

ntgent

TEGEN SLAG

*Hoe geraak je ergens als
alles tegenzit?*

Het educatieve spel ter voorbereiding op de
theatervoorstelling 'Serdi' (NTGent)



1 lesuur in
de klas

alle leerlingen
van het
secundair
onderwijs

voorbereidingswerk:





Inhoudstafel

Opzet van het educatieve pakket	3
Leerdoelen	3
Benodigdheden	5
Het spel in het kort	6
Verloop van het spel	7
Vorbereiding	7
Ronde 1 – alleen maar tegenslag ...	7
Tussentijdse reflectie na ronde 1	8
Ronde 2 – Een beetje hulp	8
Slotreflectie na ronde 2	8
Op naar de voorstelling!	8
Zin in meer?	9

Opzet van het educatieve pakket

Het pakket is een gevoelsmatige voorbereiding op de theatervoorstelling 'Serdi'. Jongeren ervaren op een veilige en speelse manier gevoelens van onmacht, oneerlijkheid en de willekeur van systemen — maar ook dat sommige krachten je onverwacht kunnen helpen. Door deze gelaagdheid vooraf al te ervaren, beleven de leerlingen 'Serdi' intenser en met meer begrip, waardoor de impact van de voorstelling groter wordt.

Leerdoelen

Sleutelcompetenties

Deze lijst koppelt de zestien **sleutelcompetenties** van het Vlaamse onderwijs aan het educatieve pakket in spelvorm rond het theaterproject 'Serdi'. De werkvorm zorgt voor een toegankelijke en ervaringsgerichte manier om een brede waaier aan (complexe) leerdoelen aan te raken.

1. Competenties op het vlak van lichamelijk, geestelijk en emotioneel bewustzijn en gezondheid

- De leerlingen herkennen en benoemen machteloosheid en frustratie binnen het spel.
- De leerlingen herkennen en benoemen ongelijkheden en tegenslagen die ze in hun persoonlijk leven al hebben meegemaakt.
- De leerlingen reflecteren over hun eigen mogelijke krachten en privileges.
- De leerlingen ontdekken welke interne of externe factoren (zoals steun van anderen) hun draagkracht versterken in moeilijke situaties.

2. Competenties in het Nederlands

- De leerlingen benoemen gevoelens en observaties rond het spelverloop op een genuanceerde manier.
- De leerlingen leren woorden geven aan onrecht, discriminatie of onmacht.
- De leerlingen oefenen in het formuleren van vragen of reflecties voor (en na) het theaterbezoek – individueel of in groep.

5. Sociaal-relatieve competenties

- De leerlingen ervaren in een veilige context gevoelens van frustratie, onmacht en oneerlijkheid, en leren deze op een constructieve manier te benoemen of erop te reageren.

7. Burgerschapscompetenties met inbegrip van competenties inzake samenleven

- De leerlingen reflecteren op het verschil tussen 'gelijke rechten' en 'gelijke kansen', en hoe systemen niet altijd rechtvaardig functioneren.
- De leerlingen verkennen wat het betekent om structurele uitsluiting te ervaren, ook al volg je de regels.
- De leerlingen verkennen via het spel op een ervaringsgerichte en speelse manier het begrip sociale rechtvaardigheid en machtsstructuren.
- De leerlingen herkennen patronen van willekeur, onmacht en uitsluiting in het spel en maken actief de link naar gelijkaardige mechanismen in de samenleving (uitsluiting, bureaucratie, ...).
- De leerlingen ontwikkelen empathie voor mensen die in het echte leven geconfronteerd worden met structurele ongelijkheid, willekeur of onrecht.

13. Leercompetenties met inbegrip van onderzoekscompetenties, innovatiedenken, creativiteit, probleemoplossend en kritisch denken, systeemdenken, informatieverwerking en samenwerken

- De leerlingen ontwikkelen metacognitieve vaardigheden: ze reflecteren op wat ze ervaren tijdens het spel.
- De leerlingen leren omgaan met frustratie als leerervaring: niet alles is 'maakbaar' of 'oplosbaar'.
- De leerlingen herkennen hoe systemen in het spel kunnen functioneren als metaforen voor maatschappelijke structuren.

14. Zelfbewustzijn en zelfexpressie, zelfsturing en wendbaarheid

- De leerlingen ontdekken hun eigen reactie op onrecht: geef ik op? Reageer ik passief of actief?
- De leerlingen reflecteren op hun eigen waarden en hoe ze die toepassen in groepsdynamiek of tegenslag.

16. Cultureel bewustzijn en culturele expressie

- De leerlingen herkennen theater als een expressieve kunstvorm die maatschappelijke thema's op een indringende en symbolische manier kan verbeelden.
- De leerlingen ontdekken dat theater een middel kan zijn om stemmen te laten horen die in het echte leven vaak gemarginaliseerd worden, zoals het verhaal van Serdi.
- De leerlingen ervaren dat theater niet alleen entertainend, maar ook bewustmakend en confronterend kan zijn.
- De leerlingen ontwikkelen ontvankelijkheid voor de gelaagdheid van theater, waarbij gevoelens of sferen hen iets doen aanvoelen dat ze pas later rationeel begrijpen.
- De leerlingen ervaren het spel als een vorm van voorbeschouwing: het verruimt hun blik en bereidt hen voor om diepgaander en bewuster naar de voorstelling te kijken.

Disclaimer bij dit lespakket

Dit lespakket behandelt gevoelige thema's zoals ongelijkheid, onmacht en willekeur. Het pakket is ontworpen om deze onderwerpen op een veilige manier bespreekbaar te maken in de klas.

Als leerkracht hoef je geen expert te zijn in deze thematiek. Wat telt, is dat je aanwezig bent, luistert en het gesprek mee begeleidt, volledig ondersteund door de methodiek en de werkvorm van het spel. Zo creëren jullie als klas samen een ruimte waarin leerlingen zich gehoord voelen, zonder dat er druk is om persoonlijke ervaringen of gevoelens te delen.

Verplicht leerlingen nooit om iets te zeggen of te delen. Wie liever op de achtergrond blijft, mag dat ook gewoon doen. Vertrouwen en veiligheid staan centraal.

Benodigdheden

Per groepje van 4-5 leerlingen:



dobbelsteen



spelbord (A3)



Personagekaarten (A4)
– uitgeknipt



of



1 laptop of
rotopmerkings- en
systeemerrorkaarten
(A4 rectoverso) – uitgeknipt



Krachtkaarten (A4) –
uitgeknipt en geplooid

Het spel in het kort

Speldoel

- Met je pion 'ergens' geraken op het spelbord: dichterbij de droom van je personage!



Ronde 1

15 min

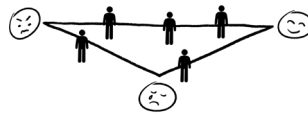
- Spelers proberen vooruit te gaan door om de beurt te dobbelen.
- Maar krijgen te maken met
 - het vreemde dobbelsysteem
 - pech door rotopmerkingskaarten
 - pech door systeemerrorrkaarten



Tussentijdse reflectie

10 min

- De leerlingen bespreken hun ervaring van het spel.
 - Hoe voelt hun personage zich?
 - Wat maakt het spel onmogelijk?



Ronde 2

10 min

- Herhaling van ronde 1 maar nu met krachtkaarten.



Slides 11-12

Slotreflectie

15 min

- De leerlingen bespreken wat het effect is van krachten.
- Ze reflecteren over dromen, krachten, rotopmerkingen en systeemerrors in hun leven.



Slides 13-14

Op naar de voorstelling

- De leerlingen ontdekken dat ze binnenkort een theaterstuk gaan kijken over deze thema's.



Slide 15

Verloop van het spel

Vorbereiding

- Zet de leerlingen in groepjes van 4-5. Kies liever voor kleinere groepen dan voor grotere.
- Geef elk groepje:
 - een spelbord
 - een dobbelsteen
 - personagekaarten
 - één laptop (geopend op het digitale kaartendek)
of een stapel rotopmerkingskaarten + een stapel systeemerrorkaarten
- Laat de krachtkaarten nog even liggen – die komen pas in ronde 2.
- Zet de klaspresentatie klaar op het klasscherm (voor je speluitleg, timer en reflectie).



➔ Het volledige spelverloop wordt ondersteund door de klaspresentatie. Deze digitale presentatie dient als gids, zowel voor jou als leerkracht als voor de leerlingen.

Het is dan ook aan te raden om de onderstaande handleiding pas te lezen nadat je de klaspresentatie al eens snel hebt doorgenomen, of om beide synchroon te gebruiken: leg de handleiding naast de klaspresentatie terwijl je erdoor klikt.

Ronde 1 - Alleen maar tegenslag...

- Elke speler kiest een personagekaart.
- Het doel is om het personage naar zijn/haar droom te brengen; 'ergens' op het spelbord.
- De spelers gooien om de beurt. Ze rollen daarbij twee keer:
 - de eerste worp bepaalt hoeveel stappen ze vooruit mogen
 - de tweede worp hoeveel stappen ze achteruit moeten
 - de 'som' kan dus positief (vooruit) of negatief (achteruit) zijn

Je eerste  - Je tweede  = Je stappen

- Onderweg kunnen de spelers pech hebben en terechtkomen op een rotopmerkings- of systeemerrorvakje. In dat geval trekken ze een kaart (digitaal of van de stapel). Stuur de kaart hen naar een nieuw rotopmerkings- of systeemerrorvakje, dan trekken ze opnieuw een kaart.
- Speel ronde 1 zeven minuten. Gebruik daartoe de timer in de slides. Na afloop staan de meeste spelers nog mijlenver van hun droom af. Dat is ook precies de bedoeling.

Tussentijdse reflectie na ronde 1 (+-10min)

- Gebruik slides 7-10 om de ervaringen van ronde 1 te bespreken. Hoe ging het? Hoe voelde het? Waarom voelde het zo?
- Ontdek samen hoe het spelmechanisme een gevoel geeft van oneerlijkheid, machteloosheid en willekeur.

Ronde 2 – Een beetje hulp

- Zet alle pionnen weer op start.
- Geef elk groepje nu een stapel krachtkaarten.
- Laat elke speler één krachtkaat kiezen op basis van de roze krachtzijde van de kaart. .
- Op de achterkant van deze kaart staat hun spelvoordeel deze ronde. Mogelijke voordelen zijn:
 - Negeer systeemerrorvakjes.
 - Negeer rotopmerkingsvakjes.
 - Eerste worp is altijd een 6 (gooi alleen de tweede worp).
 - Gooi slechts één worp per beurt (geen 'min').
- Speel opnieuw 7 minuten. Met hun nieuwe voordeel komen ze vaak wat verder ... maar nog steeds haalt waarschijnlijk niemand de eindstreep?



Slotreflectie na ronde 2 (+-20min)

- Gebruik slides 13-14 om de ervaringen uit ronde 1 & 2 te vergelijken. Kunnen krachten een verschil maken? Waarom zijn ze nog steeds geen garantie op succes?
 - Bespreek in een klasgesprek hoe de leerlingen de concepten van dromen, krachten, rotopmerkingen en systeemerrors al zijn tegengekomen in hun eigen leven.
- ➔ Belangrijk: Houd ruimte voor leerlingen die liever luisteren dan delen.

Op naar de voorstelling!

Vertel de leerlingen dat het spel hen alvast heeft laten voelen wat ze straks in 'Serdi' zullen herkennen: dromen najagen, hindernissen tegenkomen en omgaan met onrecht en willekeur.

Zin in meer?

Wie de thema's uit het spel en de voorstelling nog wil laten verder leven in de klas kan ook:

- Samen na de theatershow terugblikken op de slide over dromen, krachten, rotopmerkingen en systeemerrors.
- Bespreken welke systeemveranderingen de leerlingen graag zouden zien op school en samen een stappenplan maken.
- Een anonieme ideeën- of meldingsdoos plaatsen waar leerlingen systeemerrors of rotopmerkingen binnen de school kunnen aankaarten.
- Samen onderzoeken welke mensen of activiteiten de leerlingen kracht of inspiratie geven – misschien zelfs op zoek gaan naar een mentor.

Zo vormt het spel samen met de voorstelling een startpunt voor diepere gesprekken én nieuwe initiatieven.

