

D

ank aan mijn puberzoon Sven. Hij las kritisch mee. Als een echte puber. Een omgekeerde wereld: nu moest papa luisteren. Goed luisteren. Het resultaat lees je in *Nieuwe energie voor elke mentor*.

Als kind werd ik het zonnetje genoemd. Ik maakte mensen vrolijk. Dat viel blijkbaar op. Toen ik als kind wat groter werd en naar school ging, maakte ik graag plezier. Ik maakte mensen aan het lachen. Vertelde alles wat ik te vertellen had. En was een meester in het maken van contact. Helaas, dat werd op school niet als talent gezien. Op mijn rapporten stonden stevast kritische teksten. Ik praatte te veel, luisterde te weinig en was niet serieus genoeg. Ook was er veel twijfel of ik met mijn werkhouding wel succesvol zou kunnen zijn in het leven. Ik was anders dan de rest. Dat werd helaas niet door iedereen gezien. Ik had het talent om verhalen te vertellen. En om mensen te laten lachen.

Gelukkig mag ik met dit vijftiende boek opnieuw doen wat vroeger op school niet mocht. Verhalen vertellen. Nadenken over de wereld om me heen. En die twee dingen koppelen in 25 praktische lesideeën. Dit boek is bedoeld voor iedereen die zich er niet bij neer wil leggen dat onderwijs alleen maar een kwestie is van kennis zenden en checken of de ontvanger de boodschap juist kan reproduceren. Dit boek gaat uit van een ander leerprincipe. Het principe dat leren ontstaat vanuit een wisselwerking van zenden en ontvangen.

Het boek *Nieuwe energie voor elke mentor* is het vierde deel. Eerder verschenen *Energie voor elke mentor*, *Nog meer energie voor elke mentor* en *Extra energie voor elke mentor*. Samen met deze drie delen zijn er met de komst van dit vierde deel maar liefst honderd lesideeën. Ze zijn direct bruikbaar, maar nodigen ook uit om te variëren. Om nieuwe varianten te bedenken en om goed naar de leerlingen te kijken die wellicht ook een bijdrage kunnen leveren aan het eindeloos variëren met de honderd lesideeën.

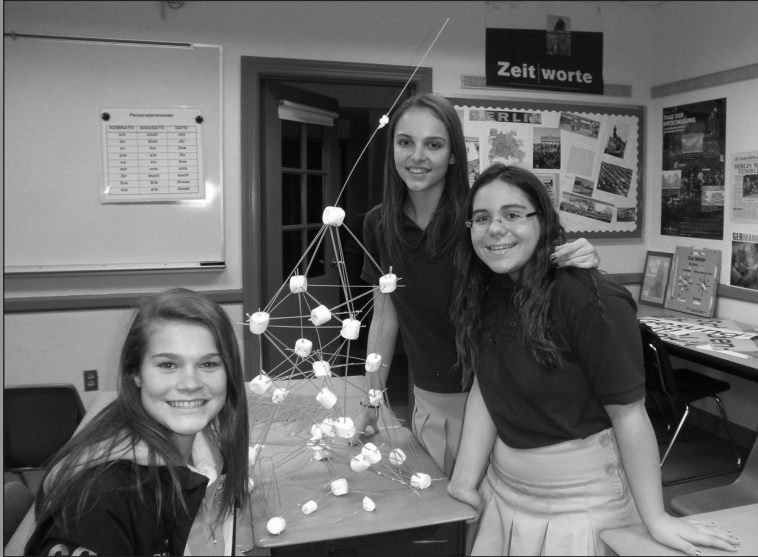
Voor het uitvoeren van deze lessen is kennis over groepsdynamische processen van groot belang. Mocht je daar nog niet genoeg van weten, dan raad ik van harte het *Handboek Positieve groepsvorming* aan dat ik in 2009 schreef samen met Maya Bakker. Daarin kun je precies lezen hoe een groep een groep wordt en wat een groep nodig heeft om tot een positieve groep te transformeren. De lessen uit de reeks *Energie voor elke mentor* zijn daar een welkome aanvulling op. Ik wens de lezer veel energie toe. Nieuwe energie. Voor elke mentor.

Ivo Mijland
Oirschot, april 2015



1

MARSHMALLOW CHALLENGE



E

en opmerkelijk experiment dat al op menig werkvloer uitgevoerd is, is de Marshmallow Challenge. Werknemers krijgen de opdracht om in subteams een zo hoog mogelijke toren te bouwen met behulp van ongekookte spaghetti, 1 meter plakband, 1 meter touw en een marshmallow. Op het eerste oog een flauw spelletje?

Welnee, de Marshmallow Challenge biedt oorspronkelijke en diepgaande inzichten in hoe mensen samenwerken en hoe creativiteit kan winnen... of verliezen. Tijdens deze mentories ga je met je mentorklas spaghettitorens bouwen. Veel bouwplezier.

Op Tedx.com vind je een mooie uitleg over de werking van de Marshmallow Challenge door de Canadees Tom Wujec. Hij deed het experiment al met duizenden mensen, waaronder managers, ontwerpers, architecten, maar ook kleuters. Opvallend genoeg zijn het de kleuters die in de best scorende groep vallen. Wujec geeft een boeiende uitleg over dat opvallende succes. Hij geeft aan dat kinderen heel anders werken dan volwassenen, met als belangrijkste verschil: ze hebben geen strijd over wie de baas is, wie het initiatief moet nemen of wie de beste inzichten heeft. Ze gaan gewoon aan de slag en werken daarbij volgens het principe *Failing Fast Forward*. Ze gaan gewoon aan de slag, maken daardoor fouten, maar herstellen die fouten en... ze leren van die fouten. Volwassenen hebben een heel andere strategie. Ze zijn eerst druk met het verdelen van de rollen, soms ook met onbewuste machtsspelletjes. Daarna oriënteren ze zich op de opdracht, maken vervolgens een gedegen plan en gaan dan bouwen. Als de tijd bijna om is, teams krijgen

precies achttien minuten om een zo hoog mogelijke toren te bouwen, zetten ze de marshmallow bovenop. Je zou het kunnen omschrijven als: *Avoid Failing and then Fail*. Op het laatste moment pas ontdekken ze namelijk dat de marshmallow veel zwaarder is dan gedacht, waardoor veel ontwerpen instorten. De ervaring van de zwaarte van de marshmallow hebben kinderen dan allang gehad. Ze beginnen het project met de marshmallow, terwijl veel volwassenen ermee eindigen. Het is immers het slot van de opdracht. Na afloop van de test zie je dat binnen de teams waar de opdracht niet geslaagd is gekeken wordt: wie heeft er het meeste schuld.

Bij deze mentorles maak je groepjes van vier of vijf (zeker niet meer). Je kunt vooraf nadenken welke kinderen je wilt laten samenwerken. De leerlingen krijgen de volgende opdracht.

Bouw in achttien minuten een zo hoog mogelijke toren van de volgende materialen:

- 10 stengels ongekookte spaghetti
- 1 meter plakband
- 1 meter touw
- 1 marshmallow

Jullie krijgen achttien minuten de tijd. Als de tijd om is, moet er een toren zijn met bovenop de marshmallow. De toren moet zonder steun blijven staan. De groep met de hoogste toren heeft gewonnen.

Geef tijdens de opdracht steeds de resterende tijd weer: nog 15 minuten, nog 12 minuten, enzovoort. Zorg bij voorkeur

ook voor een goed zichtbare klok waarop de groepen steeds de tijd in de gaten kunnen houden. Kies voor een opzwevend muziekje op de achtergrond.

Zodra de tijd om is, kun je gaan nabespreken en het teamproces zichtbaar maken. Vragen die daarbij kunnen helpen:

- Hoe hebben jullie samengewerkt? Wie nam de leiding? Wie had het gevoel niet nodig te zijn?
- Hoe hebben jullie de opdracht aangepakt? Hoe ben je begonnen? Hoe ben je geëindigd?
- Wat vinden jullie van het resultaat van je eigen groep? En dat van de anderen? Hoe komt het dat groep X de hoogste toren heeft? Wat denkt groep X zelf dat de sleutel was tot het succes?
- Hoe hebben jullie de factor tijd ervaren? Was het helpend of juist niet dat je steeds op de hoogte was van de resterende tijd?

Uiteraard ga je met de vragen ook antwoorden zoeken buiten het experiment. Want dat wat je zichtbaar maakt in achttien minuten, staat symbool voor dynamieken in je mentor-groep. Wil je de kans op mislukking vergroten? Zeg dan voor de tijd start dat het team met de hoogste toren 10 euro wint (of een andere lucratieve prijs). Meer weten: www.marshmallowchallenge.com.