

# Dramatisering en dialoog (rolspel)

'n Dialoog kan net interessant en boeiend wees as dit 'n soort minidrama is: dit moet tot 'n hoogtepunt oloop. Elke spreekbeurt moet dus funksioneel en ook karakteriserend wees; anders is dit net 'n gepraterij. Die situasie moet duidelik uitgebeeld word, o.a. deur kostumering en rekwisiete.

Oppas vir onnatuurlike dialoog wat "te veel beskryf" soos die volgende voorbeeld:

MARIUS: Toe hulle my die nuus bring dat Kathy dood is, was ek vreeslik geskok, maar ek beseft nou dat ek my kinders se enigste ouer is.

Wat is hiermee verkeerd? Die taal is té goed vir iemand wat nou net sy vrou verloor het. Die gehoor wil sien dat die karakter geskok is. Die moet liever so geskryf (en opgevoer) word:

MARIUS: *(snikkend)* Toe hulle ... my vertel ... het ek ... Die kinders, jy sien ... Ek is nou al wat hulle het.

## Hou die volgende in gedagte:

### **Register, toon en lyftaal**

Kan julle die heeldyd die woorde, stemtoon, gebare en lyftaal gebruik wat by die spesifieke karakters pas?

### **Taalgebruik en woordeskat**

Gebruik julle interessante, treffende woorde; en maak min taalfoute?

### **Vermoë om by die onderwerp te bly**

Bly julle die heeldyd by die onderwerp en dwaal nie af nie?

### **Inhoud**

Vorm julle dialoog 'n soort "toneeltjie" wat oloop tot 'n hoogtepunt? Besluit vooraf hoe julle gaan afsluit.

