



# BLOED- LINK

## Beste docent,

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

### Over de voorstelling

In een probleemklas heeft een docent haar leerlingen totaal niet in de hand, tot ze een pistool vindt in één van de schooltassen. Ze gijzelt haar leerlingen, zet de verhoudingen op scherp en begint een manipulatief spel. Eindelijk is het stil in de klas. De leerlingen en docent komen tegenover elkaar te staan – maar ook onderling broeit het – in heftige discussies over afkomst en gedrag, over afwijzing en erkenning, over wat nou eigenlijk echt belangrijk is in je leven.

*Bloedlink* is de nieuwe voorstelling in een muzikale en energieke Coming of Age-reeks voor jongeren. Verhalen over kantelpunten, grote gebeurtenissen die je horizon verbreden en die je dwingen om stelling te nemen.

### Over het educatieprogramma

Het educatieprogramma bij *Bloedlink* richt zich op de vaksecties:

- CKV/Kunst Algemeen
- Drama (onder- en bovenbouw)
- Natuurkunde
- Lichamelijke opvoeding
- Maatschappijleer (bovenbouw) of de mentorles (onderbouw)

Wij vragen u het voorstellingsbezoek voor te bereiden door minimaal één van de lessen te doen. De tijdsinvestering is 50 minuten. U beslist; hoeveel tijd u wilt investeren, met hoeveel van de aangeboden lesbrieven u aan het werk gaat en in welke vaksecties.

We vragen u één les te doen ter voorbereiding, maar de lessen kunnen ook na en zelfs los van de voorstelling gegeven worden. U kunt het programma inzetten als projectonderwijs voor een breder perspectief op het thema en een stevigere inbedding van theaterbezoek.

### Thema: Druk

De lesbrieven zijn allemaal ontworpen rondom het begrip 'druk'. Bij elk vak wordt dit begrip op een andere manier benaderd. U onderzoekt de thema's van het stuk uitgaand van het vak dat u doceert. De manier waarop u deze lesbrieven behandelt, verschilt per docent en is afhankelijk van uw tijd en het niveau van uw leerlingen. Voelt u zich vrij om zelf de juiste afstemming te maken en eventuele aanpassing te doen.

Na afloop van de voorstelling vindt er een nagesprek plaats in de zaal (ongeveer 20 min.). Dit is onderdeel van het educatieprogramma. Laat dit uw leerlingen vooraf weten.

### Workshop bij de voorstelling

U kunt ook een workshop afnemen. Deze vindt in principe plaats na de voorstelling, maar is ook mogelijk voorafgaand aan de voorstelling als u daar de voorkeur aan geeft. In deze workshop ligt de nadruk niet op acteren, maar op theateraal onderzoek. In de workshop, in de vorm van een detectivespel, wordt een situatie die dreigt te ontploffen van alle kanten benaderd. Er wordt gekeken naar wat de escalatie heeft veroorzaakt. Was dit onvermijdelijk? Wat was jouw rol in het geheel? Had jouw puzzelstuk ervoor kunnen zorgen dat het anders zou zijn verlopen? NTjong probeert samen met jongeren psychologische en maatschappelijke systemen bloot te leggen.

*Heeft u naar aanleiding van het lezen van deze lesbrief nog vragen of wilt u de workshop boeken? Neem dan contact op met Dimpna van Kempfen: [dimpnavankempfen@hnt.nl](mailto:dimpnavankempfen@hnt.nl) of 070 31 81 498.*

## DE RECHTEN VAN TREFBAL

In *Bloedlink* loopt de druk in de klas hoog op. Iedereen bakent zijn territorium af en claimt waar hij recht op heeft. Maar wat is eerlijk? Mogen wij onszelf rechten toe eigenen? Het thema van deze les lichamelijke opvoeding is rechtvaardigheid. Het spel dat u gaat spelen gaat over macht en onmacht. Door geld te verdienen kunnen leerlingen zichzelf rechten toe eigenen en de tegenstander rechten ontzeggen. Welke rechten kopen ze en hoe heeft dat invloed op het spel?

Deze lesbrief heeft als basis het spel trefbal, [zie bijlage 1](#). In totaal worden er 5 rondes trefbal gespeeld en komen hier iedere keer nieuwe regels bij kijken. Wij vragen u de les af te ronden met een gesprek waarin u samen met de leerlingen het begrip rechtvaardigheid onderzoekt aan de hand van het zojuist gespeelde spel.

### Benodigheden

- Stopwatch
- Fluitje
- Muntstuk
- Pittenzakjes o.i.d. (dienen als geld)
- Matten
- Kast
- 3 zachte ballen
- Lintjes (om teams te maken)
- Pen en papier (om scores en rechten te noteren)
- [Bijlage 2](#) uitgeprint (2 per team, 1 voor uzelf)
- 2 'gouden pionnen' (hoeven niet goud te zijn)

### Duur van de les

50 minuten

### VOORBEREIDING

Print [bijlage 2](#) minstens twee keer uit. Zorg voor een plek waar u uw pen en papier, pitzzakjes en bijlagen kunt neerleggen. Het fluitje, de stopwatch en het muntstuk heeft u op zak. Leg de ballen en lintjes klaar. De kast, de matten en de pionnen liggen aan de zijkant van het speelveld binnen handbereik.

### HET SPEL

Vertel de leerlingen dat ze vandaag 5 rondes trefbal gaan spelen. Iedere ronde komen er nieuwe regels bij. Leg in het kort de regels van trefbal uit ([zie bijlage 1](#)).

In het trefbal dat in deze les gespeeld gaat worden kunnen de teams geld/pitzzakken winnen om rechten te kopen. Leg de leerlingen het volgende uit:

In deze versie van trefbal spelen we om rechten. We spelen in totaal 5 rondes van 6 minuten. Het winnende team krijgt €5,-, het verliezende team €2,-. Het team dat als eerste allemaal op de eigen achterlijn zit verdient nog eens €1,-. De euro's krijgen jullie in de vorm van pitzzakjes. Met de gewonnen euro's kunnen rechten worden gekocht die voordeel opleveren. Het team dat de meeste rondes wint, wint het gehele spel.

Je wint een ronde door alle tegenstanders weg te spelen, of als de tijd om is en je de meeste tegenstanders hebt weggespeeld. De rechten zijn er om het je eigen groep makkelijker en het de andere groep moeilijker te maken. Het is dus niet dat het team met het meeste geld wint, maar het team dat de meeste rondes heeft gewonnen.

### RONDE 1 / 6 MINUTEN

#### **Trefbal zonder extra rechten, zoals we dat kennen.**

Ronde 1 begint. Het is trefbal zoals ze dat altijd spelen. Aan het einde van het spel krijgt het winnende team €5,- en het verliezende team €2,-. Het team dat als eerste allemaal op de eigen achterlijn zit verdient nog eens €1,-. Dit geldt vanaf nu iedere ronde.

-

#### **Overlegronde 1 / 1,5 minuten**

Dit is het eerste moment dat er overlegd kan worden. Het gewonnen geld kan direct gebruikt worden om rechten te kopen.

In [bijlage 2](#) vindt u de rechten die van de gewonnen euro's gekocht kunnen worden. Enkele rechten zijn slechts één ronde geldig, anderen blijven het hele spel van kracht. Aangezien u veel moet bijhouden, is het raadzaam de stand te noteren. Zo kunt u makkelijk zien welke rechten nog wel van kracht zijn en welke niet.

### RONDE 2 / 6 MINUTEN

#### **Trefbal met rechten**

De gekochte rechten gaan direct in. Na zes minuten worden de nieuwe euro's uitgedeeld.

-

#### **Overlegronde 2 / 1,5 minuten**

Er kan opnieuw overlegd worden en de teams kunnen weer rechten kopen.

### RONDE 3 / 6 minuten

#### **Trefbal met de gouden pion**

Beide partijen plaatsen een pion in hun veld. De pion mag niet verstopt worden achter een kast. De tegenstander kan €3,- extra verdienen als het hem lukt de gouden pion van de tegenpartij om te gooien.

-

#### **Overlegronde 3 / 1,5 minuten**

Zie eerdere overleg rondes.

### RONDE 4 / 6 minuten

#### **Trefbal met de gouden pion**

Deze ronde is hetzelfde als de voorgaande ronde. Dit geeft de leerlingen de kans om nogmaals extra geld te verdienen.

-

#### **Overlegronde 4 / 2 minuten**

Dit is de laatste overlegronde! U heeft voor deze ronde twee opties:

##### *Optie 1: De koopjesronde*

In deze overlegronde is alles voor de helft van de prijs, zodat er extra veel gekocht kan worden.

##### *Optie 2: Casino Royale*

Hiervoor heeft u het muntstuk nodig. De leerlingen kunnen geld inzetten en ze kiezen voor kop of munt. Als ze het goed hebben, dan verdubbelen ze de inzet. Hebben ze het fout, dan verliezen ze hun inzet. Met het gewonnen geld kunnen ze nog rechten kopen voor de laatste ronde.

### RONDE 5 / 6 minuten

#### **Trefbal met rechten**

In de overlegronde zijn de laatste rechten gekocht. U kunt ervoor kiezen om de gouden pion in het spel te laten of om hem eruit te halen.

Het spel is nu klaar. Het team dat de meeste rondes heeft gewonnen is de winnaar.

*N.B: De extra's in de spelrondes werken extra goed als u de leerlingen niet van tevoren aankondigt. De leerlingen zijn er niet op berekend en moeten in het moment reageren.*

teren op een spel dat ze bij de les lichamelijke opvoeding spelen. Probeer ze te verleiden om op een andere manier naar hun handelen in het spel te kijken. Zoek in het gesprek naar linken met het fysieke deel van de les. Wat is daarin gebeurd dat als voorbeeld kan dienen?

Hieronder vindt u een aantal stellingen die u als start kunt gebruiken voor het nagesprek. De stellingen zijn vaak niet eenduidig te beantwoorden (er is geen goed of fout), maar verleiden de leerlingen een standpunt in te nemen. Als docent neemt u in dit gesprek de rol van gespreksleider aan. Vraag na iedere stelling minimaal 1 leerling per kant zijn/haar keuze toe te lichten. U bent vrij om te kiezen of u alle stellingen behandelt of een aantal. Zie [bijlage 3](#) voor enkele tips voor het leiden van dit gesprek.

Voor de flow van de les is het prettig om meteen na de afronding van het spel over te gaan op het nagesprek. U kunt de vakken, zoals u ze zojuist gebruikt heeft bij trefbal, ook gebruiken voor de stellingen. Eén van de twee vakken is het vak 'eens', het andere het vak 'oneens'. Sommige vragen zijn niet te beantwoorden met 'eens' of 'oneens'. Geef hier aan welk vak voor welke keuze staat.

#### **Stellingen**

1. Er verandert veel in mijn leven als anderen bepalen wat ik wel/niet mag.
2. Wat is meer waar: 'Iedereen is gelijk' of 'verschil moet er wezen'?
3. Respect krijgen is hetzelfde als gewaardeerd worden.
4. Betrouwbaar is hetzelfde als eerlijk.
5. Waar zou jij voor kiezen: wraak nemen of vergeven?

Rond het gesprek en de les af op een manier die voor u prettig is. U kunt er bijvoorbeeld voor kiezen ter samenvatting een aantal gebeurtenissen en uitspraken terug te halen. Welke momenten en uitspraken zijn de leerlingen bijgebleven? Stop indien gewenst een paar minuten eerder om op te ruimen.

---

## NAGESPREK

10 MINUTEN

Ter afsluiting voert u met de leerlingen een kort nagesprek. De leerlingen zijn waarschijnlijk niet gewend om te reflecteren.

---

## BIJLAGE #1

### DE BASIS

#### Als basis dient trefbal

Beide kanten hebben een 'beginvak'. Het 'afvak' bevindt zich aan de buitenkanten van het 'beginvak' (zie hiervoor de onderstaande afbeelding). In de meeste gevallen kunt u hiervoor de lijnen gebruiken die al in de gymzaal aanwezig zijn.

Het spel wordt met drie, liefst middelgrote, zachte ballen gespeeld. Het doel is om zoveel mogelijk mensen van het tegenovergestelde team af te gooien binnen de gegeven tijd.

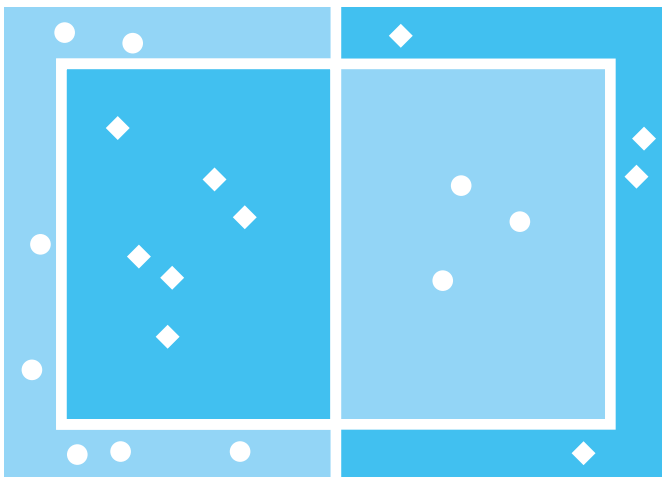
Als een leerling wordt afgegooid door de tegenstander komt hij/zij achter het vak van de tegenstander te staan in het 'afvak'. Daar kan hij/zij door middel van het afgooien van een tegenstander weer terugkomen in het 'beginvak'. Als een teamgenoot de bal vangt, moet er tevens iemand terug van het 'afvak' naar het 'beginvak'. Je kunt alleen iemand afgooien door diegene direct met de bal te raken, via de grond afgooien telt niet. Als iemand op het hoofd geraakt wordt telt dat ook niet als af. Een ronde is afgelopen als de tijd om is (max. 6 minuten) of als een team het gehele andere team heeft afgegooid. Het team dat de meeste tegenstanders heeft afgegooid, wint de ronde. Het team dat de meeste rondes wint, wint het spel.

### DE TOEVOEGING

#### De rechten

Voor deze versie van trefbal werken we met het kopen van rechten.

Het winnende team krijgt € 5,-, het verliezende team € 2,-. Het team dat als eerste allemaal op de eigen achterlijn zit verdient nog eens € 1,-. De euro's krijgen ze in de vorm van pittenzakjes. Met de gewonnen euro's kunnen rechten worden gekocht die voordeel opleveren. In [bijlage 2](#) vindt u de rechten die van de gewonnen euro's gekocht kunnen worden. Enkele rechten zijn maar één ronde geldig, anderen blijven het hele spel van kracht.



## BIJLAGE #2 DE PRIJSLIJST

## KOOP JE RECHTEN

---

### EÉN RONDE GELDIG

2 extra levens, in te zetten op een  
door de leerlingen gekozen moment € 1,00

---

### ALLE RONDES GELDIG

Afweren toegestaan € 2,00  
Bij een vangbal mogen twee mensen terug € 2,00  
Afgooien via de grond telt ook € 3,00  
Koop een speler van de tegenpartij € 5,00  
Wissel van helft en rechten € 12,00

---

### MATERIALEN, ALLE RONDES GELDIG

Breid je veld uit met een matje\* € 3,00  
Kast ter bescherming € 4,00

*\* Team mag het veld uitbreiden door een matje neer te leggen op het veld van de tegenstander. Dat deel is dan van hen.*

---

## BIJLAGE #3

---

### 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 tevens 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 hebt 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 zijn 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 checken 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 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.
-