

## Lesobservatie Hendrik

Datum: 28/10/22

Locatie: Brussel (Kakelbont lagere school)

Les: 2.2 woordatelier

Uur: 17u – 18u

Er zijn maar vier leerlingen aanwezig in de klas in plaats van acht. Dit zorgt ervoor dat Hendrik zijn lesvoorbereiding weg moet gooien. Hij kan niet uitvoeren wat hij gepland had. De structuur is weg en moet vervangen worden door een andere.

Hij begint met een spelopdracht. Een opwarming die heet: de energiebal. Een opdracht waarbij de spelers constant een bal moeten ontvangen en weggooien. Hendrik stuurt de leerlingen bij op tempo, energie en concentratie. Ze mogen niet te veel treuzelen en/of nadenken. Ze moeten spelen. Niet veel later komt er een nieuwe leerling binnen tijdens deze opdracht. Ze spelen een variatie ervan genaamd: de zware bal en gaan dan door naar de volgende opdracht.

Deze opdracht is: het magische cadeau.

De leerlingen krijgen een cadeau en moeten adhv hun emoties laten zien wat ze ervan vinden. Wat er in zit maakt niet echt uit voor deze opdracht.

Tijdens deze twee opdrachten geeft Hendrik de leerlingen zowel spanning, energie als een kader waar de leerlingen vrij in kunnen bewegen. Het kader is strak gezet en wordt ook goed bijgestuurd. Binnenin het kader is er veel mogelijk. Ze krijgen de ruimte om te spelen en om te experimenteren. Er ontstaan interessante dramatische momenten waar later mee gewerkt kan worden.

De leerlingen reageren ook positief op elkaars spel en creativiteit. Dit in combinatie met Hendriks feedback zorgt voor een fijne en constructieve klassfeer.

Tijdens het spel met de cadeautjes komen nog twee leerlingen binnen. Net zoals bij de vorige leerling die te laat was, zorgen deze twee leerlingen voor een breuk in de focus en de energie. Ze richten deze twee elementen op degene die te laat zijn. De groep pikt snel de draad weer op, maar één van deze jongens, Bob, doet er alles aan om op te vallen. Hij brengt de overprikkelingschaos naar de groep. Dit door een Halloween masker op te zetten en de groep af te leiden. Dat lukt ook en de groep is even de concentratie kwijt. Hendrik pikt hier snel op in en vraagt om het masker weg te leggen, wat Bob ook doet.

Hendrik probeert de focus terug te leggen in de opdracht: het geven van een cadeau. Hij blijft bijsturen in de verwachtingen van de leerlingen. Hier zie ik een paar dingen gebeuren: Er wordt sowieso op gereageerd, maar op verschillende manieren.

Sommige leerlingen gebruiken dit als voer voor hun creativiteit. Ze worden uitgedaagd.

Sommige leerlingen komen net wat vast te zitten. Het is voor hen net wat te veel.

Sommige leerlingen gaan er net tegenin. Ze willen rebelleren.

Hendrik pakt dit aan door met hen in gesprek te gaan. Hij geeft direct terug wat hij ziet en vraagt om dingen te veranderen. Hij geeft ze steeds een duwtje in de rug naar een creatief moment.

Dit werkt, behalve bij Bob. Bob loopt weg zonder te vragen en vult zijn fles water. Hij maakt liever alles kapot dan constructief mee te spelen. Hij zorgt dus voor weerstand in de overheersende structuur. Hij drinkt ook zijn waterfles zonder dit te vragen, in het midden van de groep terwijl zij aan het spelen zijn. Natuurlijk valt de fles op de grond en komt er chaos vrij op de vloer. Er wordt snel opgeruimd en er waren stoelen neergezet voor de volgende opdracht. Dit gebeurt bij Bob en de jongens met veel kabaal. Ze zijn (bijna) niet geïnteresseerd in de les, enkel in plezier maken met elkaar.

De derde opdracht wordt moeilijk uitgelegd. De leerlingen zijn steeds afgeleid. Dit door elkaars prikkels als ook door de prikkels van buitenaf. Hendrik buigt hun energie om met humor, wat werkt.

Het zorgt zelfs voor een creatief moment bij Bob, die de grap van Hendrik “We zullen de kinderen van buiten kaartjes verkopen om te kijken.” Om in een daad: Hij stapt naar buiten om tegen de kinderen te zeggen dat het vijf euro kost om te komen kijken. Zowel de kinderen als Hendrik liggen in een deuk. Hendrik doet nogmaals een poging om het spel uit te leggen, maar Bob trekt zijn masker aan. De leerlingen barsten uit in een discussie over verkleeden op school. Hendrik hoort hen even aan, het zit blijkbaar hoog, en gaat dan door naar de nieuwe poging om het spel uit te leggen. Deze wordt verhinderd door Arthur, die niet aan het opletten is en Hendrik aan het uitdagen is. Hij wil graag spelen en zit al, op een bank, klaar. Dit terwijl Hendrik nog totaal niets heeft uitgelegd wat de bedoeling is.

Uiteindelijk, na vijf volle minuten van pogingen en geduld, kan de uitleg gegeven worden. De spelers gaan per twee een scène spelen waarbij de een aanbelt bij de ander. De deur zwaait open en een scène begint.

Aan de kant ontstaat er gebabbel en afgeleid gedrag. Hendrik sust hen, al blijft het doorgaan op een zeer minimalistische manier. Even kort iets zeggen, meer niet.

Dit gedrag groeit wanneer Arthur en Bob aan de kant zitten. Ze geven commentaar en luide reacties tijdens de scènes van de anderen.

Het patroon is steeds hetzelfde: een iemand start, de anderen spiegelen hem. Dit gaat steeds geleidelijk. Het begint rustig en wordt dan luider en groter.

De scènes zelf zijn ook spiegelscènes van elkaar: de jongens vernielen alles en hebben bijna allemaal dezelfde rol (pizzabezorger). De meisjes vinden hun creativiteit meer in deze opdracht.

Na de eerste ronde komt er een tweede ronde. Voor dat ze mogen spelen geeft Hendrik ze eerst wat feedback. Hij vertelt ze welke stukjes hij leuk vond en welke stukjes hij wel leuk vond. Tijdens de feedback reageren de leerlingen al direct. Hendrik reageert er niet op en brengt zijn boodschap over. Daarna gaan de leerlingen, in dezelfde groepjes, aan de slag met Hendriks feedback. Er is een duidelijk verschil te zien in de scènes. De leerlingen spelen een grotere diversiteit aan personages en maken niets meer kapot. Het gedrag aan de kant neemt dezelfde loop als bij de eerste ronde: het publiek stuurt steeds meer en meer prikkels naar de spelers toe, hoe langer zij moeten wachten aan de kant.

Na ronde twee start Hendrik een nieuwe opdracht: Met z’n drie.

De leerlingen vormen tableaux door voorwerpen te spelen. Hendrik legt de opdracht in rust uit, maar de leerlingen hebben vragen. Ze willen het onderste uit de kan halen en vragen hoe, wat en waar ze mogen spelen. Hendrik zet het kader van de opdracht stevig neer. Daar kunnen de leerlingen niet meer omheen, enkel binnenin het kader kan er gespeeld worden.

Ook in deze opdracht worden de chaosbrengers, zoals Bob en Arthur, kort gehouden. Ze worden door de docent voorzichtig losgelaten om de andere spelers een kans te geven om op de vloer te werken. Dit lijkt een goede techniek te zijn: Deze jongens willen spelen en willen plezier maken. Hun gedrag komt voort uit zowel enthousiasme als aandacht vragen. Hendrik probeert een balans te vinden tussen die twee.

Na deze opdracht is de les voorbij. De leerlingen beginnen te babbelen, hun jassen te nemen en al weg te gaan. Hendrik houdt ze tegen, zodat hij gezamenlijk met de leerlingen kan afsluiten. Van zodra hij aan het einde van zijn boodschap is, vertrekken de leerlingen en kunnen de volgende binnenkomen. Een aantal meiden blijven nog even om met Hendrik te babbelen, waarna ook zij vertrekken. Bob komt terug het lokaal binnen om de rest van zijn spullen te nemen.

## **Les: 2.4 woordatelier**

**Uur: 18u – 19u**

De leerlingen komen een kwartier te laat binnen. Volgens Hendrik is dat omdat ze even tijd nodig hebben om een aantal dingen met elkaar te bespreken voor dat de les begint. Ze moeten even stoom afdampen, zodat ze de concentratie kunnen vinden. “Pubertijd.” Knipoogt Hendrik nog.

Ik merk dat het nodig is, want de leerlingen komen binnen met een discussie. Hendrik luistert naar hen en geeft hun inzichten in de problematiek.

Na dit gesprek, toont Hendrik hen zijn voorbereiding met wat ze vandaag gaan doen. Ook daarover ontstaat er een kleine discussie, blijkbaar was de naam van een van de spellen anders dan de vorige keer.

Hendrik probeert hen met humor en rake opmerkingen te doen rechtstaan en aan het spelen te krijgen. Dat gaat moeizaam. Ze zijn moe, ze hebben net een discussie gehad en hebben weinig concentratie.

Om die concentratie te winnen, doet Hendrik een concentratieoefening: Een klap doorgeven. Deze opdracht lukt aardig, dus maakt Hendrik ze een tandje moeilijker. Hij daagt ze uit op een speelse en humoristische wijze. Hier zorgt hij weer voor een strak kader. De klap mag enkel op de wijze doorgegeven worden zoals Hendrik vertelt. Pas als dat lukt, komt er meer vrijheid en dus ook meer uitdaging, een nood aan concentratie, en verantwoordelijkheid. Ook het klappen wordt technischer moeilijker, zodat ook via deze weg ze zich goed moeten concentreren om de oefening tot een goed einde te brengen.

De concentratie en de fun is er. De spelers zijn klaar voor de volgende opdracht.

De volgende opdracht die ze krijgen is om verder te werken aan hun personages. Hier geeft Hendrik de leerlingen veel vrijheid om zelf te bouwen, maar ook om feedback te geven.

Eerst spelen de leerlingen een scène alleen waar ze zichzelf presenteren. Daarna spelen twee personages een scène samen. Hendrik zet hier steeds een kader waarin de leerlingen echt de vrijheid nemen om te ontdekken en te proberen. De feedback van Hendrik is er om de spelers te helpen groeien. Hier zie ik echt een proces. Het is onderzoeken en bouwen.

Hier is zeker nog winst te boeken: het zijn nu vooral spelers die individueel scoren bij het publiek en nog niet echt samenspel hebben. Daar zit nog het werk, maar daar is ook nog tijd voor.

Daartegenover staat wel dat de leerlingen lang moeten wachten om te spelen. Hier zie ik direct dat een aantal leerlingen afgeleid begint te geraken. Ze beginnen te babbelen, rond te kijken, weg te dromen... Deze prikkels zijn tweedelig: aan de ene kant zijn ze dingen aan het afspreken. ‘Wat zullen we straks doen?’. Aan de andere kant zijn ze aan het babbelen over wat ze net hebben gedaan of totaal andere dingen die niets met de les te maken hebben.

Deze prikkels zet Hendrik om in spel in de laatste opdracht: Cluedo.

Een voor een komen de leerlingen binnen. Ze moeten raden wat hun voorganger uitbeeldt, zonder een woord uit te wisselen, zowel aan de kant als op de vloer. Pas op het einde mogen ze babbelen. Deze opdracht dwingt de leerlingen om creatief om te gaan met de informatie, als ook om deel te blijven nemen aan het spel zelf als ze niet actief op de vloer staan.

Er zijn verschillende vormen van chaos hier aanwezig: de chaos van de creativiteit, zijnde bedenken hoe je de drie elementen (plaats, beroep, moordwapen) moet uitbeelden.

De chaos van de structuur is ook aanwezig, want sommige leerlingen testen het kader dat Hendrik gesteld heeft op de proef, zowel op de vloer als aan de kant (bv: stilzijn aan de kant en niet verraden! Dat lijkt makkelijker dan het is voor sommige spelers.)

De vrijheid van de opdracht werkt: de leerlingen zijn niet meer aan het denken/babbelen aan de

kant. Ze zijn volop aan het spelen en zich aan het smijten in de spelopdracht. Er is enthousiasme en energie wanneer de oplossingen worden gedeeld.

Op het einde van de les, nemen de leerlingen hun spullen en vertrekken ze naar huis. Dit gaat gepaard met het nodige gebabbel.