

Gesprekscommunicatie

Handboek voor leerkrachten in het primair onderwijs

Extra hoofdstuk 4

Extra spelen in de dramadriehoek

Adri van den Brand

'*Extra hoofdstuk 4 Extra spelen in de dramadriehoek*' is extra materiaal bij het boek [Gesprekscommunicatie - Handboek voor leerkrachten in het primair onderwijs](#) van Adri van den Brand.

© 2010 Uitgeverij Coutinho b.v.

Alle rechten voorbehouden.

Behoudens de in of krachtens de Auteurswet van 1912 gestelde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden veelevoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of op enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Voor zover het maken van reprografische veelevoudigingen uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16 h Auteurswet 1912 dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan Stichting Reprorecht (Postbus 3051, 2130 KB Hoofddorp, www.reprorecht.nl). Voor het overnemen van (een) gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatiewerken (artikel 16 Auteurswet 1912) kan men zich wenden tot Stichting PRO (Stichting Publicatie- en Reproductierechten Organisatie, Postbus 3060, 2130 KB Hoofddorp, www.cedar.nl/pro).

Uitgeverij Coutinho

Postbus 333

1400 AH Bussum

info@coutinho.nl

www.coutinho.nl

Noot van de uitgever

Wij hebben alle moeite gedaan om rechthebbenden van copyright te achterhalen. Personen of instanties die aanspraak maken op bepaalde rechten, wordt vriendelijk verzocht contact op te nemen met de uitgever.

ISBN 978 90 469 0176 2

NUR 810

Inhoud

4 Extra spelen in de dramadriehoek

4.1	Uitwerking van negen andere spelen	4	
	Spel 7	Foei!	4
	Spel 8	Schuldgevoel	5
	Spel 9	Aardig!	6
	Spel 10	Herrie!	7
	Spel 11	Overval	8
	Spel 12	Toedekken	9
	Spel 13	Nu heb ik je	10
	Spel 14	Ja maar	11
	Spel 15	Arme jij	12
4.2	Interactie met ouders	13	
4.3	Interactie met kinderen	14	

4 Extra spelen in de dramadriehoek

In het boek *Gesprekscommunicatie* zijn zes spelen uitgewerkt:

- 1 Gebreken (p. 324)
- 2 Arme ik (p. 324)
- 3 Therapeutje (p. 325)
- 4 Rechtbank (p. 326)
- 5 Ik wil een trap (p. 327)
- 6 Hooi op de vork (p. 327)

4.1 Uitwerking van negen andere spelen

Hieronder vind je de uitwerking van negen andere spelen.

Spel 7 Foei!

Collega A klaagt B aan voor iets wat zij fout gedaan heeft.

Thema

Er gaat iets niet zoals ik verwacht/gehoopt had en dat komt door jou.

Toelichting

Sommige mensen leggen problemen buiten zichzelf.

Opening

Kan zeer divers zijn: Waarom heb jij dat zo... (dom) aangepakt? Of: Ik ben niet tevreden over jouw prestaties. Of: En hoe vond je het zelf gaan...? (De *hangyourself*methode.)

Intentie

Ik voel me superieur als ik jou kan aanklagen, hetgeen mij meer zelfwaardering geeft (of iets dergelijks).

Effect

Als A vaak het spel Foei! speelt, zullen anderen snel een kader van behoedzaamheid om hem/haar plaatsen ('met hem/haar moet je oppassen, die is gevaarlijk').

Omslag

Foei! wordt een TA-spel als er een omslag plaatsvindt, bijvoorbeeld als A op zijn beurt aangeklaagd wordt door B, waardoor A zich slachtoffer voelt in plaats van aanklager.

Antithese

Reageer vanuit je Volwassene: Ik waardeer je feedback en ik zou het prettig vinden als je deze zo zou willen formuleren dat ik ervan kan groeien. Of: Het effect van jouw communicatie op mij is dat ik me aangevallen voel. Ben je jezelf daarvan bewust?



Spel 8 Schuldgevoel

Collega A geeft collega B feedback dat door B als verwijt geïnterpreteerd wordt. B reageert hier heftig op, waardoor A gas terugneemt en met een schuldgevoel blijft zitten.

Thema

Ik mag/kan nooit zeggen wat ik werkelijk denk.

Toelichting

Dit is een complex spel. A begint als aanklager en klaagt B aan. B reageert meteen vanuit de *Ouder* egopositie en klaagt A aan. A voelt zich hierop meteen schuldig en gaat redden wat er te redden valt om uit de slachtofferpositie te komen om het schuldgevoel (ik ben verantwoordelijk voor wat er nu gebeurd is) weg te krijgen.



Opening

Het spel begint vaak met feedback vanuit A: Weet je nog toen..., dat vond ik erg vervelend. Of: Wat ik daarover nog kwijt wil, is dat jij... Of: Als ik dan echt eerlijk ben, dan wil ik nog wel zeggen dat...

Intentie

A wil voldoen aan zijn gevoel van rechtvaardigheid en/of eerlijkheid, maar dat botst met een andere waarde, namelijk erkenning en waardering krijgen van B.

Effect

Als anderen doorhebben hoe A zich laat leiden door zijn schuldgevoel, dan kunnen zij A gemakkelijk 'chanteren'.

Omslag

Schuldgevoel is een TA-spel dat al een omslag in het spel heeft.

Antithese

Als je merkt dat A zich gaat verontschuldigen, reageer dan vanuit je Volwassene: De feedback die je gaf, was waardevol. Of: Wat heb ik gecommuniceerd waardoor jij je plots gaat verontschuldigen?

Spel 9 Aardig!

Collega A is in gesprek met B en wil B feedback geven, maar doet het toch maar niet omdat ze wel wil dat B haar aardig blijft vinden.



Thema

Hoe zeg ik wat ik eigenlijk te zeggen heb?

Toelichting

Veel leerkrachten vinden het moeilijk om een collega te zeggen wat ze te zeggen hebben. Ze willen vooral aardig gevonden worden en slikken daarom waardevolle feedback in. Hiermee begeven ze zich in de dramadriehoek, ze treden op als een redder voor de ander (ik bespaar jou kritiek).

Opening

Dit spel is voor B moeilijk te herkennen, omdat B nooit kan weten of en welke feedback A voor hem/haar heeft.

Intentie

A wil vooral dat B hem/haar aardig vindt en blijft vinden. Zolang de harmonie tussen A en B goed blijft, is de harmonie in A ook nog goed.

Effect

Het effect op A is dat ze zichzelf op den duur schuldig gaat voelen omdat ze niet vertelt wat ze te zeggen heeft. Ze redt daarmee voor haar gevoel B en haar relatie met B. Het effect op B kan zijn dat B zich bedrogen voelt als na weken/maanden blijkt dat A iets op haar lever heeft en dat al die tijd niet gezegd heeft.

Omslag

Aardig wordt een TA-spel als er een omslag plaatsvindt, bijvoorbeeld als A feedback geeft en meteen oude koeien uit de sloot haalt waarop B haar aanklaagt en A in een slachtofferrol komt.

Antithese

Het is lastig om een 'tegengif' te geven voor dit spel, omdat dit spel zich vaak volledig buiten het beeld van B voltrekt. Het kan wel zijn dat A spel 1 Gebreken gaat spelen door met iemand anders (C) over B te praten. Zie aldaar.

Spel 10 Herrie!

Collega A heeft een gesprek met collega B. Het gesprek loopt uit de hand en eindigt met het terugtrekken van een van de spelers. Dat kan al dan niet gepaard gaan met ‘herrie’ in de vorm van dichtslaande deuren, geschreeuw, trap tegen een prullenbak, enzovoort.



Thema

Als we herrie maken hoeven we ons probleem niet op te lossen.

Toelichting

Sommige mensen blokkeren zichzelf op een bepaald moment in een discussie. Ze kunnen dan alleen nog maar met lawaai en een flinke afstand veiligheid voor zichzelf creëren om zo niet het daadwerkelijke probleem aan te hoeven pakken.

Opening

Reeks van wederzijdse provocaties en veroordelingen. Veel dubbele boodschappen waarbij lichaamstaal, intonatie en de woorden die gesproken worden niet met elkaar overeenstemmen.

Intentie

Vermijden van nabijheid (zelfbescherming).

Effect

Vaak leidt dit spel tot een beschadiging van de relatie.

Omslag

Herrie! wordt een TA-spel als er een omslag komt, bijvoorbeeld als A en B afwisselend aanklagen en ‘slachtofferen’.

Antithese

Blijf steeds in het hier en nu. Verhelder het probleem en de-escalereer het naderende conflict door je eigen aandeel te benoemen en te bekritisieren. Start metacommunicatie: Wat gebeurt er nu tussen ons? Willen we dit?

Spel 11 Overval

Collega A is in gesprek met B (een collega, een directeur). Ze start het gesprek timide, lijkt gespannen en kan elk moment dichtslaan.



Thema

Jij overvalt mij en daardoor raak ik uit mijn kracht.

Toelichting

Sommige mensen weten niet goed hoe te reageren op B en pas als B weg is, zeggen ze tegen zichzelf: Verdorie, dit had ik moeten zeggen. Het spel

Overval kent twee perspectieven: vanuit het slachtoffer en vanuit de aanklager. Vanuit het slachtoffer gezien overkomt je de overval. Vanuit het andere perspectief kan een gesprekspartner zo spugzat van de passiviteit van de ander worden, dat hij gaat aanklagen.

Opening

Als A vanuit slachtofferpositie instapt, zit de opening al voor het gesprek. A is gespannen, zenuwachtig, lacherig en reageert moeizaam op vragen van B. Als B meegaat in dit spel en ook Overval gaat spelen, zal B verborgen boodschappen gaan gebruiken, met ironie en sarcasme erin.

Intentie

A wil zichzelf beschermen: als hij dichtklapt, kan hij ook geen modderfiguur slaan door domme dingen te zeggen (waarna hij spel 5 Ik wil een trap zou moeten spelen).

Effect

Wat het effect op B is, ligt natuurlijk altijd aan de intensiteit waarmee A reageert. Als B de ander (A) in een gesprek onverwacht overvalt, kan B de passiviteit van A aangrijpen om zijn eigen emotie nog groter te maken (nog bozer, nog meer teleurgesteld, enzovoort). Als A bijvoorbeeld in een sollicitatiegesprek vanaf het begin Overval speelt, kan B een negatief kader zetten om A, zoals: Die wil ik niet, want die is niet assertief genoeg.

Omslag

Dit spel krijgt niet snel een omslag. Als er echt sprake is van een overval, zal A in de slachtofferrol blijven. Soms komt de omslag na het eerste gesprek omdat A teruggaat naar B om zijn verhaal te doen. Er is dan nog steeds sprake van een TA-spel omdat spelen soms uit verschillende gesprekken kunnen bestaan.

Antithese

Reageer vanuit je Volwassene en geef (B) /neem (A) ruimte.

Spel 12 Toedekken

Collega A is in gesprek met B die een probleemsituatie beschrijft. A bagatelliseert het probleem en redt zo B.



Thema

Ik zie het probleem niet (zo zwaar).

Toelichting

Sommige mensen redden collega's door hun problemen af te zwakken en minder erg te maken.

Opening

B brengt een probleem in. Wat mij toch overkomen is... Weet je waar ik enorm mee zit...

Intentie

Verhoging eigenwaarde: Ik voel me goed omdat ik jou toch geholpen heb zonder dat ik dieper op jouw probleem hoef in te gaan (wat ik misschien niet kan, durf, wil).

Effect

Als A dit spel incidenteel speelt, zal het weinig effect hebben op B, hoewel B zich in essentie niet gehoord zal voelen door A. Als A dit spel vaker speelt, zal B liever naar iemand anders gaan en A vermijden.

Omslag

Toedekken wordt een TA-spel als er een omslag plaatsvindt, bijvoorbeeld omdat B boos wordt op A en A aanklaagt waardoor A naar de positie van slachtoffer verschuift in de dramadriehoek.

Antithese

Reageer vanuit je Volwassene: Ik vind het fijn dat je het probleem probeert te relativeren. Zou je nu met mij willen onderzoeken wat nu eigenlijk precies het probleem is? Of: Het effect op mij van je communicatie is...

Spel 13 Nu heb ik je

Collega A is in gesprek met collega B en wacht op het moment dat B een fout maakt en grijpt dan zijn kans om toe te slaan.



Thema

Ik heb je betrappt en daardoor win ik.

Toelichting

Volgens Berne is revanche, al dan niet bewust, een belangrijke drijfveer van mensen. Sommige mensen sparen verliezen uit voorgaande interacties op om er later op terug te komen en de ander terug te pakken. Daarover gaat dit spel, maar ook over het zoeken naar inconsistenties in iemands verhaal tijdens een lopende interactie.

Opening

De opening is wat moeilijk te definiëren. Dit spel wordt duidelijk door uitspraken als: Op dit moment heb ik lang gewacht. Of: Ik wist wel dat je ergens in de fout zou gaan. Of: Heb je gehoord wat je net zelf zei?

Intentie

Het triomferen over de ander waardoor A zich sterk voelt (en niet aan zijn eigen onvolkomenheden hoeft te denken).

Effect

Het effect van dit spel is polarisatie waarbij A en B steeds meer tegenover elkaar komen te staan.

Omslag

Nu heb ik je wordt een TA-spel als er een omslag plaatsvindt, bijvoorbeeld omdat B nog feller gaat aanklagen waardoor A terugschiet in zijn oorspronkelijke slachtofferrol.

Antithese

Reageer vanuit je Volwassene: Wat gebeurt er nu bij jou? Of: Wat zit je kennelijk dwars?

Spel 14 Ja maar

Collega B geeft collega A een tip en A zegt 'Ja maar...' en laat B merken dat diens tip niet de juiste is.



Thema

Mijn probleem is onoplosbaar.

Toelichting

Sommige mensen slaan adviezen en hulp van anderen af. Kom maar op met al je oplossingen, ik zal je wel laten zien dat ze niet kloppen, want mijn probleem is niet op te lossen.

Opening

Vaak een indirecte vraag om advies of hulp: Maar hóé doe je dat dan...? Zeg dan eens wat ik precies zou kunnen doen? Dat kan ik toch niet...

Intentie

Versterking van het eigen gevoel (zie je wel dat ik gelijk heb) waarmee A gevoelens van boosheid en teleurstelling kan rechtvaardigen.

Effect

Het effect op anderen is dat A al snel het kader krijgt van iemand die tegendraads wil zijn, moeilijk doet, (te) kritisch is, enzovoort.

Omslag

Ja maar wordt een TA-spel als er een omslag in zit, bijvoorbeeld omdat A zich aangeklaagd voelt door B waardoor hij B gaat aanklagen en zo een andere positie van de dramadriehoek inneemt.

Antithese

Geef geen adviezen. Als er 'ja maars' blijven komen, reageer dan vanuit je Volwassene: Stel dat alles mogelijk was, hoe zou je dit probleem dan oplossen? Of: Wat heb je nodig om deze situatie aan te pakken? Of: Wat maakt dat jij van mij advies nodig hebt terwijl je zelf alle hulpbronnen in huis hebt?

Spel 15 Arme jij

Collega B komt uithuilen bij collega A die het spel Arme jij speelt door bijna overdreven mee te leven en/of te huilen met B.



Thema

Ik vind het zielig voor jou.

Toelichting

Sommige leerkrachten weten niet goed hoe ze kunnen reageren als een collega met een probleem komt. Ze laten daarom maar veel sympathie zien en troosten de collega. Met name bij collegiale intervisie komen wij dit spel veel tegen. In plaats van haar collega te helpen bij het verhelderen van het werkelijke probleem, laat ze medelijden zien waardoor de ander in het probleem blijft hangen.

Opening

Overdreven medegevoel: Wat ontzettend vervelend voor jou. Ik kan me goed voorstellen hoe dat voor jou geweest moet zijn. Tjonge, wat een toestand voor jou.

Intentie

De zwakte van een ander geeft mij een gevoel van kracht en verzwakt mijn eigen tekortkomingen.

Effect

Het effect op B kan zijn dat hij/zij A een fijne schouder vindt om op uit te huilen. B kan daar zelf helemaal geen probleem mee hebben. In onze ervaring krijgt A er zelf eerder last van: Daar komt ze weer!

Omslag

Arme jij wordt een echt TA-spel als er sprake is van een omslag, bijvoorbeeld omdat B ook gaat redderen of juist gaat aanklagen waardoor A naar een andere positie uit de dramadriehoek schiet.

Antithese

Blijf in Volwassene en daag de ander uit om met jou het probleem achter het probleem te onderzoeken: Wat fijn dat je medeleven toont met mij. Nu zou ik graag met jou willen onderzoeken wat er bij mij achter steekt.

4.2 Interactie met ouders

De meeste spelen zijn beschreven vanuit een situatie met collega's. Weet dat deze spelen in allerlei situaties gespeeld kunnen worden. Ouders kunnen tijdens oudergesprekken met gemak deze psychologische spelen spelen, zoals je hieronder kunt zien.

7 Foei!	Sommige ouders spelen dit spel als de prestaties van hun kind tegenvallen. Ze kunnen dan een leerkracht flink gaan aanklagen.
8 Schuldgevoel	Dit spel komt ook nogal eens voor tijdens oudergesprekken. Het kan ingezet worden door de leerkracht (die feedback wil geven en daarna uit alle macht vergoelijkt) of door een ouder.
9 Aardig!	Ik denk dat dit spel het meest gespeeld wordt door ouders, zonder dat de leerkracht doorheeft dat er een spel gespeeld wordt. Nodig ouders uit om feedback te geven, laat zien dat feedback geven een belangrijk onderdeel is van de schoolcultuur.
10 Herrie!	Soms komt het voor dat een ouder boos opstaat en wegloopt uit een gesprek. Als je als leerkracht goed oplet, kun je de voortekenen zien van het spel Herrie! die leiden tot de te verwachten <i>pay-off</i> : iemand loopt woedend weg.
11 Overval	Zowel leerkracht als ouder kan dit spel spelen. Ouders die onverwacht fel uit de hoek komen of een leerkracht die opkijkt tegen een gesprek met de ouders van X omdat het vorige gesprek op Herrie! is uitgelopen.
12 Toedekken	Een leerkracht geeft tijdens een rapportgesprek aan dat het niet goed gaat met kind X. De ouders wuiven de problemen weg: het valt allemaal reuze mee!
13 Nu heb ik je	Sommige ouders sparen voorbeelden op tot zich een goed moment voordoet en gooien dan alle kritiek eruit.
14 Ja, maar	Een ouder brengt een probleem in met kind X: hoe ga ik thuis met X om? De leerkracht geeft adviezen en tips en de ouder speelt Ja maar.
15 Arme jij	Sommige leerkrachten spelen dit spel tijdens een oudergesprek. Zij vertellen iets vervelends over hun eigen privéleven waarna de ouder vanzelf het spel Arme jij gaat spelen.

4.3 Interactie met kinderen

Ook in de interactie met kinderen spelen leerkrachten en kinderen regelmatig psychologische spelen. Weer enkele voorbeelden.

7 Foei!	Een favoriet spel van elke leerkracht. Een kind heeft iets gedaan wat niet aan jouw normen voldoet en je spreekt het vermanend toe met Foei!
8 Schuldgevoel	Een leerkracht spreekt het kind aan op zijn gedrag en het kind reageert hier heftig op (bijvoorbeeld met tranen) waarna de leerkracht zich schuldig voelt.
9 Aardig!	Een leerkracht slikt haar feedback die ze aan een kind wil geven in omdat ze wil dat het kind haar aardig blijft vinden.
10 Herrie	Twee kinderen hebben ruzie en één loopt er boos weg. Of een leerkracht spreekt een kind toe (Foei!) en dit spel loopt over in Herrie!
11 Overval	Een kind in de klas is bang voor de leerkracht en speelt vaak Overval. Zonder dat ze het zelf doorheeft, speelt de leerkracht dit spel mee.
12 Toedekken	Een kind komt met een (serieus) probleem, de leerkracht bagatelliseert het probleem en dekt het met de mantel (van liefde) toe.
13 Nu heb ik je	Een bepaald kind in de klas kan soms gemeen zijn. De leerkracht wacht haar kans af en zodra dit kind 'een fout' maakt, speelt ze Nu heb ik je.
14 Ja, maar...	Een leerkracht geeft een tip aan een kind die Ja maar gaat spelen. Kinderen onderling spelen ook vaak dit spel.
15 Arme jij	Een leerkracht weet dat er iets gebeurd is met een kind, gaat naar dit kind toe en speelt (zonder afstemming) Arme jij.