

# HET GROTE TROJEDEBAT

## *handleiding voor begeleiders*

---



<b>Over het Grote Trojedebat .....</b>	<b>2</b>
<b>Handleiding voor de <b>korte versie</b>.....</b>	<b>3</b>
- Voorbereiding.....	3
- Opstelling.....	4
- Verloop .....	6
<b>Het Grote Trojedebat in vraag en antwoord .....</b>	<b>16</b>

### **BIJLAGEN – KORTE VERSIE**

1. Inleidend verhaal
2. Begeleidende powerpoint-presentatie
3. Invulbundel – **korte versie**
4. Personagefiches
5. Stembriefjes
6. Feedbackformulier voor leerkrachten

## Over het Grote Trojedebat

Het Grote Trojedebat is een mythologisch rollenspel voor **leerlingen van 1<sup>ste</sup> en 2<sup>e</sup> graad**. Het is bedoeld voor maximaal 17 deelnemers<sup>1</sup> en kan door de leerkracht zelf begeleid worden.<sup>2</sup>

Er is **een korte (70')** en **een lange (100') versie** beschikbaar. Voor beide wordt de duur van twee opeenvolgende lessen aangeraden.

- **Korte versie:** men leert zijn/haar personage van nul kennen tijdens het rollenspel. Geen huiswerk of voorkennis vereist.
- **Lange versie:** rolverdeling en beperkt opzoekhuiswerk gebeuren op voorhand. In deze versie is meer ruimte voorzien voor inleving, improvisatie en personagebeleving.

Beide versies focussen op de volgende **kennis / vaardigheden**:

- De mythologische personages van de Trojaanse oorlog
- Leren omgaan met argumentatie, discussie en debat
- Reflectie over oorlog en inleving in andermans standpunt

Voor meer achtergrond, zie de rubriek “Het Grote Trojedebat in vraag en antwoord”, achteraan in deze handleiding. Verdere vragen kan u richten tot de bedenker van het rollenspel ([tine.scheijnen@gmail.com](mailto:tine.scheijnen@gmail.com)).

*Dit materiaal wordt gratis aan leerkrachten ter beschikking gesteld door de Afdeling Grieks van de Universiteit Gent. Bij elk gebruik en verdere verspreiding dient de bron te worden vermeld.*

*Bezorg ons na afloop jullie feedback (op papier of online; alle info in [> stap 5](#))*

*Een vrijwillige bijdrage om onze outreach-werking te steunen is steeds welkom (<https://www.grieks.ugent.be/info-voor/scholen/workshops-voor-scholen/>, onderaan) Bedankt!*

---

<sup>1</sup> Afwijkende aantallen zijn mogelijk: zie rubriek “Het Grote Trojedebat in vraag en antwoord”.

<sup>2</sup> Naargelang de beschikbaarheid kan ook een begeleider van de UGent worden aangevraagd via [grieks@ugent.be](mailto:grieks@ugent.be).

# HANDLEIDING KORTE VERSIE

## VOORBEREIDING

Dit rollenspel kan zonder voorbereidend huiswerk gespeeld worden. Voor een vlot verloop kunnen de rollen al in de vorige les worden verdeeld. Leerlingen brengen dan optioneel een attribuut / kledingstuk mee om hun personage te vertolken.

Takenlijstje voor de begeleider:

- Invulbundels, personagefiches en stemformulieren afprinten
- Lokaal in orde brengen (> Opstelling)

Benodigdheden:

- 1 gewoon klaslokaal (met vier tafels en 17 stoelen)
- 17 verschillende personagefiches
- 17 invulbundels 'korte versie'
- 17 balpennen
- 4 rode, 4 witte, 4 blauwe en 5 (!) gele stickers
- Het bestand van de powerpoint-presentatie
- 1 projectiescherm voor de powerpoint
- 1 chronometer
- 17 stembriefjes
- 1 stembus

## OPSTELLING

Het rollenspel kan gespeeld worden in een gewoon klaslokaal met projectiescherm. Stoelen en tafels worden verschoven volgens het schema op de volgende bladzijde.

Vooraan staat bij aanvang slide 1 van de powerpoint (> bijlage 2) klaar. (projecteren in pdf: Beeld > Modus Volledig Scherm OF Ctrl + L >>> je kan nu gewoon navigeren met de pijltjes)

In de vier hoeken van de klas staan tafels & stoelen voor telkens 4 (eenmaal 5) leerlingen. Elke hoek is gereserveerd voor één van de belangengroepen. In het midden van elke tafel liggen 4/5 kopieën van de opdrachtenbundel, 4/5 pennen en 4/5 stickers in de relevante kleur. Voor elke stoel op tafel ligt de fiche van een personage.

- Tafel van de Geliefden: 4 rode fiches voor Paris, Helena, Oenone en Menelaus
- Tafel van de Helden: 5 (!) gele fiches voor Achilles, Penthesilea, Hector, Agamemnon en Odysseus
- Tafel van de Thuisblijvers: 4 blauwe fiches voor Telemachus, Andromache, Clytaemnestra en Hermione
- Tafel van de Goden: 4 witte fiches voor Athena, Hera, Apollo en Aphrodite

*(eventueel staat midden op elke tafel een symbool van die tafel: hart, zwaard, huis, wolk)*

*(eventueel ligt er per tafel een koffertje met verkleedkleden, of brengen de leerlingen zelf iets mee)*

In het midden van de klas is een grote open ruimte voorzien voor het debat (> stap 3).

De stembus met stembriefjes staat al klaar voor straks.



Telema- chus	Andro- mache
<b>TAFEL THUISBLIJVERS</b> (4 invulbundels)	
Clytae- mnestra	Her- mione

Athena	Hera
<b>TAFEL GODEN</b> (4 invulbundels)	
Apollo	Aphro- dite

**groep contra oorlog**

In de ruimte in het midden vindt het Grote  
Debat plaats

**groep pro oorlog**

**MODERATOR**

*groep onbeslist  
(vriend  
publiek)*

**Stembus**

Odysseus	Achilles	Penthe- silea
	<b>TAFEL HELDEN</b> (5 invulbundels)	
	Hector	Agamemnon

Paris	Helena
<b>TAFEL GELIEFDEN</b> (4 invulbundels)	
Oenone	Mene- laus

P  
o  
w  
e  
r  
p  
o  
i  
n  
t  
  
v  
o  
o  
r  
a  
a  
n

## VERLOOP

Het rollenspel duurt 70 minuten. Een nabeschuiving kan wat extra tijd in beslag nemen. Voorzie dus bij voorkeur twee opeenvolgende lessen.

Binnenkomst	= 5 minuten
Inleidend verhaal	= 10 minuten
Stap 1. Wat is de mening van je personage?	= 5 minuten
Stap 2. Verkennende discussie	= 10 minuten
Stap 3 (deel 1). Standpunt bepalen	= 5 minuten
Stap 3 (deel 2). Het grote debat	= 25 minuten
Stap 4. Stemming	= 10 minuten
Nabespreking	naar believen

⇒ Zie ook de uitneembare overzichtsfiche ([> p. 13 van deze handleiding](#))

## Voorpagina

### → Binnenkomst (5')

Slide 1 van de powerpoint staat al geprojecteerd ([> Bijlage 2](#)).

(projecteren in pdf: Beeld > Modus Volledig Scherm OF Ctrl + L >>> je kan nu gewoon navigeren met de pijltjes)

De leerlingen komen binnen en gaan aan één van de tafels zitten. Ze kiezen zelf hun stoel (a.h.v. de kleur van de tafels en de namen op de enveloppen/onderleggers). Eens ze zitten, is hun rol bepaald.

Iedereen neemt een invulbundel en leest daarvan de eerste pagina. Elke leerling maakt een sticker voor zijn/haar personage, neemt een balpen.

## → Inleidend verhaal (10')

De begeleider vertelt het verhaal van de Trojaanse Oorlog (> Bijlage 1) aan de hand van de powerpoint (> Bijlage 2).<sup>3</sup>

De leerlingen luisteren actief en noteren op invulbundel p. 1 de nieuwe informatie over hun eigen personage.

Het verhaal stopt midden in het tiende jaar (Achilles en Hector zijn nog in leven): daar staan we 'vandaag'. Zeus heeft iedereen uitgenodigd voor een debat over de toekomst van de Trojaanse oorlog. Elke leerling speelt de rol een personage en vertolkt de mening ervan. Aan het einde zal er gestemd worden.



---

<sup>3</sup> De powerpoint kan in pdf afgespeeld worden (Beeld > Modus Volledig Scherm). De tekst van het verhaal (> bijlage 1) geeft aan wanneer de powerpoint (> bijlage 2) van slide moet veranderen.

## Stap 1: Wat is de mening van je personage? (5')

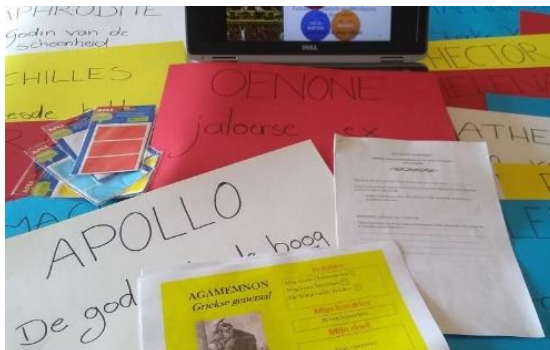
De leerlingen bestuderen de fiche van hun personage. Elke fiche bevat beknopte, specifieke informatie die helpt om de mening van het personage te vormen: zijn/haar relatie met andere personages, een typische karaktertrek van het personage, zijn/haar specifieke doel in de oorlog en de huidige stand van zaken.

Individueel bestuderen de leerlingen hun fiche en vullen invulbundel p. 2 in.

## Stap 2: verkennende discussie (10')

Nu elke leerling zijn personage kent en zich een eerste mening heeft gevormd, krijgen ze de kans om die mening uit te testen in een kleine groep. Ze volgen daarbij invulbundel, p. 3. Ze zitten aan tafel als één belangengroep in de Trojaanse Oorlog. Onderling kunnen de meningen flink verschillen (> Vraag en antwoord).

Deze fase is opgevat als een informele 'discussie': dus niet streng gemodereerd. Elk personage stelt eerst zichzelf en zijn mening kort voor. Daarna worden de leerlingen aangemoedigd om, in de huid van hun personage, met elkaar te discussiëren: ze spreken uit met wie ze wel/niet akkoord zijn. Ze stellen vragen en bekijken elkaars stelling kritisch. Ze bedenken ook argumenten om hun eigen mening te verdedigen. Of misschien... laten ze zich wel door iemand overtuigen?





### Stap 3: Het Grote Trojedebat

#### → Standpunt bepalen (1')

De leerlingen vinken bovenaan invulbundel p. 4 hun officiële standpunt voor het debat aan. Heeft de discussie de mening van hun personage veranderd? Of net niet?

#### → Inleefmoment (4')

Iedereen staat in een grote kring, midden in de klas. De leerlingen sluiten samen de ogen en halen drie keer diep adem. Ze beelden zich in dat ze terugflitsen naar de Trojaanse Oorlog. Wanneer ze hun ogen weer openen, staan ze daar in de gedaante van hun personage!

**Tip:** de leerlingen kunnen de karaktertrek die op de personagefiche staat, uitspelen tijdens de verdere interactie)

Om de beurten stelt iedereen zich voor zegt: “Ik heet (NAAM VAN PERSONAGE). Ik ben een (GRIEK/TROJAAN). En ik ben PRO/CONTRA/ONBESLIST.” Daarna gaat die leerling op zijn juiste plaats staan voor het debat.

Posities voor het debat (> opstelling): de moderator (= de begeleider) vooraan. Links in de klas verzamelen zich alle PRO's, rechts alle CONTRA's. Ze stellen zich op in twee lange rijen tegenover elkaar. Wie ONBESLIST heeft gestemd, zal tijdens het debat een toeschouwer zijn en mag nadien vragen stellen. Zij gaan achteraan in de klas neerzitten om te luisteren.

## → Uitleg & Het Grote Debat (25')

De begeleider legt kort uit wat een 'debat' is:

Een debat is een streng geregeld gesprek tussen partijen die verschillende standpunten verdedigen. In dit debat zijn er drie standpunten: pro oorlog, contra oorlog en onbeslist.

Een debat wordt geregeld door een 'scheidsrechter', die beslist wie mag praten en die de tijd in gaten houdt. Zo'n scheidsrechter heet een 'moderator'. Voor dit debat zal de afgevaardigde van Zeus (de begeleider) de moderator zijn.

In tegenstelling tot een discussie, mag je elkaar tijdens een debat niet onderbreken. Iedereen luistert aandachtig en noteert de dingen waarop hij later wil reageren (> invulbundel p. 4). Pas wanneer de moderator iemand het woord geeft, mag die spreken.

Schema van het debat (met een strenge chronometer!):

- 3 minuten voor de partij 'pro': personages van het kamp "pro" presenteren om de beurt één argument
- 3 minuten voor de partij 'contra': idem
- 3 minuten voor de partij 'pro': personages van het kamp "pro" reageren om de beurt op een argument van de tegenpartij
- 3 minuten voor de partij 'contra': idem
- 10 minuten voor de 'onbesliste' toeschouwers: zij stellen om de beurt een vraag aan één bepaald personage. Dit personage krijgt kort de tijd om te antwoorden.

Let erop dat iedereen aan bod komt!

## Stap 4: Stemming en bespreking

### → Stemming over de toekomst (10')

Na het debat wordt meteen gestemd (> Bijlage 2, slide 31)

De stemformulieren worden uitgedeeld. Iedereen vult in en stopt het stembiljet in de bus vooraan.

De stemmen worden geteld en de uitslag bekendgemaakt (> Bijlage 2, slide 32: scroll naar de slide van de juiste uitslag. Die slide legt kort uit wat de gevolgen zijn van de stemming; wat de toekomst inhoudt die ze gekozen hebben)

### → Nabespreking

In invulbundel p. 5 staat een eindbeschouwing. Hierover kan klassikaal/individueel nagedacht worden.



## Stap 5: feedback!

Het Grote Trojedebat wordt bewust gratis ter beschikking gesteld, zodat elke leerling er toegang toe heeft. Daarvoor vragen we één tegenprestatie: laat ons na afloop weten wat jullie ervan vonden, zodat het rollenspel verder verbeterd kan worden!

Feedback geven kan op één van de volgende twee manieren. Telkens is er een aparte vragenlijst voor de leerlingen (individueel) en één voor begeleiders (ook individueel).

### → Online (bij voorkeur)

Laat elke leerling en begeleider op smartphone of pc het Google-formulier invullen:

- **Voor leerlingen** via deze link: <https://forms.gle/zMjob9u123zi92vQ8>
- **Voor begeleiders** via deze link: <https://forms.gle/eM1WuqGjnXgh8yDy6>

Vergeet niet op ‘verzenden’ te klikken en breng ons even op de hoogte!

### → Op papier

Vul de papieren formulieren in en bezorg ze terug aan de ontwerper van het rollenspel als scan via e-mail ([tine.scheijnen@gmail.com](mailto:tine.scheijnen@gmail.com)) of per post:

Tine Scheijnen  
Afdeling Letterkunde (Grieks)  
Blandijnberg 2  
9000 Gent

(indien u ze graag persoonlijk afgeeft: lokaal 110.025, 1<sup>ste</sup> verdieping op hetzelfde adres. Van harte welkom na een seintje!)

- **Voor leerlingen** is het feedbackformulier is terug te vinden op invulbundel p. 5-6 (stappen 4 én 5).

- **Voor begeleiders** is het feedbackformulier beschikbaar in > Bijlage 6.

Al jullie opmerkingen en bevindingen zijn welkom. Alvast bedankt!

## Samengevat: verloop & stappenplan

### → Binnenkomst

> Invulbundel p. 1 bovenaan 5'

Leerlingen komen binnen, kiezen een plek aan tafel, schrijven hun sticker

(> handleiding p. 6)

### → Inleidend verhaal

> Invulbundel p. 1 bovenaan 10'

Leerlingen luisteren naar het verhaal met ppt + noteren wat relevant is

(> handleiding p. 7)

### → Stap 1. Wat is de mening van je personage?

> Invulbundel p. 2 5'

Leerlingen bestuderen individueel hun fiche + vullen bundel stap 1 in

(> handleiding p. 8)

### → Stap 2. Verkennende discussie

> Invulbundel p. 3 10'

Leerlingen discussiëren aan tafel + vullen bundel stap 2 in

(> handleiding p. 8)

### → Stap 3 (deel 1). Standpunt & inleven

> Invulbundel p. 4 bovenaan 5'

Leerlingen vullen "bepaal je standpunt" van stap 3 in.

De begeleider verzamelt iedereen in een kring voor een korte inleving.

De leerlingen gaan per partij staan.

(> handleiding p. 9)

### → Stap 3 (deel 2). Het grote debat

> Invulbundel p. 4 onderaan 25'

Korte toelichting door begeleider over regels van een debat.

(> handleiding p. 10)

HET DEBAT:

*Personages "pro" presenteren argumenten (3')*

*Personages "contra" presenteren argumenten (3')*

*Personages "pro" reageren op argumenten (3')*

*Personages "contra" presenteren argumenten (3')*

*Vragen door onbesliste personages & begeleiders (10')*

### → Stap 4. Stemming

> Invulbundel p. 5 bovenaan 10'

Leerlingen brengen hun stem uit in de stembus

De begeleider telt de stemmen

De afloop van de mythe wordt uitgelegd

(> handleiding p. 11)

### → Nabespreking

> Invulbundel p. 5 onderaan naar keuze

De vragen van bundel stap 4 worden gebruikt voor een klasgesprek.

(> handleiding p. 11)

### → Stap 5. Feedback

> Invulbundel p. 6 naar keuze

**Leerlingen** vullen stap 5 in en geven die af OF

Surfen naar <https://forms.gle/zMj0b9u123zj92vQ8> en doen dit online.

**Begeleiders** vullen document > bijlage 6 in OF

Surfen naar <https://forms.gle/eM1WuqGjnXgh8yDy6> en doen dit online

(> handleiding p. 12)

# Het Grote Trojedebat in vraag en antwoord

## Over de begeleiding ..... 17

- Waarop moet ik als begeleider letten?
- Hoe kunnen we dit klassikaal nabespreken?
- Aan welke vakoverschrijdende eindtermen draagt dit rollenspel bij?

## Over de voorbereiding ..... 20

- Kan men ook spelen met meer of minder personages?
- Moeten de leerlingen zelf opzoekwerk verrichten naar hun personage?

## Over de personagefiche..... 22

- Waarom deze 17 personages?
- Waarom heeft elk personage een 'karaktereigenschap'?
- Wat met de 'relaties' van het personage?

## Over het verloop..... 24

- Is de uitkomst voorspelbaar?

## Over de bronnen..... 25

- Waarop zijn de personages gebaseerd?



## OVER DE BEGELEIDING

### Waarop moet ik als begeleider letten?

Belangrijk is dat elke leerling begrijpt dat het een ‘rollenspel’ is. De leerling vertegenwoordigt dus niet zijn of haar eigen, 21<sup>ste</sup>-eeuwse mening. Elke leerling wordt gevraagd in de huid te kruipen van een mythologisch personage. Dit personage heeft een eigen achtergrond, een eigen karakter, een eigen doel. De leerling moet zich in die gegevens inleven en denken “als het personage”. Het is interessant om hierover achteraf met de leerlingen te reflecteren.

Een ander belangrijk aspect is dat het Trojedebat plaatsgrijpt voor het einde van de oorlog. Hoewel we allemaal weten hoe de mythe volgens de klassieken afloopt, doet die afloop er op dit moment nog niet toe. Tijdens het debat is alles nog mogelijk. Hoewel enkele personages werken met prognoses (Hector en Andromache vrezen de speer van Achilles), is het niet de bedoeling dat er gestemd wordt met de afloop van de mythe in het achterhoofd, want die kunnen de personages nog niet kennen.

## Hoe kunnen we dit klassikaal nabespreken?

Het Trojedebat is opgevat als een verdoken les maatschappelijke opvoeding. Via een veilig en bekend verleden krijgen de leerlingen een aantal actuele uitdagingen en vraagstukken voorgeschoteld:

- Hoe leef ik me in de situatie van een ander in?
- Wat is het verschil tussen een discussie en een debat?
- Hoe ga ik om met argumentatie? En tegenargumentatie? Is het oké om zelf van mening te veranderen?
- Welke verschillende belangen spelen er bij een oorlog?

Hoewel leerlingen de voorbije jaren herhaaldelijk hebben aangegeven dat ze het debatteren leuk vinden, beseft de meerderheid niet dat ze daarmee een vaardigheid leren die hen ook elders van pas kan komen. Dit kan ter sprake gebracht worden! Concrete tips komen ook in de volgende vragen nog aan bod.

Wat kan dit debat je leren over onze wereld? En over "oorlog" in het algemeen? .....

*Je stem kan heel beïnvloedbaar zijn*

Wat heb je nieuw geleerd over 'debatteren'? .....

*Goed reageren op  
de anderen hun argumenten is  
belangrijk*

## Aan welke vakoverschrijdende eindtermen draagt dit rollenspel bij?

Naast inzicht in de mythe van de Trojaanse oorlog, kan dit rollenspel ook bijdragen tot de ontwikkeling van de vakoverschrijdende eindtermen. Een klassikale nabespreking is aan te raden om deze thema's extra in de verf te zetten en de leerlingen ervan bewust te maken. Dit zijn de meest relevante VOET'en [gebaseerd op de vroegere eindtermen]:

### **Communicatief vermogen**

1 De leerlingen brengen belangrijke elementen van communicatief handelen in praktijk;

### **Empathie**

5 De leerlingen houden rekening met de situatie, opvattingen en emoties van anderen;

### **Kritisch denken**

11 De leerlingen kunnen gegevens, handelwijzen en redeneringen ter discussie stellen a.d.h. van relevante criteria;

12 De leerlingen zijn bekwaam om alternatieven af te wegen en een bewuste keuze te maken;

13 De leerlingen kunnen onderwerpen benaderen vanuit verschillende invalshoeken;

### **Open en constructieve houding**

16 De leerlingen houden rekening met ontwikkelingen bij zichzelf en bij anderen, in samenleving en wereld;

17 De leerlingen toetsen de eigen mening over maatschappelijke gebeurtenissen en trends aan verschillende standpunten;

## OVER DE VOORBEREIDING

### Kan men ook spelen met meer of minder personages?

Het rollenspel bevat 17 rollen, maar kan ook gemakkelijk met minder personages gespeeld worden. De drempel voor actieve deelname is kleiner in een kleine groep en de intriges die ontstaan, zijn eenvoudiger te bevatten.

Personages kunnen in principe willekeurig weggelaten worden (Hermione, Penthesilea en Oenone in het bijzonder). Geen enkel personage is onmisbaar voor het verloop van het debat. Wel is aan te raden dat het aantal personages evenredig verdeeld blijft over de vier groepen (vb. drie per groep). Een andere mogelijkheid is het weglaten van één tafel (vb. de goden). Elke tafel moet minstens twee deelnemers hebben.

Personages toevoegen wordt niet aangeraden, want dat maakt het rollenspel en de interactie te complex. Alternatieve oplossingen voor een grotere groep zijn:

- **Twee parallele sessies** (vb. twee keer 10 in plaats van één keer 20 deelnemers). Het inleidende verhaal en de momenten van briefing gebeuren klassikaal; voor de oefeningen, discussie en debat volstaat één begeleider per sessie. Aan het einde kunnen de resultaten van de stemming vergeleken worden in een gemeenschappelijke eindbeschouwing. Dit kan interessante kringgesprekken opleveren.
- **Leerlingen in duo** één personage laten vertolken. Hiervoor zijn de complexere personages (de grote helden en de personages die een keuze moeten maken op hun fiche) geknipt.

## Moeten de leerlingen zelf opzoekwerk verrichten naar hun personage?

Voor de lange versie wel (invulbundel, stap 1). Omdat deze versie meer inzet op rollenspel en improvisatie, kunnen de leerlingen zich via eigen opzoekwerk al mentaal op hun personage voorbereiden. Het zoeken van een attribuut draagt daartoe bij. Voor de korte versie is eigen opzoekwerk optioneel.

Voor beide versies geldt dat alle noodzakelijke mythologische informatie ook in het rollenspel zelf verwerkt zit: de personagefiches (> bijlage 4) en het inleidende verhaal met powerpoint-presentatie (> bijlage 1 & 2; horen bij stap 2 van de invulbundel) zijn op maat gemaakt. Voor hun huiswerk baseren de leerlingen zich dus minimaal op de personagefiche.

**Let op:** de personagesfiches geven een specifieke interpretatie van elk personage. Het is mogelijk dat eigen opzoekwerk of een in de klas gelezen tekst de interpretatie van een personage ingewikkelder maken. Dit hoeft geen probleem te zijn.

**Let op:** over bepaalde personages is zeer veel te vinden (vb. Achilles), over bepaalde personages zeer weinig (vb. Hermione, Oenone). In die laatste gevallen is het aangewezen om ook te focussen op de naaste relaties van het personage (vb. Helena, Paris).

## OVER DE PERSONAGEFICHE

### Waarom deze 17 personages?

Kiezen is verliezen! Voor het Trojedebat is gekozen voor vier kleine ‘belangengroepen’ van vier (eenmaal vijf) personages:

- **Geliefden** die alles veroorzaakt hebben (rood): Paris, Helena, Menelaus, Oenone
- **Helden** die op het slagveld roem vergaren (geel): Achilles, Hector, Agamemnon, Penthesilea, Odysseus
- **Thuisblijvers** (blauw): Telemachus, Clytaemnestra, Hermione, Andromache
- **Goden** die aan één van beide kanten meestrijden (wit): Athena, Apollo, Hera, Aphrodite

Binnen elke belangengroep komt de nodige diversiteit aan bod:

- Telkens minstens één mannelijk en één vrouwelijk personage (er zijn dus ook een mannelijke thuisblijver en een vrouwelijke held!)
- Telkens minstens één Grieks(gezind) en één Trojaans(gezind) personage. Het debat gaat niet over “wie moet de oorlog winnen?” maar wel over “heeft het zin deze oorlog voort te zetten?”.
- Telkens minstens één personage dat logischerwijze ‘pro’ zou moeten zijn, één ‘contra’ en één dat moet kiezen (> zie ook: “is de uitkomst voorspelbaar?”). Er zijn ook Trojanen ‘pro oorlog’ en Grieken ‘contra oorlog’, ongeacht hun kans op de overwinning.

## Waarom heeft elk personage een 'karaktereigenschap'?

De werkwinkel is opgevat als een rollenspel. Elke leerling probeert zich zoveel mogelijk in te leven in de situatie van zijn of haar personage. Het aanmeten van één karaktereigenschap (die speciaal gekozen is om de situatie van het personage meer in de verf te zetten) kan hen daarbij helpen. Bovendien kan het een leuke leidraad zijn om tijdens het rollenspel het personage te vertolken (optioneel). Een doos met attributen of zelf meegebrachte verkleedkleden kunnen het rollenspel nog extra kleur geven.

## Wat met de 'relaties' van het personage?

De fiche spitst zich toe op de meest naaste relaties die elk personage heeft met de andere personages in het debat. In de korte versie van de werkwinkel hebben deze relaties geen structurele functie. Voor de lange versie dienen de relaties als leidraad tijdens de inleefoefeningen. In beide gevallen kunnen de relaties een tikkeltje drama toevoegen aan het debat. Valt de ruzie tussen Agamemnon en Achilles nog bij te leggen? Hoe staat Hector tegenover Paris? Houdt Helena meer van Paris of van haar dochtertje? Wat vindt Penthesilea eigenlijk van Hector? Is er eigenlijk iemand die kan opschieten met Hera? Valt er misschien een akkoordje te sluiten tussen Apollo en Athena?

## OVER HET VERLOOP

### Is de uitkomst voorspelbaar?

Neen, dat leert de ervaring en daarnaar is het rollenspel ook gecreëerd. De personagefiches zijn zo opgesteld dat het voor bepaalde personages logisch is om 'pro' te stemmen en voor andere logisch 'contra'. Er zijn evenveel personages 'logisch pro' als 'logisch contra'. Dat zijn natuurlijk maar leidraden: uiteindelijk gaan de leerlingen zelf met hun personage aan de slag. Als zij daarbij toch anders beslissen, is dat prima.

Daarnaast zijn er vijf personages die geen 'logische stem' kunnen afleiden uit hun fiche (Helena, Clytaemnestra, Achilles, Odysseus en Athena). Zij moeten eerst nog kiezen voor welke prioriteit ze gaan. De ene leidt naar een logische stem 'pro', de andere naar een logische stem 'contra'. Zij zijn dus ingebouwde variabelen.

Ten slotte worden de leerlingen doorheen het rollenspel verschillende keren uitgedaagd om hun mening opnieuw te overwegen. Door interactie met anderen of door zelf verder na te denken, gebeurt het regelmatig dat leerlingen van mening veranderen. Ook na het debat (waarin ze eigenlijk al hun standpunt bepaald hebben), kunnen ze er nog voor kiezen om anders te stemmen dan ze gedacht hadden. Dat is boeiend materiaal voor tijdens de nabespreking: welk effect hebben goede argumenten? Wat waren de persoonlijke ervaringen van de leerlingen tijdens het debat? Wie was er overtuigend? Wie liet zich snel overtuigen en waarom? Hoe hebben ze geleerd zich in het standpunt van een ander te verplaatsen? Wat hebben ze misschien over zichzelf geleerd?



## OVER DE BRONNEN

### Waarop zijn de personages gebaseerd?

De ‘mythe van de Trojaanse Oorlog’ is een heel complexe traditie van verhalen. Voor ‘het Grote Trojedebat’ werd daaruit geselecteerd. Onze personages zijn op maat ‘gekaracteriseerd’ om optimaal in dit debat te functioneren, uitgaande van vooral de Oudgriekse gedichten van Homerus en Quintus van Smyrna. Wie geïnteresseerd is in literair bronnenmateriaal, kan daarvoor [tine.scheijnen@gmail.com](mailto:tine.scheijnen@gmail.com) contacteren.

Sommige personages kregen een eenduidige typering:

- **Paris** als geliefde van Helena
- **Menelaus** als wraakzuchtige bedrogen echtgenoot
- **Clytaemnestra** als bloeddorstige koningin
- **Aphrodite** als beschermster van Paris en Helena
- **Hera** in een slecht humeur
- **Apollo** als patroon van Troje

Sommige personages zijn gebaseerd op een bekende verhaallijn:

- De ongeruste **Andromache**: Homerus, *Ilias*
- De onzekere **Telemachus**, op weg naar volwassenheid: Homerus, *Odyssee*
- **Achilles** in tweestrijd: Homerus, *Ilias*
- Een hebzuchtige **Agamemnon**: Homerus, *Ilias*

Enkele personages zijn minder bekend:

- **Oenone**: eerste vrouw van Paris (zie vb. Quintus van Smyrna)
- **Hermione**: dochtertje van Menelaus en Helena (zie vb. Homerus, *Odyssee*)
- **Penthesilea**: overmoedige Amazonekoningin (zie vb. Quintus van Smyrna)

Sommige personages zijn bewust complexer gehouden:

- **Helena:** ontvoerd of met Paris gevlucht? De meningen verschillen! Homerus benadrukt haar schaamte: ze beseft dat zij de centrale pion is in de hele oorlog. In het rollenspel mag ze kiezen of haar hart bij Paris of bij haar dochtertje ligt.
- **Achilles** (hierboven al vermeld): roem of een lang leven? Het is zijn eeuwige dilemma!
- **Hector:** in het rollenspel vooral familievader. Dit is een bewuste keuze ten opzichte van de *Ilias*. Daar bevindt hij zich tussen twee vuren: enerzijds de plicht om zijn stad en familie te beschermen, anderzijds de heroïsche drang om roem te vergaren tegenover Achilles en daar desnoods voor te sterven.
- **Odysseus:** oorlogsheld of lafaard? Voor Homerus het eerste, in andere tradities krijgt zijn listigheid soms een slechte reputatie. Gezien zijn erg complexe rol in de hele Trojaanse Oorlog, krijgt hij in het rollenspel de keuze: wil hij die oorlogsheld zijn, of was hij liever thuisgebleven? Want thuis loopt ook wel wat mis...
- **Athena:** Griekenland of Troje? In principe staat (Homerus') Athena aan de kant van de Grieken. In de *Odyssee* is zij trouwens de beschermster van Odysseus. Ze heeft echter ook een tempel in Troje, die tijdens de plundering door de Grieken ontheiligd wordt (Ajax de Jongere verkracht er Cassandra: vb. Quintus van Smyrna). Dat roept natuurlijk om wraak! In het rollenspel mag ze kiezen op wie ze het minst kwaad is.