

Mens-Erger-Je-Nieten als je blind bent

In het kort

Hoe kan iemand die blind is Mens Erger Je Niet spelen? In deze lessenserie bedenken en maken leerlingen een variant van dit beroemde gezelschapsspel voor mensen die blind zijn.

Geschikt voor

groep 5 t/m 8

Lesdoelen

De leerlingen leven zich in een gehandicapt persoon in en stellen zich voor hoe het is om niet te kunnen zien. Ook werken ze doelgericht samen in een groep en zijn ze zich bewust van hun eigen taak en het groepsproces, waarbij ze verantwoordelijkheid nemen voor het proces en het eindresultaat.

Kerdoelen

44: De leerlingen leren bij producten uit hun eigen omgeving relaties te leggen tussen de werking, de vorm en het materiaalgebruik.

Tijdsduur

7 tot 10 uur (elke les duurt 1 à 1,5 uur)

Benodigdheden

- voor elke leerling een brainwritingvel
- potloden, gummen en stiften
- lijm
- scharen
- basismaterialen en kosteloos materiaal dat uitnodigend is en de creativiteit stimuleert, zoals papier, karton, flesdoppen, lollystokjes, rietjes, steentjes, kurken, gekleurde klei, knopen, etc.



Vorbereiding

Je neemt de kinderen in de lessenserie in 7 lessen mee in een ontwerpcyclus. Zorg dat je zelf deze cyclus en de stappen die daarbinnen gezet worden paraat hebt: www.wetenschapsknooppuntzh.nl/activiteiten/leidraad-onderzoekend-en-ontwerpend-leren/.

OPBOUW VAN DE LESSENSERIE

Introductie van het thema

Geef het startschot voor de lessenreeks met een aantal activiteiten waardoor leerlingen ervaren hoe het is om niks te kunnen zien of een andere handicap te hebben.

BASTIAAN BAETEN – DOCENT TECHNIEK/BÈTA

"Wat deze les zo mooi maakt, is de grote betrokkenheid van alle kinderen. Er is werkelijk geen leerling die afhaakt. Ik hoef nooit te trekken, moet alleen afremmen. Dat komt deels door-



dat het een spel is, wat bijna iedereen leuk vindt. Maar ook omdat de leerlingen door de ervaringsopdrachten aan het begin van de lessenreeks een groot medeleven gaan ervaren met mensen die blind zijn. Ze raken daardoor heel erg gemotiveerd, willen echt hun best doen.

Het is altijd weer bijzonder om te zien hoe al doende langzaam indaalt wat nodig is om een bruikbaar spel voor blinden te maken. Sommigen bedenken bij aanvang een pratende robot die instructies geeft, of zeggen: 'blinden moeten gewoon altijd samen met een ziende spelen'. Langzaam daagt dan het besef dat de beste en meest voor de hand liggende oplossingen op het vlak van tast en vorm zitten. Dan bedenken

ze dat je als blinde de kleur van de pionnen niet kunt zien, dus de verschillen tussen de pionnen moet kunnen voelen. En dan gaan ze vormpjes verzinnen voor op de pionnen, of pionnen van verschillende materialen maken, zoals kurk, staal, hout en karton.

En net zo goed moeten ze bedenken hoe je eigenlijk weet hoe het parcours verloopt, en welke kant het spel op gespeeld wordt. Dan gaan ze nadenken over manieren om een stippelparcours te maken dat je kunt voelen. Daarvoor heb ik zo veel verschillende oplossingen langs zien komen: lijmhoopjes, knoopjes, splitpennen, kartonnen vierkantjes, stokjes, pijpenragers... Het eindresultaat wordt niet altijd even mooi, maar de inventiviteit is groot."



• **Blinddoeken**

Laat de leerlingen elkaar blinddoeken en dan door de klas naar de wc toe leiden. Bespreek dit na in de klas: hoe was dat? Waar loop je tegenaan (letterlijk en figuurlijk)? En hoe ervaar je het om niks te kunnen zien? Hoe is dat voor een blinde?

• **Hints**

Laat kinderen met afgesloten oren (bijvoorbeeld door geluiddichte koptelefoons) aan elkaar verschillende dingen uitbeelden. Bijvoorbeeld: zonder woorden een beroep of een groente uitbeelden. Bespreek dit na in de klas: hoe was deze ervaring? Wat maakt het lastig om iets over te brengen en waarom? En hoe zou dat zijn voor een doof persoon?

• **Zonder handen**

Tape bij leerlingen de handen in tot vuisten, zodat de vingers niet meer vrij zijn. Geef ze nu opdrachten, zoals 'dek de tafel' of 'doe je jas aan'. Bespreek na afloop hoe het ging. Wat was er lastig aan de opdrachten als je je vingers niet kan gebruiken? En hoe hebben de leerlingen dat opgelost?

Laat leerlingen ook een paar filmpjes kijken uit de Schooltv-beeldbank waarin handicaps aan bod komen.

Zorg er tot slot voor dat de kinderen in de weken voor het project een keer het spel Mens Erger Je Niet hebben gespeeld, zodat ze (weer) goed weten hoe het spel werkt.

Les 1: Introductie van de ontwerp vraag

In de eerste les bespreek je met de leerlingen de ontwerp vraag: hoe kan een blinde Mens Erger Je Niet spelen? Begin met bespreken wat het leven voor een blinde lastig maakt. Bedenk vervolgens samen met de leerlingen waaraan een Mens Erger Je Niet-spel voor blinden zou moeten voldoen. Laat kinderen zelf criteria formuleren – weerhoud jezelf ervan om als leerkracht alles voor te kauwen, maar vraag wat de leerlingen belangrijk vinden. Stel zo samen met de kinderen ontwerp eisen op. Schrijf deze eisen op het smartboard, zodat ze voor iedereen duidelijk zijn. Bewaar ze, want deze eisen blijven de hele ontwerpcyclus lang belangrijk en je moet kinderen er nog naar kunnen laten kijken tijdens de maaklessen.

Verdeel de leerlingen aan het einde van de eerste les in groepjes van maximaal 4 kinderen: dit zijn de groepjes waarmee ze vanaf les 2 aan een ontwerp gaan werken.

Les 2: Ontwerpen schetsen

Start deze les met een energizer om het brein te activeren en creativiteit op gang te brengen. Kijk voor mogelijke energizers bijvoorbeeld op ontwerpenindeklas.nl/wp-content/uploads/2015/09/verdieping_energizers.pdf.

Zet de leerlingen daarna in hun groepjes aan het werk: het tekenen van de eerste ontwerpen aan de hand van de brainwritingmethode. Geef ieder kind een brainwriting-vakjesvel en leg uit hoe het werkt:

“Je schetst of tekent in het eerste vakje van het vel een idee voor het spel. Dan schuif je je vel door naar je buurman of -vrouw rechts. Zelf krijg je het vel van degene links van je. Vervolgens maakt iedereen in het tweede vakje een tweede ontwerp tekening. Zo ga je door tot iedereen op elk vel een keer een ontwerp heeft getekend (of, als de ideeën blijven stromen, tot alle vakjes vol zijn).”

Les 3: Keuzes maken en voorbereidingen treffen

Laat de leerlingen nu in hun groepjes de ontwerpen bespreken en samen tot een keuze komen welk ontwerp ze willen gaan uitvoeren. Vervolgens moeten ze inventariseren welke materialen hiervoor nodig zijn en afspreken wie wat voor de volgende les meeneemt. Laat ze een boodschappenlijstje maken op post-its en deze onderling verdelen.

Les 4, 5 en 6: Het maken van het spel

Laat de kinderen aan het begin van de 3 maaklessen eerst een groepsleider aanwijzen die ervoor moet zorgen dat ieder een taak heeft en die het proces in de gaten houdt, en vervolgens de andere taken verdelen.

Daarna heeft elk groepje 3 lessen de tijd om een eigen spel te maken. Hoe ze dit precies aanpakken, zal per groepje anders zijn. Het is geen statisch proces, maar een vloeibaar gebeuren, en dus hebben alle groepjes hun eigen tijdsplan en tempo. Dat is ook de bedoeling – het verloop en het sturen van het proces is onderdeel van het leren. Als leerkracht stuur je een beetje op de achtergrond, maar de verantwoordelijkheid voor het proces en het resultaat ligt bij de kinderen zelf.

Als kinderen aangeven klaar te zijn, vraag je wel altijd om goed te kijken of hun ontwerp voldoet aan de ontwerp eisen. Zo ja: super. Zo nee, dan is er nog werk aan de winkel. Vervolgens moet het spel nog getest worden, met blinddoeken om natuurlijk, wat mogelijk ook nog weer tot bijstelling zal leiden.



Les 7: Presentatie van de spellen

In de laatste les presenteren de leerlingen de spellen aan elkaar en de leerkracht en eventueel aan andere groepen. Geef ieder groepje ongeveer 10 minuten de tijd om hun proces en product voor het voetlicht te brengen. Je kunt groepjes vrijlaten in de manier waarop zij dit doen. Je kunt ook standaardvragen als leidraad opstellen, bijvoorbeeld: Wie zijn wij? Wat hebben we gemaakt? Hoe is het gegaan? Waar liepen we tegenaan? Hoe hebben we dit opgelost?

Mogelijke uitbreiding

Je kunt de eindresultaten ook laten presenteren aan en/of laten uitproberen door een blind of slechtziend persoon. Of nodig een vertegenwoordiger van spellen of ouders uit. Zo wordt het nog echter voor de kinderen en is er nog meer motivatie om een goed product af te leveren.

Tips

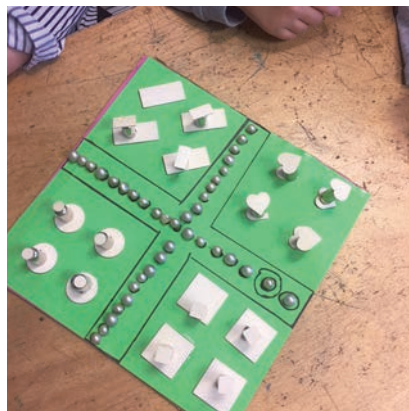
- Laat de kinderen en de groepjes zo vrij mogelijk aan de slag gaan (binnen door jou gestelde kaders). Zo krijg je gevarieerde producten en processen en voorkom je eenheidsworsten. Maar let op: kinderen mogen wel bij elkaar kijken om inspiratie op te doen!
- Neem per les genoeg tijd om leerlingen alles te laten opruimen en ordenen.

Bespreek aan het einde van elke les in een paar minuten na hoe de les is verlopen en wat de leerlingen hebben geleerd of ontdekt. Je kunt dit aan de groepsleiders vragen, of afwisselend aan verschillende groepsdeelnemers. Je kunt ook aan de kinderen vragen hoe zij hun groepsleider hebben ervaren. Laat ze elkaar hierbij expliciet tips én tops geven.

- Het belang van het proces staat voorop, maar probeer de kinderen te stimuleren dat het eindproduct er ook goed uit komt te zien. Je kunt daar ook een ontwerpeis van maken.
- Als de leerlingen dat kunnen hebben, is het leuk als ze niet alleen hun eigen spel testen, maar ook elkaars spellen. (Naar elkaar zijn ze kritischer dan naar zichzelf.)

Achtergrondinformatie

- Over het formuleren van ontwerp vragen: www.ontwerpenindeklas.nl/wp-content/uploads/2015/09/verdieping_ontwerp vragen.pdf.
- Over 'medisch ontwerpen': www.wetenschapsknooppuntzh.nl/blog/biomedisch-ontwerpen-van-idee-naar-prototype-hoe-doe-je-dat/.
- Over ontwerpen en onderzoekend leren: www.ontwerpenindeklas.nl en de heldere filmpjes op <https://tinyurl.com/filmpje-ontwerpendleren1> en <https://tinyurl.com/filmpje-ontwerpendleren2>.



MB7 Brainwritingvel

Mens-Erger-Je-Nieten
als je blind bent
