

**POLITIEKE VORMING  
IN HET MOEDERTAALONDERWIJS  
VIA DRAMATISCHE WERKVORMEN**



‘Politieke vorming in het moedertaalonderwijs via dramatische werkvormen’, in het totaal van negen stromen, de stroom met het meest pretentieuze etiket. Onder zo’n etiket kan veel bla-bla schuilgaan, verbaal geschetter, gegoochel met termen als: ‘arbeid, arbeidersklasse, klassenstrijd, kapitaal, meerwaarde, solidariteit’ enzovoort, enzovoort.

Ik was de ochtend van de vierde april, op weg naar Noordwijkerhout, eigenlijk helemaal niet zo vrolijk gestemd, had zo mijn bange voorgevoelens over wat stroom 8 ging bieden. Links verbalisme? Meer abstract dan links en bovenal onpraktisch?

De ervaring van vier congresdagen loochenstrafte mijn beroerde verwachtingen echter volkomen. Over spel en politiek kun je kennelijk ook nuchter praten. Politieke doelstellingen en dramatische werkvormen werden op zeer zinnige wijze met elkaar in verband gebracht. Het bleek dat je met de combinatie spel en politiek ook zeer leerplanmatig bezig kunt zijn.

Stroom 8 stond onder leiding van Hans van Dam, Frans Bosboom, Hans Engel, Wil ter Horst en Piet Janssen. Blijkens de voorinformatie heeft ook Wil Hildebrand, die niet op het congres aanwezig was, een bijdrage aan de voorbereiding geleverd.

Het was een zeer geslaagde stroom. Daar waren de deelnemers het en bloc over eens. Ik zal trachten daar hieronder iets van duidelijk te maken.

**Opzet**

De mogelijkheid van politieke vorming in de Nederlandse les middels

spel werd aan de hand van drie dramatische werkvormen verkend. Het rollenspel, het simulatiespel en het leerstuk van Bertold Brecht.

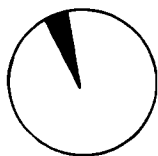
Er is een duidelijke relatie tussen deze drie werkvormen. Men zou bij de trits: rollenspel, simulatiespel en leerstuk tot op zekere hoogte kunnen denken aan de termen micro-, meso- en macrostructuur. Het rollenspel voor politieke doeleinden houdt zich bezig met een klein, zeer begrensd stukje van de werkelijkheid. Een problematiek die in eerste instantie particulier lijkt. Het conflict tussen een rector en een docent, een vader en een dochter, enzovoort.

Een veel groter terrein bestrijkt het simulatiespel. Het simulatiespel houdt zich bovendien niet met het gedrag van het individu bezig maar met het gedrag van groepen: leraren, leerlingen, ouders, om enkele voorbeelden uit de schoolse sfeer te noemen.

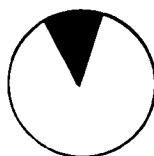
Op een nog groter deel van de werkelijkheid mikt het leerstuk. Leerstukken behandelen grote, zeer veel omvattende begrippen zoals 'de keuze', 'het recht', 'arbeid/kapitaal'.

Een tekening is altijd een manke vergelijking. Toch waag ik me eraan, want voor een goed begrip van wat volgt, is een helder beeld van de hier geschetste structuur belangrijk.

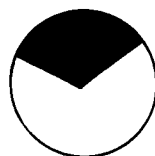
De cirkels symboliseren het totaal, het leven, de maatschappij, de wereld of hoe dat totaal verder ook genoemd kan worden.



rollenspel



simulatiespel



leerstuk

Behalve aan deze drie werkvormen is er intensief aandacht besteed aan een heel andere categorie: het (voorstellingsgerichte) vormingstheater. Tijdens de congresdagen traden 'De Nieuwe Comedie' en 'Tejater Te-neeter' uit Nijmegen op. De confrontatie met het vormingstheater fungeerde geenszins als een soort vijfde rad aan de wagen, een politieke dramatische issue waar men niet omheen kon. Er werd een helder verband gelegd tussen politieke spelvormen in de klas die de docent kan hantieren en het optreden van vormingstheater voor scholen. Ik kom op dit verband hieronder nog terug.

## Het rollenspel

Er is tijdens de congresdagen niet alleen getheoretiseerd over rollenspel, de theorie is ook in de praktijk uitgetoetst, er is dus ook gespeeld. Hieronder een voorbeeld van een rollenspel dat is gespeeld. Het bestek van dit artikel dwingt me om de beschrijving zeer beknopt te houden. Dat moet u voor lief nemen.

Een conflict op een mavo-school. De school ligt in een volkswijk, een buurt van arbeiders en kleine middenstanders. Het schoolgebouw is ouderwets en ongezellig. Er wordt veel gespijbeld. Om het spijbelen tegen te gaan is in het verleden de regel gesteld dat na driemaal schoolverzuim de delinquent door de klasseleraar streng gestraft moet worden. Veel succes heeft de maatregel niet. Er wordt nog steeds driftig gespijbeld. Een centrale rol in het spel wordt gespeeld door de heer Ammerlaan, geschiedenisleraar. Hij is klasseleraar van 3A en heeft een goede verstandhouding met zijn klas. Een vertrouwensrelatie acht hij wezenlijk voor het functioneren als klasseleraar. Als Kees de Wit, een van zijn pupillen, drie keer gespijbeld heeft, wil hij de jongen niet straffen, omdat hij de zin van de maatregel niet ziet zitten en omdat de goede relatie met de leerling daardoor ernstig in gevaar komt. Een eerlijk gesprek over oorzaken en achtergronden vindt Ammerlaan pedagogisch meer op zijn plaats.

Er treden twee tegenspelers van Ammerlaan in het rollenspel op: de wiskundeleraar Jacobs en de directeur Van Dam. Als Jacobs een van zijn leerlingen wegens herhaald spijbelen straf geeft, krijgt hij te horen dat ze bij Ammerlaan geen straf krijgen. Hij ergert zich aan de handelwijze van zijn jongere collega en vindt zijn gedrag oncollegiaal. Na Jacobs gaan zich meer docenten aan Ammerlaan ergeren. De zaak komt Van Dam, de directeur van de school, ter ore. Een confrontatie van Ammerlaan met Van Dam kan niet uitblijven.

Tot zover de beschrijving. Hierboven is gezegd, dat Ammerlaan de centrale rol in het spel vervult. Die centrale rol vervult hij niet, omdat hij het vaakst optreedt of omdat zijn rol de belangrijkste zou zijn. Ammerlaan staat centraal in het spel, omdat hij degene is van wiens optreden de spelers moeten leren. De confrontatierollen: Jacobs en vooral Van Dam zijn dienstbaar aan de rol van Ammerlaan. Ammerlaan staat niet model voor de goede docent en evenmin voor de slechte, ook niet voor iets daar tussen in. Het individu Ammerlaan is feitelijk niet van belang. Voor het politieke rollenspel is het uitspelen van zijn gedrag alleen interessant voor zover dat gedrag en de repercussies die het oproept, een groep, bijvoorbeeld een groep van aanstaande leraren, kan leren hoe een school in elkaar steekt. Ogenschijnlijk een eenvoudige structuur, voor de kritische onderzoeker een gecompliceerd bouwwerk van expliciet geformuleerde en impliciet geaccepteerde spelregels. Een bouwwerk waar-

aan de meeste leden van de schoolgemeenschap geen steun hebben bijgedragen, dat goeddeels is opgetrokken door degenen die de touwtjes 'toevallig' in handen hebben, die, om in meer politieke termen te spreken, over macht beschikken.

De verhouding macht en onmacht en de spelregels die deze verhouding moeten schragen zijn niet het exclusieve bezit van een schoolgemeenschap. De school is in het klein wat de maatschappij in het groot is.

Daarmee zijn we gekomen bij hoofdstuk 2, de maatschappij, het doel in laatste instantie van een rollenspel dat niet toevallig politiek wil heten. Dat klinkt allemaal nog als fraaie theorie. U zult echter vooral nieuwsgierig zijn naar de praktijk. Hoe pak je het concreet aan.

Hiervoor zei ik dat spelers (en observanten) van het handelen van docent Ammerlaan moeten leren. Een dergelijke rol heet in het politieke rollenspel dan ook een *leerrol*. Een belangrijk leerelement is de herhaling. Een voorbeeld om het duidelijk te maken.

Ammerlaan is bij zijn directeur Van Dam op het matje geroepen. De speler die Van Dam speelt, heeft de schriftelijke rolinstructie van Ammerlaan niet onder ogen gehad en omgekeerd heeft Ammerlaan de instructie aan Van Dam niet gelezen. Het rollenspel moet een afspiegeling zijn van de werkelijkheid. Dat zou het niet zijn als de tegenspelers volledig achter de schermen van hun tegenstander zouden kunnen kijken. In de werkelijkheid moet men bij een dergelijk conflict ook opereren vanuit de eigen visie en kent men zijn tegenstander vooral van de 'buitenkant'. In het onderhoud met Ammerlaan kiest Van Dam voor de tactiek van het 'platpraten'. 'Ik ben de baas en ik zal het wel even vertellen en jij hoeft alleen maar te luisteren.' Ammerlaan komt nauwelijks aan het woord. De directeur walst hem volledig plat: 'Regels zijn nu eenmaal regels'; 'We moeten denken aan de ouders en de naam van onze school'; 'De inspectie ...'; 'De leerlingen zouden kunnen denken dat ...'; enzovoort, enzovoort. Na tien minuten staat A. buiten de deur, met lege handen.

Degene die de rol van Van Dam speelt, verlaat nu het lokaal. De spel-leider neemt het heft in handen, vraagt of Van D. een echte directeur was of ze zo in de werkelijkheid voorkomen. Het rollenspel moet immers een afspiegeling zijn van de werkelijkheid. De groep: 'Ja, een draufgänger, maar niet irreëel, zo komen ze voor.' Onder supervisie van de spel-leider wordt nu besproken of A. het goed heeft aangepakt. Wat doe je als je in zo'n situatie belandt. Moet A. de strijd staken of zijn er nog andere mogelijkheden. Er wordt gezamenlijk naar een nieuwe strategie gezocht.

A. moet steun zoeken bij anderen, eerst zeker zijn van die steun, vóór hij een nieuwe confrontatie met Van D. aangaat. De decaan zal met hem meegaan. Volgens de rolinstructie deelt deze de pedagogische inzichten van A. A. zal om een proefperiode vragen. De proefperiode

moet duidelijk maken of zijn methode beter werkt dan de oude regel. Er worden nog meer argumenten bedacht. Van D. keert terug in het lokaal, er vindt een nieuw gesprek plaats.

Het bestek van dit artikel staat niet toe, dat ik verder op dit rollenspel inga. Het gaat erom dat de vormgeving duidelijk is. Voor die vormgeving is het aspect van de herhaling erg belangrijk. Ammerlaan moet leren. Hij moet het dan ook telkens opnieuw proberen. De groep probeert hem voor iedere nieuwe poging zo sterk mogelijk te bewapenen.

Het hier beschreven rollenspel heeft betrekking op de school. Ook buiten de school zijn geschikte onderwerpen te vinden. De tweede congresdag is er in aansluiting op de voorstelling 'Dat had je gedroomd' van 'De Nieuwe Comedie', die men de avond tevoren had gezien, de situatie gespeeld van het meisje Marleen dat tegen haar vader op moet boksen. Marleen wil na het eindexamen mavo naar de land- en tuinbouwschool. Haar vader vindt dit voor een meisje onzin, ze kan volgens hem beter een baantje gaan zoeken en wat gaan verdienen. In het eerste gesprek met haar vader krijgt Marleen geen voet aan de grond. De groep gaat op de bovenomschreven wijze samen met haar een nieuwe aanpak bedenken. Na diverse pogingen lukt het tenslotte.

Het gaat bij dit soort rollenspelen feitelijk om twee dingen. De deelnemers leren spelend en discussiërend hoe een stukje samenleving in elkaar zit. Uiteindelijk gaat het om meer dan dat kleine stukje samenleving. De docent die gebruik wil maken van het politieke rollenspel, moet het perspectief niet uit het oog verliezen. Dat betekent echter niet dat hij er altijd nadrukkelijk aandacht voor moet vragen. Het heeft geen enkele zin, werkt zelfs averechts, als men een groep de structuur van de 'kapitalistische samenleving' wil duidelijk maken, op het moment dat deze groep nog geen kijk heeft op de structuur van de eigen (micro-)situatie: het gezin, de klas, de school. Ook daar is de macht in de regel ongelijk verdeeld en allesbehalve gespreid. Ook daar wordt gebruik gemaakt van machtsmiddelen die men als onderliggende partij goed in de peiling moet hebben om ze met succes te bestrijden. Het is een kwestie van leerplanmatig werken om te beginnen bij het begin: de structuur van de eigen omgeving. Feitelijk helemaal niet zo klein, want ze herhaalt zich duizendvoudig. Als de groep eraan toe is, kunnen er lijnen doorgetrokken worden naar grotere verbanden.

Behalve inzicht wil het politieke rollenspel ook gedragstraining bieden. Je bent er niet als je weet hoe de macht verdeeld is en welke machtsmiddelen er in de praktijk gehanteerd worden. Voor het verwerven van een zekere flair en slagvaardigheid bij tegenstellingen en conflicten kan spel oefening bieden.

Nog een aantal opmerkingen in verband met het politieke rollenspel. Terwille van de overzichtelijkheid doe ik het puntsgewijs.

### \* *Instructie*

De spelleider die een rollenspel aanbiedt, kan met betrekking tot de instructie globaal genomen twee fouten maken.

De beschrijving van de situatie en de karakterisering van de rollen is te gedetailleerd, te scherp omlijnd. De spelers zitten in een keurslijf. Er is te weinig mogelijkheid voor hen om te manoeuvreren.

De instructie kan echter ook een te algemeen karakter hebben. In dat geval kan het spel te veel kanten uitgaan. De spelleider zal moeilijk greep kunnen houden op het spelverloop. Er wordt niet doelgericht gewerkt. De praktijk zal iemand moeten leren het juiste midden te houden tussen een al te gesloten en een al te open instructie.

### \* *Psychologie*

Het zal uit het voorgaande duidelijk zijn geworden dat het politieke rollenspel zich bezighoudt met 'structuren'. Structuren zijn abstracte dingen. In de concrete werkelijkheid is er alleen sprake van mensen met een bepaald gedrag. Door de belangstelling voor de structuren onder en achter het individuele handelen, kan de psychologische realiteit in de knel raken. Toneelgroep 'Proloog' heeft die fout in zijn beginjaren wel gemaakt. Structurele verhoudingen werden al te zwart/wit en schematisch uitgebeeld. De fabrieksdirecteur had altijd een hoge hoed op zijn hoofd en een bolknak in zijn gezicht en de arbeider was altijd Jan met de Pet. Een dergelijke schematisering werkt niet, want ze wordt niet als werkelijkheid herkend. De psychologische individuele vormgeving is een realiteitsgegeven, kan dus niet achteloos opzijgeschoven worden. Psychologiseren is echter niet het doel van het politieke rollenspel. Misschien is Marleen in het hiervoor beschreven rollenspel te verlegen tegenover haar vader. Zij moet leren haar verlegenheid te overwinnen. De worsteling met een dergelijke individuele psychologische problematiek mag in het politieke rollenspel echter nooit meer dan een middel zijn. De achterliggende structuur is het doel van het spel: een stukje samenleving, in dit geval het gezin, waarin hiërarchische verhoudingen bestaan, waarin je verlegen bent, omdat je moet opkijken tegen of bang zijn voor. Verlegenheid is niet alleen een psychologisch probleem. Het is ook een structureel probleem. Als het spel daar niet aan toekomt, is het als *politiek* rollenspel mislukt.

### \* *Observatie*

Het politieke rollenspel is een werkvorm waarbij niet al te veel spelers tegelijk bezig kunnen zijn. Leerlingen die niet rechtstreeks aan het spel kunnen deelnemen, kan men op zeer zinnige wijze bij het spel betrekken door hen observatietaken te geven.

### \* *Voorbereid of onvoorbereid*

De docent die met het politieke rollenspel wil gaan werken, kan in het algemeen gesproken op twee manieren te werk gaan. Hij kan met een kant-en-klaar rollenspel de klas binnenstappen. Hij kan ook wachten op

een gunstige situatie. Er ontstaat in de klas een discussie, een probleem, een conflict. De situatie wordt door de docent spontaan aangegrepen en ter plaatse vertaald in een rollenspel. Het spel wordt onmiddellijk gespeeld.

Bij de eerste werkwijze, het inbrengen van een kant-en-klaar rollenspel is de kans op een uitgebalanceerde vormgeving groter dan bij de spontane methode. Daarentegen is bij de tweede werkwijze de betrokkenheid van de leerlingen bij het spel meer gegarandeerd dan bij de eerste manier van werken.

Er is tijdens de congresdagen door de deelnemers veel gediscussieerd over de vraag welke werkwijze de voorkeur verdient. Een subgroep van stroom 8, die het leerstuk heeft laten liggen en zich de derde congresdag heeft beziggehouden met een verdere verkenning van het rollenspel, heeft serieus gepoogd de discussies binnen de eigen gelederen ter plaatse in rollenspelen vorm te geven. Dat bleek mogelijk. Het was eigenlijk gemakkelijker dan men gedacht had. Over de leerresultaten van deze rollenspelen oordeelde men zeer positief. Leerplanmatig een interessante ervaring. Als het mogelijk is de eigen problemen spontaan in een rollenspel te vertalen en te lijf te gaan, moet dat ook mogelijk zijn met de problemen en conflicten binnen een groep leerlingen op het moment dat die naar buiten treden.

Hiermee wil niet gezegd zijn dat de kant-en-klaar methode een verkeerde manier van werken zou zijn. Bij het opstellen van een rollenspel buiten de les moet een docent zich echter goed realiseren dat hij aan moet sluiten bij de situatie van zijn leerlingen. Niet de problemen die hij belangrijk vindt, zijn geschikt voor spel. Geschikt zijn alleen problemen die leerlingen ook echt als problemen ervaren.

#### \* *Termen*

Een rollenspel heet *geleid* als de spelleider een sterke greep houdt op het verloop van het spel. Als het spel een kant uitgaat die hem niet wenselijk voorkomt, grijpt hij in en geeft het een nieuwe wending.

Een rollenspel heet *gesloten* als er voor de nodige afbakeningen is gezorgd; als het doel en de weg naar het doel vastliggen. Er mogen geen zijwegen ingeslagen worden.

Bij *open* rollenspelen krijgen de spelers veel meer vrijheid, spelopdrachten zijn ruimer gesteld, doelstellingen zijn meer globaal.

Er is nog een andere indeling mogelijk.

Men noemt een rollenspel *sequentieel* als er sprake is van een tijdsvolgorde. Het spel heeft de vorm van een verhaal. Zo ontmoet in het hiervoor beschreven rollenspel Ammerlaan eerst leerling De Wit. Daarna vindt het gesprek plaats met zijn collega. Tenslotte volgt de confrontatie met de directeur.

Bij het zogenaamde *herhalingsrollenspel* treedt er geen tijdsvolgorde op. Het herhalingsrollenspel lijkt op een film die telkens wordt terugge-

draaid. In een sequentieel rollenspel kunnen ook herhalingsmomenten worden ingebouwd.

#### *\* Moedertaal*

Men kan zich afvragen wat dit alles met moedertaalonderwijs van doen heeft. We zijn er in de loop der lange, lange jaren gewend aan geraakt dat de leerstof van een vak, bijvoorbeeld het vak Nederlands, betrekkelijk los van de (taal)werkelijkheid, van (taal)gebruikssituaties kan worden aangeboden. Dat gebeurt bijvoorbeeld als leerlingen zinnetjes leren ontleden, omdat hun leraar weet waar het goed voor is. Dat gebeurt evenzeer als die leerlingen oefeningen maken 'ter uitbreiding van hun woordenschat', op de plaats van de puntjes na 'zich vergapen ...' een voorzetsel moeten invullen of naar aanleiding van acht titels een opstel schrijven.

Bij het politieke rollenspel wordt niet alleen gepoogd de leerlingen inzicht bij te brengen in een stukje maatschappelijk reilen en zeilen. De leerlingen krijgen ook training in spreekvaardigheid. Zij moeten leren verbale middelen zodanig te gebruiken dat zij hun (gerechtvaardigde) doelstellingen bereiken. Zij leren bovendien zachte vormen van verbaal geweld door te prikken: 'We doen het voor je bestwil'; 'Het is nu eenmaal altijd zo geweest dat ...'

Het politieke rollenspel biedt taaltraining, of men wil of niet. Het is dus moedertaalonderwijs.

### **Het simulatiespel**

Het simulatiespel mikt, zoals hiervoor reeds gezegd, op een groter kader dan het rollenspel. Het is per definitie grootschaliger. Het feit dat simulatiespelen anders dan rollenspelen geen betrekking hebben op personen maar altijd groepen en groepsgedrag behandelen, hangt duidelijk met dat grotere 'kader' samen.

Tijdens de congresdagen is door de deelnemers een simulatiespel gespeeld dat betrekking had op een gefingeerde scholengemeenschap. Er was bij het spel sprake van vier groepen: de directie, gepersonifieerd in de rector, de leerlingen, de leraren, de ouders. De rector is het type van de moderne manager. Onderwijsvernieuwing juicht hij toe. Hij is een warm voorstander van democratisering op zijn school. De keuze voor een modern beleid komt bij deze rector echter minder voort uit innerlijke overtuiging dan uit een goede inschatting van wat op het ogenblik de trend is. De democratisering, raden voor alle geledingen, verhindert dan ook niet dat hij de teugels van het beleid stevig in eigen handen houdt. Het was de bedoeling van het simulatiespel dat de overige groepen: leerlingen, leraren, ouders met deze rector in conflict kwamen. Door het conflict moest het modernistische vernisje van de man afgekrabd worden. Het moest duidelijk worden hoe de macht op school in werkelijk-



heid 'verdeeld' was.

Net als bij het rollenspel is er bij het politieke simulatiespel altijd sprake van een confrontatierol, in dit geval de rector. In het conflict met de confrontatierol moeten de overige groepen leren hoe de macht in elkaar zit. Welke trucjes worden er gebruikt? Welke schijnargumenten worden er gehanteerd?

Net als het rollenspel kent het politieke simulatiespel evaluatieve rustpunten. De spelleiding grijpt in. De groepen waaieren uiteen. Elke groep bezint zich op de strategie waarvoor in het verdere verloop van het spel gekozen moet worden. Het spel wordt weer hervat tot een volgend rustpunt.

Voor het succes van een simulatiespel is het belangrijk dat de deelnemers groepen uitbeelden die zij goed kennen. Men moet bij simulatiespelen ook waken voor negatieve leerervaringen. Van een negatieve leerervaring kan bijvoorbeeld sprake zijn wanneer men de politieke situatie van Chili in een simulatie uitbeeldt. Een groep staat model voor Pinochet en zijn collega's. Kinderen, en zij niet alleen, willen graag winnen. De kans is groot dat de geschiedenis zich herhaalt: de generaals winnen opnieuw. Het spel kan tot gevolg hebben dat de spelers tot op zekere hoogte begrip krijgen voor het optreden van de militairen. Als dat niet het geval is, kan het spel toch een stemming van moedeloosheid achterlaten.

Degene die werkt met het politieke rollen- en simulatiespel stelt zich op het uitgangspunt van een samenleving die veranderbaar is. Het besef dat de dingen zijn, zoals ze moeten zijn en altijd zijn geweest, moet worden tegengegaan en niet bevorderd. Eventueel kan de spelleiding zelf negatieve confrontatierollen spelen.

Een simulatiespel in elkaar zetten is geen gemakkelijke opgave. De vorm is veel moeilijker dan die van het rollenspel. Kleine instructiefouten kunnen grote gevolgen hebben voor het spelverloop. Zeker voor leerlingen is het moeilijk zich steeds op het standpunt van een groep te plaatsen, niet vanuit een persoonlijke visie te handelen. Hans van Dam noemt in *Drama als werkvorm*<sup>1</sup> als oorsprong van de huidige simulatiespelen Amerikaanse zogenaamde 'wargames'. Spelen die een effectieve oorlogsvoering moesten bevorderen. Ze hebben een uitermate realistisch karakter. Ook veel simulatiespelen die later gemaakt zijn, zijn feitelijke afspiegelingen van de werkelijkheid. De spelers moeten leren hoe de werkelijkheid in elkaar zit. Als dat gebeurt, is het doel bereikt. Het politieke simulatiespel wil verder reiken. Het wil bevorderen dat de spelers een stuk samenleving kritisch onder de loep nemen en tot de overtuiging raken dat die samenleving veranderbaar is, in positieve zin.

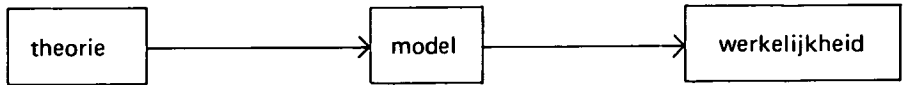
De mogelijkheden van het leerstuk zijn tijdens de congresdagen verkend aan de hand van een kort leerstuk van Bertolt Brecht: 'De jazegger en de neezegger'. In dit leerstuk is er feitelijk sprake van twee toneelstukken. Het verhaal speelt in Japan. Er moet een gevaarlijke tocht ondernomen worden over de bergen. Achter de bergen moet de raad van doktoren worden ingewonnen en moeten medicijnen gehaald worden. Bij de jazegger is een ernstige epidemie de reden voor de gevaarlijke tocht. Een jongen die terwille van zijn eigen zieke moeder meegegaan is, wordt tijdens de tocht zelf ook ziek. De groep kan niet rechtsomkeer maken. Het dorpsbelang verbiedt dat. De jongen moet achtergelaten worden. Om hem een lange doodstrijd te besparen, werpen zijn tochtgenoten hem – uit mededogen – in het dal.

In de neezegger is er sprake van een soortgelijke situatie. Ook daar wordt een gevaarlijke tocht door de bergen ondernomen. Het doel: kennis en medicijnen. Anders dan in de jazegger ontbreekt in de neezegger de epidemie als drijfveer voor de tocht. De tocht heeft dus een minder urgent karakter. De jongen die terwille van zijn zieke moeder is meegegaan, stort halfweg in. Een oud gebruik wil dat, wanneer men de tocht door de bergen eenmaal is begonnen, niet halfweg mag terugkeren. Zij die ziek worden, moeten in het dal geworpen worden. Men wil zich aan het oude gebruik houden. De jongen slaagt er echter in zijn tochtgenoten te overtuigen van de onzinnigheid van het gebruik. Zij laten zich overtuigen, breken met een traditie en keren met de zieke jongen terug naar huis.

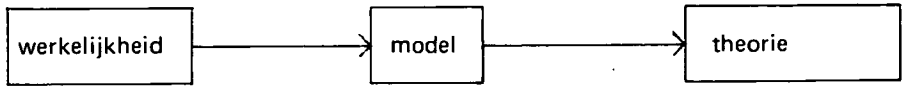
In de trits: rollenspel-simulatiespel-leerstuk heeft het simulatiespel betrekking op een groter deel van de werkelijkheid dan het rollenspel. Het leerstuk overstijgt op zijn beurt weer het simulatiespel. Ik noemde hiervoor 'de keuze', 'het recht', 'arbeid/kapitaal'.

Bij 'de jazegger en de neezegger' wordt het thema van het stuk niet gevormd door de tegenstelling individu en gemeenschap. Brecht wil in dit leerstuk duidelijk maken dat aan regels, gebruiken, tradities nooit een algemene geldigheid, een eeuwigheidswaarde mag worden toegekend. Zij moeten voortdurend ter discussie staan en steeds opnieuw getoetst worden. In de jazegger wordt de jongen in het dal geworpen omdat het in die concrete situatie redelijk is. In de neezegger wordt hij niet gedood, omdat het daar niet nodig is. Algemene regels worden verworpen. Het kritisch oordeel dat ad hoc een beslissing neemt, wordt aanbevolen. De vrij abstracte thematiek van het leerstuk wordt geconcretiseerd in een parabel. Bij die parabel mag men niet blijven steken. De parabel moet in verband gebracht worden met de dagelijkse werkelijkheid van de spelers. Het leerstuk wil dus stapsgewijze van het algemene tot het

bijzondere komen. In schema:



Bij het rollenspel is er sprake van een omgekeerde volgorde.



Als een groep een leerstuk wil gaan spelen, moet ze starten met een kritische tekstinterpretatie. *Wat* staat er precies in de tekst? Het *hoe*, de vormgeving, moet de inhoud maximaal verduidelijken.

Brecht schreef 'de jazegger en de neezegger' als leerstuk voor scholieren. Een docent die met dit stuk op school wil werken, zal de spelers belangstelling moeten bijbrengen voor het thema. Die belangstelling kan ontstaan door het algemene thema te vertalen op het niveau van de spelers. Men zou bijvoorbeeld naar aanleiding van dit stuk een aantal ingeslepen schoolregels ter discussie kunnen stellen. De waarde van die regels kunnen in rollenspelen worden onderzocht. De theorie die in het model van een parabel is gegoten, moet immers uiteindelijk op het niveau van de leerlingen werkelijkheid worden. Bij het instuderen van een leerstuk is de discussie over wat de inhoud de spelers persoonlijk te zeggen heeft, van essentieel belang.

Bij de vormgeving van het spel is esthetica niet het eerste doel. Esthetiek is voor Brecht niet onbelangrijk. De vorm mag niet terwille van de inhoud verwaarloosd worden. Ze moet echter dienstbaar blijven aan de inhoud.

In verband met het algemene leerkarakter van dit soort toneel mag de stijl van spelen ook niet te individueel psychologiserend zijn. Er moet een afstandelijke, epische speelstijl ontwikkeld worden. Lyriek is uit den boze. Daarmee zou de inhoud van het spel verbijzonderd en niet veralgemeend worden.

Een leerstuk *kán* maar hoeft niet per se voor publiek te worden opgevoerd. Iemand die kiest voor een leerstuk, gooit hoge ogen. Het is een moeilijke spelvorm. Er wordt gestreefd naar kennis op hoog niveau. Zonder een zekere voorkennis kan dat doel niet bereikt worden. In het rijtje rollenspel-simulatiespel-leerstuk geldt het leerstuk vrij algemeen als de moeilijkste van de drie. Geen vorm voor beginners dus. Wel een boeiende uitdaging voor degene die het nodige voorwerk verricht heeft.

## Het vormingstheater

Behalve het rollenspel, het simulatiespel en het leerstuk is ook het vormingstoneel voorwerp van studie en discussie geweest tijdens de congresdagen in Noordwijkerhout. 'De Nieuwe Comedie' uit Den Haag trad op met het stuk 'Dat had je gedroomd'. 'Tejater Teneeter' uit Nijmegen gaf een voorstelling van 'Wie is hier de baas'. Over het voor en tegen van beide stukken is tijdens de congresdagen veel gepraat. Het voert te ver die discussie hier in extenso te gaan herhalen. Er is ook gezocht naar mogelijkheden om een voorstelling van het vormingstheater op school in de Nederlandse les verder uit te bouwen. In de praktijk is het immers vaak zo dat er een 'interessant' stuk gespeeld wordt. Daar wordt na afloop van de voorstelling nog wat over nagebabbel met acteurs en actrices en daarmee is de kous min of meer af. De schoolgemeenschap gaat over tot de orde van de dag i.c. de leerstof. Tijdens de congresdagen is gepoogd middels rollenspelen een vervolg van het (vormings)schooltoneel op het niveau van de klas te realiseren. Er zijn dus rollenspelen gespeeld die aansloten bij wat het vormingstheater had laten zien. Een mogelijkheid die in de praktijk te realiseren is. Als het vormingstheater de belangstelling van de leerlingen heeft gewekt, is er een goede basis voor vervolg in spelvorm. Uiteraard kan het optreden van een 'professionele' groep ook in rollenspelen en andere spelvormen worden voorbereid.

### Noot

- 1 Hans van Dam *Drama als werkvorm* DCN-cahier 4, pag. 57, Groningen 1977. Wie meer wil weten over dramatische werkvormen die in dit verslag besproken zijn, kan bij Hans van Dam een uitvoerige literatuurlijst vinden.