

---

STROOM 2 : CREATIVITEIT

verslag : Mia De Bock



---

Dit verslag probeert niet alle gebeurtenissen weer te geven uit de creativiteitsstroom. Het heeft alleen maar tot doel enkele van de activiteiten die er gebeurd zijn, voor te stellen voor wie er niet bij was en enkele elementen uit de besprekingen onder de aandacht te brengen van collega's die er misschien hun eigen vragen in beantwoord vinden....of hun eigen praktijk in vraag gesteld.

### 1. Kennismakingsspel.

De leden van de groep kennen elkaar niet of zorgen ervoor naast een nen onbekende persoon plaats te nemen. Elk schrijft hoe die onbekende overkomt, welke zijn/haar interesses zouden kunnen zijn. Daarna worden de plaatsen gewisseld en elke beschrijving naar voor gebracht. De anderen trachten de beschreven persoon aan de hand van deze typering te herkennen. Hij/zij kan de uitspraken bevestigen of op de onjuistheden wijzen.

### 2. Creatief schrijven.

Er worden kleinere groepjes gevormd (+ 4)

Elk groepje krijgt een vel papier waarop het woord HERFST staat. De groepsleden trachten woorden te vinden beginnend met elke letter van 'herfst' vb.:

- Haar
- Elastiek
- Roos
- Frivool
- Stoplap
- Taart

De gevonden woorden van alle groepjes worden bekeken. Daaruit kiest iedereen 1 woord en schrijft er een aantal zinnestjes rond.

Daarna tracht iedereen 2 à 3 mensen te vinden die een woord gekozen hebben dat bij het hunne past en vormen zo nieuwe groepjes. Ze brengen hun gevonden zinnestjes samen, maken hieruit een keuze en stellen zo een nieuwe tekst samen.

Elk groepje brengt zijn tekst naar voor ( vorm is vrij ).

Nabespreking: Problemen in klassituaties.

Groepen die in hun spelsituatie geblokkeerd zijn; wat doe je ermee? De hulp die je biedt is afhankelijk van het verlangde eindresultaat.

- opdracht kan vereenvoudigd worden
- zoeken naar de oorzaken
- eventueel aan die groep een paar ideeën geven
- hen individueel laten werken indien er een rem voor de groep is

Leerlingen weigeren deel te nemen aan een activiteit.

- vrije keuze laten. Nadeel: anderen kunnen door deze toeschouwers geremd worden
- daarrond praten en zoeken naar oorzaak
- compromisoplossingen trachten te vinden

Samenstelling van groepjes.

- de samenstelling van de groepjes steeds wisselen. "Grappige" regels kunnen hiervoor gelden, vb. personen met blauwe ogen vormen 1 groepje

Groepsleider: participeren of niet?

- de participatie van de groepsleider kan een rem zijn op de spontaniteit van de klas, maar anderzijds kunnen de leerlingen zich bekeken voelen indien de groepsleider niet deelneemt

Opgaven in speelsituaties moeten boeiend zijn. Moeilijke opgaven kunnen voorbereid worden.

Bij evaluatie niet afsluiten maar via vragen tot nieuwe ideeën en inzichten komen.

### 3. Schrijfspeel.



Een aantal vellen papier liggen op de grond. Er mag niet gepraat worden. Wat je wil zeggen kan schriftelijk gebeuren.

### 4. Beleving van een geschreven tekst.

Eerst gebeuren er een aantal inleidende sfeeroefeningen.

- luisteren naar verre geluiden, daarna concentreren op geluiden dichtbij
- kijken naar jezelf, maar een bepaald punt van jezelf
- voelen: Iedereen tracht met gesloten ogen vanuit een bepaald punt naar het midden van het lokaal te gaan. Als 2 personen in aanraking komen, dan nemen ze elkaars handen en trachten hun partner te leiden in deze handbewegingen. ( stilstaand of lopend )

Tekst: " De lederen handschoenen "

De groepsleden lezen deze afgebroken tekst. Ze kunnen deze tekst verder schrijven of vertalen naar eigen ervaringen in identieke situaties. De geschreven teksten kunnen daarna voorgelezen worden.

Nabespreking: Probleem: keuze tekst.

Door een tekst die problemen naar voor brengt, kunnen bepaalde conflicten, emoties bij leerlingen tot uiting komen. Belangrijk is dat de leerkracht deze kan herkennen en weet op te vangen.

### 5. Rollenspeel.

Een situatie wordt vooropgesteld.

( hier: oudervergadering met directie en leerkrachten )

Elk groepslid kiest een rol en duidt de persoon aan voor wie hij/zij de rol verder zal uitschrijven.

Deze beschrijving bevat:

- naam van de fictieve persoon
- functie
- houding
- specifieke kenmerken
- karakter

Het eigenlijke rollenspeel.

Nabespreking: problemen.

Rolbeschrijver geeft te veel elementen, de speler kan niet alles aan bod laten komen.

De omgeschreven rol staat te ver van eigen situatie en opvattingen.

De mogelijkheid bestaat om uit het spel te verdwijnen als dit in werkelijkheid ook gebeurt.

vb.: Het woedend naar buiten gaan omdat deze persoon niet akkoord gaat met hetgeen in de vergadering gezegd wordt; dit betekent ook het einde van deze rol.

Deze persoon wordt dan 'toeschouwer', wat storend kan werken.

Moeilijkheid bij het duidelijk maken van sexeverschil.

( vrouw krijgt mannenrol in het rollenspel )



#### f. Begrip creativiteit.

Langs verschillende spelmogelijkheden om, werd het fenomeen 'creativiteit' omschreven.

Belangrijke voorwaarden om tot creativiteit te komen zijn:

- psychische veiligheid
- vrijheid

Creativiteit houdt in:

- begaafdheid wordt maximaal ontwikkeld
- geestelijk productief zijn
- controversioneel qua processen ( voelen, denken ) en inhouden
- Deze processen en inhouden zijn tegenstrijdig geworden door ervaringen vb.: pastoor - marathon
- hanteren van fantasie ( conceptuele soepelheid )
- vb.: Wat kan je doen met bakstenen?
- voorkeur voor het complexe
- doorzettingsvermogen
- ik - sterkte

Spelen is niet gelijk aan creativiteit. De situaties moeten zo gekozen worden dat de mogelijkheid tot creatief gedrag maximaal is.

#### 2. Voorbeelden.

##### Abstracte tekening.

Aan abstracte tekening werden zoveel mogelijk betekenissen gegeven. Dit kan tot heel originele ideeën leiden.

##### Uitbeelden.

Persoon in de houding plaatsen zoals hij/zij overkomt in de groep. Daarna deze lichaamshouding veranderen zoals je graag zou willen dat deze persoon is.

Persoon staat in het midden.

Een groepslid laat deze persoon iets ( zaak, handeling ) uitbeelden door zijn houding te veranderen. De anderen trachten te raden wat hij/zij voorstelt.

### Jabble - talk.

Door de ruimte lopen.

Klank voortbrengen.

Varianten daaraan toevoegen.

Er een woord van maken en het als praatwoord gebruiken.

In groep met die woorden converseren, eventueel in een bepaalde situatie. Hiervoor kan je ook bestaande woorden, zoals cijfers gebruiken.

Dit kan een voorbereiding zijn tot het maken van een gedicht met niet-bestaande woorden.

Je naam omdraaien.

vb.: Marijs      syram

Aan dit woord wordt een betekenis gegeven en gespeeld.

### Silhouetten.

Papier op de muur hangen.

Er zijn 2 groepen. Ze tekenen de silhouetten van de groep en daarop wordt het kenmerkende van deze persoon aangebracht. Hier komt relatie- en ideeënvorming aan bod. De groepsleden praten met elkaar, vragen zich af wat ze kunnen doen met deze silhouetten, zoeken naar het kenmerkende bij de anderen.

Ik ben ...

Oefening om de ik-sterkte te bevorderen.

Iedereen heeft een aantal stukjes papier waarop telkens " Ik ben ..." staat. De personen vullen dit aan.

Daarna worden de zinnen in functie van hun belangrijkheid gerangschikt.

Het laatste zinnetje wordt weggenomen en de vraag is: zou ik iets ontbreken als ik dit niet zou zijn?

Dit gebeurt met alle zinnetjes om zo tot het eerste en belangrijkste te komen.

### Techniek van het geforceerde denken.

Zich inbeelden in een totaal andere situatie te bevinden dan in realiteit. Dit kan voor het maken van opstellen gebruikt worden.

vb.: Ik ga in mijn fantasie naar...

Alle zintuigen kunnen aan bod komen.

Alle individuen aan bod laten komen.

Bij een gesprek krijgt elke deelnemer 5 kaartjes. Als je iets inbrengt moet je een kaartje afgeven. De personen komen zo tot de ontdekking of ze al dan niet veel inbrengen in een groepsgesprek.

### Leuk / niet - leuk.

Iemand vertelt een verhaal, de andere laat door zijn houding blijken dat het hem/haar niet interessert. Daarna worden de rollen omgedraaid. De personen ondervinden de eigen onprettigheid bij het niet-luisteren van anderen.

### Telefoongesprek.

Een boodschap brengen in 1 woord.  
De gevoelsgelatenheid van dit woord primeert.

### 3. Enkele oefeningen door de groep naar voor gebracht nadat de vraag naar "technieken" werd gesteld.

#### Je laten uithoren.

1e situatie: Persoon stelt vragen, de andere geeft antwoord.  
2e situatie: Persoon stelt vragen, de andere probeert deze vragen te ontwijken en niet of naast de kwestie te antwoorden zodat er geen informatie doorgespeeld wordt.

Bespreking: hoe probeert iemand informatie los te krijgen?  
- door zijn formele macht  
- door vooropstelling  
- door specifieke situatie

#### Voelkraam.

Doos met voorwerp erin: iemand betast dit voorwerp en beschrijft het. De anderen raden welk voorwerp in de doos zit.

#### Inspeelspel.

Situatie vooropstellen waarin een bepaald probleem gesteld is.  
Via rolwisseling tot een oplossing trachten te komen.  
In de klas kan een situatie gekozen worden waarin de leerlingen zich onmachtig voelen. Hierdoor kunnen ze tot een grotere weerbaarheid komen.

#### Gedicht.

Iedereen krijgt hetzelfde gedicht en schrijft daarop zijn interpretaties van de hij-figuur.  
Om deze interpretatie duidelijker te maken, mogen woorden of zinnen aan het gedicht worden toegevoegd.  
Doel: het laten ontdekken van problemen en oplossingen hiervoor trachten te vinden.

---