

SPELREGELBOEKJE

Dit spelregelboekje hoef je niet op voorhand te lezen. Het is zo opgemaakt dat je tijdens het spel de aanwijzingen leest en opvolgt. Ga steeds stapsgewijs te werk en doe alles in de volgorde zoals het omschreven staat.

WEBSITE

Op sommige pagina's staat een verwijzing naar een QR-code. Gebruik deze voor meer informatie, extra hulp of om het spelregelboekje online te bekijken.



MATERIAAL

Het spel stuurkracht/leerkracht helpt jullie als team of vakgroep (2 tot 8 spelers) af te stemmen op eigenaarschap van leerlingen.

DOEL VAN DIT SPEL

Het doel van het spel is om samen het begrip eigenaarschap van leerlingen te definiëren. Gaandeweg stem je af rond eigenaarschap, reflecteer je over je didactisch handelen, vind je perspectief om vernieuwingen in te voeren. Het spel daagt je uit om concreet aan de slag te gaan. Voor je aan de slag gaat, kan je starten met een check-in. Dit stimuleert het 'out of the box - denken' en geeft je de veiligheid te reflecteren in groep.

AFSPRAKEN

Elke deelnemer beantwoordt één of meerdere vragen in maximum een halve minuut. De andere deelnemers luisteren en reageren niet.

Als elke deelnemer aan de beurt is geweest, neem je de volgende kaarten: wat heb je nodig, spelverloop en spelleider.

CHECK-IN: VRAGEN

Wat hoop je uit deze bijeenkomst te halen?
 Wat weet je al over wat er op het programma/op de agenda staat? Waar ben je nieuwsgierig naar?
 Wanneer is deze bijeenkomst voor jou geslaagd?
 Wat zou voor jou deze bijeenkomst aangenaam of nuttig maken?



WAT HEB JE NODIG?

- Minimum 1 lesuur
- Een rustige ruimte met een centrale tafel waar iedereen kan rond zitten en werktafels per 4
- A3-bladen en stiften – zelf te voorzien
- Tablet of computer met toegang tot internet
- 2 tot 8 spelers
- Open geest, klaar voor vernieuwingen

In dit spel ga je met je **TEAM** aan de slag.

Je stemt op elkaar af en komt tot
EEN GEDRAGEN DEFINITIE VAN EIGENAARSCHAP
 van leerlingen. Daarnaast krijg je inspirerende
 voorbeelden die je aan het denken of handelen
 zetten. Hopelijk inspireert het jou om aan de slag te
 gaan in je onderwijspraktijk. Doorheen het spel kun
 je hintkaarten verdienen die zullen helpen om tot
 die gedragen definitie te komen.

Stel een **SPELLEIDER** aan.

Deze persoon leidt het gesprek, zorgt dat iedereen
 aan bod komt en volgt het spelregelboekje.

Maak 4 **GROEPJES** (of individueel) en neem per
 groepje plaats aan een hoek (**KWADRANT**) van het
 spelbord.

MATERIAAL

spelbord

spelregelboekje (waar je nu in leest)

101 actiekaarten

3 hintkaarten

1 enveloppe met de controlekaart

48 beoordelingsjetons

individuele fiche per deelnemer

EXIT-kaarten

Post-it's

timer (zelf te voorzien)

A3-papier (zelf te voorzien)

1. Leg het spelbord open.
2. Leg het spelregelboekje, de stiften, de enveloppe met de controlekaart en de timer naast het spelbord.
3. Leg de **HINTKAARTEN** op een verdekte stapel op de voorziene vakjes op het spelbord.
4. Mix de **ACTIEKAARTEN** en leg in elk kwadrant evenveel kaarten op een verdekte stapel.
5. Geef elk groepje minimum 6 beoordelingsjetons (2 groene, 2 gele, 2 oranje) .
6. Leg per speler een EXIT-kaart klaar naast het spelbord.
7. Geef elke deelnemer een pakje Post-it's.



KLAAR MET DE VOORBEREIDING?

EN...

ACTIE!

ACTIE!

Verdeel per groepje de **ACTIEKAARTEN**.
(De kleur van de kaarten is niet van belang.)

Elke deelnemer gaat nu **INDIVIDUEEL** en in **STILTE**
aan de slag met zijn actiekaarten.

OPDRACHT

Leg de actiekaarten in het gekleurde kwadrant van je
groep. Orden deze op basis van meer of minder
eigenaarschap van leerlingen.

Leg de kaarten met meer eigenaarschap in het midden,
de kaarten met minder eigenaarschap meer naar de
rand van het spelbord.

Zet **DE TIMER** op 10 MINUTEN.

Start de timer en draai hem om
zodat je de klok niet ziet aftellen.

STOP DE TIMER van zodra iedereen klaar is met het sorteren van de kaarten.

Gaat de timer vroeger af, dan werken de spelers rustig de opdracht af.

Heeft iedereen de opdracht in minder dan 10 minuten volbracht?

→ JA :)

Hoera! Jullie hebben een hintkaart verdiend. De spelleider neemt een hint kaart en legt de kaart aan de zijkant van het spelbord. Straks mogen jullie de kaart inzetten.

→ NEEN :(

Ga door met de opdracht op de volgende bladzijde.

Verdeel de BEOORDELINGFICHES over de deelnemers.

Er zijn 3 soorten fiches. een fiche kan op meerdere manieren geïnterpreteerd worden.



Dit zou ik ergens anders plaatsen.

OF

Dit vraagt van mij een grote inspanning.



Juist!

OF

Dit zie ik mezelf doen en hier word ik blij van.



Hmm, daar twijfel ik zelf aan.

OF

Ik heb daar vragen bij.

- LEES EERST DE OPDRACHT.
Start daarna pas DE TIMER (15 minuten).
- Schuif met je groep door naar het volgende kwadrant van het spelbord.
- Lees wat de vorige groep heeft gelegd.
- Leg elk om beurt een beoordelingsjeton naar keuze bij één van de actiekaarten in het kwadrant.

Elke deelnemer doet dit INDIVIDUEEL en IN STILTE. Er mogen meerdere fiches op 1 kaart gelegd worden.

- Schuif daarna nog 2 keer door naar een volgend kwadrant.

START NU DE TIMER en ga aan de slag.
Draai de timer om zodat je de klok niet ziet aftellen.

STOP DE TIMER van zodra iedereen klaar is met het sorteren van de kaarten.

Gaat de timer vroeger af, dan werken de spelers rustig de opdracht af.

Heeft iedereen zich aan de stilte gehouden?
Hebben jullie de opdracht in minder dan 15 minuten volbracht?

→ 2 x JA :)

Hoera! Jullie hebben een hintkaart verdiend. De speelleider neemt een hint kaart en legt de kaart aan de zijkant van het spelbord. Straks mogen jullie de kaart inzetten.

→ NEEN :(

Ga door met de opdracht op de volgende bladzijde.

LEES EERST ALLEMAAL SAMEN DE OPDRACHT.

Zet daarna DE TIMER op 20 MINUTEN.

Ga opnieuw in je eigen kwadrant zitten.

Besprek met alle spelers rond het spelbord welke beoordelingsjetons je hebt gekregen.

- Zijn jullie het eens met de beoordelingsjetons?
- Wat verrast jullie?
- Kan je aangeven waarom je de kaart of fiche daar hebt gelegd?
- Wat zie jij jezelf te doen in jouw klas? Wat niet?

TIP

De spelleider vindt bijkomende vragen op de website.

START NU DE TIMER en ga aan de slag.

Draai de timer om zodat je de klok niet ziet aftellen.

STOP DE TIMER van zodra jullie klaar zijn met het bespreken van de kaarten.

Gaat de timer vroeger af, dan werken de spelers rustig de opdracht af.

Hebben jullie de opdracht in minder dan 20 minuten volbracht?

→ JA :)

Hoera! Jullie hebben een hintkaart verdiend. De spelleider neemt een hintkaart en legt de kaart aan de zijkant van het spelbord. Straks mogen jullie de kaart inzetten.

→ NEEN :(

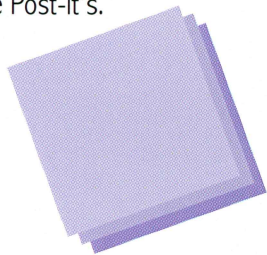
Ga door met de opdracht op de volgende bladzijde.

Elke speler neemt een pakje Post-it's.

Maak nu voor jezelf een TOP 3.

WAT ZIE JE HAALBAAR IN JE EIGEN LESGEVEN?
 WAT JE WIL UITPROBEREN?
 WAAR KRIJG JE ENERGIE VAN?

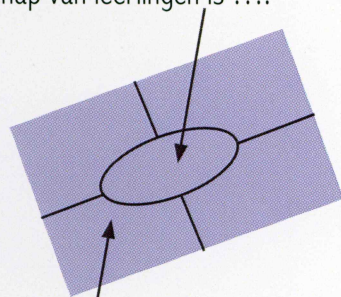
Schrijf dit op je Post-it's.



Leg de Post-it's daarna even aan de kant.

Neem per groepje een A3-blad.
 Maak hiervan een PLACEMAT.

Noteer in het midden:
 'eigenaarschap van leerlingen is ...'

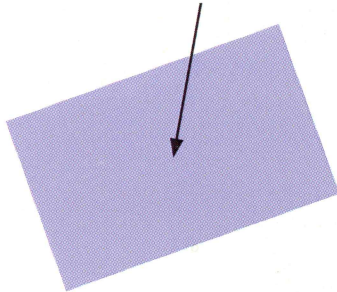


Noteer daarna in jouw vak hoe jij eigenaarschap van leerlingen kan definiëren.

TIP: Ga van de concrete actiekaarten naar overkoepende kenmerken.

Draai de PLACEMAT om.

Kom samen met je groepje tot
1 definitie van eigenaarschap.



Noteer deze op de placemat.

Leg de DEFINITIES VAN ALLE GROEPJES samen.

Leg alle HINTKAARTEN die jullie verdiend hebben
open bij de definities. Gebruik de hints om jullie
definitie te verfijnen.

Kom nu met het volledige team tot ÉÉN DEFINITIE
waar jullie het over eens zijn. Noteer die in 1 zin.

TIP:

- Hang de verschillende definities uit.
- Denk aan minimum 8 elementen.

De spelleider neemt de **CONTROLEKAART** uit de enveloppe.

Samen vergelijken jullie welke elementen terugkomen in jullie definitie.

➡ Jullie behaalden er 5 of minder?
GA NAAR PAGINA 23.

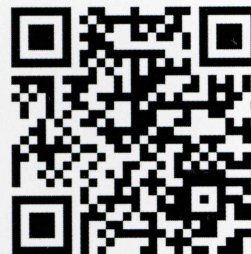
➡ Jullie behaalden 6 of meer?
GA NAAR PAGINA 25.

VOOR HET TEAM DAT 5 OF MINDER ELEMENTEN KON VINDEN:

Scan de QR-code
en lees de **DEFINITIE OP DE WEBSITE.**

BESPREEK:

- Welke elementen komen terug?
- Welke onderdelen ontbreken in jullie definitie?



Neem de **ACTIEKAARTEN** van het spelbord.
 Orden ze volgens **KLEUREN** en aantal sterren.

- Leg ze op het spelbord in het kwadrant met dezelfde kleur.
- Orden ze nu volgens het aantal sterren:
 - 1 ster: buitenkant van het bord;
 - 2 sterren: midden van het bord;
 - 3 sterren in de kern van het bord.

BESPREEK PER KLEUR:

- Wat hebben deze kaarten gemeenschappelijk?
- Benoem een overkoepelend begrip.

BESPREEK NU WAT JE NOTEERDE OP JE POST-IT'S:

- Wat vinden jullie haalbaar op je school, in je klas om uit te voeren?
- Wat hebben jullie nodig om daar naartoe te gaan?

BIJKOMENDE INFORMATIE VIND JE OP DE WEBSITE.

VOOR HET TEAM DAT 6 OF MEER ELEMENTEN KON VINDEN:

PROFICIAT, bij het definiëren van eigenaarschap denken jullie al aan veel elementen.

Bespreek nu wat je noteerde op je **POST-IT'S**.

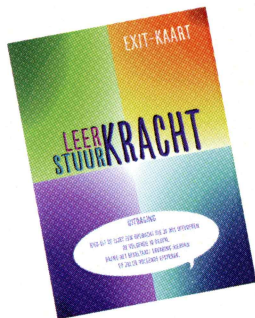
TIJD OVER?

Is er nog tijd over?

Doe een speed-date over eigenaarschap.

- Waar ben je fier op?
Deel een succeservaring
- Waar droom je van in de school?

Elke deelnemer neemt een EXITKAART.



Leg een volgende **DATUM** vast met je team en noteer deze in je agenda.

CHECK OUT

Elke deelnemer geeft met 1 WOORD aan wat hij/zij meeneemt uit deze samenkomst.

LOGICA BRENGT JE VAN A NAAR B,
VERBEELDING OVERAL. (ALBERT EINSTEIN)

PROFICIAT,

JULLIE HEBBEN HET SPEL BEËINDIGD!

(OM VERDER SPELEN: SCAN DE QR-CODE
EN BEKIJK DE SPELSUGGESTIES)

THE WAY TO GET STARTED IS TO
QUIT TALKING AND BEGIN DOING.
(WALT DISNEY)