

BEPAAAL JE EIGEN avontuur(lijk leesonderwijs)

Lezen en schrijven zijn twee vaardigheden die centraal staan in ons vak. Leraren zijn doorgaans fervente lezers, fans van boekenbeurzen groot en klein, liefhebbers van die ene kleine charmante boekenwinkel. Schrijven kunnen we ook als de beste(n). Collega's verrassen vaak met hun literaire spitsvondigheid, van een gevatte commentaar op Smartschool tot een eigen boek. Hoe zit het echter met onze leerlingen?

Dennis Van der Kuylen

Over de auteur

DENNIS VAN DER KUYLEN

is leraar Nederlands en Engels in het Provinciaal Onderwijs van Antwerpen. Hij probeert nieuwe manieren uit zijn hoed te toveren om iedereen aan het lezen te krijgen, van zijn kleine nichtjes tot zijn leerlingen en alles daartussen.



BEPAAAL JE EIGEN LEZEN

Het principe is relatief eenvoudig en voor spelfanaten overbekend. Anders dan bij een 'klassiek' boek word je een personage in het verhaal. Je bepaalt hierbij zelf het verloop van dat verhaal en het lot van de figurant, de nevenfiguren en de antagonist(en). Een vergevorderde variant van 'role playing' dus, of een uitgeschreven variant van bijvoorbeeld 'Dungeons and Dragons'. Zo kan een verhaal beginnen met:

"Het is nog maar nacht, maar je wordt al wakker van een bloedstollend gehuil. De maan schijnt door de uitgedroogde takken van de bomen. Het is nog herfst, maar al bitter koud. Volgens de orde der astronomen, nonika's en wichelroeden zal de winter snel aanbreken. Het maanlicht doet alles in een witgrijs licht baden. Bang kijk je om je heen. De maan werpt de schaduw van een man tegen je raam."

Hierna wordt de lezer geconfronteerd met twee keuzes. Koos hij er in het begin van het verhaal voor om de tovenaars te zijn? Dan leest hij paragraaf 2. Wie echter het dappere kleine meisje koos, leest paragraaf 3. Die lopen dan als volgt...

Schrijven en lezen blijken lang niet altijd zo populair bij ons doelpubliek. Beide vaardigheden vereisen een hoge betrokkenheid en hoge mate van aandacht. Leerlingen blijken deze betrokkenheid doorgaans zonder problemen aan de dag te leggen bij het kijken van films of het spelen van computergames. Die laatste amusementsvorm vertoont zelfs een betrokkenheid die onmogelijk te bereiken is bij boeken, films of theater. Je hebt als publiek de kracht om zelf het verhaal te sturen. Wat als we deze aanpak nu eens toepassen op ons lees- en schrijfonderwijs?

PARAGRAAF 2.

"Gelukkig heb je in je nachtkastje een kruisboog met betoverde zilveren pijlen verstopt. Je grijpt snel de boog en spant die razendsnel op. Jarenlange oefening met het wapen en de verschillende soorten betoverde pijlen zorgen voor een bijna instinctieve behandeling van het wapen. Zonder verder na te denken grijp je ook een toverfles met Nepalees Drakenvuur uit de schuif. Je steekt de lont aan en werpt de fles door het raam naar buiten. De schim schreeuwt het uit, niet alleen omdat hij nu verbrand wordt door het vuur van wel tweeëndertig draken, maar ook omdat hij wel vijf zilveren pijlen in zijn borstkas kreeg." Snel loop je naar buiten om het slachtoffer te bestuderen. Tot je grote verbazing zie je echter...

- a) **Dat de weerwolf weer verandert in je eigen vrouw. Lees dan paragraaf 4.**
- b) **Dat het helemaal geen weerwolf is, maar je eigen broer! Lees dan paragraaf 5.**

PARAGRAAF 3.

“Zonder aarzelen glijp je uit je bed en trek je het mes onder je kussen vandaan. De weerwolven hebben je moeder en vader al te pakken gekregen, maar jou niet! Je bent voorbereid, dapper en niet te stoppen. In de boeken van de ook door de weerwolven opgepeuzelde alchemist vond je alle mogelijke middelen om die rotbeesten voorgoed te verslaan. Zilver helpt, maar vuur even goed. Sommigen zeggen zelfs dat je een weerwolf door uitputting weer mens kan laten worden. Jij wilt dat risico niet lopen. Kruisen en ajuinen nam je voor de veiligheid ook maar mee, hoewel dat volgens de boeken vooral tegen vampieren werkt. Je kan niet voorzichtig genoeg zijn, mompel je tegen niemand in het bijzonder. Met de zilveren dolk in de hand sluip je naar de grote koffer aan het einde van je bed. Daar neem je de zak uit die je speciaal voor situaties als deze hebt voorbereid.”

- a) Behoor je tot een rijke familie?
Lees dan paragraaf 6.
- b) Behoor je tot een arme familie?
Lees dan paragraaf 7.

De lezer heeft een hele resem keuzes. Zo kon hij nog voor het lezen van het verhaal kiezen voor een arm of rijk personage en het beroep. Na elk stukje tekst krijgt de lezer een keuze, of wordt het verdere verloop van het verhaal bepaald door een eerdere keuze. Wie voor een arm personage kiest, kan bijvoorbeeld later geholpen worden door de Dievenkoning, terwijl het rijke personage al snel door diens bende beroofd zal worden. Ook de inhoud van de zak van het dappere kleine meisje in paragraaf 3 is afhankelijk van haar afkomst. Naast een verhoogde betrokkenheid

bij het lezen zorgt deze manier van vertellen er ook voor dat leerlingen het verhaal opnieuw willen lezen, maar via een andere ‘weg’. Daarna kan je in een klasgesprek polsen naar de interessantste weg.

EEN GROEPSREIS

Wie het spelelement nog wil vergroten kan er ook voor kiezen om het verhaal niet door één lezer, maar door een groepje (tot vier) leerlingen te laten lezen. Zij vormen samen één familie, een groep vrienden of misschien zelfs een motorbende met een peperkoeken hartje. Leerlingen krijgen aan het begin van het verhaal een enveloppe met daarin een aantal personages en een landkaart (visualisatie is erg belangrijk in deze vorm). Nog voor ze aan het lezen gaan, kiest iedere leerling zelf een personage uit, met elk zijn eigen voor- en nadelen. Bovendien heeft ook elke familie een eigen set aan voor- en nadelen, die het verhaal zullen bepalen.

Het grote voordeel is dat op deze manier niet enkel het spelelement wordt vergroot (de leerlingen zullen het erg leuk vinden), maar dat ook de betrokkenheid vergroot. Leerlingen krijgen nu de kans om samen keuzes te maken. Bereid je voor op “ik had toch gezegd dat we beter niet vechten tegen de trol” of “kijk, nu zijn we ons geld kwijt”.

BEPAAL JE EIGEN SCHRIJVEN

Gevorderde auteurs kunnen ook zelf aan de slag. Waarom zou je zelf geen verhaal schrijven voor je klasgenoten? Dit proces vraagt wel enige voorbereiding. De welbekende OVUR-strategie kan hierbij een grote hulp zijn.

In de oriënterende fase gaan de leerlingen in groep aan de slag met een verhaaltje volgens dit principe. Ze leiden zelf af hoe het verhaal werkt en welke keuzes er allemaal mogelijk zijn. Bovendien zijn er ook een aantal vereisten (zo werkt het verhaal het best in de tweede persoon enkelvoud en kun je als verteller het best de tegenwoordige tijd gebruiken).

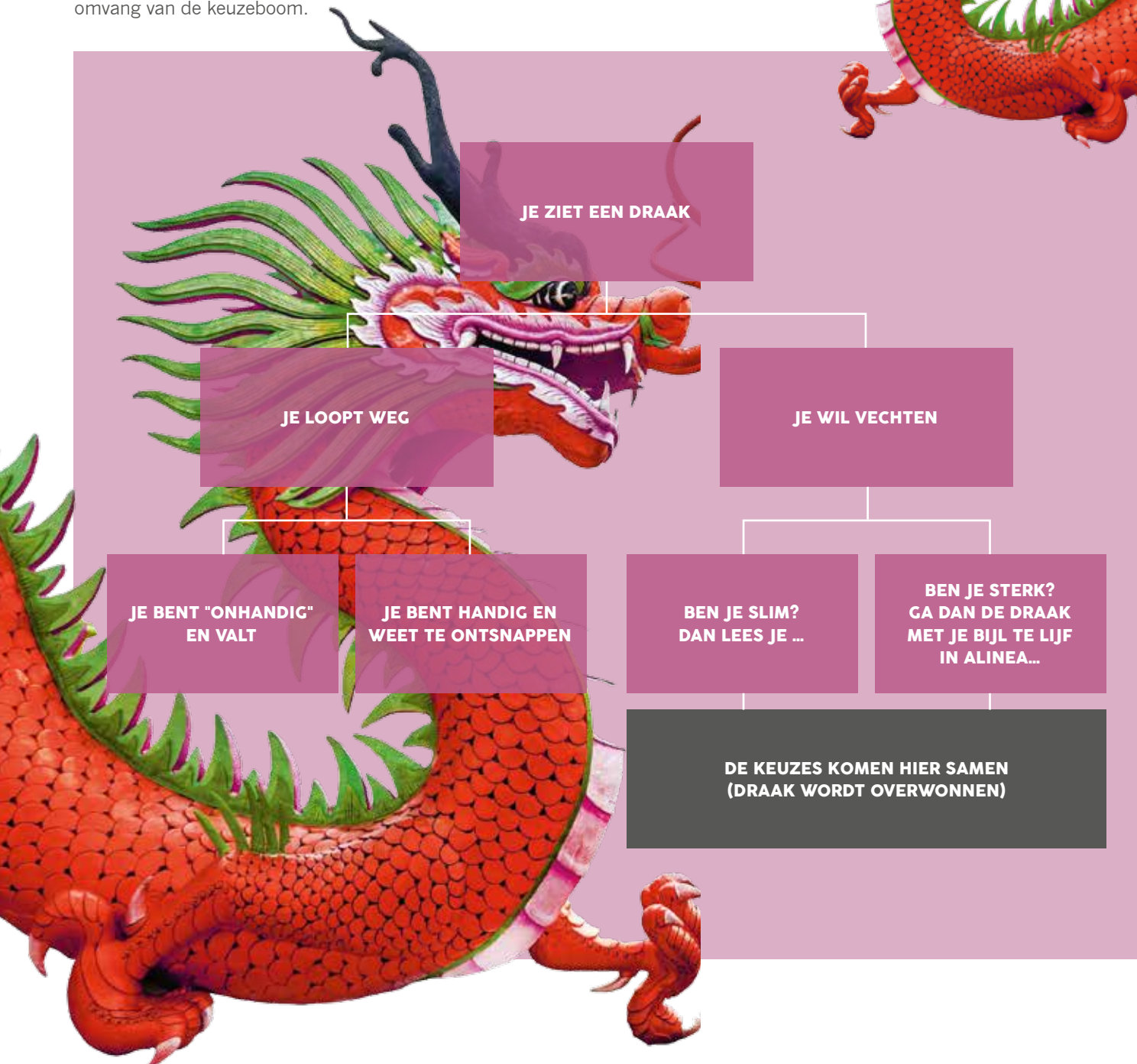
De leerlingen bereiden zich voor door na te denken over de context van het verhaal, het bedenken van personages, het thema, enzovoort. Dit deel is een prima herhaling van de lessen verhaalanalyse (die in zowat elk jaar van het secundair onderwijs aan bod komen). Elk personage en elke situatie heeft telkens meerdere uitkomsten (die positief of negatief kunnen zijn). Daarom is het handig (en overzichtelijk) om een diagram te maken, waarop de leerlingen schematisch afbeelden hoe keuzes verschillende pistes opleveren, die echter soms ook terug op hetzelfde punt uitkomen (anders wordt de schrijfpodracht te groot).



Deze keuzeboom wordt hieronder schematisch weergegeven.

Enige sturing in de uitvoerende fase is dus niet overbodig. Hiervoor kan het werken met een *collaborative writing tool* als Google Docs een hulp zijn. Als leraar is het vooral belangrijk te waken over de omvang van de keuzeboom.

Reflecteren bij het eigen verhaal kan gebeuren nadat de leerlingen elkaars verhaal hebben uitgetest. Het gaat hierbij om een creatief verhaal bedenken – laten we dus voor één keer die dt-fouten vergeten.



Collaborative writing

Het grote probleem met groeps- werken blijft vaak nog het fysieke samenkomen om de taak te maken. Allerlei online diensten lossen dit probleem echter op. Wie werkt met Google Docs, ziet wat zijn of haar groepsge- noten aan het doen zijn en kan ook met hen chatten via een dialoogvenster. Het is als leraar bijzonder handig om voor ieder groepje een document aan te maken, zodat je als eigenaar van het document elke wijziging ziet, de mogelijkheid hebt om te controleren hoe lang er aan de taak werd gewerkt en om live feedback te geven tijdens het schrijfproces.



Dit principe is dus een opstap naar het “echte werk”, hoewel het werken aan leesvaardigheid en leesmotivatie in leerplannen primeert. Het is echter niet ondenkbaar om de principes rond “choose your own adventure” uit te werken en toe te passen op andere teksten. Hierbij kan gedacht worden aan een herwerking van de *Walewein*, waarin een lezer geconfronteerd wordt met hoofse en onhoofse keuzes, zodat deze principes herhaald kunnen worden. Wie zich geroepen voelt hieraan mee te werken, kan altijd contact opnemen.

IK KIES VOOR AVONTUUR!

Gebetend door dit concept? Surf dan naar de website van *Fons*. Hier vind je meer informatie, een stappenplan voor het opzetten van een verhaal en een uitgeschreven voorbeeld. Er wordt ook gewerkt aan een eigen website rond dit thema.

BEPAAAL JE EIGEN LITERATUUR

Het principe van “choose your own adventure” is vooral geschikt als middel om te werken aan een verhoogd leesplezier. Onderzoek toont immers aan dat een verhoogd leesplezier leidt tot een verhoogde leesvaardigheid. Zo wordt een mattheuseffect in gang gezet dat op zijn beurt weer zal leiden tot een verhoogde leesmotivatie en leesplezier. Ook andere vakken hebben baat bij deze verhoogde leesvaardigheid, want de positieve gevolgen daarvan zijn niet beperkt tot het vak Nederlands.

