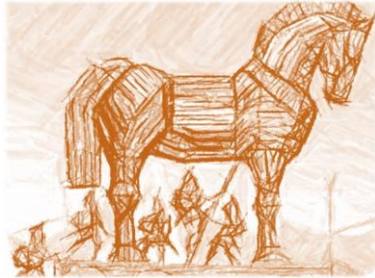


# HET GROTE TROJEDEBAT

## *handleiding voor begeleiders*

---



<b>Over het Grote Trojebat .....</b>	<b>2</b>
<b>Handleiding voor de <i>lange versie</i> .....</b>	<b>3</b>
- Voorbereiding .....	3
- Opstelling .....	4
- Verloop .....	5
<b>Het Grote Trojebat in vraag en antwoord .....</b>	<b>18</b>

### **BIJLAGEN – *LANGE VERSIE***

1. Inleidend verhaal
2. Begeleidende powerpoint-presentatie
3. Invulbundel – *lange 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 lesuren 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 8)*

*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 LANGE VERSIE

## VOORBEREIDING

Minstens één dag op voorhand worden de rollen verdeeld en wordt het huiswerk opgegeven (> Verloop, stap 1).

Takenlijstje voor de begeleider:

- Rollen verdelen en huiswerk opgeven (minstens één dag op voorhand)
- Invulbundels, personagefiches en stemformulieren afprinten
- Lokaal in orde brengen (> Opstelling)

Benodigheden:

- 1 gewoon klaslokaal (eventueel met stoelen)
- 17 verschillende personagefiches
- 17 invulbundels 'lange versie'
- 17 balpennen
- 4 rode, 4 witte, 4 blauwe en 5 (!) gele stickers
- Het bestand van de powerpoint-presentatie
- 1 projectiescherm voor de powerpoint
- 2 chronometers
- 1 fluitje/gong/...
- 17 stembriefjes
- 1 stembus

De leerlingen brengen (terug) mee naar het rollenspel:

- Hun personagefiche
- Hun invulbundel
- 1 attribuut / kledingstuk dat hun personage typeert

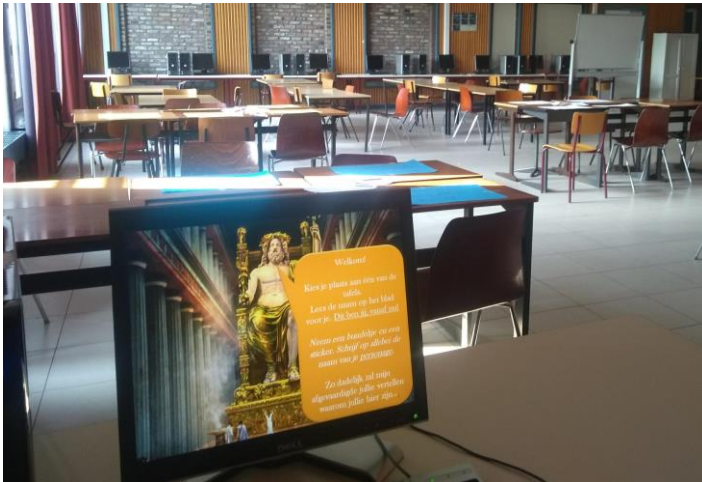
## OPSTELLING

Het rollenspel kan gespeeld worden in een gewoon klaslokaal met projectiescherm. Stoelen en tafels worden aan de kant geschoven.

Vooran 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)

Vooran liggen stickers van de vier kleuren en (indien ze dat nog niet gekregen hebben) pagina's 3-10 van de invulbundel (> bijlage 3) klaar.

De stembus met stembriefjes staat al klaar voor straks.



Het rollenspel verloopt grotendeels rechtopstaand. Leerlingen zullen zich regelmatig verplaatsen en andere groepjes opzoeken. Zulke opstellingen worden tijdens het verloop aangegeven met een **oranje kleur**.

## VERLOOP

Het rollenspel duurt 100 minuten of twee opeenvolgende lesuren. De voorbereiding (rollenverdeling + stap 1) gebeurt minstens één dag op voorhand). Ook de nabeschuiving (stappen 7 en 8) kunnen wat extra tijd in beslag nemen.

Stap 1. Wie ben jij	= vorige les + huiswerk
Stap 2. Binnenkomst	= 5 minuten
Stap 2. Briefing	= 15 minuten
Stap 3. Kennismaking	= 30 minuten
Stap 4. Technische fiche v/h debat	= 5 minuten (uitleg)
Stap 5. Partijoverleg	= 10 minuten
Stap 6. Het grote Trojedebat	= 20 minuten
Stap 7 & 8. Stemming + bespreking	= 15 minuten

### Stap 1. Wie ben jij (vorige les + huiswerk)

Minstens één dag voor het rollenspel worden de rollen verdeeld. Elke leerling speelt een andere rol. Het rollenspel wordt gespeeld met maximaal 17 leerlingen (> Vraag en antwoord).

Bij de rolverdeling krijgen de leerlingen hun personagefiche (> Bijlage 4) en hun invulbundel (> Bijlage 3) mee naar huis.

De leerlingen bereiden thuis stap 1 van de invulbundel voor. Ze baseren zich daarvoor minimaal op personagefiche en idealiter ook op eigen opzoekwerk. Ze brengen een attribuut mee dat ze met hun personage associëren.

## Stap 2. Briefing

### → 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. Ze halen hun invulbundel (+ balpen), personagefiche en attribuut tevoorschijn. Ze nemen een sticker van de juiste kleur, schrijven hun personageneem erop en kleven hen op hun T-shirt.

Iedereen komt vooraan bij de projectie staan / zitten

### → Zeus geeft een briefing (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. 3](#) 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.

### → Wat is de mening van je personage? (5')

De leerlingen bepalen onderaan [invulbundel p. 3](#) hun voorlopige mening: pro, contra of onbeslist. Het doel en de situatie op hun personagefiche (> [bijlage 4](#)) vormen de leidraad.

---

<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 3. Kennismaking

De volgende drie oefeningen helpen de leerlingen progressief om:

- Zich in te leven in hun eigen personage
- De andere personages te leren kennen (Wie is vriend, wie vijand? Wie is zelfzeker en wie twijfelt of zijn mening?)

#### ➔ kennismaking/inleving 1: teambuilding (5')

Iedereen gaat in een grote kring staan. Iedereen geeft handen en sluit de ogen. Dat is misschien een beetje ongemakkelijk, maar (net daarom!) de ideale manier om aan een rollenspel te beginnen: iedereen zal wat uit de comfort zone moeten treden; iedereen zal op de anderen moeten vertrouwen om dat óók te doen!

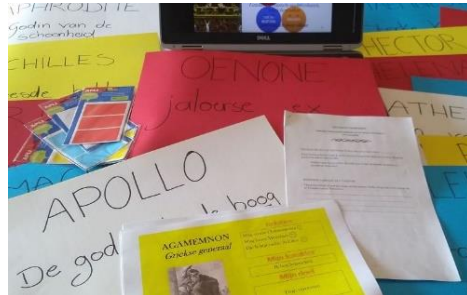
Samen haalt iedereen drie keer diep adem. Nog steeds met gesloten ogen haalt ieder zich zijn personage voor de geest. De begeleider geeft richtlijnen: “Plots zie je je personage voor je staan. Hoe ziet je personage eruit? Hoe voelt het zich? Hoe staat je personage (in welke houding)? Probeer zelf ook eens in die houding te gaan staan. Hou dat gevoel / die houding vast en open terug je ogen.”

Daarna volgt een snelle kennismakingsronde. Iedereen in de kring stelt zichzelf kort maar krachtig voor: “Ik ben (NAAM), ik sta aan de kant van de (TROJANEN / GRIEKEN / ONZEKER) en mijn mening is dat ik (PRO/CONTRA/ONBESLIST) ben.”

Optioneel: de leerlingen noteren drie namen van andere personages die dezelfde mening hebben, en drie die een andere mening hebben (> invulbundel p. 4).

## → kennismaking/inleving 2: netwerken (15')

De personages gaan nu, met pen en invulbundel in de hand, op zoek naar specifieke medepersonages. Iedereen loopt kriskras door elkaar en spreekt andere personages aan.



In de eerste 5 minuten ('signaal 1') gaan ze op zoek naar minstens één familielid. Ze praten met elkaar als personages en verzinnen samen een antwoord op de bijhorende vragen (> invulbundel p. 4). Het volstaat als ze één zo'n ontmoeting noteren. Ze mogen echter meer dan één familielid opzoeken. Niet elk personage heeft namelijk evenveel familieleden rondlopen in die groep, en iedereen moet de kans krijgen om zo'n gesprek aan te gaan.

**Let op:** sommige personages hebben geen familie. Achilles en Penthesilea mogen elkaar opzoeken als 'wapenbroeders'. De goden mogen niet vergeten dat ze eigenlijk allemaal ergens familie zijn!

Na 5 minuten klinkt 'signaal 2'. De leerlingen gaan nu op zoek naar minstens één persoonlijke vijand van hun personage (dat kan niet moeilijk zijn!). Zelfde werkwijze.

Na nog eens 5 minuten klinkt 'signaal 3'. De leerlingen mogen nu personages aanspreken die hun eigen personage helemaal niet persoonlijk kan kennen (bijvoorbeeld: Oenone & Agamemnon, Athena en Paris, Achilles en Andromache). Zelfde werkwijze.



### → kennismaking/inleving 3: ronde tafel-discussie (10')

De leerlingen gaan bij elkaar staan per kleurengroep (elk in een hoek van de klas).

Eerst vullen ze individueel invulbundel p. 5 in: dit zijn oefeningen om hun persoonlijke mening om te zetten naar argumenten die anderen kunnen overtuigen.

Daarna testen ze hun mening uit op hun tafelenoten, in een informele discussie. Elk personage verdedigt zijn eigen mening. Wie het niet eens is, probeert elkaar te overtuigen. Wie het wel eens is, probeert samen nog sterkere argumenten te verzinnen. Wie twijfelt, zal ongetwijfeld langs alle kanten beïnvloed worden.

Tijdens de laatste twee minuten wordt de aandacht gevestigd op de laatste vraag van invulbundel p. 5: elk personage mag zijn mening nog eens overdenken. Misschien zijn ze het voorbij halfuur wel van mening veranderd? Het vakje dat ze nu onderaan pagina 5 aanvinken, wordt hun officiële standpunt in het debat. Vanaf nu horen ze bij die 'partij'.

De personages zoeken hun partij meteen op: de partij pro komt samen aan de linkerkant van de klas, de partij contra aan de rechterkant. Wie onbeslist is, blijft even in het midden staan. Zij mogen kiezen of ze het debat willen observeren, of toch liever bij één van de twee kanten aansluiten.

#### Stap 4: Technische fiche van het debat (5')

Iedereen luistert terwijl de begeleider invulbundel p. 6 overloopt. Een debat is een zeer specifieke vorm van overleggen, dus hoort er wel wat uitleg bij!

- Er zullen 3 partijen zijn: pro, contra en onbeslist. Hun huidige standpunt bepaalt bij welke partij elk personage hoort.
- Een debat is een strak gemodereerd gesprek. Er is een strenge tijdslimiet per ronde. Men onderbreekt elkaar nooit. Alleen de moderator beslist wie het woord krijgt. Dat is een groot verschil met een discussie!
- Binnen het debat zijn er verschillende rollen, want binnen de groep zijn er ook verschillende talenten! Elke rol komt ook aan bod op andere momenten in het debat (> invulbundel p. 6).
- Straks mogen de partijen even overleggen: om de rollen te verdelen en hun argumenten op te lijsten.
- Het debat bestaat uit drie rondes (> stap 6).
- Het is belangrijk dat de personages van één partij nu samenwerken tégen de andere partij. Het gaat dus niet meer over individuele meningen alleen. Ze zullen moeten overleggen over hun argumenten en de volgorde ervan!



## Stap 5: Partij-overleg (10')

In groep overlegt de partij over de volgende dingen:

- Rolverdeling (> invulbundel p. 6). Elke rol moet ingevuld zijn en iedereen moet één rol hebben. Enkel als er minder leerlingen zijn dan rollen, kan iemand twee rollen op zich nemen. De richtlijnen streven naar een zo gelijkmatig mogelijke verdeling over de verschillende rollen.
- Argumenten bepalen & tegenstand inschatten (> invulbundel p. 7)
  - o Ze bedenken een lijst met argumenten op die ze kunnen gebruiken (kritisch: wat zijn hun beste of hun zwakkere argumenten?). De secretarissen noteren.
  - o Ze denken na over hun tegenstanders: welke individuen kunnen ze misschien nog overtuigen, en hoe?
  - o Ze voorzien ook tegenstand door al één tegenargument en een antwoord daarop te bedenken.

Na 10 minuten stelt iedereen zich op voor het debat.

Posities voor het debat: de moderator (= de begeleider) vooraan; links en rechts geflankeerd door de sprekende klok van elke partij. Links in de klas verzamelen zich de andere PRO's, rechts de andere CONTRA's. Wie ONBESLIST heeft gestemd, zal tijdens het debat een toeschouwer zijn en mag nadien een vraag stellen. Zij gaan achteraan in de klas neerzitten om te luisteren.

## Stap 6: Het grote Trojedebat (20')

De leidraad voor het debat is het schema van invulbundel p. 8

Er zijn drie rondes. In elke ronde krijgt elke partij exact evenveel tijd om te praten (ronde 1 en 2 telkens twee minuten; de laatste ronde twaalf minuten).

De sprekende klok van de tegenstander houdt de tijd in de gaten. Ze houdt de klok duidelijk zichtbaar omhoog en geeft een signaal bij halve tijd, en als de tijd om is. Dat laatste mag beleefd doch kordaat gebeuren!

Tijdens **ronde 1 (twee minuten voor elke partij)** staan de presenteerders vooraan. Ze baseren zich op de argumentenlijst die de partij samen heeft opgesteld. De secretarissen adviseren hen als ze even de draad kwijt zijn. Wanneer de andere partij aan het woord is, noteren de secretarissen zoveel mogelijk van wat ze horen (> invulbundel p. 8). De reageerders lezen mee over hun schouder en denken al na hoe ze kunnen reageren.

Tijdens **ronde 2 (twee minuten voor elke partij)** staan de reageerders vooraan. Ze reageren op wat ze nog weten van de argumenten van de tegenpartij. Ook hier kunnen de secretarissen hen inspiratie influisteren.

Tijdens **ronde 3 (twaalf minuten)** mogen de onbesliste toeschouwers en de moderator vragen stellen. Vragen kunnen algemeen zijn, of gericht aan een specifiek personage. In deze ronde kan in principe iedereen aan het woord komen, na handopsteking. De begeleider houdt de teugels in handen en geeft het woord.

## Stap 7: Stemming en bespreking

### → Stemming (5')

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).

### → Bespreking (10')

In de invulbundel p. 9 staat een nabeschuiving over de gevolgen van het debat en van de uitslag van de stemming. De begeleider pikt er enkele vragen uit en gooit die in de groep.



## Stap 8: 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

- **Voor leerlingen** is het feedbackformulier is terug te vinden op [invulbundel p. 9-10](#) (stappen 7 én 8).
- **Voor begeleiders** is het feedbackformulier beschikbaar in [> Bijlage 6](#).

Al jullie opmerkingen en bevindingen zijn welkom. Alvast bedankt!

## Samengevat: verloop & stappenplan

### → Stap 1. Wie ben jij

> Invulbundel p. 1-2

**huiswerk**

Tijdens de vorige les worden rollen verdeeld.

De leerlingen verrichten als huiswerk opzoekwerk over hun personage

(> handleiding p. 5)

### → Stap 2. Binnenkomst

**5'**

De leerlingen komen binnen en halen hun materiaal tevoorschijn

(> handleiding p. 6)

### → Stap 2. Briefing

> Invulbundel p. 3

**15'**

De leerlingen luisteren naar het verhaal met ppt + noteren wat relevant is

De leerlingen bepalen wat de mening van hun personage is

(> handleiding p. 6)

### → Stap 3. Kennismaking

> Invulbundel p. 4-5

**30'**

**Teambuilding:** inleefmoment + voorstelronde in kring 5'

(> handleiding p. 7)

**Netwerken:** de leerlingen lopen rond en spreken met elkaar 15'

(> handleiding p. 8)

**Ronde tafel-discussie:** korte discussie per kleurengroep 10'

(> handleiding p. 9)

De leerlingen bepalen hun officiële standpunt (invulbundel > p. 5)

#### → Stap 4. Technische fiche v/h debat

> Invulbundel p. 6

5'

De begeleider legt de spelregels van het debat uit  
(> handleiding p. 10)

#### → Stap 5. Partijoverleg

> Invulbundel p. 7

10'

De leerlingen gaan naargelang hun standpunt bij hun partij staan  
Overleg binnen de partijen: rolverdeling voor debat + oplijsting  
argumenten  
(> handleiding p. 11)

#### → Stap 6. Het grote debat

> Invulbundel p. 8

20'

OPBOUW

Personages "pro" presenteren argumenten (2')

Personages "contra" presenteren argumenten (2')

Personages "pro" reageren op argumenten (2')

Personages "contra" presenteren argumenten (2')

Vragen door onbesliste personages & begeleiders (12')

(> handleiding p. 12)

#### → Stap 7. Stemming

> Invulbundel p. 9 bovenaan

5'

Leerlingen brengen hun stem uit in de stembus

De begeleider telt de stemmen

De afloop van de mythe wordt uitgelegd

(> handleiding p. 13)

#### → Stap 7. Nabespreking

> Invulbundel p. 9 onderaan

10'

De vragen van bundel stap 7 worden gebruikt voor een klasgesprek.



(> handleiding p. 13)

→ **Stap 8. Feedback**

> Invulbundel p. 10 **naar keuze**

**Leerlingen** vullen stap 8 in en geven die af OF

Surfen naar <https://forms.gle/zMjob9u123zj92vQ8> en doen dit online.

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

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

(> handleiding p. 14)

# Het Grote Trojedebat in vraag en antwoord

## Over de begeleiding ..... 1

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

## Over de voorbereiding ..... 22

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

## Over de personagefiche..... 24

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

## Over het verloop..... 26

- Is de uitkomst voorspelbaar?

## Over de bronnen..... 27

- 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 vrezende 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 het oude systeem]:

### **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 parallelle 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.