

# Religiodrama: De wonderbaarlijke perenboom

Een verkenning van een Tibetaans-boeddhistisch verhaal via diverse werkvormen

Jean Agten

Gepubliceerd als: Agten, J., Religiodrama: Een verkenning van een Tibetaans-boeddhistisch verhaal via diverse werkvormen: De wonderbaarlijke perenboom in Catechetische Service sept. 2005, jg. 34, nr. 1. pp.1-9

## I. Het verhaal: De wonderbaarlijke perenboom

Er was eens een boer die in de herfst zijn kar vol peren laadde en daarmee naar de markt ging. De vruchten waren goudgeel, zoet en heerlijk van smaak. Hij hoopte er dan ook een goede prijs voor te krijgen. Toen hij ze op de markt te koop aanbood, kwam er een bedelmonnik met een gescheurde pij en een verstelde kap naar hem toe. Omdat monniken geen geld hebben, vroeg de heilige man de boer om een van zijn prachtige peren. De boer weigerde hem iets te geven, maar de monnik bleef staan en hield vragend zijn hand op. Tenslotte werd de boer kwaad, hij begon de monnik uit te schelden. De heilige man zei alleen: 'Je hebt honderden peren op je wagen, en ik vraag er slechts eentje. Dat maakt jou niets uit en je wordt er niet arm van. Waarom word je dan zo kwaad?'

Uiteindelijk bemoeiden de omstanders zich ermee. Ze vroegen de boer de monnik desnoods een klein peertje te geven om hem tevreden te stellen. Maar de boer was koppig en wilde het niet.

Een koopman in een naburige winkel had de hele zaak aangehoord. Hij had last van het lawaai en daarom pakte hij een geldstukje, kocht een peer en gaf die aan de bedelmonnik.

De heilige man bedankte hem en zei: 'Wij monniken, die het wereldse leven achter ons hebben gelaten, kennen geen hebzucht. Nu ik ook mooie peren heb, kan ik jullie allemaal uitnodigen om ze samen met mij op te eten.' De omstanders keken hem verbaasd aan en tenslotte zei een van hen: 'Als je zelf peren hebt, waarom eet je die dan niet, in plaats van er hier om te vragen?' Daarop antwoordde de monnik: 'Tja, in de eerste plaats heb ik natuurlijk zaad nodig om een perenboom te kunnen kweken.' En hij begon de peer voor de ogen van alle toeschouwers met duidelijk genoeg en bijbehorend gesmak op te eten. Toen dat gebeurd was, nam hij een pitje in zijn hand, vroeg de houweel van een van de omstanders te leen, maakte daarmee een flink gat in de grond, legde het pitje erin en dekte het netjes af met aarde. Tenslotte vroeg hij om een ketel water en direct haalden enkele nieuwsgierigen een grote ketel vol warm water uit een nabijgelegen theehuis. De menigte verdrong zich om vooral niet te missen wat er nu verder zou gebeuren. Na enkele ogenblikken zagen ze op de plek waar de monnik het pitje in de grond had gelegd, een zaailingetje ontspruiten. Het plantje groeide en groeide en het werd uiteindelijk een boom met een sterke stam, dikke takken en een massa sappige groene bladeren. De boom begon te bloeien, de eerste vruchten verschenen. Het werden er meer en meer, ze rijpten, werden geel, goudgeel en tenslotte hing de boom vol met grote, lekkere peren.

Lenig klom de monnik langs de stam omhoog en deelde de ene peer na de andere uit aan de omstanders. Enkele minuten later waren alle peren opgegeten. De monnik liet zich uit de boom glijden, pakte een bijl en begon de boom om te hakken. Met enkele doelgerichte bijlslagen kreeg hij voor elkaar dat de boom omviel. De monnik ving de stam op, nam hem op zijn rechterschouder en liep opvallend gemakkelijk de markt



over in de richting van de stadspoort.

Ook de perenboer stond tussen de toeschouwers. Hij verrekte haast zijn nek uit nieuwsgierigheid en had zijn ogen uitgekeken. Pas toen de monnik met de boomstam was verdwenen, maakte de boer aanstalten om naar zijn kar met peren terug te gaan. Maar wat was dat? Al zijn peren waren verdwenen en hij zag dat ook de as van zijn kar ontbrak, zodat het ding was ingezakt. Zou misschien... De boer begon een vreselijk vermoeden te krijgen. Plotseling rende hij weg en schreeuwde: 'Mijn peren! Mijn peren! Mijn as, mijn as, de as van mijn kar!' Hoe hard hij ook rende en hoe hij ook schreeuwde, de monnik was allang door de stadspoort verdwenen en viel nergens meer te bekennen. Buiten de stadspoort vond de boer de as van zijn kar terug en toen hij terugkwam op de markt, hadden nieuwsgierigen al een grote kring om zijn kar gevormd. (Ze lachten zich slap om de manier waarop de monnik de boer voor zijn gierigheid had gestraft.)

Tibetaanse sprookjes Rijswijk. 1998.

## II. Opzet

Een religieus verhaal uit een andere cultuur verkennen is altijd een beetje een waagstuk. Zeker als er geen achtergronden meegegeven zijn. We stellen ons tevreden met de wetenswaardigheid dat het verhaal uit de Tibetaans- boeddhistische sfeer komt en een plaats vindt tussen de talloze monnikenverhalen die het boeddhisme rijk is. Het onderweg zijn, de ontmoetingen van de monniken, hun optreden in diverse situaties en hun 'bevreemdend onvanzelfsprekend gedrag zijn inspirerende voorbeelden en metaforen van en voor het leven zelf. Een onbekend, bevreemdend verhaal verkennen naar de vele mogelijke betekenislijnen waarmee het geweven is, moet wel een echte uitdaging zijn. Samen met leerlingen in de positie van onwetende staan en hopen dat doorheen het spel de betekenissen van het verhaal zich langzaam ontsluiten en mogelijk een licht werpen op het eigen bestaan aan de andere kant van de wereld dan waarin ze zijn ontstaan.

Verhalen dragen vele betekenissen in zich en vragen in hun verkenning ook om vele verschillende benaderingen. Ook als het via de weg van het dramatiseren verkend wordt, is een aanpak in verscheidenheid wenselijk. Er worden een veelheid korte dramamethodieken aangereikt waarmee gespeeld kan worden. Je bent vrij er grasduinend één uit te kiezen om mee aan de slag te gaan. Naast meer cerebrale verkenningen of andere creatieve methodieken. Maar je kan ook de (korte of langere) verkenningweg volgen die hier is uitgewerkt. Als je met het opzet meeloopt passeer je via vele benaderingswijzen doorheen heel het verhaal.

De dramatiserende weg doorheen het verhaal begint bij het "einde" van het verhaal, herstart bij het begin en eindigt bij het zelfde eindpunt. Dat lijkt meer onvanzelfsprekend dan het is. Veel dramatiseringen starten ergens middenin, even voor het einde of verlopen kriskras door het verhaalparcours. Knooppunten in verhalen liggen over het hele parcours verspreid. Vaak lezen we er overheen als we de loop van het verhaal volgen. Zeker als we naar een verhaal luisteren, of als we het, gretig op het verdere verloop, lezen, dan neemt de stroom ons mee zonder dat we weet hebben van de bedding.

Daarom verkennen we na de lezing van de tekst, via een eerste spel, het verhaaleinde. Zo krijgen we zicht op hoe elke leerling het verhaal 'na lezing' verstaat. Nadien verkennen we het verhaal stapsgewijze via spel en drama en herhalen het beginspel op het eind opnieuw. De kans om het proces te evalueren en het effect van dramatiseren op de betekenisgeving in te schatten ligt voor het grijpen. Maar dat is slechts een ondergeschikt doel van dit opzet.

Centrale doelen van dit opzet zijn: de betekenissen van een verhaal uit een andere cultuur en religie op het spoor komen en verbindingen met de eigen belevingen, houdingen, waarden en inspiratie i.f.v een nieuw zelfverstaan. Bij elk spel dat wordt gespeeld is er de mogelijkheid om 'na' het spelen, bij de 'uitwisseling' van ervaringen en belevingen die zijn opgekomen tijdens het spel bij de twee bovenstaande doelen stil te staan. Bij elk gespeeld verhaalonderdeel kunnen nog meer specifieke (inhoudelijke) doelen worden nagestreefd. Enkele mogelijke bijkomende doelen genoemd worden bij elk spelonderdeel als suggestie aangereikt.

Maak een verantwoorde keuze maken uit de aangereikte spelvormen. Speel met een ongeoefende (klas)groep niet uur na uur dit opzet van begin tot einde. Selecteer i.f.v. de eigen doelen, de mogelijkheden en beperkingen van de klasgroep, je eigen begeleidingsmogelijkheden en beperkingen, het tijdsbestek... Vergis je echter niet in de diepgaande werking van sommige wat onbenullig lijkende werkvormen. Beelden, metaforen, lichaamstaal, gevoel enz... hanteren andere parameters dan wetenschappelijke cognitieve benaderingswijzen.

Geef voldoende aandacht aan de “uitwisseling” na het spel. Bevraag naast de aangegeven bovenstaande doelen ook de belevingen (gevoelens, denkbeelden, associaties, herinneringen, verbeeldingen, gewaarwordingen) die zijn opgekomen tijdens het spel. Leer stapsgewijze deze aspecten van het spel ter sprake brengen en met elkaar delen. Deze (brandende) binnenkant van ieder mens en haar/zijn geraaktheid, die in inter-actie en gesprek gaat met de ander en zo meer bewust wordt van zichzelf: daar is het om te doen. Spelend meer bewust worden van het eigen functioneren, de eigen waarden, opties en geloof. Ook dit open en vrij leren communiceren over wat hen echt aanbelangt is iets wat jongeren stapsgewijze kunnen leren als ze er in begeleid en als dusdanig beluisterd worden.

### III. Verloop

Vooraleer met het spelen te beginnen kan je best het opzet en het verloop van het gehele spel kort samenvattend toelichten. De doelen duidelijk aangeven en de stapsgewijze verkenning van het verhaal a.d.h.v. diverse werkvormen met enkele concrete werkvormen als voorbeeld vb. rollenspel, uitbeelding, koor, poppenspel..). Het lezen van het gehele verhaal bij het begin en einde van het spel. Het lezen van de fragmenten van het verhaal bij de diverse spelonderdelen. De begeleid(st)er kiest (in samenspraak met de speelgroep) met welke van onderstaande spelsituaties daadwerkelijk gespeeld wordt. De uitwisseling van belevingservaringen gebeurt normaal per spel,. Bij korte spelsituaties kan er ook voor uitwisseling na twee spelen gekozen worden. De spe(e)l(st)ers dienen zich na elk spel te ontrollen. D.w.z., de gespeelde rol af te leggen, van zich af te schudden, ze mogen nadien in de uitwisseling ook niet meer met die rol aangesproken worden. Als spelbegeleider dien je dit heel precies te bewaken anders ontstaat er onmiddellijk onveiligheid en klein pestgedrag, lacherigheid en ridiculisering. Bescherm de spelers vooral tegen zichzelf.

#### 1. Lezing van het verhaal.

Het hele verhaal wordt gelezen. Alleen de laatste zin niet. Kies voor een meer open einde. Heel wat verhalen worden aangetroffen in concrete situaties waarin ze een lerende betekenis hebben meegekregen in de patronen van de samenleving. Vaak aangevuld met een niet mis te verstane moraal of duiding voor de gemeenschap. In hun oorsprong was deze duiding er vaak niet. Verhalen zijn dragers van een enorm betekenispotentieel en dienen zo ook benaderd te worden. Kies voor een zo open mogelijke betekenisverkenning. Lees het verhaal nog een tweede maal vooraleer je met het spel start.



#### 2. Rolinlevingspel: de eindscène van het verhaal.

Spelopzet: Als eerste spelscène wordt het einde van het verhaal gekozen om een allereerste beleving en inschatting van betekenis(en) ontstaan bij het verhaal te registreren. Na lezing van de tekst van het verhaal wordt aan de spelers gevraagd om zich, naar keuze, in te leven in de rol van ‘boer’ of ‘nieuwsgierige’.

Spelfragment: “*Buiten de stadspoort vond de boer de as van zijn kar terug en toen hij terugkwam op de markt, hadden nieuwsgierigen al een grote kring om zijn kar gevormd.*”

Spelscène: Een omgekeerde stoel overdekt met een bruine doek symboliseert de kar.

Daar rond nemen de spelers plaats en leven zich in, in de rol van 'boer' en/of. 'nieuwsgierigen'. In de rol van één van hen (er kunnen meerdere mensen 'boer' spelen) doen zij een uitspraak vanuit de ervaring: het hele gebeuren van het verhaal meegemaakt te hebben. Ofwel spelen ze het laatste verhaalfragment: als 'nieuwsgierige omstander' die de boer zien terugkeren met de as van zijn kar en toekijkend op de lege kar van de boer zonder as en zonder peren' of ze spelen de rol van 'boer': 'terugkerend met de as van je kar en kijkend hoe de nieuwsgierigen rond de kapotte kar zonder peren hebben postgevat.

Opdracht: Leef je in, in één van de aangegeven rollen en overdenk een uitspraak. Een uitspraak voor jezelf uit, of tegen iemand van de andere nieuwsgierigen, tot de boer of tot allen. Een uitspraak die bij je opkomt nadat je het hele gebeuren van het verhaal hebt meegemaakt. Geef als begeleider enkel verscheidene mogelijkheden als suggestie. Zowel als nieuwsgierige als, als boer. Speel ze zelf voor als was je nieuwsgierige of boer. Put uit onderstaande spelervaringen. Zo ondersteun je het spel en hun spelers en stel je jezelf even kwetsbaar op als je leerlingen straks gaan doen.

Laat mogelijk de uitspraak die ze doen willen in hun rol even op papier schrijven (om straks bij het eind op te kunnen terugkijken) Dan leeft ieder zich opnieuw in en neemt een bepaalde passende houding aan. Ieder om beurt, doet zijn/haar uitspraak in de gekozen rol. Indien er onder invloed van de uitspraken van anderen bij iemand een andere uitspraak groeit dan degene die werd opgeschreven is dat geen probleem. Nadien even tijd nemen om de gedane uitspraak bij die geplande en opgeschreven uitspraak bij te voegen.



Speldoelen: Het eigen tekst(on)begrip leren verwoorden. Het aanvoelen en kiezen van een personage waarlangs je naar het verhaal kijkt.

Spelervaringen: In de rol van nieuwsgierige omstanders: *“Ik begrijp hier niet veel van. Waarom is de kar stuk?” - “Dit is toch wel een heel harde les voor de boer.” “Egoïsme wordt gestraft” - “Zie je dat nu, hij had beter zijn peren gegeven, nu is hij ze kwijt zonder er deugd aan te hebben om iets te kunnen geven.” - “De as is weg.... De as is terug... Waar draait het leven eigenlijk om?” - “Ik had niet verwacht dat mijn spade zo'n effect kon hebben.” - “Gaan we de as ook planten? Laat ons van de kar een tafel maken voor het dorpsfeest” - “Is dit hele gebeuren oppervlakkig, amusant, of heeft het een diepere zin?Ik verlang naar diepere zin; ik zou er zelfs voor willen betalen.”* In de rol van boer: *“Waarom staan jullie rond mijn kar? Wat is er aan de hand?” - “Ga eens weg! Dat is mijn kar! Is daar iets speciaals mee of zo?” - “Zie mij nu, hij pikt mijn peren en de as van mijn wagen. Help mij mijn kar terug in elkaar te steken. Een heel jaar werk verloren!!” - “Ik schaam me zo, ik denk dat ik een les heb gekregen, maar ik begrijp er niks van.”*

### **3. Betekenisverkenningsspel: de kar en de peren.**

Spelopzet: De spe(e)l(st)ers verkennen de betekenissen die een bepaald voorwerp in een verhaal(fragment) heeft of voor henzelf kan hebben. Er wordt gespeeld met de rol van 'kar' en 'peren'. Verwijzingen naar de boer, het laden, de herfst, de prijs, de smaak en de markt kunnen in het spel opgenomen worden.

Spelfragment: *‘Er was eens een boer die in de herfst zijn kar vol peren laadde en daarmee naar de markt ging. De vruchten waren goudgeel, zoet en heerlijk van smaak. Hij hoopte er dan ook een goede prijs voor te krijgen’.*

Spelscène 1: De helft van de groep leeft zich in, in de kar van de boer of een onderdeel ervan. Hij/zij



spreekt als kar(onderdeel) en vertelt daarin iets over de aard, de functie en/of de betekenis van de kar (voor de boer). De spe(e)l(st)ers nemen daarbij ook een gepaste houding aan in een zich aaneenschakelend spel waarbij het beeld van een kar via de lichaamshoudingen enigszins wordt uitgedrukt. Eenmaal de houding aangenomen zeggen ze wie of wat ze zijn en vertellen over hun rol. Vb. *'Ik ben de as van de kar en ik ben van stevig perenhout gemaakt'*. *'Ik ben het wiel en ik breng de kar over elke hindernis heen.'* *'Ik ben de laadvloer en ik ben pas gepoetst om de nieuwe lading van de beste peren goed te kunnen presenteren'....*

Spelscène 2: De andere helft van de groep doet hetzelfde maar dan in de rol van peren. Ze vertellen iets over de groei, de soort, de zorg, de waarde... van de peren (voor de boer). Ze drukken dit ook uit in de wijze waarop ze op de kar samen liggen. Een bruine doek op de grond kan daarvoor de kar symboliseren. Als peren doet ieder een uitspraak over hun aard en betekenis. Vb: *Ik ben één van de vele sappige peren die met veel zorg door de boer is gekweekt.'* *Ik ben een sappig 'uitziende' peer van een opgefokte boom, maar ik weet niet of ik ook lekker ben?'* *'Als peer ben ik één van de zovele, niet eens een nummer, ik wordt verkocht en gegeten en daarmee is 't uit.'*

Speldoelen : Via de kar en de peren de betekenis van de perenhandel voor de boer en zijn leven verkennen. Zich inleven in de situatie van de boer via naastliggende rollen. Verhaalbetekenissen van en vanuit andere (onvanzelfsprekende) perspectieven leren verkennen. Stilstaan bij en bewust worden van de eigen uitspraken en verbindingen met de persoonlijke levenssituaties. Stilstaan bij de groei en de geschiedenis van iets.

Spelervaringen : In de rol van 'kar(onderdelen)': *"Ik ben kar en ik voel mij vandaag gul. Vandaag zijn het toffe peren, die zijn ook gul"* – *"Ik ben een heel oude laadbak, ik draag de peren."* – *"...Ik heb schrik voor de smurrie van al te rijpe peren"* – *"... Ik kan ten dienste staan en vooruitgereden worden"* – *"Ik ben het vierde wiel, dat is wel belangrijk, want wat ben je met slechts drie. Als wiel ben ik heel mobiel."* – *"Ik ben een lomp houten wiel."* – *"Ik ben de ijzer ring rond het linker wiel om het stevig te maken zodat de spaken niet uit elkaar vallen"* – *'Ik ben de as van de kar. Alles draait rond mij.'* – *"Ik ben de dissel van de kar. Ik zorg ervoor dat de kar meegetrokken wordt door paard, boer of ezel. Ik ben de verbinding."* – *"Ik ben een zeil en geef bescherming aan de peren, soms zit ik los en fladder in de wind en maken ze me weer vast."* – *"Ik ben de bladveer. Ik draag de kar en zorg dat de lading goed aankomt. Ik vang de putten en bulten in de weg op waarover de kar rijdt."* – *"Ik ben een kleine splinter achter aan de kar, ik ben wel klein maar heb geen hinder van complexen. Ik geniet van een weids overzicht."*

Vanuit de rol van de "peren": *"Ik ben een peer, bijzonder goed gelukt, dit keer."* – *"Ik ben traag begonnen met groeien. Nu de blaadjes gevallen zijn ben ik in de zon tot rijping gekomen."* – *"Ik ben een peer met pit!"* – *"Het groeiproces, daar heb ik van genoten. Nu geniet ik van de geur en kleur van de herfst."* – *"Ik ben eg goed verzorgd door de boer, met liefde gekweekt, dat proef je."*



#### 4. Ontmoetingsspel: de monnik en de boer.

Spelopzet: Ontmoetingen zijn wezenlijk in een mensenleven. Hoe ontmoeten mensen elkaar? Wat ontstaat er in het proces van (be)nadering. Het verloop hangt soms van kleine dingen af. Al spelend ontmoetingen verkennen, herbeleven of eigen maken. Verkennen wat er allemaal kan ontstaan tussen de monnik en de boer. Andere handelingsmogelijkheden en verhaalparcoursen verkennen dan het verhaal aangeeft.

Spelfragment: *‘Toen hij ze op de markt te koop aanbood, kwam er een bedelmonnik met een gescheurde pij en een verstelde kap naar hem toe. Omdat monniken geen geld hebben, vroeg de heilige man de boer om een van zijn prachtige peren. De boer weigerde hem iets te geven...’*

Spelscène: De monnik ontmoet op de markt de boer met de kar met peren en vraagt om een peer. Iemand speelt op het speelveld de rol van boer op de markt. De ander speelt de aankomende monnik. Elk van hen wordt kort geïnterviewd: *Wie ben je? Wat kom je doen?. Vertel eens!* Daarna gaat de monnik naar de boer met de peren en stelt zijn vraag op een eigen wijze. De boer antwoordt. Er ontvouwt zich een korte ontmoeting, gesprek... Niet langer dan één à twee minuten. Dan het spel afbreken. Daarna wordt de zelfde scène herspeeld met twee andere spe(e)l(st)ers. De toeschouwers vertellen nadien wat ze gezien, gehoord en ervaren hebben doorheen het spel van de anderen. Diverse vormen en ontmoetingswijzen kunnen hierbij verkend worden. *‘Ik speelde mijn rol als bedelaar heel anders dan ik me had voorgenomen onder invloed van mijn tegenspeler. Er gebeurt dus echt een ontmoeting!* Niet noodzakelijk moet de loop van het verhaal gevolgd worden. Het kan zijn dat de monnik het vragen opgeeft of dat de boer medelijden heeft en de monnik gratis een ‘peer’ geeft...



Speldoelen: Belangrijke waarden en houdingen in het leven verkennen, uit proberen, inoefenen, achterlaten... Waarden en houdingen als: iets vragen, om eten vragen, neen zeggen, voet bij stuk houden, durven aandringen, volhouden in het opkomen voor zichzelf... Diverse spanningsvelden bij een ontmoeting leren verkennen zoals: uitkijken naar, zien toekomen, zich afvragen wat iemand komt doen of vragen, (weg)kijken, beluisteren, ingaan of afwijzen... Stilstaan bij welke gevoelens deze ontmoeting oproept of achterlaat, bij de spelers bij degenen die toekijken.

Spelervaringen : *“Het is moeilijk om neen te zeggen als boer, tegen een bedelaar” – “Neen zeggen vraagt precies een verantwoording, dat is eigenlijk niet nodig.” – “Ik voel de kracht van de boer die nee durft zeggen... die nee wil zeggen, bewust! - “Neen’ mogen of kunnen zeggen zonder schuldgevoel kan goed doen en bevrijdend zijn.” – “De strijd om het bestaan, van de fruitboer is hard. Daarom moet hij neen zeggen terwijl hij eigenlijk ook een zachte man is die een ander iets gunt. De boer is een toffe peer!” – “Wat heeft die monnik eigenlijk te bieden?” – “De monnik staat voor mijn kraam, wil een peer, zegt een boodschap te hebben maar slaagt er niet in om de inhoud van die boodschap duidelijk te maken, integendeel hij verwijt me dat ik het teken dat hij stelt niet begrijp... hiervan wordt ik als boer kwaad.” – “Bedelen en niet agressief worden, rustig en afhankelijk blijven... dat is niks voor mij.” – “Een ander iets vragen is niet eenvoudig.” – “Vragen hoeft geen ‘opgave’ te zijn het kan ook ‘fun’ zijn.” –*



*“Ik heb moeite als monnik om standvastig te blijven in mijn vraag om een nood in mij te lenigen. Ik heb ook moeite als ik boer speel om neen te blijven zeggen. Er is bij mij een oefening bij beiden aan de gang.” – “Het gaat hier niet meer om de ‘peer’. Het gaat hier om veel ‘meer’.” – “Het gaat niet om de peer. Wel om de ontmoeting. Het recht om ‘neen’ te zeggen*

*zonder veroordeeld te worden. En de kracht van de vragende bedelmonnik.” – “Het gaat niet om de peer wel om de spiritualiteit.” – “Het gaat om de zin van het ‘bedelen”*

*Tegen boer: geef mij wat van je rijkdom. (Na weigering): geef mij wat van je echte rijkdom. De boer begint te vertellen over zijn boomgaard en het werken daarin. En hoe hij daar zijn rijkdom in ervaart. Hij nodigt de monnik uit tot medewerken in zijn boomgaard. De bedelmonnik is verast en vraagt: Wil je me dat echt geven?.....*

### **5. Een mimisch koorspel: de monnik en de boer**

Spelopzet: Twee aspecten van een ontmoeting kunnen mimisch ervaren, verder verkend en geoefend worden m.n. het vragen en het weigeren.

Spelfragment: ‘De boer weigerde hem iets te geven, maar de monnik bleef staan en hield vragend zijn hand op’.

Spelscène: De spe(e)l(st)ers verdelen zich in twee groepen en leven zich in, in één van beide rollen. De spe(e)l(st)ers bevinden zich tegenover elkaar op twee lijnen met een grote tussenruimte als speelveld.

Spelscène 1 : Een spe(e)l(st)er in de rol van monnik treedt naar voor en houdt vragend de open hand op. Iemand uit de tegenoverliggende groep in de rol van boer treedt eveneens naar voor en toont op één of andere wijze de monnik een weigerend gebaar. De houding van beide rollen wordt enkele seconden ‘bevroren’, ‘stil gehouden’. Daarna verlaten de twee spe(e)l(st)ers de scène en komen twee anderen naar voren die een andere wijze van vragen en weigeren uitdrukken. Het spel verloopt zonder woorden, enkel met lichaamstaal.

Spelscène 2 : Het zelfde spel als in deel a. maar nu treden na de eerste ‘monnik’, die met een gebaar om een peer vraagt, ook de andere monniken op het speelveld om met gebaren de vraag van de eerste monnik nog te versterken. Ze vormen een ‘koor’ om de éérste monnik heen. Als alle ‘monniken’ op het speelveld staan is het de beurt aan de boeren om één na één antwoord te geven aan de monniken. Ook zij trachten het antwoord van de éérste boer telkens te versterken en een koor van houdingen en uitdrukkingen omheen de eerste boer te vormen. Als de laatste ‘boer’ op het speelveld staat wordt de situatie enkele seconden ‘bevroren’ en daarna ontmanteld, ontrold. Het spel kan meermaals op diverse wijzen herhaald worden om meerdere vraagwijzen en weigeringen te ervaren. Na enkele keren kunnen de beide groepen van rol verwisselen en ontstaat er voor beiden een perspectiefwissel.



Speldoelen: Vragen en antwoord geven is een heel wezenlijk aspect van onze menselijke communicatie en kan op vele wijzen gestalte krijgen. Lichaamstaal is daar een bijzonder onderdeel van. De vele vormen en gedragwijzen bij jezelf en anderen verkennen. Het effect en de uitdrukingskracht beschouwingen i.f.v. het eigen gebruik. Nieuwe gedragingen inoefenen... Het impact van het stellen van een vraag, het uitdrukken van een nood, het bedelen om een antwoord bij jezelf voelen. Stilstaan bij hoever (hoe kort) je daarin gaat. Welk effect dit op een ander heeft. Aandacht geven aan je wijze van neen zeggen, weigeren, afwijzen...leren, durven neen zeggen...

Spelervaringen: “Hoe meer de bedelaar smeekt, hoe weerzinwekkender ik het vind. Verbazend, hoe snel je je waardigheid opgeeft.” – “Hoe sterker de vraag, hoe sterker het antwoord. Er is een grote spanning voelbaar.” – “Hoe leren we inspelen op elkaar? ‘Hoe’ vraag je iets? Hoe grotesk is een afwijzing?”  
“Er komen andere, nieuwe elementen naar voor dan je zou verwachten” – “Boeiender om naar te kijken dan om zelf te doen, ik durf me nog te weinig rechtstreeks te tonen” – “Ogen kunnen spreken, ik heb het

*zelf gezien. Ook zonder taal kan iets heel sterk zijn” – “Ik zou expressiever door het leven moeten gaan.” – “Mimisch vond ik gemakkelijker dan met woorden.” – “Het non-verbale is moeilijker”*

*”Hoe kan ik vertellen wat er in mij gebeurt nadat ik in volle force één van mijn goudgele peren voor de neus van de monnik opeet én daarmee een weigering van formaat uitspeel. Terug op mijn plaats bibber ik in gans mijn lijf en voel de schaamte door me heen trekken. Niemand let nog op me; het spel gaat door ...maar ik voel en weet dat na een weigering bij mij wroeging komt...*

## **6. Een dramatisch koorspel: de monnik en de boer.**

**Spelopzet:** Een bepaalde aspect van een ontmoeting kan versterkt herbeleefd en herhaald worden. Alleen of met ondersteuning van anderen. Vergelijkbaar met voorgaand spel. Hier wordt uitgegaan van gesproken taal.

**Spelfragment:** *‘De boer weigerde hem iets te geven, maar de monnik bleef staan en hield vragend zijn hand op. Tenslotte werd de boer kwaad, hij begon de monnik uit te schelden. De heilige man zei alleen: ‘Je hebt honderden peren op je wagen, en ik vraag er slechts eentje. Dat maakt jou niets uit en je wordt er niet arm van. Waarom word je dan zo kwaad?’*

**Spelscène:** Zelfde als in voorgaand spel. Het spel gaat uit van één(meerdere) monnik(en) die vragend de hand ophoudt. Daarop treedt een boer (of meerdere na elkaar) op het speelveld en wordt verbaal kwaad op de monnik. De monnik(en) dient van antwoord. Ook de boer(en) antwoordt. Telkens kunnen meerdere spe(e)l(st)ers zich in het spel mengen. Eenmaal op het spelveld kan men niet terug. Men blijft staan meespelen in stilte door de uitdrukking ook al zegt men niets meer. De begeleid(st)er legt het spel dan stil en er kan een nieuwe spelsituatie verkend worden. Nadien wordt er van rol verwisseld.

**Speldoelen:** Zelfde doelen als bij bovenstaand spel. Aangevuld met taaldoelen. Stilstaan bij je argumentatie, beïnvloeding, doorzettingsvermogen... Hoe gebruik je taal, voorzichtig, schroomvol, stevig, krachtig, overdonderend, gewelddadig... Wat ligt je meer of minder, wat wil je leren? Aandacht geven aan de verhouding tussen lichaamstaal en spreektaal, (on)gewilde dubbele boodschappen...

**Spelervaringen:** *“Met woorden ga ik sneller over mijn toeren dan met gebaren alleen.” – “Als iemand stil voor je blijft staan en één korte vraag blijft herhalen, dat werkt indrukwekkend, daar heb ik respect voor” – “Gebaren zijn duidelijk genoeg, woorden overbodig.” “Met woorden kan ik mijn motieven beter kwijt, een gebaar is zonder nuances”*

## **7. Situatiespel: de koopman koopt een peer voor de monnik**

**Spelopzet:** Gericht op de verkenning en verdieping van een gebeuren. Op zoek naar indrukken, motieven, argumenten en effecten van mogelijke handelingen bij een bepaalde situatie uit een verhaal dat boeiend is om te verkennen of dat om verdere uitklaring vraagt.

**Spelfragment:** *‘Een koopman in een naburige winkel had de hele zaak aangehoord. Hij had last van het lawaai en daarom pakte hij een geldstukje, kocht een peer en gaf die aan de bedelmonnik.’*

**Spelscène:** De spe(e)l(st)ers leven zich in, in de diverse rollen: één monnik, één boer, en één koopman tegenover de rest omstanders. De eerste drie spelen kort de scène volgens het verhaal met eigen persoonlijke inkleuring. De hoofdrol ligt bij de koopman. De toeschouwers reageren op het gebeuren door de koopman naar zijn motieven en de zin van zijn gedrag te





vragen. Het reageren kan op diverse wijzen gebeuren. Het kan beschouwend zijn of ingrijpend in het proces, volgens de verhaallijn of er dwars tegen in. De situaties kunnen meermaals kort na elkaar gespeeld worden. De bedoeling is diverse motieven en hun voor en nadelen te beschouwen.

Speldoelen: De eigen morele houding tegenover deze situatie verkennen. Wat vinden we van deze tussenkomst? Welke vragen, opmerkingen, argumenten, verwijten, kritieken enz. hanteren we. Hoe brengen we die aan? Wat vinden we van deze oplossing? Wie heeft er voordeel bij wie nadeel...

### **8. Aanspraakspel: confrontatie met de uitspraak van de monnik**

Spelopzet: De spe(e)l(st)ers worden in hun gekozen rol geconfronteerd met een sterke, vreemde, confronterende, geheimzinnige... uitspraak uit het verhaal.

Spelfragment: *'De heilige man bedankte hem en zei: 'Wij monniken, die het wereldse leven achter ons hebben gelaten, kennen geen hebzucht. Nu ik ook mooie peren heb, kan ik jullie allemaal uitnodigen om ze samen met mij op te eten'.*

Spelscène 1: Ieder die wil speelt kort de rol van de monnik en herhaalt op eigen wijze, volgens het eigen verstaan de zin (of onderdelen ervan) van de monnik.

Spelscène 2: Ieder kiest de rol van boer, koopman of omstanders en leeft zich in de rol in. De begeleid(st)er speelt de rol van de monnik. Zij/hij komt voor ieder afzonderlijk staan en zegt de zin van de monnik. De aangesprokene reageert kort op de uitspraak.

Nadien kunnen alle uitspraken nog éénmaal herhaald worden maar dan op de wijze waarop het op een markt zou kunnen gebeuren. De ene die op de ander inhaakt, luister, niet luistert, roept, schreeuwt, over en door elkaar heen, met of zonder stiltes....

Speldoelen: Verkennen, begrijpen en doorgronden van een "bevreemdende" uitspraak. Stilstaan bij het effect een uitspraak heeft op jezelf als persoon. Ervaren hoe het voelt om zelf een 'bevreemdende, wijze, ondoorgrondelijke uitspraak te doen, het effect te zien...

### **9. Rolverkenning van diverse posities van één figuur: de groeiende boom**

Spelopzet: De betekenis van de evolutie van een bepaald gebeuren verkennen in een personage of situatie door de verschillende stadia uit te zetten en zich in te leven in één (of meerdere) ervan. In dit geval: de groeistadia van de boom en hun effect op de omstanders.



Spelfragment: *'Daarop antwoordde de monnik: 'Tja, in de eerste plaats heb ik natuurlijk zaad nodig om een perenboom te kunnen kweken.' En hij begon de peer voor de ogen van alle toeschouwers met duidelijk genoeg en bijbehorend gesmak op te eten. Toen dat gebeurd was, nam hij een pitje in zijn hand, vroeg de houweel van een van de omstanders te leen, maakte daarmee een flink gat in de grond, legde het pitje erin en dekte het netjes af met aarde. Tenslotte vroeg hij om een ketel water en direct haalden enkele nieuwsgierigen een grote ketel vol warm water uit een nabijgelegen theehuis. De menigte verdrong zich om vooral niet te missen wat er nu verder zou gebeuren. Na enkele ogenblikken zagen ze op de plek waar de monnik het pitje in de grond had gelegd, een zaailingetje ontspruiten. Het plantje groeide en groeide en het werd uiteindelijk een boom met een sterke stam, dikke takken en een massa sappige groene bladeren.*

*De boom begon te bloeien, de eerste vruchten verschenen. Het werden er meer en meer, ze rijpten, werden geel, goudgeel en tenslotte hing de boom vol met grote, lekkere peren.*

Spelscène 1: De rolposities van één bepaald figuur m.n. de groeiende boom worden in de volgorde van de verhaallijn in een (halve) cirkel in de spelruimte uitgezet. Een pitje in de hand van de monnik Een pitje in de grond. Een pitje met water overgoten. Een ontspruitend zaailingetje. Een groeiend plantje. Een boom met sterke stam. Een boom met dikke takken. Een boom met sappige bladeren. Een bloeiende boom. Een boom met eerste vruchten. Een boom met rijpende vruchten. Een boom met goudgele peren. Een boom vol grote lekkere peren. Een boom waarvan geplukt wordt. Een boom waarvan gedeeld wordt. Een boom die omgehakt wordt. Een boom gedragen door de monnik. Men kan best gebruik maken van papieren waarop de diverse posities zijn opgeschreven en die op de diverse plaatsen van de spelcirkel worden neergelegd. De deelne(e)m(st)ers worden uitgenodigd een positie die hen het meest raakt, aantrekt in te nemen op de spelcirkel. Meerdere deelne(e)m(st)ers kunnen op een zelfde positie plaatsnemen. Niet alle posities dienen ingenomen te worden. De deelne(e)m(st)ers wordt gevraagd zich in te leven in de gekozen rolpositie en daarbij een gepaste houding aan te nemen. Eventueel gebruikmakend van attributen die de rolinleving kunnen versterken. Dan wordt gevraagd stil te staan en zich bewust te worden van de eigen rol. Enkele vragen kunnen daar mogelijk bij helpen. Wie ben ik, wat doe ik hier, hoe ben ik hier geraakt, hoe voel ik mij, waar kijk ik naar uit, wat beangstigd me...wat mag ik verhoppen. Iedere speler wordt in de eigen positie daarover kort geïnterviewd. Het interviewen van de deelne(e)m(st)ers verloopt volgens de verhaallijn, m.n. de groei van de boom. Vb. *'Ik ben het pitje dat gelukkig niet opgegeten werd door de monnik ik werd gespaard.'* *'Ik ben een zaailing en het warme water stuwt mij omhoog'.* *'Ik ben een perenboom in volle bloei, het leven straalt en bruist in mij'.* *'Ik ben een boom met kleine groeiende peertjes, ik denk niet dat ze veel groter gaan worden.'*



Spelscène 2: De spe(e)l(st)ers leven zich in, in de rol van omstanders die het groeiproces van de boom meelevend volgen. Ze nemen een positie aan tegenover één van de groeisituaties van de boom (zoals op de kaartjes geschreven staat en die in een halve cirkel op het speelveld zijn uiteengelegd) Ze verwoorden hun reactie naar aanleiding van een bepaalde groeifase van de boom. Iedereen neemt een positie in op het speelveld en doet om beurt, volgens de groeilijn van de boom een eigen uitspraak.

Speldoelen: Aandacht geven aan eigen verwondering en groei. Mogelijke identificatie met eigen groeiproces verkennen. Impact van de groeiende boom op de omstanders verkennen. Mogelijke betekenissen van het beeld beschouwen. Waarde en waarheid van het de groeiende boom en de plaats in het verhaal verkennen.

Spelervaringen: *“Wat wordt het, wat is er geplant?” – “Niemand snapt het, niemand ziet wat er echt aan het gebeuren is.” – “Ze verkijken zich op elkaar in plaats van te zien dat het daar niet om gaat, om wat geplant is...” - “Ik ben nieuwsgierig om te zien wat er opkomt uit een zaadje.” - Ik begin nu pas te beseffen wat een kracht er in mijn klein zaadje schuilt” – “Die levensenergie voelen, dat doet deugd” – “Ik ben een bloeiende perenboom, het is goed dat te beseffen” – “Ik ben de boom des levens, van mijn vruchten mag je wel eten”*

Spelervaringen: *“Wat wordt het, wat is er geplant?” – “Niemand snapt het, niemand ziet wat er echt aan het gebeuren is.” – “Ze verkijken zich op elkaar in plaats van te zien dat het daar niet om gaat, om wat geplant is...” - “Ik ben nieuwsgierig om te zien wat er opkomt uit een zaadje.” - Ik begin nu pas te beseffen wat een kracht er in mijn klein zaadje schuilt” – “Die levensenergie voelen, dat doet deugd” – “Ik ben een bloeiende perenboom, het is goed dat te beseffen” – “Ik ben de boom des levens, van mijn vruchten mag je wel eten”*

## 10. Handpoppenkastspel: de groeiende boom en de omstanders

Spelopzet: In twee groepen de groeifasen van de boom weergeven in een poppenkastspel. De ene groep speelt de boom in groei. De andere groep reageert als omstanders. Het poppenkastspel gebeurt enkel met de handen van de spe(e)l(st)ers en mogelijk met enkele eenvoudige attributen als een doek, een blad, een peer...Het zelfde opzet als in werkvorm 10.



Spelfragment: ' *De menigte verdrong zich om vooral niet te missen wat er nu verder zou gebeuren. Na enkele ogenblikken zagen ze op de plek waar de monnik het pitje in de grond had gelegd, een zaailingetje ontspruiten. Het plantje groeide en groeide en het werd uiteindelijk een boom met een sterke stam, dikke takken en een massa sappige groene bladeren. De boom begon te bloeien, de eerste vruchten verschenen. Het werden er meer en meer, ze rijpten, werden geel, goudgeel en tenslotte hing de boom vol met grote, lekkere peren.*



Spelscène: De poppenkast wordt gevormd door een lang en breed doek dat opgespannen wordt tussen twee punten of dat door de uiterste spelers opgehouden wordt. Het drama wordt met handen en eventueel enkele voorwerpen boven het doek uitgespeeld. Er wordt geen verbale taal gebruik tenzij wat klanken, geluiden... Elke groep overlegt kort met elkaar hoe ze het gebeuren van de groeiende boom in beeld gaan brengen en oefenen dat kort even met en voor elkaar. Als de beide groepen klaar zijn met de voorbereiding wordt aan de ene groep gevraagd het gebeuren te spelen terwijl de ander groep toekijkt. Na het zien van het poppentheater kunnen de toeschouwers even hardop overleggen over wat ze gezien hebben. Daarna wordt het gebeuren opnieuw gespeeld. De toeschouwers van daarnet worden nu medespe(e)l(st)ers in het verhaal. Zij spelen in het

verhaal van de perenboom de rol van omstanders die de groei van de perenboom zien gebeuren en daarop reageren. Zodra het poppentheater begint kan er iemand als omstander iets zeggen bij één of ander groeistadium van de boom naar keuze. Daarna worden de rollen omgekeerd en wordt het gebeuren herhaald.

Speldoelen: Het groeiproces van de boom in groep herbeleven en samen verbeelden. Verhaalinterpretaties en verwerkingen tot uitdrukking brengen. De kunst van poppenkast en handenspel beleven. Eigen artistieke creaties maken. Beeldtaal leren hanteren en verstaan. Impressies leren verwoorden.

Spelervaringen: "Zalig samenwerken. De groei voelde heel sterk aan." – "In elke groep een ander accent: de groei, de arbeid, de interactie met de toeschouwers" – "Mooi om te spelen, al dwalen gedachten soms af van het verhaal." – "Bij nabespreking vallen de stukken op hun plek; hoe je thema's als groei verschillend kunt beleven"

## **11. Rolgedragingsspel: de monnik die de peren uitdeelt**

Spelopzet: Een bepaald specifiek gedrag uit een verhaal (leren) stellen, verkennen, oefenen en het mogelijk effect beschouwen bij zichzelf en de anderen, de omgeving.

Spelfragment: ' *Lenig klom de monnik langs de stam omhoog en deelde de ene peer na de andere uit aan de omstanders. Enkele minuten later waren alle peren opgegeten.*

Spelscène: Er zijn twee gedragingen die kunnen verkend worden. Het in de boom klimmen en uitdelen van de peren en het ontvangen en eten van de peren. Een stoel op een tafel eventueel met een bruine doek omkleed. Iemand speelt monnik de anderen spelen omstanders, koopman of boer. De monnik klimt in de boom, zegt iets ter inleiding en deelt peren uit, symbolisch of letterlijk met echte peren. (Met echte peren spelen werkt helemaal anders.) De omstanders, koopmannen, boeren spelen er



op eigen aanvoelen op in. Ze reageren telkens naast uitbeelding en gebaren ook met woorden. Het spel kan meermaals herhaald worden met telkens andere personen die de monnik spelen. Ook de anderen kunnen van rollen verwisselen: koopman, boer, omstanders.

Speldoelen: Stilstaan bij de ervaring van het uitdelen, ontvangen, inpikken van peren. Verkennen en bevragen van eigen handelingen en houdingen en die van anderen. Welke motieven spelen mee in het (niet) aannemen, oprapen, inpikken, grijpen van de peren van de monnik. Wat bepaalt mijn (ver)houding? Hoe geef ik die gestalte? Wat is het effect ervan op anderen?

Spelervaringen: *“Iemand is peren aan het uitdelen. Ik wil echt een peer krijgen” – “Ik wil wel een peer maar waarom is er zoveel drukte. Kan dat zomaar?” – “Is er genoeg voor iedereen” – “Ik wil persé een peer krijgen. Zonder dank je wel te zeggen” - “Ik heb de peer niet gekregen maar gegrepen en voel me nu egoïstisch maar verwijt de monnik dat hij een dankjewel wilde krijgen.” – “ Als boer voel ik me het mikpunt. Voel me machteloos. Geen respect voor de monnik, die een spelletje met me speelt.” - “Wat een hebbelijke massa” – Ik heb respect voor het werk van die boer, ik wil niks van die monnik.” Monnik: *Velen maken zich zorgen om de buitenkant maar de kern is klein en zit binnenin.”**

## **12. Sitatiespel: de monnik met de boom op de schouder**

Spelopzet: Verkenning van de mogelijke (in het verhaal onuitgesproken gebleven) ervaringen, gedachten, belevingen, overwegingen van de monnik die weggaat.

Spelfragment: *‘De monnik liet zich uit de boom glijden, pakte een bijl en begon de boom om te hakken. Met enkele doelgerichte bijlslagen kreeg hij voor elkaar dat de boom omviel. De monnik ving de stam op, nam hem op zijn rechterschouder en liep opvallend gemakkelijk de markt over in de richting van de stadspoort.’*

Spelscène 1: Iedereen speelt monnik met een boomstam op de schouder. Alle spe(e)l(st)ers staan op een lijn en leven zich in, in de rol. Een voor één steken ze gaandeweg het speelveld over en zeggen iets, een paar woorden een korte zin... De één na de andere monnik stapt zo over het speelveld naar de andere kant.

Spelscène 2: Ieder leeft zich in, in de situatie van de monnik en bedenkt, voelt wat hij/zij straks als monnik gaat zeggen. Dan speelt elk om beurt een weggaande monnik met de boomstam op de schouder die iets zegt. De anderen spelen de omstanders, koopman of boer en reageren op de uitspraak van de monnik. Daarna is de volgende spe(e)l(st)er aan de beurt die monnik speelt, waarop de anderen reageren.

Speldoelen: Stilstaan bij de betekenis en het effect van het omhakken van de boom en het naar buiten dragen door de monnik. Mogelijke bedoelingen van de monnik achterhalen. Eigen motieven in vergelijkbare situaties begrijpen, verwoorden. Eigen begrip van de mogelijke metaforische betekenis van de boom verwoorden.



Spelervaringen: *“Verdorie, ik heb me weer laten gaan Ik heb me niet kunnen inhouden, domme toch.” – “Wat leeg is is vol en wat vol is is leeg.” – “Mijn werk is gedaan, het uwe begint.” – “Echte kracht komt van binnen.” – “De stam is zwaar maar het werk dat me in de stad te wachten staat is nog zwaarder” – “Ik hoop dat ze iets begrepen hebben, ik stap naar de volgende opdracht.” – “Ik deed wat ik moest doen, de mens moet zijn eigen les maar leren” – “De stam is zwaar, zoals mijn leven omdat mijn boodschap zo moeilijk overkomt.”- “Goed dat die boer neen zei, dan kon ik mijn truckje nog eens boven halen.” – “Zouden ze nu al doorhebben dat dit geen boom is maar een as.” - “Het leven en de groeikracht zit hem in de pit van de vrucht” – “Wie is de spil (de as) van het leven?”- “De boom van het leven is de as waar het om draait.”*

### 13. Betekenisverkenningsspel: de as van de wagen

Spelopzet: Inleven en verkennen van een (bevreemdende) situatie om meer zicht en voeling te krijgen met de mogelijke betekenis.

Spelfragment: *‘Pas toen de monnik met de boomstam was verdwenen, maakte de boer aanstalten om naar zijn kar met peren terug te gaan. Maar wat was dat? Al zijn peren waren verdwenen en hij zag dat ook de as van zijn kar ontbrak, zodat het ding was ingezakt. Zou misschien... De boer begon een vreselijk vermoeden te krijgen. Plotseling rende hij weg en schreeuwde: ‘Mijn peren! Mijn peren! Mijn as, mijn as, de as van mijn kar!’ Hoe hard hij ook rende en hoe hij ook schreeuwde, de monnik was allang door de stadspoort verdwenen en viel nergens meer te bekennen. Buiten de stadspoort vond de boer de as van zijn kar terug.*

Spelscène: Iedereen speelt de as van de kar die buiten de stadspoort ligt. Ieder vertelt kort als ‘as’ hoe die daar terechtgekomen is. Ieder legt zich ergens neer op het speelveld en leeft zich in de rol in. Om beurt vertelt elke ‘as’ het eigen verhaal.

Speldoelen: Eigen (on)begrip van de situatie verwoorden. Betekenis van de as inschatten. Via een ander perspectief naar het verhaal kijken.

Spelervaringen: “Wat wil die monnik van mij? Wat lig ik hier te doen?” – “Gelukkig komt mijn baas mij halen, die weet hoe belangrijk ik voor hem, de kar en de peren ben.” – “Ik ben een as geworden en wil geen perenboom meer zijn, punt.” - “De monnik wil duidelijk maken dat ik als vroegere boom meer kon betekenen dan als as van de kar.” – “Als boom was ik vroeger vrijgeviger dan als as van de kar.” - “Ik ben de boom des levens, wie in mij gelooft zal eeuwig leven.”

### 14. Rolinlevingsspel: de eindscène van het verhaal.

Spelopzet: Als laatste spelscène wordt het einde van het verhaal herspeeld om een slotervaring, beleving en inschatting van betekenis(en) ontstaan bij het spelen en doorleven van het verhaal te registreren.

Spelfragment: *“Buiten de stadspoort vond de boer de as van zijn kar terug en toen hij terugkwam op de markt, hadden nieuwsgierigen al een grote kring om zijn kar gevormd.”*

Spelscène: Een omgekeerde stoel overdekt met een bruine doek symboliseert de kar.

Daar rond nemen de spe(e)l(st)ers plaats en leven zich in, in de rol van ‘boer’ en /of. ‘nieuwsgierigen’. In de rol van één van hen (er kunnen meerdere mensen ‘boer’ spelen) doen zij een uitspraak vanuit de ervaring: het hele gebeuren van het verhaal meegemaakt te hebben. En als laatste fragment: als nieuwsgierige: ‘de boer zien terugkeren met de as van zijn kar en toekijkend op de lege kar van de boer zonder as en zonder peren’ of als boer: ‘terugkerend met de as van je kar en kijkend hoe de nieuwsgierigen rond de kapotte kar zonder peren hebben postgevat.

Opdracht: Leef je in, in één van beide rollen en overdenk een uitspraak. Een uitspraak voor jezelf uit, of tegen iemand van de andere nieuwsgierigen, tot de boer of tot allen.

Ieder om beurt, doet zijn/haar uitspraak in de gekozen rol. Schrijf de uitspraak die je op de achterzijde van het papier dat je bij het begin van het verhaal invulde. Bekijk en vergelijk beide uitspraken. Wat stel je voor jezelf vast.



Speldoelen: Stilstaan bij het besef van wat men uit het verhaal leert, wat men aan betekenis wil meedragen of doorgeven. Samenballend verwoorden van het eigen proces doorheen het verhaal. Vergelijken van de betekenisgeving met het eerste spel bij het verhaalbegin.

Spelervaringen: *“Ach boer toch, ik hoop dat je nu verder kan.” – “Hoe gaat die boer ooit nog iets van zijn leven maken” – “De kar is zo anders geworden” – “Ik heb zwaar leergeld betaald, maar ik voel dat de omstanders met mij meevoelen, ze helpen mij om mijn kar te herstellen.” - “ Geld is inderdaad niet belangrijk maar ik moet wel leven” - “Dit is een duurbetaalde grap, al heb ik niks hoeven te betalen.” – “Het had wel diepgang, leerzaam, maar wat zou de boer hebben geleerd?” – “Ik wil hem wel helpen, als hij mij daar iets van vertelt.” – “ Wat heb ik eigenlijk geleerd? Er is meer, maar wijsheid trekt zich niets aan van rechtvaardigheid, lijkt het wel?” - “Het is de verbeeldingskracht die de dingen in hun ware gedaante laat zien.” – “Dit mag echt niemand horen, ze zouden me voor gek verklaren maar ik denk dat ik die monnik moet bedanken. Waarom weet ik nog wel niet maar ik moet hem bedanken.” – “Wat een dag. Als ik vanmorgen die monnik die peer direct had gegeven dan had ik nu niet zoveel gekregen.” – “Er zit én meer van de koopman én meer van de monnik in me dan ik dacht. Die behoefte aan echtheid. Maar ook aarzeling.’*

## **15. Uitwisselingen**

Het spelen van de verschillende scènes uit het verhaal staat ten dienste van het verstaan van de tekst en het eigen zelfverstaan van de spelers. Het is van belang deze aspecten met elkaar uit te wisselen na het spel. De betekenisgeving en plaatsing in het eigen levensverhaal is waar het in deze ontmoeting tussen het verhaal en de klasgroep om draait. Het is van belang dit telkens weer onder de aandacht te plaatsen. Leren de eigen gevoelens, bedenkingen, waarden, motieven, verzuchtingen, begrip en onbegrip naar elkaar toe te uiten en te beluisteren is een vaardigheid die niet iedereen, en niet in de zelfde mate, heeft eigengemaakt. Het is een groei en leerproces dat veel aandacht verdient en dat verloopt zoals de groei van de boom in het verhaal. De snelheid van de groei is eerder op de maat van de realiteit gesneden dan op maat van een ‘wonder’. Moge de vruchten u verlokken tot het uitproberen en de moeite en de arbeid van het begin (graven, water warmen, planten, begieten) je realiseren dat ‘leren uitwisselen’ een volgehouden proces vraagt. Het uitwisselen van ervaringen kan na elk spel gebeuren. Bij het spelen van een grote reeks korte spelervaringen is het soms meer aangewezen om de uitwisseling van meerdere spelsituaties te bundelen en te verdelen over de hele reeks. De doelen van de uitwisseling kunnen evolueren naargelang de spelsituatie en het opzet en doel van elk spel afzonderlijk. Ze kunnen echter ook bij elk spel dezelfde blijven.

## **16. Slotlezing van het verhaal**

Tot slot wordt het verhaal nogmaals gelezen. De spelervaringen en alle andere associaties en betekenissen die hierbij zijn opgekomen worden terug in het verhaal neergelegd, als een aanvulling op de reeds meegegeven rijkdom. Het verhaal wordt rijker, krijgt meer betekenis is belicht, verlicht door de eigen westerse bestaanservaringen.

## **IV. Aandachtspunten in de marge voor de begeleid(st)er**

In het spel van de leerlingen, hun woorden, gedragingen en houdingen vallen heel wat relaties met hun dagdagelijks leven te herkennen. Ze herkennen dat mogelijk bij henzelf en bij elkaar. Het is goed als dat spontaan bij hen ter sprake komt in de uitwisselingen. Zorg voor een voldoende veilig klimaat. Vraag altijd : *‘Is dat mogelijk? Herken je dat zelf ook in je gedragingen? Hoe ervaar je dat? Kan je daar iets mee doen voor jezelf?...*

Breng wat jij zelf als begeleider ziet (vaak meent te zien) niet direct binnen in het gesprek. Dit kan een grote onveiligheid teweeg brengen. Men voelt zich doorzien, in z'n blootje, misbegrepen... Als leerkracht is je impact ook veel groter. Als begeleider nodig je uit om verbindingen te maken maar dwing je niemand om die verbanden te leggen en zeker niet om je eigen (vermeende) verbanden in zijn op haar leven op te nemen. Ieder mens heeft het recht op een eigen leerproces, in een eigen ritme.

Eigen levenservaringen als begeleid(st)er binnenbrengen naar aanleiding van spelervaringen van de leerlingen mag wel. Is aan te raden. Het komt vaak de uitwisseling ten goede. Als leerkracht doe je mee,

laat je je eigen leven en kwetsbaarheid zien. Vermijd in ieder geval prekerigheid, moraliseringsen, misbruik voor eigen doelen, lange uiteenzettingen... Je bent begeleider van 'hun' leerproces, je staat niet zelf centraal. Wees een enthousiaste pleitbezorger van hun zoeken naar betekenissen in het verhaal en voor hun leven, het leven.

## **V. Ter overweging**

Vele manieren om rond dit verhaal verder te werken. We reiken een mogelijk spoor aan.

De ontmoeting met een Tibetaans-boeddhistisch verhaal is ook een ontmoetingskans voor intercultureel en interreligieus leren. Enkele vragen als opzet voor een gesprek of zoektocht. *Wat is er zo boeddhistisch aan dit verhaal? Is het verhaal een universeel verhaal? Wat heeft dit verhaal aan onze westerse cultuur te bieden? Is dit een religieus, godsdienstig verhaal? Waaraan kan je dat zien? Welke bijbelverhalen kan je op één of andere wijze associëren bij dit verhaal? Verdient dit verhaal een plaats in de bijbel? Wat betekent het wanneer je 'de monnik' zou veranderen in 'Jezus'? Wat kan dit verhaal over 'God' vertellen?...*

## **En tot slot**

*“Perenbomen zijn aardes eindeloze pogingen om te spreken tot de luisterende hemel.”*

*Naar R. Tagore uit Vuurvliegen*

