

*Blik op jong talent* ondersteunt jongeren bij het maken van een goede studie- en beroepskeuze. Het laat jongeren nadenken over vragen als *Wat kan ik? Wat vind ik leuk?* en *Wat wil ik?* Met de prikkelende vragen uit dit spel ontdekken jongeren op een leuke en laagdrempelige manier waar ze aanleg voor hebben en hoe ze hun toekomst willen vormgeven.

Het spel is geen beroepskeuzetest die alleen een beroep oplevert waar de jongere vaak niets mee kan, maar maakt de speler duidelijk wat hij leuk vindt en waar hij goed in is. Daarmee kunnen jongeren zelf bewust een richting kiezen die bij hen past. Na het spelen van dit spel kunnen ze de volgende zin aanvullen: *ik wil iets met ...* En dat zal voor veel docenten en ouders een hele opluchting zijn!

### **Doelgroep**

*Blik op jong talent* is gemaakt voor jongeren. Ze spelen onder begeleiding van een volwassene. Dat kan op school, met de docent, mentor of leerlingbegeleider. Of in huiselijke kring, met een ouder/verzorger, familielid of buurvrouw.

De vragen zijn opgesteld voor een brede groep jongeren, van vmbo-leerlingen tot hbo/wo-studenten, van 14 tot 20 jaar.

### **Aantal spelers en spelduur**

Dit spel wordt gespeeld met één tot vier jongeren en een begeleider. Je hebt anderhalf tot twee uur nodig om het spel te spelen.

De vragenkaarten zijn onderverdeeld in de volgende rubrieken:



Ik (meerkeuzevragen)  
de speler geeft zelf antwoord op deze vraag



Ik (open vragen)  
de speler geeft zelf antwoord op deze vraag



Medespelers  
de speler stelt deze vraag aan zijn medespelers



Begeleider (school) of (thuis)  
de speler stelt deze vraag aan zijn begeleider



Team  
de speler en medespelers beantwoorden deze vraag samen



Opdrachten  
de speler voert zelf een opdracht uit

## Voorbereiding

- Neem de tijd om je te verdiepen in het spel, de spelregels en de tips!
- Bepaal met wie je het spel gaat spelen en met welk doel. Zijn de spelers leerlingen die een profiel- of sectorkeuze moeten maken? Leerlingen die een vervolgstudie moeten kiezen? Of studenten die voor een beroepskeuze staan? Zoek eventueel de vragenkaarten uit die je wilt gebruiken. Zo kun je de vragen nog beter afstemmen op de spelers.
- Pak voor elke speler een notitieblad. De formulieren zijn ook te downloaden op [www.thema.nl](http://www.thema.nl) of op [www.blikopjongtalent.nl](http://www.blikopjongtalent.nl). Zorg dat iedere speler een pen heeft.
- Leg extra papier neer voor de tekenopdrachten.
- Leg de dobbelsteen en de vragenkaarten op tafel. Maak voor iedere rubriek een aparte stapel.
- Kun of wil je een bepaalde rubriek vragenkaarten niet gebruiken (bijvoorbeeld wanneer er geen medespelers zijn, of als je ervoor kiest om de opdrachten achterwege te laten), laat deze dan in de doos. Van de Begeleiderkaarten gebruik je altijd maar één stapel (Begeleider school of Begeleider thuis).

## Spelregels (in het kort)

- Geef de spelers de opdracht een startvraag te bedenken (zie hiernaast voor meer informatie). Deze startvraag noteren de spelers op hun notitieblok.
- De jongste speler gooit de dobbelsteen.
- Vervolgens neemt deze speler een kaartje van de corresponderende stapel en leest de vraag of opdracht voor. Afhankelijk van de rubriek beantwoordt de speler zelf deze vraag (*Ik open vragen* of *Ik meerkeuzevragen*), voert hij een opdracht uit (*Opdrachten*), laat zijn medespelers antwoord geven (*Medespelers*) of de begeleider (*Begeleider thuis* of *Begeleider school*) of beantwoordt de speler samen met de medespelers deze vraag (*Team*).
- Nadat antwoord is gegeven, legt de speler het kaartje onderop de stapel en noteert de kern uit het antwoord op het notitieblad.
- Dan is de volgende speler aan de beurt. Draai met de klok mee.
- Gooit een speler voor de derde keer hetzelfde, dan mag hij ervoor kiezen om een vraag van een andere stapel te nemen.
- Gooit een speler een pictogram van een stapel kaarten die niet in het spel zitten (bijvoorbeeld wanneer er geen medespelers zijn en die kaarten dus niet op tafel liggen) dan gooit hij nogmaals.
- Neem aan het eind van het spel de tijd om de eindconclusies en de praktijkopdrachten te formuleren.

## Startvraag en eindconclusie

Zorg bij aanvang van het spel dat iedere speler een goede *startvraag* heeft. De startvraag helpt de speler tijdens het spel te focussen. Voorbeeld van een algemene startvraag is: 'Waar ben ik goed in en wat kan ik daar mee?' Een specifiekere startvraag is: 'Wat kan ik met mijn interesse in muziek?' Jongeren die al min of meer een keuze hebben gemaakt, kunnen spelen met een startvraag als 'Is E&M het juiste profiel voor mij?' Of: 'In hoeverre past de opleiding bouwkunde bij mij?' Maak een rondje waarin iedere speler zijn startvraag noemt. Help de speler eventueel zijn startvraag aan te scherpen en te herformuleren. Open startvragen hebben de voorkeur, omdat deze meer informatie zullen genereren tijdens het spel.

Sluit het spel af met een *eindconclusie* per speler:

- Vraag de spelers om nogmaals hun startvraag te lezen en de antwoorden op hun notitieblok te bekijken in het licht van de startvraag.
- Nodig de jongste speler uit om antwoord te geven op zijn eigen startvraag.
- Vraag de andere spelers om dit aan te vullen (voor de jongste speler).
- Voeg hier tot slot als begeleider iets aan toe en formuleer de eindconclusie.

- De jongste speler noteert de eindconclusie op zijn notitieblad.
- Doe hetzelfde voor alle spelers.

Dit rondje eindconclusies maakt concreet wat het spel oplevert.

### **Praktijkopdrachten**

Na de eindconclusies kun je de spelers een praktijkopdracht geven, om hen te stimuleren iets met de uitkomsten van het spel te doen en een volgende stap te zetten. Maak ter plekke afspraken over de opvolging die je aan deze praktijkopdracht geeft en stel een tijdslimiet. De meeste opdrachten zijn goed uit te voeren binnen één week. Kies een praktijkopdracht uit onderstaande lijst of formuleer zelf een passende opdracht. Deze opdracht kan per speler verschillend zijn en moet aansluiten op de geformuleerde eindconclusies.

1. Zoek op internet naar 'beroepen top 40' of 'banen top 10'. Kies uit die lijst de twee beroepen of banen die jou het leukst lijken en lees de informatie die je daarover kunt vinden.
2. Doe een beroepskeuzetest op internet. Maak daarna een afspraak met je begeleider en vergelijk samen de uitkomst van die test met de resultaten van dit spel.
3. Bij welk bedrijf of welke organisatie zou jij eens binnen willen kijken? Bespreek met je begeleider hoe je dit kunt organiseren.

4. Noem een beroep dat jou leuk lijkt. Houd deze maand een interview met iemand die dit beroep heeft. Doe daarna verslag aan je begeleider.
5. Zoek op internet naar carrièrebeurzen en schrijf je in voor een beurs die jou interessant lijkt.
6. Bezoek de internetsite [www.stoereberoepen.nl](http://www.stoereberoepen.nl), waar je informatie kunt vinden over vijftig beroepen. Maak jouw eigen top 3 van beroepen. Bekijk van die drie beroepen de foto's en de filmpjes op de website.
7. Bezoek de internetsite [www.wilweg.nl](http://www.wilweg.nl), waar je informatie kunt vinden over studie en stage in het buitenland. Vertel je medespelers wat je op deze website gaat opzoeken.
8. Bezoek de internetsite [www.scholieren.tv](http://www.scholieren.tv), waar je informatie kunt vinden over diverse beroepen. Kies drie beroepen uit die jou interessant lijken en bekijk de filmpjes van die beroepen.
9. Bezoek de website [www.vaktoppers.nl](http://www.vaktoppers.nl), waar je informatie en videoclips kunt vinden over praktische beroepen. Kies drie beroepen uit die jou interessant lijken en bekijk de filmpjes van die beroepen.
10. Kijk op [www.ikbengeweldig.nl](http://www.ikbengeweldig.nl) om te zien welke maatschappelijke stage bij jou past. Zo kun je ook ervaring opdoen in een veld dat je leuk lijkt!
11. Kijk op [www.ikkan.nl](http://www.ikkan.nl) en doe de talentenvertaler, waarmee je kunt zien welke beroepen je kunt doen met jouw talenten.