

## **Verhalend ontwerpen: onderwijs met de kwaliteiten van spel**

Ellen Reehorst

verschenen in Spel werkt, daarom spelen we samen; Lisette van der Poel (redactie)  
Sociale Beroepen Reeks 13, HvU Press Utrecht 2000, ISBN 9057230410

Als ik docenten uit basis- of voortgezet onderwijs iets vertel over verhalend ontwerpen probeer ik me in te houden. Gematigd enthousiasme, niet teveel bevoegenheid, flink wat relativering. Onder ons gezegd: dat kost me altijd enige moeite. Want verhalend ontwerpen is al jaren het meest krachtige en uitdagende onderwijs dat ik ken. Het punt is: teveel enthousiasme maakt ongeloofwaardig. In elk geval in de ogen van docenten.

Wil je geloven dat het bestaat? Onderwijs dat geen motivatieproblemen kent? Of het moet zijn bij docenten die meer pauze willen houden dan hun leerlingen? Dat zulke krachtige betrokkenheid en zoveel leerenergie oproept dat leerlingen meer en beter presteren dan hun docenten (en zij zelf) hadden kunnen denken? Dat ook nog eens zo sterk appelleert aan de ontwikkeling van talenten dat je bijna kunt wachten op pedagogische wonderen waarop je niet eens durfde hopen? Ik moet zeggen: het klinkt inderdaad ongeloofwaardig. En daarbij: je kent me niet eens. Toch doe ik voor het gemak maar even net of je het wilt aannemen. Want eigenlijk wil ik een stapje verder. Wat ik me afvraag is: wat maakt verhalend ontwerpen zo verbazend krachtig? Ik neem u eerst even mee naar de klas van mijn oudste dochter, groep 4 en 5 van de Annie MG Schmidtschool in Groningen.

### **De dierenwinkel**

De klas van Bente, mijn dochter van negen, is de afgelopen weken onherkenbaar veranderd. En dat allemaal naar aanleiding van een quasi-argeloze vraag van juf Hanneke: 'Zullen we een dierenwinkel beginnen?' De kinderen knutselen dieren en hokken, maken logo's en plattegronden, en schrijven informatiefolders over hun dieren. Ze passen na drie weken zelf nog maar net in hun lokaal. Huiswerk kent deze klas niet; desondanks gaat het werk na schooltijd en als Bente ziek is gewoon door.

Joris zit pas een half jaar in deze klas. Een klein bleek ventje, dat op z'n vorige school erg is gepest door een groep meiden. De eerste maanden schuift hij zo onopvallend mogelijk door de klas: stil, wat gebogen, ogen achter z'n haar. Het doet me goed dat hij bij de opening van de dierenwinkel vrolijk meezingt met het openingslied. Maar wat er daarna gebeurt verrast me. Vijf kinderen komen naar voren met hun zelfgeschreven teksten; en Joris staat midden tussen vier populaire goed gebekte meiden. Hij is als laatste aan de beurt. Luid en duidelijk draagt hij zijn tekst voor, kijkt het publiek stralend aan en maakt dan een vrolijk sprongetje van opluchting. Zijn vader schiet vol. En hij is niet de enige.

Als je een gedeukt kind van zo dichtbij ziet opbloeien voelt dat als een wonder. Toch is het goed om vast te stellen dat het onderwijs weliswaar was gepland en voorbereid, maar dat niemand had kunnen voorspellen wat er met Joris is gebeurd. Juf Hanneke heeft onderwijs gecreëerd dat pedagogische wonderen uitlokt. Gewoon, omdat ze zo van de betrokkenheid van de kinderen geniet, zegt ze zelf. Er zijn overigens ook docenten die bewust dit soort resultaten proberen te bereiken. Zoals in het ontwerp 'De Verhalenverteller', uitgevoerd op het dr. Aletta Jacobscollege in Hoogezand met leerlingen van de Internationale Schakelklas (overwegend alleenstaande vluchtelingen). Hier heeft onderwijs indrukwekkende, haast therapeutische, bijeffecten. De omweg van een verhaal biedt genoeg veiligheid om jonge asielzoekers volop aan het praten te krijgen – ook over hun eigen verleden.

### **De verhalenverteller**

De docente begint met het verhaal over een (niet bestaande) verhalenverteller die zijn verhalen is kwijtgeraakt. Alle leerlingen weten dat dit vreselijk is: wie z'n verhalen kwijt is, is z'n cultuur en daarmee z'n wortels verloren. De leerlingen bedenken en tekenen de verhalenverteller, zijn dorp en maken zelfs de boom waaronder hij zijn verhalen vertelde. Dan besluiten ze 'hun' verteller te helpen. Ze beginnen met het verzamelen, lezen en vertellen van klassieke westerse sprookjes. Om daarna een verhaal uit hun eigen cultuur mee naar school te nemen. Het vertellen van de verhalen is zo indrukwekkend dat de docent voorstelt een verhalenfeest te organiseren. De leerlingen nodigen hun vrienden en mentoren uit, en richten de kantine prachtig in.

Het feest begint. Een zenuwachtige jongen kondigt alle vertellers aan. En dan vertellen alle leerlingen hun verhaal. Soms keurig van een papiertje. Vaak zeer geconcentreerd uit het hoofd, half starend over het publiek heen. Ontroerend om te zien hoe een jongen met stijve schouders naar voren gaat, en na afloop opgelucht meeklapt met het publiek. Bijna alle verhalen komen uit hun eigen land of cultuur. Zhilin vertelt achteraf dat ze een oud chinees verhaal heeft verteld. 'Een verhaal van vroeger, ik was het vergeten, maar nu ik weet het weer.'

Mooi zijn de tekeningen van het dorp van de verhalenverteller. Een jongen geeft toelichting: 'Hier woont de verhalenverteller. En hier woonde ik.' En vervolgens vertelt hij over zijn leven in dat dorp. Het is een heel bijzonder moment. Want vraag deze jonge vluchtelingen rechtstreeks naar hun geboortedorp en ze zullen dichtklappen of beleefd weigeren. Wegduwen van alle herinneringen lijkt een goed overlevingsmechanisme voor wie alleen een nieuw leven moet beginnen, maar blijkt op de lange duur tot grote vervreemding te leiden. Vraag deze jongeren naar het dorp van hun zelf gecreëerde verhalenverteller en ze tekenen hun eigen dorp en vertellen er graag over. En merken zo dat ze zich zelf niet af hoeven te snijden van hun verleden.

Dit schrijft Zhilin achteraf: 'Woensdag verhalenfeest. Ik heb prettig humeur naar school. School was al begonnen. Naar binnen kijk "wa". Zoveel mensen. Kantine mooi uit vanavond. Ik ben ook blij. ISK-3 allemaal leerling verhalen vertellen. Ik ook. Vind ik echt leuk. Allemaal leerling goed gedaan. Vanavond heel leuk. Allemaal zijn blij!'

Hoe gewoon is dit soort onderwijs, zult u zich misschien afvragen. Honderden docenten op tientallen scholen werken met verhalend ontwerpen. En hebben ontdekt dat je er niet een extra creatief mens of een bijzonder begaafd begeleider voor hoeft te zijn. Wat deze docenten wel gemeen hebben is het plezier om leerlingen uit te dagen, en hun betrokkenheid op te roepen. Voor wie daarvan geniet, is verhalend ontwerpen snel te leren.

Dat blijkt op de Ichthus Hogeschool als tweedejaars PABO-studenten rapporteren over de uitvoering van hun eerste eigen verhalende ontwerp. Ik maak dankbaar gebruik van hun ervaringen om de kernzaken van verhalend ontwerpen te illustreren.

- **Betrokkenheid en leerenergie**

Marloes Noorlander begint met haar klas een koeriersbedrijf. En schrijft na afloop: 'Het mooie van verhalend ontwerpen vind ik dat de kinderen zoveel van zichzelf kwijt kunnen, en dat hun mening er toe doet voor het verloop van het verhaal. Daardoor zijn ze veel betrokkener dan in een traditionele les.' Betrokkenheid levert leerenergie. Ook als deskundigen dat niet verwachten.

### **Het Koeriersbedrijf**

Wie een koeriersbedrijf wil beginnen, heeft nogal wat nodig. Dat blijkt als de klas van Marloes het 'Koeriersbedrijf Van Schipluiden' opricht. Een gebouw, een logo, een geschikte locatie, vrachtwagens, advertenties en natuurlijk geld. Plattegronden tekenen en vrachtwagens bouwen vertrouwt Marloes de kinderen wel toe. Maar op advies van haar mentor schrapt ze de episode over het geld. De mentor vindt het hele ontwerp trouwens maar niks. Bij hem in de les zitten de kinderen stil, werken ze uit de methode, en zeker niet samen. En zulke grote getallen zijn voor groep 6 veel te moeilijk. Tot Marloes' verrassing blijken de kinderen zelf daar anders over te denken.

'De kinderen zijn vastbesloten: zonder geld kunnen we niks beginnen. Ik kan er niet onderuit en besluit dan toch maar op het geld in te gaan. Eerst inventariseren we de dure dingen die we nodig hebben. Volgens Henk, die een vader heeft in de vrachtwagenbranche, kost een vrachtwagen ongeveer 80 000 gulden. Ik moet eerlijk toegeven dat ik er niet zo veel verstand van heb, maar als ik bedenk dat een auto ongeveer 30 000 gulden kost, lijkt me dit een redelijke schatting. Om al te grote verschillen te voorkomen spreken we af dat we uitgaan van 20 vrachtwagens. Al pratend en overlegend komen we ook op bedragen voor het kantoor (twee keer zoveel als een gewoon rijtjeshuis, en dat kost vier ton, weet Sandra), de inrichting en de beveiliging. Uiteindelijk staan er een heleboel dingen op het bord geschreven waar de kinderen rekening mee moeten houden en kunnen ze in tweetallen aan de slag.

Dit is een heel ander soort rekenles dan ze gewend zijn. Normaal moeten ze individueel sommen maken en is er maar een antwoord goed, terwijl ze nu moeten schatten. Wonder boven wonder gaat het erg goed. Ze leren kosten schatten, grote getallen uitspreken en zelfs optellen. En dat terwijl dit eigenlijk veel te moeilijk zou zijn voor groep 6!

- **Sleutelvragen**

Een verhalend ontwerp drijft op sleutelvragen. Vragen die kinderen motiveren, aan het denken zetten, en activeren. Alinde van der Sterre blijkt al tijdens de voorbereidingen een kei in het stellen van sleutelvragen. Op de een of andere manier klinken haar vragen heel natuurlijk, en activeren ze enorm. Andere studenten vragen naar haar geheim. Ze kijkt verbaasd, denkt even na en zegt dan: 'Misschien is het dat je de problemen niet zelf oplost, maar deelt met de kinderen. En dan willen ze vast wel samen met jou een oplossing zoeken'.

- **De bal ligt bij de leerlingen**

Voor Alinde blijkt deze ontdekking meer dan een handig kunstje om leerlingen te activeren. 'Af en toe is het wel een rommeltje in de klas. Vooral als de kinderen net beginnen om hun acts te bedenken en te oefenen. Ik ren me rot langs alle groepjes, maar het blijft chaotisch. Ik zie m'n mentor kijken, en ik baal ervan. Tot ik bedenk dat ik het verkeerd aanpak. Ik probeer zelf alles te regelen, in plaats van de leerlingen in te schakelen. Ik roep ze bij elkaar, leg ze het probleem voor, en vraag naar hun oplossingen. Als ze weer aan het werk gaan loopt het stukken beter. En ik realiseer me: als je kinderen vertrouwt, komt het wel goed!'

### **Het circus**

Alinde begint met een brief van een gepensioneerd circusdirecteur, die ze de kinderen thuis stuurt. En de kinderen eindigen met een prachtige, helemaal zelf gemaakte voorstelling. Tussendoor zijn ze keihard aan het werk: ze maken de circusdirecteur en voorzien hem van een levensverhaal, zetten dieren en circuswagens in elkaar, repeteren, verkleeden, schilderen, schrijven, zingen, rekenen en ga zo maar door.

'De klas hangt eigenlijk als los zand aan elkaar. Maar in deze week wordt het een echte circusfamilie. Zo noemen we elkaar ook. Het mooiste kun je dat zien aan het verschil tussen de generale repetitie en de voorstelling. De generale is heel druk en rommelig. En als er iets fout gaat wordt er heel hard 'sufferd' geroepen. Of erger. Ik houd dan ook mijn hart vast als er tijdens de voorstelling echt iets mis gaat met de act van Freek. En kan vervolgens mijn oren bijna niet geloven als hij achter de coulissen verdwijnt. De andere kinderen vangen hem op, slaan een arm om hem heen en een van hen zegt troostend: 'Geef niets joh, het zag er toch hartstikke mooi uit.'

- **Verrast worden door kinderen**

In elke klas zitten ze. De leerlingen waar je je zorgen over maakt. Of de kinderen waarvan je niet meer had gedacht dat je ze nog aan het leren zou krijgen. Leonie Kroeze heeft ook zo'n leerling. 'In mijn stageklas zit Niels, een jongetje, dat je altijd in de gaten moet houden. Hij is nooit bij de les, en doet niet mee met de andere kinderen. Net alsof hij helemaal in zijn eigen wereldje leeft. En hij heeft het alleen maar over moord en doodslag, en andere enge dingen.' In een verhalend ontwerp komen deze kinderen opvallend vaak goed uit de verf.

### **Wilmpie, de kleine Kapitein**

Ken je de kleine Kapitein? In het ontwerp van Leonie is dat een jongen die heel graag kapitein wil worden, maar niet weet hoe hij dat aan moet pakken. En zeker niet wat hem te wachten staat. Natuurlijk beleeft hij de nodige avonturen, en moet hij oplossingen vinden voor onverwachte en moeilijke situaties. Net als in het echte leven, zou je haast zeggen! De kinderen noemen hem Wilmpie, bedenken hoe hij eruit ziet, ontwerpen in groepjes zijn boot, stippelen een route uit met de atlas, maken instrumenten om het weer te meten, en schrijven verhalen vol emotie in zijn dagboek. Kortom: leven volop met hem mee.

'Na mijn inleidende verhaal gaan de kinderen in groepjes aan het werk om de kleine kapitein of zijn boot te maken. Ongelofelijk, wat kinderen dan verzinnen, veel meer dan ik zelf zou kunnen bedenken! De groep van Niels kiest voor de boot. En het is Niels die met het ene mooie idee na het andere komt. De groep voert ze graag uit. En zegt bij de presentatie: 'Dit is onze boot, maar het ontwerp is eigenlijk van Niels.' Niels straalt helemaal, en ik ben apentrots op hem en zijn mooie, helemaal niet enge marineboot!'

- **Foute antwoorden bestaan niet**

Sleutelvragen zetten aan tot denken, niet tot het geven van het enige goede antwoord. Wat overigens niet wil zeggen dat alle antwoorden even goed doordacht zijn. Talitha Carrinus schrijft voor ze begint: 'Ik hoop met dit verhalend ontwerp ook een goede aanzet te kunnen geven aan het kerndoel zelfbeeld. Vooral aan het punt zelfvertrouwen denk ik te kunnen

werken doordat binnen dit verhalend ontwerp de activiteiten vrijer zijn dan de methode lessen, er is eigenlijk geen goed of fout antwoord dus je kunt niet falen.' Mooi opgeschreven. Zou het haar ook lukken?

### **Robinson Crusoë**

Talitha heeft zich laten inspireren door het verhaal van Robinson Crusoë. Haar klas gaat een zeereis voorbereiden, en weet gelukkig nog niet dat ze op een onbewoond eiland aan zullen spoelen.

'Al snel zijn bijna alle kinderen betrokken aan de slag, behalve twee meisjes. Met de atlas kunnen ze niet uit de voeten, het spreekt ze niet aan. Het ene meisje is ook erg onzeker dus ik denk dat ze toch bang is om te falen. Ik begin een gesprek over wat ze allemaal mee kunnen nemen op reis. Al snel hebben ze een hele lijst. Dan vraag ik: je weet nu wel wat je mee neemt maar hoeveel heb je van alles nodig? En hoe groot zou de boot moeten zijn om dit te vervoeren? Nu raken ze enthousiast. Ze maken een heel ontwerp van de boot maar de afmetingen zijn een probleem. Even een vergelijking maken: kleiner of groter dan dit klaslokaal? Ongeveer de helft, mompelen ze. Hoeveel meter zou dat zijn? Eigenlijk hebben ze geen idee. Ik vraag of ze met de bordliniaal daarachter zouden kunnen komen. Ja, dan moet het wel lukken. Al snel ligt er één met de liniaal languit op de grond om op te meten hoe groot de boot moet worden. Echt een prachtig gezicht. Zo betrokken dat ze gewoon door willen gaan tot dat ze alles uitgepuzzeld hebben.'

- **Leerlingen doen het meeste werk**

Veel leerkrachten gaan vermoeider naar huis dan hun leerlingen. Talitha kijkt daar nogal nuchter tegen aan. Zo van: 'Ik heb er zelf eigenlijk vooral van genoten. De kinderen zijn niet gewend in groepen te werken, maar door hun grote betrokkenheid heb je geen problemen met orde en zo. Als zij aan het werk zijn heb ik tijd om te kijken wat ze doen. Ik hoor wat kinderen zeggen en denken, en dat vind ik fantastisch. Het is zo mooi om te zien hoe ze samen overleggen, ze bedenken echt de mooiste dingen!'

- **Op de grens van fictie en werkelijkheid**

Dat leerlingen verrassende dingen bedenken blijkt ook tegen het eind. Talitha vraagt de kinderen een stuk in hun dagboek te schrijven: 'Ik wil graag weten of je blijft of vertrekt'. En leest dat de meeste kinderen lekker op hun onbewoonde eiland blijven zitten. Ze weten dat ook nog eens heel goed te onderbouwen. Dan ben je als leerkracht blij met wat Jeroen in de schoolkrant schrijft: 'De lessen waren leuk en u deed net alsof u het echt meende maar toch wist je dat het fantasie was'. Talitha kan gerust zijn!

### **Terug naar de vraag: hoe werkt verhalend ontwerpen?**

Technisch gezegd zit het zo: verhalend ontwerpen zet leeractiviteiten in een verhaallijn, waardoor ze voor leerlingen een logisch verband krijgen. Betrokkenheid wordt opgeroepen door de leerlingen zich te laten identificeren met de hoofdpersoon van het verhaal (zoals in de Verhalenverteller en De kleine kapitein), of hen zelf hoofdpersonen te laten worden (de Dierenwinkel, het Koeriersbedrijf). Onverwachte wendingen in de verhaallijn maken het onderwijs spannend. De docent legt met sleutelvragen de bal voortdurend bij de leerlingen, en daagt hen daarmee uit al hun capaciteiten in te zetten.

Als ik me meer diepgaand afvraag hoe verhalend ontwerpen werkt kom ik terecht bij mijn eigen kinderen. Bij wat ik zie van hun spel, wel te verstaan. Ze spelen (en ik beperk me tot de afgelopen maand) busje, ziekenhuisje, zeehondencrèche, verhuizinkje, campertje,

rommelmarktje, speelgoedwinkeltje. Het verkleinwoord staat voor 'zogenaamd', hoewel je dat niet zou zeggen als je naar hun enorme en vaak zeer serieuze inzet kijkt. Hun plezier is enorm (het opruimwerk meestal ook). Als ik 'speelgoedwinkeltje spelen' vergelijk met 'leren in de dierenwinkel' zie ik veel overeenkomsten. En eigenlijk denk ik dat daar de kracht zit van verhalend ontwerpen: het appelleert aan een buitengewoon natuurlijke manier van leren.

Nu zijn mijn kinderen pas zeven en negen jaar oud. En ligt het voor de hand dat zij spelend leren en omgekeerd. Maar hoe moet ik verklaren dat vijf atheneum leerlingen en bijna afgestudeerde biologiestudenten even sterk op verhalend ontwerpen reageren, vooropgesteld dat het ontwerp is aangepast aan hun niveau? Eerlijk gezegd denk ik dat spel blijft werken, ook bij volwassenen...!

### **Verantwoording**

Veel dank aan Talitha Canrinus, Leonie Kroeze, Marloes Noorlander en Alinde van der Sterre (Ichthus Hogeschool Dordrecht, Educatieve Faculteit, Explo) voor het gebruik van hun verhalen en ervaringen. Meer over hun ontwerpen en die van medestudenten op [www.ontwerpatelier.nl](http://www.ontwerpatelier.nl)

Delen van dit artikel verschenen onder de titel 'Het geheim van de soundmixshow'; Ellen Reehorst, TvL Tijdschrift voor Leerlingbegeleiding, juni 2000.

### **Literatuur**

Verhalend ontwerpen, een draaiboek; Erik Vos, Peter Dekkers; Wolters Noordhoff 1994

Scenario's voor actief leren, verhalend ontwerpen in het voortgezet onderwijs; Erik Vos, Ellen Reehorst, Frits Sibers Tjassens, José Simons, Wolters Noordhoff 1999