

**VO**LESBRIEF VOOR  
**Lichamelijke  
opvoeding****ONDER- & BOVENBOUW**

# Trojan Wars

Hoe ver durf  
jij te gaan voor  
jouw idealen?

**Het  
Nationale  
Theater  
educatie**

**Beste docent,**

Wij kijken ernaar uit u en uw leerlingen binnenkort te ontvangen bij *Trojan Wars*, de nieuwste voorstelling van HNTjong. Met het educatieve programma bereidt u (samen met uw collega's) het voorstellingsbezoek voor.

## Over de voorstelling

De beeldschone koningsvrouw Helena verdwijnt uit Griekenland en duikt op in Troje. Ruim 30 eeuwen geleden was deze gebeurtenis voldoende om een pril vredesbestand te doen omslaan in de meest bekende oorlog uit de Griekse tijd: De Trojaanse Oorlog. Duizenden Grieken en Trojanen trokken ten strijde. Maar waarom? Voor Helena? De koning, hun eer of het landsbelang? Of voor nog iets anders? Met *Trojan Wars* brengt HNTjong deze beroemde oorlog naar het theater als vijf uur durende marathonvoorstelling. Het klassieke verhaal is naar het heden vertaald in een totaalervaring: Vanaf het moment dat uw leerlingen de schouwburg binnenstappen, komen zij in aanraking met strijd, vriendschap, trouw en jaloezie. En met de vragen die rond het strijdtoneel opdoemen en achterblijven: Welke offers kan je brengen? Hoe ver durf jij te gaan voor je idealen? Wat doe je als je leven écht op het spel staat?

## Educatieprogramma

Het educatieprogramma bij *Trojan Wars* bestaat uit vijf lesbrieven, een workshop in de klas en een reflectietool. Voor een optimale theaterervaring raden wij u aan ten minste één van de lesbrieven in de klas te behandelen. In de lesbrieven doen de leerlingen – voorafgaand aan de voorstelling – onder begeleiding van de docent vakspecifiek onderzoek naar thema's en vragen uit *Trojan Wars*. De workshop bereidt de leerlingen voor op de voorstelling door ze de thema's te laten ervaren en bevragen. Ook maken de leerlingen in de workshop alvast kennis met verschillende verhalen uit de Ilias. Het plannen van de workshop(s) bij u op school is reeds gebeurd of zal binnenkort plaatsvinden.

De reflectietool kan na afloop van de voorstelling worden gebruikt. Hierin staat de vraag centraal: wat betekent het om vrij te zijn?

## Lesbrieven

De lesbrieven zijn ontwikkeld rondom het overkoepelende thema 'strijd'. Bij elk vak wordt er ingegaan op een ander aspect van strijd. Denk hierbij aan onderwerpen als dancebattles, onderhandelen en winnen.

*De lesbrieven richten zich op de volgende vakken:*

- Geschiedenis (onder- en bovenbouw)
- Maatschappijleer en -wetenschappen (bovenbouw)
- CKV/Kunst Algemeen (bovenbouw)
- Lichamelijke opvoeding (onder- en bovenbouw)
- Drama (onder- en bovenbouw)

De lessen zijn gebaseerd op een lesuur van 50 minuten. U beslist hoeveel tijd u wilt investeren, met hoeveel van de aangeboden lesbrieven u aan het werk gaat en in welke vaksecties. De manier waarop u de lesbrieven behandelt, is afhankelijk van uw tijd en het niveau van uw leerlingen. Voelt u zich vrij om zelf de juiste afstemming te maken en eventueel aanpassingen te doen.

We willen u erop attenderen dat de lesbrieven ook los van de voorstelling gebruikt kunnen worden. De lesbrieven passen binnen de algemeen opgestelde examenprogramma's (zoals door het SLO opgesteld) en zijn zo ontwikkeld dat ze zowel voorstelling- als vakoverstijgend inzetbaar zijn. Daarnaast kunt u het programma ook inzetten als project-onderwijs voor een breder perspectief op het thema en een stevigere inbedding van het theaterbezoek.

*Heeft u naar aanleiding van het lezen van deze lesbrieven nog vragen? Neem dan contact op met Dimphna van Kempen: [dimphnavankempen@hnt.nl](mailto:dimphnavankempen@hnt.nl) of 088 356 53 14.*

# (On)eerlijk gevecht

In de voorstelling *Trojan Wars* strijden personages in een oorlog op leven en dood. In deze les doen de leerlingen onderzoek naar de vraag “kan je eerlijk vechten?” De leerlingen onderzoeken wat in hun ogen eerlijkheid is als ze een bepaalde keuze maken binnen een strijd. Het is belangrijk dat de leerlingen hun keuze doorzetten, ongeacht de consequenties. De les creëert momenten met eerlijke en oneerlijke ervaringen. Dit verschil komt aan bod door korte oefeningen met wedstrijdelement, gevolgd door bunkertrefbal à la *Trojan Wars*. Met de korte oefeningen worden punten behaald. Deze punten zijn steeds inwisselbaar voor bouwmaterial. Van dit bouwmaterial wordt een bunker gebouwd die gebruikt wordt tijdens bunkertrefbal. Aan het einde van de les is er een nagesprek over de ervaringen van de leerlingen tijdens de les.

In deze les kiezen de leerlingen of ze zelfstandig of met andere leerlingen de verschillende activiteiten beoefenen. Daarnaast vervullen de leerlingen eenvoudige, regelende taken – zoals organiseren en ontwerpen – die de activiteiten mogelijk maken. Tenslotte oriënteert de leerling zich op praktische wijze op verschillende activiteiten door het uitvoeren van de opdrachten in wedstrijdvorm. Ze verkennen in korte tijd de eigen mogelijkheden binnen deze verschillende activiteiten.

## Benodigheden

- Lintjes voor teamindeling
- Korfmanden of baskets
- Eén bal per basket of mand
- Pionnen
- Banken die u kunt omdraaien als evenwichtsbalk
- 3 trefballen
- 2 kasten
- Dikke matten
- Dunne matten
- Ander bouwmaterial voor het bouwen van een bunker, bijvoorbeeld de lange rolmat
- Pen en papier voor het bijhouden van de scores
- Stopwatch

- **Bijlage 1:** Suggesties voor oefeningen met wedstrijdvorm voor opdracht 1
- **Bijlage 2:** Plattegrond speelveld bunkertrefbal
- **Bijlage 3:** Tips voor het nagesprek

## Vorbereiding voor de les

- Zet de oefeningen van opdracht 1 alvast klaar in de zaal. Suggesties voor deze oefeningen zijn te vinden in **bijlage 1**.
- Plaats het bouwmaterial voor de bunkers aan de zijkant van het gymlokaal.
- Inventariseer hoeveel objecten u heeft als bouwmaterial voor de bunkers. Het aantal objecten staat voor het aantal punten dat u kunt verdelen aan de winnende leerlingen tijdens oefening 1.
- Het is raadzaam om **bijlage 2** geprint bij de hand te hebben tijdens de les.
- Het is raadzaam om **bijlage 3** bestudeerd te hebben voorafgaand aan de les.

## Binnenkomst

### Hoe kan jij het beste winnen?

2 MINUTEN

Vraag de leerlingen om in een kring te gaan staan. Vervolgens stelt u aan de leerlingen de volgende vraag: “Hoe kan jij het beste winnen? Alleen of in een groep?” Wanneer de leerling voor alleen kiest, gaat deze leerling links staan. Wanneer de leerling voor een groep kiest, gaat deze leerling rechts staan. Benoem, nadat ieder koos, de consequenties van deze keuzes.

#### Alleen:

- Deze leerlingen worden vanaf nu de individuele strijders genoemd.
- De individuele strijders krijgen een lintje.
- De individuele strijders voeren alle activiteiten in de les individueel uit.
- De individuele strijders mogen niet praten of overleggen met elkaar tijdens de les.

#### Groep:

- Deze leerlingen worden vanaf nu de gezamenlijke strijders genoemd.
- De gezamenlijke strijders voeren alle activiteiten als groep uit.
- De gezamenlijke strijders mogen wel praten, overleggen en samenwerken tijdens deze les.

Het is mogelijk dat de strijdgroepen oneerlijk verdeeld zijn, dit is echter geen probleem voor het onderzoek. Sterker nog, dit bevordert het onderzoek doordat er direct oneerlijkheid in aantallen ontstaat.

# Trojan Wars – Lesbrieff

LICHAMELIJKE OPVOEDING (VO ONDER- & BOVENBOUW)

## Opdracht 1

### Punten winnen

10 MINUTEN

De strijdgroepen voeren nu korte oefeningen in wedstrijd-vorm uit die een beroep doen op verschillende vaardigheden, zoals kracht, uithoudingsvermogen en precisie.

Suggesties voor oefeningen staan in bijlage 1. Bij winst krijgt de strijder punten die belangrijk zijn voor opdracht 2.

**Let op:** zorg ervoor dat de individuele strijders tijdens de oefeningen individueel strijden en de gezamenlijke strijders als groep.

Per oefening zijn punten te verdienen:

- Het is belangrijk zo veel mogelijk oefeningen te winnen.
- Vermeld nog niet waar deze punten voor ingewisseld gaan worden.
- Bij het behalen van de eerste plaats krijg je drie punten.
- Bij het behalen van de tweede plaats krijg je twee punten.
- Bij het behalen van de derde plaats krijg je één punt.

U houdt tijdens de oefeningen de scores bij. Hieronder een aantal aandachtspunten tijdens het uitvoeren van de korte oefeningen in wedstrijdvorm:

- Het totaal aantal 'te verdelen punten' staat gelijk aan het aantal objecten dat gebruikt kunnen worden voor het bouwen van de bunker. Voorbeeld: U heeft twaalf objecten voor het bouwen van de bunkers. Het aantal te verdelen punten in opdracht 1 is dan twaalf.
- Het is raadzaam minimaal drie verschillende oefeningen uit te voeren.
- Alle strijders strijden gelijktijdig om punten tijdens deze oefeningen.
- Laat iedere oefening maximaal drie minuten duren.

## Opdracht 2

### Punten inwisselen

3 MINUTEN

Na het uitvoeren van opdracht 1 zijn de verworven punten in te wisselen voor objecten. Deze objecten dienen als bouw-materiaal voor een bunker.

- Elk object kost één punt.
- Om te bepalen wie als eerste materiaal mag kiezen, de gezamenlijke strijders of de individuele strijders, telt u de punten van de individuele strijders bij elkaar op. Vanaf nu zijn zij een team van individuele strijders. De strijdgroep met de meeste punten heeft de eerste keuze.
- Het proces van het verdelen herhaalt zich door beurtelings een punt in te wisselen voor een voorwerp. Tot een strijd-groep geen punten meer heeft en alle punten ingewisseld zijn.
- Bij de individuele strijders mag de strijder die de meeste punten heeft behaald, als eerste kiezen.

- *Let op:* De individuele strijders mogen onderling niet over leggen en maken eigen keuzes.
- De gezamenlijke strijders kunnen wel overleggen voor welk voorwerp ze punten inwisselen.
- Het verkregen bouw materiaal wordt in het af-vak van de andere strijdgroep gelegd. Dus het bouw materiaal van de individuele strijders staat in het af-vak van de gezamenlijke strijders en andersom. Tijdens opdracht 3 halen ze dit naar hun eigen speelveld.
- De strijders raken het bouw materiaal nog niet aan en houden het nog niet vast.

Na het verdelen van het bouw materiaal, vertelt u de strijders dat, net als in de voorstelling *Trojan Wars*, de 'oorlog' is uitgebroken. Hier in de gymzaal zal een veldslag plaatsvinden in de vorm van bunkertrefbal à la *Trojan Wars*.

## Opdracht 3

### Bunkers bouwen

10 MINUTEN

De strijders gaan met hun verworven bouw materiaal bunkers bouwen voor opdracht 4. U geeft het startsein om te bouwen. Vanaf dit moment mogen de strijders het bouw materiaal uit het af-vak halen en plaatsen op het bouwterrein. Het bouwterrein is tevens het speelveld voor opdracht 4. Iedere strijder krijgt 30 seconden bouw tijd voor de bunker. Het is belangrijk dat u deze tijd tegelijkertijd en strak timet.

*Voor de gezamenlijke strijders geldt:*

- Alle seconden bouw tijd voor de gezamenlijke strijders worden bij elkaar opgeteld.
- De gezamenlijke strijders mogen gezamenlijk bouwen en overleggen.

*Voor de individuele strijders geldt:*

- Eén individuele strijder mag per keer op het bouwterrein staan in de 30 seconden bouw tijd.
- De andere individuele strijders staan in het af-vak van de groep gezamenlijke strijders te wachten tot zij aan de beurt zijn om te bouwen.
- Alleen de bouwende individuele strijder mag op dat moment het bouw materiaal aanraken.
- Wanneer de 30 seconden van deze bouwende individuele strijder over zijn, moet deze strijder direct alles uit handen laten vallen en zo snel mogelijk het bouwterrein verlaten. Tevens gaat direct de tijd van de volgende bouwende individuele strijder in.
- Er mag niet overlegd worden. De individuele strijder die wel overlegt, verliest zijn/haar bouw tijd.

# Trojan Wars – Lesbrief

LICHAMELIJKE OPVOEDING (VO ONDER- & BOVENBOUW)

## Opdracht 4

### Uitvechten

5 MINUTEN

Laat de strijders 'de oorlog' uitvechten door middel van bunkertrefbal à la *Trojan Wars*. Deze versie van bunkertrefbal wordt gespeeld in de twee strijdgroepen.

Het is belangrijk dat u aangeeft dat deze versie van bunkertrefbal andere regels heeft dan het normale trefbal. Neem de tijd om alle regels duidelijk uit te leggen aan de leerlingen. Algemene regels voor bunkertrefbal:

- Het doel is, net als in normaal trefbal, de tegenstanders met een bal af te gooien.
- Wanneer je een bal vangt, is de strijder die gegooid heeft af.
- Je mag met een bal de andere bal afweren.
- De bunker staat in het speelveld. De strijders kunnen dekking zoeken bij de bunker.
- Er mogen maximaal drie strijders in de bunker zitten.
- De bunker mag in de rustpauze niet verbouwd worden. Dit moet tijdens de ronde zelf.

### Specifieke regels met betrekking tot bunkertrefbal à la *Trojan Wars*

#### Het af-vak:

- Ben je geraakt, dan ga je naar het af-vak. Iedere keer als je in het af-vak terecht komt, ben je, net als in een oorlog gewond geraakt. Nu kan je één ledemaat naar voorkeur niet meer gebruiken. Een gewonde arm wordt achter de rug gehouden en een gewond been wordt de hiel naar de bil gebracht. De strijder kiest zelf de volgorde van de ledematen.
- Mis je beide armen, dan kan je geen bal meer gooien.
- Mis je beide benen, dan kan je niet meer lopen. Slepen/kruipen is dan de enige manier van verplaatsen.
- In het af-vak mag je de andere strijders afgooien. Lukt dat, dan mag je terug naar de bunker. Let op: je krijgt je eerder verloren ledemaat dan niet terug.
- Als je alle vier de ledematen mist en nogmaals wordt weer geraakt, ben je 'dood'. Deze leerling doet niet meer mee aan bunkertrefbal en gaat op de dodenbank zitten.
- Wanneer je praat in het af-vak verlies je een ledemaat. Let op: dit geldt ook voor de gezamenlijke strijders.

#### Belangrijke regels voor de gezamenlijke strijders:

De gezamenlijke strijders krijgen twee belangrijke rollen waarvan zij mogen kiezen welke leerlingen deze zullen bekleeden, namelijk:

1. *Agamemnon*;
  - Agamemnon is de legeraanvoerder.
  - Het is belangrijk dat Agamemnon ongedeerd blijft.
  - Als Agamemnon geen ledematen meer heeft en daarna nog een keer geraakt wordt, hebben de gezamenlijke strijders verloren.
2. *De dokter*;
  - Als de dokter een 'kapot' ledemaat vasthoudt en rustig en hardop tot tien telt, is dit ledemaat gemaakt.

- Kies een vaste plaats waar de actie van de dokter moet plaatsvinden. Deze plaats is buiten de bunker en mag niet in het af-vak zijn.
- De dokter mag zichzelf herstellen, maar moet ook hierbij stilstaan.
- De dokter en de gewonde mogen ontwijken, maar mogen hun voeten daarbij niet bewegen.

#### Belangrijke regels voor de individuele strijders:

- Deze strijder strijdt nog steeds individueel.
- De individuele strijder mag niet met andere strijders overleggen of praten tijdens de rondes en in de rustpauzes.
- Het doel van de individuele strijders is om Agamemnon, de legeraanvoerder van de gezamenlijke strijders, zo snel mogelijk uit te schakelen en/of alle andere individuele strijders.
- Wanneer de individuele strijder praat waar dan ook in het speelveld verliest het direct een ledemaat.
- De individuele strijder mag ook strijders in het eigen vak afgooien. Verdiensten hiervoor is dat hij/zij dan een ledemaat terugwint.

Agamemnon krijgt een bal en een willekeurige individuele strijder krijgt een bal. U geeft het startsein voor ronde 1.

#### Spelen ronde 1 (7,5 minuten)

*Spelen met verworven materiaal + 2 trefballen*

-

#### Rustpauze (2 minuten)

-

#### Spelen ronde 2 (7,5 minuten)

*Spelen met verworven materiaal + 2 trefballen*

*Omwillen van de tijd zijn er twee rondes. Een extra ronde kan altijd toegevoegd worden.*

## Opdracht 5

### Nagesprek

10 MINUTEN

Om het onderzoek af te ronden, gaat u een filosofisch nagesprek aan met uw leerlingen. Het doel van dit gesprek is het verder bevragen van de thematiek. Neem de rol van gespreksleider aan, voor enkele tips over het leiden van een filosofisch gesprek kunt u [bijlage 3](#) lezen. Het belangrijkste is dat er geen goed of fout antwoord bestaat tijdens dit gesprek. De vragen waarmee u het nagesprek kunt starten:

- Beschrijf een minuut/moment wanneer jij je oneerlijk behandeld voelde in deze les?
- Wat zou er voor jou veranderen als de bal een kogel is?
- Als deze versie van bunkertrefbal een echte oorlogssituatie is, wat zou er veranderen in de manier om de overwinning te behalen?
- Kan je eerlijkheid wege?
- Als jij voor de overwinning moet gaan, strijd je dan liever alleen of in een groep?
- Wat zou jouw keuze zijn: oneerlijk winnen of eerlijk verliezen?



## Bijlage #1



### Suggesties voor oefeningen in wedstrijdvorm

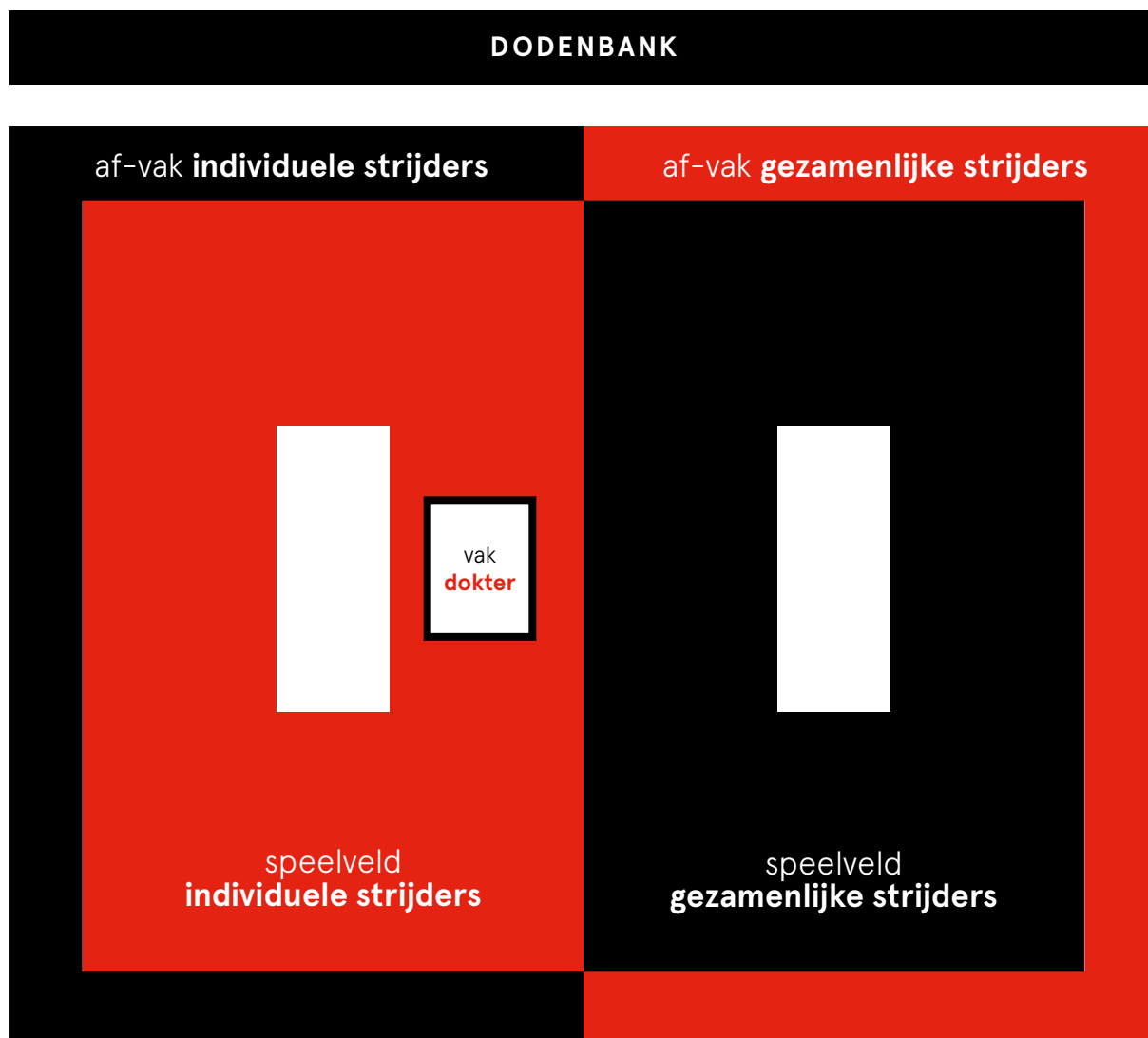
- **Rondjes rennen in de zaal.**  
Wie als eerste finisht, wint. Voor de gezamenlijke strijders geldt dat de gehele groep gefinisht moet hebben om te winnen.
- **Balwerpen in de mand of basket.**  
Wie de meeste punten heeft wint deze oefening. De punten van de gezamenlijke strijders worden bij elkaar opgeteld.
- **Planken.**  
De strijder die het langste in de plankpositie blijft staan, wint.
- **Verspringen op de dikke mat.**  
De strijder met de verste afstand wint.
- **Balkproef.**  
De strijder die het langst op de balk staat, wint.
- **Bottleflip met een grote pion.**  
De meest succesvolle worpen wint. De punten van de gezamenlijke strijders worden bij elkaar opgeteld.





# Bijlage #2

## Plattegrond speelveld Bunkertrefbal





## Bijlage #3

### Het nagesprek

#### Tips voor de gespreksleider

De startvragen en stellingen die u vindt bij de opdracht zijn zo geconstrueerd dat ze de aanzet geven tot een filosofisch gesprek. Hieronder leest u wat wij met het filosofisch gesprek beogen en een aantal handvatten voor u als gespreksleider.

Filosoferen gaat niet over het leren van een waarheid, maar over het doen van onderzoek naar dingen waar we niet direct een (eenduidig) antwoord op weten.

Een filosofisch gesprek vraagt diepgang; meningen dienen verder verkend te worden, standpunten worden onderbouwd en argumenten moeten (met voorbeelden) onderzocht, verhelderd en getoetst worden. Filosoferen doe je niet in je eentje, maar in een groep. Als docent doet u zelf niet mee aan het gesprek, u heeft een andere essentiële taak, die van gespreksleider.

#### De regels bij een filosofisch gesprek

Natuurlijk gelden ook bij een filosofisch gesprek de gebruikelijke regels van elk ander gesprek, maar daarnaast is er een aantal specifieke regels waar u mee werkt:

- Wees nieuwsgierig naar de gedachten van de leerlingen en verwacht dit ook van de leerlingen naar elkaar
- Let er op dat filosoferen een groepsproces is, waarbij je samen bouwt aan het onderzoek. Bouwen doe je door bijvoorbeeld te luisteren naar de redenen achter een mening. Wie een mening inbrengt moet bereid zijn uit te leggen waarom hij/zij dat vindt. Elkaar laten uitpraten is vanzelfsprekend. Probeer altijd verder te zoeken dan het eerste antwoord.
- Om het gesprek helder te houden, is het fijn om geregeld te vragen of iedereen het nog kan volgen. Schrijf af en toe een mooie zin of een belangrijk woord op.
- Tijdens het filosofisch gesprek gebruiken we alleen de ideeën en gedachten van de deelnemers aanwezig in de groep. Alleen deze personen zijn hier om hun mening uit te leggen.
- Deelnemers hebben het recht om te zwijgen. Betrokken luisteren is even waardevol.
- Rond een gesprek altijd af, hoe kort of lang het ook is geweest. Dat kan door samen met de groep de lijn van het gesprek na te lopen. Kijk of er misschien conclusies getrokken kunnen worden. U kunt ook de mooiste uitspraken van het gesprek laten benoemen of vragen of de deelnemers tijdens het gesprek iets hebben gehoord dat ze nog lang zullen onthouden.
- Als gespreksleider bent u geen deelnemer in het gesprek. Laat u, als docent, aan het einde van een gesprek niet (toch nog) verleiden uw persoonlijke mening over het onderwerp te geven. Laat de leerlingen overtuigd zijn van het belang van hun eigen onderzoek en meningen.

