

Handleiding

Doel van het spel

Het spel heeft tot doel om een gesprek op gang te brengen over 'Eigenaarschap van leren'. Leerlingen en docenten die eigenaarschap ervaren, leren met meer motivatie. Bij eigenaarschap past 'regie over eigen leren', een belangrijke vaardigheid om te kunnen leren. Interessante vraag is, en daar nodigt het spel toe uit, om een gesprek te voeren over hoe de school 'Eigenaarschap van leren' kan bevorderen.

Voorafgaand aan het spel

- Bedenk in welke samenstelling het spel wordt gespeeld. Het kan met een homogene groep (alleen leerlingen of docenten of schoolleiders) worden gespeeld of juist in een gemengde groep.
- Bij het spelen met bovenbouwleerlingen werkt een groep uit één jaarlaag het beste. Maar je kunt ook bewust kiezen om een gemengde groep leerlingen te maken, waarbij alle jaarlagen worden gemixed.
- De maximale groepsgrootte is zes deelnemers, waarbij het spelbord in het midden van de tafel ligt en de spelers en om het bord heen zitten.
- Elke speler krijgt twaalf eigen fiches en een stapel kaartjes met stellingen.

Tijdens het spelen van het spel

- Als start nodigt de spelleider de deelnemers uit kort iets over zichzelf te vertellen
- Het spel kent twee rondes, ronde 1 start met het 'hier en nu'. De spelleider vraagt de deelnemers: 'Welke stelling past het beste bij de huidige

situatie? Kies de stelling die het beste bij jou past.' Er is geen goed of fout antwoord, elke speler legt de fiches bij de kleur van de stelling die hem of haar het beste past.

- Bij toerbeurt leest elke speler een stelling voor. Na het voorlezen van de laatste stelling, krijgen de spelers bedenktijd en draaien, als de keuze voor een bepaalde stelling gemaakt is, het kaartje om en kijken welke kleur bij de gekozen stelling past. Het kaartje wordt daarna op tafel neergelegd.
- Pas als alle spelers hun kaartje op tafel hebben gelegd pakken alle spelers een fiche in de hand. De spelleider telt af: drie, twee, één. Dan plaatsen de spelers tegelijkertijd hun fiches op de bijbehorende kleur op het bord in de eerste ring.
- Het is aan de spelleider om na ieder thema te vragen of iemand zijn keuze voor een bepaalde stelling wil toelichten. Let op: de spelers gaan nog niet in discussie over de gemaakte keuzes.
- Als alle stellingen zijn geweest, kan de spelleider samen met de deelnemers kort reflecteren op de opbrengst: 'Wat zie je? Wat valt je op?'
- Dan volgt speelronde 2. Het bord 'Toekomst' wordt nu in het midden gelegd. De spelleider licht ronde 2 toe en vraagt: 'Hoe zou je willen dat de school er over vijf jaar uitziet? Kies de stelling die het beste bij jou past.'

Na afloop van het spelen

- Geef ruimte voor reflectie en de opbrengst van het spel.
- Bespreek de vervolgstappen: 'Welke actie(s) nemen we na het spel?'
- Vraag: 'Met wie zouden we binnen of buiten de school het spel kunnen spelen?'



We Own The School