

# THEATER DER VUILNIS

VAK: TECHNIEK • DUUR: 2 LESUREN

## DOELSTELLING(EN)

Vakgebonden eindtermen

- ET 9 De leerlingen kunnen onder begeleiding tot een expressieve weergave komen waarbij de beeldaspecten, de techniek en de materialen op een verantwoorde wijze in hun persoonlijk werk worden geïntegreerd en streven hierbij naar originaliteit en authenticiteit.
- ET 6 De leerlingen leren bij het groepswerk hun solidariteit tonen om de eigen inbreng af te stemmen op de kwaliteit van het geheel.
- ET 17 De leerlingen leren zich expressief uiten.

Algemene doelen en de link met de vakoverschrijdende eindtermen vind je in de handleiding bij dit lespakket.

## WERKWIJZE

Via het A-B-C-zwerfvuilspel, zwerfvuil van op afstand-spel, het zwerfuit-inspringtheater e.a.,... leren leerlingen op een expressieve en speelse wijze omgaan met het maatschappelijk probleem zwerfvuil.

## MATERIAAL/MEDIA

Kaartjes, afval.

# THEATER DER VUILNIS

Lesbegin	
<b>Doel:</b> De leerlingen maken kennis met het begrip zwerfvuil en warmen op aan de hand van een oefening	<b>Materiaal:</b> Geen
<b>Werkvorm:</b> Groepsoefening	<b>Tijd:</b> 5 minuten

Afhankelijk van de groep waar je deze les gaat geven, kan je kiezen uit de volgende twee oefeningen. Oefening twee vraagt al wat meer durf van de groep.

## OEFENING 1:

### het A-B-C- zwerfvuilspel

De leerlingen staan in een cirkel (max. 20).

Een van hen gaat in het midden staan en draait rond –met de ogen dicht– en stopt op een bepaald moment. De leerling in het midden wijst op dat moment iemand aan en de aangeduide leerling moet een stuk zwerfvuil met de letter 'A' bv. appelschil benoemen. Vervolgens draait de nieuwe leerling in het midden verder, deze stopt opnieuw en dan zoeken we een stuk zwerfvuil met de letter 'B' vb. blikje. Variatie op het spel: je houdt je niet aan de volgorde van het alfabet, maar je mag lukraak een letter kiezen.

- Tijdens dit spel kan je nagaan of de leerlingen het verschil kennen tussen zwerfvuil en sluikstorten. Verduidelijk als je hoort dat een leerling een woord gebruikt dat eigenlijk sluikstorten is. Meer informatie over het verschil tussen **zwerfvuil** en **sluikstorten** kan je terugvinden in de informatiebundel.

## OEFENING 2:

### Zwerfvuil-fractie!

De leerlingen kiezen zelf welke afvalfractie ze zullen zijn (vb. blikje, peuk, kauwgom, plasticzakje, papiertje, flesje, ...). De leerlingen bereiden per twee een dialoog voor waarin het duidelijk wordt wat ze zijn. Ze mogen het niet verklappen, maar door hun bewegingen en dialoog moeten de kijkers erachter komen wat er werduitgebeeld.

Lesfase 1	
<b>Doel:</b> De tegenspeler beter leren kennen en de verschillende zones leren 'aftasten'. Bewust worden van lichaamstaal.	<b>Materiaal:</b> Geen
<b>Werkvorm en/of organisatie:</b> Dialoog, duowerk	<b>Tijd:</b> 10 minuten

# THEATER DER VUILNIS

## OEFFENING:

### Zwerfvuil van op afstand

Elke leerling (A) staat tegenover een andere leerling (B) en in het begin staan ze tien meter van elkaar. Ze leren praten, roepen en communiceren op afstand. Alle angst om te acteren moet er eerst uit vooraleer ze echt kunnen spelen. Telkens gaan ze een meter dichterbij elkaar staan, leren ze fluisteren, expressief zijn en op elkaar ingaan. Leer de leerlingen bewust worden van hun lichaamstaal. Hoe verder van je van iemand verwijderd bent, hoe meer je gebruik zal moeten maken van je lichaamstaal (mimiek, gebaren, houding, oogcontact, ...).

Laat de leerlingen improviseren met elkaar tijdens deze oefening. Volgende scripts zijn mogelijk:

- Leerling A is de afvalfractie (blikje, peuk, kauwgom,...) die kan praten en bewegen. Leerling B is de vuilnisbak die ook kan praten en bewegen.
- Leerling A is een jongere die afval bij heeft. Leerling B is de vuilnisbak die kan praten en bewegen.
- Leerling A is een bananenschil die kan praten en bewegen. Leerling B is een jongere die erg lui is.

### Lesfase 2

<b>Doel:</b> De leerlingen kunnen zich inleven in hun rol en kunnen zich snel aanpassen aan een (gespeelde) situatie.	<b>Materiaal:</b> kaartjes met script + denkhoeden van De Bono (zie bijlage)
<b>Werkvorm en/of organisatie:</b> Groepswork	<b>Tijd:</b> 40 minuten

## OEFFENING:

### zwerfvuil-inspring-theater

De leerlingen worden nu ten tonele geroepen. Verdeel de leerlingen in groepjes van drie tot vier personen. Geef elk groepje een kaartje en leg vervolgens de oefening uit. Op het kaartje zullen de volgende gegevens staan:

Situatie
<b>Plaats:</b> waar speelt de situatie zich af bv. het park <b>Conflict:</b> waar zal de discussie over gaan, wat is de aanleiding van het conflict bv. iemand gooit zijn kauwgom op de grond en laat zijn colablikjes achter. <b>Personages:</b> welke personages kunnen verdeeld worden; iedereen kiest een rol bv. vervuiler, stadswerker (die zorgt voor het park), verdedigende vriendin, een voorbijganger, ...

Dit zijn de gegevens die de leerlingen meekrijgen vooraleer ze aan hun improvisatie kunnen beginnen. Na het lezen van het kaartje beginnen de leerlingen meteen te improviseren. Er is ook de mogelijkheid om de toeschouwers te laten beslissen wat de situatie, conflict en personages zullen zijn, zo zorgen we voor extra interactie met de kijkers. Het is mogelijk om de toeschouwers te laten reageren op de situatie, ze kunnen als het ware inspringen in het theater en de situatie anders doen uitdraaien.

# THEATER DER VUILNIS

## Variant op deze oefening:

Het is mogelijk om de **'De zes denkhoeden van Edward de Bono'** te gebruiken (meer informatie kan je terugvinden in de bijlage). Hiermee kun je vanuit verschillende perspectieven naar een vraagstelling of probleem kijken. Deze techniek is ontwikkeld door Edward de Bono. Het gaat uit van het idee dat mensen vaak geneigd zijn problemen steeds op eenzelfde manier te benaderen. Door de denkhoeden te gebruiken, word je gedwongen om het probleem ook eens van een andere kant te bekijken. Een denkhoed staat voor een manier van denken. Er zijn zes denkhoeden en iedere kleur symboliseert een andere manier van denken. Je kijk op een situatie hangt dus af van de hoed die je op hebt. De leerlingen spelen dan ook het personage dat op het kaartje staat, maar hun reactie zal deze keer bepaald worden door een hoed. Op die manier leren de leerlingen op een andere manier denken. Laat de leerlingen een kaartje trekken uit de verschillende hoeden (Knip de hoeden op voorhand uit).

Een extra element om het 'spannend' te houden is als leerkracht 'FREEZE' roepen. Wanneer de leerlingen FREEZE horen, moet iedereen zo snel mogelijk bevroren en dus stil gaan staan. De leerling die het laatst stil staat, wordt vervangen door een andere leerling.

Lesfase 2	
<b>Doel:</b> De leerlingen kunnen hun gevoel weergeven over de voorbije activiteiten en hun mening staven.	<b>Materiaal:</b> Geen
<b>Werkvorm en/of organisatie:</b> Onderwijsleergesprek	<b>Tijd:</b> 5 minuten

De leerlingen reflecteren over hun voorbije activiteiten. Praat met de leerlingen over hun beleving bij het theater en over het thema zwerfvuil. Je kan dit doen door een aantal vragen te stellen:

- Is het goed gelukt om je in te leven in je rol? Waarom wel/niet?
- Heb je situaties herkend? Hoe reageer jij als er iemand afval op de grond gooit?
- Wat doe je zelf als er geen vuilnisbak in de buurt is en je hebt afval bij je?
- Heb je mogelijke oplossingen gezien om het zwerfvuilprobleem aan te pakken?

# BIJLAGE 1

## DE ZES DENKHOEDEN VAN EDWARD DE BONO • THEATER DER VUILNIS

Door de hoeden van De Bono laat je de leerlingen anders denken.



### DE RODE HOED: EMOTIONEEL DENKEN

Deze hoed staat voor emoties, spontaniteit, gevoel en intuïtie.  
Je reageert vanuit je gevoel en hoeft geen argumenten te geven.  
Hoe voel ik me hierbij, wat zegt mijn intuïtie me?

### DE WITTE HOED: OBJECTIEF-ANALYTISCH DENKEN

Deze hoed staat voor feiten, cijfers en informatie.  
Je gaat uit van objectieve informatie.  
Wat weet ik en wat niet?

### DE ZWARTE HOED: NEGATIEF-KRITISCHDENKEN

Deze hoed staat voor zwartkijken, voor nadruk op het negatieve en op aanwezige risico's.  
Je bent advocaat van de duivel, voorzichtig, pessimistisch.  
Pas op! Het kan hier gevaarlijk, moeilijk zijn.

### DE GELE HOED: POSITIEF DENKEN

Deze hoed staat voor positief en constructief denken, optimistisch zijn.  
Je bent op zoek naar voordelen en bekijkt het van de zonnige kant.  
Wat is goed en haalbaar in het idee?

### DE GROENE HOED: CREATIEF DENKEN

Deze hoed staat voor creativiteit, groei, energie en leven.  
Je brengt alternatieven en nieuwe ideeën aan. Je bent opbouwend, vruchtbaar. Je mag freewheelen (vrij associëren) in je manier van denken.  
Hoe kan het anders?

### DE BLAUWE HOED: BESCHOUWEND-CONTROLLEREND DENKEN

Deze hoed staat voor afstandelijkheid en controle.  
Je bent de dirigent die het proces in de gaten houdt.  
Je evalueert wat is bereikt, stelt vast wat de volgende stap moet zijn.  
Welke actie onderneem ik, wat organiseer ik, wat is het besluit?

# BIJLAGE 1

## DE ZES DENKHOEDEN VAN EDWARD DE BONO • THEATER DER VUILNIS

Denkhoeden om uit te knippen...



### WIT

- Feiten
- Cijfers
- Informatie
- 'Eigenaar' praat, collega's schrijven
- Per item een 'geeltje'



### ROOD

- Gevoelens
- Onderbuik
- Emotie, geenratio
- 'Eigenaar' schrijft eerst op 'geeltjes', daarna plakken



### GEEL

- Kansen
- Mogelijkheden
- Positief
- 'Eigenaar' schrijft eerst op 'geeltjes', daarna plakken



### GROEN

- Creativiteit
- Alternatieven
- Out of thebox
- Veranderen, bewegen
- 'Eigenaar' schrijft eerst op 'geeltjes', daarna plakken



### ZWART

- Advocaatvandeduivel
- Zwaktes
- Bedreigingen
- Onmogelijkheden
- Belemmeringen
- 'Eigenaar' schrijft eerst op 'geeltjes', daarna plakken



### BLAUW

- Nieuwe invalshoeken
- Interessante perspectieven
- 'Eigenaar' schrijft eerst op 'geeltjes', daarna plakken

# BIJLAGE 1

## DE ZES DENKHOEDEN VAN EDWARD DE BONO • THEATER DER VUILNIS

### BRONNEN

Bakkers. (2006, april 14). Kidzz. Opgeroepen op maart 13, 2012, van EE-M@GAZINE:

<http://www.kidzz.be/Documenten/Denkhoeden/Denkhoeden%20van%20de%20Bono.pdf>

[http://www.gertjanschop.com/modellen/denkhoeden\\_de\\_bono.html](http://www.gertjanschop.com/modellen/denkhoeden_de_bono.html) geraadpleegd op 29 april 2012.

<http://www.leren.nl/cursus/management/besluiten-nemen/denkhoeden.html> geraadpleegd op 29 april 2012.