

Inhoudsopgave THEater MAken	Pagina
Inleiding	2
Onderdeel 1: De ontvangst	6
Onderdeel 2: Het Discriminatie Tribunaal	8
Onderdeel 3: A Meespeeltheater	13
B Dialogen	23
Onderdeel 4: De afsluiting en het vervolg	32
Bijlage 1: Tips voor de uitvoering van THEater MAken	33
Bijlage 2: Overige materialen	35
2.1 Spelen	35
2.2 Songteksten	39
2.3 De grote vooroordelen- en discriminatietest	42
2.4 Film- en tv-fragmenten	43
Bijlage 3: Achtergrondinformatie over Pesten	48
Anti- pestprotocol	59
Bijlage 4: Literatuur en Bronvermelding	63
Bijlage 5: Adressenlijst 'Stel je voor...!'	64

Inleiding

Nederland is een land met verschillende groepen en culturen. Deze variatie kan als een verrijking voor ons leven worden gezien, maar vaker horen we negatieve geluiden. Groepen raken met elkaar in conflict en er ontstaat onrust. Deze houding hangt in grote mate samen met de vaak bestaande 'angst' voor het onbekende en vaak maakt onbekend onbemind.

Om jongeren met anderen en andere culturen bekend te maken, is het project 'Stel je voor ...!' opgericht. 'Stel je voor' kan op twee manieren opgevat worden:

- Stel je voor aan een ander en laat zien wie je bent;
- Stel je eens voor – leef je eens in – hoe een ander denkt, leeft, handelt en is.

'Stel je voor...!' bestaat uit verschillende deelprojecten, waarvan THEater Maken er een is.

1. THEater Maken (THEMA)

In deze map vindt u alle informatie die u nodig heeft om een spetterende en succesvolle bijeenkomst, voor en door jongeren, te organiseren. Met behulp van theater kunt u met jongeren van 12 tot 16 jaar, aan het THEMA discriminatie werken. De jongeren mogen zelf THEater Maken waarbij dit draaiboek (met verschillende speeltakten over hedendaagse zaken, met betrekking tot discriminatie en overig materiaal) u en hen van dienst kan zijn.

2. Doelgroep

THEater Maken kan voor kleine en grote groepen jongeren in de leeftijd van 12 tot 16 jaar worden georganiseerd. Hierbij geldt: 'hoe meer zielen, hoe meer vreugd'. Hopelijk geeft u (een) andere groep(en) de kans deze bijeenkomst mee te maken door ook hen uit te nodigen. Op deze manier komen de jongeren met anderen in contact. Wij denken aan een minimum aantal van 10- en een maximum aantal van 40 jongeren.

3. Doel van THEMA

Door middel van de THEater Maken bijeenkomst nemen de jongeren zelf verschillende rollen aan. Op die manier kunnen zij ervaren wat discriminatie is. Zo zullen zij ontdekken dat discriminatie niet alleen tussen allochtonen en autochtonen bestaat. Door deze kennismaking met het thema discriminatie hopen wij dat jongeren zich bewust worden van hun (discriminerende) gedrag en begrijpen wat discriminatie met mensen doet. We hopen én verwachten dat bij dit serieuze onderwerp het plezier niet zal ontbreken.

Met behulp van een goede handleiding en voorbereiding, kan het thema discriminatie juist door middel van spel en theater aan de orde worden gesteld. Het is een onderwerp wat ons allen, dus ook jongeren, raakt.

4. De inhoud

Deze handleiding bevat uitgewerkte speelteksten en de benodigde instructie voor begeleiders. Tevens vindt u beschrijvingen van andere werkvormen en materialen waarmee u het thema discriminatie verder uit kunt werken en waarmee u een verdieping aan kunt brengen. Met dit materiaal kunt u meerdere bijeenkomsten aan de slag. Zie ook de bijlagen.

5. De onderdelen

De indeling van een THEater Maken bijeenkomst bestaat uit vier onderdelen, te weten:

- Onderdeel 1: De ontvangst
- Onderdeel 2: Het Discriminatie Tribunaal
Dit is een laagdrempelige werkvorm waarin iedereen als lid van een groep (bijv. jury) fungeert. Er worden twee casussen beschreven. Na het verdelen van de rollen kan het zo worden gespeeld.
- Onderdeel 3A: Meespeeltheater
Hierbij is meer eigen inbreng en interpretatie mogelijk. Ook voor deze vorm zijn vijf speelteksten met verschillende onderwerpen beschreven in deze handleiding.
- Onderdeel 3B: Dialogen
Mocht het Meespeeltheater te lastig zijn dan kan voor onderdeel 3B gekozen worden: de Dialogen. Deze dialogen zijn compleet uitgeschreven. Het is aan te bevelen om eerst voor 3A te kiezen en het theaterspelen eerst te proberen. Wanneer het theaterspelen stukt of echt niet gaat, kan altijd nog voor 3B, de Dialogen worden gekozen. Het is aan te bevelen om beide werkvormen te spelen, maar mocht er minder tijd beschikbaar zijn, dan kan voor één vorm worden gekozen.
- Onderdeel 4: De afsluiting en het vervolg
Na het THEater Maken is er tijd en ruimte voor de afsluiting. Het nabespreken is uiteraard net zo belangrijk als het THEMA zelf.

Het is bijna niet mogelijk al deze onderdelen in één bijeenkomst uit te voeren. Maak daarom een keuze uit de onderdelen. Onderdeel 1 (ontvangst) en

onderdeel 4 (afsluiting) liggen vast, maar daartussen kunt u een keuze maken uit de onderdelen 2, 3A en/of 3B.

6. Duur van het programma

In totaal zal de bijeenkomst (wanneer u alle onderdelen doet) ongeveer 2,5 uur in beslag nemen. Per onderdeel wordt de benodigde tijd weergegeven. Aangezien dit programma uit verschillende onderdelen bestaat, kunt u een keuze maken. Als indicatie geven we mee dat een uur echt te kort is en afbreuk doet aan het programma. Het is raadzaam een datum te prikken waarop meer tijd is of 2 bijeenkomsten te koppelen, zodat het THEater Maken goed uit de verf komt.

7. Voorbereiding

Het is van belang dat u, de begeleider, goed op de hoogte bent van de handleiding in de vorm van deze map. Wij raden u aan deze ruim voor de THEater Maken bijeenkomst door te lezen, zodat u ontdekt wat de bedoeling is en welke voorbereidingen u moet treffen. Per onderdeel wordt de voorbereiding stapsgewijs aangegeven. Het lijkt misschien veel tekst, maar wanneer u even de tijd neemt het door te lezen, zult u daar op de bijeenkomst zelf profijt van hebben. Door een goede voorbereiding kunt u de bijeenkomst op een meer ontspannen manier tegemoet zien en ervaren. Wanneer u de handleiding volgt en de jongeren hun THEater laat Maken, loopt het programma vanzelf.

8. Benodigdheden

Wat voor de voorbereiding geldt, geldt ook voor de benodigdheden. In ieder geval heeft u een zaal met voldoende zit- en speelruimte nodig, drinken (en bekertjes) en voldoende collega's of vrijwilligers. In de map wordt verder per onderdeel vermeld welke spullen en attributen nodig zijn. U kunt denken aan een koekje bij de thee en verkleedkleden. Wat zeker ook niet mag ontbreken is een dosis humor. 'Er mag gelachen worden' en dat zal vaak ontwapenend werken en meer leiden tot een veilige, gezellige omgeving waar persoonlijke ontboezemingen geuit kunnen worden.

9. Begeleiding

De THEater Maken bijeenkomst kunt u niet in uw eentje uitvoeren: u heeft de hulp nodig van collega's of vrijwilligers. Wij raden u aan om minimaal twee vrijwilligers c.q. collega's in te zetten. Het hangt uiteraard van de groepsgrootte af hoeveel mensen u nodig heeft.

Hierbij willen we aantekenen dat, met behulp van een goede handleiding en voorbereiding, het thema discriminatie juist door middel van spel en theater aan de orde kan worden gesteld. Het is een onderwerp wat ons allen, dus ook jongeren, raakt.

10. 'Stel je voor...!'

THEater MAken is onderdeel van het project 'Stel je voor...!'. Dit project is tot stand gekomen door een samenwerking tussen Jeugdwerkbureau STAP, Provinciaal Steunpunt Scouting Overijssel, Plattelands Jongeren Overijssel, JOP (Jeugdwerkorganisatie Protestantse Kerk), Artikel 1 Overijssel, Variya Maatschappelijke ontwikkeling en integratie, YMCA Jeugdwerk & Advies Bureau Noord-Oost en IMAO (Islamitisch Maatschappelijk Activeringswerk Overijssel). Het is mede mogelijk gemaakt door Provincie Overijssel, het VSB fonds en het Oranjefonds.

Wij wensen u veel plezier met de THEater MAken bijeenkomst!

Onderdeel 1: De Ontvangst

Duur

Een half uur.

Vorbereiding

- Bespreek met alle begeleiders het onderstaande plan. **(niet laten lezen aan de spelers, maar alleen aan de begeleiders)**
- Maak hen duidelijk dat dit plan **geheim** moet blijven.
- Kies een portier en oefen deze rol.
- Zorg dat de jongeren in de zaal een zitplaats hebben.
- Houd een speelvloer vrij.
- Zorg voor een welkomstdrankje.

Benodigdheden

- Een zaal met voldoende zit- en speelruimte.
- Drinken en bekertjes.
- Voldoende begeleiders of vrijwilligers.
- Afhankelijk van uw keuze: materiaal waardoor de scheiding tussen de twee groepen zichtbaar wordt (bijv. consumptiebonnen).

De ontvangst

De binnenkomst van de groep of groepen die de THEMA-bijeenkomst bij zullen wonen, zal niet onopgemerkt blijven. De jongeren die binnenkomen worden namelijk in twee groepen opgesplitst. De ene groep wordt achtergesteld ten opzichte van de andere groep. U kunt zelf bepalen hoe u dit vorm wilt geven. Zo kan de ene groep meer consumptiebonnen krijgen dan de andere. Of de jongeren van de ene groep krijgen wel een koekje en de andere groep jongeren niet. Het onderscheid kan meer en minder zichtbaar gemaakt worden.

De keuze is aan u.

De indeling van de groepen kan gemaakt worden op basis van het specifiek uitsluiten op kleur van de ogen, of op het feit of jongeren wel of niet bril dragend zijn. Het is ook mogelijk om iemand juist puur willekeurig in te delen. Spreek met uw collega's en/of vrijwilligers duidelijk af wat het criterium is. Maak hen tevens duidelijk dat zij niet op de indeling van de groepen moeten reageren: jullie weten van niets. Dus als een jongere vraagt waarom hij/zij maar 1 consumptiebon krijgt en anderen 2, dan zegt u dat u dat niet weet.

De groepsindeling wordt al bij de deur gemaakt. Een, bij voorkeur onbekende, vrijwilliger staat als portier bij de ingang en scheidt de groep in tweeën. Hierbij moet hij of zij sterk in zijn of haar schoenen staan, want uiteraard kunnen de

jongeren protesteren. De portier moet goed in zijn/haar rol kunnen blijven. Wij raden aan om dit onderdeel vooraf minimaal één keer goed met elkaar door te nemen en te oefenen.

Bij (het oefenen van) de rol van de portier kan worden gelet op het té fel reageren door een jongere. De portier zal dan moeten sussen. Ook het tegenovergestelde kan gebeuren: als iemand het geheel te timide of gelaten ondergaat, kan de portier het geheel opstoken.

De jongeren gaan naar binnen en krijgen iets te drinken. Daarna gaan ze zitten op de manier die u aangeeft.

Bespreken van de ontvangst van de jongeren

Als iedereen zit, heet u iedereen welkom. Daarna vraagt de begeleider of de jongeren ook iets opgevallen is. Hoe hebben de jongeren de ontvangst ervaren? Is hen iets opgevallen? Wat vonden zij ervan?

Er wordt uitgelegd dat er opzet in het spel was. "Het was vooraf bedacht, zodat je kunt voelen en ervaren hoe discriminatie in zijn werk kan gaan. Erover praten is gemakkelijk. Dan zul je het snel veroordelen, maar als het jezelf overkomt, komt het heel dichtbij". Vraag ook aan degenen die voorgetrokken werden hoe zij dit vonden. Vonden ze het raar of vonden ze het heel normaal?

*Besloten kan worden met de toelichting dat dit idee geïnspireerd is door een televisieaflevering van Oprah Winfrey. De gasten van Oprah wisten vooraf niet welk thema de uitzending zou hebben. Bij de ingang kregen de gasten verschillende instructies: De ene persoon mocht bijvoorbeeld doorlopen, de andere moest wachten. Toen iedereen eindelijk in de zaal zat werden ze verwelkomd met de uitroep van Oprah: "Surprise ! It was just an exercise .." . Er werd hen verteld dat het thema die dag Discriminatie was en dat ze daarvoor als **oefening** gescheiden waren in gasten met bruine en blauwe ogen.....*

Denk eraan dat je bij het uitsluiten van degenen met bruine ogen bijna alle jongeren uitsluit die buiten Nederland geboren zijn of buitenlandse ouders hebben.

De tekst van de aflevering van Oprah zit in de bijlage evenals andere lees- en filmtips.

Onderdeel 2: Het Discriminatie Tribunaal

Dit is een laagdrempelige werkvorm waarin iedereen als lid van een groep (bijv. jury) fungeert. Er worden twee casussen beschreven. Na het verdelen van de rollen kan het zo worden gespeeld.

Duur:

Minimaal een half uur

Vorbereiding:

- Lees het programma van tevoren goed door. Het lijkt misschien op het eerste gezicht ingewikkeld. Het is belangrijk dat de begeleiders het spel goed snappen en uit kunnen leggen. Nog beter is het eerst een keer als vrijwilligers te spelen.
- Eén van de begeleiders is de rechter. **(Zie tekst op geplastificeerde A4)**
- Er worden 2 dilemma's behandeld. Elk dilemma vraagt om een pro of contra standpunt. **(Zie tekst op geplastificeerde groene en rode A5)**

Benodigdheden:

- Minimaal 3 begeleiders waarvan 1 rechter is, anderen zijn begeleiders van de groepen (bijv. *inspirator* om discussie weer los te trekken of *advocaat van de duivel* die argumenten verzint en/of dit halverwege weer laat 'klappen')
- Een zaal met voldoende zit- en speelruimte
- Tekst van de rechter (op geplastificeerd A4)
- Pro en contrakaartjes (groene en rode geplastificeerde A5)
- 1 zwarte toga (deze is te leen) of zwarte kleding
- 1 witte kraag, wit befje (deze is te leen) of witte sjaal
- Bij voorkeur ook een pruik voor de rechter (helpt om in de rol te komen)
- Een houten rechterhamer (deze is te leen)
- Voor alle jongeren papier en pennen
- Een spreekgestoelte
- Een stopwatch of horloge

Het tribunaal

Een tribunaal is een rechtsvorm waarin niet de rechter maar het volk spreekt. Het volk spreekt bij monde van de jury. De uitspraak van de jury is bindend. Dit tribunaal houdt zich bezig met gevallen van discriminatie.

** De rechter*

U of één van de andere vrijwilligers komt in vol ornaat op als rechter. De groep wordt verwelkomd. Hierbij kan van de onderstaande tekst gebruik worden gemaakt: **(Rechter leest voor wat op geplastificeerd papier afgedrukt is:)**

'Welkom op dit belangrijke tribunaal dat in het teken staat van discriminatie. Voor alle duidelijkheid: het is in de grondwet vastgelegd dat discriminatie, op welke manier ook, niet is toegestaan.

Wat is discriminatie? Een definitie kan zijn: discriminatie is het op een ongeoorloofde manier onderscheid maken tussen mensen, zoals op basis van sekse, afkomst, ras, geaardheid, uiterlijk, religie of alle andere wijzen waarop mensen van elkaar kunnen verschillen. Een voorbeeld zou ook verschil in kleding, smaak, muziek of hobby's kunnen zijn.

Ik heet alle aanklagers, verdedigers maar zeker ook de jury van harte welkom. De jury zal vandaag recht spreken.'

*** De indeling**

Om te beginnen wordt de groep in 4 groepen verdeeld. Er zijn twee casussen. Iedere groep is een keer de 'pro- of contrapartij' en een keer 'jury'.

Pro = voorstander en contra = tegenstander.

De indeling van de groepen is als volgt:

Zaak 1:

groep 1 contra + 1 begeleider (discussie lostrekken, argumenten aandragen)

groep 2 pro + 1 begeleider

groep 3 jury

groep 4 jury

Zaak 2:

groep 1 jury

groep 2 jury

groep 3 contra + 1 begeleider

groep 4 pro + 1 begeleider

*** De spelregels**

De volgende stap is om de spelregels goed aan de jongeren uit te leggen:

- Het tribunaal beoordeelt een tweetal casussen. Bij elke casus wordt zowel de verdediger als de aanklager gehoord. Hierna geeft de jury het oordeel: schuldig of niet schuldig aan discriminatie.
- Elke casus wordt voorgelezen door de rechter. Als er geen vragen zijn, dus als de casus voor iedereen duidelijk is, kan het spel beginnen.
- Het spel bestaat uit twee ronden. De aanklager krijgt het eerst het woord, daarna de verdediger. In de tweede ronde krijgen ze de gelegenheid om elkaars argumenten te bestrijden.
- De eerste ronde kan goed voorbereid worden, de tweede ronde maar gedeeltelijk omdat je natuurlijk nooit helemaal kunt inschatten wat de

andere partij aan argumenten zal aandragen. Dat betekent snel denkwerk en veel improvisatie.

- De pleidooien worden in groepen voorbereid en gemaakt. **De pro- en contrakaartjes zijn hierbij hulpmiddelen.** Deel deze uit! Elke groep bedenkt argumenten die nuttig zijn voor zijn/haar pleidooi. Deze argumenten worden kort en bondig opgeschreven. Tijdens de voorbereiding lopen de begeleiders rond om, daar waar nodig, de groepen wat op gang te helpen. Na de voorbereiding kan het tribunaal beginnen!
- Tijdens het spel leidt de rechter alles in goede banen. Zijn belangrijkste taak is om te zorgen dat het geheel ordelijk verloopt en dat de jury alles duidelijk kan horen en begrijpen. Wanneer dit niet goed verloopt, grijpt hij in. Verder geeft hij aan wanneer een pleidooi moet beginnen, wanneer er tempo gemaakt moet worden en wanneer er wordt gestopt.

Maak de groep duidelijk dat het er bij de voorbereiding, maar ook tijdens de tribunalen, om gaat dat er twee kanten worden gehoord. Je krijgt als groepje toegewezen of je pro (voor) of contra (tegen) de casus bent. Het kan dus zijn dat je zelf anders denkt over een zaak. Eigen meningen gelden dan even niet.

** Tijdindeling*

Het is handig om voor de pleidooien van beide partijen een maximale tijd af te spreken. Bijvoorbeeld:

- Eerste ronde pleidooi: 4 minuten.
- Tweede ronde: 2 minuten.
- De uitspraak en het voorlezen van de casus neemt circa 4 minuten in beslag.
- Dit betekent dat beide zaken ongeveer 15 minuten duren.

Na elke zaak gaat de jury over tot stemming. De rechter spreekt: **(Rechter leest voor wat op geplastificeerd papier afgedrukt is:)**

*'Geachte jury, bent u in de zaak gekomen tot een oordeel? Mag ik dan nu weten wat u stemt? Willen zij, die tot oordeel zijn gekomen dat in dit geval duidelijk **geen** sprake is van discriminatie, hun rechterhand opheffen? Willen zij, die tot oordeel zijn gekomen dat in dit geval **wel** sprake is van discriminatie, hun rechterhand opheffen?'*

De rechter besluit met: **(leest voor van geplastificeerd papier :)**

'In de zaak ... is de jury van oordeel dat er sprake is van duidelijk wel/geen discriminatie'. Deze uitspraak wordt bekrachtigd met een hamerslag.

De volgende zaak kan aan het tribunaal worden voorgelegd.

*** Afsluiting**

Een oordeel geven over zaken die te maken hebben met discriminatie, is lastig. Bespreek met de jongeren hoe lastig dat is en of er nog twijfels bij bepaalde zaken zijn. Ook kunt u bespreken hoe de jongeren het vinden om iets te zeggen waar je het eigenlijk niet mee eens bent.

Hieronder staan de twee casussen weergegeven.

Casus 1 "Serpil"

Tekst is ook in tweevoud op geplastificeerde groene en rode A5 afgedrukt. Deze kaartjes verdelen over de verschillende rollen.

Groen = Pro = voorstander

Rood = Contra = tegenstander.

Serpil is van Turkse afkomst. Ze hoort van haar klasgenoten dat er in de buurt een houseparty is. Natuurlijk moet je daar bij zijn, want anders tel je niet mee in de klas. Alle klasgenoten, die ouders hebben die ook een beetje hip en/of cool zijn, mogen daar natuurlijk ook gewoon heen. De klas laat weten dat, als ze niet naar de houseparty komt, helemaal nergens meer aan mee mag doen.

Serpil weet dat ze van haar ouders niet naar de houseparty mag. De enige manier om er toch naartoe te gaan, is haar ouders voor te liegen. Ze kan bijvoorbeeld zeggen dat ze bij een vriendin gaat logeren, maar dat wil ze niet. Alleen, ze wil ook niet buiten de groep komen te liggen.

Vraag: Is de klas schuldig aan discriminatie omdat ze Serpil buitensluiten wanneer ze niet mee mag naar de houseparty?

Steekwoorden Pro (=voorstanders positie Serpil):

- Je moet rekening houden met andere gewoonten.
- De Turkse cultuur beschermt nu eenmaal meisjes.
- Dat wat de groep zegt/doet is behoorlijk dwingend.
- Dat wat jij vindt, mag niet minder belangrijk zijn dan datgene wat de groep vindt.

Steekwoorden Contra (= tegenstanders positie Serpil):

- Ze woont al zo lang in Nederland.
- Van ouders mag nooit wat, daar moet je je niet teveel van aantrekken.
- Ze is ook altijd zo verlegen.
- Iedereen mag naar de houseparty.

Casus 2 "Joyce"

Tekst is ook in tweevoud op geplastificeerde groene en rode A5 afgedrukt. Deze kaartjes verdelen over de verschillende rollen.

Groen = Pro = voorstander

Rood = Contra = tegenstander.

Joyce is een Surinaams meisje. Haar ouders wonen al een tijdje in Nederland en zij is later naar Nederland gekomen. Over het algemeen gaat het goed met Joyce. Maar op school heeft ze problemen. Iedere ochtend gaat ze met tegenzin naar school. Haar leraar wordt soms erg boos op haar en ze begrijpt niet waarom. Wanneer de leraar tegen haar praat, slaat ze haar ogen neer. De leraar reageert dan iedere keer boos.

Vraag: Discrimineert de leraar?

Steekwoorden Pro (= voorstanders positie Joyce):

- Oogcontact is in Suriname een teken van gebrek aan respect.
- De leraar hoort die gewoonten te kennen.
- De leraar moet Joyce aanspreken op waar hij last van heeft.
- Joyce heeft juist veel respect voor de leraar.

Steekwoorden Contra (=tegenstanders positie Joyce):

- Niet aankijken betekent in Nederland: niet opletten.
- Joyce moet zich houden aan de Nederlandse gewoonten en zich dus maar aanpassen.
- Joyce heeft geen respect voor de leraar.

Onderdeel 3A: Meespeeltheater

Hierbij is meer eigen inbreng en interpretatie mogelijk.

Duur

Ongeveer een uur. De tijdsduur is mede afhankelijk van hoeveel speelteksten er worden gespeeld en of u van tevoren hebt gekozen welke speelteksten er gespeeld gaan worden. Nabespreken wordt ook als erg positief ervaren!

Vorbereiding

- Lees het programma van tevoren goed door.
- Er zijn vijf verschillende speelteksten of thema's waaruit gekozen kan worden. De onderwerpen die aan bod komen zijn:
1) Chanteren – uitdagen, 2) Buitensluiten – negeren, 3) Homoseksualiteit, 4) Fysiek en verbaal pesten en 5) Internet pesten of cyberpesten.
Het is belangrijk dat de begeleiders vooraf bekijken welke speelteksten het beste bij de groep en bij de leiding passen. Dit kan afhankelijk zijn van de mate waarin de groep elkaar kent en al gewend is om bepaalde (gevoelige) thema's te bespreken en/of uit te spelen. Het motto bij dit onderdeel is: "Veiligheid staat voorop en bij twijfel niet inhalen!"
Op basis hiervan kan de leiding vooraf een keuze maken of ter plekke de groep laten kiezen. In het laatste geval dient u er rekening mee te houden dat dit extra tijd kost.

Benodigdheden:

- Minimaal 2 begeleiders
- Een zaal met voldoende zit- en speelruimte
- Bij voorkeur verkleedkleding (stoere, foute kleding, petjes, brillen, accessoires) om beter in de rol te komen
- ***De bijgevoegde gekleurde kaartjes met informatie over de verschillende personages. Per thema wordt bovenaan de pagina aangegeven welke kleur bij welk thema hoort.***

Zelf spelen

Maak een keuze uit de verschillende speelteksten. Dit kan vooraf. Mocht u de groep ter plekke laten kiezen dan noemt u de onderwerpen van de vijf verschillende speelteksten en vertelt daarvan kort de inhoud, zonder dat u teveel verklapt en invult. Per speeltekst is ook het aantal spelers verschillend. Lees de teksten eerst samen met de jongeren door. Laat de jongeren voordat ze de scène voor de hele groep moeten spelen eerst oefenen.

Nabespreking

Dit wordt zeker aanbevolen en erg gewaardeerd. Tijdens het nabespreken komen vaak ook de eigen ervaringen naar boven. De persoonlijke ervaringen blijven toch het meest interessant. Dit kan natuurlijk alleen in een veilige, niet bedreigende, omgeving. Het wapen 'humor' werkt heel goed hierbij".

Wanneer het thema Pesten aan de orde komt kan ook Bijlage 3 u helpen.

Speeltekst 1 thema: Chanteren – uitdagen

Zie de gele kaartjes met de tekst van de personages

Personage 1: Jet

Jet kan niet goed leren. Ze heeft wel veel vrienden en vriendinnen en gaat goed met iedereen om.

Personage 2: Suzan

Suzan kan goed leren. Ze heeft niet zoveel vrienden, gaat weinig om met anderen en maakt ook moeilijk contact.

Jet staat op het plein te tafeltennissen. Suzan staat er al een tijdje naar te kijken en vraagt op een gegeven moment of ze mee mag doen. Jet kijkt helemaal verbaasd en reageert met:

'Zo, het kan praten. Wat zei je daar eigenlijk?'

Vervolgens maakt Jet steeds vervelende opmerkingen. Ze noemt Suzan steeds een watje. Suzan blijft timide vragen of ze mee mag doen en zegt steeds geen watje te zijn.

Jet geeft aan dat ze niet mee mag doen. Na een tijdje zegt Jet ineens dat ze wel mee mag doen als ze eerst bewijst geen watje te zijn. Suzan moet van Jet twee koeken bij de conciërge stelen. Suzan doet dit, na lang aarzelen en geeft de koeken aan Jet. Jet neemt een hap van de koek en spuugt het meteen weer uit, al roepend dat ze heel vies zijn. Ze stopt de koek bij Suzan in de mond. Suzan wil dat niet, maar Jet dwingt haar ervan te eten.

Uiteindelijk mag Suzan nog niet meedoen, omdat de koeken vies waren. Dat is natuurlijk niet eerlijk. Er volgt wat heen en weer gezeur. Dan zegt Jet dat ze nu toch echt naar de klas moet maar dat Suzan morgen mee mag doen, als ze dan € 2,00 meeneemt. Jet loopt weg en Suzan blijft beteuterd achter.

De spelers krijgen per persoon een geel kaartje met daarop informatie over hun personage.

Speeltekst 2 thema: Buitensluiten - negeren ***Zie de groene kaartjes met de tekst van de personages***

Personage 1: Klaas

Klaas heeft vier goede vrienden: Ger, Henk, Anton en Joop. Samen gaan jullie in de zomervakantie bij één van hun ouders op de camping staan. Jullie zitten nu bij elkaar om plannen te maken. Je zegt tegen je vrienden, dat je graag een goede vriend van je mee wilt nemen. Je noemt niet direct zijn naam. Pas als de anderen het wel goed vinden, noem je zijn naam. Je zegt dat hij Rob heet. De anderen reageren niet meteen allemaal enthousiast. Je blijft volhouden dat je vriend mee moet.

Personage 2: Anton

Anton heeft vier goede vrienden: Ger, Henk, Klaas en Joop. Samen gaan ze in de zomervakantie bij één van hun ouders op de camping staan. Jullie zitten nu bij elkaar om vakantieplannen te maken. Klaas stelt voor om nog een vriend mee te nemen. Je vindt dat goed. Ook als Klaas zegt dat het Rob is, vind je het goed. Je kunt goed met Rob opschieten. Je kent hem al vanaf de lagere school. Wat er ook wordt gezegd, je blijft bij je mening.

Personage 3: Joop

Joop, je hebt vier goede vrienden: Ger, Henk, Anton en Klaas. Jullie gaan in de zomervakantie bij één van jullie ouders op de camping staan. Jullie zitten nu bij elkaar om plannen te maken. Klaas stelt voor om nog een vriend (Rob) mee te nemen. Je vindt het best. Je luistert naar wat de anderen zeggen. Maar je zegt de eerste tijd niks. Als je merkt dat je vrienden er niet uitkomen, kom je met een voorstel. Je zegt dat Rob maar een keer mee moet praten over de reisplannen. Misschien valt hij wel mee.

Personage 4: Henk

Henk, je hebt vier goede vrienden: Ger, Joop, Anton en Klaas. Jullie gaan in de zomervakantie bij één van jullie ouders op de camping staan. Jullie zitten nu bij elkaar om plannen te maken. Klaas stelt voor om nog een vriend mee te nemen. Je vindt dat niet leuk. Maar goed, als Klaas dat nou wil. Pas als Klaas de naam noemt, ben je er erg op tegen. Die vriend heet Rob en hij is een afschuwelijke zeurpiet. Maar je vindt Klaas erg aardig. Daarom is het niet leuk voor hem om Rob een zeurpiet te noemen want hij is een goede vriend van Klaas. Je gaat nu maar van alles bedenken om tegen Klaas te zeggen. Je wilt Rob niet mee hebben. Je zegt niet dat je Rob niet mag en dat hij een zeurpiet is.

Personage 5: Ger

Ger, je hebt vier goede vrienden: Henk, Joop, Anton en Klaas. Jullie gaan in de zomervakantie bij één van jullie ouders op de camping staan. Van jullie ouders mogen jullie. Jullie zitten nu bij elkaar om plannen te maken. Klaas stelt voor om nog een vriend mee te nemen. Je vindt dat wel goed. Pas als Klaas de naam noemt, vind je het niet leuk. De vriend heet Rob en je vindt hem een verschrikkelijke zeurpiet. Je wilt hem dan niet meer mee. Maar je vindt het ook niet leuk voor Klaas om te zeggen dat zijn beste vriend een eindeloze zeurpiet is. Je gaat nu maar van alles bedenken om Klaas duidelijk te maken dat Rob niet mee mag. Maar je zegt niet dat Rob een zeurpiet is.

De spelers krijgen per persoon een groen kaartje met daarop informatie over hun personage.

Speeltekst 3 thema: Homoseksualiteit

Zie de blauwe kaartjes met de tekst van de personages

Personage 1: Aline

Je zit samen met Bianca op een bankje op het schoolplein. Jullie gesprek komt op verliefdheid en je vertelt Bianca in vertrouwen dat je niet op jongens, maar op meisjes valt. Bianca reageert geschokt. En ze schrikt van haar eigen reactie. Ze probeert je te begrijpen en een beetje te troosten.

Op datzelfde moment komt Caroline voorbij die jullie uitmaakt voor lesbo's. Je begint meteen te blozen. Hoe gaan jullie hierop in?

Personage 2: Bianca

Je zit samen met Aline op een bankje op het schoolplein. Jullie gesprek komt op verliefdheid en Aline vertelt je in vertrouwen dat ze niet op jongens, maar op meisjes valt. Je reageert geschokt en zegt: "Als je dan maar niet verliefd wordt op mij". Je schrikt van je eigen reactie en probeert dit goed te praten: "Als ik nu zelf maar niet gepest wordt omdat ik gewoon met je omga". Je schrikt meteen van je eigen vooroordelen en geeft Aline als excuus een zoen op haar wang. Op datzelfde moment komt Caroline voorbij die jullie gelijk uitmaakt voor lesbo's. Hoe gaan jullie hiermee om? Je probeert Aline te verdedigen.

Personage 3: Caroline

Je loopt op het schoolplein langs een bankje waarop Aline en Bianca zitten. Je ziet dat Bianca Aline een zoen op haar wang geeft. Je reageert door ze uit te maken voor lesbo's. Je ziet dat Aline een kleur krijgt. Wat doe je?

De spelers krijgen per persoon een blauw kaartje met daarop informatie over hun personage.

Speeltekst 4 thema: Fysiek & verbaal pesten ***Zie de oranje kaartjes met de tekst van de personages***

Er zijn drie personen:

1= Jeffrey

2= Mathijs

3= Hans

Mathijs is altijd het pispaaletje op school, bij de soos, vereniging, etc. Jeffrey is één van de ergste pestkoppen. Hij laat geen kans voorbij gaan om Mathijs belachelijk te maken. Hans, een vriend van Mathijs, vindt het vervelend, maar hij weet zich niet goed een houding te geven in deze situatie. Hij wil Mathijs wel helpen, maar is bang dat hij dan ook gepest zal worden. Dus meestal laat hij het maar gebeuren, hij ontwijkt Mathijs' blik en doet net alsof hij niks door heeft. Dan hoeft hij zich ook niet schuldig te voelen over het feit dat hij niets doet. Op een middag komt hij uit school en ziet hij dat Jeffrey de tas van Mathijs heeft afgepakt. Mathijs probeert deze terug te pakken en krijgt daarop een flinke trap van Jeffrey.

Personage 1: Mathijs

Mathijs: jij bent het pispaaletje op school, bij de jeugdsoos, eigenlijk overal. Jeffrey is het ergste. Hij maakt het je altijd moeilijk. Hij laat geen kans voorbij gaan om je bij anderen belachelijk te maken. Hans is een vriend van je, maar je merkt dat als er wat aan de hand is, hij meestal wegloopt. Op een middag kom je uit school en pakt Jeffrey de tas van je af. Je probeert deze terug te pakken maar krijgt daarop een flinke trap van Jeffrey. Je valt op de grond en blijft liggen. Je bent nog nooit zo bang geweest. Je ziet Hans om de hoek aankomen.

Personage 2: Hans

Hans: jij bent een vriend van Mathijs. Mathijs is het pispaaletje op school, bij de jeugdsoos, eigenlijk overal. Jeffrey is de ergste gast. Hij maakt het Mathijs altijd moeilijk. Hij laat geen kans voorbij gaan om hem bij anderen belachelijk te maken. Jij vindt dit vervelend, maar je weet je niet echt een goede houding te geven in deze situaties. Je wilt Mathijs wel helpen, maar je bent bang dat je zelf dan ook gepest zal worden. Dus meestal laat je het maar gebeuren. Je ontwijkt Mathijs' blik en doet net alsof je niks door hebt. Dan hoef je jou ook niet schuldig te voelen over het feit dat je niks doet.

Op een middag kom je uit school en ziet dat Jeffrey de tas van Mathijs heeft afgepakt. Mathijs probeert deze terug te pakken en krijgt daarop een flinke trap van Jeffrey. Wat doe je, je bent doodsbenuwd dat jou hetzelfde gaat gebeuren als jij je er mee bemoeit?

Personage 3: Jeffrey

Jij bent een stoere boy (vind je zelf) en straalt dat ook uit. Je vindt Mathijs de "grootste loser" van de hele wereld. Als het even kan dan pak je hem en laat je even zien dat jij onaantastbaar bent. Hans, ook zo'n loser, is het vriendje van Mathijs en is duidelijk ook bang voor je. Op dit moment komt Mathijs er aan. Je pakt zijn tas af en schopt (pas op, doe alsof en schop niet echt), wanneer hij de tas weer wil pakken.

De spelers krijgen per persoon een oranje kaartje met daarop informatie over hun personage.

Speeltekst 5 thema: Internet pesten of cyberpesten ***Zie het roze kaartje met de tekst van Isabel***

Er zijn drie personages:
Isabel en twee vriendinnen/vrienden.

Bij dit stuk vertelt Isabel haar verhaal aan haar twee vriendinnen/vrienden. Deze twee luisteren en kunnen haar adviseren wat ze moet/kan doen. Alleen Isabel heeft een roze kaartje met informatie over haar personage.

Informatie vooraf:

Isabel zit in de 3^e klas van het voortgezet onderwijs. Ze is redelijk populair bij de jongens en vaak merkt ze dat (de vrouwelijke) klasgenoten nogal jaloers kunnen reageren op haar.

(Voor degene die Isabel speelt):

Jij leest de tekst op het roze kaartje (onderstaand stukje) door en vertelt zo meteen aan twee vrienden van je de inhoud van het verhaal. Het onderstaande is gisteravond gebeurd:

's Avonds zit Isabel een beetje te surfen op Internet en neemt ze een kijkje op Hyves. Ze kijkt op het profiel van een klasgenootje en ziet tussen zijn berichten, die naar hem zijn verstuurd, een bericht van haar zelf staan... Terwijl ze helemaal geen Hyvesprofiel heeft! Ze klikt op haar naam, en komt zo op "haar" profiel terecht. Ze schrikt erg van wat ze ziet. Er staan vreselijke dingen over haar geschreven die absoluut niet waar zijn.

Iemand uit de klas van Isabel heeft een Hyvespagina onder haar naam aangemaakt en berichtjes naar de vriend van Joyce gestuurd, rare foto's erop gezet en naar meer mensen vervelende berichten verstuurd. Hierdoor zijn veel mensen negatief over Isabel gaan denken. Uiteindelijk is het 'grapje' van de klasgenoot zo uit de hand gelopen dat Isabel de zondebok op school is geworden. Isabel voelt zich verschrikkelijk en wil niet meer naar school. Nadat ze dit heeft verteld aan haar twee vrienden vraagt ze hen: "Wat kan ik doen? Wat zouden jullie doen?".

Opties die genoemd kunnen worden

(niet laten lezen aan de spelers, maar alleen voor de begeleiders):

- Een leerkracht inschakelen. Hij of zij kan de groep bij het probleem betrekken
- Ouders inschakelen
- De politie erbij halen

- De hulp van vrienden inschakelen
- De geschiedenis MSN/Hyves opslaan
- Achterhalen wie het heeft gedaan en die persoon met het gebeuren confronteren.

Alleen Isabel krijgt een roze kaartje met daarop informatie over haar personage.

Onderdeel 3B: Dialogen

Mocht het Meespeeltheater te lastig zijn dan kan voor onderdeel 3B gekozen worden: de Dialogen. Deze dialogen zijn compleet uitgeschreven.

Duur

Minimaal een half uur tot ongeveer een uur. De tijdsduur is mede afhankelijk van hoeveel dialogen er worden gespeeld en of u van tevoren hebt gekozen welke dialogen worden gespeeld. Aanbevolen wordt alle dialogen te spelen oftewel uit te spreken met elke keer wisselende spelers.

Inleiding

"Wat is een dialoog? Het wordt in het woordenboek aangeduid als tweespraak, of samenspraak. Oftewel, twee mensen die praten en proberen te communiceren, zoals je in het dagelijks leven met iedereen om je heen dialogen voert".

Voorbereiding

- Lees het programma van tevoren goed door.
- Er zijn vijf verschillende dialogen waaruit gekozen kan worden. Het is belangrijk dat de begeleiders vooraf bekijken welke thema's het beste bij de groep en bij de leiding passen. Op basis hiervan kan de leiding vooraf een keuze maken of ter plekke de groep laten kiezen. In het laatste geval dient u er rekening mee te houden dat dit wat extra tijd kost.

Benodigdheden

- Twee begeleiders
- Een zaal met voldoende zit- en speelruimte
- Eventueel verkleedkleding of lappen stof
- Eventueel wat attributen waaruit de spelers kunnen kiezen
- ***De verschillende dialoogteksten zijn bijgevoegd op geplastificeerde A4 pagina's en kunnen zo uit de map worden gehaald. Elke dialoog heeft een andere kleur en is in tweevoud bijgevoegd; voor elke speler één.***

Zelf spelen

Het is aan te bevelen om alle dialogen te spelen. Wanneer er tijdnoed is, kiest u uit de verschillende dialogen. Deze keuze kan al in de voorbereiding zijn gemaakt. Mocht u de groep ter plekke laten kiezen dan noemt u de onderwerpen van de 4 dialogen (zonder dat u daarvan de inhoud vertelt). Elke dialoog wordt door andere spelers uitgesproken/gespeeld. Zorg dat zoveel mogelijk jongeren aan bod komen gedurende dit onderdeel, maar ook gedurende het hele programma.

Laagdrempelig

Het is raadzaam eerst even als groep te oefenen. Wanneer niemand als eerste wil beginnen kan de leiding het spits afbijten..... Veel speelplezier.

Nabespreken/uitbreidingsmogelijkheid

Hierbij kunt u bij voorbeeld de volgende vragen stellen:

- Waar ging deze dialoog over?
- Wat zal er mee bedoeld worden?
- Hoe zou jij reageren?

Zo mogelijk kan ervoor gekozen worden om een dialoog nogmaals te spelen waarbij dan meer nadruk op het acteren wordt gelegd.

Dialoog 1: Bier

Op apart geplastificeerd A4

Deze dialoog kan zonder materialen worden gespeeld. Door toch gebruik te maken van voorwerpen (bijvoorbeeld een kratje met lege flesjes), kan het geheel een andere lading krijgen. In deze dialoog zit duidelijk een ontwikkeling. Zo gezellig als Rudi begint, zo geërgerd eindigt hij.

Rudi: Biertje?

Ben: Colaasje.

Rudi: Biertje dus.

Ben: Cola.

Rudi: Doe niet zo flauw man.

Ben: Ik heb zin in cola

Rudi: We zouden toch feest gaan vieren. Uit ons dak gaan. Kom op!

Ben: Ik heb gewoon dorst.

Rudi: Dat kan je niet maken. Je laat me mooi zitten. Wat ben je nou voor een vent? Het is vrijdagmiddag man! Dan ga je toch geen cola lopen drinken?

Ben: Ik heb gewoon dorst.

Rudi: Als je dorst hebt, neem je een biertje. Wat doe je nou saai?

Ben: Geef dan maar bier.

Rudi: Het hoeft niet hoor: "Geef dan maar bier". Graag of niet. Lekker gezellig ben jij.

Dialoog 2: Wat doet zij hier?

Op apart geplastificeerd A4

Op een avond geeft Rex een feestje. Trude is te gast en ontdekt op een gegeven moment iemand die ze niet mag.

Trude: Wat doet zij hier?

Rex: *Dat weet ik niet.*

Trude: Heb je haar uitgenodigd?
<Stilte>

Trude: Ik vraag of je haar uitgenodigd hebt?

Rex: *Natuurlijk niet.*

Trude: Lekker is dat.
Nee prima. Wordt een gezellig avondje zo.

Rex: *Wat kan ik er aan doen?*

Trude: Nee, natuurlijk niets.
Jij kan nergens wat aan doen.
Wist je dat ze kwam?

Rex: *Nee.*

Trude: Je wist dat ze kwam hè?

Rex: *Wil je iets drinken?*

Trude: Ja. Nee.
Praat er maar overheen. Begin maar over iets anders.
Laten we het vooral niet over haar hebben.

Rex: *Ik kan haar niet verbieden om te komen.*

Trude: Kan je wel. Je wilt het niet, dat is iets anders.

Rex: *Ik wist niet dat ze kwam.*

Trude: Maar je wist wel dat het mogelijk was.
Dat ze hier zou kunnen zijn en dat ik me vreselijk zou voelen.
Het maakt je blijkbaar niks uit.

Rex: *Ik ga hier niet meer op in.*

Trude: Nee joh. Waarom zou je?
Ik vraag het haar wel. Wat ze hier doet.

Rex: *Wacht nou even.*

Dialogoog 3: Uitmaken

Op apart geplastificeerd A4

Maartje: Ze zeggen dat jij iets met mijn broer hebt. Klopt dat?

Brenda: *Ja.*

Maartje: Oh...
Dan wil ik even zeggen dat ik het daar helemaal niet mee eens ben.
Ik vind jou namelijk heel erg stom.
Jij denkt dat je heel wat bent.
Jij staat altijd in het winkelcentrum met een groepje vrienden.

Brenda: *Mag dat soms niet?*

Maartje: Jawel. Maar ik vind het gewoon stom. Heel erg stom.

Brenda: *Waarom?*

Maartje: Ik vind het gewoon niet leuk als jullie daar staan. Dan loop ik door het winkelcentrum en dan staan jullie daar weer.

Brenda: *Dat moeten wij toch weten?*

Maartje: Ja, maar ik moet daar telkens langs.

Brenda: *Dan doe je dat toch?*

Maartje: Ja, maar dan

Brenda: *Dan?*

Maartje: Dan durf ik daar niet langs.

Brenda: *Oh lieverd, durf je niet langs ons. Hoe kom je daar nou bij?*
We doen echt niks hoor. We pakken je niet. We bijten niet.

Maartje: Maak je het uit met mijn broer?

Brenda: *Alleen daarom?*

Maartje: Please???

Brenda: *Nee*

Maartje: Please, please???

Brenda: *Nee*

Maartje: Zie je wel, je bent echt stom.

Dialogoog 4: Lelijk

Op apart geplastificeerd A4

Bij deze tekst kan het gevoel ingetogen worden gespeeld. Maak er "klein spel" van, houd het dicht bij jezelf zonder teveel emoties te laten zien. In deze tekst zit een omslagpunt waardoor de emoties kunnen draaien.

Cor: Ik vind jou zo lelijk.

Marian: *Lelijk?*

Cor: Ik vind jou zo ontzettend lelijk. Ik moest het gewoon even kwijt. Elke keer als ik je zie, denk ik: die is lelijk!

Marian: *Nou ja, dat zeg je toch niet?*

Cor: Ik ben heel eerlijk.

Marian: *Waarom vind je me lelijk?*

Cor: Je bent gewoon lelijk.

Marian: *Wat is er precies lelijk?
Mijn neus? Mijn oren? Mijn wangen? Wenkbrauwen?*

Cor: Alles eigenlijk.

Marian: *Leg eens uit?*

Cor: Gewoon lelijk.

Marian: *Hoe lelijk? Wat is er precies lelijk?
Wat? En waarom?*

Cor: Je neus.

Marian: *Wat nou mijn neus.
Hij is niet scheef. Niet te lang. Niet te breed.
Neusgaten niet te groot.*

Cor: (Bekijkt Marian's neus) Ja, je neus valt eigenlijk wel mee.

Marian: *Ik heb een mooie huid, geen pukkels.*

Cor: Geen pukkels.

Marian: *Geen bril.*

Cor: Geen bril.

Marian: *Ik ben niet te dik en niet te dun.
Heb glanzend haar.
Wat is er nou precies lelijk?
Wat?*

Cor: Ja.
Ik weet het eigenlijk ook niet.
Je bent eigenlijk best wel mooi.

Marian: *Dank je wel.*

Onderdeel 4: Afsluiting en Vervolg

Duur

Afhankelijk van de reacties van de groep: 10 minuten - 30 minuten.

Uitvoering

Het is belangrijk dat de speeltteksten en het tribunaal worden doorgesproken. Een ieder kan zijn mening geven en eventueel zelf aangeven of hij zich daarin herkent.

We adviseren ook om de jongeren eventuele andere voorvallen, die er zijn gebeurd m.b.t. tot pestgedrag of discriminatie, te laten noemen.

Vragen kunnen zijn:

Wat zijn jouw ervaringen (geweest) met pesten, buitensluiten, chanteren, discrimineren, etc.

Welke rol had jij toen: pester, gepeste of toeschouwer?

Deze vragen en het feit dat u serieus aandacht schenkt aan een goede afronding van deze bijeenkomst, kunnen bijdragen aan een blijvende positieve herinnering aan een theaterbijeenkomst over het thema 'discriminatie'.

Op deze manier hebben ze iets van zichzelf laten zien en zich voorgesteld aan de andere spelers en hebben ze zich een voorstelling kunnen maken hoe anderen denken, voelen en ervaren.

Vervolg

In de bijlagen zijn meerdere en andere werkvormen, kofferspelen, songteksten, boeken- en filmtips opgenomen. Deze bijlagen kunnen, in een aangepaste vorm, tijdens deze bijeenkomst of voor een vervolg worden gekozen. Er is voor elk wat wils. We houden ons aanbevolen voor tips of werkvormen die jullie tijdens het THEater Maken ontdekken.

Afronding

Willen jullie ervoor zorgen dat alle bijlagen (geplastificeerde kaartjes en pagina's) weer in de map worden gestopt? Zodoende kan het meerdere keren worden gebruikt.

Ook willen we jullie verzoeken het bijgevoegde evaluatieformulier in te vullen. Mocht dit er niet bij zitten, willen jullie dan even contact opnemen met noordoost@ymca.nl voor een evaluatieformulier?

Bij voorbaat dank voor jullie bijdrage, tips en reacties!