

Handleiding Theater als Middel Rollenspel.

Dit lesmateriaal is ontwikkeld door René Koenegras en is een verlengde van het boek 'Theater als Middel in het Voortgezet Onderwijs'. Het boek gaat o.a. in op de voorwaarden die nodig zijn om de methodiek 'Theater als Middel' toe te passen. Het spel is los van het boek te gebruiken.

Doel van het spel: **'aanleren van sociale vaardigheden en observeren van gedrag'**.

Het spel geeft inzicht in de belevingswereld van de speler en daagt hem of haar op speelse wijze uit de juiste keuze te maken in allerlei situaties door middel van rollenspellen.

Er wordt altijd gewerkt vanuit improvisatie. Deze speelstijl maakt dat de elementaire actie of reactie van de speler zichtbaar wordt. Door het spel meerdere keren te spelen kan er gezocht worden naar alternatieve acties of reacties in situaties die door de stenen vooraf bepaald zijn.

Spelplezier en veiligheid zijn belangrijke voorwaarden die door de begeleider gecreëerd en bewaakt dienen te worden.

Het spel bestaat uit 12 stenen die 6 begrippen dragen.

Begrippen van de stenen: Rood: *wie*. Oranje: *wat*. Geel: *waar*. Blauw: *wanneer*. Groen: *waarmee*. Paars: *waartoe*.

- De oranje en gele steen dragen zwarte teksten, dit zijn *dominante* stenen en bieden de speler houvast en uitdaging in een duidelijk afgebakend kader. De combinatie van deze stenen veroorzaakt altijd een theateraflucht dat het spelplezier zal stimuleren. Zeker voor onervaren spelers dienen deze stenen ingezet te worden. Deze stenen kunnen gezien worden als de fundering van een huis waarop verder gebouwd wordt. De rode, groene en blauwe stenen zijn de muren. De paarse steen *waartoe* is het dak en zal gebruikt worden als einde van de gespeelde situatie, *waartoe* leidt de situatie?

Indien de oranje en paarse stenen in het spel zitten valt het op dat de oranje negatieve begrippen draagt en de paarse positieve. Dit conflict vraagt om een oplossing. Hoe kom je van *ruzie* tot *vriendschap*?

In grote lijnen is dit de basis van het spel. Ervaren spelers kunnen gebruik maken van 6 stenen, daarentegen kunnen zowel beginners als gevorderden ook goed uit de voeten met 1 steen. De stenen kunnen gegooid worden, zodat het lot bepaalt wat er gespeeld gaat worden, ze kunnen ook vastgelegd worden, 1 van de 6 of allemaal.

- De spelbegeleider wil het onderwerp *angst* behandelen in de les. Hij kiest 3 stenen en laat er 2 door de leerlingen gooien, bijvoorbeeld: *wie: vader; wat: angst, (is vastgelegd) waar: bus*. De spelers bereiden in 5 minuten een scène voor (of beginnen gelijk) en spelen hun spel. Na het spel kan de begeleider makkelijk een brug slaan en vragen naar hun persoonlijke angsten zodat er een groeps gesprek ontstaat. Weet dat de zintuigen op scherp staan door het spel dat net gespeeld is, de spelers zullen vaak opener reageren dan wanneer je het gesprek zonder spel zou inleiden.

Dit spel bevat oneindig veel verschillende mogelijkheden, het vraagt creativiteit van de spelbegeleider om de opdracht af te stemmen op de doelgroep. Het voordeel hiervan is dat de trainer de onderwerpen 'eigen' heeft gemaakt in zijn voorbereiding. Elke doelgroep vraagt immers haar eigen aanpak. Een voorbeeld: Emoties: autisten, *herkennen van emoties*, jongeren met seksueel gerelateerde problemen, *omgaan met emoties*, mensen met agressieproblemen, *beheersen van emoties*.

- Drie groepen van 5 zitten in een carré opstelling rond de speelvloer. Groep 1 gooit één of meerdere stenen en gaat spelen zonder voorbereiding. Deze groep krijgt van de begeleider na de gespeelde scène een cijfer van 1 tot 10 voor spel en creativiteit.

Groep 2 en 3 zijn tijdens het spelen publiek en mogen geen geluid maken omdat ze anders een minpunt krijgen. Na groep 1 is groep 2 aan de beurt. Het doel is om zoveel mogelijk punten te verzamelen. De achterliggende gedachte is dat de spelers leren elkaar in staat te stellen om in een veilige sfeer te spelen. Deze oefening kan natuurlijk ook met voorbereiding of met begrippen die door de docent zijn vastgelegd.

- Met de 4 stenen *wie, wat, waar, waarmee* kan de oefening 'verboden te lachen' gespeeld worden. De begeleider maakt 2 teams die recht tegenover elkaar zitten. Van elk team speelt er 1 speler tegen de tegenpartij. De steen *waarmee* wordt geworpen en dit is het onderwerp van hun improvisatie. De speler die het eerst in de lach schiet heeft verloren.

- Inspiratie voorbeelden (voor uitgebreide uitleg, zie boek 'Theater als Middel in het Voortgezet Onderwijs')

. Hints: beeld begrippen uit zonder te praten in 2 teams.

. Ontmoetingen tussen personages met de *wie* stenen.

. Speel als groep de locatie van de *waar* steen zonder te praten.

. Raad welke stenen jouw tegenpartij speelt zonder deze gezien te hebben, elk goed geraden begrip is bijvoorbeeld 10 punten waard.

. Gooi 1 steen en speel een inspringspel met de hele groep.

Eén speler begint en de overige spelers volgen zodra ze iets bedenken om mee te spelen.

Het spel bevat legio mogelijkheden. De stenen zullen zowel leerlingen als begeleiders inspireren om zelf oefeningen te bedenken.

'Zodra de maskers vallen wordt de ware persoon erachter zichtbaar'.

Op dit product berust copyright.

www.theateralsmiddel.nl

René Koenegras

