

De bijgevoegde spelsuggesties zijn bedoeld ter inspiratie; je kunt ze uiteraard altijd aanpassen aan je eigen context of doel van de activiteit.

Doelen waarvoor je de tool in kunt zetten:

- elkaar (snel en beter) leren kennen;
- creativiteit in denken stimuleren;
- (gevoelige of lastige) situaties bespreken;
- situaties met elkaar analyseren;
- gedachten en overtuigingen met elkaar bespreken en vergelijken;
- tot begripsvorming komen.

Situaties waarin je de tool kunt inzetten:

- training, les of college;
- leer-/ontwikkelgesprekken;
- evaluatie- en reflectiemomenten;
- veranderprocessen;
- missie/visie-trajecten;
- coaching.

Spelsuggesties

Alle spelsuggesties zijn beschreven vanuit de setting van een groep, maar je kunt ze uiteraard ook in een-op-eensituaties inzetten. Ze zijn zowel bij volwassenen als bij kinderen te gebruiken, afhankelijk van het doel en de vraagstelling die je hanteert.

WWW.ONDERWIJSMAAKJESAMEN.NL

tweede editie

BEELD&BOX brengt in elke situatie het gesprek op gang. Deze set bevat honderd beeldkaarten die tijdens elk proces ingezet kunnen worden als metafoor voor een situatie, gevoel, behoefte of voorstel. Metaforen kunnen immers helpen, omdat ze een verbinding maken tussen wat mensen al door ervaring begrijpen en het specifieke wat de ander bedoelt. Denk bijvoorbeeld aan: 'Ik voel me alsof ik in het midden van een doolhof sta.' Door een situatie te vergelijken met iets wat mensen herkennen of zich kunnen voorstellen, breng je de intensiteit en de betekenis van de boodschap over. Metaforen bieden een kortere weg naar begrip en kunnen daarom ingezet worden om complexe processen of problemen te doorzien.

Op elke beeldkaart staat een foto die associaties en gedachten oproepen. De kracht van deze tool ligt in de vele toepassingsmogelijkheden. Werken met de beeldkaarten is aan te bevelen voor iedereen die op zoek is naar een middel om gedachten en processen in beeld te brengen en in gesprek te delen met anderen.

De kaarten zijn vrij te gebruiken en in te zetten in tal van situaties. Daarnaast geven we enkele spelsuggesties die je op weg kunnen helpen met het gebruik van de kaarten.

WWW.ONDERWIJSMAAKJESAMEN.NL

tweede editie

1

Spelsuggestie**Gedachten uitwisselen**

1. Pak een beeld dat je aanspreekt of die je gedachte in beeld brengt.
Variant: stel een vraag en laat de ander antwoorden met een beeld. Bijvoorbeeld: welk beeld representeert jouw gevoel bij het begrip 'eigenaarschap'? Of in de klas: welk beeld past bij de manier waarop jij samenwerkt met anderen?
2. Bevestig de kaart zichtbaar aan je kleding of houd hem in je hand.
3. Bespreek met (zoveel mogelijk) anderen de betekenis van de door jou en hen gekozen beelden.
4. Koppel ervaringen terug in de (sub)groep.

WWW.ONDERWIJSMAAKJESAMEN.NL

tweede editie

2

Spelsuggestie**Samen tot een beeld komen**

1. Laat iedereen een beeldkaart kiezen bij een onderwerp, bijvoorbeeld bij een scholingstraject (of voor leerlingen: een project).
2. Wissel uit in groepjes van drie of vier personen: alle leden vertellen welke beeldkaart zij hebben gekozen en waarom. Sleutelwoorden uit deze toelichting worden genoteerd op post-its.
3. Vraag ieder groepje om van alle gesprekken één samenvatting te maken en laat de groepjes die aan elkaar presenteren.
4. Bekijk welke overeenkomsten er zitten in de verschillende presentaties en vat die met de groep samen.
5. Bespreek wat dit betekent voor de taken, rollen en verantwoordelijkheden in het traject of project en welke afspraken je naar aanleiding daarvan wilt maken.

WWW.ONDERWIJSMAAKJESAMEN.NL

tweede editie

3

Spelsuggestie**Ervaring of weekend bespreken**

1. Alle deelnemers pakken een kaart die het beste hun ervaring of weekend symboliseert.
2. Iedereen houdt de kaart zichtbaar in de hand en vormt een tweetal.
3. Elk tweetal bespreekt waarom de kaart te maken heeft met de ervaring of het weekend.
4. Stap 2 en 3 worden een aantal keren herhaald.
Variant 'Mix & Ruil': deelnemers ruilen de kaart na stap 3 en zoeken een ander maatje op.
 1. De deelnemers vertellen het verhaal van de ander door aan hun nieuwe maatje: 'Deze kaart is van... en daar hoort dit verhaal bij...'
 2. Na een aantal rondes koppelt iedereen terug wat er van het verhaal is overgebleven. Komt het verhaal overeen met het oorspronkelijke verhaal?

WWW.ONDERWIJSMAAKJESAMEN.NL

tweede editie

4

Spelsuggestie**Jezelf beter leren kennen**

1. Alle kaarten liggen verspreid op de grond. De deelnemers staan er in een kring omheen.
2. Stel de volgende vraag: 'Zie jij een kaart die past bij iemand uit deze groep?' Je kunt de invulling vrij laten of specifiek maken (bijvoorbeeld: op het gebied van samenwerking, persoonskenmerken, kwaliteiten, valkuilen).
3. Om de beurt mag iemand een kaart pakken en vertellen waarom deze kaart bij een bepaalde deelnemer past.
4. De kaart wordt vervolgens aan die persoon gegeven.
5. De stappen herhalen zich.

WWW.ONDERWIJSMAAKJESAMEN.NL

tweede editie

5

Spelsuggestie**Elkaar beter leren kennen**

1. Vraag alle deelnemers om een kaart te nemen die hen het beste omschrijft. Je kunt de invulling vrij laten of specifiek maken (bijvoorbeeld: op het gebied van samenwerking, persoonskenmerken, kwaliteiten, valkuilen).
2. De deelnemers vertellen om de beurt waarom deze kaart bij hen past.
3. Iedereen mag reageren op het verhaal van de ander.
Variant: elke deelnemer mag meerdere kaarten kiezen om zichzelf voor te stellen.

WWW.ONDERWIJSMAAKJESAMEN.NL

tweede editie

6

Spelsuggestie**Reflecteren op een traject of project**

1. Laat alle deelnemers twee kaarten kiezen.
 - Eén kaart staat voor de inspanning die de betreffende persoon heeft geleverd tijdens het proces (of voor de mate van betrokkenheid).
 - De andere kaart staat voor het eindresultaat, de prestatie of opbrengst van het proces.
2. Wissel de beelden vervolgens uit en zoek naar overeenkomsten en verschillen, zowel persoonlijk als voor de hele groep.
Variant: bij het bespreken van de beelden mag diegene die luistert alleen maar reageren met vragen. Doel van deze vragen is om erachter te komen wat de relatie is tussen de twee kaarten.

Toelichting: het vertalen van de reflectie naar een beeld maakt dat de boodschap doordacht tot stand komt. Het werken met beelden vraagt om een andere manier van denken; het dwingt mensen om te focussen en concreet te worden.

WWW.ONDERWIJSMAAKJESAMEN.NL

tweede editie