Fairy Tales Life

INTELLECTUELE OUTPUT 2:

HANDLEIDING

FAIRY TALES LIFE Storytelling Methode

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

PROJECTPARTNERS :

STRANAIDEA

AANVRAGENDE ORGANISATIE

TORINO, ITALY

HTTPS://WWW.STRANAIDEA.IT/

GALILEO PROGETTI

PARTNERORGANISATIE

BUDAPEST, HUNGARY

HTTPS://GALILEOPROGETTI.HU

JAUNPILS NOVADS

PARTNERORGANISATIE

JAUNPILS, LATVIA

HTTPS://WWW.JAUNPILS.LV

YOUTH EXCHANGE SERVICE

PARTNERORGANISATIE

VENHUIZEN, NETHERLANDS

HTTP://YESNOW.NL

INTELLECTUELE OUTPUT 2:

HANDLEIDING

HOOFDSTUK 1: HET VERHAAL (Het Proces) 4
1.1 Inleiding 5
1.2 Beschrijving 6
1.3 Doelen en doelstellingen 7

HOOFDSTUK 2: DE ZOEKTOCHT (Het kaartspel) 8
2.1 De richtlijnen 9
2.2 De rollen 11
A) De spelleider (de facilitator) 11
B) De Tovenaar/Heks (De Supporter) 12
c) De helden (de deelnemers) 13
2.3 Soorten kaarten 14
A) Karakters 14
B) Locaties 15
C) Objecten 16
D) Speciale kaart 17

HOOFDSTUK 3: VAARDIGHEDEN & UITRUSTING (Methoden) 18
3.1 Storytelling 19
3.2 Verhalen schrijven 19
3.3 Theater 20
3.4 Digitale media 20
3.5 Materialen 21

HOOFDSTUK 4: DE TOCHTEN (De verschillende stadia) 22
4.1 Kennismaking / Teambuilding 23
4.2 Het thema 23
4.3 Karakters 24
4.4 Locaties 24
4.5 Objecten 25
4.6 Speciale kaart 25
4.7 Het spel spelen 26
4.8 Reflectie en evaluatie 26

HOOFDSTUK 5: HET AVONTUUR (Het spel spelen) 28
5.1 Vertelmodus 30
5.2 Geschreven modus 31
5.3 Theater modus 32
5.4 Stripmodus 33

BIJLAGEN: DE SCHATTEN (Sjablonen en lege formulieren)
I. Formulieren voor de beschrijving van activiteiten
II. Leeg kaartenspel
III. Evaluatieformulieren

HOOFDSTUK I: HET VERHAAL

(HET PROCES)

1.1 INLEIDING

Fairy Tales Life project is een Erasmus+ project waarin organisaties uit vier verschillende landen zijn betrokken: Italië, Nederland, Hongarije en Letland.

De bedoeling van dit strategische partnerschap is om een inclusieve aanpak te bouwen voor formeel en niet-formeel onderwijs op basis van storytelling, door middel van een specifieke methode genaamd "Fairy Tale Life cards".

De tool omvat het gebruik van een kaartspel om verhalen te verzinnen, geïnspireerd door de Vladimir Jakovlevič Propp-kaarten en studies, gemaakt over de identificatie van structuren en elementen die terugkeren in sprookjes en verhalen, waar diversiteit en verschillende soorten
nadelen kenmerken zijn die aan de personages moeten worden gegeven.

Uitgaande van de uitwerking van verhalen met jongeren, kunnen de kaarten worden gebruikt om naar de moderne wereld te kijken door middel van een creatieve lens en een nieuwe herinterpretatie.

Elk land heeft lokale workshops georganiseerd met leerlingen en het doel was om een kaartspel te maken en ermee te ervaren. Daarna namen uit elk land twee leerlingen deel aan een gemeenschappelijke workshop in Letland om elkaar te vertellen over ons eigen kaartspel en de sociale verschillen en onderwijsvormen te zien.

Dit was handig om meer te begrijpen over de context en om te kunnen vergelijken en van elkaar te leren, zodat twee jongeren de workshops kunnen leiden in hun thuisland.

Op deze pagina's vindt u alle informatie en suggesties, alle ontdekkingen en ervaringen die zijn opgedaan door alle mensen van de landen die betrokken zijn bij het proces die het spel in de workshops hebben geleid en gespeeld.

1.2 BESCHRIJVING

Wat je hier voor je hebt, is de handleiding van de Fairy Tales Life methode. Zoals elk rollenspelhandboek, is deze handleiding bedoeld om de regels en de basisprincipes van het spelen te leren.

Het doel van het:

• Eerste hoofdstuk is een basisintroductie over het onderwerp aan de lezer te geven.

• In het tweede hoofdstuk vind je gedetailleerde informatie over het spel, inclusief de regels, de verschillende rollen en het type kaarten en hun betekenis.

• In het derde hoofdstuk lees je over de methoden, zoals storytelling en theater, en het gebruik ervan tijdens het spelproces.

• In hoofdstuk vier vind je de beschrijving van de activiteiten, verdeeld in verschillende fasen.

• In het vijfde en laatste hoofdstuk vindt u de sjablonen die u op uw gemak kunt aanpassen en gebruiken in relatie tot uw behoeften.

1.3 DOELSTELLINGEN

Naast plezier en het verwerven van kennis, zijn de belangrijkste doelstellingen van het Fairy Tales Life-spel:

• Bevordering van de inclusie van jongeren met minder kansen en het voorkomen en bestrijden van discriminerende praktijken.

• Het voorkomen en bestrijden van elke vorm van discriminatie en segregatie in het onderwijs.

• Ondersteunen van leraren en opvoeders bij het omgaan met conflicten en omgaan met diversiteit.

• Het creëren van inclusieve en democratische leeromgevingen.

• Het bieden van één niet-formele onderwijsmethode als geheel en vele andere methoden die zelfgestuurd leren, samenwerking en diversiteit omvatten.

• Het helpt ook niet alleen bij sociale inclusie, maar ook als een geweldig niet-formeel educatief hulpmiddel voor literatuurdocenten voor storytelling.

• Voor elke taak moesten studenten opwarmen voor bepaalde onderwerpen, met behulp van verschillende niet-formele methoden, omdat ze dan de beste resultaten lieten zien. Elke keer als er een gebrek was aan teambuilding en opwarmactiviteiten, was de creativiteit van leerlingen erg laag en moesten leraren veel meer energie steken in het motiveren van de leerlingen.

HOOFDSTUK 2: DE ZOEKTOCHT

(HET KAARTSPEL)

Het spel is gebaseerd op het maken en gebruiken van een kaartspel. Elke keer dat een groep speelt, maken ze een nieuw en aangepast kaartspel. Elk kaartspel is een nieuw avontuur, met verschillende instellingen, thema's en personages. Het maken van het kaartspel is de echte uitdaging en de kern van het spel.

Het spel isverdeeld in verschillende fasen of fasen waarin het spel kaarten wordt gebouwd en gespeeld. Elke fase omvat de activiteiten uitgevoerd door de Game Master (de facilitator), zodat spelers met elkaar kunnen communiceren en een bepaald maatschappelijk thema kunnen verkennen dat ze zelf hebben gekozen.

2.1 DE RICHTLIJNEN

Om "Fairy Tales Life" te spelen zijn er enkele richtlijnen om te volgen.

NIET-FORMEEL ONDERWIJS

Eerst heb je een methode nodig. Het proces van het maken van het kaartspel is gebaseerd op de principes van niet-formeel onderwijs.

De Game Master (de facilitator) zet een reeks activiteiten op waarin deelnemers met elkaar kunnen communiceren en hun eigen kaartspel creëren, vertrekkend vanuit hun eigen ervaringen, gedachten en meningen. Activiteiten kunnen variëren van storytelling tot games, van theater tot tekenen, van creatief schrijven tot fotografie.

NIET-FORMEEL ONDERWIJS

Niet-formeel onderwijs is elke georganiseerde, systematische onderwijsactiviteit die buiten het kader van het formele systeem wordt uitgevoerd om geselecteerde soorten van leren te bieden aan bepaalde subgroepen in de bevolking, zowel volwassenen als kinderen.

Niet-formeel onderwijs en informeel onderwijs opereren beide buiten het kader van het formele systeem. Hoewel de term 'niet-formeel' de neiging heeft om informaliteit te suggereren en soms door elkaar wordt gebruikt met de term 'informeel' (tegenovergestelde van formeel), is niet-formeel onderwijs wel degelijk gepland en gestrucureerd.

Het verschil is echter dat formeel onderwijs rigide is en wordt gekenmerkt door uniformiteit, waarintegen niet-formeel onderwijs flexibel is wat betreft de timing en duur van het leren, de leeftijdsgroepen van lerenden en de inhoud en methodologie van het onderwijs.

AANTAL DEELNEMERS

Het aantal deelnemers kan veranderen op basis van situaties en context. Over het algemeen, exclusief de facilitator en ondersteuners, ligt het beste aantal tussen de 10 en 20 deelnemers, maar het proces van het maken van de kaartenset kan ook worden aangepast aan lagere aantallen deelnemers.

RUIMTE EN LEEROMGEVING

Er is niet één bepaalde plek waar de methode gebruikt kan worden. Het kan het klaslokaal van een school zijn, een zomerkamp, binnen of buiten. De methode is overal aanpasbaar, ook op basis van de activiteiten die plaatsvinden, op voorwaarde dat de gekozen ruimte deelnemers in staat stelt om te leren: een plek waar ze met elkaar kunnen communiceren en creëren in een gastvrije, ontspannen en positieve sfeer. In die zin is de rol van de leider om ervoor te zorgen dat er een geschikte sfeer wordt gecreëerd van fundamenteel belang.

TIP VAN DE GROTE TOVENAAR:

Elke activiteit kan op verschillende locaties worden gedaan. **Gebruik je creativiteit om al je opties te zien!** De teambuilding-activiteiten kunnen bijvoorbeeld net zo goed in een klaslokaal als buiten in de natuur. Misschien moet je de activiteit een beetje veranderen of wat andere materialen gebruiken. Zorg ervoor dat je de plaats op tijd controleert en klaarmaakt.

Wees niet bang en experimenteer gewoon!

HET THEMA

Bij het maken van een kaartspel moet je eerst een hoofdthema kiezen. De beslissing is aan de spelers. Het is de taak van de Game Masters (facilitator) om de groep deelnemers te helpen het onderwerp te kiezen dat het dichtst bij hun ervaringen ligt of die ze willen onderzoeken: inclusie, pesten, burger- en mensenrechten, het milieu, genderverschillen, beperkingen, racisme.

TIJD EN TIMING

Plan je tijd goed in! Het creatieve proces, om volledig en constructief te zijn, vereist een verdeling in verschillende fasen en ten minste 15 uur totale tijd. Het aantal fasen en het tijdstip van elke fase kunnen variëren in verhouding tot de locatie die voor de activiteiten is gekozen en de context waarin ze plaatsvinden.

Het kunnen bijvoorbeeld 10 fasen van elk 1,5 uur zijn, of 7 fasen van ongeveer 2 uur. Het belangrijkste is om een timing in te stellen die geschikt is voor uw behoeften door het proces in fasen te verdelen, die verschillend en gescheiden zijn in de loop van de tijd. Om deze reden is het minimum ten minste 3 fasen van elk 5 uur.

2.2 DE ROLLEN

Elke RPG (role-playing game) vereist rollen!

Om Fairy Tales Life te spelen heb je een **Game Master** (facilitator), minimaal één **Tovenaar** of **Heks** (ondersteuner) en natuurlijk de **Helden** (deelnemers) nodig.

A) DE GAME MASTER (Facilitator van de activiteit)

TREFWOORDEN:

Plannen, faciliteren, beheren, leiden

BESCHRIJVING:

De Game Master is degene die zich bewust is van alle obstakels binnen en buiten de groep en omgeving. De rol van de Game Master is om spelstructuur, dynamiek en de timing te ontwerpen, methoden aan te passen afhankelijk van de behoeften van een groep en verantwoordelijk te zijn voor het proces van het spel. De Game Master heeft de kracht van balans: hij zorgt er altijd voor dat elk lid van de groep deelneemt en speelt naar hun volledige potentieel.

VERHAAL:

"Game Master kan worden omschreven als een wegwijzer die strategieën plant en de hoofdrol speelt voor het leiden en faciliteren van het proces, afhankelijk van de behoeften."

TIP VAN DE GROTE TOVENAAR:

"Als je een goede Game Master wilt zijn, **schrijf dan een verslag en documenteer de resultaten!** Dit kan handig zijn voor je volgende missies en voor anderen die na jou Game Masters zullen zijn!"

B) DE TOVENAAR / HEKS (Ondersteuner)

TREFWOORDEN:

Mentorschap, coachen, adviseren

BESCHRIJVING:

Tovenaars en heksen bezitten belangrijke vaardigheden, om te beginnen hebben ze allemaal uitzonderlijke paranormale krachten en zonder enige inspanning kijken ze in de toekomst, hun eigen en die van anderen.Ze hebben het vermogen om te weten wanneer ze moeten handelen en wanneer niet, ze hebben een scherp gevoel van wat wel en niet zal werken.

De rol van de Tovenaar/Heks is om adviseur te zijn om te ondersteunen. De Tovenaar/Heks is meer een waarnemer. Deze persoon is niet verantwoordelijk voor het leiden van het proces maar bewust te zijn en te functioneren als ondersteuning en coach/mentor voor de Game Master.

VERHAAL:

"Wijs karakter in het bos die de magische krachten van samenwerken kent. Expert in drankjes en alchemistische recepten, zij / hij stelt de juiste doses voor aan de Game Master. Voor de spelers is deze persoon als een licht dat altijd schijnt in tijden van moeilijkheden, om het juiste pad aan te geven voor de helden om te nemen en te verkennen."

TIP VAN DE GROTE TOVENAAR:

"Als je een echte Tovenaar of Heks wilt zijn, m**oet je minstens één keer gamemaster zijn geweest!** Zo weet je uit eigen ervaring welke ondersteuning een Game Master echt nodig heeft."

C) DE HELDEN (Deelnemers)

TREFWOORDEN:

Spelen, Meedoen, Ontdekken

BESCHRIJVING:

De Helden zijn degenen die klaar zijn om begeleid te worden en onbekende avonturen te gaan verkennen en over zichzelf en anderen te ontdekken. Hun rol is om aanwezig te zijn en open te staan voor het nemen van actie en om bereid te zijn om het doel van het spel te vervullen.

VERHAAL:

"Zij zijn de reizigers van de reis. Het doel kan niet worden bereikt zonder de inhoud die wordt gebracht door helden en gedreven door hun fantasie. Zij zijn degenen die de missie van het spel vervullen. De echte schatten zijn te vinden binnenin de Helden."

TIP VAN DE GROTE TOVENAAR:

De Helden zijn de jongeren die meedoen aan de activiteiten en een kaartspel gaan maken. Als het aantal deelnemers hoog is en je iedereen actief bij het spel wilt betrekken, is dat makkelijker op te splitsen in twee of meer groepen! Op deze manier kan iedereen volledig meedoen en als voordeel krijg je uiteindelijk meer kaartspellen. Dit geeft de jongeren de kans om ook te spelen met een deck dat door de andere groep jongeren is gemaakt.

VERBANDEN TUSSEN DE VERSCHILLENDE ROLLEN

De Game Master en Tovenaar/Heks geven alleen structuur en helpen om de inbreng van de Helden naar boven te halen. Zij voorzien het spel van instrumenten die een stem geven aan de deelnemers.

Het is ook mogelijk om met meer begeleiders te spelen, of zonder ondersteuners. Er zijn zoveel combinaties die gebruikt kunnen worden. Het belangrijkste is dat iemand het spel verstandig leidt en dat de deelnemers samen nieuwe wegen verkennen!

2.3 DE TYPE KAARTEN

Zoals eerder vermeld, is het kaartspel de kern van de methode. Om het kaartspel te kunnen spelen, zullen de deelnemers eerst de inhoud van de kaarten daadwerkelijk moeten bedenken en vervolgens de kaarten moeten maken.

Elk kaartspel heeft een hoofdthema, gekozen door de spelers, en vier verschillende kaarttypen die eraan zijn gekoppeld:

A) KARAKTERKAARTEN

In het lege kaartspel-sjabloon zijn er **10 BLAUWE KARAKTERKAARTEN**. De personages vormen de basis van het verhaal dat wordt gecreerd bij het spelen van het vertelkaartspel.

Bij het spelen van het kaartspel kies je willekeurig twee karakterkaarten om een verhaal te vormen. Het eerste personage dat je kiest is het hoofdpersonage van het verhaal, de hoofdpersoon. Het tweede personage dat je kiest is het tegengestelde personage in het verhaal, de antagonist.

PROTAGONIST

De hoofdpersoon is het personage waarop het verhaal zich ontwikkelt. Het gezichtspunt van het verhaal, of het nu een externe of interne verteller is, is gericht op dit personage. De dynamiek van het verhaal volgt de evolutie van de hoofdpersoon, zodat iedereen zich met hem/haar kan identificeren.

ANTAGONIST

De antagonist is het personage dat tegen of tegenover de protagonist (hoofdpersoon) is. Zijn/haar doel is om te voorkomen dat de protagonist zijn/haar missie uitvoert. Meestal komt het overeen met de schurk, maar het hoeft niet per se het “slechte” karakter van het verhaal te zijn. Dit is degene die de hoofdpersoon uitdaagt.

Doordat je aan het begin van het spel willekeurig de twee karakterkaarten kiest, is het heel goed mogelijk dat de protagonist in het ene verhaal de antagonist wordt in een volgend verhaal.

Dit maakt het spel erg interessant, omdat het een kans geeft om een personage vanuit verschillende perspectieven te zien. Het doet je beseffen dat de held in het ene verhaal een 'schurk' kan zijn in het verhaal van een ander.

TIP VAN DE GROTE TOVENAAR:

HEEL BELANGRIJK!:

Zorg er als Game Master voor dat deelnemers op de proppen komen met denkbeeldige personages, zeker wanneer het gekozen thema voor het kaartspel een 'zwaar' thema is, zoals bijvoorbeeld pesten.

Je wilt echt voorkomen dat jongeren zich 'identificeren' als een van de personages (dat ze dat personage zijn). Het is OK als ze zich identificeren 'met' een van de personages (dat ze kenmerken delen met het karakter).

B) LOCATIEKAARTEN

In het lege kaartspel-sjabloon zijn er **10 RODE LOCATIEKAARTEN.** Bij het spelen van het kaartspel kies je willekeurig een locatiekaart die je de setting of locatie geeft waar het verhaal zich afspeelt.

De locaties/settings op deze kaarten kunnen echte of denkbeeldige plaatsen zijn. Het zijn de plekken waar de verhalen van een specifiek onderwerp gespeeld kunnen worden.

De locaties kunnen binnen of buiten zijn, al dan niet bestaand. Elk thema heeft zijn eigen plaatsen. Elke plaats bevat elementen zoals de sociale context, chronologische tijd en elementen om interactie mee te hebben. Ze beïnvloeden de acties van de personages.

C) OBJECTKAARTEN

In het lege kaartspel-sjabloon zijn er **10 GROENE OBJECT-KAARTEN.** Bij het spelen van het kaartspel kies je willekeurig een objectkaart die het verhaal zal beïnvloeden. Het is aan de spelers van het spel om te beslissen op welke manier het het verhaal beinvloedt.

Het object kan deel uitmaken van een conflict, de oplossing voor een situatie, de 'schat' aan het einde van het verhaal, etc. Zorg ervoor dat je de deelnemers duidelijk vertelt dat ze de vrijheid hebben om het object in hun verhaal te gebruiken op de manier die ze willen.

Het kan een gemeenschappelijk object zijn, een object dat verbonden is met het thema van het kaartspel of een magisch object met speciale krachten. Als het object op de kaart geen magisch object is, dan moet je als Game Master de deelnemers uitnodigen tijdens het spelen van het spel, om een speciale magische kracht voor het object uit te vinden of te bedenken.

Zo stimuleer je de deelnemers om hun verbeelding en creativiteit te gebruiken. Het geeft ook een kans om nieuwe perspectieven of mogelijkheden te ontdekken die verband houden met het thema of echte situaties voor de jongeren.

D) SPECIALE KAARTEN

In het lege kaartspel zitten **10 GELE SPECIAL KAARTEN.** De speciale kaarten of 'evenement'-kaarten kunnen worden gebruikt als extra kaarten in het spel, omdat ze een extra dimensie kunnen geven aan de verhalen.

De speciale kaart verandert ten opzichte van het thema van de kaartenset. Het kan een actie zijn, of een gebeurtenis, of een superkracht of wat dan ook die een onverwacht keerpunt in het verhaal kan veroorzaken. De speciale kaart kan betrekking hebben op conflicten, moeilijkheden of beweegredenen die de verhalen kenmerken.

Als pesten bijvoorbeeld het thema van het dek is, is kan de specialekaart betrekking hebben op het type pesten (cyberpesten, fysiek geweld, plagen, etc.) of de reden voor pesten, als gevolg van een specifiek 'verschil' (fysieke kenmerken zoals obesitas, zijnkort, met een andere huidskleur, enz.).

Net als het onderwerp van het deck, moet de speciale kaart worden bepaald door de spelers.

TIP VAN DE GROTE TOVENAAR:

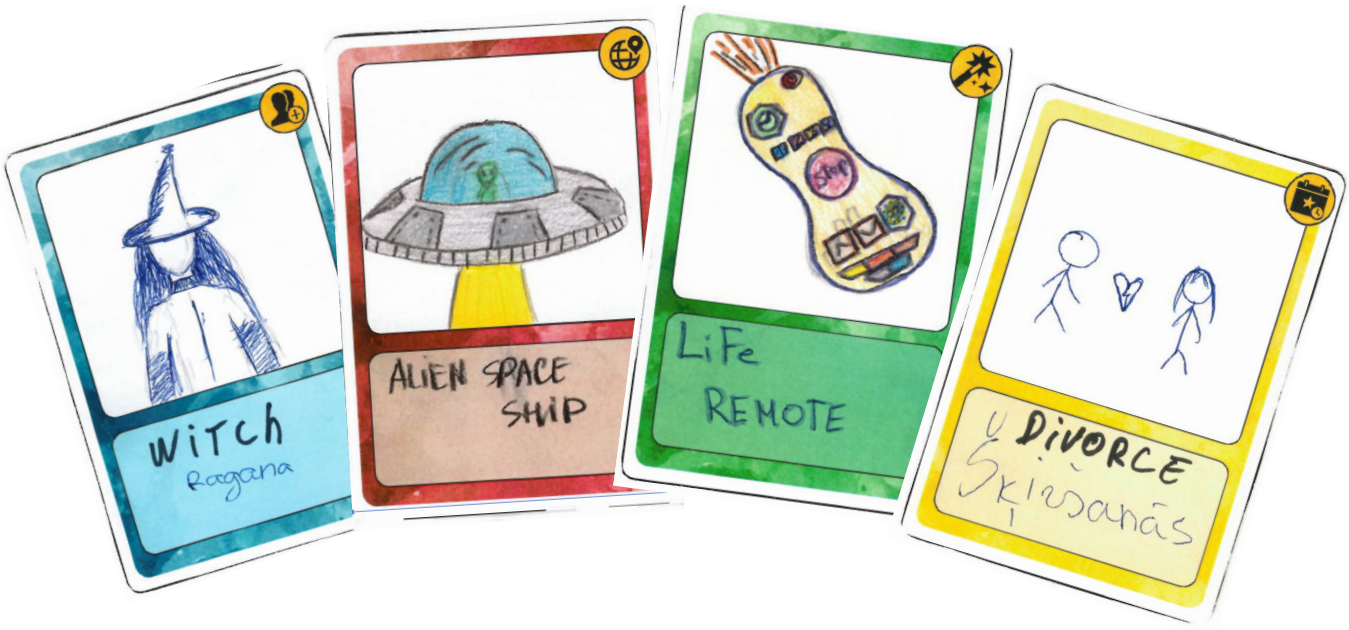
Voor de Game Master en de Ondersteuners:

Als je te maken hebt met een specifiek onderwerp dat je niet goed kent, wees dan niet bang om hulp te vragen buiten het spel!

Vind helpers, bondgenoten of experts om je te helpen de activiteiten te plannen, de spelers tebegeleiden bij het identificeren van de personages, objecten, locaties en speciale kaarten van dat specifieke thema.

Bijvoorbeeld: als de deelnemers het onderwerp LBGTQI kiezen, maar je hebt geen ervaring met het werken met het onderwerp, zoek dan iemand van een organisatie die ervaring heeft met het onderwerp. Ze kunnen misschien een presentatie geven over het thema aan de groep jongeren, of je wat spelletjes of activiteiten over het onderwerp geven.

VOORBEELD VAN DAADWERKELIJKE KAARTEN, GEMAAKT DOOR JONGEREN:



HOOFDSTUK 3:
UITRUSTING EN VAARDIGHEDEN
(DE METHODEN)

Voordat je aan deze reis begint, moet je je uitrusting controleren en je vaardigheden versterken om alles wat je tijdens de activiteiten tegenkomt het hoofd te bieden.

In dit hoofdstuk geven we **methoden die je kunt gebruiken als basis voor je activiteiten.** Op hun beurt zullen de activiteiten ondersteunen bij de teambuilding van de groep en het daadwerkelijk ontwerpen van het kaartspel.

TIP VAN DE GROTE TOVENAAR:

"Het belangrijkste om te doen en het doel van de activiteiten is om de **creativiteit van de deelnemers te stimuleren, voordat ze de kaarten ontwerpen. Kies de beste methoden in relatie tot de groep en de behoeften.** En natuurlijk ben je ook vrij om je creativiteit te gebruiken en je eigen activiteiten te bedenken of je eigen methoden te gebruiken."

3.1. STORYTELLING

De kunst van het krachtige vertellen. Het vertellen van verhalen met de stem is een oude mondelinge traditie die helpt om personages, plaatsen, objecten en gebeurtenissen tot leven te wekken en laat luisteraars zich diep onderdompelen in het verhaal.

Iedereen heeft verhalen te vertellen, maar storytelling is een talent dat kan worden ontwikkeld en als hulpmiddel kan het krachtig worden gebruikt. Wanneer goed getraind en doelgericht gebruikt, kan storytelling bijdragen aan inclusie en verbinding, vertrouwen opbouwen en verandering teweegbrengen.

TIP VAN DE GROTE TOVENAAR:

Een groot deel van de kracht van storytelling **gaat niet over wat je vertelt, maar over de manier waarop je het vertelt.** Het gaat over het gebruik van je stem, geluiden, verschillende toon, pauzes, enz. Op die manier sluit het nauw aan bij theatermethoden. **Het helpen van de jongeren om deze vaardigheid te ontwikkelen is iets waar ze later in hun leven veel baat bij kunnen hebben.**

3.2 VERHALEN SCHRIJVEN

Waarom zijn verhalen krachtig? Wanneer je een verhaal schrijft over iets dat je is overkomen, geef je het een begin, midden en einde.
Je begrijpt die gebeurtenis – en dat geeft je leven zin.

Verhalen schrijven betekent het vastleggen van de ervaringen van je leven in de loop van de tijd, zodat je ze kunt bezoeken wanneer je maar wilt. Het geeft je ook kennis, en misschien zelfs de mogelijkheid om de volgende stap te zetten in plaats van in het donker te spartelen.

TIP VAN DE GROTE TOVENAAR:

Niet iedereen is goed in schrijven of schrijft graag verhalen. **In je activiteiten kun je jongeren die moeite hebben met het schrijven van verhalen altijd de mogelijkheid geven om hun verhaal te vertellen, te tekenen of na te spelen.** Het uiten van het verhaal is belangrijk, niet hoe het wordt uitgedrukt.

3.3 THEATER

Magie stelt je in staat om de realiteit om je heen vorm te geven. Theater is een oude techniek van betoveren die de mensheid heeft ontwikkeld om over zichzelf te vertellen, haar emoties en problemen om te zetten in louterende energie.

Theater is een krachtig hulpmiddel om gesprekken te beginnen, te verkennen en te begrijpen. **Het is door middel van theater dat spelers/deelnemers hun wereld echt door verschillende lenzen kunnen gaan waarnemen en een dieper begrip van zichzelf kunnen ontwikkelen.** De magie van het theater is dat je alles kunt zijn wat je wilt zijn en wat je wilt ontdekken.

TIP VAN DE GROTE TOVENAAR:

(Improvisatie) Theater is een zeer krachtige methode om te gebruiken met jongeren en kan zeer nuttig voor hen zijn. **Vaak zijn jongeren echter verlegen en niet bereid om in bijzijn van elkaar te acteren.**

Als je theatermethoden wilt gebruiken in je activiteiten, **zorg er dan voor dat je voldoende tijd besteedt aan teambuilding en het creëren van een veilige groepsomgeving**, waar de jongere zich veilig voelt om zich te uiten.

3.4 DIGITALE MEDIA

Ooit hebben mensen vuur ontdekt. Toen creëerden ze staal en ten slotte de pen - dat machtiger is machtiger dan het zwaard. Digitale media zijn de nieuwste technologische ontdekking die in ons in staat stelden om afstanden te verkorten, het dagelijks leven te vereenvoudigen en te genieten van tijd met kunst, tv-series, muziek, videogames, elektronische boeken en sociale netwerken. Digitale media is hier om te blijven.

Wanneer verstandig gebruikt kan het een krachtig wapen in onze handen worden om zichtbaarheid te krijgen in de hele wereld met elk soort verhaal dat we ons verbeelden. We kunnen dit hulpmiddel gebruiken zoals een onzichtbaarheidsmantel of om juist volledig zichtbaar te zijn; het hangt af van ons niveau van bewustzijn en vermogen om het strategisch te gebruiken voor onze behoeften en doeleinden. Het kan genezen, maar het kan ook pijn doen. Het kan vernietigen, maar het kan ook beschermen. Wees voorzichtig, gebruik het goed!

TIP VAN DE GROTE TOVENAAR:

Er zijn veel digitale tools die je kunt gebruiken en veel verschillende manieren om ze te gebruiken. **De kans is heel groot dat de jongeren veel meer weten over de digitale mogelijkheden dan jij.**

Gebruik dat in je voordeel en denk samen met de jongere na hoe je digitale tools kunt inzetten binnen dit proces. **Dit geeft hen ook een vorm van eigenaarschap over het hele proces.**

3.5 MATERIALEN

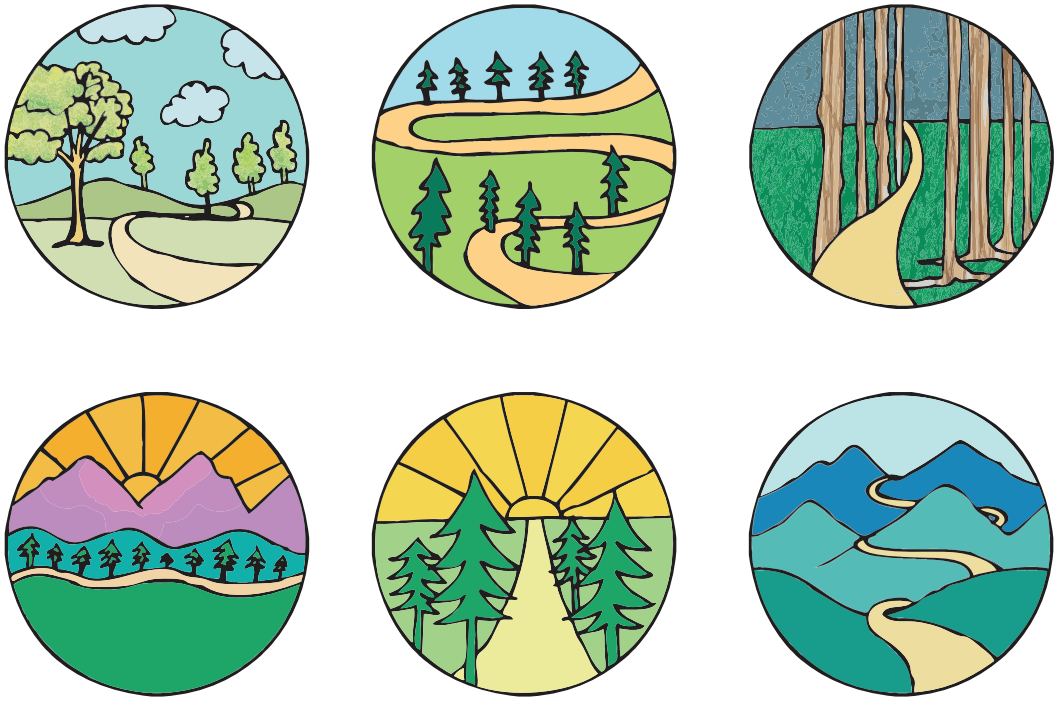
Als je een reis op de juiste manier wilt beginnen, moet je de juiste bagage verzamelen. Het bevat fysieke hulpmiddelen die kunnen helpen om de rol voor Game Master en Tovenaar / Heks te ondersteunen en om de verborgen verhalen in de deelnemers te ontgrendelen.

Het minimum aan materialen die je nodig hebt zijn voor tekenen en verhaal schrijven: Papieren, pennen, potloden, stiften, verf, kleurpotloden etc.Alle andere materialen zijn afhankelijk van de specifieke methoden en de activiteiten die je als Game Master wilt inzetten ter ondersteuning van het maken van de kaarten.

Zorg ervoor dat je goed voorbereid bent en vergeet niet om al het materiaal te verzamelen dat je nodig hebt!

HOOFDSTUK 4: DE TOCHTEN

(DE VERSCHILLENDE STADIA)



De reis van het hele Fairy Tales Life-proces is verdeeld in verschillende fasen: van de eerste ontmoeting met de groep, via het maken van het deck tot het spelen van het eigenlijke vertelspel met de kaarten.

In dit hoofdstuk zullen we kort de verschillende fasen beschrijven, om een idee te geven over het doel van elke fase.

In de bijlagen van dit document vind je verschillende activiteiten per fase, compleet met een volledige beschrijvingen van de activiteiten, klaar om te gebruiken.

Al deze activiteiten zijn al getest en uitgevoerd met verschillende groepen jongeren in verschillende landen.

TIP VAN DE GROTE TOVENAAR:

In de bijlagen vind je de volledige beschrijving van verschillende soorten activiteiten. **Je kunt de beschreven activiteiten letterlijk nemen en gebruiken, maar je bent natuurlijk vrij om ze te veranderen en aan te passen zoals je wilt!** Maak ze je eigen en pas het aan aan uw behoeften en die van de jongeren!

4.1 KENNISMAKING / TEAMBUILDING

"Om een solide gemeenschap op te bouwen, moet je elkaar kennen"

De eerste fase draait om het creëren van een goede groepsdynamiek voor de jongere met wie je gaat werken. Het is erg belangrijk om een leuke en veilige groepssfeer te creëren, waar jongeren zichzelf kunnen zijn en zich veilig genoeg voelen om hun ideeën en gedachten te delen.

Deze fase gaat over het leren kennen van elkaars namen en het leren kennen van elkaars achtergronden, als het een groep is die elkaar niet zo goed kent. Als het bijvoorbeeld een klas is waar de jongeren elkaar kennen, kun je je meer richten op het breken van het ijs tussen hen. In schoolklassen of bestaande groepen jongeren kan er enige 'hiërarchie' zijn die goed is om een beetje te doorbreken en op een gelijk niveau te krijgen.

Voor deze fase kun je gebruik maken van veel verschillende soorten activiteiten, zoals groepsuitdagingen, theater en improvisatie, samenwerkingsoefeningen etc.

4.2 HET THEMA

"Elk avontuur heeft zijn eigen uitdaging. Wat zal de jouwe zijn?"

Deze fase staat in het teken van het kiezen van het thema van het kaartspel dat de jongeren gaan maken. Het liefst is het een thema dat voor hen en hun dagelijks leven relevant is. Er is echter geen probleem met het richten van de kaarten op een thema dat nieuw voor hen is, waar je ze in wilt onderwijzen of waarover je ze wilt laten leren.

In dat geval is het goed om activiteiten te hebben die hen ondersteunen bij het leren over dit onderwerp. Dit kan iemand zijn die over het onderwerp komt uitleggen die er ervaring mee heeft of zelfs een korte documentaire erover bekijkt.

Bij het laten kiezen van thema's voor het kaartendeck door de groep, kunnen verschillende rollenspellen heel goed zijn om in deze fase te gebruiken. Zo kunnen ze naspelen wat ze weten over het thema en verschillende aspecten van dat thema 'beleven en naspelen'.

Mogelijke thema's voor het deck kunnen zijn: (cyber)pesten, inclusie, discriminatie, seksuele geaardheid etc. Maar uiteindelijk zou je alles wat relevant is voor de jongeren als thema kunnen gebruiken.

4.3 KARAKTERS

"Verplaats je letterlijk in de schoenen van iemand anders!"

In deze fase ligt de focus op de personages in een verhaal en specifiek de personages die in het kaartspel worden gecreeerd en verbonden zijn met het thema van het deck.

Een belangrijk onderdeel van deze fase is het werken met verschillende perspectieven van verschillende personages. Een verhaal kan compleet anders zijn als je het bekijkt vanuit het perspectief van de hoofdpersoon of de antagonist. Interessante activiteiten om te doen met de jongeren in deze fase zijn gericht op rollenspellen, het gebruik van creativiteit en de verbeelding en het ontdekken van deze verschillende perspectieven.

Met het oefenen van deze verschillende perspectieven worden de jongeren beter in het bekijken van hun eigen levenssituaties vanuit verschillende perspectieven: "Ik dacht niet dat pesten zo erg was, totdat ik me voorstel hoe slecht het voelt voor de persoon die wordt gepest."

Aan het einde van deze fase kun je samen met de jongeren de karakterkaarten maken.

4. 4 LOCATIES

"Hoeveel werelden kun je verkennen?"

De locatie waar iets zich afspeelt kan het verhaal heel sterk beïnvloeden. In deze fase ga je verschillende locaties verkennen die aansluiten bij het thema dat de jongeren hebben gekozen. Dit kunnen echte locaties zijn, of denkbeeldige locaties.

Er zijn veel kleine activiteiten die je kunt doen om de jongeren te laten nadenken over verschillende locaties en het effect van een omgeving op een verhaal. Er zijn hele leuke theateractiviteiten die kunnen helpen, bijvoorbeeld een spel waarbij de jongeren een verhaal naspelen van wat ze op een bepaalde locatie aan het doen zijn. Na 1 minuut kunnen andere jongeren de locatie veranderen (bijvoorbeeld van de school naar een dierentuin) en de jongen die het verhaal naspelen moeten nu het verhaal voortzetten, maar wel in hun acteerwerk dingen laten zien vanaf de nieuwe locatie.

Aan het einde van deze fase kun je samen met de jongeren de locatiekaarten maken.

4.5 OBJECTEN

"Zelfs het kleinste voorwerp kan de loop van gebeurtenissen veranderen"

In deze fase ligt de focus op objecten. De objecten geven een andere dimensie aan de storytelling-kaarten. Het kunnen normale objecten zijn of objecten met een magische kracht. Het doel van de objecten is om een twist of een extra element aan het verhaal toe te voegen.

Het is mogelijk om in deze fase veel creatieve activiteiten te doen. De jongeren kunnen improvisatiespelletjes doen waarbij ze de bijzondere kracht van een object uitbeelden of je kunt ze beelden geven van bestaande (maar hele rare) objecten en hem vragen om in teams na te denken wat het object is en een verhaal te maken over hoe dit object gebruikt moet worden. Het zou zelfs mogelijk kunnen zijn om jongeren hun eigen magische objecten te laten maken met verschillende knutselmaterialen.

Aan het einde van deze fase kun je samen met de jongeren de locatiekaarten maken.

4.6 SPECIALE KAARTEN

"Hoeveel moeilijkheden je ook tegenkomt, weet dat je ze niet alleen zult tegenkomen"

De speciale kaarten of gebeurteniskaarten zijn een extra klasse kaarten, die gebruikt kunnen worden om meer mogelijkheden te geven aan het kaartspel. Meer informatie over deze kaarten is te vinden in Hoofdstuk 2.

Als je besluit om deze speciale kaarten in je deck te gebruiken, kun je deze fase in de workshop gebruiken om enkele spellen en activiteiten te spelen om de jongeren te ondersteunen bij het bedenken van deze speciale gebeurtenissen, krachten of situatie. Dit betekent dat deze fase verandert afhankelijk van hoe je met de jongeren besluit om de speciale kaarten te gebruiken.

Aan het einde van deze fase kun je samen met de jongeren de speciale kaarten maken.

4.7 HET SPEL SPELEN

"Nu is de tijd om te spelen! Trek je kaarten en start het avontuur"

Dit is de meest opwindende fase van het hele proces. Al het werk dat jij en de jongeren hebben gedaan in het vormen van een groep, het leren kennen van elkaar en het maken van alle kaarten, waren allemaal voor dit moment.

Nu kunnen de jongeren wat kaarten pakken en hun eigen verhalen maken met hun eigen zelfgemaakte decks. Er zijn verschillende manieren waarop je het storytelling kaartspel kunt spelen en je kunt er alles over lezen in het volgende hoofdstuk.

4.8 REFLECTIE EN EVALUATIE

"Om de toekomst te kennen, moet je het verleden begrijpen"

Dit is de laatste fase van de hele storytelling workshop, maar het is een van de belangrijkste. In deze fase krijg je de echte schat van het spel: nieuwe kennis, begrip en perspectieven.

Het spel spelen is gewoon wat het is: het is een spel. Maar het wordt een leerervaring als je daarna de tijd neemt om met de jongeren te zitten, terug te kijken en te evalueren en na te denken over de ervaring.

Hier komen belangrijke vragen voor de jongeren, zoals:

- **Wat vond je wel/niet leuk aan de hele storytelling workshop?**
- **Hoe voelde je je op bepaalde momenten?**
- **Wanneer was een moment waarop je het gevoel had dat je het perspectief van iemand anders echt begreep?**
- **Wat denk je nu anders over het onderwerp van het kaartspel?**
- **Wat heb je in dit proces over iemand anders geleerd?**

Wanneer je samen met de jongere de tijd neemt om te evalueren wat ze hebben geleerd, welke nieuwe dingen ze over zichzelf of over anderen hebben ontdekt of wat ze de volgende keer anders zouden doen, creëer je ruimte voor hen om nieuwe dingen te leren.

In de bijlagen vindt u een voorbeeld van verschillende evaluatieformulieren in het Engels, maar u kunt natuurlijk uw eigen evaluatieformulier maken. Naast het op papier hebben van de resultaten, kan het heel goed zijn om het hele proces mondeling met de groep te evalueren en de ruimte en tijd te geven om te bespreken hoe de hele ervaring voor hen was. De jongere kan zelfs veel interessante nieuwe dingen leren door gewoon te horen wat andere jongeren hebben geleerd.

Deze fase sluit het hele storytelling workshop proces af.

HOOFDSTUK 5: HET AVONTUUR
(HET SPEL SPELEN)

Het storytelling card spel kan gespeeld worden op vier verschillende manieren: Storytelling Mode, Written Mode, Theatrical Mode en Comic Mode.

Eerst zullen we je de basis van het spel vertellen en vervolgens zullen we de verschillende speelwijzes presenteren die je kunt gebruiken.

Vergeet niet dat je altijd vrij bent om de manier waarop je het spel speelt aan te passen aan de behoefte van je groep jongeren. Je bent ook vrij om een nieuwe modus uit te vinden of de jongeren een nieuwe modus te laten uitvinden om het te spelen. Gewoon plezier hebben en gaan spelen!

DE BASIS VAN HET SPEL

TEAMS MAKEN

Om het spel te starten, moet je teams van jongeren hebben. De teams kunnen bestaan uit 2 personen tot ongeveer 6 personen. Desnoods zouden de groepen groter kunnen zijn, maar het probleem is dat er bij grotere groepen altijd jongeren zullen zijn die op de achtergrond blijven en niet meedoen aan het verhaal.

Daarom is het beter om kleinere groepen te hebben, zodat iedereen de kans krijgt om aan het verhaal toe te voegen en het gevoel te hebben dat ze kunnen bijdragen. Het kan ook heel fijn zijn als verschillende kleine teams een verhaal schrijven met dezelfde set kaarten. Dan kan het heel interessant zijn om alle verschillende verhalen te horen die uit dezelfde set kaarten kwamen.

KAARTEN TREKKEN OM TE BEGINNEN

De basis van het spel is dat een groep jongeren blindelings de volgende kaarten uit het kaartspel neemt:

- **Ze kiezen blindelings 1 karakterkaart om de hoofdpersoon (hoofdpersonage) in hun verhaal te zijn.**
- **Ze kiezen blindelings 1 karakterkaart om de antagonist (het tegengestelde personage van het hoofdpersonage) in hun verhaal te zijn.**

- **Ze kiezen blindelings 1 locatiekaart die de plaats zal zijn waar het verhaal begint.**
- **Ze kiezen blindelings 1 locatiekaart die de plaats is waar het verhaal eindigt of naartoe gaat.**
- **Ze kiezen blindelings 1 objectkaarten die het verhaal zullen beïnvloeden of die op een bepaald moment in het verhaal door een van de personages zullen worden gebruikt.**
- **Als ze in het deck worden gebruikt, kiezen ze blindelings 1 speciale kaart die een speciale situatie / gebeurtenis in het verhaal zal creëren.**

HET VERHAAL MAKEN

Nu kunnen de jongeren de kaarten pakken en samen een verhaal gaan maken, gebaseerd op de blind gekozen kaarten die op tafel liggen. Kies de hoeveelheid tijd die de jongeren hebben op basis van de groepsgrootte en de sfeer in de groepen. Als de groepen energie lijken te verliezen, is het beter om ze kortere tijd te geven om kleinere verhalen te maken, zodat ze hun interesse en aandacht niet verliezen.

EXTRA KAARTEN TREKKEN

Als het verhaal vastloopt, de jongeren niet weten hoe ze het verhaal moeten voortzetten of je een nieuwe plotwending aan het verhaal wilt geven, is het altijd mogelijk om meer kaarten te trekken. De kaarten zijn er om het verhaal verder te ontwikkelen.

Het is echter goed om de mogelijkheid om meer kaarten te trekken alleen als eindoplossing te behouden. Zo niet, dan bestaat de kans dat de jongere gewoon kaartjes blijft trekken totdat hij vindt waar hij een verhaal over wil maken. Het is prima om het ook voor hen een beetje uitdagend te maken en ze niet meteen de mogelijkheid te geven om een nieuwe kaart te nemen.

DEBRIEFING VAN HET VERHAAL AAN HET EINDE

Nadat het verhaal is gemaakt, is het goed om even de tijd te nemen om met de groep te praten over het verhaal dat ze hebben gemaakt. Als facilitator kun je hen vragen stellen die hen helpen verborgen elementen in hun verhalen of perspectieven te ontdekken die ze nog niet herkenden.

5.1 VERTELMODUS

MATERIALEN:

Het kaartspel

TIJD:

1 UUR

BESCHRIJVING VAN DE SPELMODUS:

Deelnemers worden verdeeld in groepen van maximaal vier of vijf. Elke groep trekt:

2 kaarten uit het karakterdeck, de ene is de protagonist en de andere de antagonist, vrij gekozen door de groep.

2 kaarten uit het deck van de locaties, één is de plaats waar het verhaal begint en de andere waar het eindigt, vrij gekozen door de groep.

1 kaart uit het objecten deck.

1 kaart uit het speciale kaartenspel.

Elke groep heeft 15 minuten de tijd om een verhaal te verzinnen waarin alle getrokken kaarten aanwezig moeten zijn.

Vervolgens vertellen alle deelnemers hardop een stukje van hun verhaal in het bijzijn van de andere groepen.

DEBRIEFING ELEMENTEN:

"Wat vind je van dit verhaal?"

"Wat vond je het leukst?"

"Wat vond je het minst leuk?"

5.2 GESCHREVEN MODUS

MATERIALEN:

Het kaartspel - Pennen - Vellen papier

TIJD:

1 UUR

BESCHRIJVING VAN DE SPELMODUS:

Deelnemers worden verdeeld in groepen van maximaal vier of vijf. Elke groep trekt:

2 kaarten uit het karakterdeck, de ene is de protagonist en de andere de antagonist, vrij gekozen door de groep.

2 kaarten uit het deck van de locaties, één is de plaats waar het verhaal begint en de andere waar het eindigt, vrij gekozen door de groep.

1 kaart uit het objecten deck.

1 kaart uit het speciale kaartenspel.

Elke groep heeft 15 minuten de tijd om een verhaal te bedenken en te schrijven waarin alle getrokken kaarten aanwezig moeten zijn.

Vervolgens leest elke deelnemer een stukje van zijn verhaal voor in het bijzijn van de andere groepen.

DEBRIEFING ELEMENTEN:

"Wat vind je van dit verhaal?"

"Wat vond je het leukst?"

"Wat vond je het minst leuk?"

5.3 THEATRALE MODUS

MATERIALEN:

Het kaartspel - Pennen - Theatrale scènevormen - Kostuums en rekwisieten

TIJD:

1-2 UUR

BESCHRIJVING VAN DE SPELMODUS:

Deelnemers worden verdeeld in groepen van maximaal vier of vijf. Elke groep trekt:

Kies 2 kaarten uit elke sectie in het deck - protagonist, antagonist, locatie en door 1 kaart uit elke sectie - object en speciale kaart. Alles bij elkaar zijn er 8 kaarten van waaruit je kunt beginnen met het maken van je verhaal

Elke groep heeft 20/30 minuten de tijd om een verhaal te verzinnen waarin alle kaarten aanwezig moeten zijn. De groep kan het formulier van de theatrale scène invullen om de rollen en het canovaccio* op te schrijven. Vervolgens voert elke groep het verhaal op het podium uit voor de andere groepen.

Het creatieve proces kan ook het maken van kostuums en rekwisieten door de groep omvatten.
Als je wilt, kun je een echt script maken met lijnen en dialogen die de acteurs / deelnemers kunnen volgen en ensceneren.
Op een andere manier kun je ervoor kiezen om helemaal geen lijnen of dialogen te hebben en een volledig stille en woordeloze show te creëren.

** Een canovaccio is een scenario, of een basisscript, gebruikt door commedia dell'arte spelers. Het bestond slechts uit een lijst van handelingen en scènes; de details werden overgelaten aan de improvisatie van de acteurs en actrices.*

DEBRIEFING ELEMENTEN:

"Wat vind je van dit verhaal?"

"Wat vond je het leukst?"

"Wat vond je het minst leuk?

" Was het makkelijk of moeilijk?

5.4 STRIPBOEK-MODUS

MATERIALEN:

Iets om op te tekenen: papieren vellen, zwart bord, wit bord, digitale platforms ect. Iets om mee te tekenen: markers ect.

TIJD:

1-2 UUR

BESCHRIJVING VAN DE SPELMODUS:

Deelnemers worden verdeeld in groepen (De beste 2 - 5 personen in één groep)

Kies 2 kaarten uit elke sectie in het deck - protagonist, antagonist, locatie en door 1 kaart uit elke sectie - object en speciale kaart. Alles bij elkaar zijn er 8 kaarten van waaruit je kunt beginnen met het maken van je verhaal

Maak een verhaal op papier of door te discussiëren en te beslissen hoe het verhaal wordt gevisualiseerd: tekenen gecombineerd met tekst: hoeveel fasen, wat zal de stijl zijn? Dat kunnen zelf gecreëerde scènes zijn: maak serie met verschillende scènes waarin deelnemers met elkaar of omgeving communiceren, combineer foto's met sms-berichten en maak op deze manier een verhaal. Het is fijn om te vertrouwen en deelnemers hun eigen weg te laten vinden hoe ze strips kunnen maken.

DEBRIEFING ELEMENTEN:

Als je klaar bent kun je de deelnemers vragen hoe het was.

Wat was een uitdaging?

Wat was makkelijk?

Was het verrassend hoe anderen het deden?

BENAMING VAN DE ACTIVITEIT
OVER MEZELF

STADIUM VAN ACTIVITEIT	TIJD
FASE 1: Maak kennis met	20/60 minuten

MATERIAAL
Post it - Pennen

BESCHRIJVING

Elke deelnemer schrijft 3 zinnen over zichzelf, waarvan er één vals is.
Deelnemers lopen door elkaar in de ruimte. Wanneer ze iemand tegen het lijf lopen, verdelen ze zich in paren, en moeten ze van elkaar raden welke zin vals is.

1° ronde
"3 zinnen over hobby's, smaken of acties die ik graag doe, waarvan er één onjuist is. Geen vragen, alleen maar raden!"
5 minuten om de zinnen voor te bereiden en 10 minuten om te spelen.

2° ronde
"3 plekken die voor mij belangrijk zijn of die ik het leukst vind. Raad eens welke vals is. Je kunt me vragen stellen!"
5 minuten om na te denken over plaatsen en 10 minuten om te spelen.

3° ronde
"3 korte verhalen over mijn naam. Ik vertel je de verhalen, je raadt maar welke waar is. Dan moet je alle drie de verhalen vertellen aan de rest van de groep, en de groep moet raden door te stemmen wat het ware verhaal van mijn naam is."
5 minuten om de verhalen voor te bereiden en 25 minuten om te vertellen.

Voor meer rondes kan je zelf nieuwe dingen verzinnen die onwaar zijn.

DEBRIEFING ELEMENTEN

"Was het moeilijk?" - "Heb je iets nieuws over jezelf ontdekt?" - "En hoe zit het met andere mensen?"
[Deelnemers beginnen de naam aan de persoon te koppelen, dankzij persoonlijke smaak, meningen en kenmerken.]

BENAMING VAN DE ACTIVITEIT
INTERACTIEVE PORTRETTEN

STADIUM VAN ACTIVITEIT	TIJD
FASE 1: Maak kennis met	Ongeveer 30 minuten

MATERIAAL

- Muziek en luidsprekers
- Potloden, stiften en A4 white papers voor iedereen

BESCHRIJVING

Iedereen pakt een papier en schrijft er alleen zijn naam op.

De deelnemers gaan in kleine stapjes het portret van iemand anders tekenen.
Wanneer de muziek wordt afgespeeld, worden de papieren zo snel mogelijk rondgegeven.
Als de muziek stopt heb je het papier met iemands naam in je hand en teken je een deel van het portret van die persoon. De tekening is in stappen.

Eerst alleen de vorm van het hoofd, 2e ronde alleen het haar, 3e ronde teken je alleen de oren, 4e ronde alleen de ogen..... enz. Totdat je het hele portret hebt voltooid. Uiteindelijk krijgt de persoon zijn eigen portret terug, getekend door een heleboel andere mensen.

Voor het passeren van het papier tussen de rondes door kun je verschillende opdrachten geven: Bijvoorbeeld naar achteren, het papier met gesloten ogen passeren, onder je benen door, supersnel of in slow motion. Je kunt zelf bedenken wat er mogelijk is.
Ook kun je een muziekvideo op YouTube afspelen met 0,5x snelheid voor het slow motion-effect.

Als iedereen klaar is, mag iedereen zijn portret houden

DEBRIEFING ELEMENTEN

Als je klaar bent kun je de deelnemers vragen hoe het was.

- Wat was een uitdaging?
- Wat was makkelijk?
- Onthouden ze nu de naam van iemand beter?

BENAMING VAN DE ACTIVITEIT
BEELDEN

STADIUM VAN ACTIVITEIT	TIJD
FASE 2: Het thema	10/40 min.

MATERIAAL
/

BESCHRIJVING
Werk in twee of meer groepen, op basis van het aantal deelnemers. De ene groep kiest een onderwerp of situatie voor de andere groep, waardoor het met de beeldenoefening op het podium komt te staan. Elke deelnemer neemt een vaste positie in met het lichaam op basis van wat ze voelen wanneer ze over het onderwerp nadenken. Woorden, geluiden of bewegingen zijn niet toegestaan. Gewoon een pose en een gezichtsuitdrukking. **EXTRA FASE:** De facilitator zegt: "De eerste keer dat ik me buitengesloten voelde, was..." en elke deelnemer antwoordde door de positie in te nemen.

DEBRIEFING ELEMENTEN
"Wat werkte niet en maakt geen *opname* mogelijk?" - "Wat vind je van de scène?" Na de oefening kunnen alle deelnemers op een gedeelde manier het thema kiezen.

BENAMING VAN DE ACTIVITEIT
ZAPPEN!

STADIUM VAN ACTIVITEIT	TIJD
FASE 2: Het thema	10 min.

MATERIAAL
/

BESCHRIJVING
Deelnemers worden verdeeld in groepen van vijf leden. Elke groep vertelt een verhaal over een specifiek onderwerp. De deelnemers staan op een rij en hurken: de facilitator geeft het commando *zap!* aan een van de deelnemers die opstaat en een stukje van het verhaal vertelt, totdat de facilitator een andere deelnemer belt met de *zap!* bevelen. Het spel gaat door totdat iedereen minstens twee beurten heeft voltooid.

DEBRIEFING ELEMENTEN
"Wat werkte niet en maakt geen *opname* mogelijk?" - "Wat vind je van de scène?" Na de oefening kunnen alle deelnemers op een gedeelde manier het thema kiezen.

BENAMING VAN DE ACTIVITEIT
Het Dorp

STADIUM VAN ACTIVITEIT	TIJD
FASE 2: Het thema	10 - 30 min

MATERIAAL
Beperkte oppervlakte

BESCHRIJVING

Het dorp is een activiteit die sociaal presencing theater wordt genoemd. Het woord presencing is een combinatie van aanwezigheid en pre-sensing. Het maakt deel uit van de Theory U. Het dorp is een oefening om met alle zintuigen te luisteren en op de meest natuurlijke manier met elkaar om te gaan, zonder er te veel over na te denken. Mensen in een ruimte brengen niet alleen om los te laten, maar ook om te laten komen (wat er ook komt) Het doel is om in een groep als sociaal lichaam te ervaren, te voelen en te experimenteren. Social presencing is vooral gericht op luisteren met al je zintuigen en het nodigt deelnemers uit om een nieuwe mindset en nieuw soort verbindingen met mensen in de buurt te creëren.1: Leg de activiteit en het concept uit

2: je kunt beginnen met een 'warming up oefening' waarbij iedereen op de grond ligt en 10 -30 seconden de tijd nemen om van liggen naar staan te gaan. Mensen moeten gefocust zijn op hun lichaam en hun geest en gedachten niet de beweging laten beheersen... gewoon doen wat het goed voelt.

2: 20 minuten sociaal presencing theater. In elke 'ronde' of fase van het dorp zijn er verschillende soorten dingen die mensen kunnen doen. In fase één is het liggen, zitten en staan (en daarbinnen in stilte of beweging zijn). Geen directe routinematige interactie (in de ogen kijken, naar elkaar glimlachen, etc.). In fase twee kunnen mensen misschien ook dansen. In fase 3 zou je de groeten kunnen toevoegen (kleine begroetingsbeweging, zoals een boog, of een kleine tik op de schouder, met direct oogcontact

3: het debriefen van de activiteit en hoe luisteren met alle zintuigen nieuwe interessante interacties creëert., het bespreken van de gevoelens, maar ook de 'uitnodigingen' die zagen/voelden en hoe we reageerden. Ook de waarnemer geeft zijn/haar observaties terug.

DEBRIEFING ELEMENTEN

Als je klaar bent kun je de deelnemers vragen hoe het was.

- Hoe was het?
- Wat was makkelijk/moeilijk?
- Wat was uw communicatie?
- Je voelde je opgenomen/buitengesloten?
- Wat is er gebeurd?

BENAMING VAN DE ACTIVITEIT
OMGEKEERDE VERHALEN

STADIUM VAN ACTIVITEIT	TIJD
FASE 2: Het thema	10 min.

MATERIAAL
/

BESCHRIJVING
De deelnemers, verdeeld in groepen, vertellen een sprookje of een bekend verhaal waarin echter enkele elementen veranderd zijn ten opzichte van het thema (bullisme, LGBTQIA+, racisme, vervuiling ecc...).

DEBRIEFING ELEMENTEN
"Wat blijft hangen en maakt geen *opname* mogelijk?" - "Wat vind je van de scène?" Na de oefening kunnen alle deelnemers op een gedeelde manier het thema kiezen.

BENAMING VAN DE ACTIVITEIT
HET PAD VAN DE PERSONAGES

STADIUM VAN ACTIVITEIT	TIJD
FASE 3: Personages	40 min.

MATERIAAL
Pennen - Vellen papier

BESCHRIJVING
Deelnemers schrijven een lijst met personages met verschillende kenmerken: leeftijd, geslacht, seksuele geaardheid, sociale klasse, enz. De personages zijn geschreven op kleine vellen: elke deelnemer tekent er willekeurig een, zonder deze aan de anderen te onthullen. Daarna komt iedereen op een lijn. De facilitator zegt een reeks acties en elke deelnemer, op basis van zijn/haar karakter, als hij/zij die specifieke actie kan uitvoeren zet een stap vooruit, anders blijft hij/zij stil.

DEBRIEFING ELEMENTEN
Aan het einde van de acties begint de discussie over de posities van elk personage: "Hoe voel je je?" - "Waarom zijn je personages zo?" - "Wat zijn de verschillen tussen personages?"

BENAMING VAN DE ACTIVITEIT
Foto storytelling

STADIUM VAN ACTIVITEIT	TIJD
FASE 3: Personages	Ongeveer 45 minuten

MATERIAAL

- Enkele interessante, mystieke, rare of grappige foto's (3 of 4), waarbij het volstrekt onduidelijk is wat er op de foto staat of waarom de foto is gemaakt.
- Computer met een projector om de foto's of foto's meerdere keren (één voor elke groep of persoon) op papier te laten zien.
- Pennen en papier om voor iedereen te schrijven

BESCHRIJVING

Deze activiteit kan in paren of individueel worden gedaan. De facilitator kan dit beslissen op basis van de groep, of de deelnemers kunnen dit zelf bepalen.

Toon een van de foto's op de projector of geef de personen/groepen de afgedrukte foto.

Geef elke persoon / groep pennen en papieren en vraag hen om in 5-10 minuten een kort verhaal te schrijven over wat er op de foto staat. Vraag ze om hun creativiteit te gebruiken. Als hulp kun je de deelnemers vertellen dat de foto misschien het einde van een verhaal, het begin of de climax is. Stimuleer ze om te denken aan iets magisch dat rond dit beeld gebeurt, zodat ze niet iets te rationeel schrijven.

Herhaal dit met meer foto's. Het is mogelijk om tussendoor van groep te wisselen, zodat deelnemers ook met andere mensen kunnen samenwerken.

DEBRIEFING ELEMENTEN

Als je klaar bent kun je de deelnemers vragen hoe het was om de activiteit te doen.

- Was het makkelijk of moeilijk?
- Vonden ze zichzelf creatief of niet?
- Wat was iets op de foto dat hen de eerste aanzet gaf voor een nieuw verhaal?
- Kunnen ze iets van verhaaltheorie verbinden met hun verhaal?

BENAMING VAN DE ACTIVITEIT
PHOTO STORYTELLING (BASISVERSIE)

STADIUM VAN ACTIVITEIT	TIJD
FASE 4: Locaties	40 min.

MATERIAAL
Foto's (digitaal of bedrukt) - Pennen - Vel papier

BESCHRIJVING
Deelnemers zien enkele foto's van verschillende plaatsen. De taak van de deelnemers is om een kort verhaal en een titel te maken, uitgaande van de suggesties die de foto hen geeft. *Een nuttige suggestie is om zoveel mogelijk details te observeren, ze kunnen helpen bij de uitvinding van het verhaal*. Elke plaats bevat fundamentele elementen die een verhaal kenmerken: het suggereert een *sociale context*, een *chronologische tijd en een geografische positie* (realistisch of fantastisch). Interessant om te beginnen met een foto die een persoon van achteren of niet erg herkenbaar presenteert, zodat hij meer personages kan worden, afhankelijk van het standpunt van de deelnemer: een menselijke figuur of iets dergelijks in een foto kan de constructie van een verhaal gemakkelijker maken . Om deze reden kan de tweede foto een plaats zijn die geen tekens heeft, maar alleen objecten of omgeving. Op deze manier kan het maken van een verhaal lastiger zijn, maar heeft de deelnemer nog meer vrijheid van interpretatie.

DEBRIEFING ELEMENTEN
"Waarom heb je die plek gekozen?" - "Welke elementen in de foto suggereerden precies die context / tijd / tekens? Waarom?" - "Als deze foto een kader uit je film was, waar zou het dan in de tijdlijn van je verhaal staan?" Leg elk interessant element van het verhaal van de deelnemers vast om een discussie over de "plaats" te creëren: in feite bevat een plaats al veel nuttige informatie over *sociale context*, *chronologische tijd en geografische positie* (realistisch of fantastisch).

BENAMING VAN DE ACTIVITEIT
Photovoice Verhalen vertellen

STADIUM VAN ACTIVITEIT	TIJD
FASE 4: Locaties	Ongeveer 60 minuten

MATERIAAL

- Een paar verschillende speelgoedfiguren. Genoeg voor iedereen om een goede keuze te hebben
- Iedereen of elke groep moet een camera hebben (normale of smartphonecamera)
- Projector om de foto's later te presenteren.

BESCHRIJVING

Deze activiteit kan individueel of in paren worden gedaan. Deelnemers kunnen zelf bepalen wat hun voorkeur heeft.

Vraag elke persoon of elk paar personen om een of meer speelgoedfiguren te kiezen die ze voor de activiteit willen gebruiken.

Vertel de deelnemers om de speelgoedfiguur te gebruiken om nieuwe locaties, interacties en perspectieven te creëren. Misschien is iets heel klein, maar als je er een kleiner figuur naast zet, wordt het iets groots. Vertel ze ook dat ze kunnen kijken naar hoe hun figuur kan interageren met de omgeving of hoe de aanwezigheid van de figuur de omgeving verandert. Vertel ze om echt met een 'creatief' oog te kijken en op zoek te gaan naar verhalen in een foto die ze zien.

Vraag de deelnemers om vervolgens een foto te maken van deze setting of interactie. Je kunt ze de opdracht geven om één foto, meer foto's of zelfs een verhaal te maken in een serie foto's. Of geef deelnemers gewoon de vrijheid om zelf te kiezen.

Vraag deelnemers om je de foto's te sturen. U kunt een galerij met afgedrukte foto's maken, een diavoorstelling maken van de foto's op een projector of de foto's afdrukken voor de deelnemers.

Je kunt beslissen of je de deelnemers wilt vragen om het verhaal van de foto te delen of het gewoon voor ieders verbeelding wilt laten.

DEBRIEFING ELEMENTEN

Als je klaar bent kun je de deelnemers vragen hoe het was om de activiteit te doen.

- Was het makkelijk of moeilijk?
- Hoe voelden ze zich om het te doen?
- Zijn ze op zoek gegaan naar verhalen of hebben de verhalen ze gevonden?
- Hoe veranderden de cijfers de locaties of omgeving?
- Hoe beïnvloedt locatie of omgeving hun verhalen?

BENAMING VAN DE ACTIVITEIT
HET MAGISCHE OBJECT

STADIUM VAN ACTIVITEIT	TIJD
FASE 5: Objecten	10 min.

MATERIAAL
Een of meer veelvoorkomende objecten

BESCHRIJVING
Generiek magisch item - Elke deelnemer neemt hetzelfde gemeenschappelijke object en probeert het gebruik ervan op een creatieve manier na te bootsen, terwijl de anderen proberen te raden wat het is. *Thematisch magisch* item - Elke deelnemer neemt hetzelfde gemeenschappelijke object en probeert het gebruik ervan op een creatieve manier na te bootsen, terwijl de anderen proberen te raden wat het is.

DEBRIEFING ELEMENTEN
"Het was moeilijk?" - "Waarom?" - "Wie zou de eigenaar van het object kunnen zijn?" - "Hoe kun je dit object in het echte leven gebruiken?"

BENAMING VAN DE ACTIVITEIT
MAGISCHE OBJECTEN & SUPERKRACHT IMPROV

STADIUM VAN ACTIVITEIT	TIJD
FASE 5: Magisch Object & Superkrachten	Ongeveer 60 minuten

MATERIAAL

- Een mooie ruimte voor beweging met voldoende ruimte voor alle mensen
- Enkele voorbereide warming-up improvisatie activiteiten
- Muziek en luidspreker

BESCHRIJVING

Eerst begin je met wat improvisatie warming-up activiteiten. Er zijn veel van deze kleine activiteiten die je alleen kunt vinden. Het kunnen activiteiten zijn met bewegingen, energie krijgen in de groep, elkaars bewegingen volgen, objecten of bepaalde omgevingen afbeelden.

Normaal gesproken is het goed om ongeveer 30 minuten aan verschillende kleine activiteiten te hebben die niet veel acteerwerk vereisen. Dit kan mensen die een beetje verlegen zijn of niet echt van improviseren houden echt helpen.

Als je echt opgewarmd bent, vraag je de groep om in een grote cirkel te gaan staan.
Vraag één persoon om in de cirkel te stappen en aan een normaal object te denken en uit te voeren wat het is. De andere deelnemers moeten raden wat het is. De persoon die goed gokt, gaat vervolgens de cirkel in.

De volgende stap zijn magische objecten en superkrachten. Vraag een persoon om in de cirkel te stappen en te zeggen: "Ik heb een magische ..... en dat doet het ....." of "Ik heb een magische kracht die .....". Nadat hij het heeft gezegd, handelt de persoon met behulp van dit magische object. Dan stapt een ander de cirkel in en zegt: "Ja, maar je kunt alleen .....", een beperking geven aan het object of de superkracht en dan beginnen dit uit te voeren. Iemand heeft bijvoorbeeld een emmer die onbeperkt water geeft. De volgende persoon stapt in en zegt: "Ja, maar als je het gebruikt spuit je altijd het water in je eigen gezicht" en doet dan hoe dit eruit ziet.

Nadat iemand "Ja, maar.....", heb gezegd, stop je en begint iemand nieuw met een nieuw object of superkracht. Ga door totdat iedereen de kans heeft gehad om een object / superkracht en een beperking uit te voeren.

DEBRIEFING ELEMENTEN

Als je klaar bent kun je de deelnemers vragen hoe het was om de activiteit te doen.

- Was het makkelijk of moeilijk?
- Vonden ze zichzelf creatief of niet?
- Hoe was het om iets voor de groep na te spelen?

BENAMING VAN DE ACTIVITEIT
HET STANDPUNT VAN HET OBJECT

STADIUM VAN ACTIVITEIT	TIJD
FASE 5: Objecten	30 min.

MATERIAAL
-

BESCHRIJVING
Deelnemers vertellen het verhaal vanuit het oogpunt van een object door te werken aan theatrale improvisatie. Een van de deelnemers speelt een personage gekoppeld aan het thema (beter als het personage zich in een slechte of vastzittende situatie bevindt), die roerloos op het podium blijft staan. Eén deelnemer tegelijk stapt in en vertelt het verhaal van dat personage vanuit het oogpunt van een object, zonder de identiteit van het object te onthullen.

DEBRIEFING ELEMENTEN
"Hebben jullie allemaal begrepen welke objecten zich in de scène bevonden?" - "Wat als het object met het personage kon spreken?" - "Wat voor soort magie zou het object kunnen helpen bij het oplossen van de situatie van het personage?"

BENAMING VAN DE ACTIVITEIT
OP ZOEK NAAR DE SPECIALE KAART

STADIUM VAN ACTIVITEIT	TIJD
FASE 6: Speciale kaart	30 min.

MATERIAAL
Kaarten voor personages, locaties en objecten

BESCHRIJVING
De deelnemers worden verdeeld in groepjes van 4. Elke groep tekent 2 tekens, 1 object en twee plaatsen. Elke groep creëert een verhaal en vertelt het. Belangrijke regels: het verhaal moet een duidelijk begin en een einde hebben en elk van de deelnemers moet een stukje van het verhaal vertellen.

DEBRIEFING ELEMENTEN
Aan het einde van de eerste verhaalronde: *"Wat kan je helpen het verhaal beter te ontwikkelen? Welke speciale kaart kan worden gebruikt?"* Voorbeelden: Moeilijkheidskaart [verschillende talen, fysieke belemmeringen, superkrachten], gebeurteniskaart [milieurampen, speciale momenten zoals bruiloft of verlating] of actiekaart [gewelddaden, nieuwe wetten, spreuken]. Elke groep kan het verhaal opnieuw vertellen met de speciale kaart. *"Wat verandert er na het gebruik van de speciale kaart?"*

BENAMING VAN DE ACTIVITEIT
Wat is er gebeurd?

STADIUM VAN ACTIVITEIT	TIJD
FASE 6: Speciale kaarten	Ongeveer 45-60 minuten

MATERIAAL

- Computer en projector
- 1 of meer korte (animatie)filmpjes klaar op YouTube (er staan er veel op YouTube)
- Pen en papier om voor elke deelnemer te schrijven

BESCHRIJVING

Deelnemers kunnen deze activiteit individueel of in paren doen

Toon een kort filmpje op de projector.

Vertel de deelnemers (en geef enkele voorbeelden) van plotwendingen in verhalen. Meestal is dit een gebeurtenis waarbij er iets gebeurt dat het verhaal volledig verandert en iedereen verrast.

Vraag de deelnemers om de korte film te gebruiken en een specifieke gebeurtenis te creëren en te bedenken, die heeft geleid tot het verhaal van de korte film of begint met het einde van de korte film.
De gebeurtenis moet een plotwending creëren zodat het verhaal dat ze bedenken niet voorspelbaar is.

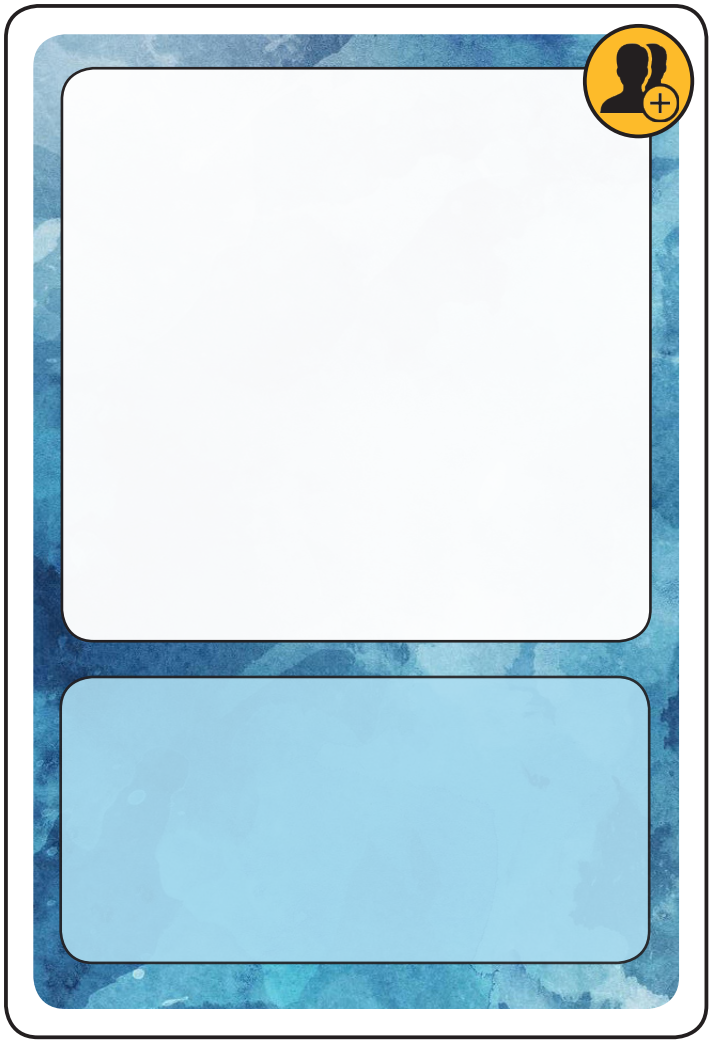
Vraag de deelnemers om de verhalen van hun evenementen te delen

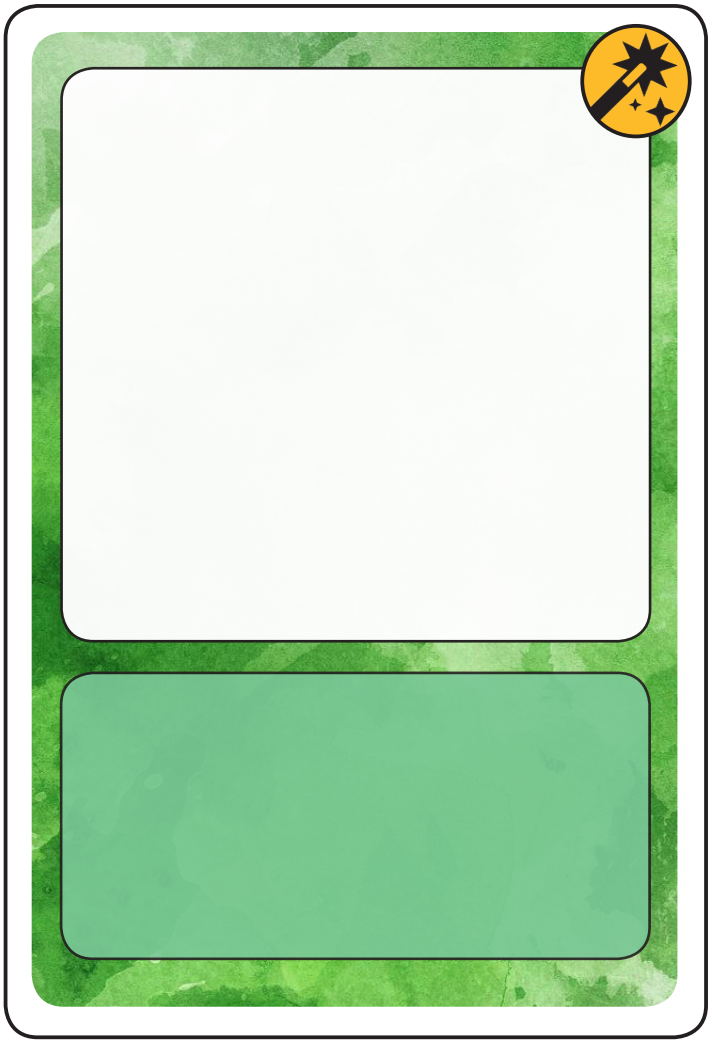
U kunt besluiten om dit nog een keer te herhalen met een of meer korte films.

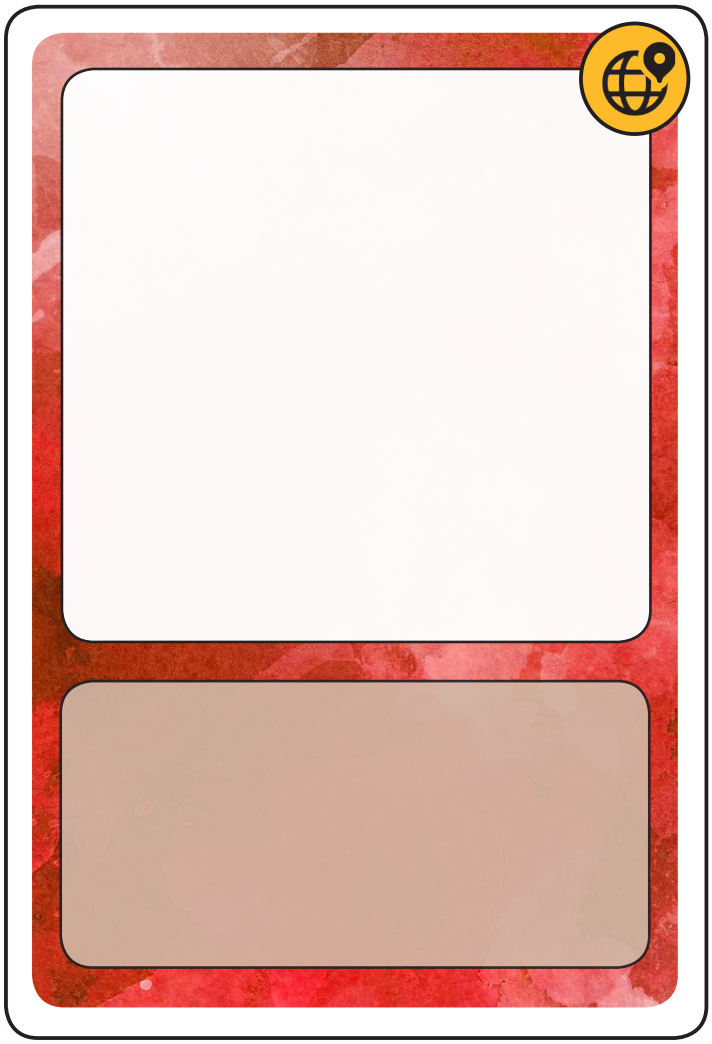
DEBRIEFING ELEMENTEN

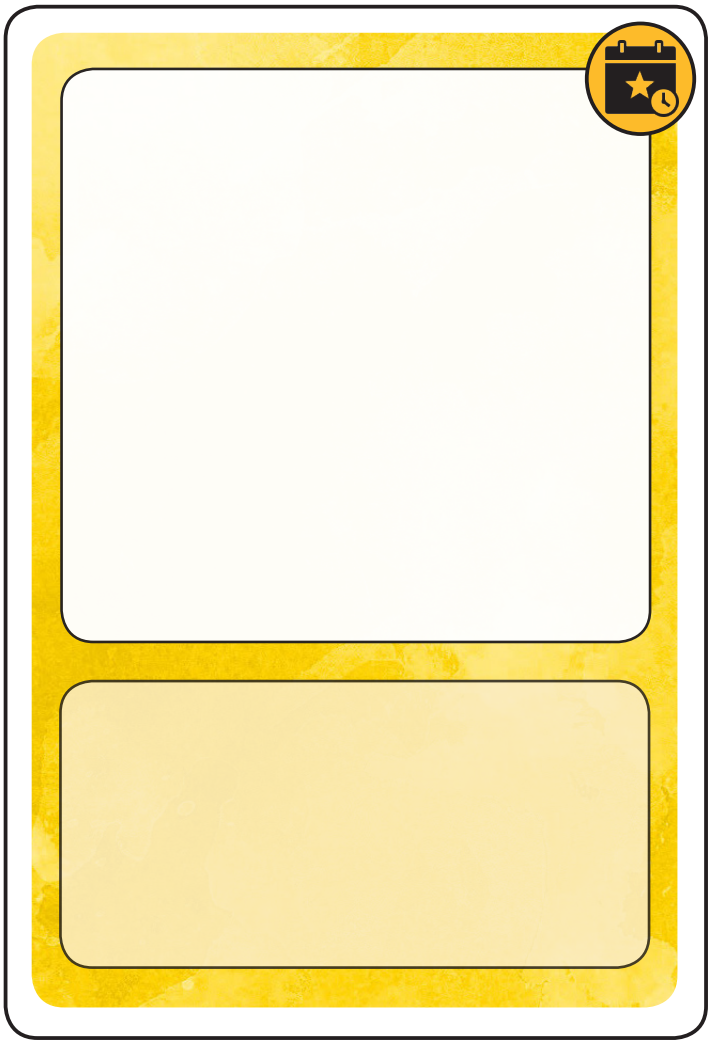
Als je klaar bent kun je de deelnemers vragen hoe het was om de activiteit te doen.

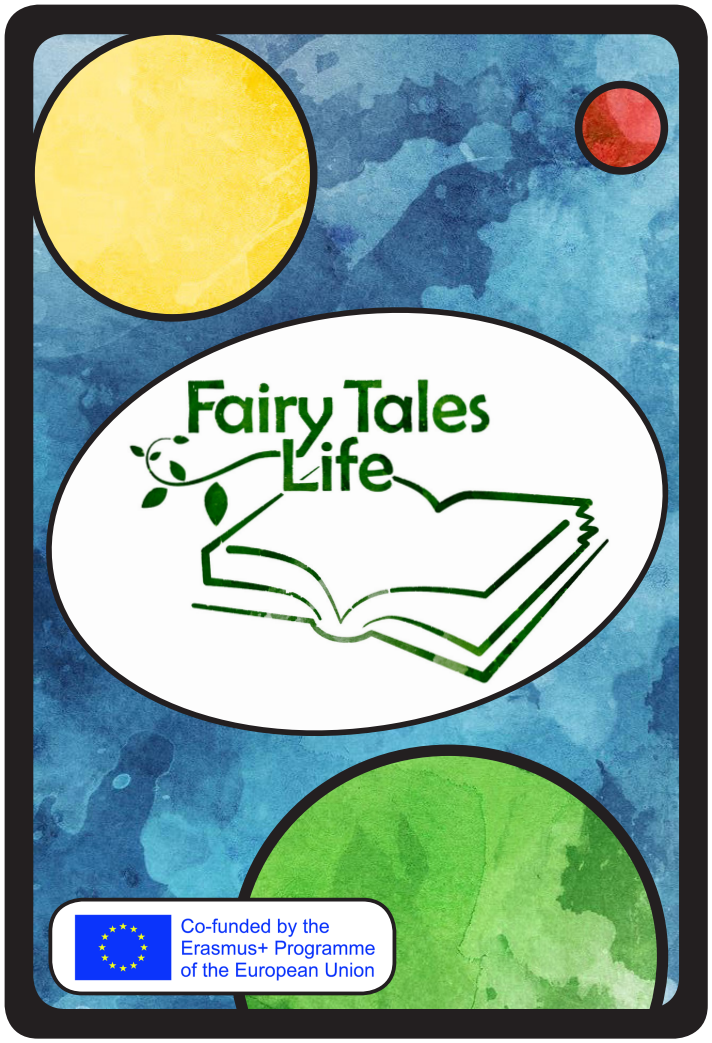
- Was het makkelijk of moeilijk?
- Hoe voelden ze zich om het te doen?
- Hoe ben je tot je plotwending / evenement gekomen?
- Ken je voorbeelden van andere verhalen waarbij één gebeurtenis het hele verhaal kan veranderen?
- Heb je zo'n gebeurtenis in je eigen levensverhaal gehad?

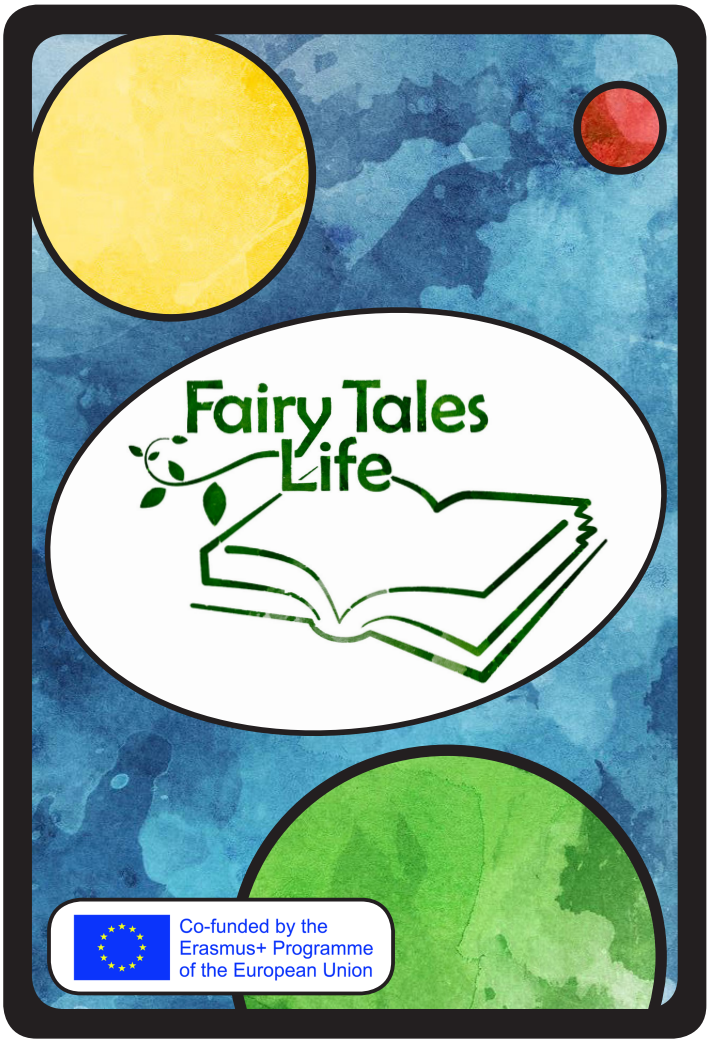


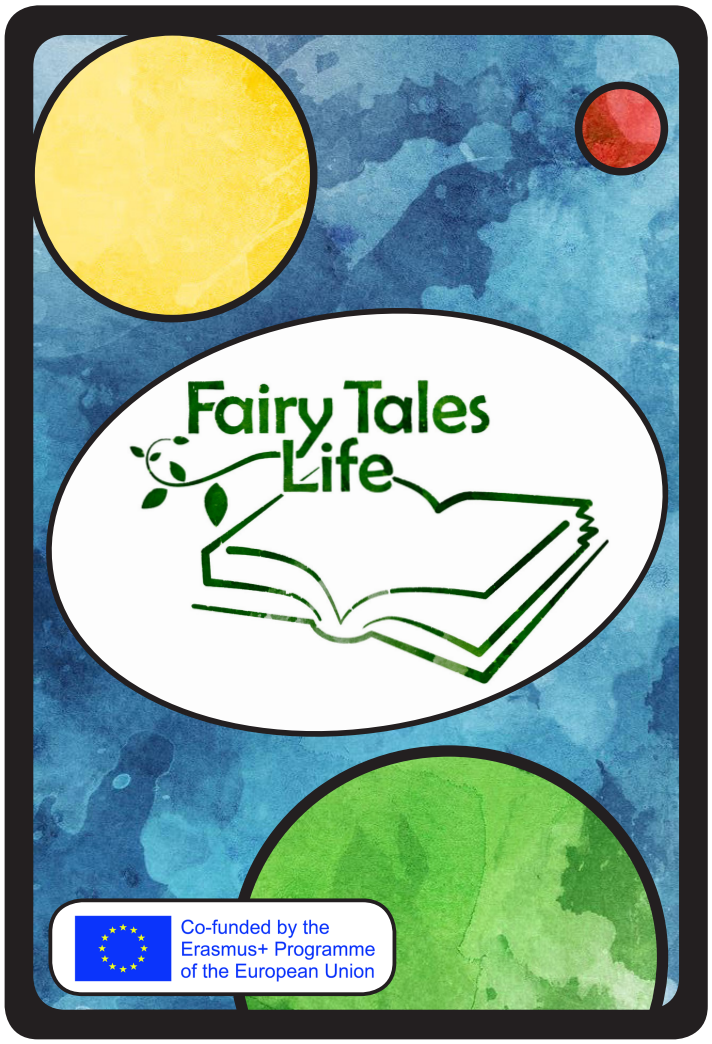


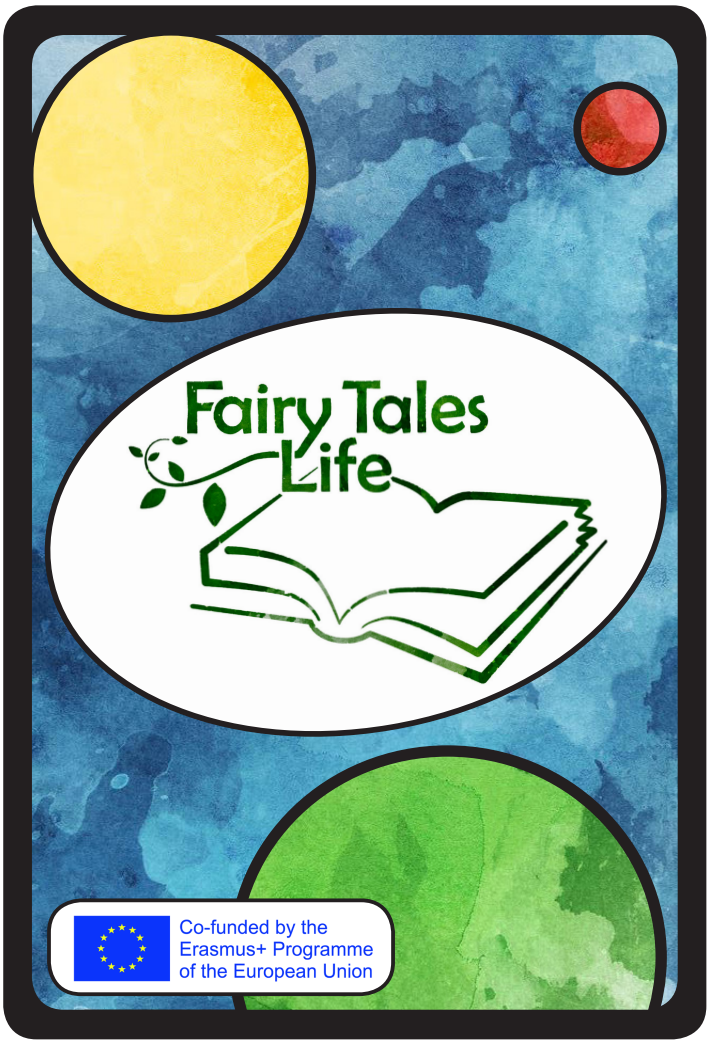


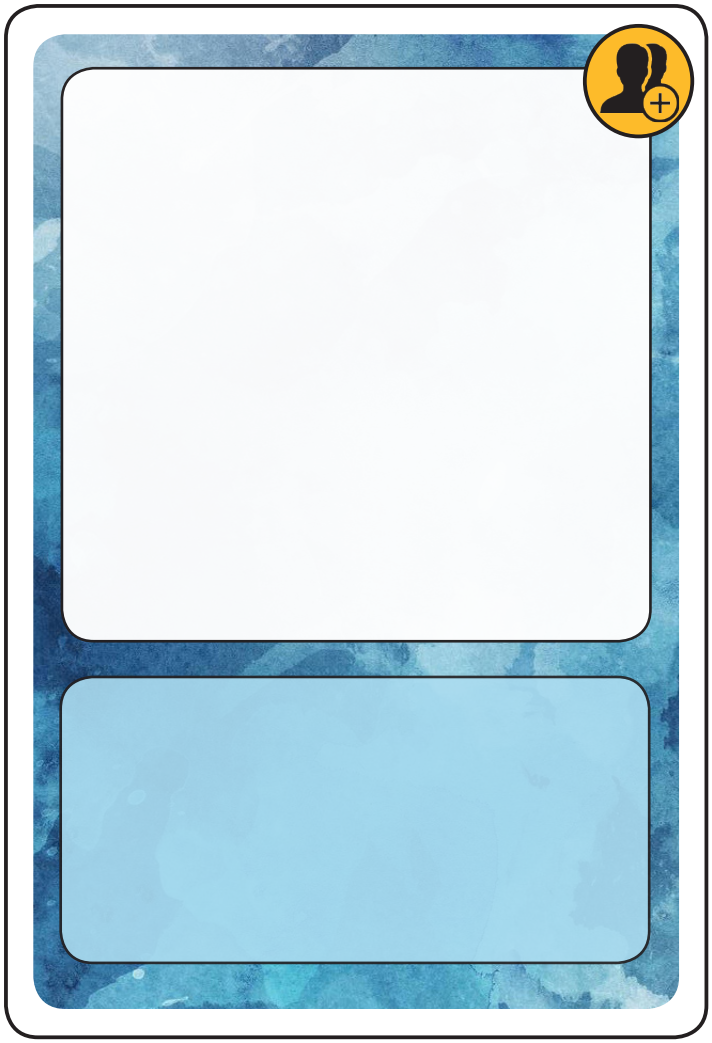


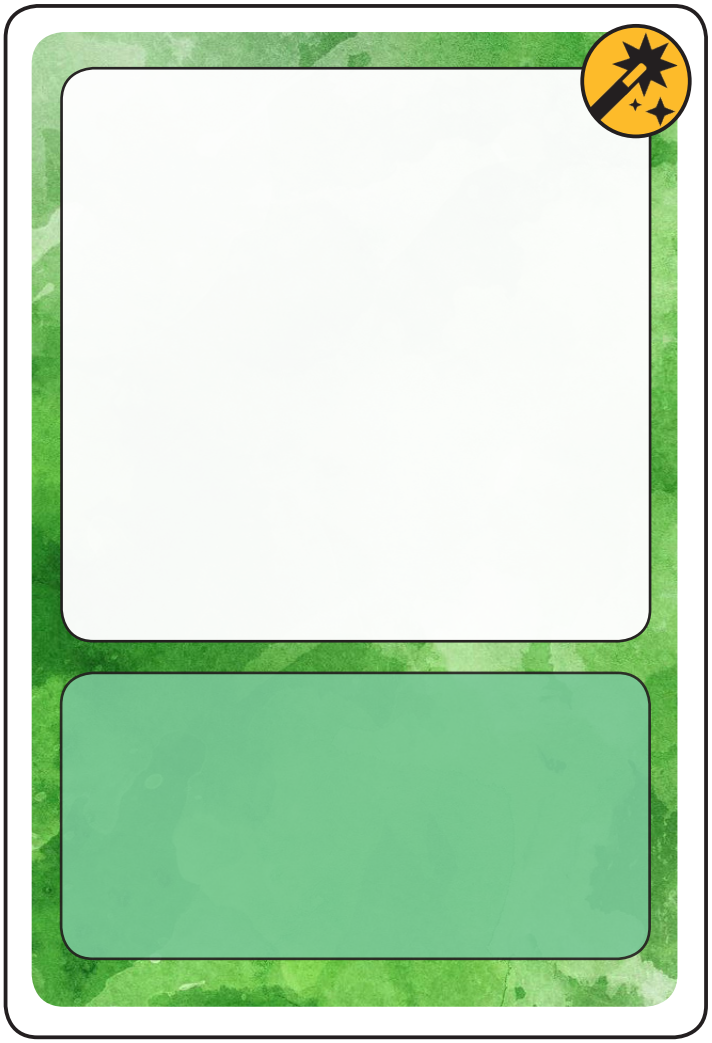

Fairy Tales
Life
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

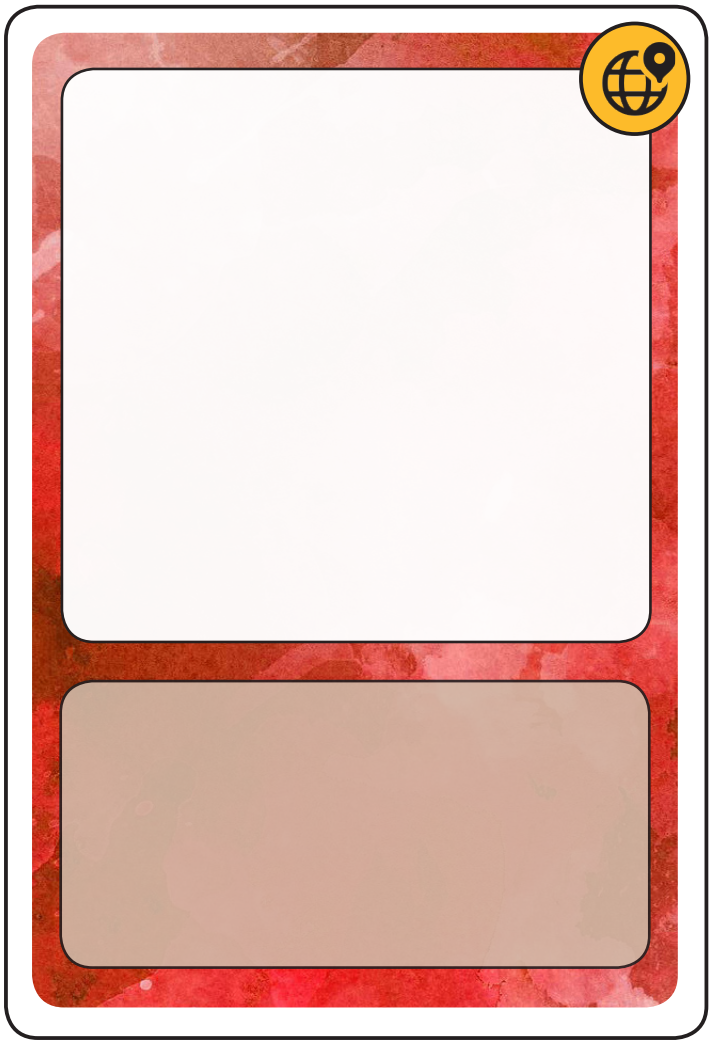

Fairy Tales
Life
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

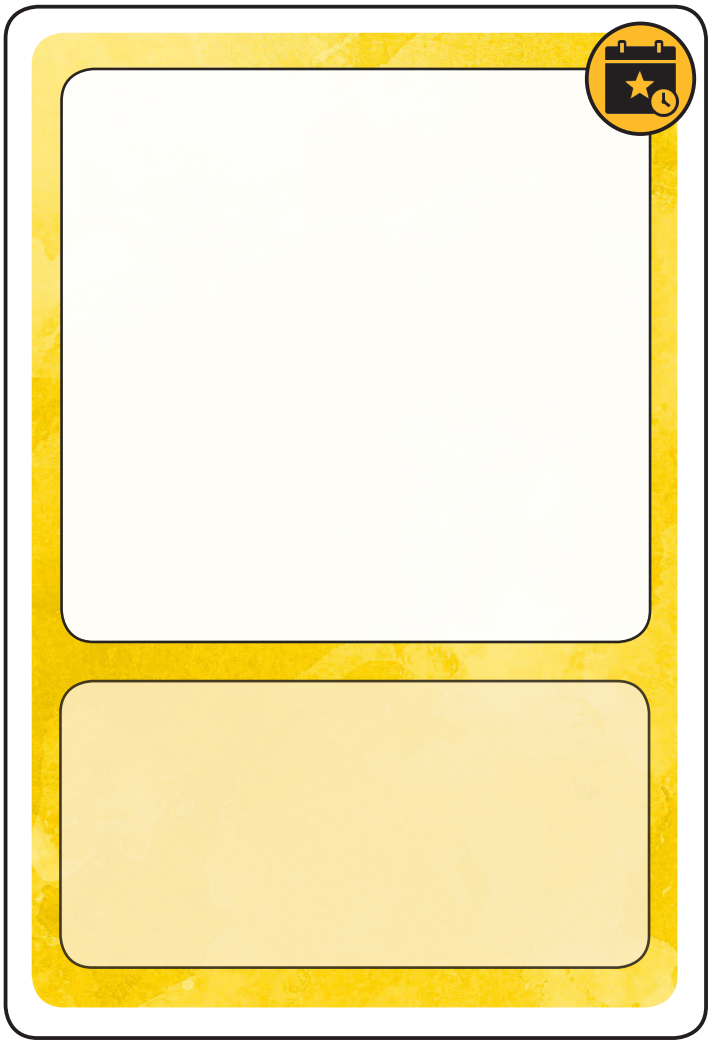

Fairy Tales
Life
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union


Fairy Tales
Life
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union









Fairy Tales Life

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Fairy Tales Life

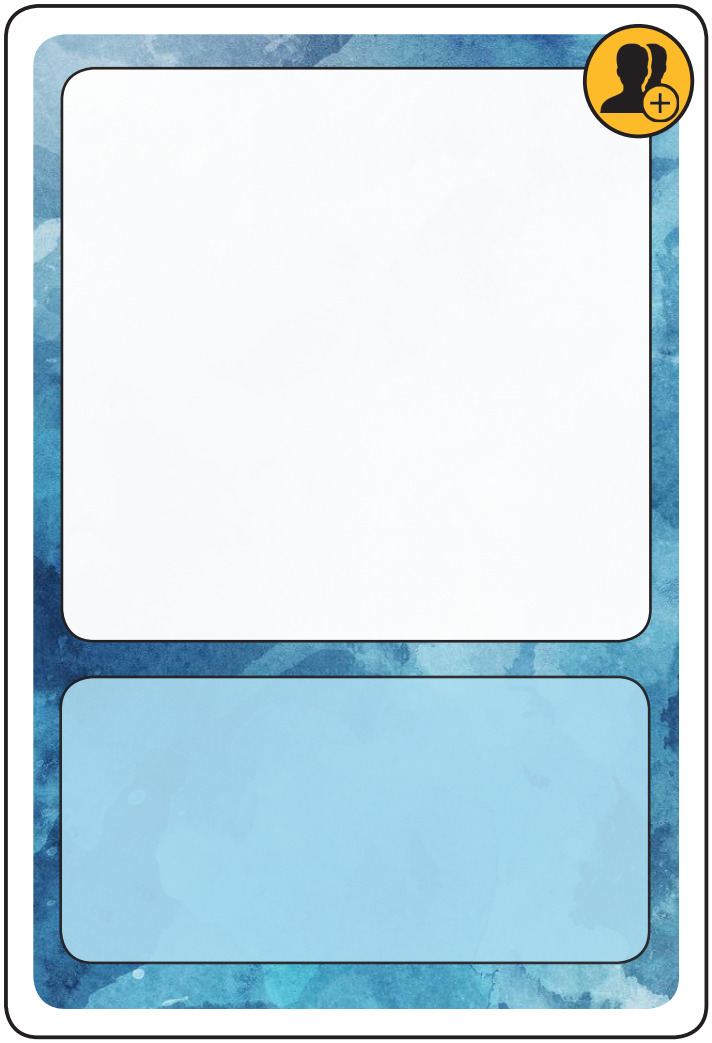
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

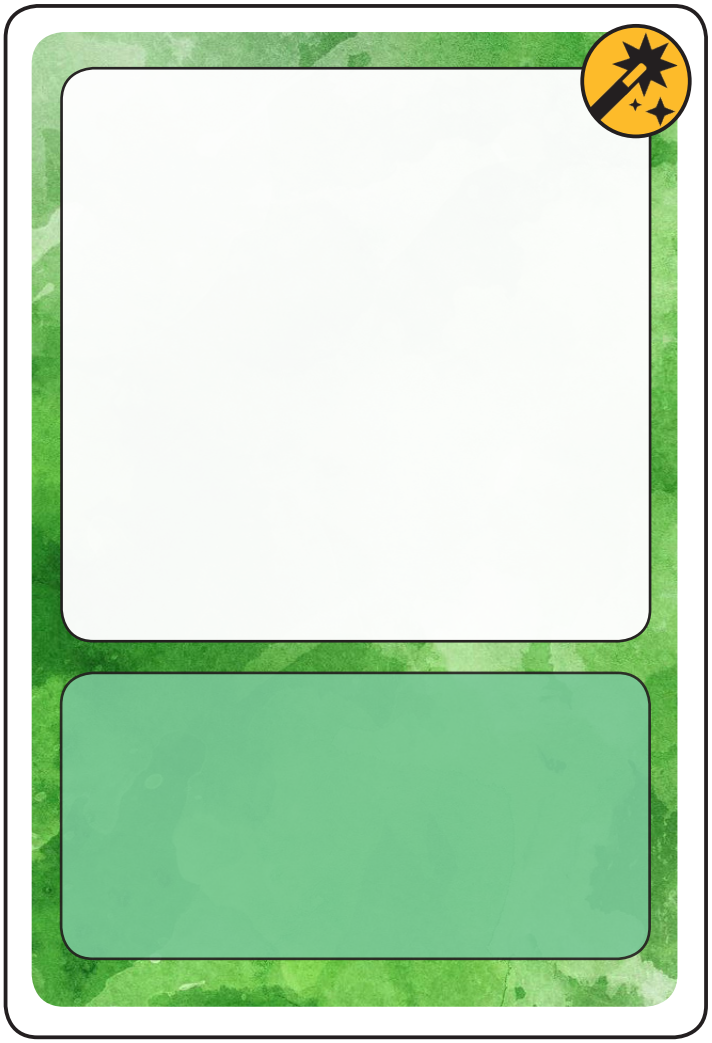
Fairy Tales Life

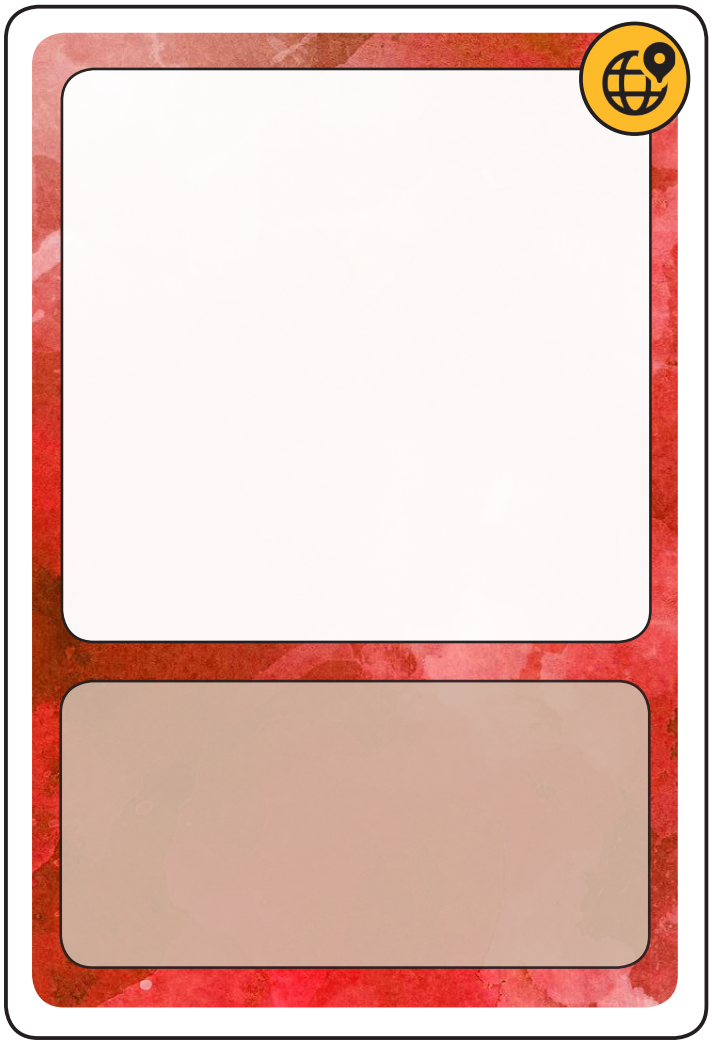
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

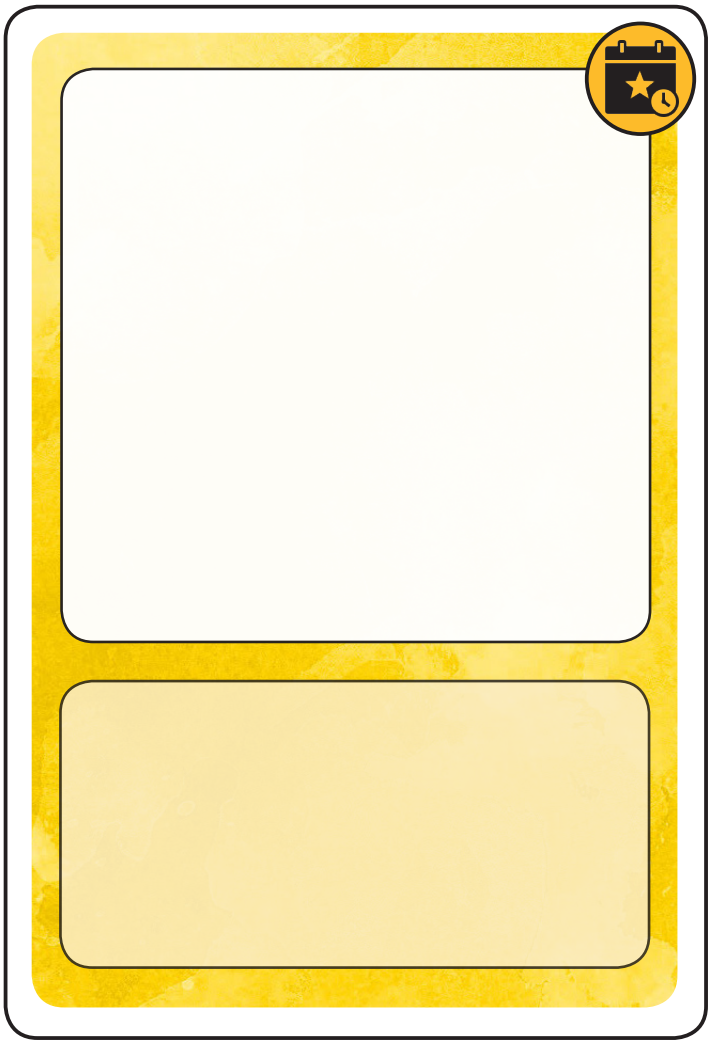
Fairy Tales Life

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union









Fairy Tales Life

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Fairy Tales Life

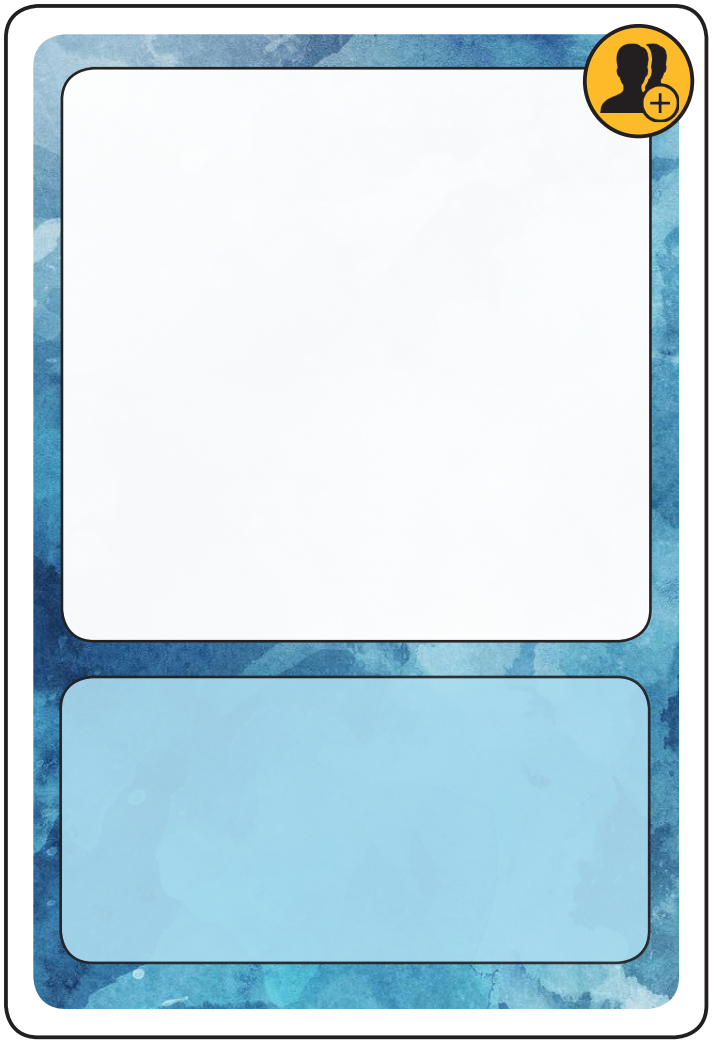
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

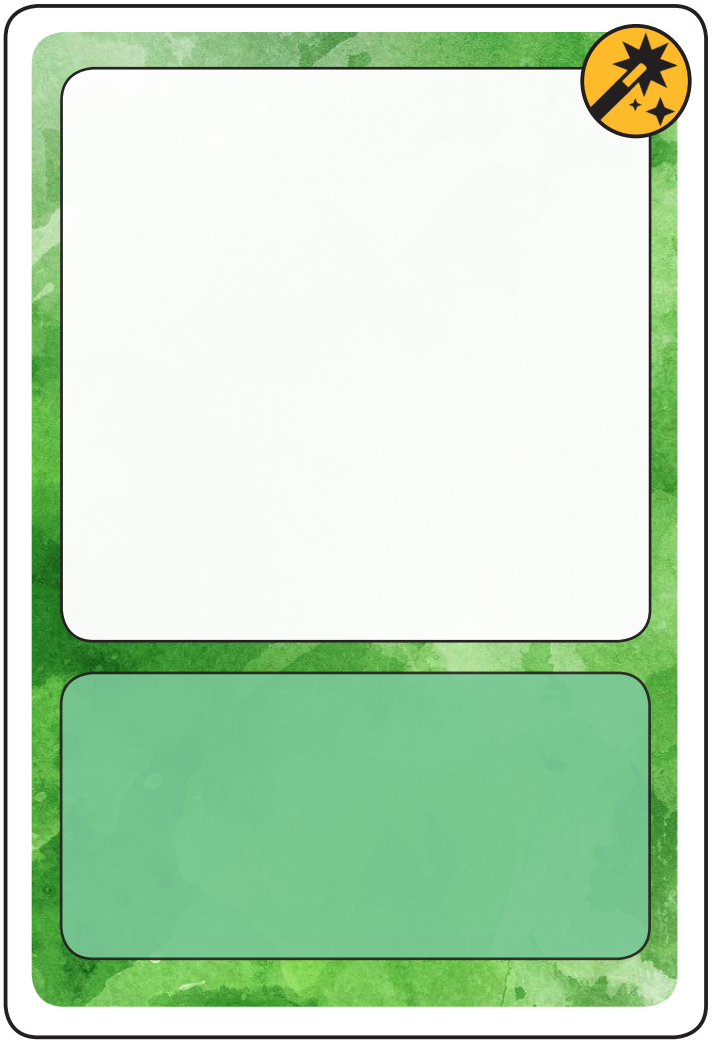
Fairy Tales Life

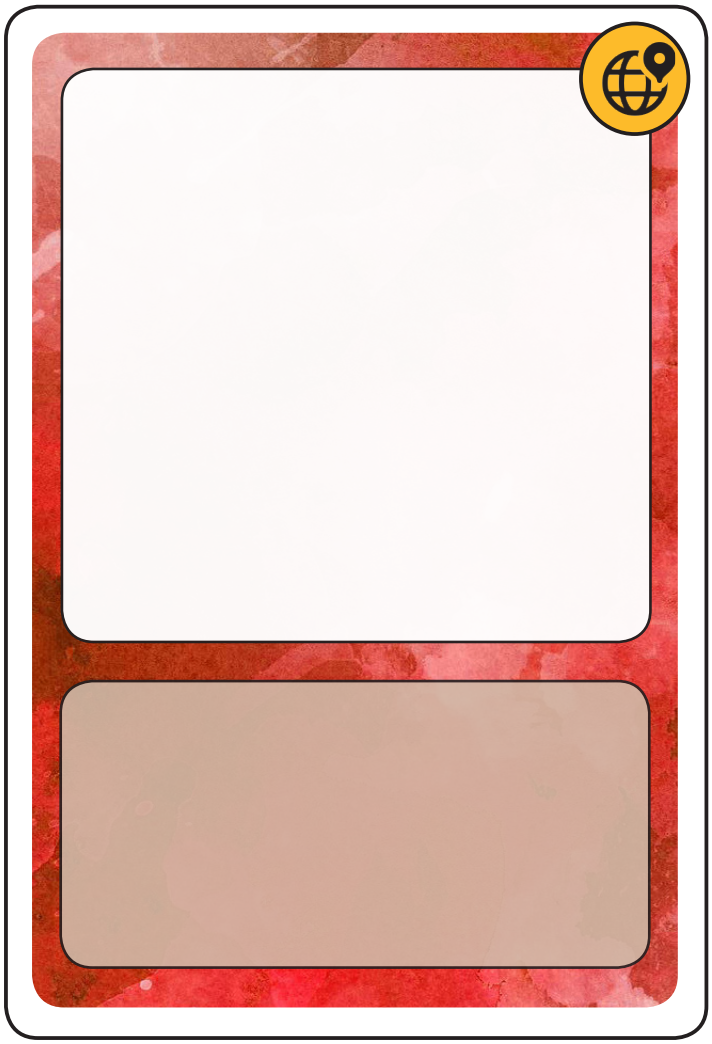
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

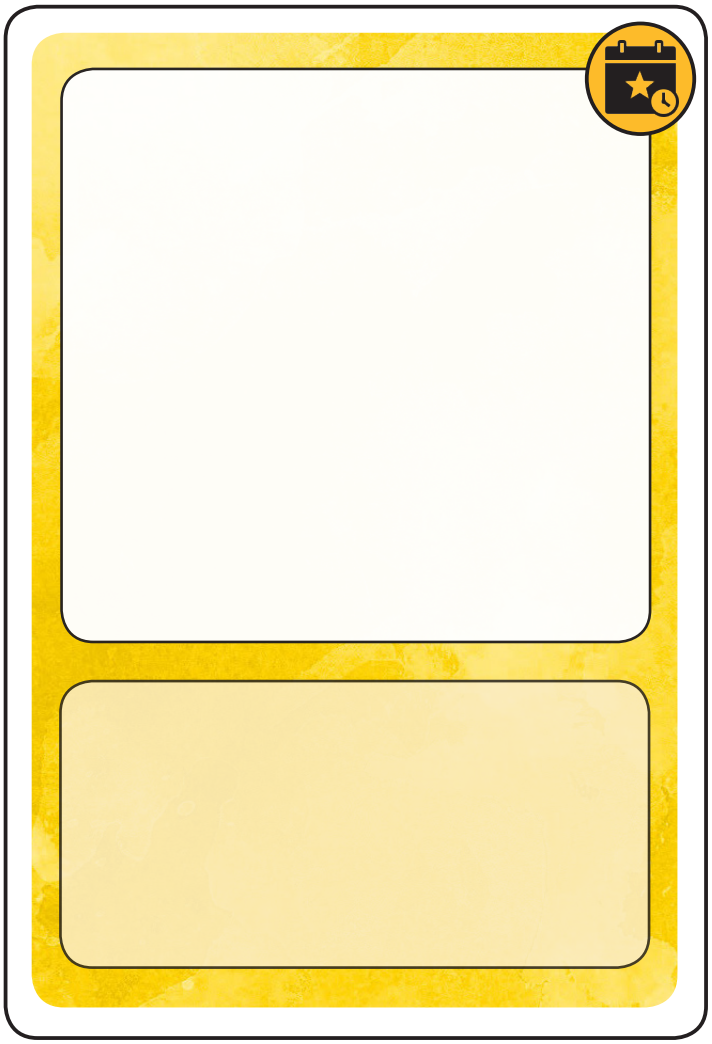
Fairy Tales Life

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union









Fairy Tales Life

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Fairy Tales Life

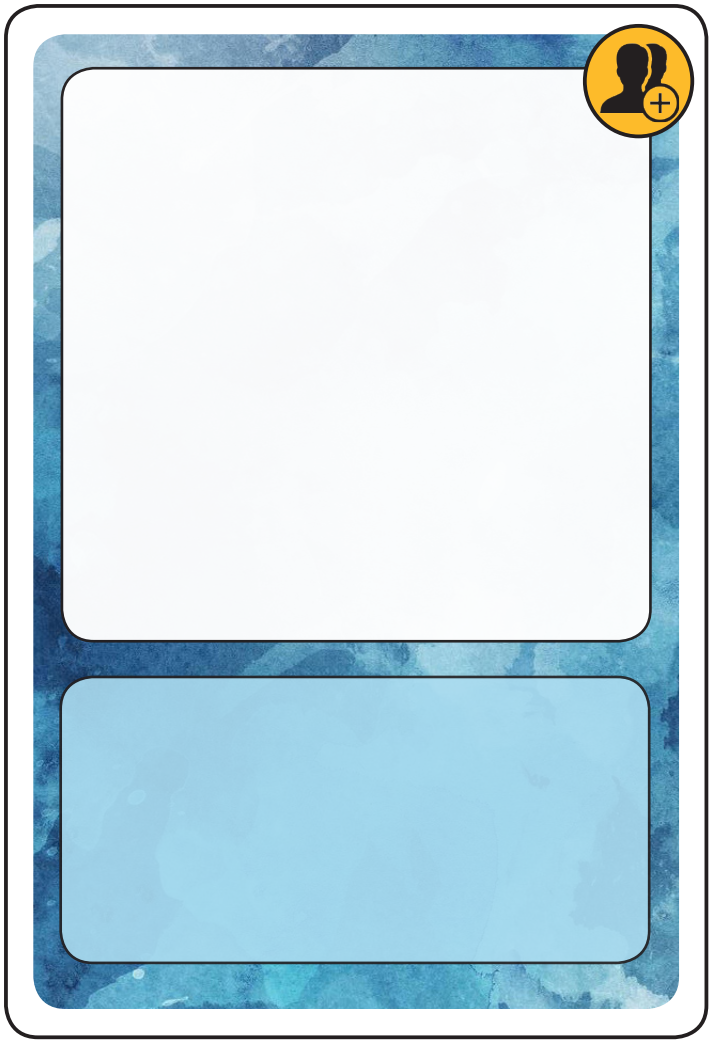
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

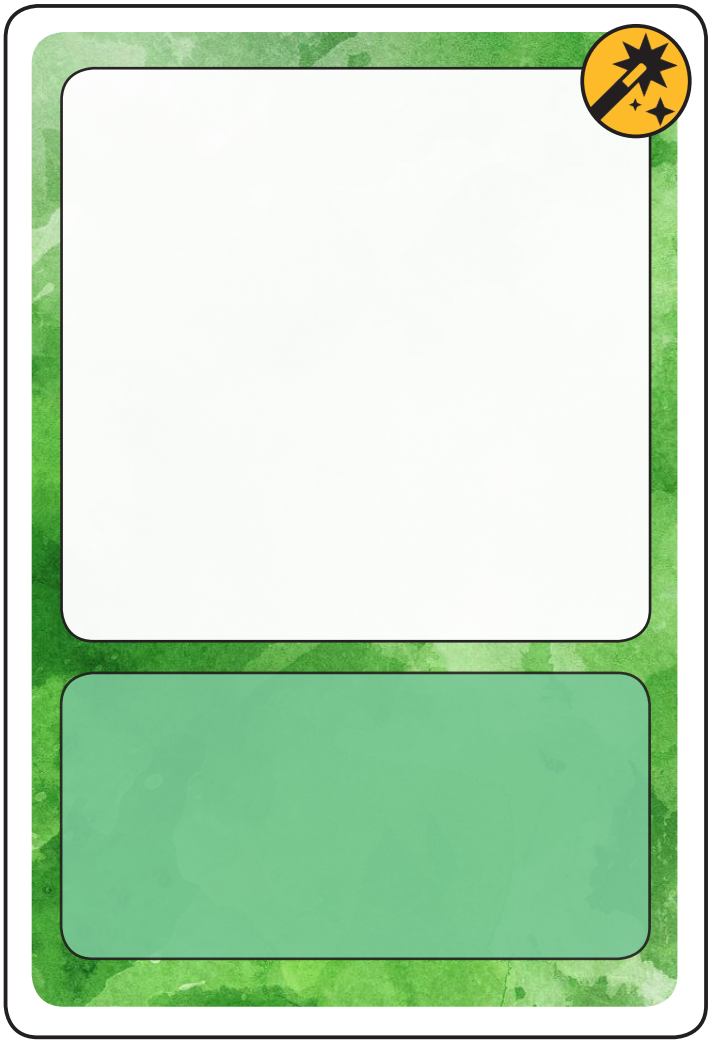
Fairy Tales Life

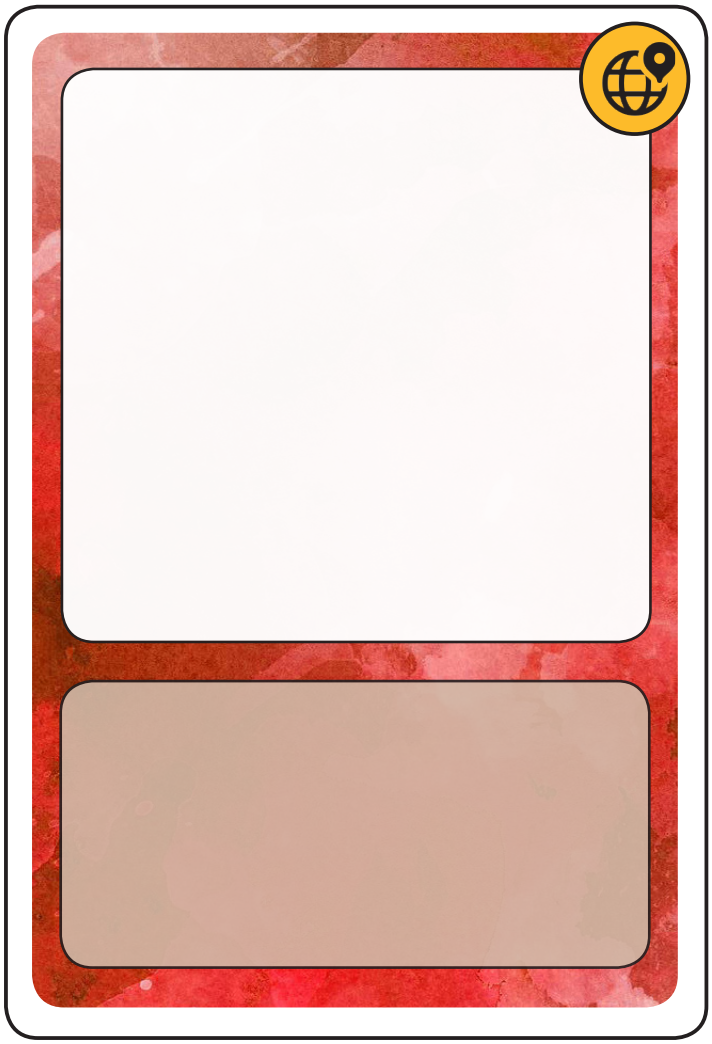
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

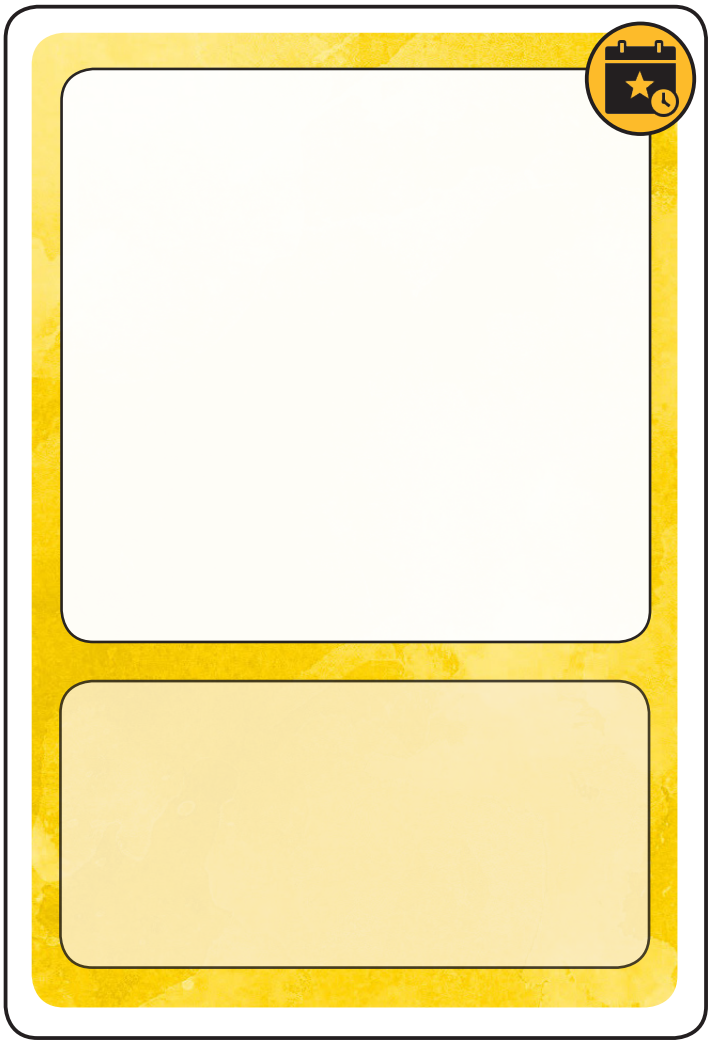
Fairy Tales Life

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union









Fairy Tales Life

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Fairy Tales Life

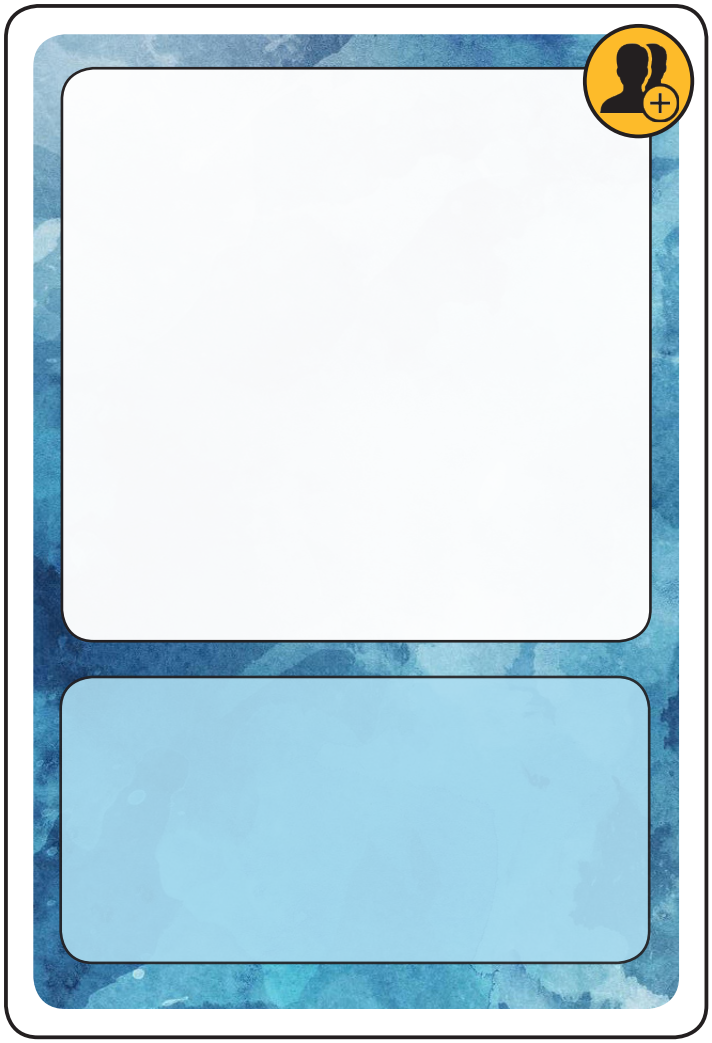
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

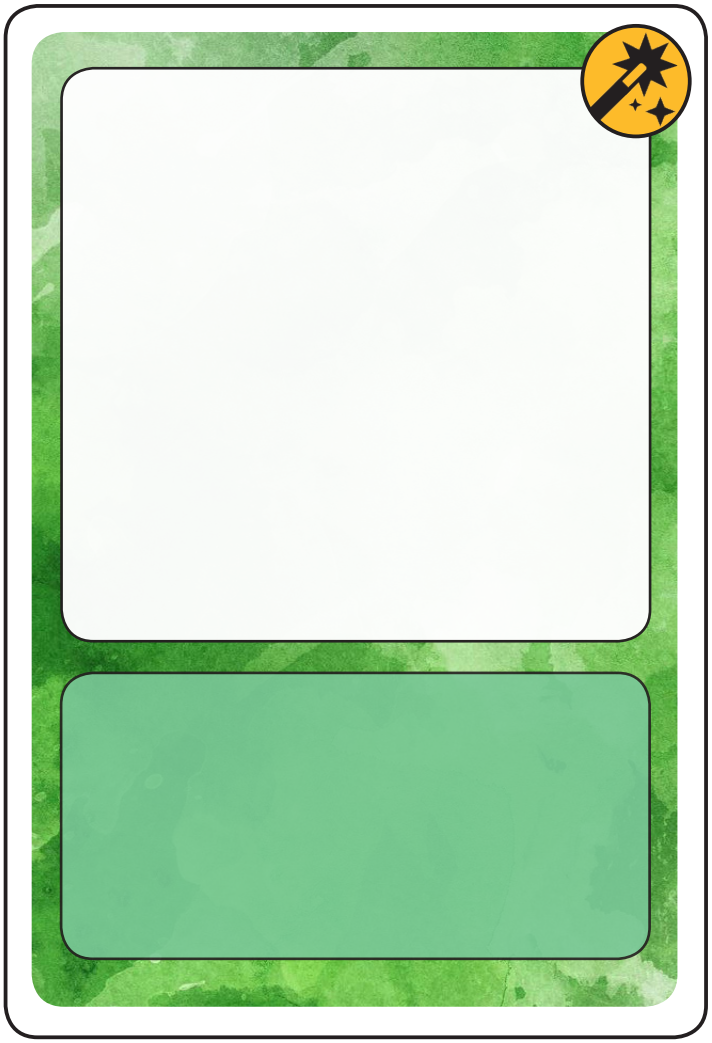
Fairy Tales Life

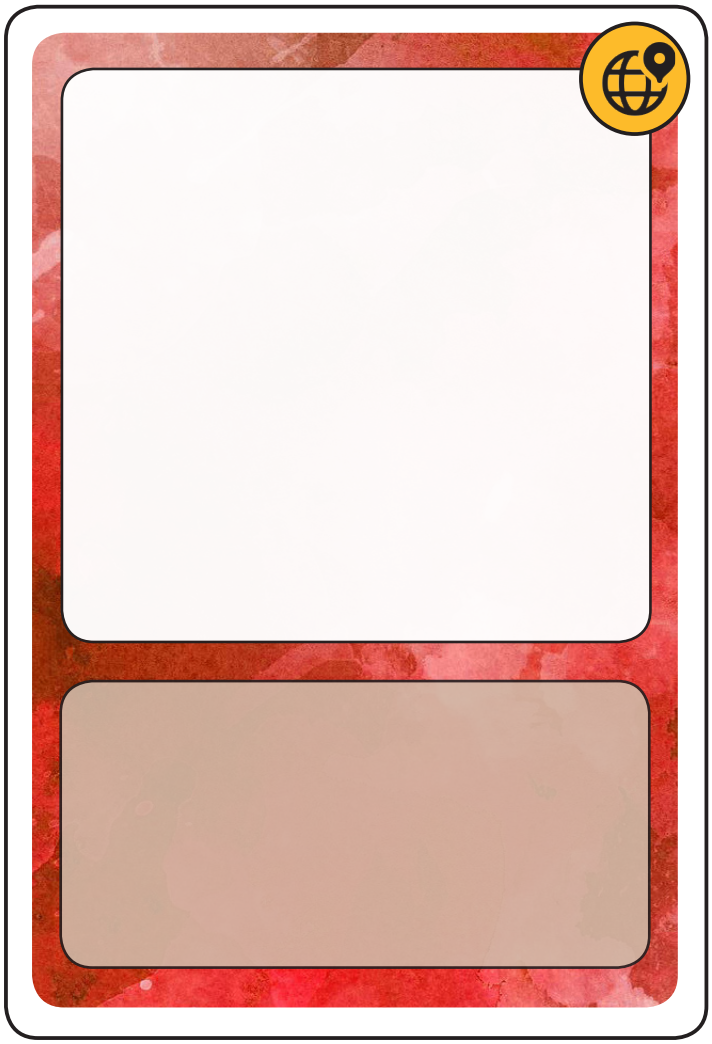
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

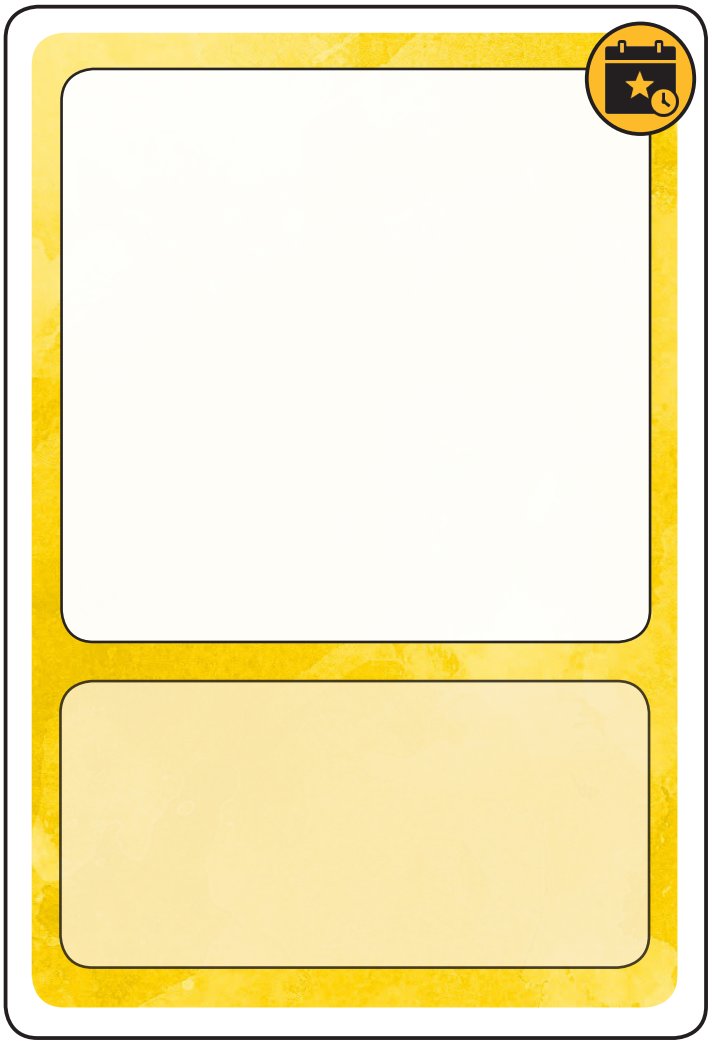
Fairy Tales Life

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union









Fairy Tales Life

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Fairy Tales Life

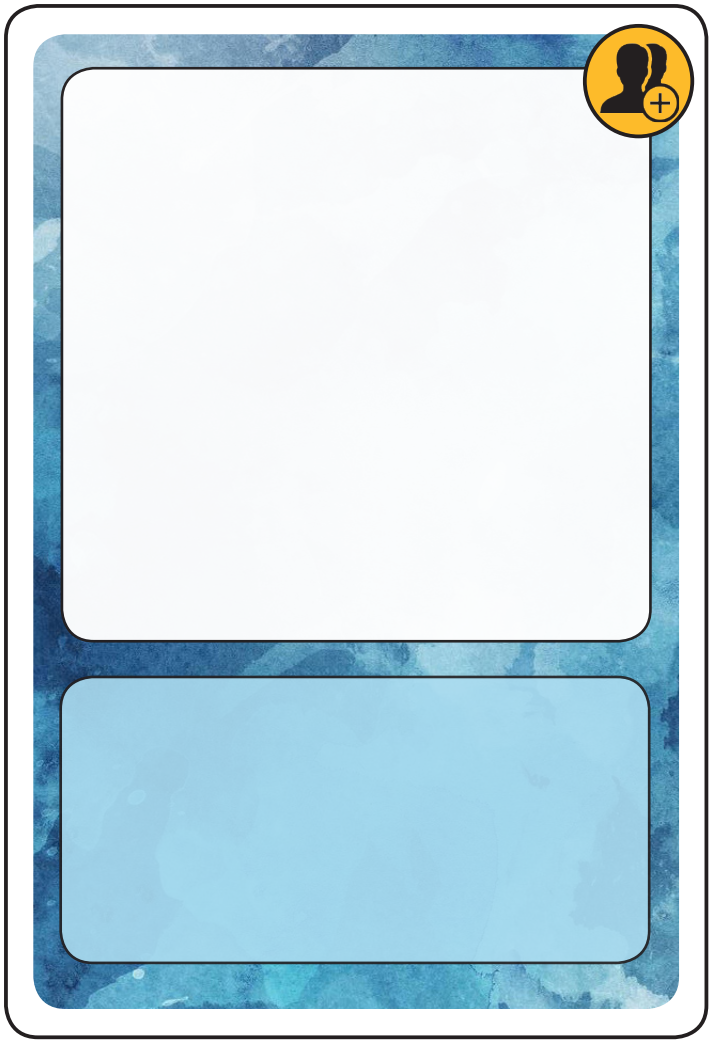
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

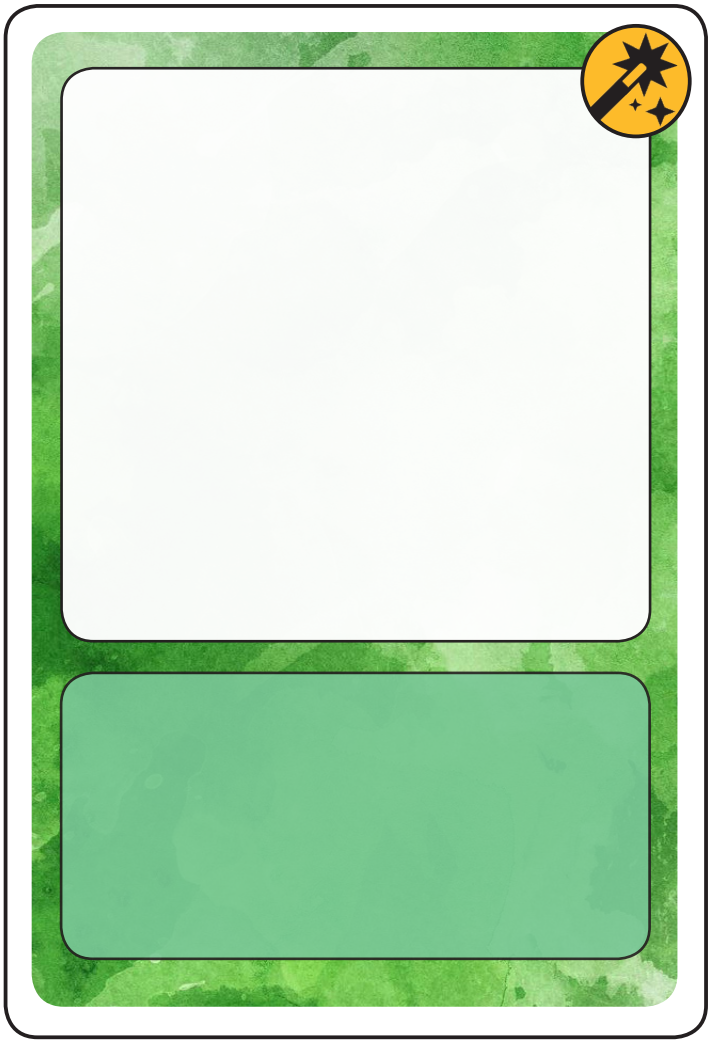
Fairy Tales Life

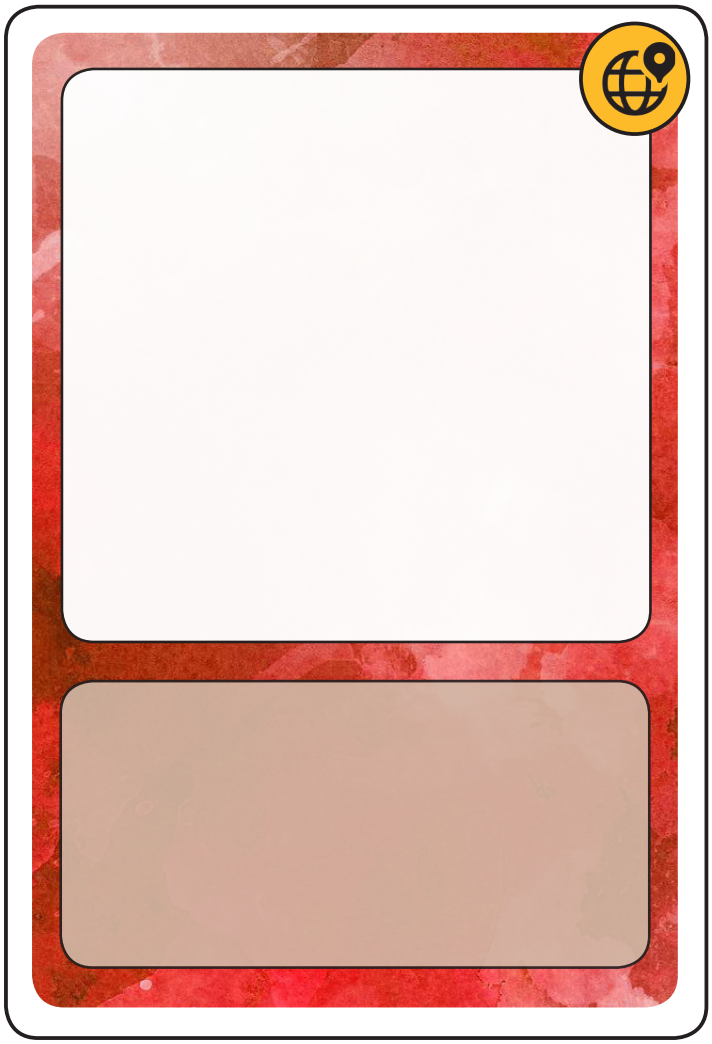
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

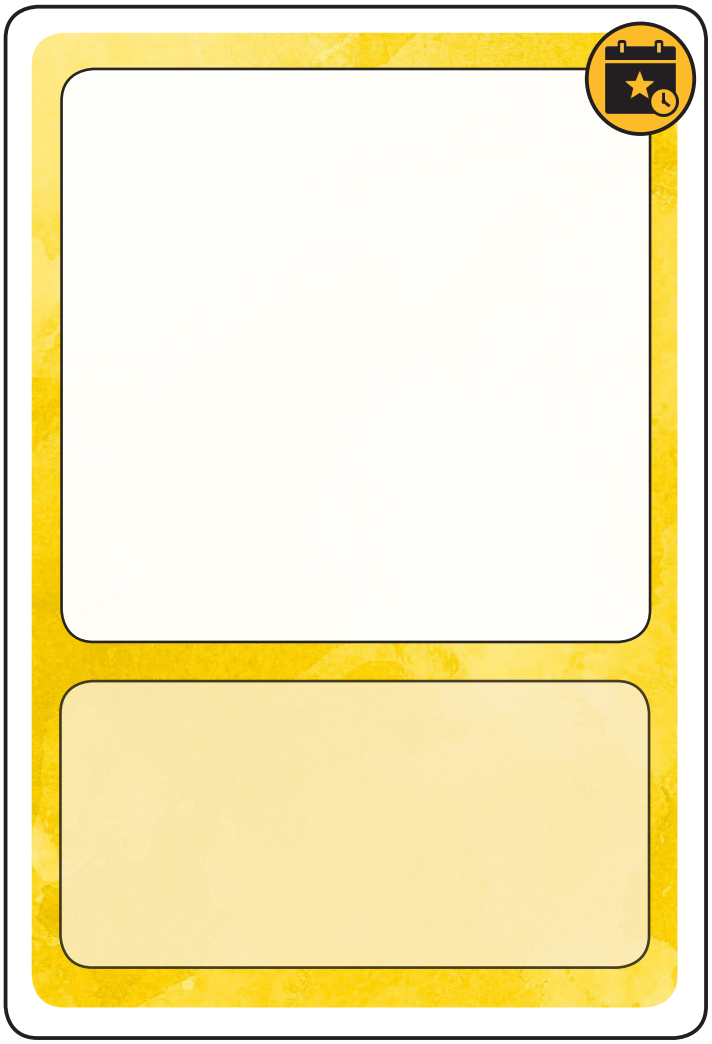
Fairy Tales Life

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union









Fairy Tales Life

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Fairy Tales Life

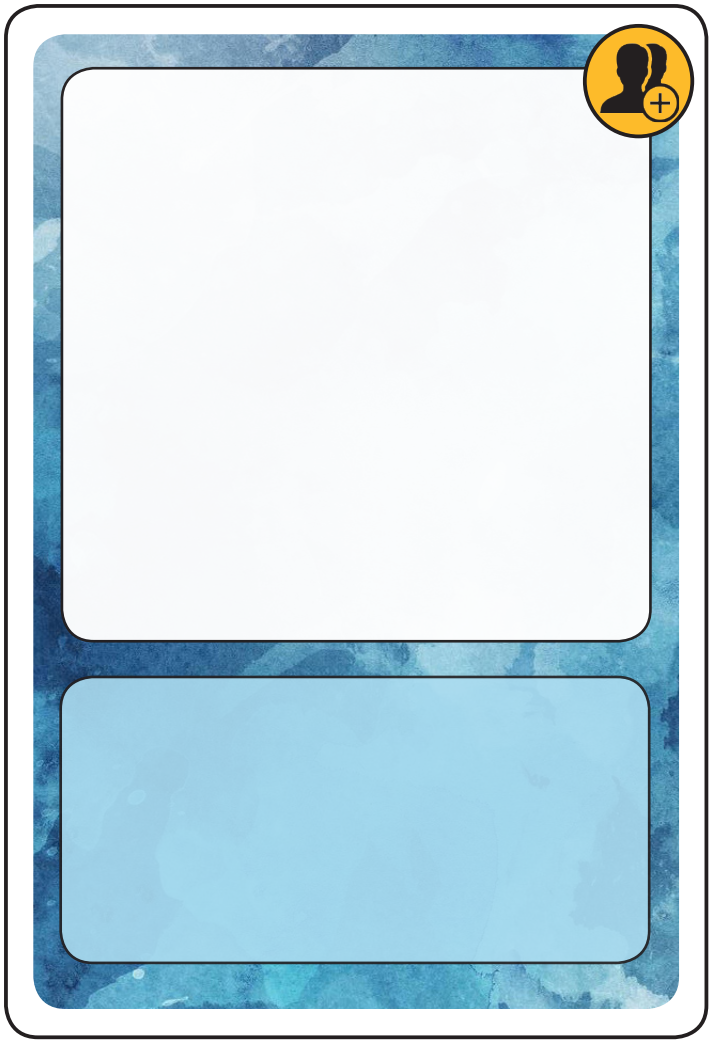
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

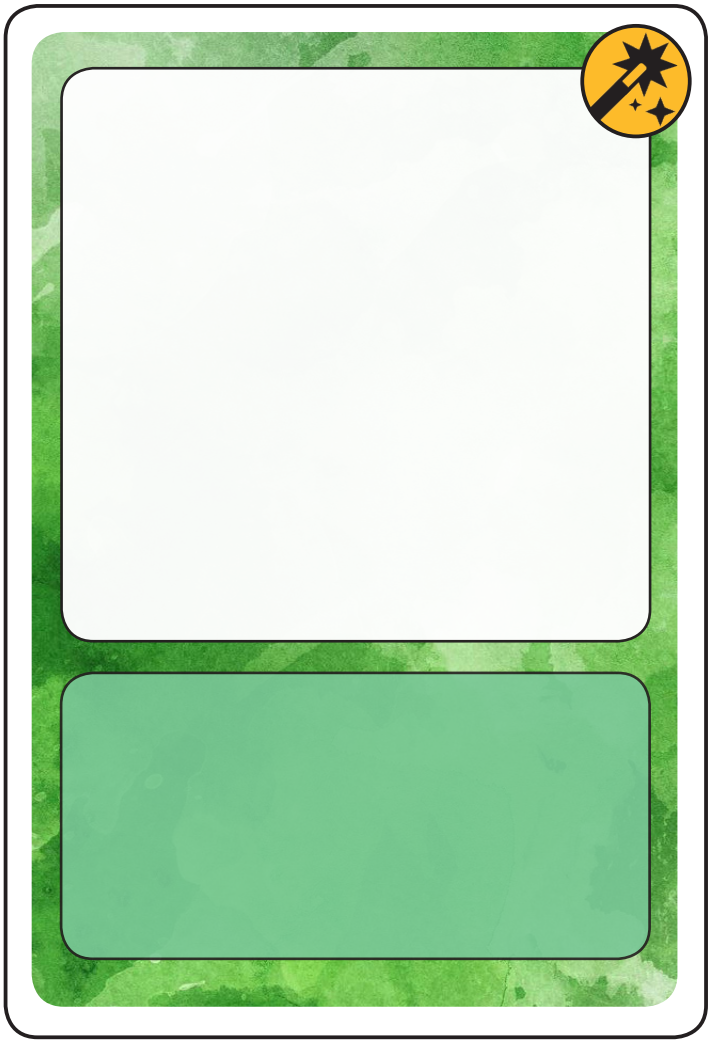
Fairy Tales Life

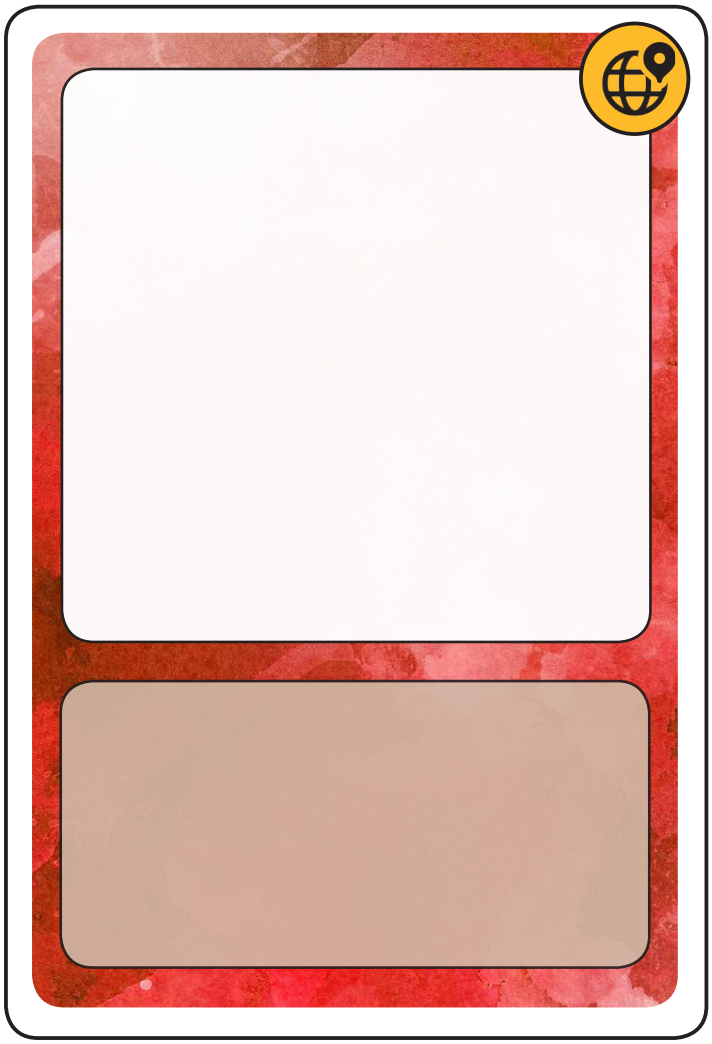
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

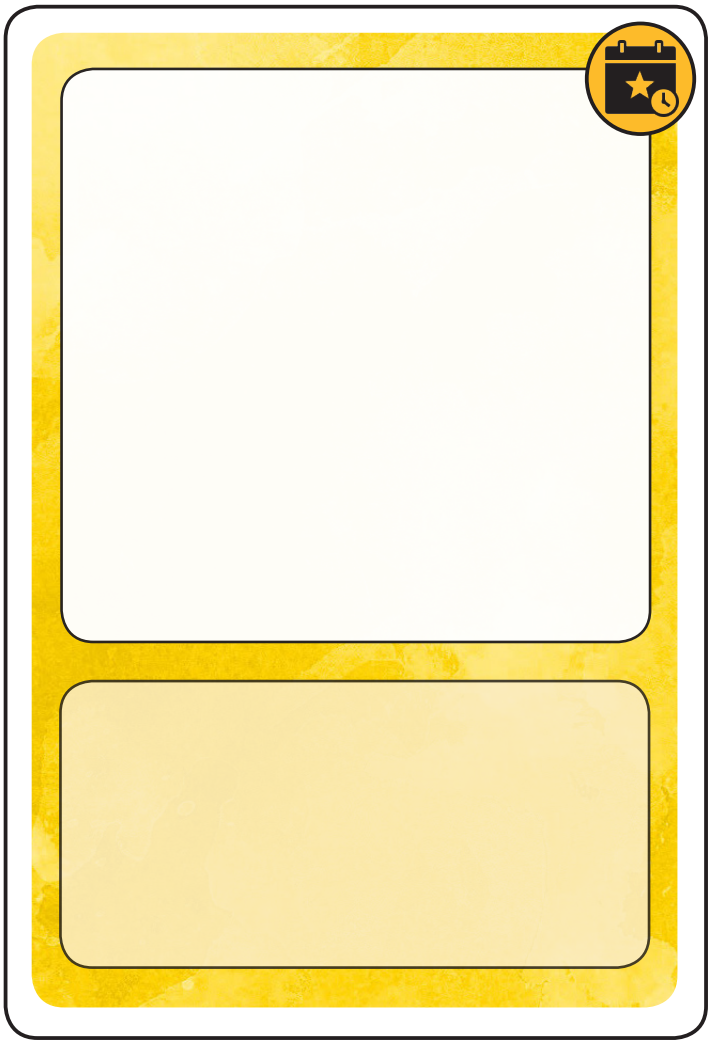
Fairy Tales Life

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union









Fairy Tales Life

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Fairy Tales Life

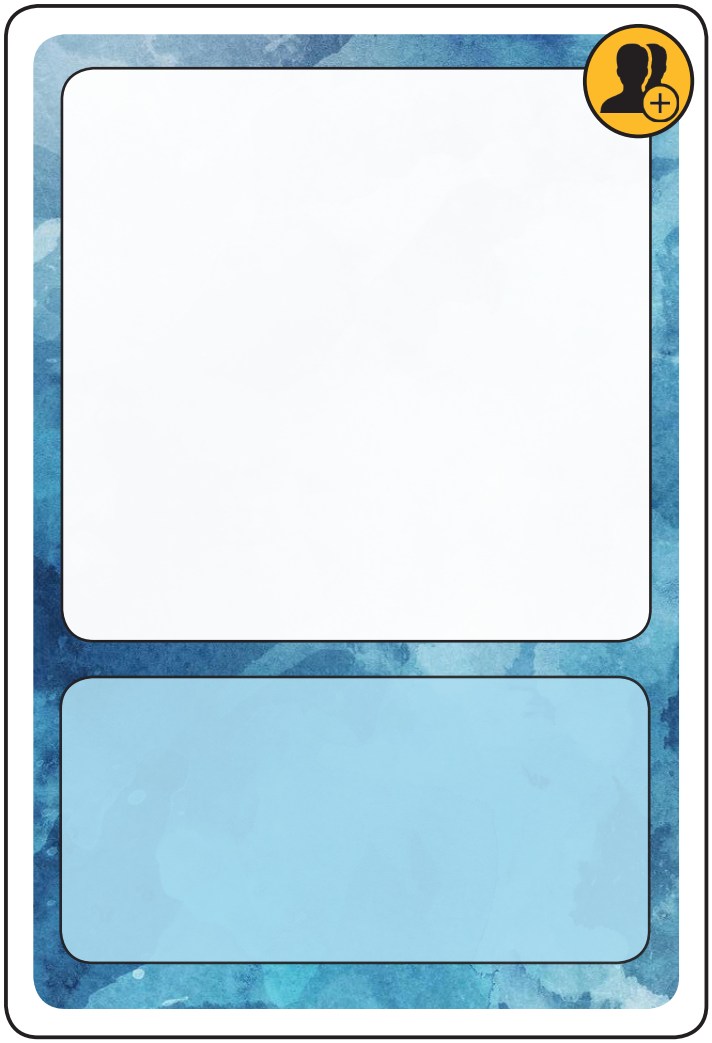
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

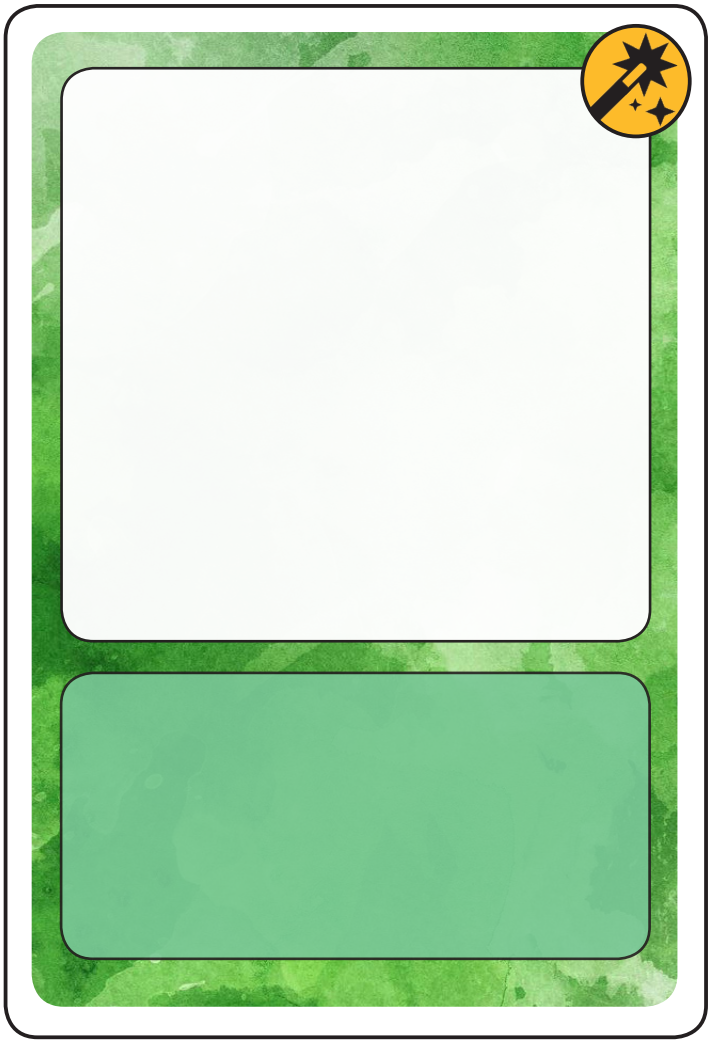
Fairy Tales Life

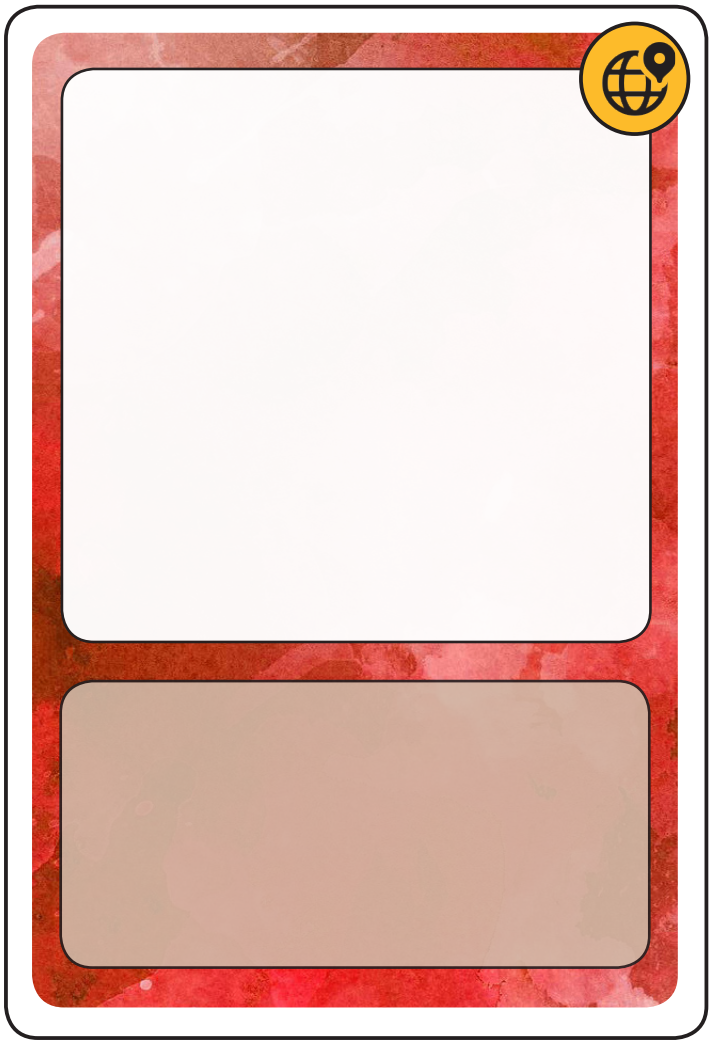
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

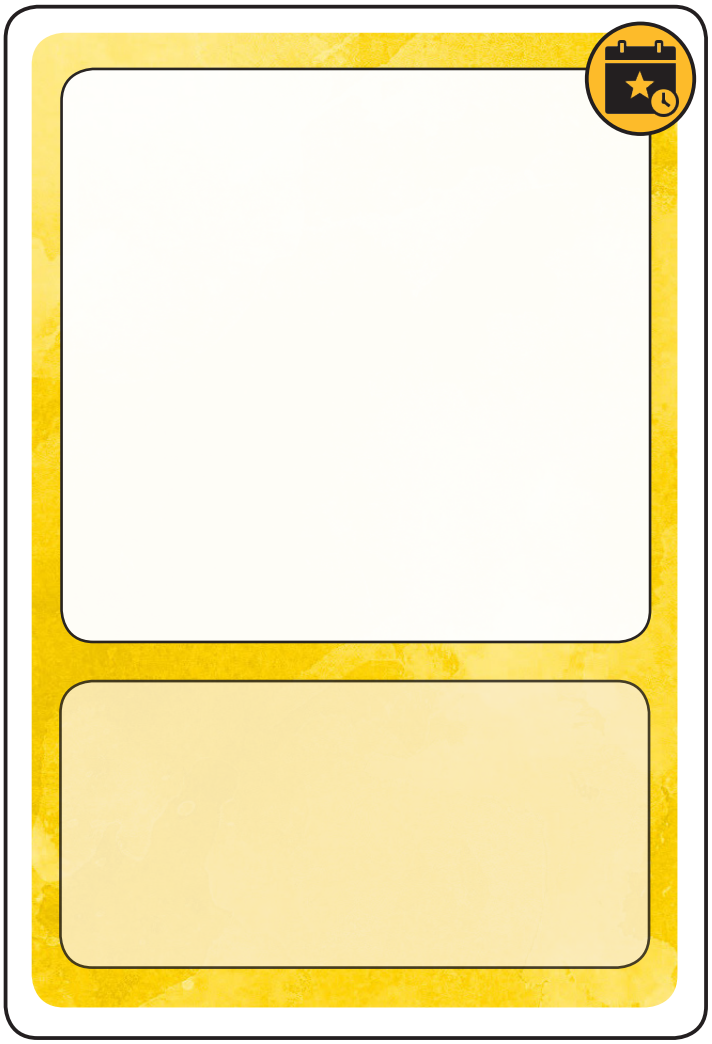
Fairy Tales Life

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union









Fairy Tales Life

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Fairy Tales Life

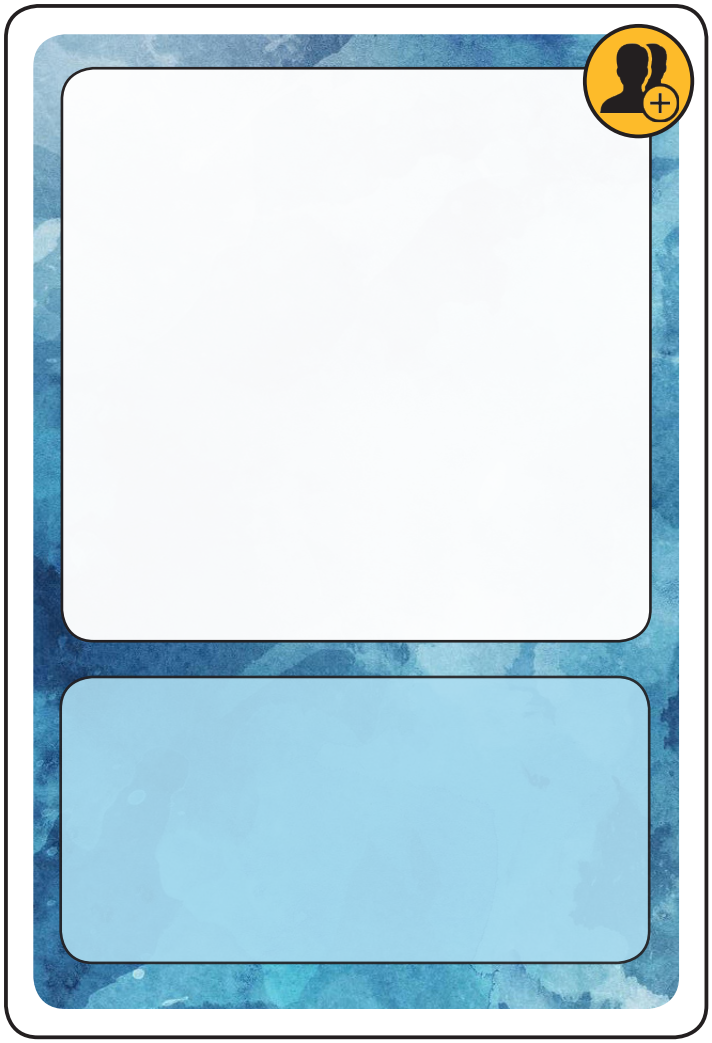
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

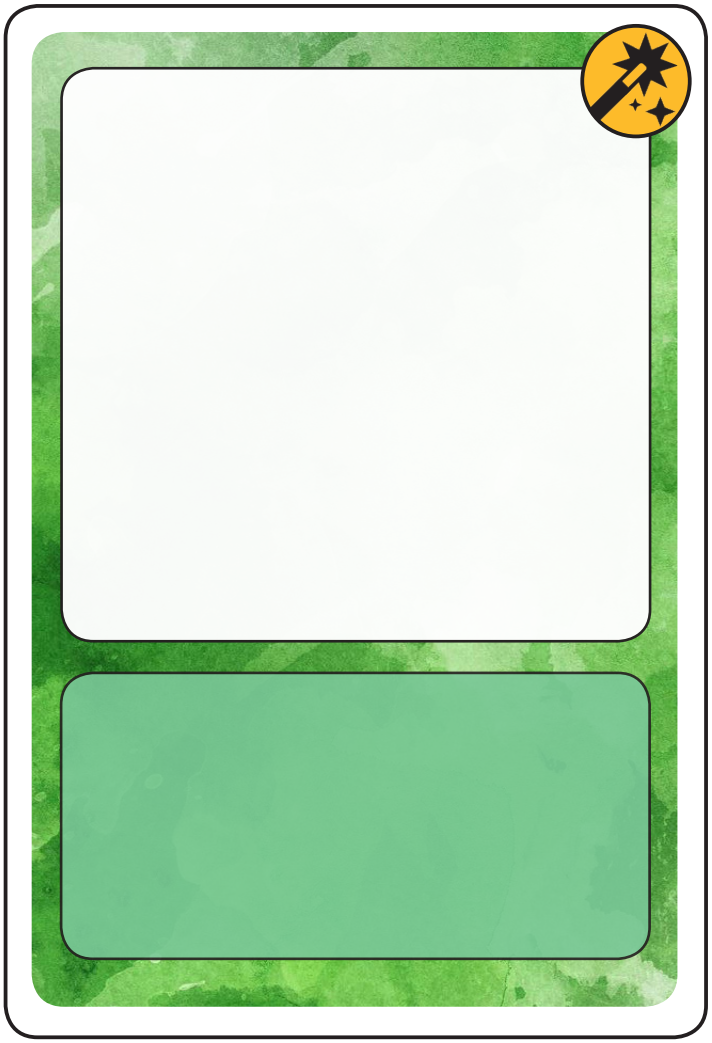
Fairy Tales Life

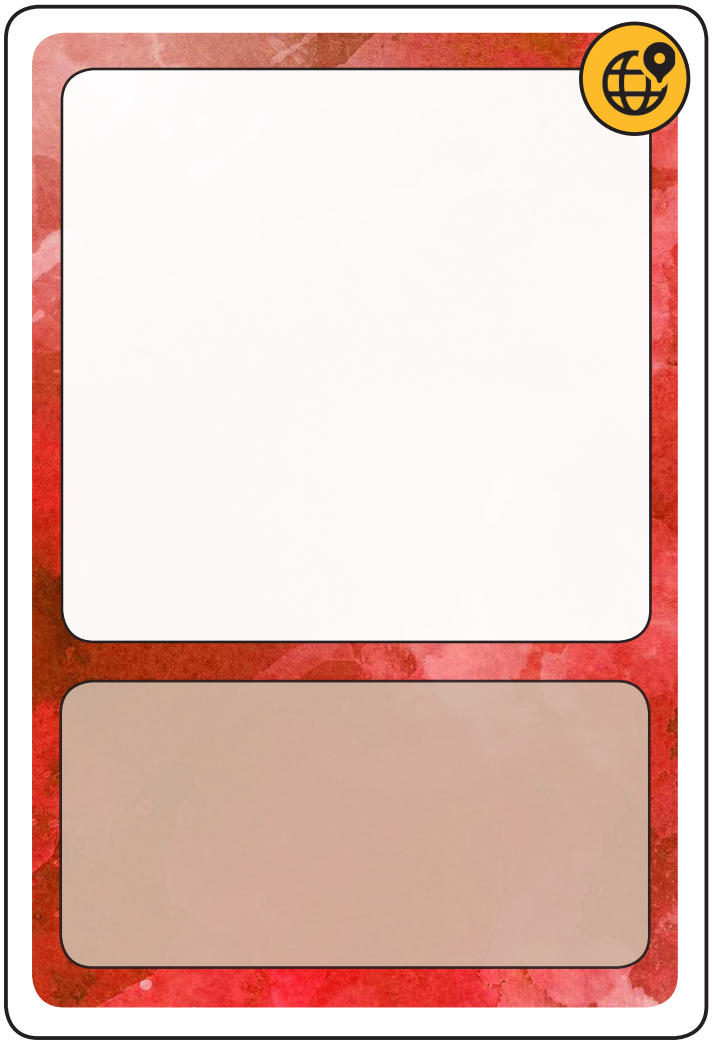
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

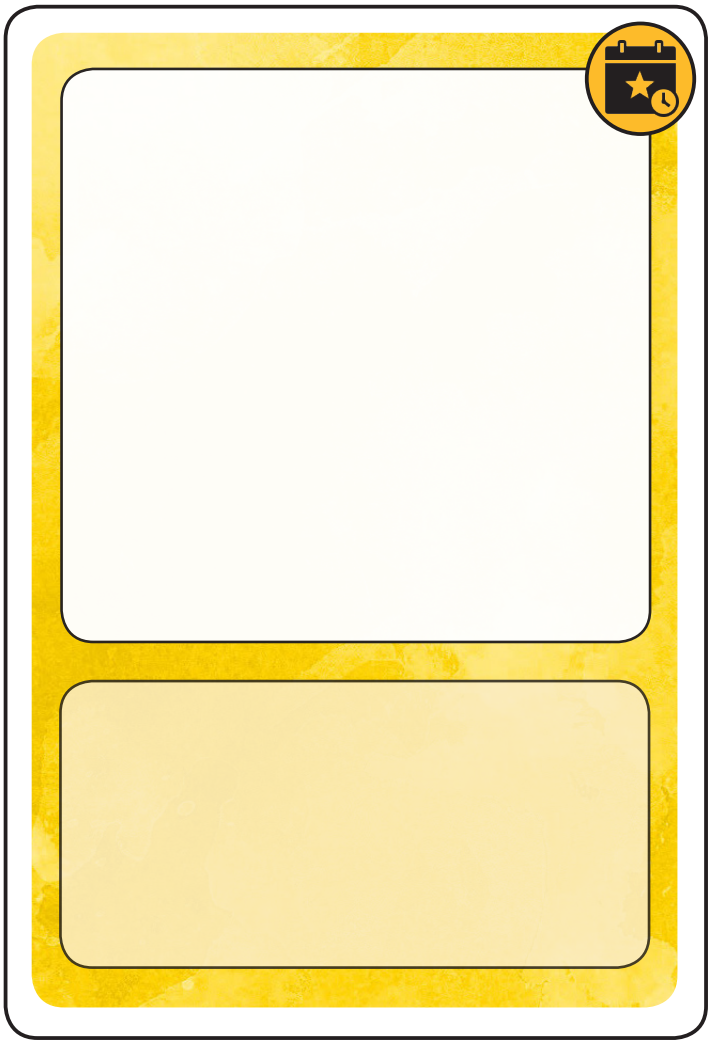
Fairy Tales Life

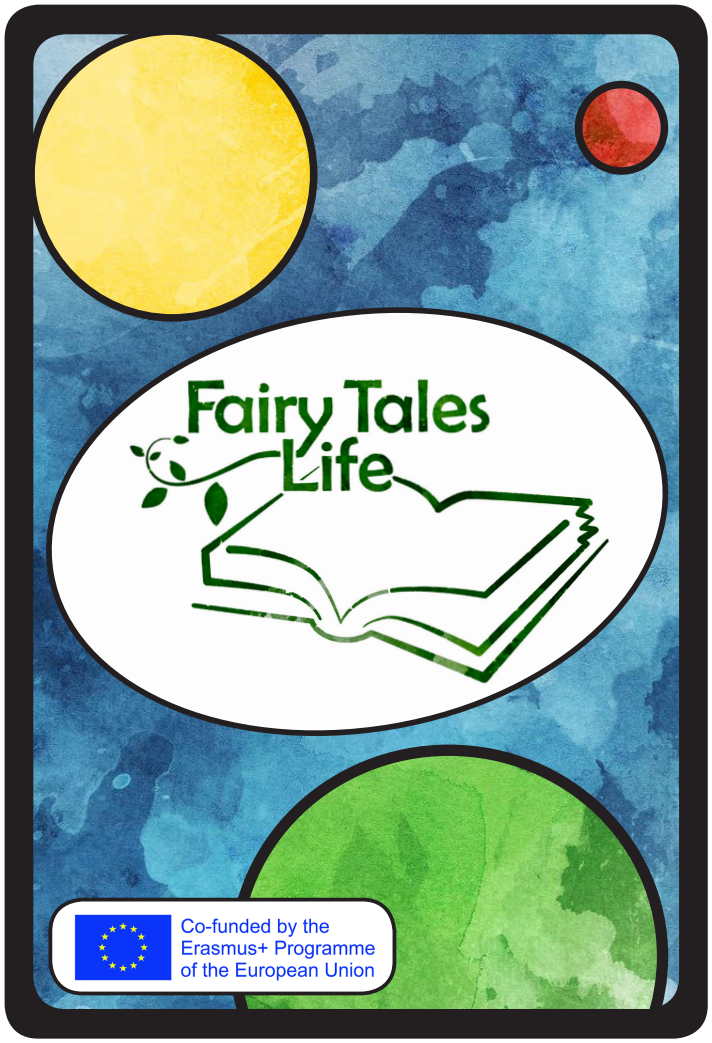
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

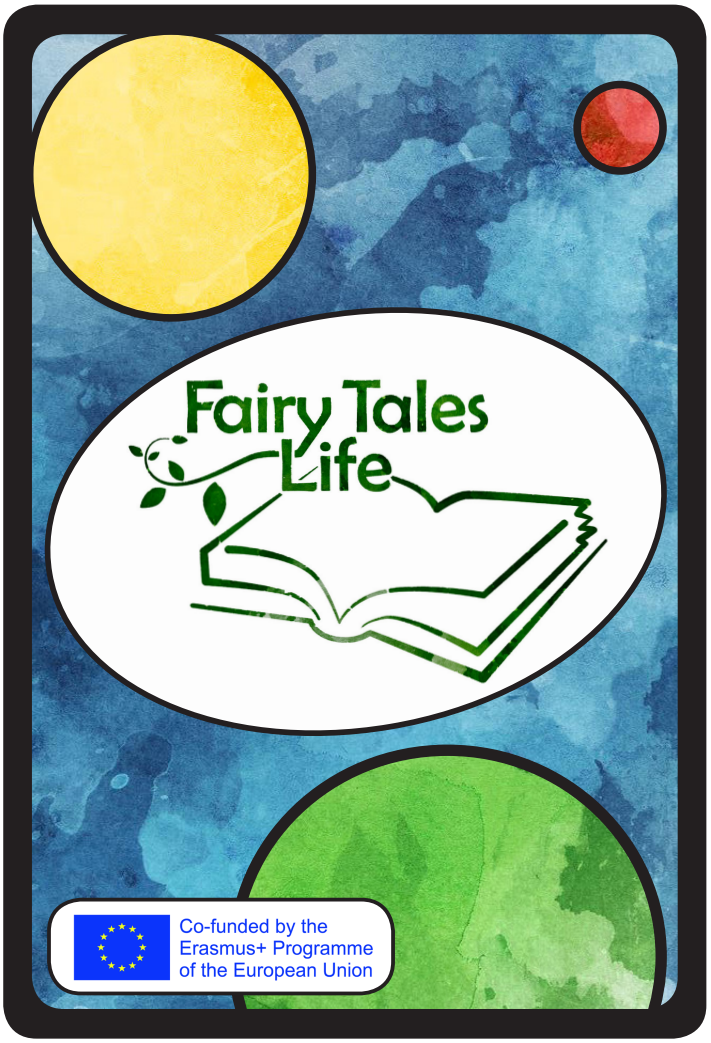


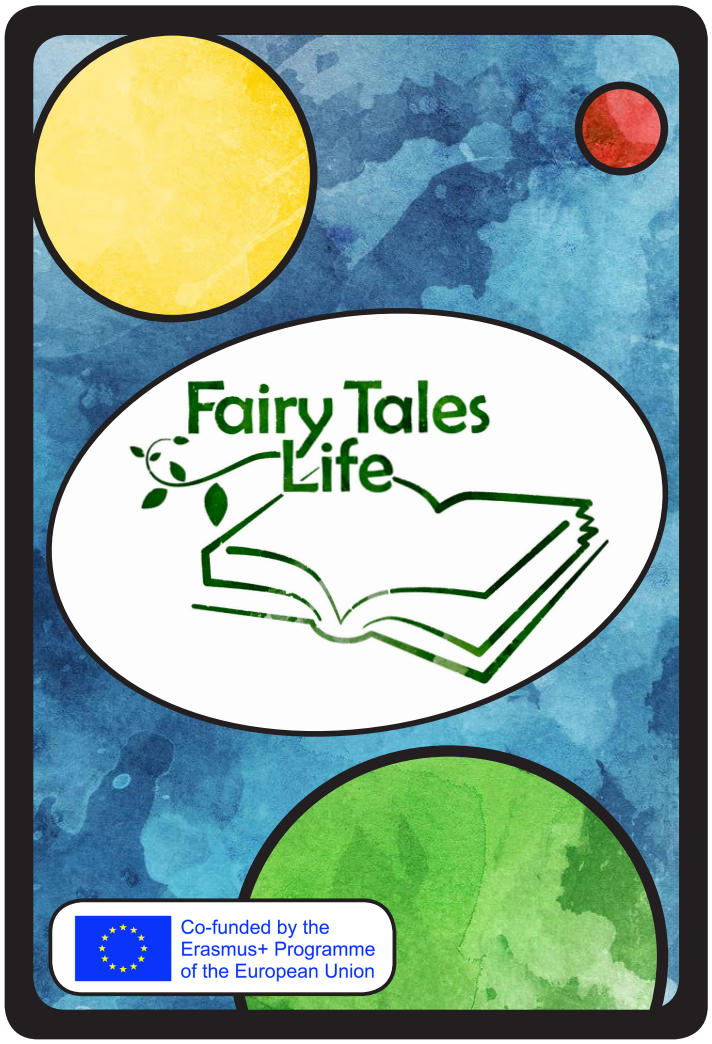


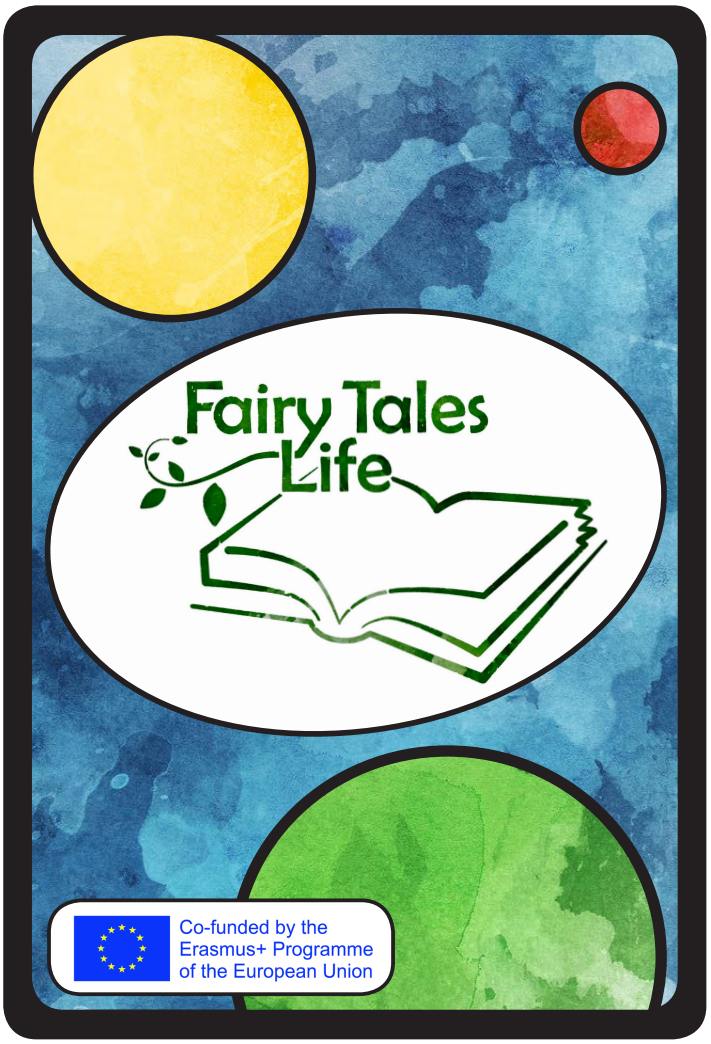


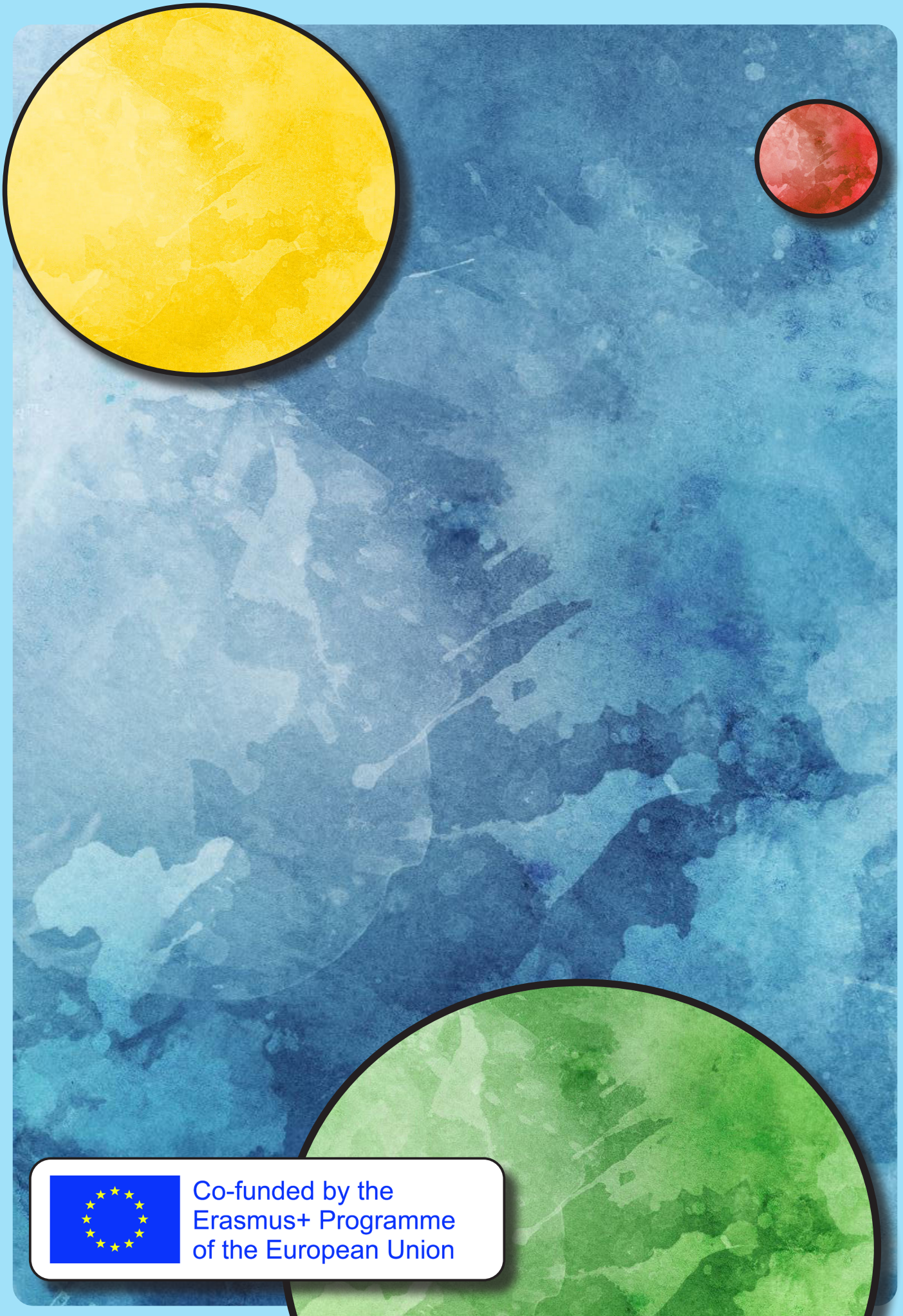



Fairy Tales
Life
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union


Fairy Tales
Life
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union


Fairy Tales
Life
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union


Fairy Tales
Life
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union