DEEL 1 · ERVAREN

# Waar loopt een lezer op vast?

Begrip zit niet in de tekst, maar ontstaat tussen tekst, lezer en situatie.

1 **Ervaren**
We lopen allemaal weleens vast

2 **Begrijpen**
Het model verklaart waarom

3 **Toepassen**
Wat doe je ermee in de klas?





# Wat vraagt dit aan voorkennis?



# In de maneschijn

*In de maneschijn, in de maneschijn*
*Klim ik op een trapje naar het raamkozijn*
*En je raadt het niet, en je raadt het niet*
*Zo doet een vogel en zo doet een vis*
*Zo doet een duizendpoot die schoenenpoetser is*
*En dat is één en dat is twee*
*En dat is dikke, dikke, dikke tante Kee*
*En dat is recht en dat is krom*
*En zo draaien wij het wieltje nog eens om*
*Rombom!*

## Lees en luister mee

Wat gebeurt er eigenlijk in dit liedje?

En waarom voelt het tóch als één geheel?

**Bekijk de clip**

youtube.com: In de maneschijn

# Wel cohesie, geen coherentie

## Cohesie: de tekst plakt

**Herhaling:** „in de maneschijn”, „je raadt het niet”

**Parallelle zinnen:** „zo doet een vogel / zo doet een vis”

**Verbindingswoord:** „en” opent bijna elke regel

**Verwijswoorden en rijm:** „zo”, „dat”, „het wieltje”; schijn/kozijn, twee/Kee

## Coherentie: de inhoud breekt

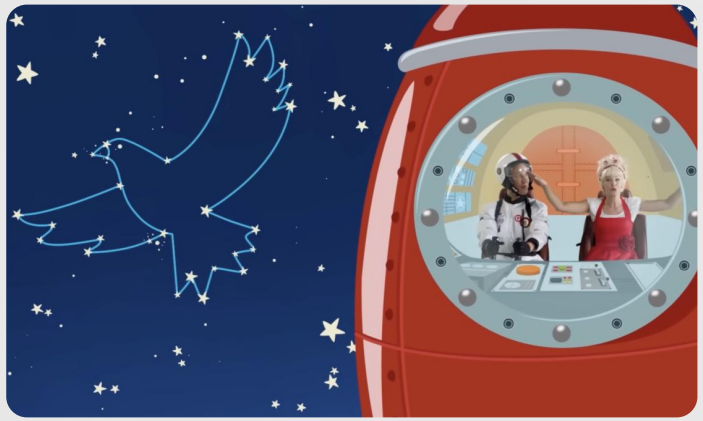
**Onderwerpsprongen:** maan, trapje, dieren, tellen, tante Kee

**Valse belofte:** „je raadt het niet”, maar er volgt niets

**Lege verwijzing:** waar verwijst „dat is één” naar?

**Ongemerkt bekend:** „het wieltje” is nooit geïntroduceerd





**Mét gebaren** wordt het ineens coherent: „zo” en „dat” wijzen dan iets aan.

# Samenhang heeft twee kanten

**Cohesie** zit in de tekst. **Coherentie** ontstaat in het hoofd van de lezer.

### Wel cohesie, geen coherentie

*“Het was midden op de dag, en toen werd het nacht. Daarom ging de haan slapen, want hij had zijn ontbijt al op.”*

Verbindingswoorden genoeg, maar de inhoud klopt niet.

### Wel coherentie, geen cohesie

*“Regen. Paraplu vergeten. Kletsnat.”*

Geen enkel verbindingswoord, toch snapt iedereen het verband.

### Cohesie én coherentie

*“Het regende, maar ik was mijn paraplu vergeten. Daardoor kwam ik kletsnat thuis.”*

Zichtbare verbanden én een logisch verhaal.

**Signaalwoorden aanleren is niet genoeg:** voorkennis bouwt de coherentie.

DEEL 2

# Begrijpen

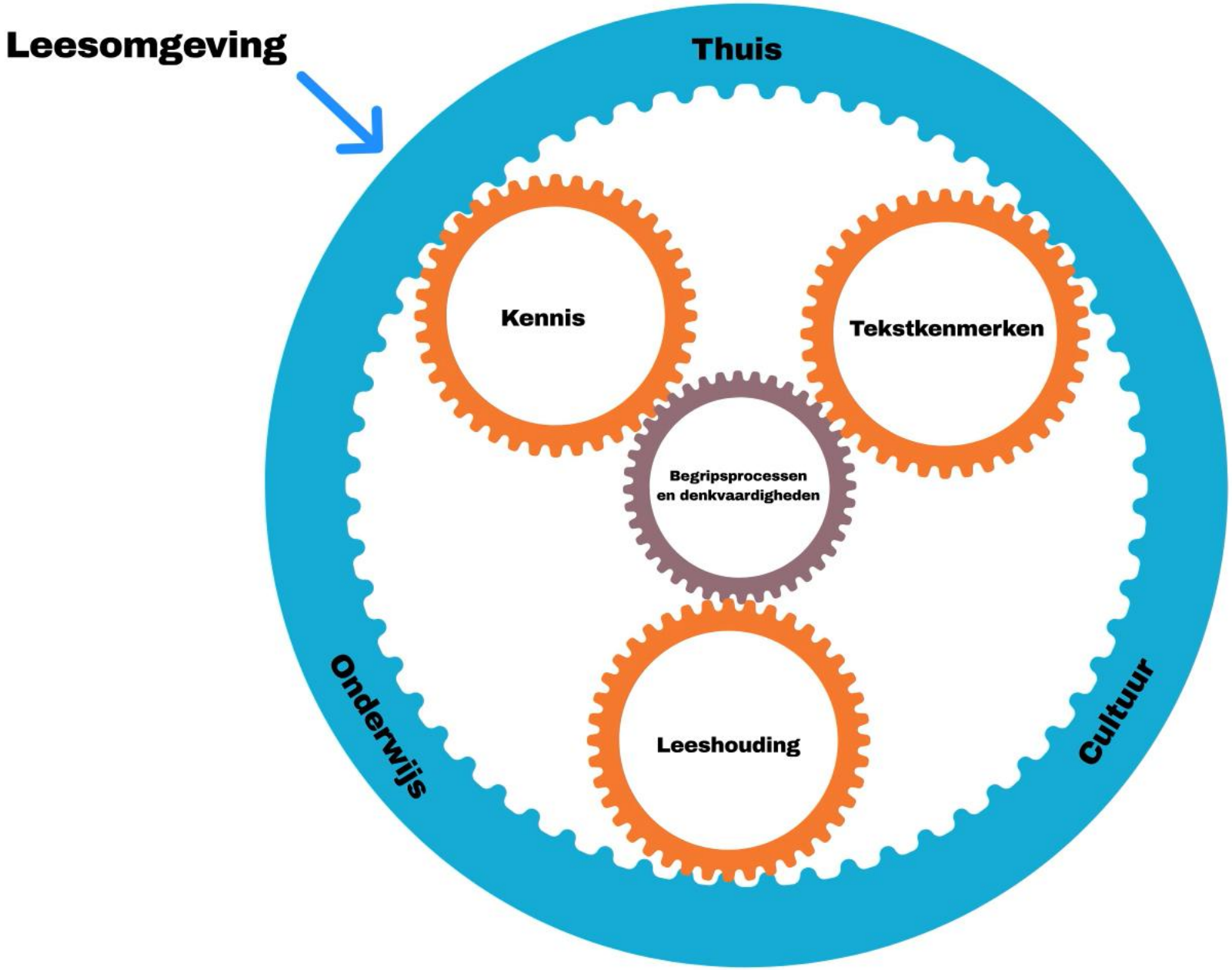
## Wat zegt de wetenschap over tekstbegrip?

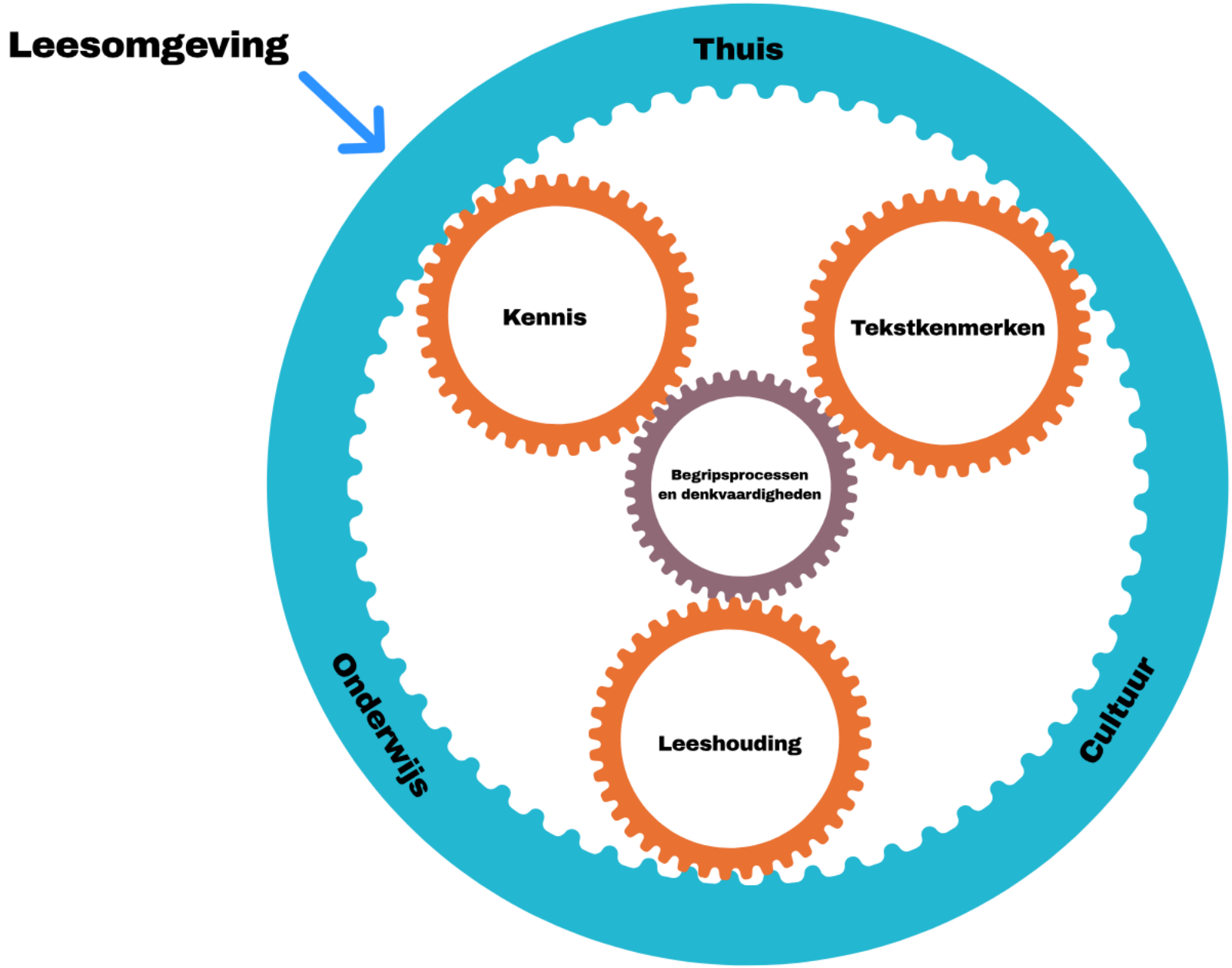
*Bij de gezichten klemde het ene, bij het liedje het andere. Hoe zit dat?*

1 **Ervaren**
We lopen allemaal weleens vast

2 **Begrijpen**
Het model verklaart waarom

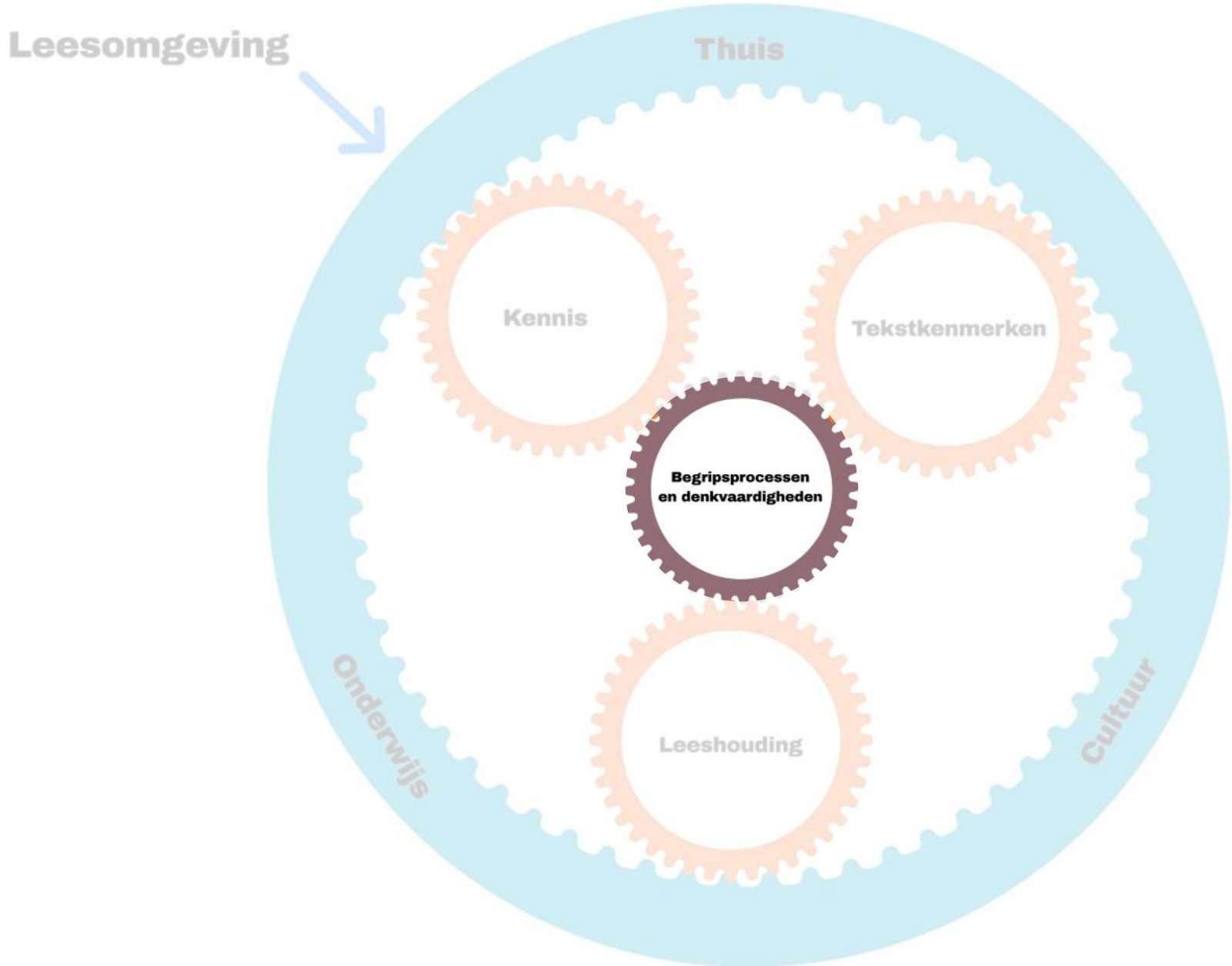
3 **Toepassen**
Wat doe je ermee in de klas?

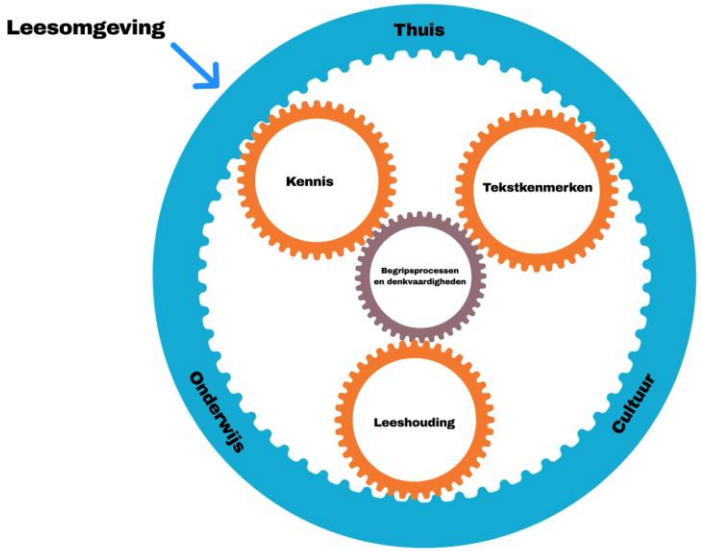

Leesomgeving
Thuis
Kennis
Tekstkenmerken
Begripsprocessen
en denkvaardigheden
Leeshouding
Onderwijs
Cultuur


Leesomgeving
Thuis
Kennis
Tekstkenmerken
Begripsprocessen
en denkvaardigheden
Leeshouding
Onderwijs
Cultuur

# Opdracht 1



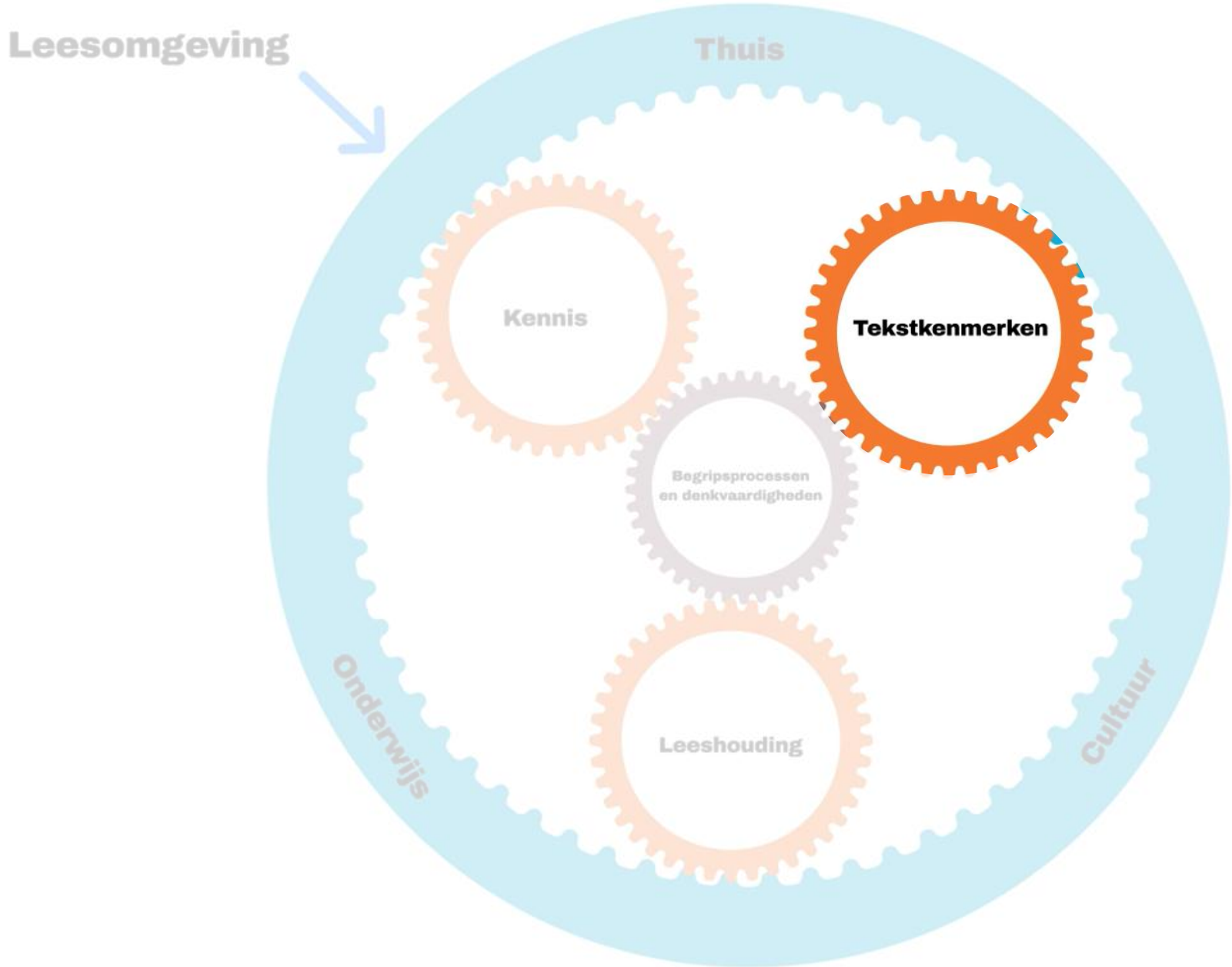

Leesomgeving
Thuis
Kennis
Tekstkenmerken
Begripsprocessen
en denkvaardigheden
Leeshouding
Onderwijs
Cultuur


Leesomgeving
Thuis
Kennis
Tekstkenmerken
Begripsprocessen en denkvaardigheden
Leeshouding
Onderwijs
Cultuur


Begripsprocessen
en denkvaardigheden

# Binnenste tandwiel:

- Executieve functies
- Toepassen van leesstrategieën
- Vloeiend lezen
- Werkgeheugen
- Metacognitie
- Taakgerichtheid
- Standaard voor coherentie: de moeite die je doet de tekst te begrijpen


Leesomgeving
Thuis
Kennis
Tekstkenmerken
Begripsprocessen
en denkvaardigheden
Leeshouding
Onderwijs
Cultuur

# Tekstkenmerken

Inhoud van de tekst

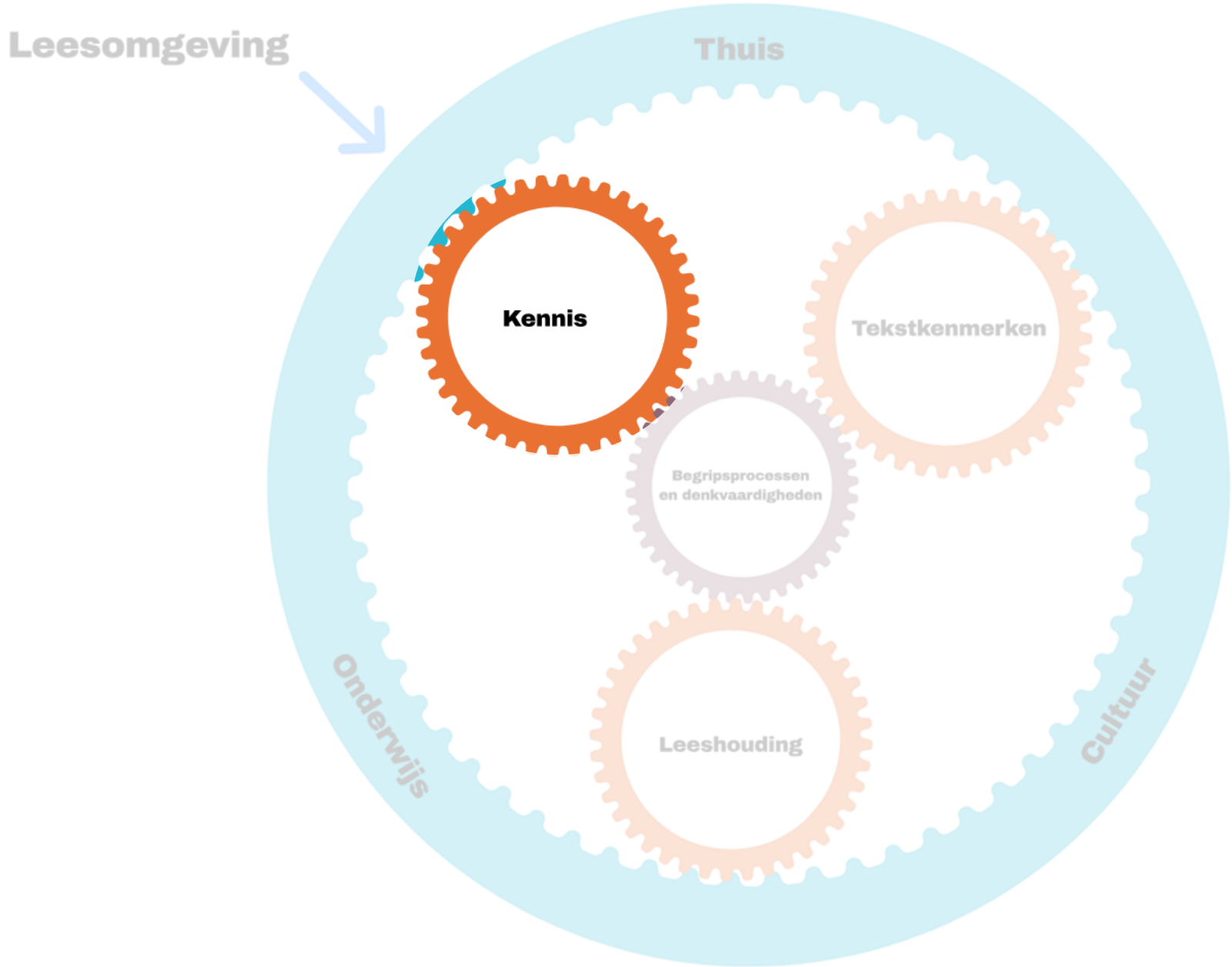
Doel van de schrijver

Tekststructuur

Tekstcohesie/coherentie

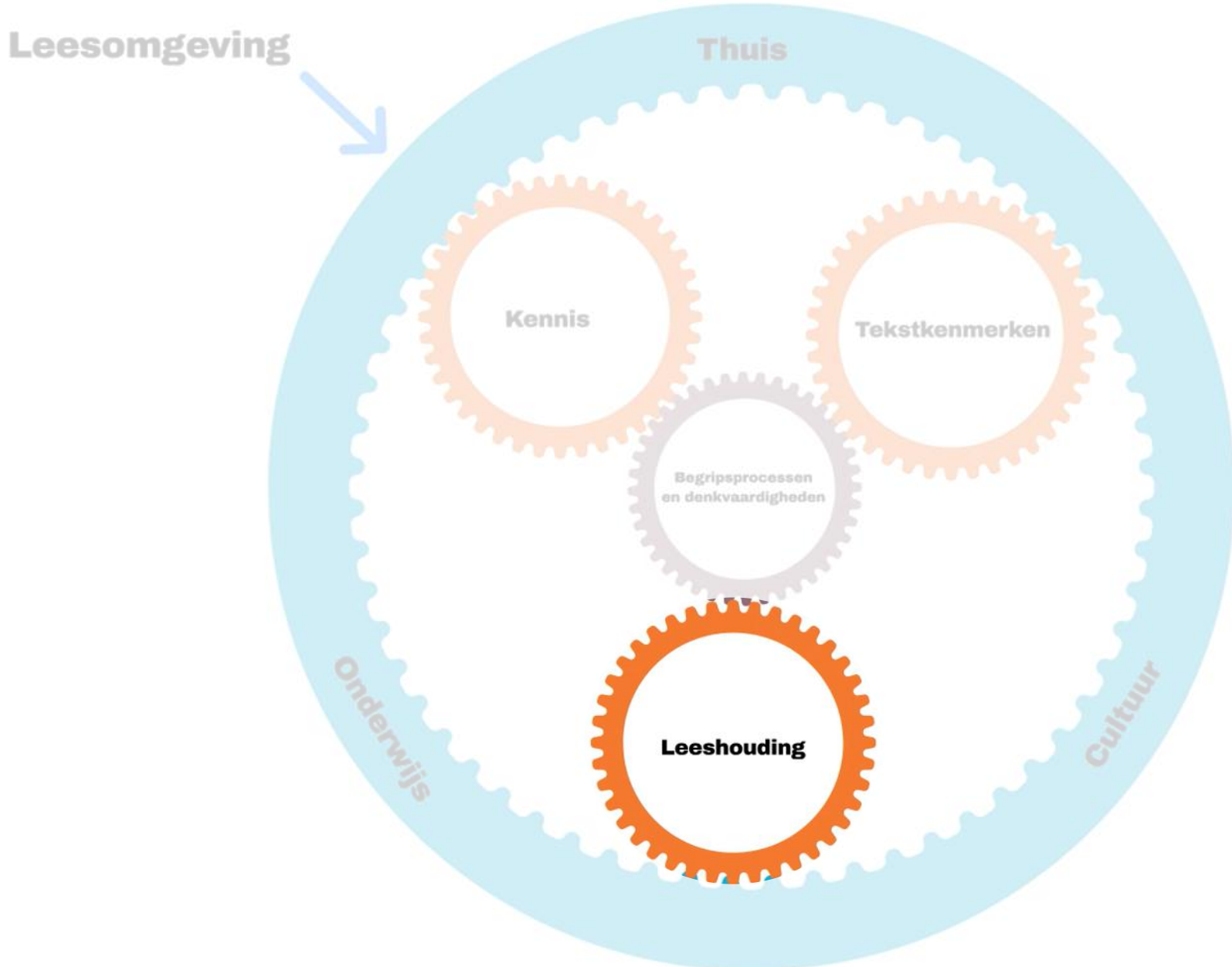
Tekstgenre

Tekstmedium


Leesomgeving
Thuis
Kennis
Tekstkenmerken
Begripsprocessen
en denkvaardigheden
Leeshouding
Onderwijs
Cultuur

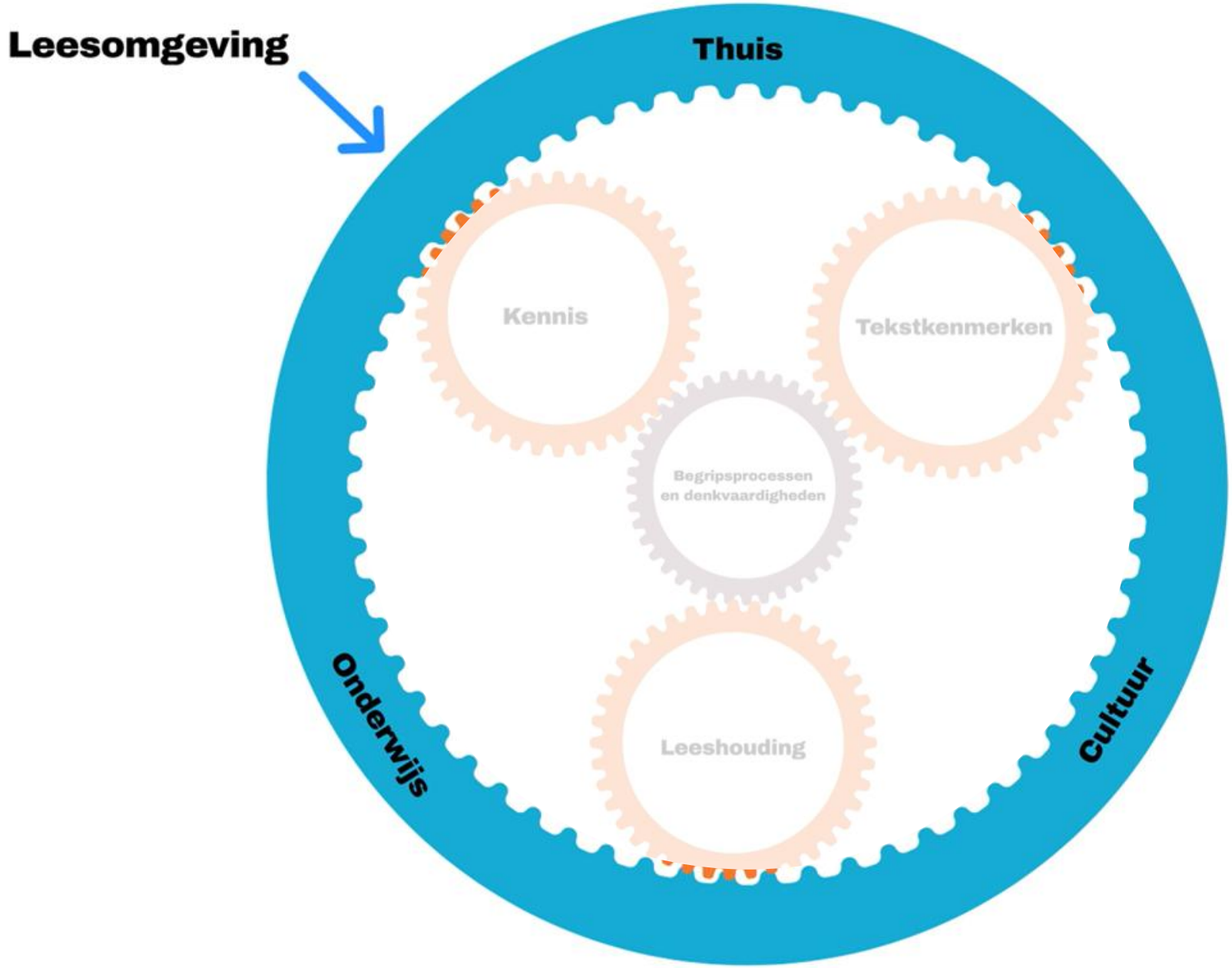
# Kennis:

- Woordenschat
- Linguïstische kennis
- Conceptuele kennis
- Culturele kennis
- Levenservaring
- Kennis over tekststructuren en genres


Leesomgeving
Thuis
Kennis
Tekstkenmerken
Begripsprocessen
en denkvaardigheden
Leeshouding
Onderwijs
Cultuur

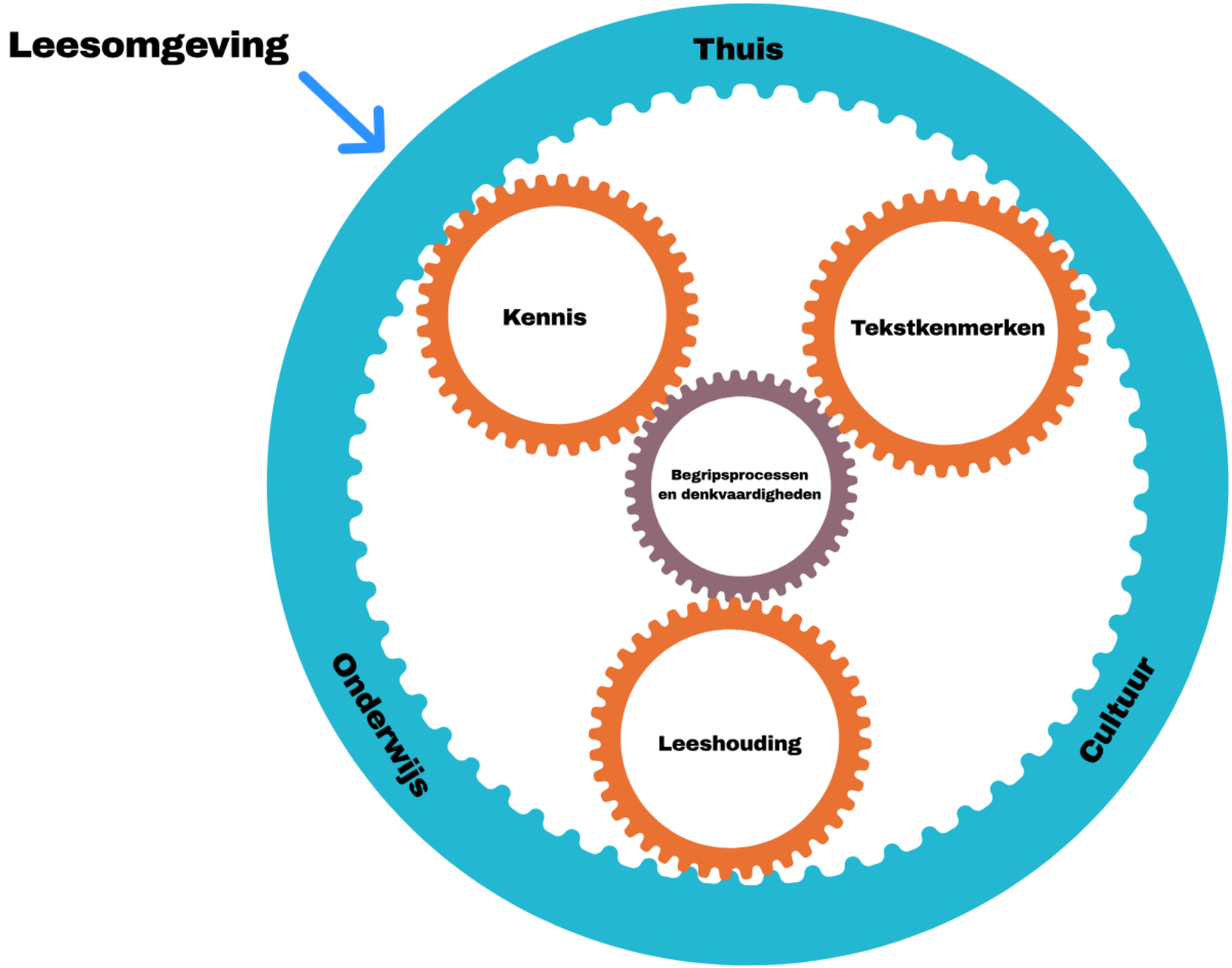
# Leeshouding of leesbenadering

| | | | |
|---|---|---|---|
| Leesmotivatie | Leesdoel | Verwacht leessucces | Leesfrequentie |
| Zelfbeeld als lezer | Leesbeleving | Leeshouding | Normen en overtuigingen over lezen |

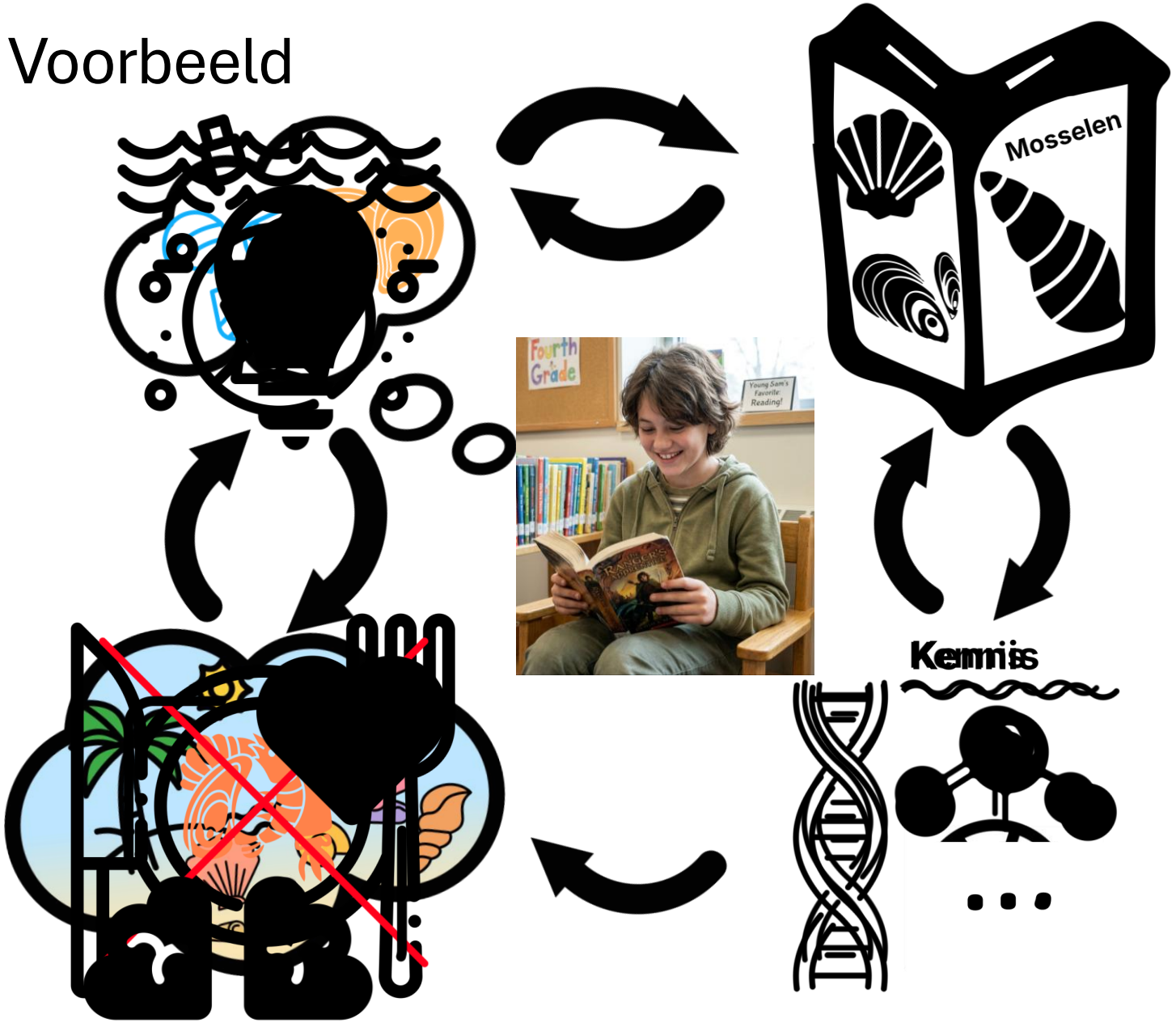

Leesomgeving
Thuis
Kennis
Tekstkenmerken
Begripsprocessen
en denkvaardigheden
Leeshouding
Onderwijs
Cultuur

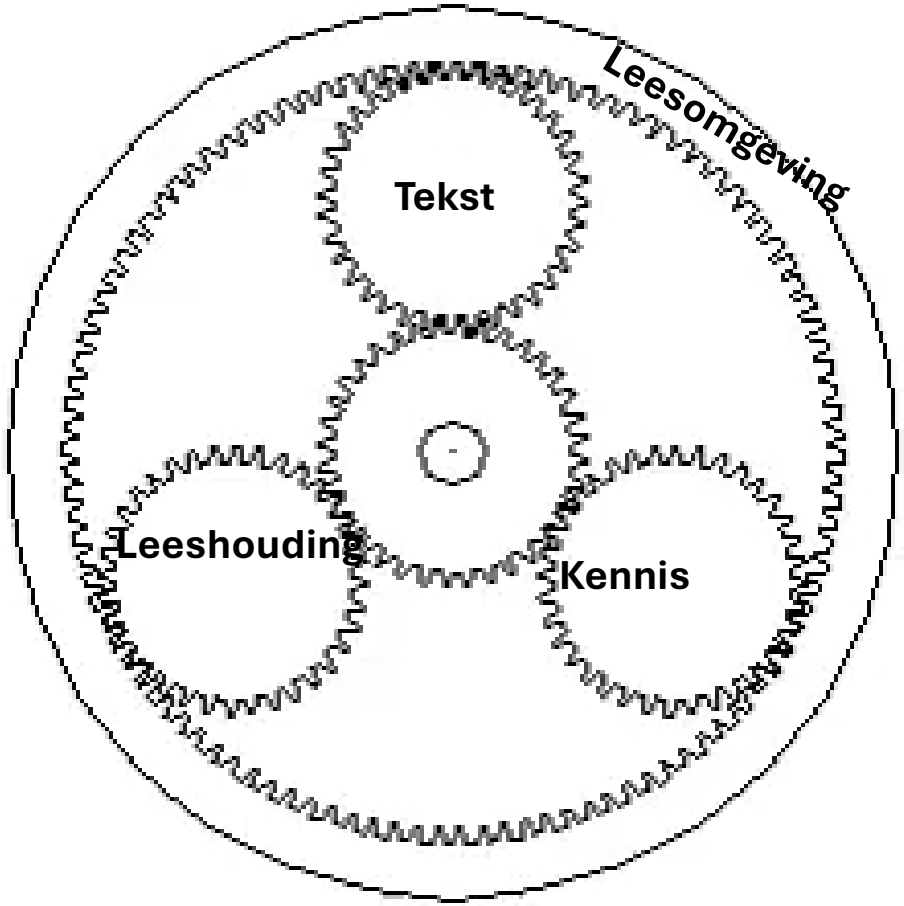
# Buitenste tandwiel

- Toetsing
- Leesmethode
- Kennis van leerkrachten over lezen
- Houding van ouders t.o.v. het lezen
- Sociaal-economische status
- Leesbeleid vanuit de overheid
- Houding van leerkrachten en docenten t.o.v. het lezen
- Taalomgeving
- Bibliotheken
- Interactief lezen met leerlingen


Leesomgeving
Thuis
Kennis
Tekstkenmerken
Begripsprocessen
en denkvaardigheden
Leeshouding
Onderwijs
Cultuur

# Voorbeeld


Mosselen
Fourth Grade
Young Sam's Favorite Reading!
Kennis
...


Leesomgeving
Tekst
Leeshouding
Kennis

# Opdracht 2



DEEL 3

# Toepassen

## Wat doe je ermee in de klas?

*We beginnen met iets wat je al kent: even zelf vastlopen.*

1 **Ervaren**
We lopen allemaal weleens vast

2 **Begrijpen**
Het model verklaart waarom

3 **Toepassen**
Wat doe je ermee in de klas?

# Tekst 2: een spannende over

Na de lunch stond het 187 voor 4. De openingsbowler kwam terug vanaf het paviljoeneinde en kreeg twee slips en een gully achter de batsman.

Zijn eerste bal was een yorker, die de batsman nog net wist weg te graven. De tweede, iets breder, sneed hij langs point naar de boundary: vier runs.

De derde bal pitchte op de off stump, sprong naar binnen en raakte het pad. De vinger van de umpire ging omhoog: lbw. De batsman vroeg meteen om een review, maar de beelden lieten zien dat de bal de stumps zou hebben geraakt. Daarmee stond het 191 voor 5.

## Beantwoord

1. Hoeveel wickets had het team na deze over verloren?

2. Was dit goed nieuws voor de bowler?

3. Leg je buurman uit waarom de batsman uit was.

**Helpt de titel nu?**

# Wat klemde er?

| | Tekst 2: cricket |
|---|---|
| **Wat ontbrak?** | Begrippen en woorden: over, wicket, lbw. Die kennis heb je (nog) niet. |
| **Wat hielp?** | Uitleg, beelden, een wedstrijd kijken. Dat kost tijd. |
| **Welk tandwiel?** | Kennis van de lezer: conceptuele kennis, woordenschat |

**Vraag 1 kon je wél beantwoorden:** „5”. Een goed antwoord is nog geen begrip.

# De kernboodschap

Het systeem draait zo goed als het tandwiel dat klemt. Maar een sterk tandwiel kan een zwak tandwiel meetrekken.




## Losmaken wat klemt

Werk aan het tandwiel dat vastzit.

- Woordenschat vooraf behandelen
- Vloeiend lezen oefenen, bijvoorbeeld met herhaald lezen
- De tekst eerst voorlezen, zodat decoderen niet in de weg zit




## Aandrijven via wat al draait

Gebruik een sterk tandwiel als ingang.

- Interesse als startpunt: laat leerlingen kiezen
- Voorkennis en levenservaring activeren vóór het lezen
- Een helder leesdoel geven: waarom lees je dit?

# Kennis kan vaardigheid compenseren

## Het honkbalonderzoek

Recht & Leslie (1988)

64 leerlingen van 12–14 jaar: sterke en zwakke lezers, met veel of weinig kennis van honkbal.

Ze lazen een tekst over een stukje honkbalwedstrijd en speelden die daarna na op een maquette van een honkbalveld. Ook vertelden ze de tekst na en vatten ze hem samen.

| | **Sterke lezer** | **Zwakke lezer** |
|---|---|---|
| **Veel** honkbal-kennis | Begrijpen de tekst goed | **Begrijpen méér dan sterke lezers zónder kennis** |
| **Weinig** honkbal-kennis | Niet beter dan zwakke lezers zonder kennis | Begrijpen weinig |

**Voor de klas:** wat een leerling al weet, bepaalt mee wat hij kan lezen. Kennis opbouwen ís leesonderwijs.

# Snelle en langzame tandwielen



## Snel bij te stellen

Makkelijker te veranderen

**Tekstkenmerken**
andere tekst, opmaak, medium

**Benadering van lezen**
leesdoel, oriënterende taak, verwachte uitkomst



## Langzaam te veranderen

Maanden tot jaren

**Kennis van de lezer**
woordenschat, conceptuele kennis

**Vaardigheden**
vloeiend lezen, werkgeheugen

**Zelfbeeld en houding**



## Buiten je bereik

Wel goed om te zien

**Leesomgeving**
SES, taalomgeving thuis, beleid en middelen

**Loopt een leerling vast?** Pas eerst tekst of taak aan, zodat hij vandaag verder kan. Werk ondertussen aan de langzame tandwielen.

# Set!




## Spelmateriaal

**81 speelkaarten.**

## Het doel

**Zoveel mogelijk sets verzamelen.**

## Het begin

De kaarten worden geschud en 12 kaarten worden open in een rechthoek op tafel gelegd. Op elke kaart staat een symbool. Dit symbool heeft 4 eigenschappen, namelijk een vorm, een kleur, een vulling en een aantal. Een set is een serie van 3 kaarten, waarbij voor elke eigenschap afzonderlijk geldt dat hij op de 3 kaarten allemaal hetzelfde of allemaal verschillend is. Dit klinkt misschien ingewikkeld, maar als je er even over nadenkt, valt het best mee.

## Een spelbeurt

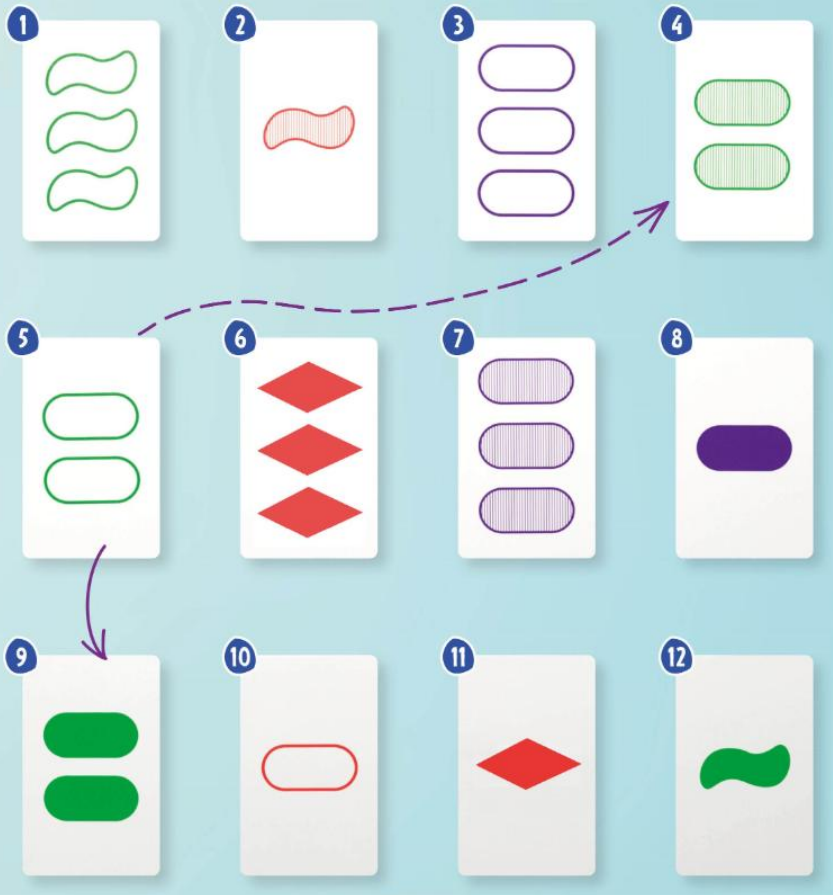
Alle spelers zijn tegelijk aan de beurt. Wie denkt een correcte set te zien, roept 'Set!' en wijst de set aan. Is hij goed, dan mag hij de set van tafel nemen. Is hij fout, dan mag hij tijdelijk even niet meedoen. Als iemand een goede set heeft gevonden, worden de kaarten weer aangevuld (tot 12) en iedereen mag weer meedoen. Af en toe blijkt het niet mogelijk om een set te vinden. Als dat het geval is, worden er 3 kaarten bijgelegd en wordt er verder gespeeld. Oordeel hier echter niet te snel over. Vaak zijn er meer sets te vinden dan je denkt!

*Kun je alle sets in dit voorbeeld vinden?*
Als we de kaarten van links naar rechts nummeren van 1 tot en met 12, dan is bijvoorbeeld 4, 5, 9 een set. Waarom?
De kleur is bij alle 3 hetzelfde, namelijk groen. Het aantal is bij alle 3 hetzelfde, namelijk 2. De vulling is bij alle 3 verschillend, namelijk halfvol, leeg en vol. De vorm is bij alle 3 hetzelfde, namelijk ovaal.
De combinatie 4, 7, 8 is geen set. Waarom niet? Omdat bijvoorbeeld 2 van 3 kaarten de kleur paars hebben.

## Het einde

Zodra er geen set meer gemaakt kan worden en er geen nieuwe kaarten kunnen worden bijgelegd, is het spel ten einde. Winnaar is degene die de meeste sets heeft gevonden.

*Een voorbeeld: de volgende kaarten liggen op tafel.*




Tekst: spelmagazijn.nl



# Vijf namen

De zee is groot, het stadje is maar klein. Wat huizen, rondgestrooid tussen de duinen, wat hobbelige steegjes, een stationnetje, een rij schamele winkeltjes langs de kade. Het allerschamelste is dat van Leo. Een raam met een donker hokje erachter, meer is het niet.

Er kan nauwelijks daglicht door naar binnen, zo volgeplakt is het raam, met vergeelde papieren voorbeelden: harten en ankers, inktvissen, doodshoofden, zeemeerminnen met half blote borsten. Ook een paar met helemaal blote, waar altijd wel een groepje vissers naar staat te kijken en om staat te grinniken.

Nu staat er alleen maar een jongen.

Tenminste... het lijkt een jongen. Met een te grote jas aan, en veel te grote schoenen. Met haren die hij onder een muts heeft geduwd. Hij heeft zijn hand op de deurklink maar maakt de deur nog niet open. Hij haalt diep adem.

'Rechtdoor, Eliza,' zegt hij zachtjes tegen zichzelf.

Want het is helemaal geen jongen. Het is een meisje en ze heet Eliza.

Binnen hangen de muren ook vol, Eliza ziet zeilschepen, zonnen, manen, een enorme krullende banier met MOEDER erin. Aan een tafel vol inktspetters zit een man een bord zuurkool te eten. Als het meisje binnenkomt kijkt hij op. Zijn bril heeft vergrootglasglazen, erachter drijven twee grote blauwe knikkers in een geelachtig wit. Met die knikkers bekijkt hij het meisje kauwend, van haar hoofd tot haar voeten.

'Hallo,' fluistert Eliza. De man zegt niets terug. Ze haalt een briefje uit haar jaszak en legt het op tafel. Vijf namen staan erop, in bibberige potloodletters. 'Eh... deze alstublieft.'

De man pakt het briefje niet op, hij blijft maar kijken. Op zijn armen, zijn handen en op wat ze van zijn borst kan zien is geen plekje huid meer leeg. Hij slikt zijn hap door.

'Het gaat er nooit meer vanaf, hè? Je hele leven niet. Dat snap je toch wel?'

'Ja meneer...' Eliza hoort hoe haar stem klinkt: hoog en meisjesachtig. Ze duwt haar handen in de zakken van haar jas, schraapt haar keel en probeert lager te praten. 'Dat eh... dat moet ook.'

Ze legt het geld naast het briefje. Eén dollar per woord stond er buiten op de prijslijst. Vijf dus, dan houdt ze er nog vijf over. Die stopt ze terug in haar zak.

De man klapt de bril omhoog, zo zijn z'n ogen opeens veel kleiner. Hij knijpt ze samen en blijft naar haar kijken. Ook het geld pakt hij niet aan. Dan neemt hij nog een grote hap en schudt zijn hoofd.

# 16 Op de tast

## Zet je handen op het verkeerde been

**Weleens naar Mindf*ck gekeken? Dan weet je dat Victor Mids heel veel weet over de hersenen: hoe ze werken én hoe je ze voor de gek kunt houden. Het mooie is: hij wil het jou ook leren. Lees maar!**

Zoals je ogen de wereld zien of je oren de wereld horen, je tong dingen proeft en je neus ruikt, zo kunnen de zenuwuiteinden op je huid de wereld voelen. Van die zenuwuiteinden, bijvoorbeeld die in de toppen van je vingers, lopen talloze kleine kabeltjes (je zenuwbanen) via je ruggenmerg naar je brein. Op die manier verzamel je informatie over de vorm, structuur of temperatuur van voorwerpen. Het goede nieuws voor illusionisten is dat, net als bij alle andere zintuigen, de informatieverwerking bij je tastzin weleens in de knoop raakt. En dat ga je nu zelf ervaren.

### EXPERIMENT 1: DE VERDOOFDE VINGER

Begin door de handpalm van je linkerhand op de handpalm van de rechterhand van een proefpersoon te leggen. Laat alleen jullie wijsvingers omhoog staan en vouw de rest van jullie vingers in elkaar.
Strijk nu met de duim en wijsvinger van je vrije hand langzaam heen en weer over de twee omhoog staande wijsvingers. Hoe voelt dat? Waarschijnlijk heel raar. Als het goed is lijkt het net alsof er één vinger verdoofd is. Laat je proefpersoon het ook maar eens proberen. Hij zal vanuit zijn perspectief dezelfde ervaring hebben. Het verdoofde gevoel ontstaat doordat je brein twee informatiestromen ontvangt die niet met elkaar vallen te rijmen. Enerzijds ontvang je de informatie uit de strijkende vingers. Die voelen dat ze over twee vingers aan het strijken zijn. Maar anderzijds ontvang je ook informatie over de aanraking en die komt maar van één vinger. Er zit dus een 'gat' tussen de twee stromen informatie die je brein moet verwerken, en aangezien je wel een tweede vinger voelt maar van die vinger geen aanrakingssignaal binnenkrijgt, denkt je brein dat die vinger dan wel verdoofd zal zijn.

### EXPERIMENT 2: DE LANGE NEUS

Vraag je proefpersoon er weer bij en ga pal achter hem staan. Leg één wijsvinger op je eigen neus en je andere wijsvinger op de neus van je proefpersoon. Sluit nu je ogen en strijk met je beide wijsvingers tegelijkertijd rustig op en neer. Je zult al snel een vreemd gevoel ervaren, namelijk dat je zelf over een onwijs lange neus beschikt! Net zoals bij het eerste experiment krijgt je brein ook hier weer verschillende en verwarrende informatie binnen: zowel de aanraking van je eigen neus als het gevoel van een neus verderop aan de top van je andere wijsvinger. De combinatie van die signalen geeft het bizarre gevoel dat je een gigantisch lange neus hebt.





Uit: MINDF*CK The Next level. 102 nieuwe illusies & experimenten, door: Victor Mids en Oscar Verpoort

### EXPERIMENT 3: HET GEFOPTE VOORHOOFD

Natuurlijk kun je met tastzinillusies niet alleen je eigen zenuwbanen beetnemen, je kunt ze ook gebruiken om anderen iets magisch te laten ervaren. Bijvoorbeeld hoe het is als een munt die op je voorhoofd wordt gedrukt, in één keer verdwijnt. Druk daarvoor een muntje (van bijvoorbeeld twintig cent) zo'n 15 seconden lang tegen het voorhoofd van je toeschouwer. Zodra je loslaat blijft het muntje als het goed is plakken en kan je toeschouwer het muntje van zijn voorhoofd laten vallen door z'n wenkbrauwen te fronsen. En dat is ook precies wat hij mag doen.

Nadat hem dit is gelukt zeg je: 'Oké, heel goed. Dit gaan we nog een keer doen.' Pak het muntje tussen duim en wijsvinger en beweeg het opnieuw richting zijn voorhoofd. Maar wanneer je hand boven zijn ogen komt en het muntje uit zijn zicht is, stop je het stiekem in je handpalm en druk je in plaats daarvan heel stevig met je duim tegen zijn voorhoofd. Houd dit weer zo'n 15 seconden vol. Voor je toeschouwer zal het aanvoelen alsof je wederom een munt tegen zijn voorhoofd drukt. Dat komt doordat er door het harde drukken iets plaatsvindt wat 'adaptatie' heet. Dat werkt als volgt. Zodra je proefpersoon de duim voelt, sturen de tastreceptoren op zijn voorhoofd signalen naar zijn brein. Maar al snel worden de receptoren moe en zwakken de signalen die ze doorgeven af. Adaptatie is een nuttige manier van het brein om energie te besparen, maar het resultaat bij dit experiment is dat het voorhoofd tijdelijk minder gevoelig is geworden. Hierdoor is het voor je proefpersoon bijna onmogelijk om op te merken dat de munt er eigenlijk niet meer zit.

Je doet natuurlijk alsof je van niks weet en zegt: 'Oké, laat de munt maar weer vallen door je wenkbrauwen te fronsen.' Je toeschouwer zal de gekste bekken trekken om het denkbeeldige muntje van z'n voorhoofd te krijgen. Nadat je een aantal foto's van zijn gezicht hebt gemaakt, vraag je hem tot slot het muntje dan maar met zijn handen van zijn voorhoofd te halen. Het zal een tijdje duren voordat hij beseft dat zijn tastzin hem heeft bedrogen.



# De blauwbilgorgel

Ik ben de blauwbilgorgel,
Mijn vader was een porgel,
Mijn moeder was een porulan,
Daar komen vreemde kind'ren van.
Raban! Raban! Raban!

Ik ben de blauwbilgorgel,
Ik lust alleen maar korgel,
Behalve als de nachtuil krijst,
Dan eet ik riep en rimmelrijst.
Rabijst! Rabijst! Rabijst!

Ik ben de blauwbilgorgel,
Als ik niet wok of gorgel,
Dan lig ik languit in de zon
en knoester met mijn knezidon.
Rabon! Rabon! Rabon!

Ik ben de blauwbilgorgel,

Eens sterf ik aan de schorgel,
En schrompel als een kriks ineen
En word een blauwe kiezelsteen.
Ga heen! Ga heen! Ga heen!

C. Buddingh'

Uit: *Alle gorgelrijmen*, De Bezige Bij, 2003.

# De dood van een koning

Deze geschiedenis gaat over het land Katoren.
Hij begint op een nacht, zeventien jaar geleden. Voor twee mensen was die nacht heel in het bijzonder belangrijk. Voor de koning van Katoren en voor Stach.
Voor de koning was het de laatste nacht. Hij stierf. Hij was tachtig jaar en moe van het regeren. Een vriendelijk en gelukkig man was hij geweest. Het had hem altijd meegezeten. Ook deze sterfnacht kreeg hij nog zijn zin. ‘Als ik sterf,’ had hij dikwijls gezegd, ‘moet het stormen en hagelen, bliksemstralen moeten de lucht doorklieven en rukwinden moeten takken afscheuren. Op een warme lentenacht vol bloemengeur en zacht geruis kan ik niet sterven, - dan wil ik een wandeling maken langs de vijvers in het park en naar de zwanen kijken, of een groot vuurwerk afsteken.’
Welnu, toen hij zijn ogen voorgoed sloot beleefde Wiss, de hoofdstad van Katoren, het hevigste noodweer van de eeuw. De ziel van de koning verliet het oude, vermagerde lichaam en werd meegevoerd door de storm naar plaatsen waar geen levende ooit is geweest. Voor Stach was het een bijzondere nacht omdat hij werd geboren. Zijn moeder klemde haar tanden op elkaar toen een hevige donderslag het eenvoudige huisje deed sidderen en Stach slaakte zijn eerste triomfantelijke kreet. Zijn ogen stonden wijd open, zodat de vroedvrouw kon zeggen:

# Terug naar de maneschijn



**Wat had mij toen geholpen?**

## Iemand die de gebaren voordeed.

Geen woordenlijst, geen leesoefening. Eén snel tandwiel was genoeg.

**Wat klemde: culturele kennis**

**Wat hielp: context en gebaren**

**Jouw klas: wie mist de gebaren?**

**Begrip zit niet in de tekst, maar ontstaat tussen tekst, lezer en situatie.**