

GEBAREN

KWARTET



Handwritten text in a cursive script, consisting of approximately 20 lines of text. The text is dense and fills the central area of the page.



Het gebarenkwartet is bedoeld voor mensen die nog geen Nederlandse Gebarentaal kennen.

Het doel is:

- oefenen in zelf gebaren bedenken
- vijftig gebaren uit de Nederlandse Gebarentaal leren.

De meeste mensen hebben als kind al 'gekwartet'. Daardoor ontstaat er een speelse sfeer, waarin mensen gemakkelijker gebaren durven te maken.

Het Gebarenkwartet bestaat uit 10 x 4 kaarten.

De onderwerpen zijn:

- mensen
- communicatie
- dieren
- gevoelens
- feest
- tijd
- verkeer
- huis
- school
- weer.

Het kwartet bestaat uit iconische gebaren (40%) en arbitraire gebaren (60%).

Lopen, vogel en auto bijvoorbeeld zijn iconisch.

Leren, gebaren en vrouw zijn arbitrair.

Het spel bestaat uit twee onderdelen:

- zelf gebaren bedenken
- het kwartet spel spelen.

ZELF GEBAREN BEDENKEN

Verdeel de groep in kleine groepjes.

Bijvoorbeeld een groep van 10 mensen
in 5 groepjes van 2.

Een groep van 12 mensen in groepjes
van 2 of 3.

Verdeel de kwartetten over de groepjes.

Geef de volgende opdracht:
bedenk voor ieder woord zelf een
gebaar.

Bij het dierenkwartet moeten ze dus
een gebaar bedenken voor het woord:
dieren, poes, olifant, vogel en vis.

Als alle groepjes klaar zijn met het
bedenken van gebaren, komt iedereen
in een kring zitten.

Vraag ieder groepje de gebaren die ze bedacht hebben, te laten zien.

Geef complimenten ook al is een gebaar 'fout'.

Laat daarna het officiële gebaar uit de Nederlandse Gebarentaal zien.

Als ieder groepje de gebaren heeft laten zien, oefen dan alle 50 gebaren nog een keer.

Iedereen oefent mee.

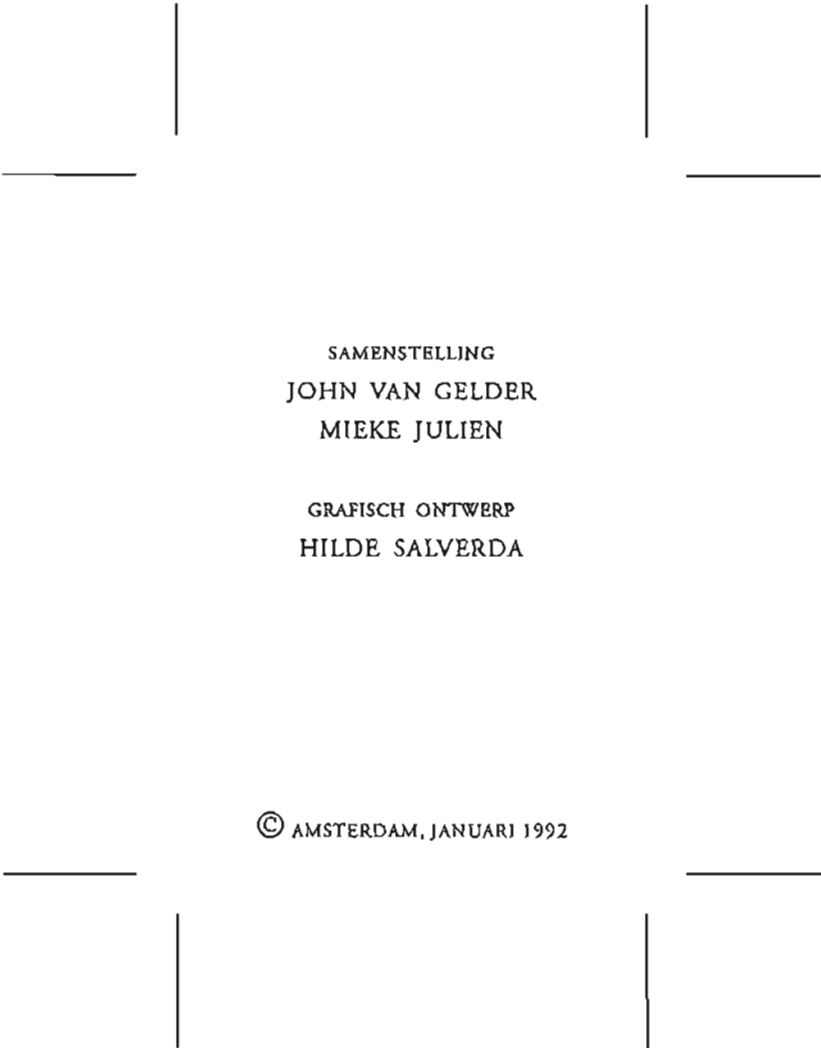
SPELREGELS

- Schud de kaarten goed door elkaar.
- Deel de kaarten een voor een rond tot deze op zijn.
- De speler rechts naast jou begint.
- Het spel wordt gespeeld zonder stem. Er mag niet gepraat worden.
- Om de aandacht te trekken van iemand, wapper je met je hand.
- Iemand vraagt aan een ander bijv. 'dieren: olifant', als de ander die kaart heeft, geeft hij deze aan de vrager. De vrager mag doorgaan.

- Als de ander die kaart niet heeft, mag hij of zij doorgaan met vragen.

Het spel is afgelopen als alle kwartetten compleet zijn.

Wie de meeste kwartetten heeft, heeft gewonnen.



SAMENSTELLING
JOHN VAN GELDER
MIEKE JULIEN

GRAFISCH ONTWERP
HILDE SALVERDA

© AMSTERDAM, JANUARI 1992