De kinderen vertellen in de groepjes aan elkaar de ideeën die zij krijgen en besluiten tot één uitgewerkt verhaalidee.

De (meestal korte) verhalen worden (in korte zinnen) opgetekend. Het laatste beeld (het eindbeeld) wordt door de kinderen zelf getekend.

Deze werkwijze wordt een aantal keren in groepjes geoefend. Bij de samenstelling van deze groepjes wordt rekening gehouden met de verschillende kwaliteiten van de kinderen (fantasie, structurerend vermogen, lef, organisatietalent, samenwerking). Aan de hand van observaties en aanwijzingen van de leerkracht van de kinderen stelt de begeleider groepjes samen waarin deze verschillende kwaliteiten zoveel mogelijk aanwezig zijn.

Fase 3: Van verhaal naar vertelling

In de laatste bijeenkomsten (fase 3) staat het transformeren van de verhalen in vertellingen centraal. De kinderen oefenen het vertellen van hun eigen verhalen. De Saga-plaatjes en

hun eigen tekening zijn daarbij de wegwijzers door de structuur van het verhaal.

Tijdens de eerste vertelpogingen van de kinderen bleek echter dat de beelden en tekeningen alleen niet voldoende houvast boden. Om een duidelijk hulpmiddel te zijn moeten de beelden de kinderen herinneren aan het juiste moment in het verhaal. Geen afbeeldingen die hen op ideeën brachten, maar synoniemen voor de drie Aristoteliaan- se verhaalmomenten. Die verbinding tussen plaatjes en verhaal moest duidelijk worden gelegd.

Door het verhaal te dramatiseren werd dat bereikt. De structuurmomenten: motorisch moment, hoogtepunt en eindbeeld werden gemarkeerd in de vorm van tableaux vivants (zie foto's). Die tableaux werden vervolgens verbonden met de beelden. De beelden veranderden van plaatjes in doorleefde momenten uit een verhaal: de start, het hoogtepunt en de afloop.

Daarna werden de vertellingen nog een aantal malen geoefend. Vooral om genoeg lef te veroveren om ze zomaar te durven vertellen. Aan het slot van de verhalenclub was het dan voor de kinderen mogelijk om het verhaal te onthouden zonder het uit hun hoofd te leren. Het bleek zelfs, voor enkele kinderen, mogelijk om op basis van dat korte (gedocumenteerde) verhaal te improviseren. Ter plaatse konden korte gebeurtenissen aan het verhaal worden toegevoegd. De structuur lag nu immers vast!

Na afloop van de bijeenkomsten van de verhalenclub wordt het boek met de opgetekende verhalen aan de schoolklas cadeau gegeven. Die officiële overhandiging is natuurlijk een uitgelezen gelegenheid voor de kinderen om hun zelfbedachte (en geoefende) verhalen aan de hele klas te vertellen. Die gelegenheid is voor de verhalenclub-kinderen vaak het eerste verhaal dat zij voor de klas vertellen.

Dankzij Aristoteles was het na enkele experimenten mogelijk om de opgave van het buurthuis de Jutter en de Maaspleinschool uit te voeren. Daarna kon de verhalenclub opgenomen worden in het reguliere aanbod van het Onderwijs Voorrang Gebied Utrecht Zuid. Zowel de kinderen als ikzelf, als be-

leider, hebben tijdens het ontwikkelen van de beschreven werkwijze veel plezier beleefd aan de bijzondere, vreemde, leuke en spannende verhalen die we elkaar hebben verteld.

Noten en Literatuur

- 1 De Saga verhalenkaarten zijn verkrijgbaar bij Het Verhalenbedrijf, J.P. Coenstraat 61 Bis, 3531 EN Utrecht, tel. 030: 293 69 04.

Aristoteles, *Poëtica*, vertaald door N. Van der Ben & J.M. Bremer, Amsterdam, Atheneum-Polak en van Gennep, 1995.

Holmer, M., *De Rasartiest, een vertelling*. Utrecht, Het Verhalenbedrijf, 1997.

Raman, E., *SAGA*, Kirchzarten, M. Egetmeyer, 1989.

Veerle, Seran, Robby, Siham, Maurice, Patricia, Yassin, Aswin en Angenie van de Maaspleinschool, 'De toverpop', in: *De juffrouw is een slaapkop*. Utrecht, Het Verhalenbedrijf, 1998.

