

Bibliodrama in de klas

Karel Vanspringel

Gepubliceerd als:

Vanspringel, K., *Bibliodrama in de klas*, in *Catechetische Service*, januari 2004, jg. 53, nr.1, p. 6-18.

Er wordt verteld dat de oude Leonardo Da Vinci zeven jaar nodig had om zijn 'Laatste Avondmaal' te voltooien. Bij het begin ervan wou hij de volmaakte Christus vinden als model voor zijn portret. Hij gebruikte immers altijd levende modellen voor zijn schilderijen. Zo zocht hij dus altijd voor de juiste 'acteurs' als model omdat hij wat hij schilderde zo realistisch mogelijk wilde uitbeelden.

Honderden jonge mannen werden 'gescreend' om een gelaat en een persoonlijkheid te vinden die onschuld en schoonheid uitstraalde, vrij van de lidtekens en de trekken van verloedering door de zonde.

Gelukkig werd na weken zoekwerk een jongen van 19 jaar gevonden, die beantwoordde aan wat de meester zocht.

De volgende zes maanden werkte Da Vinci aan het portret van de Christus.

Daarna begon Da Vinci hetzelfde proces voor het portretten van de verschillende apostelen op het Laatste Avondmaal. Meer dan zes jaar werkte hij daaraan.

Uiteindelijk bleef er op de scène nog een open plek, die van de verrader Judas Iskariot. Voor deze 'rol' kreeg hij een tip van een vriend.

In een gevangenis in Rome zou er een kerel zitten die helemaal voor deze rol geknipt was. Da Vinci ging de gevangene bezoeken en vond dat deze man gans beantwoordde aan diegene die hij zocht, iemand met een verwrongen gelaat, helemaal getekend door kwaadheid, ellende en onrust, een echte slechterik.

Hij kreeg de toelating om de gevangene mee te nemen en hij werkte dag en nacht met hem aan het laatste stuk van zijn schilderij. Uiteindelijk kwam het moment dat de gevangene terug naar Rome moest om er zijn straf uit te zitten. Bij het afscheid viel de man Da Vinci wenend in de armen en zei: 'Meester, kijk naar me. Herken je me nu nog niet? Weet je nu nog niet wie ik ben?'

Da Vinci bekeek de man een moment nauwgezet en zei: 'Nee, ik ken je niet.'

Toen riep de man vertwijfeld: 'Ik ben jouw Christus. Ik ben het die je zeven jaar geleden als Christus schilderde. O, mijn God, hoe kon ik zo laag vallen!'

Dit verhaal geeft ons ons het relaas van een drama, een bibliodrama. Zonder het te beseffen was Leonardo regisseur, op zoek naar spelers.. Toevallig vond hij iemand, die echter onverwacht en ongepland tweemaal in het drama optreedt, maar dan in twee verschillende, zelfs confronterende rollen: Jezus en Judas.

De spirituele confrontatie was voor deze man zo groot dat hij bewust werd van zijn eigen ellende. Hij komt eraan toe zijn verleden onder ogen te zien en is aan zichzelf verplicht om nieuwe stappen in zijn leven te zetten, stappen die hem dichterbij zichzelf en bij God brengen. De 'rollen' die hij als model voor het kunstwerk speelde, werkten als een spiegel, zodat hij zijn eigen leven vanuit een ander perspectief leerde zien, een perspectief dat veel wijder en ruimer was dan wat hij tot nu toe had ervaren. Zo werkt bibliodrama.

1. Wat is bibliodrama?

Bibliodrama is een bijbelleesmethode waarbij ervaringen uit het eigen individuele en collectieve leven enerzijds en ervaringen, die aan de grondslag liggen van bijbelse verhalen anderzijds in een spanningsveld geplaatst worden zodat ze door interferentie en confrontatie met elkaar wederzijds aan betekenis en zin winnen.

Door het hanteren van technieken uit psychodrama en sociodrama introduceert de begeleider een speelruimte, waarbinnen de deelnemers én de wereld van hun eigen ervaring én de wereld van de bijbelverhalen kunnen verkennen.

Dat gebeurt hoofdzakelijk doordat de deelnemers zich trachten in te leven in een rol uit het verhaal en vanuit die rol het gekende bijbelverhaal verkennen, soms in dialoog met andere medespelers, soms door het opnemen van verschillende rollen achter elkaar (rolwissel). Daarna wordt de 'gespeelde' werkelijkheid getoetst aan de ervaring. (sharing). Bibliodrama kan naargelang de doelstelling die de begeleider hanteert eerder tekstgericht, of eerder persoonsgericht of eerder maatschappij-gericht of themagericht gehanteerd worden.

Ook de doelstellingen en de samenstelling van de groep spelen natuurlijk een grote rol. De herkomst van bibliodrama moet gesitueerd worden in de therapeutische praktijk van Amerikaanse joden, die na de Tweede Wereldoorlog, eigen ervaringen en bijbelverhalen lieten uitspelen door hun cliëntengroepen om fundamentele blokkeringen los te maken. Jacob Moreno heeft daarrond een hele theorie en praktijk ontwikkeld.

Het voordeel van bibliodrama is dat de deelnemers onmiddellijk geconfronteerd worden met de religieuze, christelijke dimensie van het bestaan en dat de rol, die gespeeld wordt, kan gehanteerd worden als een soort masker, dat tegelijk hun reële beleving en gevoelswereld verhuult en onthult en tegelijk de mogelijkheid biedt de aangeboden bijbelse rol van binnenuit te verkennen.

Bij bibliodrama worden de bijbelverhalen door de begeleider gehanteerd als rollensystemen, waarbij de deelnemers uitgenodigd worden om vanuit hun eigen levensverhaal en -verwachting een bijbelse rol over te nemen. Door de overname van deze rol wordt onmiddellijk in het uitspelen van deze rol ook de rol van God opgenomen. Bibliodrama is in die zin een concrete toepassing van de theorie van de godsdienstpsycholoog H. J. Sundén, die beweert dat kennis van religieuze mythen en verhalen (in dit geval de bijbelverhalen) een noodzakelijke voorwaarde is voor religieuze ervaring en dat des te beter we het bijbelse rollensysteem "kennen", des te meer we in staat zijn tot religieuze ervaring.

Belangrijke voorwaarden voor het spelen van bibliodrama zijn de vrijheid van deelname en de deskundigheid van de begeleiders.

2. Waarin verschilt bibliodrama nu van de klassieke bijbelse catechese?

2. 1. In bibliodrama worden ook andere standpunten mogelijk.

Als ik een bijbelverhaal analyseer is mijn standpunt tegenover de gebeurtenissen van dat verhaal bepaald door de bijbelauteurs. Deze auteur kan zijn verhaal geschreven hebben vanuit één hoofdrolspeler of vanuit verschillende standpunten, zodat ik kan zien met de ogen van één of meer karakters. Welk standpunt de auteur ook inneemt, het is een keuze van hem. Hij is voor de lezer het medium van de verhaalactie. Bibliodrama gaat op een andere manier te werk. Het is een sociale, communicatieve activiteit. In bibliodrama worden ideeën in groep ontwikkeld en hard gemaakt. Individuele standpunten worden uitgetest, veranderd, bevraagd, opgebouwd door interactie..

Dat betekent dat er tendens is tot en ruimte voor het ontstaan van verschillende standpunten. Vermits we in bibliodrama onmiddellijk aanwezig zijn bij de gebeurtenissen moeten we het standpunt van de auteur niet delen. We kunnen alle standpunten uitproberen, die impliciet in het verhaal aanwezig zijn. We kunnen onze

individuele aanknopingspunten bij het verhaal verruimen tot het gehele patroon van gebeurtenissen, houdingen, gedragingen en interacties, die het verhaal op een selectieve wijze voorstelt.

2. 2. In bibliodrama worden ook andere tekens gebruikt.

Kunst werkt bij middel van tekens. Elke kunstvorm gebruikt verschillende soorten en combinaties van tekens. Een verhaal werkt met geschreven woorden op een blad. Doorheen deze tekens beschrijft het op een selectieve wijze wat volgens de auteur gebeurd is. Drama daarentegen demonstreert, laat zien wat er aan het gebeuren is. Spelers en toeschouwers ervaren de feiten in het NU, zoals we het leven zelf ervaren en deze ervaring werkt, zoals het leven zelf, met veelsoortige tekens. Dat gesprek tussen ervaring en bijbelverhaal verloopt soms moeilijk. De taak van de catecheet bestaat erin die hindernissen op te ruimen die het gesprek van de leerling met het verhaal verhinderen. Het komt erop aan zo goed mogelijk door te dringen tot de kernervaring van het verhaal. Sommige leerkrachten proppen de leerlingen vol met analyses, historische en wetenschappelijke details... zodat de leerlingen door de bomen het bos niet meer zien. Het grondpatroon, de oriëntatie en diepere zin van het verhaal gaan zo verloren. De leraar staat voor de opgave zo vlug mogelijk een "voorlopig plan" van het bos aan te bieden. Dat is niet zo eenvoudig. Een bijbelverhaal ligt, zoals sommige bossen, vol schietijzers en valkuilen: - De feiten en de context van het verhaal zijn of lijken vreemd aan onze ervaring. - Er wordt moeilijke of ouderwetse taal gebruikt. - De auteur hanteert moeilijke metaforen en symbolen, en zijn schrijfstijl en zinsconstructie zijn lastig. Soms vertoont een verhaal geen opvallende ba.mères. Het verloopt rechtlijnig, leest vlot en de leerlingen voelen zich onmiddellijk thuis in het plot. Maar ze lezen het verhaal oppervlakkig. Er is meer in het verhaal dan ze gelezen hebben. Ze zijn se;topt voor 'het hart' van het verhaal. In dat geval moet de leerkracht wegen vinden om het engagement van de leerling bij te sturen, uit te dagen zodat ze tot het hart van het verhaal kunnen doordringen. Bibliodrama is op een unieke wijze geschikt om leerlingen te helpen al deze barrières op te ruimen, omdat in deze werkvorm het verhaal in actie gezet wordt, gedramatiseerd wórdt, wat een "nieuwe kijk" meebrengt op de mensen, situaties, spanningsvelden in het verhaal. Waarin bestaat nu juist het originele van bibliodrama ten opzichte van de klassieke uitleg van bijbelverhalen? Hier worden woorden bevrucht door klank, stem, vergezeld van ander-niet-verbaal geluid, verbroken door stiltemomenten, begeleid door beweging. Dat

alles gebeurt in een ruimte van contact met mensen en voorwerpen. Die voorwerpen mogen verplaatst worden, verduisterd, verlicht... Dat veelteken-systeem kan een krachtige weg zijn om bij het hart van het bijbelverhaal te komen. De wereld van dat verhaal kan "herschappen" worden door vertrouwde tekens uit het alledaagse leven in te voeren. Drama is immers de meest concrete, minst abstracte van ;:olle kunstvormen.

2.3. Er is een andere manier van omgaan met de tijdsdimensie.

Een bijbelverhaal beschrijft wat er "gebeurd" is. De auteur ervan bemiddelt ons ervaringen daartoe beschrijft hij een reeks gebeurtenissen. Deze gebeurtenissen bestaan niet in de echte tijd, maar in een tijdssequentie, die enkel in het hoofd en in het hart van de lezer bestaat, buiten de actuele tijd hier en nu. In bibliodrama hebben we een onmiddellijke ervaring van het gebeuren; we zijn erbij. Drama vertoont ook de neiging te verwijlen bij het hier-en-nu moment. Het geeft de kans situaties vanuit verschillende standpunten door te spelen, uit te proberen. We kunnen het drama stoppen, de implicaties van de gebeurtenissen beschouwen, alternatieven uitproberen.

3. Bibliodrama-strategieën

We geven hier een beknopte, eenvoudige klassificatie van bibliodrama-strategieën, die een catecheet kan hanteren bij het werken met bijbelverhalen. De drie categorieën, die hier worden aangegeven, overlappen elkaar gedeeltelijk.

3.1. Een rol uit het bijbelverhaal opnemen

Dat is de meest bekende, ook de moeilijkste van de bibliodrama-vormen. Sommige auteurs willen het begrip "bibliodrama" voor deze benadering reserveren. De moeilijkheid bestaat erin dat het "creatieve moment van het drama" in de verdrukking geraakt, omdat de afloop van het verhaal reeds gekend is. De creativiteit van de leerling moet dus gericht worden naar een creatief binnendringen in het "web van betekenissen" dat het verhaal bevat. Hoe kan dat gebeuren?

1. De leraar kan dramatische exploraties opzetten van situaties uit het verhaal die slechts kort of zijdelings worden aangegeven. Dat heeft het voordeel dat de bekoring minder

groot is om een gedetailleerde beschrijving van feiten en oplossingen te spelen. Bv. De parabel van de verloren zoon: men speelt het gesprek tussen vader en moeder en de twee zonen/ dochters over wat er gisteravond gebeurd is en hoe het nu verder moet.

2. De leraar kan het verhaal dramatisch uitwerken voor het verhaal gelezen wordt of na het begin van het verhaal gelezen te hebben. Zo kan de klas exploreren hoe zij denkt dat een scène zich zal ontwikkelen, voordat de uitwerking van de schrijver bekend is. Bv. De leerlingen van Emmaüs ontmoeten de verrezen Heer (l.c. 24, 13-35). Vers 13 tot 16 worden voorgelezen en de leerlingen vullen de rest van het verhaal in. Achteraf wordt het echte verhaal voorgelezen.

3. De leerkracht kan met de groep bij het verhaal blijven, maar het uitwerken door het creatief, spontaan laten invullen van de "gaten" in het verhaal door eigen interpretatie en de interactie van deze interpretatie met andere interpretaties. Deze laatste vorm vind ik de moeilijkste, maar ook de rijkste, omdat hierin de voorwaarden gecreëerd worden om binnen te dringen tot de kern van het verhaal en de weerstand die dat soort verhaal altijd biedt (als woord van God!) niet uit de weg te gaan.

3. 2. Instappen in het verhaal door het innemen van standpunten die verschillen van dat van de auteur van het bijbelverhaal

Enkele voorbeelden

- als historici of archeologen, die bronnenmateriaal ontcijferen (in dit geval een verhaal) over voorbije gebeurtenissen.
- als vrienden of kennissen van personen uit het verhaal. Hier kan men ook vertrekken vanuit een geschreven bijbelverhaal. Bijvoorbeeld in Kahlil Gibrans boek "Jezus, de Zoon des Mensen", zijn prachtige portretten en verhalen opgenomen uit het Nieuwe Testament, die zo nagespeeld kunnen worden. Een voorbeeld hiervan volgt verder.
- als tribunaal dat de beschreven feiten onderzoekt op betrouwbaarheid en interpretatie.
- als medium dat in staat is te communiceren met de geest van Jezus, profeten en andere personen uit de bijbelverhalen.

4. Vingeroefeningen

De hieronder beschreven oefeningen willen systematisch en geleidelijk leerkrachten en leerlingen vertrouwd maken met het spontaan, actief, creatief, groepsdynamisch en ervaringsgericht omgaan met bijbelverhalen.

Belangrijk daarbij zijn het leren:

- zich inleven in een rol of tegenrol (empathie)
- - zich uiten en vrij bewegen in een rol (creativiteit)
- - binnen een rol in gesprek treden met andere rollen (communicatie) - kunnen omwisselen van rollen (rolomwisseling)
- - gevoelens en ervaringen delen, die door het dramatiseren van het bijbelverhaal 'zichtbaar' geworden zijn (sharing)

Met een beetje verbeelding kan elke leerkracht zelf een onbeperkt aantal oefeningen uitvinden, die op de maat van zijn klas gesneden zijn.

4. 1. Schrijfgesprekken

4.1.1. De parabel van de goudstukken (Lc.19,12-27)

Iedere leerling beschikt over de tekst van de parabel.

- De klas wordt in subgroepjes van vier leerlingen opgedeeld (koning, eerste, tweede en derde knecht).
- - Elke leerling krijgt een blad, waarop bovenaan één van de vier rollen is geschreven.
- - Vanuit hun rol treden de verschillende deelnemers per groepje in gesprek met de andere rollen van het verhaal door vragen te stellen, bedenkingen, kritiek te geven... Ze schuiven telkens hun blad door naar de andere rollen van hun groepje en antwoorden op de bedenkingen, vragen die andere groepsleden naar hen toeschuiven. Er mogen geen persoonlijke opmerkingen gemaakt worden. Die worden onmiddellijk aan de leerkracht gemeld. Na twintig minuten wordt het schrijfgesprek onderbroken.
- - In plenum gesprek rond de vraag: Heb ik tijdens het schrijfgesprek aan bepaalde ervaringen uit mijn leven gedacht? Welke? Wat betekent dit verhaal nu voor mij? Is er mij iets duidelijk geworden door dit schrijfgesprek?

4.1.2. Schrijfactie

- "Amnesty International" vraagt jou een brief te schrijven naar het volgende adres: Pontius Pilatus, gouverneur van Palestina, Postbus 001, Jeruzalem, Imperium Romanum voor de vrijlating van de heer JEZUS BAR JOSEF, bijgenaamd de Nazarener, die aangehouden werd in de omgeving van Jeruzalem op beschuldiging van opruienij tot burgerlijke ongehoorzaamheid tegen het Romeinse gezag.
- - De leerlingen krijgen een kwartier de tijd om individueel een brief schrijven. - Daarna lezen enkele leerlingen die dat willen hun brief voor.
- - Vervolgens is er een groepsgesprek rond vragen als: Zijn er in mijn leven, in de maatschappij toestanden die hieraan analoog zijn? Wat doe ik daaraan? Wat heb ik daaraan gedaan? Begrijp ik nu beter, 'Inders, de veroordeling van Jezus van Nazareth?

4.1.3. Onderzoek: "Wie is Jezus voor jou?"

-Er wordt je gevraagd mee te werken aan een onderzoek naar de activiteiten van Jezus van Nazareth. Er gaan geruchten dat deze man met zijn praatjes en optreden veel mensen in verwarring brengt. Heb jij met deze persoon iets te maken gehad? Wat heb je te vertellen ter zijner verdediging, ter zijner beschuldiging?"

- De leerlingen krijgen vijftien minuten om hun ervaringen te noteren. - Daarna wordt een Romeinse rechtbank aangeduid (drie leerlingen) die alle sympathisanten van Jezus onmiddellijk moet aanhouden. De verklaringen van de verschillende leerlingen worden één voor één door een van de rechters luidop voorgelezen en op basis van de verklaringen oordelen de rechters dat een leerling al dan niet moet gearresteerd worden.
- Er mag tegen de beslissing van de rechtbank beroep aangetekend worden.
- - Als besluit een klasgesprek rond de vraag: Hoe heb ik dat ervaren: veroordeeld worden op basis van sympathie? Is mij dat al meer overkomen in mijn leven?

4.1.4. Tweegesprek met God

- De leerlingen vormen koppels op basis van vrije keuze.
- - Ze spelen schriftelijk de rol van God voor elkaar. Als "ik" stelt men vragen aan de partner, die de rol van God opneemt en als God beantwoordt men de vragen en bedenkingen van zijn partner. Na ongeveer twintig minuten ophouden met het schrijfgesprek.
- - Daarna gaat men door elkaar in de grote kring zitten en vraagt de leerkracht enkele uitspraken van God voor te lezen.

- - Evaluatiegesprek: Hoe heb ik dat ervaren met God in gesprek te treden, zelf de rol van God op te nemen?

4. 1.5. Paasinterview

- De leerlingen vormen koppels op basis van vrije keuze. - De leerlingen lezen individueel en in stilte het verhaal van de Emmaüsgangers (Lc.24,13 e.v.).
- - Men interviewt als journalist zijn partner, die de rol van Emmaüsganger speelt. Wat heb je onderweg gezien? Wat heb je verteld aan de geheimzinnige reiziger? Hoe voelde het aan met hem op weg te zijn?
- - Na tien minuten wordt van rol gewisseld: leerling wordt Jezus en andersom.

4.2. Interviewen (lege stoel)

Deze techniek bestaat erin dat in het midden van de kring leerlingen een lege stoel geplaatst wordt. De leerkracht zegt: "Stel je voor dat op de lege stoel in het midden X zit. Wat zou je hem, haar willen vragen, zeggen, voorleggen?" Als er een aantal vragen, bedenkingen geuit zijn, vraagt de leraar: "Wie zou er als X op enkele van deze vragen willen antwoorden? Je mag van de stoel weglopen als het je te heet, te moeilijk wordt. Andere leerlingen mogen altijd komen helpen om op moeilijke vragen te antwoorden." Deze techniek is een goede vorm van brainstorming om de beginsituatie van de klas in verband met geloof, kerk... op te sporen.

Wie kan men op de lege stoel zetten? Iedereen natuurlijk. Bv. God, Jezus van Nazareth, Maria, personen uit Bijbelverhalen. Soms is deze techniek verruimend wanneer men in een bijbelverhaal stoot op "onverwachte" beslissingen, gedragingen van personen, groepen. Ook actuele problemen, vragen kunnen op deze manier verduidelijkt, doorgelicht worden.

Nog enkele voorbeelden:

- Jezus heeft zonet de kooplieden uit de tempel gejaagd. Wat zou je hem nu willen vragen? - Mozes heeft zojuist het gouden kalf vernield dat door de Joden in de woestijn als afgod werd opgericht. Wat zou je hem nu willen vragen?
- - David heeft net aan Uria het bevel gegeven voor een levensgevaarlijke militaire raid. Hij wil hem eigenlijk uit de weg ruimen om Uria's vrouw Betsabe te kunnen huwen. Wat zou je hem nu willen vragen?

- - De rijke jongeman heeft Jezus' uitnodiging om al zijn bezit weg te geven zojuist afgewezen. Wat zou je hem nu willen vragen?

4.3. Tweegesprekken

Hierbij werken we met twee lege stoelen. De bedoeling van deze techniek is dat twee werkelijke of fictieve personen met elkaar in gesprek treden over feiten, gebeurtenissen, die op een of andere wijze in verband staan met bijbelverhalen. Een goed voorbeeld hiervan vinden we bij Dario Fo's "De moraliteit van de blinde en de lamme". (Mistero Buffo, deel 2, Dario Fo, Toneel, Amsterdam 1989, P 55-60). De blinde wil graag genezen worden door Jezus. De lamme zou willen weglopen om niet genezen te worden, omdat hij dan zoals iedereen zou moeten gaan werken. Jezus nadert hen...

Ook het innerlijk gesprek dat paus Bonifatius VIII met Jezus van Nazareth voert is een knap bibliodrama (o.c. p. 69-72). Ook bij deze techniek kunnen leerlingen vrijwillig achter één van de hoofdrolspelers gaan staan en vanuit die rol meespelen om bepaalde gevoelens of ideeën te versterken, relevante vragen te stellen, enz. ...

De leerkracht kan de dialoog stopzetten en aan de spelers vragen om van stoel en van rol te wisselen, zodat ze verplicht worden de situatie of het verhaal eens vanuit een andere hoek te bekijken (rolomwisseling).

De situatie kan verrijkt worden door meer personen aan de situatie toe te voegen

5. Bibliodrama

5.1. Bibliodrama, hoe bereid je dat voor?

Hoe je bibliodrama zal verlopen, hangt in grote mate af van de zorg waarmee je het hebt voorbereid. Om tot een goede voorbereiding te komen, hebben we ze voor jullie in verschillende stappen onderverdeeld.

Kies je verhaal met zorg.

Wanneer je met leerlingen werkt, moet je er rekening mee houden dat je best een verhaal kiest waar voldoende actie in zit. Verhalen waarin alleen gepraat wordt, en waarin geen

beweging zit, spreken jongeren veel minder aan. Er moeten minstens verschillende personen en enkele handelingen in voorkomen. Probeer een verhaal te kiezen met een thema dat aansluit bij de leefwereld van de jongeren; jongeren van nu zijn weinig bezig met godsbeeld, verrijzenis, boodschappen van engelen en dergelijke, maar over vriendschap en tot de groep horen weten ze alles. Indien je geen thema's kan aanbrengen die hen aanspreken, draait het spel niet. Dit wil niet zeggen dat je bibliodrama enkel kan spelen met enkele "succesnummers" uit de bijbel, alleen dat je met zorg je spel moet uitkiezen en voorbereiden zodat je ook in minder toegankelijke teksten zinvolle inrijpoorten voor jongeren kan vinden.

Bibliodrama is geen manier om bepaalde leerpunten beter te doen doordringen, het is een poging om jongeren te laten aanvoelen welke ervaringen geleid hebben tot het schrijven van het bijbelverhaal, én het besef dat die ervaringen vandaag nog even actueel zijn als in de tijd van de schrijver zelf.

Wanneer je een geschikt verhaal gevonden hebt, is het goed om het een aantal keren te lezen. Deze vragen kunnen je daarbij helpen: Wat valt je op of wat trekt je aan? Waar val je over of wat stoort je? Welke vragen komen er al boven? Wat roept het verhaal spontaan in je op als beeld of herinnering?

Het kan ook zinvol zijn om ook de verballen voor en na de gekozen tekst te lezen, die kunnen je helpen om de bijbelse context in te schatten. Het gebeuren op de berg Tabor heeft bijvoorbeeld een apart dimensie als je erbij weet dat het zich in de aanloop naar het lijdensverhaal afspeelt.

1. Formuleer schriftelijk de doelstellingen van dit bibliodrama voor deze groep.

Bedenk vooraf met welke groep je gaat spelen; de voorbereiding die je maakt, moet gericht zijn naar die groep en diens leefwereld. Het accent dat je met de groep wilt leggen in de uitwisseling kan ervarings-, thema-, tekst-, maatschappij- of groepsgericht zijn, hierop gaan we verder in onder "uitwisseling". Welk accent je wilt laten doorwegen, moet je echter al overdenken tijdens je voorbereiding, want het bepaalt mee de rollen die je zal uitkiezen.

2. Lees één of meerdere exegetische commentaren over het verhaal.

Het is van belang dat je zo goed mogelijk op de hoogte bent van de context van het verhaal, op historisch, aardrijkskundig, religieus, cultureel, psychologisch en elk ander

gebied dat nodig is om het verhaal te kaderen. Het is zeker niet nodig om de leerlingen dit alles te vertellen; je moet een selectie maken van de elementen die van belang zijn voor het spel zelf. Maar zelf moet je over een veel bredere kijk op het verhaal beschikken om te voorkomen dat er vreemde, onjuiste elementen ingebracht worden. Leerlingen fantaseren er lustig op los, maar als begeleider moet je hen binnen de grenzen van hun rol houden. Dat wil zeggen dat je je vertrouwd moet voelen met de belangrijkste elementen van de bijbelse leefwereld; bv. wat was de gangbare houding tegenover mensen die de joodse regels niet volgden, hoe stond men tegenover de Romeinen, tegenover tollenaars..?

3. Dan maak je een inventaris op van de voornaamste personen en elementen van het verhaal.

De personen die actief zijn in het verhaal, haal je makkelijk bij elkaar. Maar let ook eens op de personen die enkel vermeld worden of die met de hoofdrollen kunnen geassocieerd worden. Als er leerlingen zijn die Jezus volgden, zijn er ook mensen die niet volgden. Als er een schapsherder is die zijn verloren schaap gaat zoeken, kan je je voorstellen dat er ook herders bestaan, die hun kudde niét alleen laten om één verloren schaapje te zoeken. Soms is het voor het evenwicht van een spel beter om voor de dragende rollen ook een tegen rol te voorzien. Elke rol moet immers ergens tegenaan kunnen spelen; als iedereen aan dezelfde kant staat en het roerend eens is, ontstaat er geen speelbare spanning. Typisch voorbeeld hiervan is in het verhaal van de koopman: de koopman die de parel zoekt, hij die zijn parel gevonden heeft en hij die ontdekt heeft dat zijn parel nep is. (zie verder) Noteer ook de voorwerpen die in het verhaal een rol spelen. Je zou verbaasd zijn wat een mooie rol "de boom" van Zacheus kan spelen, of "het stof" dat de leerlingen van hun voeten schudden in steden waar zij niet welkom waren. Verder zijn de plaatsen en bewegingen in het verhaal van belang. Het maakt voor de priester die voorbij de gewonde loopt in het verhaal van de barmhartige Samaritaan, een heel verschil of hij nààr, dan wel vàn Jeruzalem gelopen kwam. En dan natuurlijk de gebeurtenissen, de handelingen die zich voordoen.

4. Ga na welke van al deze elementen de spanning opbouwen.

Dat kan je ontdekken door op volgende vragen te antwoorden: Welke personen of elementen staan in het verhaal tegenover elkaar? Of is er een figuur waar al de rest

ronddraait? Welke elementen kleden deze rol aan ? Waarin zitten de spanningen, uiten zich de tegenstellingen? Zijn er bepaalde fasen in het verhaal? Zo kan je uit de hele inventaris van het verhaal, die elementen uitkiezen, die het mogelijk maken om dat aspect van het verhaal te belichten, dat je in je doelstellingen genoteerd had. Het is onmogelijk om alle aspecten in één spel op te nemen, maar je moet je bewust zijn dat jouw selectie een bepaalde stempel op het spel drukt. Dat wat je uitzet, wordt gespeeld en een andere opstelling geeft een heel ander spel.

5. Teken een opstelling uit op papier.

Zorg ervoor dat personen of symbolen die met elkaar in confrontatie staan, tegenover elkaar geplaatst worden. Meestal is het best om een opstelling in de vorm van een geometrische figuur te maken, een driehoek, een vierkant, een rechthoek... De persoon of het element waar alle rollen omheen draaien, laat je dan in het midden plaatsnemen. Als je een verhaal hebt waarin er een bepaalde evolutie wordt uitgebeeld door de verschillende rollen, dan kan je ze in de vorm van een cirkel zetten. Probeer in je opstelling een beperkt aantal groepen te gebruiken; te veel rollen werken enkel verwarrend. Werk op papier de voordelen uit van verschillende mogelijke opstellingen en kies er één uit.

6. Bereid woordelijk de interviews met de voornaamste rollen voor.

Denk vooraf enkele vragen uit die je in het spel kan nodig hebben. Er zijn drie stappen te nemen in de vraagstelling: ten eerste vragen die het inleven in de rol op gang te brengen zoals: wie ben je, wat doe je hier, bij wie hoor je? Ten tweede vragen die de dynamiek van een rol versterken zoals: waarom ben je hier, wat doet jou dit, wat heb je te maken met Jezus, met God? Ten derde vragen die de rollen met elkaar in contact brengen zoals: zou je hem dat eens willen zeggen, wat doet het jou als je hem dit hoort zeggen, raakt hij jou daar mee ? Probeer eventueel zelf je eens in te leven in één of meerdere rollen aan de hand van je vragen en kijk naar waar je dat leidt. Formuleer dan nog wat vragen uitgaande van je eigen ervaring in die rol.

7. Formuleer ook woordelijk de werkvragen voor het uitwisselingsmoment, vertrekkende van de doelstellingen van je spel.

De uitwisseling is een essentieel onderdeel van het bibliodrama, er moet voldoende tijd voor voorzien worden, reken dat zeker in in je planning. Ook kennismaking en opwarming zijn belangrijk en moeten hun plaats krijgen in je tijdsindeling. Voorzie voor jezelf ook een evaluatie na elk spel; hebben we voldoende dicht tegen het verhaal enerzijds en de leefwereld van de groep anderzijds aan gespeeld? Wat werkte en wat niet, wat doen we volgende keer anders?

5.2. Bibliodrama, hoe begeleid je dat?

Als je een degelijke voorbereiding uitgewerkt hebt, kom je beslagen op het ijs en kan je rustig aan je bibliodrama beginnen. En dan ben je zover dat je het spel echt gaat spelen in een groep. Ook daarvoor kunnen we weer verschillende stappen onderscheiden.

1. voorlezen van het verhaal en verzamelen van de rollen
2. het in scène zetten van het verhaal en uitkiezen van een rol
3. een eerste "etiketronde"
4. op gang brengen van het spel via interviewen in contact brengen van de rollen met elkaar
5. afronden en ontrollen
6. uitwisselen
7. voorlezen van het verhaal of van een gedeelte ervan

I. Voorlezen van het verhaal en verzamelen van de rollen.

Best is dat de leerlingen kunnen beschikken over de tekst van het te spelen verhaal.. Soms is het ook prettig om een verhaal voor te lezen dat iets meer aangekleed is, waar al wat meer sfeerschepping in gebeurd is, maar dan bestaat het risico dat bepaalde dingen meer nadruk krijgen dan in het originele verhaal, daar moet je in je spel rekening mee houden. Het kan ook goed zijn om zelf het verhaal te vertellen, dan kan je al oogcontact met de spelers krijgen en voelen of ze al mee zijn. Of je kan bij jongere kinderen gebruik maken van getekende platen die enkele hoofdcènes van je verhaal verduidelijken en aan de hand daarvan het verhaal schetsen.. Dan laat je de groep zelf de verscillende rollen zoeken. Dat helpt de spelers om al bezig te zijn met het verhaal. Uit de verschillende gesuggereerde rollen, maak jij als begeleider een selectie om mee te gaan werken.

2. Het in scène zetten van een verbaal en het uitkiezen van een rol.

De begeleider geeft de rollen aan waarmee gespeeld zal worden en zet die elk op een duidelijke plaats. Rollen die tegenover elkaar staan in het verhaal~ zet je ook tegenover elkaar uit. Hun confrontatie moet zich ook uiten in de ruimtelijke schikking. Personages of groepen die verschillende stadia van een ontwikkelingsproces uitdrukken, kunnen in een cirkelvorm geplaatst worden; de weg die zij gaan, kan zo verbeeld worden. Een geometrische schikking zoals een vierkant, driehoek of cirkel werkt meestal het makkelijkste. Zo houden zowel begeleider als spelers een overzicht over de spelsituatie. Wanneer de middenruimte van het speelveld ingenomen wordt omdat er een figuur is waar alles omheen draait, is het veilig om deze rol op de grond te laten zitten, zo behouden de andere spelers het zicht op elkaar. Probeer er ook aan te denken om alle rollen expliciet open te stellen voor zowel mannen als vrouwen. De bijbel stamt uit een sterk patriarchale cultuur en vrouwenrollen zijn zelden groot uitgeschreven. Als je dus wil vermijden dat de meisjes altijd alleen de rol van "het volk" kunnen kiezen, moet je de hoofdrollen ook expliciet voor hen openstellen.

Wanneer de rollen duidelijk ruimtelijk uitgezet zijn, worden de spelers gevraagd om een plaats in te nemen. Er kan wel bij gezegd worden dat men zich niet gebonden moet voelen door een eerste rolkeuze want dat er gedurende het spel steeds van rol mag verwisseld worden, zonder dat daarvoor een verklaring moet gegeven worden. Als er veel spelers dezelfde rol willen spelen en zoveel ruimte innemen dat andere rollen geen plaats meer hebben, dan zorgt men ervoor dat de plaatsen lichtjes herschikt worden, zodat de groepen duidelijk gescheiden blijven. Duidelijke grenzen tussen de groepen bevorderen het overzicht over het spel. Rollen die vaak open blijven, zoals de rol van Jezus of van Jahwe, kan je vervangen door een lege stoel. Op deze stoel wordt de afwezige rol geplaatst, zo kan hij door de spelers ten allen tijden aangespeeld worden. Wanneer iemand toch in die rol een antwoord wil geven op één van de vragen, dan mag de speler achter de lege stoel plaats nemen en zijn woordje doen. Hij mag daarna ofwel blijven staan en verder de rol opnemen, maar evengoed mag hij zich onmiddellijk terugtrekken naar de vroegere of een andere rol. Als er naar aanleiding van het gegeven antwoord vragen loskomen bij andere spelers, is de "stoelspeler" niet verplicht deze vragen te beantwoorden. Soms zijn begeleiders geneigd om zelf op de open stoel te gaan zitten en zo het verhaal op gang te trekken, dit is echter totaal uit den boze. De hele veiligheid van bibliodrama ligt erin dat mensen zich kunnen bewegen in een context van machtsvrije communicatie, waardoor zij op elk moment de vrijheid hebben om zelf te bepalen hoe ver

zij zich blootgeven. Een begeleider die daarbij ook nog eens de rol van Jezus of Jahwe op zich neemt, bekleedt zich met zoveel macht, dat er tegen hem niet meer "nee" te zeggen is. Het is zowiezo geen goed idee om tegelijk te begeleiden en zelf mee te spelen. Voor beginnende begeleiders is dit zeker af te raden.

3. Een eerste "etiketronde".

De begeleider gaat alle spelers af en vraagt wie ze zijn, welk etiket zij zichzelf willen opkleven. Dit is een eerste ronde om voor iedereen duidelijk te maken welke rollen opgenomen zijn. Het is ook voor de begeleider een manier om reeds aan te voelen hoe bepaalde spelers in hun rol zitten. Er is immers een groot verschil tussen een leerling van Jezus die zich voorstelt als "leerling van Jezus" of "een vriend van Jezus" of "een weifelende volgeling van Jezus". Bij kinderen is de eerste etiketronde gewoon ook nodig om de rollen wat geordend te krijgen. Als je er gevoelig voor bent, is het mogelijk om in deze eerste ronde op te merken welke spelers als zozeer in hun rol zitten dat ze het spel op gang kunnen trekken. Oogcontact kan hierbij vee! Ieren.

4. Op gang brengen van het spel via interviewen rollen met elkaar in contact brengen.

Om een spel vlug de nodige diepte te geven is het belangrijk dat je de rollen die je wil interviewen, goed uitkiest. Het is moeilijk te zeggen met wie je best begint. Als er spelers zijn die al duidelijk sterk in hun rol staan, kan je met hen beginnen. Als die er niet zijn, is het altijd goed om met de hoofdrollen te beginnen. De spelers die zo' n rol gekozen hebben, zijn gemotiveerd en hebben zo hun eigen redenen voor het kiezen van die rol, ze willen hem dan waarschijnlijk ook wel uitspelen. Spelers die een vluchtrol gekozen hebben, zoals bv. "het volk", kan je in eerste instantie beter in de veiligheid van hun rol laten en niet van in het begin aanspelen. Dat wil niet zeggen dat ze zich later in het spel er soms wel heftig in gooien. Bij het interviewen moet je de speler helpen om in zijn rol te komen. Je kan hem vragen wie hij is, wat hij de afgelopen dagen gedaan heeft of waar hij vandaan komt. Hulpvragen kunnen zijn: Wie ben je? Waarvoor komje? Wat wilje? Waarvoor heb je schrik? Een Jezus die pas aankomt op het bruiloftsfeest van Kana, zit waarschijnlijk nog niet helemaal met zijn gedachten bij het feest en moet daar ook ruimte voor krijgen. Dus vraag je hem best hoe het met hem is, waar hij gezeten heeft en wat hij hier nu komt doen. Of je kan aan de lamme vragen of hij al lang lam is, van bij zijn

geboorte misschien, of nog maar pas, en misschien maar af en toe. Want lam zijn, is niet voor iedereen hetzelfde en ieder vult het op zijn eigen manier in.

Elke speler moet dan ook de vrijheid krijgen zich stilaan in te leven in zijn rol en die op zijn eigen manier in te vullen. Het interview moet hem daarbij helpen.

Bibliodrama wordt vooral boeiend als het op het juiste niveau wordt gespeeld. Een bijbelverhaal kan grosso modo op drie niveau's gespeeld worden.

1. op het niveau van de feiten van het verhaal.

Het is goed om de spelers tijd te geven om zich in een bijbelse context te plaatsen, om even te schetsen hoe ze in hun rol zitten, wie ze zijn, wat ze rond zich zien gebeuren. Maar als men zich beperkt tot de feiten van een verhaal, is men er zeer snel door gespeeld; zo ontzettend lang zijn de meeste bijbelverhalen niet. Men vervalt ook makkelijk in welles-nietes discussies en als men zich houdt aan het zwart-wit beeld van de rollen, gaan de partijen steeds verder van elkaar staan, in plaats van te leren begrip op te brengen voor de andere kant. Je hebt veel kans dat er zelfs geen moeite gedaan wordt om de situatie eens vanuit een andere kant te bekijken. Heel concreet uit zich dat doordat geen enkele speler tijdens het spel van rol zou veranderen; waarom zou je veranderen als je overtuigd blijft van je groot gelijk? En vaak eindigt een spel dan in een hoogoplopende discussie.

1. op het niveau van de gevoelens, voorbij de opinies.

Het is moeilijker maar veel boeiender wanneer je voorbij de feiten kunt gaan spelen. Dan ga je als begeleider zoeken naar het "waarom" van wat de spelers doen. Van waaruit handelen zij zo? Wat drijft hen om zo te zijn? Hoe voelen zij zich? Wat maakt hen bang? Misschien blijkt dat de drijfveren van de verschillende rollen niet zo ver uit elkaar liggen als men dacht. Spelers gaan elkaar anders zien, raken elkaar wat dieper, ze kunnen gaan twifelen aan hun eigen groot gelijk en de andere rollen met nieuwe ogen gaan zien. Misschien is de rol van de machtige koning Saul toch niet zo boeiend, als je begint aan te voelen dat je dan zonder vrienden, heel alleen komt te staan. En misschien is de rol van kleine dappere David niet meer zo glamoureuus wanneer je zijn angst aan den lijve begint te voelen. Als rollen beginnen te beklijven, dan zie je leerlingen van rol wisselen of er komen meningsverschillen tussen de verschillende spelers binnen één rol. Dan gaat het niet meer om wat er gezegd wordt over die rol, maar wat er gevoeld wordt vanuit de rol en wat die rol drijft. Het verhaaltje wordt verlaten en men begint vanuit het eigen aanvoelen te spelen. Voor jongeren is dit best

riskant, ze zijn immers gewend om min of meer te zeggen wat er van hen verwacht wordt en nu wordt hen plots gevraagd om echt te zeggen wat ze zelf voelen. Hiertoe moeten ze uitgenodigd worden en om hen de juiste woorden te geven, moetje eindeloos gaan toetsen en dingen aanreiken. Toch kan je niet berekenen waar ze uiteindelijk uitkomen en moet je er zorg voor dragen dit ook niet te beïnvloeden; je mag het proces begeleiden, niet sturen.

2. op het niveau van het onvoorwaardelijke.

Hierbij ga je toetsen in hoeverre iemands houding iets te maken heeft met geloof, met het vertrouwen in Jezus: Is het voor jou belangrijk om een vriend van Jezus te zijn? Waarom wil je zo graag Jezus zien, wat verwacht je van hem? Waarom nodig je hem wel uit in je huis en mensen uit het volk niet? Een verhaal dat op diepere niveaus gespeeld wordt, wint aan waarde. Een spel dat enkel blijft bewegen in feiten en opinies, schiet zijn doel voorbij. Het is de taak van de begeleider om het spel naar een dieper niveau te brengen, dat is waarschijnlijk de moeilijkste opgave voor elke beginnende begeleider, en de meest delicate. Het is bij jongeren ook niet evident om een antwoord te krijgen op de vraag "waarom" ze bepaalde dingen zeggen of doen. Zelf vinden ze er vaak niet de woorden voor, dus je kan ze proberen aan te reiken, te toetsen. Belangrijk is dat je je daarbij laat leiden door wat de leerlingen zeggen en voelen, en geen plan vooraf hebt waar je naartoe wilt werken. Vooral in hogere jaren kan je doen aanvoelen dat rollen niet zwart-wit zijn. Het is bijvoorbeeld heel makkelijk om in de rol van Farizeër te stappen in het verhaal van de barmhartige Samaritaan. Spelers nemen deze rol vlot op als een manier om zich achter de wet en de regels van kerk en gezag te verstoppen, ze spelen hem zwart en de rol raakt dan meestal nauwelijks hun kleren. Maar hoe zou deze Farizeër zich gedragen hebben als hij niet naar Jeruzalem ging, maar er juist vandaan kwam en dus niet meer door de wet gehinderd was om te helpen? Zou hij dan anders gehandeld hebben, misschien wel en dan is zijn personage plots ook een stukje wit. Als je een speler met deze mogelijkheid confronteert, vraag je hem eigenlijk wat hij vanuit zijn hart zou gedaan hebben. In elk van ons zit een beetje het conflict van wet tegenover je eigen hart, je eigen aanvoelen. De meeste mensen, en dus ook de meeste rollen, zijn niet zwart of wit, maar een beetje van de twee. Als je dat kunt doen aanvoelen, kom je op het tweede niveau, waar het eigen gevoel, het eigen geweten gaat meespelen. Wat je dan in je rol zegt, is niet meer zo vrijblijvend, het is een uitdrukking van wat in je leeft. Naar het diepere,

overstijgende niveau gaan spelers wanneer zij gevraagd worden wat hierover de opinie van Jezus zou zijn geweest, of hoe zij dit zien kaderen in het grotere Plan of de Wet van Jahwe. Eender hoe je het doet, bibliodrama draait rond bijbel, rond wat ons overstijgt, wat ons raakt als mens, het is dus van belang om daar naar toe te gaan met je spel. Let wel op dat je spelers niet in een bepaalde richting gaat duwen. Vanuit een luisterende houding, is het het beste om te toetsen of je begrepen hebt wat de speler gezegd heeft, en of je juist bent in wat je daar als diepere grond achter vermoedt. Een speler moet zich op elk moment vrij voelen om jouw aanvoelen te verwerpen, help hem dan wel om zelf te verwoorden wat er achter zijn woorden zit. Zeer goed en diep luisteren dus, en de speler bij zijn eigen gevoelens en diepere lagen brengen, niet bij die van jou als begeleider. Bibliodrama is geen methode om bepaalde leerpunten met meer gezag door te drukken, maar een manier om in contact te komen met de bijbelse werkelijkheid en het verband daarmee met het eigen leven.

Zodra er enkele spelers op een goed niveau zitten en hun rol voluit willen spelen, kan je de spelers met elkaar in contact brengen. Zodra dat vlot loopt, kom je zo weinig mogelijk tussen. Je kijkt als begeleider wel toe dat er geen mensen "wegzakken" in hun rol. Spelers die een negatieve rol hebben opgenomen, zoals de lamme, moeten regelmatig aangespeeld worden, anders verzinken ze in het negatieve gevoel van hun rol en voelen zich een stukje doodgaan. Soms nemen enkele verbaal-sterke spelers het spel volledig in handen, ook dat hou je beter onder controle. Hoewel het steeds zo is dat niet iedereen in dezelfde mate bij het spel betrokken is, moet je toch zorgen dat er een zeker evenwicht bewaard blijft en dat niet het hele spel door een paar mensen naar zich toetrokken wordt. Als begeleider moet en mag je zeer directief zijn, ter beveiliging van spel en spelers. Storingen bij de spelers moeten voorrang krijgen, spelers die uit hun rol komen of storend werken, moeten geholpen worden om terug in hun rol te kruipen en hun storingen daarin uit te spelen. In klas- of groepsverband kunnen er mensen zijn die min of meer tegen hun zin deelnemen aan het bibliodrama. Zij kunnen hun ongenoegen proberen te uiten door zelf de clown uit te hangen, anderen in hun rol belachelijk te maken, of op een andere manier het spel te storen. Als je op dat moment een machtswoord spreekt en ze de mond snoert, of erger nog ze uit het spel haalt en wegstuurt, dan is je spel eraan. Ook de andere spelers zullen zich zo gebruskeerd voelen, dat er van spontaneïteit niets meer in huis komt. Het is veel constructiever om in te gaan op de storende speler, en hem aan te moedigen zijn ongenoegen te uiten in en vanuit de rol die hij gekozen had. Zodra

je hem terug in zijn rol hebt, kan het spel gewoon verder, terwijl de "stoorder" zich toch gehoord voelt.

De begeleider bepaalt welk moment in het verhaal gespeeld zal worden, maar als er in het verhaal een duidelijk hoogtepunt zit, zoals de bekering van Zacheus, dan heeft het geen zin om alleen dat moment te spelen, er moet naar toe gewerkt worden.

Ook ziet de begeleider erop toe dat er geen vreemde elementen aan het verhaal toegevoegd worden. Als er in het verhaal van het verloren schaap een wolf uitgevonden wordt, belichaamt die het gevoel van angst en bedreiging dat toch al in het verhaal zat. Zo'n wolf is in dat verhaal dus geen vreemd element, het is integendeel vaak goed om bepaalde spanningen of intense gevoelens hun eigen rol te geven in je spel. Wanneer men de wolf echter wil gaan doodschieten met een geweer, komt men uit het verhaal en in de realiteit. De begeleider kan dan suggereren of er geen andere wapens van in de bijbelse tijd zijn waarmee je dat beest dood zou krijgen. Ook wanneer spelers duidelijk vanuit zichzelf beginnen te spreken en spel en realiteit beginnen te mengen, moet je hen op tijd stoppen. Je mag een speler zichzelf niet in de put laten spelen. Wanneer bepaalde discussies zich beginnen te herhalen, is het tijd om een nieuw element, een nieuwe spanning in het spel te brengen. Je kan dat doen door het spel te vertragen en terug te gaan naar originele verhaal of je kunt uitnodigen om nu toch maar eens de volgende stap te zetten. Als de twee broers in het verhaal van de verloren zoon een tijdje geruzied hebben, kan je ook wel eens de vraag stellen hoe het nu verder moet, of de jongere broer nu mag blijven of niet en of hij dan bij de bedienden moet slapen of bij de heren in huis? Of je kunt ook uitnodigen om een stapje verder te gaan dan het verhaal zelf en er de consequenties van te trekken: en als vader sterft, erft de jongere broer dan nog? Hoe ver gaat de vergeving van broer en vader dan eigenlijk? Hiervoor is het van belang dat je voor jezelf op voorhand hebt uitgemaakt, welke elementen de spanning opbouwen, en welke evoluties er in het verhaal zitten. Als het spel stil dreigt te vallen, moet de begeleider een nieuw element kunnen aanbrengen, vanuit het oorspronkelijke verhaal, dat soms wat weggespeeld werd of ondergesneeuwd was.

Verder is het ook zinvol om de spelers zoveel mogelijk uit te nodigen om ook de taal van het lichaam te gebruiken. Bij kinderen gaat dat vrij vlot, volwassenen zijn daar minder vertrouwd mee. Hoe je zit, waar je staat kan een uitdrukking zijn van je gevoelens. De begeleider kan dat toetsen en uitnodigen om daar gebruik van te maken. Als iemand door wat hij zegt, duidelijk gaat aanleunen bij een andere rol kan je vragen of de speler niet graag wat dichterbij de andere rol zou gaan zitten, of van plaats zou veranderen. Het gebruiken van lichamelijke nabijheid of afstand maakt gevoelens zeer tastbaar. Iemand

aanraken of vast nemen is ook zo ongewoon onder volwassenen, dat er vaak expliciet moet toe uitgenodigd worden als je het in een spel gedaan wil krijgen. Maar je krijgt dan wel intense momenten, met het lichaam worden immers andere dingen overgebracht dan met de taal. Let ook op de bewegingen van de spelers. Iemand die plots van rol, van houding of van plaats verandert, heeft daar meestal een goede en dringende reden toe. Het is goed om die te toetsen en aan bod te laten komen, zonder dat de speler het gevoel krijgt dat hij zich moet verantwoorden. Probeer als begeleider ook zo veel mogelijk in beweging te blijven tijdens het spel. Vermijd daarbij om door het midden te lopen om de spelers het zicht op elkaar niet te ontnemen. Het regelmatig van plaats wisselen maakt dat je ook concreet de situatie steeds vanuit een andere invalshoek, een andere rol gaat zien. Ook dit helpt om het verhaal niet door één rol te laten domineren. Vergeet niet dat de groep op jou als begeleider rekt om het spel op de sporen te houden; een begeleider die maar laat begaan, is voor een groep heel onveilig. Als begeleider ben je tegelijkertijd bewaker en advocaat van elke speler, van de groep en van het verhaal, elk moet tot zijn recht kunnen komen. Wanneer je echt geblokkeerd geraakt door een bepaald personage of een bepaald conflict in het spel, dan leg je als begeleider het spel gewoon stil. Aan een uitgeschakelde begeleider heeft immers niemand iets.

5. Afronden en ontrollen.

Een goed slotmoment kiezen, hoort bij de kunst van het bibliodrama begeleiden. Als het spel, tegen het einde van de voorziene tijd, een zekere climax bereikt, is het goed op dat moment af te sluiten en niet meer op zoek te gaan naar een nieuw hoogtepunt. Je kondigt het einde van het spel aan en geeft ieder nog de kans om kort iets te zeggen. Elke speler wordt daartoe expliciet uitgenodigd, wat voor stille spelers soms een kans is om ook eens wat te zeggen. Dan sluit je het spel gewoon af en worden de spelers gevraagd om zich te "ontrollen". Meestal gebruiken wij het beeld van de rol van je af te schudden en langs je benen op de grond te laten glijden, of eens helemaal rond je as draaien. Een eventueel gebruikte lege stoel wordt rondgedraaid en terug neergezet. Het doet anders heel gek om iemand op een stoel te zien zitten, waar je gedurende drie kwartier Jezus op hebt gespeeld. Bij leerlingen is het extra belangrijk om duidelijk te zijn dat het spel nu echt gedaan is en dat ze uit hun rol moeten stappen.

6. Uitwisseling.

De uitwisseling is een fundamenteel onderdeel van elk bibliodrama. Het is belangrijk dat er . telkens voldoende tijd wordt voor voorzien en dat er geen onderbreking is tussen het

spel en de uitwisseling. In de uitwisseling worden de spelers eerst uitgenodigd om te spreken over de gespeelde rol., over wat het spelen van de gekozen rol ben deed. Hoe voelde dat? Vond je het fijn om die rol te spelen? Wat was daar fijn, onaangenaam, raar aan? Let op dat er gesproken wordt vanuit een rol, nooit over een rol. Men mag wel zeggen dat het raar aanvoelde om Jezus dit of dat te horen zeggen, níét dat men de Jezusrol slecht gespeeld voelde. Er worden geen opinies of commentaren gegeven over hoe anderen hun rol gespeeld hebben, alleen over het eigen aanvoelen van een rol. Soms komen er tijdens dit deel al zo veel boeiende elementen aan bod, dat de uitwisseling niet tot het tweede deel moet gevoerd worden. Hoe jonger de leerlingen, hoe beknopter ook meestal de uitwisseling. Het is wel boeiend dat juist in de uitwisseling vaak duidelijk wordt in hoeverre de leerlingen eigenlijk in hun rol zaten, hoe veel hij hun eigenlijk geraakt heeft.

In het tweede deel gaat men over tot de uitwisseling rond het gespeelde verhaal. Daarbij kan men reflecteren vanuit verschillende focussen in functie van het doel van het spel, de werkkontekst en de vooraf gemaakte afspraken.

Dit is echt enkel voor grotere kinderen geschikt.

1. De ervaringsgerichte of persoonsgebonden uitwisseling gaat uit van de vraag: Heeft dit verhaal zoals wij het hier-en-nu gespeeld hebben iets te maken met mijn eigen leven? Wat herinner ik mij nu, wat heb ik meegemaakt dat iets te maken heeft met ons spel van daarnet? Aan welke ervaringen uit mijn leven denk ik door dit spel terug? Het vertrouwen dat er binnen de speelgroep heerst, zal bepalen hoe concreet mensen hun ervaringen durven vertellen. In ieder geval wordt er geen discussie gevoerd of commentaar gegeven op wat iemand inbrengt. De begeleider moet waken over een klimaat van kritiekloze luisterbereidheid. Wanneer er zeer persoonlijke dingen verteld worden, kan eraan herinnerd worden om het vertelde "binnen de groep" te houden. Ook hier moet de begeleider er zorg voor dragen dat mensen zich niet méér blootgeven dan ze eigenlijk willen.
2. In de themagerichte uitwisseling staat het vooropgestelde thema centraal. Men gebruikt dan bv. als werkvraag: Werpt het verhaal, zoals we het vandaag gespeeld hebben, een ander licht op het tbema dat we wilden aansnijden? Opent het spel nieuwe perspectieven of roept het nieuwe vragen op in verband met dat thema? Wat hebben we nu bijgeleerd rond dit thema? De begeleider probeert hierbij vooral de inzichten te inventariseren en de perspectieven uit het spel die de groep gemist heeft onder de aandacht te brengen.

3. In de tekstgerichte uitwisseling gaat het vooral om de betekenis, de interpretatie van de gespeelde tekst. De vraag is dan ook: Heeft het gespeelde spel ons een nieuw inzicht gebracht rond het verhaal? Waarin wijkt onze interpretatie af van de "klassieke" lezing van het verhaal?

Het spreekt voor zich dat je dan als begeleider wel de nodige exegetische background moet hebben rond de gespeelde tekst.

4 De maatschappijgerichte uitwisseling bekijkt vooral de maatschappelijke vragen en problemen die aan bod kwamen in het spel. Men werkt bv. met de vragen: Tegen welke maatschappelijke problemen hebben we daarnet aangespeeld en welk soort oplossingen werden hiervoor in het spel aangebracht? Heeft dit spel ons op het spoor gebracht van problemen die ook bij ons zeer actueel zijn? Vonden we in het verhaal, in de gespeelde rollen, sporen van discriminatie, onderdrukkende maatschappelijke structuren, of van onderdrukkende mens- of godsbeelden? Als begeleider moet je er vooral op toezien dat men in dit soort uitwisseling niet verzandt in abstracte discussies, maar de onderwerpen concreet genoeg houdt. 5. In de groepsgerichte uitwisseling bekijkt men vooral het groepsproces van de speelgroep. Men vraagt zich af: Wat heeft dit gespeelde verhaal met onze groep, onze spanningen en conflicten te maken? Vertelt het spel iets over de manier waarop wij in de groep omgaan met leiderschap en taakverdeling? Zijn er dingen gespeeld die ons een uitzicht kunnen bieden naar een verbeterde groepswerking? Het is van belang dat de begeleider vooral de aandacht trekt op de weerstanden en doorbraakmomenten die zich tijdens het spel voordeden en die te maken hebben met het groepsproces. Belangrijk is ook dat hij erover waakt dat iedereen zijn opinies uit in "ik-boodschappen" en dat de ander groep sleden uitleg mogen vragen over de verschillende ingebrachte interpretaties.

7. Voorlezen van het verhaal of een gedeelte ervan.

Het voorlezen van het verhaal sluit het bibliodrama volledig af. Het kan de "herkenning" van de spelers bevorderen als men het verhaal laat voorlezen door een leerling die zich in het spel echt geïmmerseerd heeft aan een bepaalde rol.

5.3. Uitgewerkte voorbeelden.

5.3.1. De vader en de twee zonen, Lukas 15

Dit verhaal is uitermate geschikt om te dramatiseren omdat het zoveel ruimte biedt aan verbeelding. Anderzijds kan het dramatiseren ervan zeer bedreigend zijn omdat deelnemers geconfronteerd kunnen worden met onopgeloste conflicten in eigen familiekring.

Van de begeleider (B) wordt verwacht dat hij deskundig weet om te gaan met loskomende emoties, dat hij weerstanden kan respecteren en het spel kan begeleiden van het niveau van 'ruziën in de rol' tot het niveau van 'gevoelens uiten in de rol'.

Methode in stapjes.

1. B verwelkomt de deelnemers en vraagt of iedereen bereid is dit verhaal aan de hand van drama-technieken te verkennen. Iedere aanwezige moet minstens bereid zijn te proberen in een rol te stappen. Dus GEEN toeschouwers gewenst.
2. B legt de werkwijze uit: het verhaal beluisteren, een rol kiezen en spelen. Daarna de uitwisseling, waarbij verhaal en realiteit aan elkaar getoetst worden.
3. B leest het verhaal voor, eventueel een tweede keer
4. In het midden van de ruimte wordt een driehoek gevormd met tafels met evenveel stoelen daarrond als er deelnemers zijn.
B legt uit dat elke zijde van de driehoek voor een rol staat: de eerste voor de thuisgekomen zonen en dochters, de tweede voor de thuisgebleven zonen en dochters, de derde voor de vaders en de moeders .
5. B nodigt de deelnemers uit rustig even rond te lopen in de ruimte en dan plaats te nemen op de stoel van die rol, die men graag spelenderwijze wil verkennen. Op het moment dat de deelnemers aanzitten worden zij door B aangesproken 'in de rol' en B let

erop dat zij ook telkens elkaar aanspreken 'in de rol'.d.w.z. als zoon of dochter, als vader of moeder.

6. B vraagt aan elke deelnemer: 'Wie ben je?' (om een eerste stap te zetten in de identificatie met de rol).

7. Daarna zegt B: 'Gisteravond op het feest is er wat fout gelopen tussen jullie, ouders en zussen en broers. Nu zitten jullie 's morgens samen aan het ontbijt en ik veronderstel dat er moet gepraat worden. Dan zien jullie misschien in hoe het samen verder moet'. Wanneer de deelnemers niet spontaan met elkaar beginnen te praten, kan B één of meerdere deelnemers aanspreken met de vraag: 'Hoe voelde je je gisteravond? Hoe voel je je nu? Wat wil je van je broer, zus, vader, moeder? Waarvoor ben je bang? Hoe moet het nu verder met jullie?' Het is belangrijk dat het gesprek evolueert van verwijten en beschuldigingen naar de eigen gevoelens, van jij-boodschappen naar ik-boodschappen. B zorgt ervoor dat iedere speler de kans krijgt om zijn gevoelens te verwoorden. Hij interpreteert en moraliseert niet, probeert slechts communicatie tussen de rollen te vergemakkelijken. De spelers mogen tijdens het spel van rol wisselen.

8. Na het spel gaan de spelers in een kring zitten. De hoofdvraag is nu: 'Herken je deze toestanden in je eigen leven, in de maatschappij? En hoe ga je ermee om?' Deelnemers brengen vrij ervaringen in en worden daarop niet ondervraagd. Zo koppelen ze het gespeelde verhaal aan hun eigen realiteit.

9. Na de uitwisseling wordt het verhaal nogmaals voorgelezen.

5.4.. Didactische aspecten

5.1. Te indringende en te persoonlijke confrontatie?

Bibliodrama nodigt inderdaad uit om zich vanuit eigen leven, eigen spanningen te meten met een bijbelverhaal, maar de methode, goed toegepast, biedt aan de leerling een grote vrijheid om de graad van deze confrontatie zelf te bepalen, in een context van machtsvrije communicatie. Het is aan de bibliodrama-begeleider, in casu de godsdienstleraar, deze vrije ruimte te scheppen, te bewaren, desnoods te beschermen. Het voordeel van

bibliodrama is dat bibliodrama-rollen de leerlingen als het ware een masker aanbieden, waarachter ze zich ten dele kunnen verbergen en waarin ze zich ten dele kunnen uitleven. Het is maar een rol, maar het is een rol die ik vrij gekozen heb en waarin ik een deel van mezelf (mijn Judas, mijn Jezus, mijn Maria-Magdalena...) mag uitleven, uitspreken. Het is maar een 'spel', maar in dat spel treed ik binnen in een rollen systeem, dat het leven definieert als een ontmoeting tussen God en de mens (de Bijbel) en zelfs als ik in bibliodrama de rol van de ongelovige, de Sadduceeër speel, word ik geconfronteerd met de tegen-rol (God, Jezus, het heilige).

5. 2. (Te) grote klas groepen

De ideale bibliodrama-klasgroep bestaat uit twaalf tot vijftien leerlingen. In klasgroepen zitten meestal twintig tot dertig leerlingen. Bij oefeningen met de lege stoel(en) is de grote groep geen bezwaar. De eenvoudige bibliodrama's, hierboven beschreven, zijn ook uitgeprobeerd met groepen van ongeveer 25 leerlingen. Wanneer de catecheet systematisch en geleidelijk bibliodrama gaat integreren in zijn praktijk kan het vruchtbaar zijn de klasgroep soms op te delen in twee subgroepen en te werken met een speelgroep en een observerende groep..

5. 3. Deskundigheid

Iemand die zelf nooit als deelnemer aan bibliodrama heeft meegedaan, kan geen bibliodrama begeleiden. Dat is een eenvoudige stelregel. Anderzijds moet je ook niet wachten om iets te proberen tot je een superspecialist bent. De norm ligt ergens in het midden: doe niet wat je niet aankan in deze situatie, in deze klas van deze school op dit moment. Doe wat je denkt aan te kunnen. Bereid het goed voor: formuleer schriftelijk voor jezelf de werkstructuur, de vragen die je zal stellen, de doelstelling die je nastreeft. De werkstructuur geeft de ruimte, de tijd, de rollen aan waarbinnen de leerlingen zich vrij kunnen bewegen. Als je niet op jezelf vertrouwt, als je weinig ervaring hebt, neem dan een enge werkstructuur, waarbinnen je leerlingen weinig ruimte hebben. Improviseer nooit. Houd de klok goed in de gaten. De leerlingen moeten ook de tijd krijgen om uit hun rol te treden en de ervaring van het-deze-rol-spelen uit te spreken (sharing) voor ze de klas verlaten.

Besluit

Bibliodrama is een geheel van werkvormen en -technieken die het mogelijk maken levensnabij te leren van bijbelverhalen, bijbel nabij te leren van levenservaring. Bibliodrama kan in godsdienstlessen bij jongeren aangewend worden ter aanvulling van het eerder begripsmatige en abstracte leren, omdat verhalen realistisch en concreet zijn. Bovendien maakt het opnemen van een rol in een bijbelverhaal het mogelijk zich in te leven in de rol van de mens, die in verhouding tot zijn God staat of komt te staan, wat voor vele leerlingen een nieuwe, frisse ervaring kan zijn. Het begeleiden van bibliodrama kan aangeleerd worden. Belangrijk is niet overhaast moeilijke, ingewikkelde toestanden te gaan uitproberen, maar zelf kritisch stap voor stap eenvoudige, goed gestructureerde oefeningen op te zetten en deze eerlijk met de leerlingen te evalueren. Hopelijk vinden jouw leerlingen het ook zo boeiend dat je niet anders kan dan hierrond wat vorming te gaan volgen.

*

KAREL VANSRINGEL
BEEMDENLAAN 14.
2900 SCHOTEN
15 november 2003
karel.vanspringel@edpnet.be