

Verslag VON-weekend 23-24 oktober 1977

DRAMATISCHE WERKVORMEN

Een stroom met meer dan 30 deelnemers (en we moesten helaas de laatsten weigeren), door Jan Jaap Van Elst, docent dramatische vorming in Utrecht.

Werken met dramatische werkvormen mag, als het kan. Het moet nooit.

"Als ik met een groep mensen werk, probeer ik er eerst achter te komen wat ze willen. Dat hoeft niet altijd vanuit de groep te komen. Het kan ook al van te voren bepaald zijn door b.v. het instituut. Dan ga ik kijken, wat ze moeten kunnen of kennen na een bepaalde periode van werken. Ik probeer mijn doelstelling zo concreet en toetsbaar mogelijk te maken. De doelstelling begint daarom ook met 'Het kunnen ... of Het beheersen van ... of Het kennen...' Zo'n serie lessen moet je natuurlijk langzaam opbouwen. Vandaar dat de analyse van de doelstelling van zeer groot belang is. Je gaat op zoek naar het allerkleinste beginnetje ; de absolute voorwaarde. Op dat kleinste begin probeer je een vorm toe te passen. Vaak is dat gewoon een gesprek. Vanuit die gesprekken kan je al heel vaak iets doen met dramatische werkvormen. Van zeer groot belang is dan het verloop. Wat doe je en wat zie je ? Als je per les een tussendoelstelling maakt (ook weer redelijk toetsbaar) kan je dat goed evalueren. Zo ga je stukje bij beetje op weg naar de algemene doelstelling. Natuurlijk vind je niet overal een oplossing. voor. Als je steeds in de gaten houdt wat de elementen van het onderwerp zijn, dan kom je een heel eind."

Jan Jaap Van Elst

Dramatische werkvormen worden op een 3-tal terreinen gebruikt : voor therapeutische doeleinden, in vormingswerk en in onderwijs. Het spel kan doel op zich zijn, dan krijgen we te doen met afgeronde gehelen. We noemen dit recreatief spel.

Wij gebruikten spel enkel als middel tot, in een vormings-
proces, waar het doel is door middel van spelvormen mensen
iets te leren, inzicht in een materie te geven. Het doel
zit in het proces dat het spel tot stand brengt.

I kennismakingsspelen

Dit zijn kleine spelvormen die we gebruikten om elkaar te
leren kennen.

- ° voorstellen : we stellen ons aan elkaar voor door onze
naam te noemen
- ° krantje mep : spelvorm met competitie-element
je laat alle namen flitsend door je hoofd
gaan, je roept een naam en probeert de
persoon aan te tikken.
- ° naam noemen met passende bijnaam : dit is subjectief
kijken naar mensen (wat valt me op ?)
(b.v. marie-josé met de paarse rok)
- ° naam noemen met bijnaam die niet bij je past :
(b.v. jan met de baard, ^{als} jan geen baard
heeft)
- ° vertellen met wisselen : koppels maken, gedurende 2 min.
kort voorstellen : naam, woonplaats, hob-
by's... wisselen, en je gaat door als de
andere persoon ; opnieuw koppels maken en
je gedurende 2 minuten voorstellen.
na een 3-tal wisselbeurten luisteren we
met de hele groep naar wat van de oor-
spronkelijke informatie is overgebleven.
- de doelstellingen kunnen voortkomen
uit een situatie waarin - selectie bij
luisteren
- observeren-
geheugen
- beleving : ik
ben iemand an-
ders
van belang zijn.

- ° kop of schotel : associaties maken
iedereen krijgt een papiertje met daarop een woord. Het kopje moet het schoteltje proberen vinden(en omgekeerd) zonder het woord zelf te noemen.
belangrijk zijn : kijken, luisteren, associëren
- ° kategorieën maken : - alfabetisch : een paar mensen plaatsen de deelnemers volgens naam in alfabetische volgorde
- volgens kleur van de ogen
- volgens schoenmaat

deze spelvorm kan gebruikt worden om een groep in sub-groepjes in te delen
de doelstellingen kunnen voortkomen uit een situatie waarin
- kijken naar details
- redeneren
- samenwerken
van belang zijn.
- ° zinnen maken : puzzel
elke deelnemer krijgt een woord van een zin. De groep moet met deze woorden een zin bouwen.
de doelstellingen kunnen voortkomen uit een situatie waarin - samenwerking
- taalinzicht
(struktureren)
- combinatie

van belang zijn.

Deze kleine spelvormen hebben we gebruikt om met elkaar kennis te maken. Dit hoeft niet het enige doel van de spelen te zijn.

Een voorbeeld van een doelstelling.

Je bent in een les bezig met kleine kinderen leren klok-kijken. De kinderen nemen elk een onderdeel van het klok-gebeuren : b.v. 5 min., een uur, een seconde, een kwartier enz. Ieder kind zoekt wat uit.

Dan b.v. krantje mep.

Na een poosje weet ieder kind wel wie wat is. Daarna b.v. een kind een categorie in tijd laten maken. De seconden eerst, daarna de minuten, enz.

Een andere mogelijkheid : de categorie 16 uur 45. Er komt dus een rij van 4 uur + 1 halfuur + 1 kwartier, enz.

Er kan ook een klok gemaakt worden. Je hebt wel eens een uurwerk van binnen gezien. Allemaal radertjes die langzaam en zeer vlug draaien. De uren draaien langzaam om hun as, de seconden zeer snel. Zo is in beweging een stuk tijdsinzicht te geven.

II vrij spel - inspringspel

Deze spelvormen zijn vooral bedoeld om je gemakkelijker in een spel (welk dan ook) te bewegen en om meer inzicht te krijgen wat er in een spel gebeurt.

A. Inspringspel - is de meest natuurlijke spelvorm (vgl. kinderspel) het spel is totaal structuurloos ; er wordt geen enkele afspraak gemaakt, je begint ergens en je ziet wel waar je uitkomt.

Iedereen zit in een kring, iemand gaat naar het midden en begint, anderen lopen in en uit, je geeft elkaar materiaal om te spelen, zonder afspraken, vanuit spontaan ontstane situaties. Het geheel wordt samen tot een einde gebracht.

belangrijk zijn : -onzekerheid
-verdraagzaamheid
-adekwaat reageren
-dominantie
-spelplezier

onze ervaringen : het is een moeilijke spelvorm, omdat je geen enkele steun hebt aan opdracht, figuren ...
het is een fantasieprikkelende spelvorm, waarin echter de onzekerheid heel groot is (angst om de situatie niet aan te voelen, om de situatie dood te doen of te manipuleren)

het is ook belangrijk te weten dat we dit spel speelden op het einde van een zware dag, waarbij vermoeidheid zeker om het hoekje kwam kijken. voor de mensen die dit spel vroeger reeds hadden gespeeld, leek het iets gemakkelijker dan voor degenen voor wie het helemaal nieuw was.

B. Mannetje maken - kan een inleidende spelvorm zijn op het totaal structuurloze inspringspel

2 vormen :

++ De speler komt in het midden van de cirkel en bepaalt zelf wie hij is, wat hij doet en waar hij zou kunnen zijn (fantasie-spelen). De groep stelt vragen aan het 'mannetje' in het midden en begeleidt door die vragen de fantasie van de speler.

De vragen gaan in de richting van :

- wie ben je ?

- wat doe je voor 't ogenblik ?

- waar ben je ?

- wat hangt aan de muur tegenover het venster ?

Het 'mannetje' groeit dus uit het initiatief van de groep en door de vragen en antwoorden wordt de rol van het 'mannetje' duidelijker.

++ De begeleider bepaalt wie het 'mannetje' is en wat hij doet (fantasie begeleider).

Het 'mannetje' speelt zijn rol ; de groep stelt vragen waardoor het 'mannetje' zich inspeelt in zijn rol.

Sommige vragen kunnen herhaald worden om de sterkte in de rol te testen.

2 mensen spelen het spel :

een persoon leidt het spel en bepaalt wie en waar hij is, en wie de andere persoon is. Het 'mannetje' wordt in zijn rol ingespeeld door de vragen van de groep, en hierdoor krijgt ook de tweede persoon informatie over zijn rol. Nadien ontstaat een dialoog tussen de twee personen in de ontstane situatie.

Ditzelfde kan ook met 5 of meer mensen worden gespeeld.

De bedoeling van het spel ligt enerzijds in het losmaken van de spelers en het leren soepel reageren op anderen. Het betekent eveneens een loskomen van de groep. Dit 'mannetje maken' is een boeiende techniek om je in een bepaalde rol in te spelen.

III het afspreekspel

Het afspreekspel -is een inspringspel met regels en afspraken.

-geeft veel meer zekerheid door de spelstructuur : (inhoud-thema-doel-rolverdeling)

-is vaak een fantasietraining waarin zo weinig mogelijk zekerheden worden aangeboden.

-in extreme vorm is het toneel.

2 voorbeelden

A. In groepjes van een 5-tal mensen maken we een verhaal rondom 3 trefwoorden (koning - paraplu - pop)

10 minuten voorbereiding

elke groep stelt zijn verhaal voor (gedurende 3-tal min.)

evaluatie-analyse : -wat heb je gezien ? -objektief
-subjectief

-hoe zijn de gegevens verwerkt en hoe gaan de spelers ermee om ?

-welke waren de 'goede' momenten in het spel ?

nabespreking : -hoe is elke groep te werk gegaan ?
-het uitgangspunt is hierbij belangrijk.
(welk woord/thema staat centraal ?)

B. De begeleider vertelt een verhaal :

"Oom komt na 30 jaar India bij ons thuis op bezoek. Hij brengt een apepootje mee met een speciale kracht : je mag er drie wensen mee doen. Er wordt eens goed om het pootje gelachen. en het komt op de schouw.

Moeder gaat de volgende dag afstoffen, neemt de poot van de schouw en denkt : 'ik wou dat we rijk waren'. De telefoon rinkelt - 'Mevrouw, u krijgt van ons 2,5 miljoen fr. voor de levensverzekering van uw zoon, die daarnet in de drukpers is gevallen.'

In drie groepen werken wij dit verhaal verder uit ;
wij kozen als doelstelling : -taalvaardigheid stimuleren
-fantasie stimuleren

vanuit b.v. de behoefte van de groep waar we nu mee werken binnen onze lessituatie.

1. het verhaal wordt verder in verhaalvorm uitgewerkt, met een sterke structuur : wat gebeurt er na de telefoon ?
2. vanuit associaties met het beginverhaal, zonder structuur vooraf, wordt het verhaal verder uitgewerkt.
(b.v. associaties met drukpers : pers-perszaak-afpersing)
3. vanuit de sfeer van de ruïne langzaam naar het verhaal toekomen.

3/4 uur voorbereiding, daarna wordt de spelvorm vastgelegd.

evaluatie : -indrukken laten naar boven komen

-waarom deze vorm ?

-wat vond je goed/indrukwekkend ?

-hoe zijn de gegevens verwerkt ?

-is de doelstelling bereikt ?

+ fantasie stimuleren : in uitwerking

+ taalvaardigheid : al dan niet in uitwerking,
maar vooral in de voorbereidingsfase : verwoorden van allerlei indrukken, naar konkrete discussie en vormgeving.

Het produkt (de voorstelling) is niet noodzakelijk voor het leeraspekt. Voor sommigen is het wel belangrijk.

andere vormen van afspreekspelen :

- begin- en eindwoord liggen vast

- de plaats ligt vast (b.v. het speelt zich af in een kerk)

-...

IV realistisch-emancipatorisch spel

A. Het rollenspel

Een rollenspel -is een realistisch spel, geënt op een realistische situatie

- behandelt een probleem op een menselijk vlak, met emotionele raakvlakken
- probeert een oplossing te vinden

Een rollenspel kan alleen dan gebruikt worden als het gaat om een situatie, die van een wezenlijke betekenis is voor de groep. Binnen een al lopend vormings- of leerproces kan het direct toegepast worden, echter NOOIT als start voor een nieuwe groep.

- Wanneer gebruiken ? -als men zich onzeker voelt in een bepaalde situatie of angst heeft voor een nieuwe situatie
- als de eigen motieven ergens voor (of tegen) onduidelijk of tegenstrijdig zijn
 - als een discussie erg eenzijdig verloopt en de andere kant van de zaak uit het oog verloren dreigt te gaan.
 - in groepsdynamica

ontwerp :

1. probleemstelling :

Tijdens de les van leerkracht X zit een leerling op de kast. De directeur komt binnen.

2. rolverdeling maken :

- Leerkracht X : is nog niet zo lang op school (geen vaste aanstelling)
- Directeur : roept leerkracht X binnen een vergadering op het matje
- Konservatieve leerkracht
- Autoritaire leerkracht
- Oudere leerkracht, die wel openstaat voor nieuwere methodes van lesgeven, maar ze zelf niet durft te gebruiken
- Leerkracht die denkt last te hebben van nieuwe methodes
- 6 spelers : over het algemeen moeten de spelers vrij zijn hun rol te kiezen. Zeker nooit tegen je zin in een rol op je nemen !

- 6 stand-by's : een soort alter-ego van de speler, probeert samen met speler rol opnieuw op gang te brengen wanneer die vastloopt.
- 6 objektieve observatoren : observeren uiterlijke factoren en gedragingen, zonder oordeel.
- 6 subjektieve observatoren : proberen zichzelf in te leven in de rolfiguren en gaan na :
 - wat doet ze/hij ?
 - wat zou ik doen ?
- Algemene observatoren : observeren de onderlinge samenhang tussen de spelers.
- Sociogram : uittrekken van communicatielijnen (wie praat tegen wie ?)

3. inspelen van de rollen :

speler + stand-by + vrijwilligers schrijven de grote lijnen van de persoonlijkheid op en spelen de rol in.

4. het spel

5. evaluatie :

het verloop van het spel wordt gereconstrueerd aan de hand van het sociogram en de verslagen van de observatoren. Hierin wordt dan nagegaan waar het fout ging voor de leerkracht X.

tweede spel

opdracht : leerkracht X moet het winnen

inspelen van de rollen : leerkracht X + stand-by + spion
uit elke andere groep, gaan samen
een strategie opbouwen om het
pleit te winnen

observatie : 4 groepen observatoren in 4 hoeken van de ruimte per groep noteert men op grote vellen papier indrukken bij het geheel van het spel (impulsieve reacties - steekwoorden) - een subjectieve manier van observeren.

spel

nabespreking

de doelstelling bij dit rollenspel kan zijn : leerkracht X bestaat en we willen haar door dit rollenspel argumenten meegeven ter verdediging.

Aan de kapstok "rollenspel" kan je heel wat hangen o.a.

observatie-opdrachten : -hoe kijk je naar dingen ?

-hoe schrijf je dingen op ?

-hoe interpreteer je ?

B. Het simulatiespel

Het simulatiespel is een zaakgericht spel, waarin een maatschappelijke situatie wordt uitgebeeld in rollen en regels.

- de probleemstelling is meer afstandelijk, behandelt de belangen van grote groepen en heeft minder direct met eigen emoties te maken.
- biedt geen daadwerkelijke oplossingen, maar geeft inzicht in een proces.
- onderzoekt relaties tussen groepen. Per groep speelt één vertegenwoordiger het spel, maar deze is geen individu, en vertegenwoordigt enkel de groep.

ontwerp :

1. probleemstelling :

op een bepaalde school hebben de leerkrachten geen inspraak en de bestaande personeelsraad heeft geen enkele functie. De leerkrachten willen hiertegen protesteren en formuleren volgende eis : het konstrueren van een structuur waarbij de leraar echt medezeggenschap moet krijgen in de personeelsraad.

2. rolverdeling :

groep directie : - - - groep die het uitvoerend orgaan van de school vertegenwoordigt

- - - groep die het kerkelijk adviesorgaan vertegenwoordigt

groep docenten : - - - gesyndiceerde leerkrachten

- - - niet-gesyndiceerde leerkrachten

3. inspelen van de rol:

- a) de groepen moeten over de problematiek ~~ingesproken~~ worden (in een soort inleiding over het probleem) en moeten een overzicht krijgen van de bestaande groepen
- b) per groep moet het probleem worden ingeprent.
één persoon vertegenwoordigt de groep in het spel.

4. het spel:

doelstelling : inzicht krijgen in de 4 groepen/structuren --

- na een tijdje wordt het spel stilgelegd
- de vertegenwoordigers gaan terug naar hun groepen en bespreken wat tot nu toe gebeurd is en hoe het verder moet.
- het spel wordt opnieuw opgenomen en verder gespeeld.

Een simulatiespel kan dagen, weken duren.

Na elk spelfragment wordt binnen elke groep geëvalueerd.

Na afloop van het spel volgt een globale evaluatie en een terugkoppeling naar de doelstelling van het spel.

Het is noodzakelijk dat de deelnemers aan een simulatiespel goed in de behandelde problematiek zijn ingewerkt en dat ze kunnen beschikken over objectieve gegevens en cijfermateriaal.

VORMEND-EMANCIPATORISCH SPEL

ROLLENSPEL	SIMULATIESPEL
-persoonsgericht	-zaakgericht
-subjektief	-meer objectief - toetsbaar
-maatschappelijke situatie als vanzelfsprekend gegeven	-maatschappelijke situatie is een probleem uitgebeeld in rollen en regels
-de rol is genuanceerd en gecompliceert	-de rol is simpelder en voorgeschreven (relaties) en structuren zijn gecompliceerd
-de rol is in handen v/d speler	-de rol is ontworpen door de maker van het simulatiespel voorbereiding is noodzakelijk

Evaluatie :

-enkele vragen :

++ Zijn dramatischewerkvormen beter dan andere vormen ?

-- Soms brengen dramatische werkvormen een attitude bij van kijken en openstaan vanuit de ervaring, die je niet krijgt bij andere vormen.

++ Leerlingen evalueren niet graag; hoe vang je dit op ?

— Kleine evaluatiepuntjes vooropzetten die de leerlingen kunnen benoemen.

Positieve benadering door alleen positieve vragen te stellen : dit geeft een andere manier van kijken, o.a. kijken naar details. (goed is immers moeilijk te benoemen !)

++ Hoe kunnen wij de leerlingen voor deze vormen motiveren ?

— Het heeft iets te maken met je hele houding als leerkracht.

Dramatische werkvormen mag, maar moet nooit.

Je autoriteit als leerkracht kan wegvallen.

Je hebt de feeling nodig i.v.m. wat kan ik zelf aan ?

wat wil ik ermee ?

wat is er voor nodig ?

Het is belangrijk dat je met de KLEINSTE vormen begint!!

-indrukken i.v.m. het weekend :

-vrij volledig overzicht van dramatische werkvormen

-de groep was te groot, waardoor je teveel voor publiek speelde

-fijn dat het zelf konden doen

-erg lastig, omdat voortdurende aandacht nodig is

-voldeed het weekend aan je verwachtingen/folder ?

-op de folder stond een waaier van mogelijkheden, maar

door het stapsgewijze opzet kon je met heel veel verschillende werkvormen kennis maken

er blijven nog vragen i.v.m. -waarvoor kan je deze werkvormen gebruiken ?

-spanning met traditionele school en evaluatiesysteem

-wat heb je er zelf aan gehad ? voor jezelf en als leerkracht ?

-het sifpelt langzaam door

-ik voel me meer op mijn gemak

-dit is een aanzet : ik wil het graag gebruiken, nu moet

ik zelf uitbouwen hoe ik dit wil en kan gebruiken.

Je past je middel aan aan je doel, dram.werkv. zijn altijd MIDDEL!

=====rollenspel=====

'Boekje over rollenspel' van Hettie Berger
Stichting Nederlands Centrum voor Burgerschapsvorming
Nieuwezijdsvoorburgwal 92
Amsterdam

Marijs Geirnaert

Jan Jaap Van Elst

Dora Smeesters

VERS CONFERENTIE NIEUWS !!!

Een nieuwe kokon werkt hard aan de voorbereiding van de komende herfstconferentie !

Noteer nu al de data : zaterdag 28 , zondag 29 en maandag 30 oktober 1978.

(Daarna heeft iedereen nog een paar vrije dagen om lekker uit te blazen !)

Plaats : dit jaar niet het klooster in Drongen, wel een splinternieuw vormingscentrum in OOSTMALLE.

Welke stromen worden op touw gezet ?

1. 'Beginnende leerkrachten'

Onder begeleiding van Bert Van Hoogenbemt en Johan Heene

2. Dramatische werkvormen

Een Belgisch-Nederlands begeleiding : Jan Jaap Van Elst neemt dit jaar gëjgevorderden op dit terrein onder zijn hoede; Dora Smeesters maakt beginners wegwijs in dramatische werkvormen.

3. Taalbeschouwing

Onder begeleiding van Frans Jaems, Jef Pepermans, Rik Bobine en Wilfried Boore.

4. Taal expressie in de basisschool

Onder begeleiding van Guy Focketijn, onderwijzer, mogelijk geassisteerd door Bert Overlaet.

En daarmee is de kous nog lang niet af !