

## SPELEN IN DE SCHOOL

*Een coproductie van Heleen Wientjes en Wim Pieters*

In de school in Noordwijkerhout is gespeeld, is ervaren en misschien geleerd. Hoe en wat: leest u maar, we hebben er woorden voor gezocht.

U kunt het verhaal op veel manieren doorgaan: links-rechts-in-de-maat, links alleen, rechts alleen, of hink-stap-sprong bijvoorbeeld. Links staat een zakelijke opsomming van een serie opdrachten zoals die aan de deelnemers gegeven zijn; iedere opdracht gevolgd door een korte omschrijving van de bedoeling ervan. Rechts vindt u enkele notities van een deelnemer, ervaringen bij het verwerken van wat gebeurde.

Links en rechts zijn, dachten wij zo, beide even belangrijk voor wie in de eigen school met zijn leerlingen wel eens zou willen gaan spelen.

Zo moet ik beginnen: de cóngressísten kómen vól verwáchting ín de klás. De juf leest de presentielijst. Er zijn er die niet hebben willen komen. Anderen kwamen wel, geheel onverwacht. Eén mevrouw was er nog niet. Net toen we al een paar namen gehoord hadden kwam ze op: een nerveuze, met zo'n beloverd hes dat geruisloos rinkelde. Ze nam plaats in de klas, het anti-autoritaire gezicht naar de juf op het podium. Ze uitte haar misnoegen over autoritaire benadering en klasseïndeling. Juf deed niks.

Gelukkig bleek dit al het eerste spelletje geweest te zijn. Overtuigend gebracht, en met een uitwerking van saamhorigheid voor de groep. Maskers af! en goed kijken wat iedereen verder doet. Spelen?

Heleen en Wil lieten ons de tafels en stoelen in een kring zetten. Toen werd het ernst.

*opdracht:* iedere deelnemer krijgt een gekleurd kaartje. Daar staat één woord op. Met dat ene woord alleen ga je proberen communicatie met elkaar tot stand te brengen.

*doel:* groepsvorming. (middel hier: 'eenlingen' moeten sámen een vaag omschreven taak vervullen).

Tja. Tja. Wie begint?

'met' - 'mij' - 'met?' - 'mij!' - 'Noordwijk aan Zee' - 'lid' - 'krijg' - 'daar' - 'von' - 'niet'

U voelt wel: toe-stand-en.

We stonden maar op. Kaartjes van dezelfde kleur bijeen. En maar communiceren jongens. Er bleken zinnen te kunnen worden gevormd, bijvoorbeeld: 'daar krijg je mij niet creatief mee', of 'daar krijg je mij creatief mee, niet?'. De macht van de negatie bleek eng groot. 'Niet' is maar nauwelijks te ontcrachten.

Er zat een limmerick onder de leden van de groep:

Een von-lid in Noordwijk aan Zee / deed uiterst actief met toneel mee / maar ijlings verstoord / sprak hij: 'K heb slechts één woord / dáár krijg je mij niet creatief mee!'

*opdracht:* ga met ogen dicht, tastend langs muren, vloeren, tafels, het lokaal uit, de gang in, de trap op. Op de overloop op de grond liggen, naar boven kijken, vertellen wat je ziet (toevallig was er een plafond-schildering in de hal van de school).

Ga daarna gedurende een half uur het hele gebouw verkennen.

*doel:* o.a. de omgeving letterlijk doen voelen, anders waarnemen dan gewoonlijk; de ruimte en de mogelijkheden van de ruimte gaan zien.

Zoveel mogelijk oppervlakten voelen. Lekker. Niet dat dat moet, maar wanneer je opeens mensen voelt: zachtjes wegwezen. De gang op; er wordt zorgzaam gewacht op de laatsten der struikelrovers. Dan: de trap kruipt onder onze handen en knieën naar beneden. Op de overloop en in de gang van de tweede verdieping, daar liggen we dan. Op de rug. Vertel eens aan iemand (dat is dus niemand) wat je boven je ziet?

rubato	bloemen-kinderspel-Maria Ster van de Zee-hemelgoden paarden-kindervoetjes levenslust-en kleuren vogels-ritmen-desnoods geuren-doodsnoodsgeuren opbeuren-lente, lente assai	hout-glas-steen-deuren barst in de zoldering-me voete blote pote-grote scheuren kogels-lampen-daar zit men lekker liggen zeker-tegels regels-dichte deuren-gesust gebeuren-nogal zoetjes
--------	---	--

insieme tutti

Nog eens, nu eerst de enen, dan de anderen; crescendo, decrescendo.

Nymhes, nuages. Finale.

Opstaan.

Losgelaten op het gebouw: kijk maar eens wat je er kunt beleven. Van alles natuurlijk. Maar wat gaat iedereen er toch op zijn eentje vandoor? De hele school gaat één kant op, alleen ik ga zo. (Dat was niet waar, maar we dachten het allemaal).

Toch, mooie strapatsen zijn er uit te halen. Kijkgaten, Paus Johannes XXIII, vensters op de hemel (iconen). Biologie-lokaal, conciërgehok, op slot. Een fiets.

Een fiets! flapperdeplop-dukkedukkeduk-duk-duk-flop.

Geen pomp. De fiets is niet op slot (dubbele ontkenning).

Uit de weg! Onverklaarbaar bewegend zit mijn kind achterop, zwevend door de grazige gang.

*opdracht:* schrijf de ervaringen van het laatste uur op in een paar trefwoorden. Onderstreep dan het voor jou allerbelangrijkste woord. Groepjes van vijf bij elkaar, dus ook vijf 'prikkelwoorden' bij elkaar. Ga met die vijf woorden een spel maken, of een gedicht, of een pantomime, of een bedenken-zelf-maar.

*doel:* vanuit individuele gegevens tot samenwerking komen. Daarnaast: een eerste complete vertoning maken, als uitgangspunt voor het detailwerk van volgende opdrachten.

Roze viltstift, blikken bril. Blaadjes. Mijn indrukken-vooruit. 'Toen ik opstond wist ik al teveel. Het moest mij van het hoofd, de stroom van indruk en verwerking kolkte het bloed in mijn gelukkig binnenst-oor. Eigen frequentie; uiltje oehoe't. Is iedere prikkel agressief? Nee het wekt ...'

(Onderstreep nu het belangrijkste woord): nou, dat is ook wat! Daar gaat mijn opstel. *Fiets* natuurlijk. Dat is makkelijk, juf.

Voorbereiden, en dan de resultaten aan elkaar laten zien. Bij de bespreking achteraf merkten we dat bijna alle spelen, onafhankelijk van elkaar, eenzelfde motief hadden: angst voor elkaar, en het breken van het ijs.

Twee voorbeelden:

1 Speelgroep en kijkgroep gaan naar de klapdeuren bij een

halletje aan het eind van de gang. Kijkers aan de kant, tegenover de deuren. 'Geef elkaar een hand'. En de kijkers vormen een hecht blok (hoewel 2% altijd tegendraads is - niet steeds dezelfde natuurlijk). De vijf spelers maken front tegenover het publiek. (Het begint te wennen dat je de hand van een man of een vrouw beet hebt). Ze roepen namen, die paar die ze nu al kennen. De kijkers komen, en bloc. De spelers doen niets met ze. Ze drijven ons terug, als de schapen de wolf. De kijkers wijken. Tegen de muur met de ruggen, of tegen elkaar. Angst, spanning, bevreemding. In de muur is een deur, naar het toilet. De speler met het aanmatigendste gezicht vraagt: 'Mag ik er even door?' Kijkers geven doorgang, spelers lopen het toilet in. De brutaalste, weer, komt op de fiets eruit gereden, en stiefelt de gang in.

Uit.

2 Twee mensen mimeren een dichte deur, elk van hen staat aan een andere kant ervan. Morrelen, wrikken, af-tasten, de deur blijft dicht.

(Buiten huilt een vrouw op de gang). Iemand verontschuldigt zich, en loopt naar buiten . . . dwars door de dichte deur. Anderen staan op, lopen ook naar buiten. We gaan allemaal mee. In de totaal donkere gang klinkt hysterisch lachen.

Stilte.

We staan bangelijk bij de muur en tussen de kapstokken.

'Is daar iemand?'

'Jaa . . .' (publiek. Publiek? )

'Is daar iemand?'

. . .

. . .

. . .

De man die zopas door de dichte deur liep, komt de trap af. Hij doet één lamp aan. Uit vijf hoeken komen mensen getreden.

Ze stappen, lopen, slenteren, schrijden, schuifelen - elk vogeltje vliegt zoals het gevleugeld is - *langs elkaar heen*.

In het midden van de suizende hal komen ze in een vijf-punt bij elkaar. Kijken. Een ontspannen lachen breekt geleidelijk baan, bij spelers en publiek.

Gezellig samen terug naar het lokaal.

*opdracht:* de hele groep zit aan een kant van het lege lokaal. Iemand

komt naar voren en begint iets uit te beelden, *zonder woorden*. De rest neemt waar, en interpreteert. Als iemand meent te begrijpen wat de speler doet, en als hij aanleiding ziet om mee te gaan spelen in die situatie, dan komt ook hij naar voren, en gaat meedoen. Uiteindelijk kan iedereen er zo bijkomen (hoeft niet).

*doel*: praten met handen en voeten: zonder woorden iets duidelijk maken; de mogelijkheden van lichaamsexpressie ontdekken en/of verfijnen.

Daarnaast: lichaamsexpressie waarnemen.

Daarnaast: soepel op elkaar reageren, wendbaar zijn in reacties tegenover elkaar (een bijkomende medespeler heeft een situatie heel anders begrepen dan de eerste speler bedoelde; hoe vang je dat op? )

Van een volleybal-spel naar een snijtafel, via veel tussenfases. Gek dat er eentje was die zolang bleef volley-en, terwijl de rest al iets anders deed. Waarom hebben we dat niet gezien, of er niets aan gedaan?

*opdrachten, variaties op de voorafgaande*:

(*doel* van al deze opdrachten: zie hierboven)

– tijdens een pantomime de spelgroep stil zetten (tableau laten maken); de kijkers vragen hoe ze dit tableau interpreteren; geeft deze beeldengroep nog aanleiding tot andere interpretaties (ja, altijd). De spelgroep speelt dan verder door in een nieuwe interpretatie.

Een momentopname van een balspel lijkt ineens erg veel op een verkeersongeluk; daar moeten we snel wat aan doen. Eerste hulp, zuster!

– groepjes van 3 of 4 maken een pantomime waarin een aantal voorwerpen een rol moeten spelen; bij voorbeeld een voetbal en een stofdoek; of een lucifer en een vuilnisbak.

– groepjes maken een pantomime in een gegeven ruimte: een winkel, een straat, een bos en het regent.

– groepjes maken een pantomime in een gegeven sfeer: blijdschap, kwaadheid, onverschilligheid.

– groepjes maken een pantomime waarin twee totaal verschillende personen elkaar ontmoeten: een onbevangen kleuter en een starre kolonel, of een verliefd meisje en een oude vrouw die net van een begrafenis komt.

Wie zonder woorden toch wil spreken doet dat met verse conventies; met erg nieuwe tekenstelsels, waarin handen en voeten, oogopslag, de rug, de buik, de billen en kuiten de voornaamste dragers van informatie worden.

*opdracht:* iedereen zit weer aan de kant; midden in het lokaal staat een stoel. Denk je in dat je iemand bent die op een moment ertoe komt deze zin te zeggen: 'Ze denken mij te kunnen belazeren'. Twee minuten concentreren, dan omstebeurt naar de stoel toelopen, de zin zeggen, teruglopen. Maak tijdens lopen en praten duidelijk wat voor soort mens je bent: een verbaasd, verdrietig, sarcastisch, vrolijk, krankzinnig, naïef en ga-zo-maar-door-persoon.

*doel:* Lichaamsexpressie en taalexpressie op elkaar af leren stemmen. Leren dat taal niet een etiketje is dat je op onverschillig wat voor etalagepop kunt hangen.

Wie belazert wie nu eigenlijk? Is dit een spelletje? We zijn met z'n vijftien, logisch dat je vijftien verschillende reacties op 'belazeren' ziet. Samen een groep zijn betekent nog niet je eigen individualiteit verliezen. Flauw hoor.

*opdracht:* 'Drinkt de professor teveel cognac?

Nee, hij drinkt rum, whiskey en gin'.

Deze tekst met de hele groep inoefenen, van z'n betekenis losspreken, totdat er een geluidscollage ontstaat: 3 koorpartijen met ieder een eigen woord ('rum', 'whiskey', 'gin') maken samen een woord-symphonie.

*doel:* ontdekken dat woorden een eigen timbre hebben, dat intonatie, ritme, volume invloed hebben in het 'betekenen' van taaluitingen.

Lekker ontspannend, we hoefden niks zelf te bedenken.

*opdracht:* maak nu zelf een geluidscollage, met eigen woorden.

*doel:* zelf toepassen wat tijdens de vorige opdracht geleerd is.

Dat slaagde weer best: iedere groep had een originele tekst en werkte die oorspronkelijk uit ('in het bôd waar de dôn-der rôlt, sluipt de hy-ee-naaaaa en pinkt de tjif-tjaf'.)

*opdracht\*:* maak een spel voor kinderen van resp. 4 tot 7, 8 tot 12 en 13 tot 18 jaar. Maak daarbij gebruik van verkleedlappen, requisieten, schmink.

*doel:* o.a. inleven in de verschillende leeftijdsgroepen (waarmee ieder op school te maken heeft). Daarnaast: dat wat in voorgaande opdrachten geleerd is nu verwerken in een heel spel.

\* Een dergelijke opdracht is te omvangrijk om op school in een of twee lesuren te kunnen afronden. U kunt een groot spel in de klas maken, door in duidelijk afgeronde fasen te werken. De beschrijving van een methode hiervoor vindt u in: J. S. ten Brinke: *Gezamenlijk Toneelschrijven*, in MOER 1969/70:3, pg. 65-75.

Een script te geven van alle drie de stukken zou teveel ruimte vergen. Daarom korte typeringen:

*Het spel voor 13 tot 18 jaar:*

Een bewegingsspel.

Over de arbeid in een fabriek. Hoe de directeur probeerde. Hoe een niet tot nummer bestempelde arbeider revolteerde. Hoe de directeur vromozeld werd, en de arbeid explodeerde. Hoe het verstoorde, doch zacht verder pulse-rende ritme van de arbeid - arbeid adelt, arbeid adelt - tenslotte enigszins werd hersteld. Waarbij de revolutie ver-stierf tot vlijtig meewerken.

*Het spel voor 7 tot 12 jaar:*

Een 'middeleeuwse' klucht met een schapenhoeder, zwarte magie, een vierschaar, een galg, en gratie. Zwart-wit. Lek-ker schunnige lexicale elementen.

*Het spel voor 4 tot 7 jaar:*

Een sprookje over een prinsesje. Haar groei tot zelfstandig-heid, begeleid door de melkboer, de kleine beer (jawel, het sterrebeeld in levenden lijve), mannetjes op de maan. De werkelijkheid van dag en nacht, de wakkere wereld en de droomwereld onverdeeld verbeeld.

*opdrachten:* maak een spel op inspiratie van:

- een foto
- een schilderij
- een stuk muziek
- een gedicht (of fragment van)

*doel:* informatie opnemen uit één tekensysteem (muziek bijvoor-beeld), en dan omzetten in een ander tekensysteem (drama, of bewe-ging bijvoorbeeld). Creativiteit is niet: 'iets scheppen uit het niets'. Creativiteit is zoiets als: kennis, ervaring uit verschillende 'vakjes' wordt gecombineerd tot een nieuw geheel.

Creativiteit ervaren lijkt veel op gewoon gelukkig zijn, maar het is meer een afgeleide van het groepsgebeuren. Een groep ontstaat. Een verzameling monologen wordt in een dialogische verhouding geplaatst. Daar ontstaat iets wat van wezenlijk belang lijkt.

Dat is spel: met elkaar iets over jezelf ontdekken. Hiermee is niets over creativiteit beweerd, hoogstens iets over ons-zelf. Het is echter op zichzelf al een afdoende ervaring.

Tenslotte nog een paar opmerkingen over onze werkwijze, en wat overwegingen.

– Bijna ieder spel werd voorbereid door de spelgroepen; afhankelijk van de ingewikkeldheid van de opdracht nam dat vijf tot dertig minuten in beslag. Bij de spelen voor bepaalde leeftijdsgroepen duurde de voorbereiding zelfs twee en een half uur (zie voetnoot aldaar).

– Iedere prestatie werd achteraf met de hele groep besproken. Daarbij zijn wij ervan uitgegaan dat bij de kritiek niet méér aspecten aan bod mochten komen, dan die waarop bij vorige opdrachten speciaal de nadruk gelegd was. Daarnaast kwam er natuurlijk commentaar van de deelnemers (ook geen lege schriftjes). Hier geldt wat een van hen formuleerde: ‘Het is een oefening vooral in doceren (voorzichtige kritiek, maar geen geklets) en in incasseren’.

De leider heeft bij de bespreking de taak om de opmerkingen van de deelnemers zo nodig in goede banen te leiden, zodat het commentaar verteerbaar is voor de spelers.

– ‘kritiek’ betekent ook: ‘dat en dat was (erg) goed daar en daarom.

– Belangrijke punten bij een nabespreking zijn:

de structuur, *opbouw* van het spel, zowel wat inhoud als wat vorm aangaat; het *overbrengen* van de inhoud door middel van

– lichaamsexpressie

– taal (woordkeus, veel, weinig woorden, gebruik van stilte, intonatie enzovoort);

het zo goed mogelijk benutten van de *ruimte* die tot je beschikking staat;

het *samenspel*

– We hebben de nabesprekingen in verschillende vormen gegoten.

Voorbeelden:

1 iedere spelgroep krijgt tien minuten om vragen te bedenken over elk van de andere spelen. Dan uitwisseling van vraag en antwoord.

2 iedere spelgroep geeft een interpretatie van elk van de andere spelen. Wederzijds checken of die duiding juist is. Zo nee, waarom niet; ligt dat aan het spel of aan de waarneming.

3 iedere spelgroep vertelt zelf de bedoeling van het spel; reacties van de andere groepen daarop.

4 een vrije discussie, met een regulerende en samenvattende discussieleider.

– In twee groepen zijn de deelnemers bezig geweest met het bedenken van spelmogelijkheden in de eigen werksituatie. De resultaten daarvan vindt u in de bijlage hierna. Belangrijk is een conclusie waartoe we kwamen in een later gesprek: de receptjes die we op het congres aangeboden kregen en elkaar aanboden zijn vooral bedoeld als voorbeeld: zo kun je werken, met deze groep, in deze situatie. De bedoelingen van een leraar met dit werk, de situatie op zijn school,

en in zijn groep zullen uiteindelijk bepalend zijn voor een keuze: doen of niet doen; dit of dat doen.

Uitgaan van de eigen doelstellingen en situatie en daarop methodes kiezen/ontwerpen: dat is belangrijker dan 336 pagina's receptuur.

## BIJLAGE BIJ SPELEN IN DE SCHOOL

### SPELMOGELIJKHEDEN

#### A. VOORWERPEN

- meebrengen van rotzooi; (spelobject is herkenbaar);
- geen beperkingen in taal of gebaar;
- raadselachtig voorwerp; geen beperkingen in taal en gebruik; het gaat om het functie geven.
- spel rond voorwerp(en) het voorwerp in eigen functie gebruikt of juist niet. strijkplank als strijkplank of als viool.
- denkbeeldige voorwerpen/handelingen b.v. deur openen.

#### B. MENSEN

- beroepen spel.
- mens als rekwisiet b.v. boom, telegraafpaal, klok, pedaalemmer, grenspost, brug.
- als pop: lijzpop, marionet, opwindpop, rubberpop, duikelaar, van te voren structuur van de pop aangeven.

#### C. KLEUREN

- speel rood (waar denk je aan) na gezamenlijk overleg een kleur spelen. b.v. rood-vlammen-brandweer enz.
- gekleurde lappen. Wat roept kleur of dessin bij je op. b.v. geel-kanarievogeltje. groen gevlekt-kikker. laat hieruit spel ontstaan.

#### D. WOORD EN GELUID

- antwoordspel. kies een woord, met verschillende intonaties. b.v. nee. is dat vragend, weifelend, verontwaardigd.
- er zijn twee personen, een mag nee zeggen, de ander speelt er op in. Ook omgekeerde spelrichting.
- ABC spel. spel op letters van ABC. Intonatie bepaalt inhoud (vragend, woedend, wreed) Ook met getal combinaties. b.v. woede hoort bij 3427. 't Kan ook met namen.
- geluidslang. 1 Kring - een maakt geluid - wijst ander aan - die

neemt geluid over en vervormt. 2 geluid wordt gekombineerd met bijpassende beweging. 3 meerdere in de kring die geluid en beweging op elkaar afstemmen.

— binnen-buitenkring. Buitenkring draait en voert gesprek met een lid van de binnenkring. Na halve minuut doorstromen, buitenspeler begint nieuw gesprek. enz. Hij moet het gesprek hervatten bij de eerste persoon waar hij begon.

*toegiftje* t.v. opdrachten: speel t.v. + kijkers. (zorg voor variatie in t.v. programma en toeschouwers.) b.v. kleine waarheid bejaarden, zeelui, gezin)

— reclames (beperking zo nodig: geen bestaande merken en vormgeving)

— anti-reklame. (Candy: samenzwering in een kiesvereniging. Schroei uw tanden af met macleans.)