

Lesobservatie Katrien De Munck

Datum: 23/11/2022

Plaats: Brussel (GC Nova)

Klas: 2.3 – 2.4

Uur: 16u30 – 17u30

De les start tien minuten te laat, maar nog niet iedereen is er. Katrien heeft lang genoeg gewacht en begint met een kringspel. De leerlingen moeten verschillende kleuren fantasieballen gooien naar elkaar. Een variatie op de opdracht die Sielke gaf aan haar leerlingen.

Deze opdracht valt bij deze leerlingen moeilijker dan bij de leerlingen van Sielke. Ze beginnen vrij snel te discussiëren over wie welke bal heeft en dat ze verward zijn. Ze beginnen terug opnieuw, maar dit keer zit er meer tijd tussen de verschillende ballen. Ook hier gaat het terug snel mis van zodra de tweede bal in het spel komt. Katrien leg het spel stil en begint te vertellen waar de les van vandaag over zal gaan: de zintuigen.

Dit doet ze aan de hand van vragen die de leerlingen moeten beantwoorden.

Opdracht 1: Horen/Zien/Voelen

Een leerling is geblinddoekt en moet op de schoot gaan zitten van iemand anders. Die moet blaffen als een hond. De geblinddoekte leerling moet aan de hand van het geblaf raden op wiens schoot die gaan zitten is.

Tijdens de uitleg van dit spel is er al wat chaos: er wordt snel door elkaar geblaft en gepraat over hun eigen honden, katten en andere huisdieren.

Katrien vraagt hen om stil te zijn en trekt het kader van deze opdracht zeer strak. Er moet gezeten worden, er moet geblaft worden en meer niet. Het werkt! De leerlingen voeren de opdracht goed uit, en vinden ook vrijheid en creativiteit binnenin dat kader. Zo durven ze wel eens weg te lopen van een stoel en van stoel te wisselen. Het houdt het spel levendig en interessant.

Wanneer de opdracht eindigt zijn er wel veel prikkels: er worden heel wat prikkels in de ruimte gestuurd.

Opdracht 2: Kleine verandering

Drie leerlingen staan op de vloer en kiezen een eigen pose om in te staan. De leerlingen aan de kant kijken scherp naar hoe ze staan. Dan draaien de leerlingen aan de kant zich om, en veranderen de leerlingen op de vloer iets kleins aan hun houding/kledij/haar... Wanneer de leerlingen aan de kant zich terug omdraaien, moeten ze raden wat er is veranderd.

Een opdracht waar de leerlingen zeer veel vrijheid krijgen, in een goed gezet kader. De leerlingen aan de kant kunnen vrij snel raden wat er veranderd is en geven hun boodschap door op een rustige manier. Ze spreken vanuit enthousiasme.

Katrien stuur aan de kant bij door hen te vragen om zowel ons, het publiek, als de spelers op de vloer uit te dagen. Doe niet allemaal hetzelfde en bedenk iets onverwachts.

De opdracht verloopt zeer rustig en gestructureerd.

Opdracht 3: Verhalen

De leerlingen gaan in kleinere groepjes aan de slag. Elk groepje krijgt een blinddoek (of zoekt zelf naar iets waarmee ze zich kunnen blinderen). Een per een krijgen ze een voorwerp en daarrond moeten ze een verhaal verzinnen.

Hier komt direct ook weerstand op: ze willen het liefst allemaal tegelijk spelen. Ze willen niet wachten. In ronde twee is dit dan ook het geval: iedereen speelt tegelijk.

Er is een groot verschil: bij ronde een zijn de leerlingen die niet aan het spelen zijn, zijn ofwel aan het luisteren, ofwel zeer miniem aan het praten tegen elkaar. Bij ronde twee krijgt iedereen tegelijk het voorwerp en moeten ze tegelijk spelen. Er is een overheerste prikkelrijke omgeving, die de leerlingen

wel niet stoort. Zij zijn rustig aan het spelen in de kleinere groepen. Er is hierdoor minder kans om te babbelen of om niet met de opdracht bezig te zijn.

Echter is er ook een tegenkant aan de opdracht. Een van de spelers, Rufus, opent het object dat Katrien hem gegeven heeft. Het is een pepervat. Ze spreekt hem aan op zijn verantwoordelijkheidszin. Hij wou de clown uithangen en deed iets wat niet mocht. Snel ruimen Rufus en zijn partner Bes de rommel op.

Katrien sluit de oefening af en vraagt hoe het was. Er wordt mooi teruggegeven aan zowel Katrien als aan de groep hoe ze de oefeningen ervaren hebben tot nu toe. Enkel Rufus doet hier niet aan mee. Hij heeft zichzelf ontkoppeld van de les en is met zijn eigen spel bezig. Zo ook wanneer Katrien het volgende spel start. Ze pakt dit aan door Rufus te vragen om bij de groep te komen, want anders kan hij niet spelen. Dat werkt en hij komt erbij.

Opdracht 4: Geluiden spelen

Tijdens het uitleggen van deze opdracht, is er iemand die zegt: "Wat moeten we eigenlijk doen?"

Ze krijgen geluiden te horen en moeten proberen de geluiden uit te beelden. Nadien mogen ze raden wat het geluid was.

De opdracht verloopt zeer rustig. Alleen de antwoorden geven loopt wat door elkaar. Iedereen heeft wel een idee wat het zou kunnen zijn.

Een interessant moment: Rufus doet op een gegeven moment het licht uit. Hier wordt rustig en positief op gereageerd, nadat hij heeft uitgelegd waarom hij het heeft gedaan. De opdracht toont ook een veilige haven voor spelers die niet zo snel op een idee komen. Ze kopiëren de andere leerlingen en gaan dan differentiëren.

Als laatste opdracht krijgen de leerlingen een paar dierengeluiden te horen. De leerlingen spelen een scène waarbij de tekst het afgespeelde geluid is.

De leerlingen krijgen heel even de tijd om iets voor te bereiden, om daarna gelijk de vloer op te gaan. Deze tijdsdruk zorgt ervoor dat er enkel artistiek gewerkt kan worden. Ze moeten iets tonen, en snel! De leerlingen gaan direct aan de slag en maken iets dat waarlijk interessant is. Er is veel verschil te zien in de groepjes.

Op het einde van de les wordt er nog eens teruggekoppeld door Katrien. De leerlingen vonden de les "zozo." Niet heel interessant maar ook niet saai. Wanneer erop wordt doorgevraagd, blijkt het dat de les beter beviel dan eerst gedacht. Ze hebben veel kunnen spelen en verschillende dingen mogen proberen.

De leerlingen verlaten het lokaal en ik begin aan mijn interview.