

Uitleg spel voor de groepsleerkracht

Inleiding

Welkom bij het spel 'de Kunst van het Onderhandelen'. Dit spel wordt uitgevoerd in groep 6,7 en 8 van de basisschool in het kader van de Vrede van Utrecht. Net als 300 jaar geleden bij de totstandkoming van dit historische vredesverdrag, gaan de leerlingen de dialoog met elkaar aan. Ze onderhandelen met elkaar en werken samen. Kunst en cultuur spelen hierbij een belangrijke rol.

Door samen te spelen, dansen, muziek of een kunstwerk te maken leren de kinderen elkaar beter kennen en begrijpen. Zij ervaren dat het samenwerken en uitwisselen van verschillende kunstzinnige vaardigheden uitdagingen, maar ook plezier op kan leveren. Ze ontdekken dat zij zelf in staat zijn om conflicten of meningsverschillen op te lossen en dat zij door samenwerken, inbreng van eigen talenten en kwaliteiten samen een nieuw en eigen product kunnen bedenken en uitvoeren. Het resultaat: een spetterende presentatie aan elkaar, en eventueel voor publiek.

Omschrijving

'De Kunst van Onderhandelen' bestaat uit vier afzonderlijke spelopdrachten vanuit de kunstdisciplines dans, muziek, beeldende vormgeving en theater. U kunt als leerkracht zelf kiezen vanuit welke kunstdiscipline het spel gespeeld wordt. Het verdient de voorkeur om vanuit één kunstdiscipline het spel te starten. Na afronding van dit eerste spel kan gekozen worden voor een andere kunstdiscipline en uiteindelijk voor een mix van verschillende kunstdisciplines. (interdisciplinair spel)

De leerlingen werken eerst in een kleine crew aan hun eigen act (level 1). Daarna combineren ze hun act met die van een andere crew (level 2). Tot slot geven ze met de hele klas samen een geweldig optreden voor een publiek (level 3). Ondertussen verdienen de leerlingen punten waarmee ze eeuwige roem als 'meester-onderhandelaar en performer' kunnen winnen. Er doen ook andere scholen mee aan dit spel, de resultaten zijn te zien op de website van de Vrede van Utrecht op School.

Doelstellingen

Leerlingen leren via dialoog en eigentijdse media een gemeenschappelijk einddoel te bereiken door het uitvoeren van samenwerkingsopdrachten binnen de disciplines muziek, dans, beeldende kunst en/of theater. Zij leren reflecteren op eigen werk en dat van anderen.

De activiteiten sluiten aan bij de kerndoelen: 34, 37, 38, (52),(53), 54, 55, 56 en kunnen worden ingezet als les vervangende activiteit.

Vreedzame School:

Samenwerking en verandering staan in 'De Kunst van Onderhandelen' centraal. Iedereen is betrokken en doet mee. Leerlingen leren omgaan met conflicten en op een positieve manier met elkaar omgaan. Gelijkwaardige interactie en het onderzoeken van de eigen houding en vaardigheden zijn belangrijke aandachtspunten. Hiermee sluit het spel aan bij de Vreedzame School.

300 jaar Vrede van Utrecht:

Net als bij de totstandkoming van de Vrede van Utrecht in 1713 speelt dialoog bij 'De Kunst van Onderhandelen' een belangrijke rol. In 2013 wordt herdacht dat dit historische vredesverdrag 300 jaar geleden in Utrecht werd getekend. Het spel is een eigentijdse vertaling van dit onderhandelingsproces, waarbij goede samenwerking en overleg ervoor moeten zorgen dat een gezamenlijk einddoel wordt bereikt. 'De Kunst van Onderhandelen' kan worden aangevuld met een geschiedenislespakket over de Vrede van Utrecht, dat gratis aan te vragen is via educatie@vredevanutrecht.nl.

Methode

‘De Kunst van Onderhandelen’ sluit aan op wat leerlingen dagelijks beleven via nieuwe media. Via internet bekijken ze Youtube filmpjes en luisteren ze naar muziek van hun favoriete artiesten. Op hun iPod en Smartphones staan filmpjes, minigames en muziek en met de Wii spelen ze spelletjes en imiteren ze dansjes.

De opdrachten in ‘De Kunst van Onderhandelen’ bevatten spelelementen die ontleend zijn aan video- en online spellen, maar dan in een ‘real life’ versie. Deze spelelementen zorgen ervoor dat leerlingen de regels herkennen, zoveel mogelijk zelf keuzes kunnen maken en hun eigen inbreng hebben en daarmee het einddoel kunnen beïnvloeden. Vooruitgang, samenwerking en product worden beloond volgens een beloningssysteem. Eigen ervaringen en talenten van leerlingen worden nadrukkelijk ingezet om de samenwerking te stimuleren en het maakproces natuurlijk te laten verlopen. Door feedback na ieder onderdeel wordt onmiddellijk gereflecteerd op het maakproces en het product.

Het spel is gebaseerd op een systeem van samenwerkend leren waarbij probleemoplossend denken gestimuleerd wordt en de nadruk ligt op het leren van nieuwe dingen. Drie factoren zijn leidend in dit systeem:

1. **autonomy:** leerlingen kunnen voor een groot deel direct zelf invloed uitoefenen op hun product en maakproces, waardoor de betrokkenheid vergroot wordt. Eigen inbreng en inzet van talent wordt gestimuleerd.
2. **mastery:** leerlingen ervaren dat zij zelf in staat zijn iets nieuws te maken en dat zij zichzelf kunnen verbeteren, hetgeen inspeelt op hun behoefte om ergens beter in te worden. Zij worden door middel van feedback van hun klasgenoten hiertoe uitgedaagd en krijgen daarmee het gevoel daadwerkelijk bij te dragen aan het einddoel. Een beloningssysteem bevestigt hierbij hun vooruitgang.
3. **purpose:** betekenisvol leren: samen een uitdagend/ leuk/ inspirerend product te maken waarmee plezier beleefd wordt en dat de wereld een beetje mooier maakt. Het tonen van hun product aan een publiek wat ze erkenning en bewondering oplevert.

Het spel

Zoals bij ieder spel is de eerste keer spelen het lastigst. Wanneer het spel een keer gespeeld is en de spelregels duidelijk zijn voor iedereen, wordt het makkelijker en nog leuker en ontstaat er meer ruimte voor creativiteit. De structuur van alle spellen is gelijk, evenals het beloningssysteem. Het verdient de voorkeur om vanuit één kunstdiscipline te beginnen en het gekozen spel goed voor te bereiden met behulp van deze docentenhandleiding en de instructiekaart voor de leerkracht.

Op de website www.dekunstvanhetonderhandelen.nl kun je kiezen voor een kunstdiscipline. Per kunstdiscipline zijn voor de docent speelkaarten, jurykaarten en instructiekaarten per level beschikbaar. Deze dienen uitgeprint te worden. Daarnaast is er een digitaal scoresysteem waarin de puntentelling bij kan worden gehouden.

Speelduur

De speelduur per discipline varieert van 2-6 klokuren verdeeld over drie dagen. Eén discipline kan ook in één dag gespeeld worden. Iedere variant heeft zijn eigen dynamiek. In drie weken kan er bijvoorbeeld meer opgezocht, uitgewisseld of geoefend worden buiten de lessen. In één dag wordt er meer geïmproviseerd. Een overzicht van speelduur van de verschillende onderdelen is in de docentenhandleiding per discipline opgenomen.

Opbouw van het spel

Het spel bestaat uit drie levels welke door een klas in kleine groepjes worden uitgevoerd. Als leerkracht kun je zelf bepalen hoeveel levels je wilt doorlopen. Na elke level ontstaan er producten die gepresenteerd kunnen worden. Hoe hoger het level, hoe meer het een uitdaging is voor de leerlingen en hoe leuker het spel wordt!

Level 1: (gemiddelde duur: één middag)

Het eerste level start met de opdracht om naar aanleiding van een inspiratiefilmpje en instructiefilmpje in kleine groepjes (max. 5-6 leerlingen per groep) een product te maken. Als hulpmiddel worden speelkaarten uitgedeeld waarmee leerlingen zelf keuzes kunnen maken. Er moet binnen een groepje goed samengewerkt en onderhandeld worden om tot een product te komen. Dit product wordt door ieder groepje afzonderlijk gepresenteerd aan de overige klasgenoten en leerkracht. Zij geven feedback op het product en de samenwerking en koppelen daar een beloning aan. Zie onder.

Tip: voor het eerste level is het handig wat extra hulp in te schakelen zoals een stagiaire. Dit omdat er in meerdere kleinere groepjes wordt gewerkt, op verschillende locaties.

Level 2: (gemiddelde duur: één middag)

In het tweede level, met een hogere moeilijkheidsgraad, gaan twee groepjes hun product samenvoegen tot een nieuw product door opnieuw te onderhandelen en samen te werken. De groepsgrootte is dan verdubbeld en het onderhandelen en samenwerken moeilijker. Na de presentatie wordt op het product én de samenwerking opnieuw feedback gegeven met een beloning.

Level 3: (gemiddelde duur: één middag)

In het laatste level worden de producten van deze groepen (2 of 3, afhankelijk van de klasgrootte) weer samengevoegd of verbonden en gepresenteerd aan een publiek. Er kan voor gekozen worden om hierbij speciale kleding, kostuums of attributen in te zetten. De performance kan worden gefilmd en via Youtube op de website van de Vrede van Utrecht op School geplaatst worden. Het behalen van deze hoogste level wordt op die manier voor iedereen extra beloond.

Beloningssysteem

De crews worden zowel tijdens het maakproces als bij de presentatie beloond door middel van een beloningssysteem met punten en sterren: goed = 1 ster, heel goed = 2 sterren, fantastisch = 3 sterren

De leerkracht kan de crews extra punten geven voor samenwerking. Bijvoorbeeld voor ieder volbracht onderdeel waarbij succesvol is onderhandeld en samengewerkt: één ster. Of bijvoorbeeld bij dans: de eerste 8 tellen ontworpen en geoefend: één ster. Dit geeft de leerlingen een extra stimulans om door te gaan en nog beter hun best te doen. De leerkracht kijkt dus goed rond als de crews aan het werk zijn. De leerlingen geven elk groepje feedback en punten. Dit doen zij aan de hand van het juryformulier. Hierop schrijven zij na elke presentatie een top (wat was goed) en een tip (wat kan beter). De top wordt gewaardeerd met 1,2 of 3 sterren. Bijvoorbeeld voor originaliteit, eigenheid, opdracht goed uitgevoerd, de aanwezigheid van extra's zoals bijvoorbeeld solo's of elementen die veel door andere groepjes gekopieerd worden. Aan het eind van alle presentaties wordt de feedback in de klas gegeven door de woordvoerder van de crew. De punten worden ingevuld op het digitale scorebord welke kan worden getoond op het digibord.

Punten meenemen

Elke crew neemt zijn punten mee naar het volgende level. Dit kan worden bijgehouden op het digitale scorebord. Elk level is er dus een topcrew, maar crews verdienen ook gezamenlijk punten. In de derde level is iedereen de winnaar maar er is ook 1 topcrew die heeft gewonnen.

Samenwerkingsvaardigheden

Om de onderlinge feedback te bevorderen verdient het aanbeveling om vooraf met de leerlingen de volgende samenwerkingsvaardigheden af te spreken.

1. Een taakverdeling af te spreken (bijv. leerling met ervaring in de kunstdiscipline is leider, een tijdbewaker, evt. een filmer)
2. Elkaar bij de naam aan te spreken
3. Vriendelijk op elkaar reageren
4. Elkaar de gelegenheid geven om mee te doen
5. Inbreng durven hebben
6. Meewerken aan groepsopdracht
7. Luisteren naar elkaar
8. Inbreng van anderen accepteren
9. Bij je groepje blijven
10. Aan taak doorwerken totdat deze af is

Wanneer is het spel afgelopen?

Het spel is afgelopen wanneer de Grand Finale is gespeeld voor een publiek. Dat kan voor een live publiek bestaande uit leerlingen van andere klassen of online, door middel van een filmpje op YouTube. Iedereen is dan winnaar, als het einddoel is behaald. Maar de groep met de meeste sterren krijgt een eervolle vermelding op de schoolwebsite en de eeuwige roem als Meester-Onderhandelaars en Performers!

Interdisciplinair spel

Na de Grande Finale van één kunstdiscipline kan de leerkracht er voor kiezen om het spel met twee of meer kunstdisciplines tegelijk uit te voeren. Deze laatste versie is geschikt voor gevorderden en leerkrachten die van een uitdaging houden! Een optie is bijvoorbeeld om in groep 7 de kunstdiscipline dans uit te voeren en parallel in groep 8 de kunstdiscipline muziek. In een daarop volgend spel kunnen beide groepen gaan samenspelen door de verschillende kunstdisciplines samen te voegen waardoor een interdisciplinair spel ontstaat.

Begeleiding en kwaliteit

Elke leerkracht kan het spel met de leerlingen spelen. De kwaliteit hangt wel af van de beschikbare lestijd, eigen inzet en affiniteit met de kunstdiscipline. Leerlingen willen graag iets goeds maken, de feedback die tijdens het maakproces gegeven wordt is daarvoor een goede stimulans. Professionele begeleiding/ docenteninstructie door kunstvakdocenten van *Scholen in de Kunst* is een optie.

Aan de slag!

Kies nu de kunstdiscipline die je graag wilt spelen en ga naar Level 1. Hier vind je alle benodigdheden om het spel te spelen. Print als eerste de instructie uit en lees deze goed door! Vervolgens kan je het spelmateriaal uitprinten.

Succes!

'De Kunst van Onderhandelen' is een kunsteducatief project van Scholen in de Kunst, in opdracht van Stichting Vrede van Utrecht.

*Redactie: Simone van den Berg, Martijn Hermesen, Susana Opanski, Monique Wilke, Emmy Wouters, Erwin van Zijl, Evelyn Zwanenburg.
Amersfoort 2012.*