**Les 7: debatoefeningen**

1. Ballondebat

2. Kofferdebat

3. Abc'tje

4. Een knallende opening

5. Drogredenenspel

6. Spoeddebat

7. Improviseren

8. Speel de verkoper

9. Woordwinnaar

**I. Ballondebat**

Vraag vijf vrijwilligers om naar voren te komen. Laat elke vrijwilliger een bekende Nederlander kiezen (bijvoorbeeld Marco Borsato, Filemon Wesselink, Sacha de Boer).

Deze vijf BN’ers maken gezamenlijk een ballonvlucht. Het is een heerlijke dag en iedereen geniet van het uitzicht. Maar dan gaat het helemaal mis! De ballon dreigt tegen de plaatselijke kerk aan te vliegen! Om snel op te stijgen moeten twee BN’ers overboord worden gegooid.

Ronde 1
Elke ballonvaarder moet in een speech van maximaal één minuut aangeven waarom hij beslist in de ballon moet blijven zitten. Het publiek heeft de belangrijkste functie. Zij bepaalt wie mag blijven!

De ballon maakt snel hoogte en de ballonvaarders gaan verder met hun tocht. Maar het gaat wéér mis! De ballon dreigt tegen een ander hooggebouw aan te vliegen. Deze keer kan slechts één iemand blijven.

Ronde 2
Elke ballonvaarder moet dit keer een speech houden over waarom de andere twee beslist niet in de ballon mogen blijven zitten – waarom zij misbaar zijn! Sluit af met applaus voor de winnaar van het ballondebat!
Feedback:Richt je niet op je medestanders, maar op het publiek. Als je wilt overtuigen, bedenk je dan altijd op wie jij je moet richten. Stem je boodschap af op degene die je wil overtuigen. Redeneer dus niet vanuit het eigenbelang (“Ik, Marco Borsato, wil nog een CD uitbrengen”), maar vanuit het belang van de jury (“Ik wil jullie opvrolijken met een aantal nieuwe, leuke liedjes!”).

Variatie:In plaats van BN’ers of andere personen kunnen de ballonvaarders voorwerpen vertegenwoordigen. Denk aan keukenvoorwerpen of gereedschap.

**II. Kofferdebat**

Overtuig de meerderheid van het publiek dat jij een koffer met geld moet krijgen!

Vraag vijf leerlingen om naar voren te komen. Er is goed nieuws: het publiek wil hun een koffer met geld geven. Er is echter wel een maar: de koffer wordt gegeven aan slechts één persoon. De rest gaat dus met helemaal niks naar huis!

Het publiek geeft het geld weg, dus zij mag beslissen wie het geld krijgt. Elke leerling mag een pitch van een minuut houden waarom hij de zak met geld moet krijgen. De meerderheid van het publiek moet voor een potentiële miljonair kiezen.

Als na de eerste ronde geen van de potentiële miljonairs een meerderheid achter zich heeft gekregen, komt er een tweede ronde, waarbij degene met de minste stemmen afvalt. Eventueel kan er ook een derde en vierde ronde plaats vinden.

**III. Een abc'tje**

Elke leerling zegt het alfabet op. Simpel – een Abc’tje! Maar de docent geeft elke leerling de opdracht om een specifieke emotie over te dragen terwijl het alfabet wordt opgezegd. De andere leerlingen krijgen niet te horen welke emotie dat is. Zij mogen dat na afloop raden.

|  |  |
| --- | --- |
| **Universele emoties:** | **Andere emoties:** |
| vreugdeverdrietangstwoedeverbazingafschuw | bewonderingjaloezieafgunsthoopwanhoopverwijtliefde | trotsspijtberouwhaatschaamteschuldgevoelminachting |

Na elke leerling, bespreek na wat er goed ging en beter had gekund. Als de emotie geraden is, vraag waarom het zo duidelijk was. Als hij niet geraden is, wat had de leerling kunnen doen om het beter over te brengen? (Eventueel: de leerling het opnieuw laten doen om te oefenen met de gegeven tips.)

Leerlingen worden gedwongen om te spelen met pauzes, intonatie, mimiek, nadrukken, volume, handgebaren en houding. Een leerling die woede uitbeeldt zal een uitbundigere presentatie houden (met meer pauzes, hoger volume, meer nadrukken en handgebaren) dan een leerling die verdriet krijgt opgedragen (lager volume, ingetogen en kleine presentatie).

**IV. Een knallende opening**

Iedereen krijgt een stelling en een positie (voor of tegen). Hij krijgt maximaal tien minuten om die voor te bereiden. Maar hij hoeft geen heel betoog voor te bereiden. Hij hoeft slechts zijn opening te bedenken: een pakkende introductie (misschien met een uiteenzetting van het probleem) en de opsomming van de structuur. Met andere woorden, leer een goede eerste indruk te maken!

Feedback:

* Een goede introductie kan humor, een anekdote, een schokkende feitje of een beeldend beschreven probleem bevatten. Het is belangrijk dat mensen onmiddellijk willen luisteren naar de rest van je speech.
* Je wil de structuur van je speech weergeven met prikkelende maar bondige labels. Daar mag je best een beetje overdrijven! In plaats van te spreken over dat het plan “slecht voor de economie” is, kan je ook spreken over hoe het “desastreus is voor de economie”.
* Een goede manier om je structuur te laten beklijven is door metaforen te gebruiken. “Ten eerste ga ik uitleggen dat we het probleem bij de wortels aan moeten pakken. En ten tweede…”

**V. Drogredenenspel**

Leerlingen krijgen een stelling en bereiden een gewoon parlementair debat voor. Elke leerling krijgt ook een kaartje met daarop een drogreden, eventueel met uitleg. Het is zijn taak om een betoog te houden waarin hij die drogreden verwerkt. Na afloop van het debat moet het publiek raden welke drogreden voorbij kwam in elk betoog.

# VI. Spoeddebat

Schrijf een vijftal stellingen op het bord. Vraag twee vrijwilligers om naar voren te komen. De ene leerling kiest de stelling, de andere de positie (vóór of tegen). De twee leerlingen krijgen vervolgens vijf minuten de tijd om dit debat voor te bereiden. Elke leerling houdt een speech van 90 seconden, waarna ze drie minuten met elkaar in discussie mogen gaan.

Na afloop kan dit geëvalueerd worden met de hele groep. Wat ging goed? Welk argument was sterk? Welke argumenten ontbraken?

**VII. Improviseren**

Leerlingen krijgen twee papiertjes en schrijven op ieder papiertje een (inhouds)woord. Ze vouwen het papiertje twee keer dubbel en leveren het in bij de docent.

De eerste leerling komt naar voren en pakt twee briefjes. De leerling leest de woorden en krijgt één minuut bedenktijd. In deze minuut moet een verhaal worden voorbereid dat begint met het ene woord en eindigt met het andere. Het verhaal moet ongeveer een minuut duren.

Daarna vertelt de leerling het verhaal aan de klas. Intussen is een tweede leerling naar voren gekomen om twee briefjes te pakken en een verhaal voorbereiden.

Na afloop wordt besproken welk verhaal inhoudelijk het beste was en welke presentatie het meest boeide.

**VIII. Speel de verkoper**

De docent neemt een aantal voorwerpen mee. Kies een voorwerp uit en bedenk hoe je dat artikel kunt gaan verkopen. Kom met zoveel mogelijk redenen om uit te leggen waarom het artikel handig/onmisbaar/geweldig/fascinerend/etc. is. Bedenk ook een tegenargument en probeer dat tegenargument te weerleggen.

De rest van de klas let op enthousiasme en overtuigingskracht.

**IX. Woordwinnaar**

Doel: associëren en snel verbanden leggen tussen woorden

Succes gegarandeerd: maak (ongeveer) honderd kleine briefjes en schrijf daarop een willekeurig zelfstandig naamwoord (paperclip, peer, schilderij, stekkerdoos, straaljager, schoensmeer, etc.). Stop de briefjes ergens in en laat iedere leerling drie woorden trekken en die woorden voor zichzelf noteren. Daarna worden de briefjes teruggegeven en krijgen de leerlingen tien minuten de tijd om een verhaaltje te schrijven waarin ze de woorden combineren. Vervolgens vraag je om de beurt een leerling voor het bord die zijn verhaaltje voorleest. De andere leerlingen raden welke woorden van de briefjes komen. De kunst is om het verhaaltje zo te schrijven dat de woorden niet geraden worden.

De meeste van de bovenstaande oefeningen zijn afkomstig van www.debatindeklas.nl.