

Teken en Spelen Belen



Toelichting en gebruiksaanwijzing

Tekenen, spelen, delen

is ontworpen om een groep mensen op een 'nieuwe' manier naar zichzelf en de ander te laten kijken. De combinatie van tekenen met een spel prikkelt de nieuwsgierigheid van de deelnemers, doet een beroep op hun inlevingsvermogen en brengt een vruchtbaar gesprek op gang.

De methode komt voort uit onderzoek dat ik de afgelopen jaren gedaan heb naar intermenselijke communicatie, en hoe die te bevorderen. Voor onderling begrip is een goede communicatie onmisbaar. Ook bij mijn huidige werk als docent op het HBO viel het me op dat studenten wel met elkaar communiceren, maar dat soms op een oppervlakkige manier doen. Door de toepassing van **Tekenen, spelen, delen** bleek de communicatie meer diepgang te krijgen.

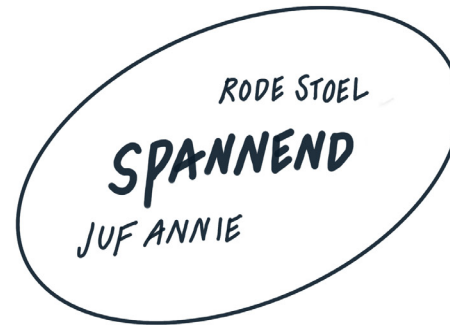
Iedereen kan tekenen

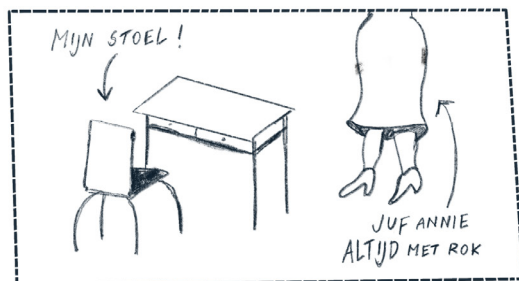
Praten over concrete onderwerpen zorgt voor meer verdieping dan praten over abstracties of in algemeenheden.

Tekenen en spel helpen studenten hun gedachten en bevindingen concreet te maken.

Bij het uitwisselen van die gedachten en bevindingen, verbinden ze hun beleavingswerelden met elkaar.

Veel mensen denken dat ze niet kunnen tekenen. In de praktijk blijkt dat iedereen desondanks wel iets op papier krijgt - artistieke twijfel blijkt vaak een minder belangrijke factor dan gedacht, omdat mensen er tijdens het tekenen al snel achter komen dat het niet gaat om het maken van iets 'moois', maar om de ontdekkingsreis: tijdens het tekenen ontstaat er iets dat je niet van tevoren had kunnen bedenken.





Het spelelement van de methode legt de focus meer op de handeling van het tekenen zelf en minder op het resultaat.

Spelen

Tekenen, spelen, delen

berust op een aantal spelregels (zie pagina 6). Door mee te doen aan het spel spreken de deelnemers in feite af om tijdelijk in een andere wereld te verblijven, waar de mores net even anders zijn en waar ruimte is voor hun verbeelding. Dat levert tijdens het spelen serieuze gesprekken op, maar er wordt ook vaak gelachen – hoe dan ook, de sfeer is al gauw intiem.

Ankerpunten

Elke sessie van de methode draait om te beginnen om een aantal thema's in combinatie met zes sleutelwoorden: **wie**, **wat**, **waar**, **wanneer**, **waarom** en **hoe**. Aan de hand van het thema in combinatie met het sleutelwoord worden bij de

deelnemers associaties en herinneringen opgeroepen. De sleutelwoorden maken deze associaties en herinneringen concreet – ze dienen als ankerpunten. Daarmee zoomen de deelnemers in op een deel van het thema en hun gedachte daarover, waardoor hij of zij meer over details gaat nadenken. Als dit vervolgens wordt verbeeld door middel van een tekening, wordt de hele gedachte levendiger en daarmee veel gemakkelijker om te delen met iemand anders!

Toepassing

Tekenen, spelen, delen

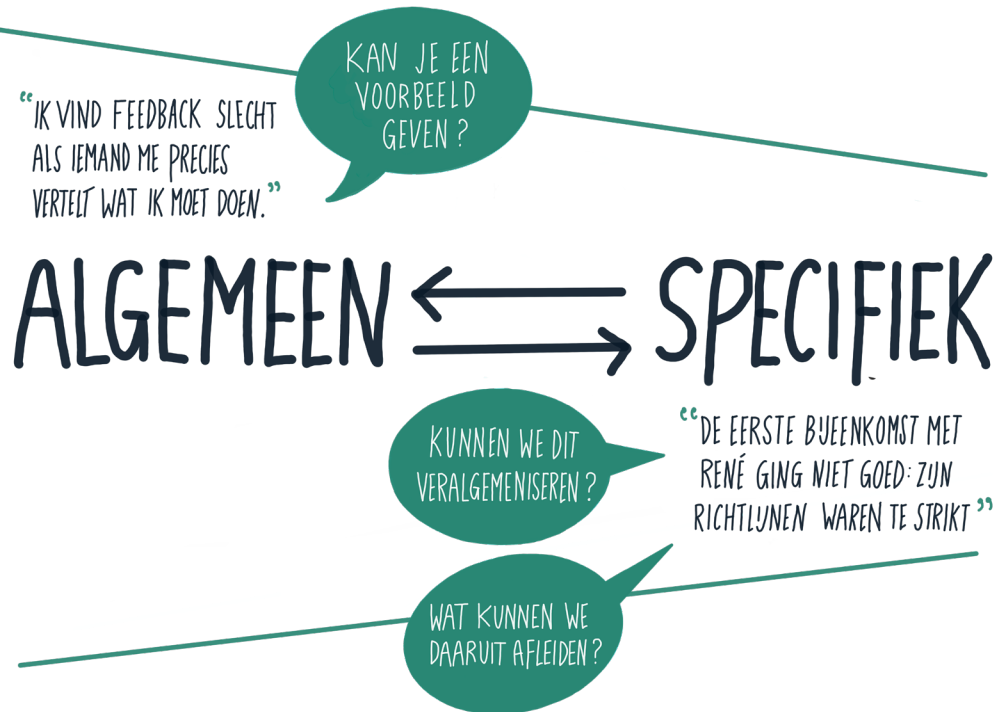
voor het HBO kan gebruikt worden als kennismakingsspel. Het spel bevat genoeg kaarten om, in groepjes, met een hele klas te spelen. Ook kan het ingezet worden om op samenwerking en persoonlijke ontwikkeling te reflecteren.

Van algemeen naar specifiek (en andersom)

Hoe kan er een gesprek op gang komen?

Er ontstaat niet altijd meteen een gesprek als studenten hun tekeningen met elkaar delen. Ze vertellen vaak wat ze hebben getekend en daar blijft het dan bij. De volgende fase van het spel stimuleert ze om er dieper op in te gaan: de deelnemers moeten elkaar vragen stellen aan de hand van een kaart met een sleutelwoord: de **wie**-, **wat**-, **waar**-, **hoe**-, **wanneer**- of **waarom**-kaart.

De ene soort tekening vraagt om andere vervolgvragen dan de andere. Mensen die de methode 'doen' tekenen meestal een situatie of ervaring die ze zelf hebben meege-maakt, óf juist iets heel algemeen. Het schema hiernaast kan helpen bij het stellen van een goede vervolgvraag, zoals in de voorbeelden hierna.



Voorbeeldvragen voor de coach, moderator of medespeler

Doorvragen kan helpen bij het op gang brengen van een waardevolle uitwisseling.
Hier vind je een aantal voorbeelden.

VAN ALGEMEEN NAAR SPECIFIEK

Als een student bij het thema **Liefde** en **Wat** een hart heeft getekend en zegt, “dit hart staat voor mij voor onvoorwaardelijke liefde. Dat betekent dat iemand er altijd voor je is, ook als het slecht met je gaat,” dan zou een vervolgvraag kunnen zijn:

- ♦ Heb je zo iemand in je leven?
- ♦ Kan je deze persoon eens beschrijven?
- ♦ Welke eigenschappen heeft hij / zij?
- ♦ Wat doet hij / zij om jou dat gevoel te geven?



VAN SPECIFIEK NAAR ALGEMEEN

Als een student bij het thema **Liefde** en **Wat** een tekening heeft gemaakt met een persoon en daarnaast een hart en zegt, “dit is mijn moeder, zij houdt onvoorwaardelijk van me. Ze komt me altijd thee brengen als ik ziek ben,” dan zou een vervolgvraag bijvoorbeeld kunnen zijn:

- ♦ Wat betekent onvoorwaardelijke liefde voor jou?
- ♦ Heb je dit met meer mensen?
- ♦ Zijn er anderen in dit groepje die dit herkennen?
- ♦ Kunnen we iets algemeen over 'liefde' zeggen?





55 themakaarten met als overkoepelend thema **persoonlijk leven**



35 themakaarten met als overkoepelend thema **samenwerking**



90 kaarten met sleutelwoorden



100 tekenvellen



25 potloden



Het spel duurt ongeveer **60 minuten**

Spelregels & inhoud

KIJK VOOR EEN VIDEOINSTRUCTIE OP [TEKENENSPELEDELEN.NL](https://tekenenspele delen.nl)

Deze methode bevat twee overkoepelende thema's. De thema's kunnen apart en door elkaar gebruikt worden. De docent kan zelf beslissen welke thema's passend zijn en eventueel een selectie maken.

Vorm groepjes van 4/5 deelnemers

1



De **themakaarten** worden over de verschillende groepen verdeeld (reken één themakaart per deelnemer per ronde) en in een stapel dicht op tafel gelegd. Elke speler pakt een kaart uit de pot.

2



De kaarten met **sleutelwoorden** worden over de verschillende groepen verdeeld (reken één kaart per deelnemer per ronde) en open op tafel gelegd.

3



De jongste speler zoekt, naar eigen inzicht, een kaart met een sleutelwoord bij zijn/haar themakaart, en legt beide kaarten bij een speler naar keuze neer. De andere spelers doen hetzelfde bij de overgebleven spelers.

4



Elke speler heeft nu een themakaart én een kaart met een sleutelwoord voor zich liggen.

5



Elke speler schrijft een aantal associaties in steekwoorden op en maakt vervolgens een tekening aan de hand van de steekwoorden op zijn of haar tekenvel.

6



De jongste speler toont als eerste zijn tekening en vertelt erover.

7



De persoon rechts van hem pakt een kaart met een sleutelwoord en stelt een vraag over de tekening aan de hand van het sleutelwoord op de kaart. **Zie pagina 4 en 5.**

8



Alle themakaarten worden teruggedaan in de pot. Nu kan er eventueel een volgende ronde gespeeld worden. Een ronde duurt ongeveer **30 minuten**. Om elkaar beter te leren kennen moeten er minstens **twee rondes** gespeeld worden.

Werkvormen eindopdracht

Uitwisseling is het uitgangspunt van de methode. Als je de methode als ijsbreker wil gebruiken is alleen het spelen van het spel dus genoeg. Het is echter ook mogelijk om meer met de gemaakte tekeningen te doen. Hieronder staan een aantal opties.

Benodigheden

- A3 papier
- Scharen
- Pritstiften
- Eventueel gekleurde stiften

THEMA

Persoonlijk leven

Eindopdracht 1 (individueel)

Maak een zelfportret aan de hand van je eigen tekeningen. Welke tekeningen vertellen echt iets over jou? Hoe verhouden de tekeningen zich tot elkaar? Kan je een lijn ontdekken en die laten zien in je eindtekening?



Eindopdracht 2 (gezamenlijk)

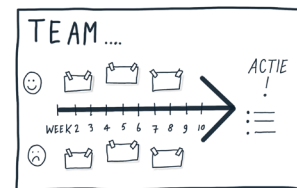
Leg alle tekeningen die gemaakt zijn bij het thema **Persoonlijk leven** op een rij. Bekijk ze en probeer ze eens te ordenen. Zijn er bepaalde thema's waar jullie hetzelfde over dachten of juist niet? Maak een groepsportret zoals in het voorbeeld, plak de gemaakte tekeningen bij de juiste persoon en laat eventueel met verbindingslijnen zien waar overeenkomsten te vinden zijn.

THEMA

Samenwerking

Eindopdracht 3 (gezamenlijk)

Teken een tijdlijn van jullie samenwerking. Boven de lijn zetten jullie wat tot nu goed gegaan is. Onder de lijn schrijven/tekenen jullie dingen die minder gingen. Schrijf aan de hand van de plus- en minpunten een aantal actiepunten voor de toekomst. Dit mag ook op de tijdlijn of eventueel op een apart blaadje. Gebruik eventueel de gemaakte tekeningen als illustraties bij de plus- en minpunten op de tijdlijn en bij de actiepunten.



Eindopdracht 4 (gezamenlijk)

Leg alle tekeningen die gemaakt zijn bij het thema **Samenwerking** op een rij en bekijk de overeenkomsten en de verschillen. Kijken jullie tegen bepaalde thema's heel verschillend aan of denken jullie er juist hetzelfde over? Maak een poster waarop jullie de visie van het team op het thema **Samenwerking** duidelijk maken.

Teken en Spelen Belen



SPELONTWERP & ILLUSTRATIES

Charley Muhren

GRAFISCH ONTWERP

Ramon Boers

charleymuhren.nl

tekenenspelendelen.nl

OVER DE ONTWERPER

Charley Muhren is ontwerper en docent bij de opleiding Communication and Multimedia Design aan de Hogeschool van Amsterdam. Tijdens haar master onderzocht ze hoe tekenen en spel ingezet kunnen worden als communicatiemiddel. Uit dit onderzoek kwam een eerste versie van een tekenmethode met spelelementen voort.

In samenwerking met het Lectoraat Visual Methodologies onderzocht ze vervolgens hoe de methode toepasbaar is in het hoger onderwijs, onder andere door de methode te testen binnen verschillende opleidingen en in verschillende contexten. Momenteel werkt ze aan nieuwe werkvormen waarmee studenten gebruik maken van tekenen en 'visual thinking' om te leren reflecteren, communiceren en hun probleemoplossend vermogen te vergroten.

GESPONSORD DOOR DE

DEELRAAD FDMCI



Hogeschool van Amsterdam