

CARTERA
DE LA
CONVERSACIÓN
EN
ESPAÑOL



INLEIDING

Om begrepen te worden, moeten we communiceren. En communiceren is niet altijd makkelijk.

Sign is een spel voor 4 tot 7 spelers dat ongeveer 2 uur duurt. Het is gebaseerd op een waargebeurd verhaal van een taal die in moderne tijden werd geboren in de handen van kinderen. De geschiedenis van Nicaraguaanse Gebarentaal is ontroerend en indringend en menselijk. We hebben dat soort verhalen nodig; we moeten ze koesteren.

In Sign speel je kinderen op hun eerste schooldag. Samen maken jullie spelenderwijs een nieuwe taal. Lees het hoofdstuk Voorbereiding voordat je de spelers verzamelt.

VOORBEREIDING

Voorbereiden voor Sign is kort maar krachtig. Je zult een paar spullen moeten verzamelen en hebt een stille ruimte nodig. Volg de handleiding hieronder.



DE SCHOOL

In dit spel beweeg je veel rond. Je gaat je als je personage uitdrukken en beweegt en voelt je zoals zij zouden doen. Je maakt hun verhaal je eigen en brengt het naar nieuwe en onverwachte uitkomsten. Jouw innerlijke reis is een kernonderdeel van het spel, dus het is belangrijk om een geschikte ruimte te hebben om te spelen. Een uitstekende omgeving voor Sign is:

- Stil en zonder langlopende menigtes
- Voorzien van stoelen voor iedereen
- Ruim voorzien van open ruimte

Deze stille open ruimte verdeel je in twee gedeelten: een deel voor de les en een deel voor pauzes. Voor het klaslokaal zet je de stoelen in een kring. Een tafel kan handig zijn, maar is niet nodig. Dit is waar de spelers gaan zitten terwijl de les bezig is. Een open ruimte voor pauzes is waar de Leerlingen met elkaar gaan spelen tussen de lessen door.

MATERIALEN

Voordat je verzamelt om te gaan spelen, heb je een paar dingen nodig. Regel per speler:

- Een stift of dikke pen
- Een notitiekaart

Als je wilt, kun je ook wat speelmaterialen verzamelen voor het schoolplein. Ballen, blokken en simpel speelgoed zijn onze favorieten. Deze zijn niet nodig, maar kunnen helpen om leuke interacties aan te moedigen in de pauzes. Let op dat het speelgoed geen herrie maakt.

Als er spelers zijn met benodigdheden op gebied van toegankelijkheid, hou daar dan rekening mee voordat je begint. De mensen waarmee je speelt zijn belangrijker dan het spel, dus maak de nodige aanpassingen zodat ze mee kunnen doen.

DE LEERLINGEN EN DE DOCENT

Sign is een rollenspel voor 4 tot 7 mensen. Een persoon speelt de Docent en de rest speelt Leerlingen op hun eerste schooldag. De Docent begeleidt het spel met behulp van de instructies in dit boek. Als jij mensen hebt verzamelt om mee te spelen en dit deel hebt gelezen, dan ga jij waarschijnlijk de Docent spelen.

De Docent is een faciliterende rol, wat betekent dat jij ervoor gaat zorgen dat het spel soepel verloopt. De Docent doet niet actief mee met het maken van de nieuwe taal, maar je kunt nog steeds met de Leerlingen omgaan en een personage spelen. Het belangrijkste is dat je de andere spelers begeleid in hun ervaring en erop let dat ze een goede ervaring hebben. Bedankt dat je dit op je neemt.

Sign speelt het beste met 5 tot 7 spelers, maar als het moet (als je er maar 4 hebt) kan een persoon zowel Docent en Leerling spelen. Om als

Docent en Leerling te spelen lees je het relevante hoofdstuk in dit boek voor elke les en pauze, en zorg je dat de regels gevolgd worden, maar speel je verder als Leerling. Vergeet niet op de tijd te letten tijdens de pauze.

OVER STILTE

Dit is een stil spel waarin je samen een nieuwe taal gaat maken. Zorg dat je spelers hier bewust van zijn voordat je begint. Stilte lijkt misschien eng en uitdagend op het eerste gezicht, maar mensen kunnen zich snel aanpassen.

KLAAR VOOR DE START

Als je alle voorbereidingen hierboven hebt gevolgd, ben je klaar om te beginnen. Om te beginnen volgt de Docent de instructies vanaf de volgende pagina. Er zijn hier geen geheimen, dus de Docent is vrij om vooruit te lezen voor het begin om een gevoel te krijgen voor wat er gaat komen, maar dat is niet nodig.

BEGIN HIER

Wanneer alle spelers zijn verzameld en de ruimte is voorbereid, ben je klaar om te beginnen. Laat alle spelers zitten in de stoelen kring van het klaslokaal. Jullie beginnen met een paar instructies en opwarmingsoefeningen.

WELKOM

Hallo, Docent! In dit boek vind je aanwijzingen om je les te leiden. De meeste instructies zijn alleen voor jou, maar sommige delen zijn bedoeld om voor te lezen (schuingedrukt zoals hieronder). Begin door de spelers welkom te heten en wat achtergrondinformatie te delen:

Sign gaat over begrepen worden. Om begrepen te worden moeten we communiceren en dat is niet altijd gemakkelijk. Dit spel gaat over kracht putten uit ongebruikelijke dingen en een taal die spelenderwijs ontstaat.

In de 70er jaren van de vorige eeuw kende Nicaragua geen vorm van gebarentaal. Doof zijn was een kwestie van behelpen – misschien paar algemene gebaren voor je naasten, een vorm van pantomime die niet verder kwam dan voorzien in je basisbehoeften. Zelfs onder vrienden had je geen manier om moeilijke concepten en

diepere gevoelens te uiten. In veel opzichten een mateloos eenzaam bestaan.

In 1977 kwam daar verandering in. Dove kinderen uit het hele land werden bij elkaar gebracht in een experimentele school in Managua. De verwachting was dat ze zouden leren liplezen, maar de meesten van hen deden dat niet. In plaats daarvan gebeurde er iets wonderbaarlijks.

Voor de eerste keer waren deze kinderen samen met lotgenoten, anderen die hen begrepen en hun vrienden konden worden. Zonder een algemene taal hadden de kinderen maar een enkele optie: ze creëerden onderling een nieuwe taal. Hiermee legden ze de basis van moderne Nicaraguaanse Gebarentaal en gaven een stem aan doven in een heel land.

In Sign volgen we een kleine stap van hun reis: de eerste schooldag.

VEILIGHEID EN MOEDIGHEID

De allerbelangrijkste taak voor jou als Docent is om te zorgen dat dingen veilig en leuk blijven voor alle spelers. Bespreek samen met je groep:

- **Grenzen van aanraking.** Het lijkt misschien vanzelfsprekend om iemand op de schouder te tikken om hun aandacht te krijgen of om een beetje te stoeien tijdens de pauze. Bepaal vooraf wat comfortabel is voor je spelers.
- **Een manier om het spel te pauzeren.** In het geval dat er iets gebeurt in het spel waar een speler ongemakkelijk van wordt of waar aandacht aan besteed moet worden, moet iedereen een manier hebben om zonder tegenspraak het spel te pauzeren. Gebruik een woord zoals “pauze” als signaal om te pauzeren en te bespreken wat er gebeurt.

Vorm deze suggesties naar je groep en zorg voor elkaar.

OPWARMINGEN

Je gaat nu twee korte oefeningen doen om in de juiste gemoedstoestand te komen voor het spel. Ga samen zitten in de stoelen kring. Lees voor beide oefeningen de *schuingedrukte* tekst hieronder voor. Docent en Leerlingen doen allemaal mee in de opwarmingen.

OPWARMING: TAAL

In deze eerste oefening focussen we op onze uitdrukingskracht - hoe kunnen we zoveel zeggen met zo weinig.

We blijven in de kring zitten. Zeg om de beurt "Hallo" op een manier die voor jou het meest natuurlijk is. Vertel een impliciet verhaal met elke hallo. Denk aan een hallo in een sollicitatie, een hallo op een eerste date, of een hallo tussen oude vrienden. Maar hou het bij het woord hallo.

Herhaal totdat iedereen meerdere hallo's heeft

gedeeld. Als Docent bepaal jij wanneer de oefening is afgelopen.

OPWARMING: GEBAREN

When you're ready for the second warm-up, read the text below.

Sluit even je ogen en zit stil.

In dit spel ga je spreken met je handen. Neem een moment om je handen aan te raken en te erkennen.

Open je ogen.

De tweede opwarming is dezelfde oefening als hiervoor, maar nu door te zwaaien. Vertel kleine verhaaltjes zoals je met "hallo" deed. Zwaai naar een oude vriend, zwaai naar iemand aan de andere kant van een volle zaal, zwaai iemand vaarwel.

Sta stil bij wat er moeilijker of makkelijker is om met gebaren te zeggen. Oefen met je

nieuwe connectie met de wereld.

Herhaal totdat iedereen meerdere zwaaien heeft gedeeld en bouw hier eventueel op verder.

EEN WOORD OVER TAAL

Taal maken is een kernonderdeel van dit spel. Lees het volgende stukje voor aan de spelers als een ankerpunt om nieuwe gebaren te verzinnen.

In de loop van het spel ga je een nieuwe taal definiëren. In het begin is alles wat je doet geïmproviseerd uitbeelden. Dat is prima! Dat is precies de beperking waar veel van deze kinderen tegenaan liepen waren in hun thuissituatie. Omarm het uitbeelden, want dat is alles wat je hebt. Dat gezegd hebbende, dit is geen Hints. Hou je voeten aan de grond terwijl je gebaart en beperk je bewegingen tot boven de heupen.

Wanneer je nieuwe gebaren verzint, zijn

hier een paar richtlijnen:

- *Haal inspiratie uit je personage*
- *Haal inspiratie uit de setting*
- *Haal inspiratie uit elkaar*

Als jouw “blijdschap” in bomen klimmen zit, gebaar dat. Als “pijn” voor jou de hond is die je personage twee zomers geleden heeft verloren, laat dat je gebaar informeren. Als een ander personage je “schoonheid” liet voelen, gebaar het design op hun shirt of wat ze deden dat jou aan het lachen bracht.

Aard je gebaren in de echte wereld.

COMPROMISSEN

Deel een stift uit aan elke speler en lees het volgende voor:

Wanneer je communiceert in deze nieuwe manier, zul je Compromissen moeten sluiten tussen wat je wil zeggen en wat je kunt overdragen. Dit is belangrijk. Wees eerlijk met jezelf elke keer dat dit gebeurt en erken het compromis. Accepteer de frustratie van niet gehoord worden en zie je opoffering onder ogen.

Elke keer dat je het gevoel hebt dat je niet begrepen bent of iemand anders niet hebt kunnen begrijpen, zet je een turf op een van je handen - de grootte en locatie bepaal je zelf. Dit is een teken van Compromis. Het is tijdens het spel een geheugensteun dat je hebt geworsteld met communiceren.

Als een speler liever niet op de hand tekent, kunnen ze een extra notitiekaart gebruiken om hun Compromissen te markeren.



PERSONAGES

Pak de kaarten met het plaatje van kinderen op de achterkant. Dit zijn de Karakterkaarten. Deel er twee uit aan elke Leerling en vraag ze er eentje te kiezen. Dit zal het personage zijn dat zij tot leven brengen in het spel. Nadat iedereen heeft gekozen, lees je het volgende voor:

Sluit even je ogen en beeld je het kind in wiens verhaal je net hebt gelezen. Maak een nieuwe herinnering voor dit kind. Maak je het personage eigen.

Na een minuut vraag je hen de ogen te openen en lees je verder voor:

Het spel wordt gespeeld in drie rondes van les en pauze, gevolgd door een laatste les. Ik zal jullie tussen les en pauze begeleiden en jullie laten weten wanneer het tijd is om te wisselen. In elke fase krijg je een kaart met instructies. Als er enige verwarring is over de regels, maak dan de beste inschatting

die je in het moment kunt maken. Als je hulp nodig hebt, kan je altijd met mij even er uit stappen voor opheldering.

STILTE

Vraag de Leerlingen of er nog vragen zijn. Zo niet, wijs er op dat het zometeen stil gaat worden. Nu zou een goed moment zijn voor een korte pauze als iemand dat nodig heeft. Dit is ook de laatste keer dat de Docent praat in het spel.

Wanneer iedereen zover is, lees je het volgende voor:

Van nu af aan wordt er niet gesproken en geen bestaande gebarentaal gebruikt. Er wordt niet geschreven tenzij de instructies dat vragen. Laten we beginnen.

SPEL

Het spel begint. Deel aan het begin van elke les of pauze de bijbehorende kaarten uit aan elke Leerling. Lees voor jezelf de notities voor dat onderdeel in dit boekje terwijl de Leerlingen hun kaarten lezen.

Om het spel te beginnen laat je alle Leerlingen in de kring zitten en deel je de **EERSTE LES** kaarten uit.

EERSTE LES

De **EERSTE LES** kaarten laten de Leerlingen zich om de beurt voorstellen in gebarentaal. Nadat een Leerling hun nieuwe naam heeft voorgedaan, herhaalt de rest van de Leerlingen het een voor een totdat ze de kring rond zijn. Zowel in deze les als in de lessen hierna, zorg ervoor dat de gebaren een voor een worden nagedaan en niet allemaal tegelijk. Nadat de klas de nieuwe naam heeft herhaalt, moet de oorspronkelijke Leerling een klein beetje over zichzelf ‘vertellen’.

De les is afgelopen wanneer elke Leerling de kans heeft gehad om een naam te verzinnen en zich voor te stellen.

Als de Docent kun je kiezen hoe je met de Leerlingen omgaat. Hoe strikt ga je zijn? Mogen Leerlingen buiten hun beurt op elkaar reageren? Geef er je eigen draai aan, en voel je

vrij om de Docent te evolueren gedurende het spel. Als het ter sprake komt: de Docent kan horen. Gedurende het spel ben jij als Docent ook volledig stil en communiceer je alleen met wijzen en uitbeelden.

Deze les zou ongeveer 10 tot 15 minuten moeten duren. Aan het einde deel je de **EERSTE PAUZE** kaarten uit. Wanneer de Leerlingen klaar zijn met lezen, verplaats je ze naar het schoolplein gedeelte.

EERSTE PAUZE

Tijdens de pauze hebben de Leerlingen vrije, ongestructureerde tijd om te spelen. Loods ze naar het schoolplein en laat ze, grotendeels, hun eigen ding doen. Deze eerste momenten van interactie zullen van nature moeilijk zijn. Als een Leerling alleen lijkt, of moeite lijkt te hebben, kun je ze een hand toereiken. Als een Leerling stennis schopt en anderen lastig valt, moet deze misschien naar de hoek gestuurd worden. Laat je innerlijke docent je leiden. Hou er rekening mee dat de focus en interactie vooral tussen de Leerlingen onderling zou moeten zijn, dus geef ze de ruimte.

Pak de Woordkaarten (die allemaal een enkel woord op de voorkant hebben) en leg ze klaar voor de volgende les.

Na ongeveer 10 tot 15 minuten haal je de Leerlingen terug naar hun zitplaats en deel je de **TWEEDE LES** kaarten uit.

TWEEDE LES

De **TWEEDE LES** kaarten laten de Leerlingen eerst beginnen door elk hun naam te gebaren en van elkaar te herhalen. Moedig dit aan als ze het niet uit zichzelf doen.

Pak de Woordkaarten en leg ze zo neer dat de Leerlingen er uit kunnen kiezen.

In deze les kiest elke Leerling een van de woorden om een definitie bij te maken. Ze verzinnen elk een nieuw gebaar voor het woord en alle andere Leerlingen doen het gebaar een voor een na. Laat ze oefenen en herhalen totdat ze het onder de knie hebben. Bewaar alle gekozen woorden op een zichtbare plek voor de rest van het spel, maar stop de rest terug in de doos. Maak hier duidelijk een punt van.

Deze les zou ongeveer 10 tot 15 minuten moeten duren. Aan het einde van de les deel je de **TWEEDE PAUZE** kaarten uit en wuif je ze weg naar het schoolplein.

TWEEDE PAUZE

In de tweede pauze zouden de Leerlingen meer banden moeten gaan vormen. Kijk of je beginnende vriendschappen of herrieschoppers kunt herkennen. Als het natuurlijk voelt, kun je je er in mengen, maar niet te veel. Dit is hun vrije tijd om te spelen en te verkennen.

Verzamel voor de derde les begint de blanco notitiekaarten die je had klaargelegd aan het begin van het spel.

Wanneer er 10 tot 15 minuten voorbij zijn gegaan drijf je de leerlingen weer naar de kring en deel je de **DERDE LES** kaarten uit.

DERDE LES

Zoals gewoonlijk, help de Leerlingen herinneren om hun namen te gebaren aan het begin van de les.

In deze les doen de Leerlingen dezelfde activiteit als in de vorige les, maar nu maken ze hun eigen woorden. Geef elke Leerling een notitiekaart (en een nieuwe stiftpen als ze die kwijt zijn geraakt) en geef ze de tijd om een woord naar keuze op te schrijven. In elke beurt laat een Leerling een nieuw gebaar zien voor hun gekozen woord en de klas herhaalt een voor een dat gebaar. Laat ze herhalen totdat ze hun nieuwe gebaren geleerd hebben.

Bewaar de notitiekaarten op een zichtbare plek voor de rest van het spel.

Deze les zou ongeveer 10 tot 15 minuten moeten duren. Aan het einde van de les deel je de **DERDE PAUZE** kaarten uit.

DERDE PAUZE

In de laatste pauze zouden de Leerlingen meer dan genoeg moeten hebben om met elkaar te delen.

Blijf in je rol, en voel je vrij om je een beetje met de Leerlingen bezig te houden.

Verzamel na 10 tot 15 minuten de Leerlingen weer terug naar het klaslokaal en deel de **LAATSTE LES** kaarten uit.

LAATSTE LES

Je hebt nu een moment om stil te staan bij de voortgang van de Leerlingen. Nadat de Leerlingen hun namen gebaren aan het begin van de les, krijgt iedereen een beurt in de schijnwerpers. Wanneer een Leerling in de schijnwerpers staat, doet de anderen om de beurt twee taken achter elkaar: ze omschrijven de Leerling in de schijnwerpers en wat ze van die Leerling vinden.

Als Docent begeleid je dit proces door aan te geven welke Leerling in de schijnwerpers staat. Ga door tot alle Leerlingen aan de beurt zijn geweest.

Nadat elke Leerling in de schijnwerpers is geweest, zou de klas zich naar jou moeten keren. Lees de onderstaande tekst voor om het spel af te ronden:

En daarmee is onze laatste les afgelopen. De tijd is aangebroken dat we deze kinderen met hun nieuwe vriendjes achter te laten, een beetje minder bang dan toen we ze net ontmoetten.

NABESPREKING

De nabespreking is een fase nadat het spel is afgelopen dat iedereen helpt weer uit het spel te komen. De nabespreking van Sign heeft twee delen. In het eerste deel kom je samen met je spelers tot bezinning en geef je de ruimte om samen terug te blikken. Om de discussie enigszins te begeleiden, kun je sommige van de volgende vragen gebruiken:

- Welke emoties voel je?
- Wat was jouw Waarheid? Kreeg je dat uitgelegd?
- Wat was het moeilijkst om over te brengen?
Wat was het makkelijkst?
- Heb je gebaren verzonnen buiten de les?
- Zijn er gebaren in betekenis veranderd?
- Is de fysieke vorm van gebaren veranderd naar verloop van tijd?

Het tweede deel van de nabespreking omvat een paar opmerkingen die we graag met de spelers willen delen. Lees ze alsjeblieft voor.

OVER PRIVILEGE

Lees het stuk hieronder voor om de ervaringen van de spelers te helpen gronden:

De leerlingen uit dit spel zijn meer bevoorrecht dan de kinderen uit het waargebeurde verhaal. Dit bedoelen we zowel qua materiële middelen als emotioneel. Dit was een bewust besluit en compromis dat we gemaakt hebben om de spelervaring toegankelijker te maken. Hou dit alsjeblieft in gedachten terwijl je deze verhalen laat bezinken.

GEBARENTAAL

Dit gedeelte is bedoeld om mensen te helpen die geen ervaring hebben met gebarentalen:

Wat we ontwikkeld hebben in dit spel zijn kleine, bescheiden stappen richting taal, maar volledige gebarentaal zijn ontzettend mooi en expressief, en net zo complex als gesproken taal.

We zijn dankbaar voor input van mensen uit de dovensamenleving tijdens het ontwerp van dit spel. Op basis van hun feedback willen we graag iets benadrukken: dit spel gaat niet over hoe het is om doof te zijn in de moderne samenleving. Het gaat over een taal die in moderne tijd is geboren uit de handen van kinderen en de universele wens om begrepen te worden.

NICARAGUAANSE GEBARENTAAL

Tenslotte hopen we dat dit spel interesse
aanwakkert voor de Nicaraguaanse
Gebarentaal:

*Als dit spel je geraakt heeft, bezoek
alsjeblieft de Nicaraguan Sign Language
Projects om meer te leren en om te helpen
gebarentaal onderwijs beschikbaar te
maken in het hele land.*

Thorny Games doneert alle winst van dit spel
aan gebarentaal initiatieven in Nicaragua.
Docent, hartelijk dank dat je je Leerlingen door
deze reis hebt begeleid. Sluit af met:

*Spelen is belangrijk. Het kan moeilijk zijn
om in het dagelijks ritme van het leven aan
spel toe te komen, zeker als volwassenen.
Bedankt dat jullie er de tijd voor hebben
gemaakt.*

VERANTWOORDING

SCHRIJVEN & DESIGN

Kathryn Hymes & Hakan Seyalioglu

BEWERKING

Karen Twelves

LAYOUT

Brennen Reece

KUNST

Miranda Meeks

CULTUURCONSULTANT

Nola M. Nackerud

NEDERLANDSE VERTALING

Willeke Kort

Voor meer middelen over Nicaraguaanse Gebarentaal, inclusief een interview met moedertaalsprekers georganiseerd door de Nicaraguan Sign Language Projects, bezoek www.thornygames.com/sign.

DANKWOORD

Evan Torner: *Voor de eerste zijn.*

Mo Turkington, Emily Care Boss, J Li,
Brand Robins: *Voor gemeente aanmoediging.*

James & Judy Shepard-Kegl: *Voor vele
behulpzame gesprekken en connecties.*

Yuri Shepard-Kegl & Sayda Rocha: *Voor het
delen van jullie taal en ervaring.*

John Stavropoulos, Jay Treat, Gaylord Tang:
Voor vertrouwen hebben.

Jason Morningstar: *Moge je handen nimmer
schoon zijn.*

Graham Walmsley: *Voor eerlijkheid.*

Sasha Novitska: *Voor binnenwerk illustraties.*

En **DE GOUDEN COBRA.**

Hisssssssssssss.





THORNY GAMES