

SPEELWIJZE

Leer- en Ontwikkelingsspel

Leren en ontwikkelen spelen een belangrijke rol in onze samenleving. Veranderingen op allerlei gebied volgen elkaar snel op. Men moet zich blijven ontwikkelen om daarin 'mee' te kunnen. Leren gaat het hele leven en op alle levensterreinen door.

De bedoeling van het LEER- EN ONTWIKKELINGSSPEL is een bijdrage te leveren aan het verbeteren van uiteenlopende leer- en ontwikkelingssituaties. Het gaat daarbij niet alleen over het leren in het kader van een opleiding, cursus of training, maar ook over leren op de werkplek en in het leven van alledag.

Centraal in het spel staat de persoon die leert of zich ontwikkelt. Ten behoeve van de eenvoud wordt in het vervolg van deze toelichting alleen gesproken over 'leren'. Hiermee wordt steeds bedoeld leren of ontwikkelen. Het uitgangspunt daarbij is dat er vijf factoren zijn die een rol spelen bij het scheppen van een optimale leersituatie:

1. **Leermotieven** (24 kaarten): Waarom leer ik? Voorbeelden zijn: 'deskundig(er) worden op een bepaald gebied', '(meer) geld verdienen', 'waardering krijgen'.
2. **Manieren van leren** (19 kaarten): Hoe ga ik het liefste te werk bij het leren? Of: Hoe verloopt leren bij mij? Voorbeelden zijn: 'ik leer door het zelf te doen', 'ik leer het liefst in een groep', 'ik leer door over een onderwerp te lezen'.
3. **Leervaardigheden** (51 kaarten): Wat moet ik kunnen om effectief te leren? In hoeverre beschik ik over deze vaardigheden? Voorbeelden zijn: 'hoofdzaken van bijzaken onderscheiden', 'leerstof koppelen aan mijn (werk-) situatie'.

Bij leervaardigheden kan je onderscheid maken tussen vaardigheden die vooral te maken hebben met persoonlijk (zelfstandig) leren (nrs. 1-30) en vaardigheden die gericht zijn op het leren in groepen (nrs. 31-51). Sommige vaardigheden zijn op allebei de situaties van toepassing. Afhankelijk van de situatie kan je uiteraard ook je eigen indeling maken.

4. **Leervoorwaarden** (41 kaarten): Wie en wat heb ik nodig om prettig te leren? In hoeverre wordt aan de leervoorwaarden voldaan? Voorbeelden zijn: 'overzichtelijk en begrijpelijk lesmateriaal', 'zinnvolle en uitdagende opdrachten'.
- Bij de leervoorwaarden kan je onderscheid maken tussen voorwaarden die met jou als persoon te maken hebben (nrs. 1-7) en waar je dus zelf verantwoordelijk voor bent en voorwaarden die (gedeeltelijk) met de omgeving te maken hebben (nrs. 8-41) en waarbij je dus afhankelijk bent van de omgeving.
5. **Leerbelemmeringen** (27 kaarten): Wie of wat belemmert mij bij het leren? Voorbeelden zijn: 'ik durf geen hulp te vragen', 'ik voel me onzeker als ik nieuwe dingen moet leren', 'anderen keuren het af dat ik ga leren'.



Bij leerbelemmeringen kan je onderscheid maken tussen belemmeringen die met jezelf te maken hebben (nrs. 1-24) en belemmeringen die vooral door de omgeving worden veroorzaakt (nrs. 25-27).

Afhankelijk van de situatie kan de nadruk liggen op een of meerdere van deze factoren, al dan niet in onderlinge samenhang.

Het LEER- EN ONTWIKKELINGSSPEL bestaat in totaal uit 162 kaarten. Daarnaast is er per categorie een lege kaart voor het geval je aanvullingen op het spel hebt. Bij dit spel vind je een zakje met 60 gekleurde fiches, die bij verschillende spelvormen worden gebruikt om de overeenkomsten en verschillen tussen de spelers zichtbaar te maken.

Het LEER- EN ONTWIKKELINGSSPEL is een goed hulpmiddel voor iedereen die zelfstandig inzicht wil krijgen in het eigen leerproces en wie of wat daarbij belangrijk is. Daarnaast is het geschikt voor professionals die zich bezighouden met of verantwoordelijk zijn voor het leerproces van anderen, bijvoorbeeld docenten, trainers, (leerling-) begeleiders, coaches, hulpverleners en managers.

TOEPASSINGSMOGELIJKHEDEN

Het LEER- EN ONTWIKKELINGSSPEL heeft veel toepassingsmogelijkheden. Door middel van onderstaand overzicht kan je gemakkelijk bepalen welke spelvorm passend is voor een specifieke situatie.

Toepassing waarbij één persoon centraal staat (bij coaching of zelfstandig spelen)

Je wilt als professional inzicht krijgen in alle factoren die van invloed zijn op het leerproces van degene die jij begeleidt. Je kan het spel dan gebruiken bij bijvoorbeeld:

- Leerproblemen: Waardoor worden deze veroorzaakt en welke verbeteringen zijn er mogelijk?
- De keuze van een leersituatie of opleiding: Welke sluit het beste aan bij het leerprofiel (een specifieke combinatie van leermotieven, favoriete manieren van leren, leervaardigheden, leervoorwaarden en leerbelemmeringen) van de betreffende persoon?
- Werksituaties: Wie of wat is nodig om het geleerde ook daadwerkelijk in de praktijk toe te passen?
- Persoonlijke coaching: Hoe kan ik als coach ervoor zorgen dat het leerproces bij de gecoachte zo soepel mogelijk verloopt?

In bovenstaande situaties kan je spelvorm 1 spelen. Je kan deze spelvorm ook spelen vanuit je rol als opleider.

Toepassingen voor groepen of teams

Je wilt als professional met collega's in gesprek gaan over het leerproces van je doelgroep. Je bent bv. bezig met het opzetten van een nieuwe opleiding, cursus of training of je wilt een bestaande leersituatie tegen het licht houden met het oog op mogelijke verbeteringen. Als je echter niet precies weet waar je die moet zoeken, speel dan eerst met de kaarten 'leervoorwaarden' (spelvorm 5). Naar aanleiding van deze spelvorm kan je bepalen of en zo ja welke andere onderdelen van het spel zinvol zijn om te gebruiken in jouw specifieke situatie.

Bij onderstaande toepassingen is de basisspelvorm steeds gericht op opleiders en de variant op mensen die zelf in een leersituatie zitten.

Alle spelvormen zijn erop gericht meer inzicht te krijgen in het (toekomstige) leerproces van de doelgroep of zijn gericht op het zoeken naar mogelijke verbeteringen van het leerproces.

Toepassingsmogelijkheden van het spel voor groepen of teams zijn:

1. Je wilt opleiders met elkaar in gesprek brengen over de leermotieven die ze tegenkomen bij hun doelgroep en welk effect die leermotieven hebben op het leerproces. Speel dan spelvorm 2.
Als je de doelgroep meer bewust wilt maken van hun leermotieven, speel dan spelvariant 2A.
2. Je wilt opleiders met elkaar in gesprek brengen over de manieren van leren die favoriet zijn bij hun doelgroep en of ze daar voldoende rekening mee houden. Speel dan spelvorm 3.
Als je de doelgroep meer bewust wilt maken van de manier waarop zij het makkelijkst iets leren, speel dan spelvariant 3A.
3. Je wilt opleiders met elkaar in gesprek brengen over de leervaardigheden die hun doelgroep moet beheersen om succesvol te leren. Speel dan spelvorm 4.
Als je de doelgroep meer bewust wilt maken van de leervaardigheden die belangrijk zijn om succesvol te leren en de mate waarin ze deze vaardigheden beheersen, speel dan spelvariant 4A.
4. Je wilt opleiders met elkaar in gesprek brengen over de leervoorwaarden die hun doelgroep nodig heeft om succesvol te leren en of ze erin slagen aan deze leervoorwaarden te voldoen. Speel dan spelvorm 5.
Als je de doelgroep meer bewust wilt maken van de leervoorwaarden die voor ieder persoonlijk belangrijk zijn om prettig te kunnen leren, en na wilt gaan in hoeverre daar aan wordt voldaan, speel dan de spelvariant 5A.
5. Je wilt opleiders met elkaar in gesprek brengen over de leerbelemmeringen die ze tegenkomen bij hun doelgroep en hoe ze daar zo goed mogelijk mee om kunnen gaan. Speel dan spelvorm 6.
Als je de doelgroep meer bewust wilt maken van hun eigen leerbelemmeringen en wat ze daaraan kunnen doen, speel dan spelvariant 6A.

ALGEMENE TIPS BIJ HET WERKEN MET HET LEER- EN ONTWIKKELINGSSPEL

1. Speel het spel indien mogelijk eerst zelf voordat je er bij anderen mee gaat werken. Je weet dan wat het effect ervan is. Ook kan je dan gemakkelijker inschatten in welke situatie (externe) begeleiding van het spel wenselijk is.
2. Laat spelers altijd toelichten wat zij verstaan onder de omschrijving die op de kaarten staat. Dit is belangrijk om misverstanden te voorkomen.

3. Je kan het aantal kaarten dat deelnemers bij een spelvorm selecteren, naar eigen inzicht wijzigen. Het optimale aantal hangt o.a. samen met de beschikbare tijd en de gewenste hoeveelheid informatie die je bij het spelen boven tafel wilt laten komen.
4. In elke situatie waarin je het spel gebruikt, is het zinvol je af te vragen of er omschrijvingen op de kaarten staan die niet van toepassing zijn op deze situatie. Haal de betreffende kaarten er dan uit voordat je gaat spelen.
5. Als voorbereiding op het spelen van het spel (zowel individueel als in groepen of teams) kan het zinvol zijn na te denken over de verschillende factoren die een rol spelen bij het leerproces en het effect dat ze op elkaar hebben. Daarmee kan je een globaal overzicht krijgen van wat goed en minder goed gaat bij het leerproces. Voorbeelden van vragen die je je kan stellen zijn:
 - Welk onderdeel is het sterkst in de gekozen leersituatie?
 - Welk onderdeel is het zwakst in de gekozen leersituatie?
 - Zijn er onderdelen die met elkaar samenhangen en dus effect op elkaar hebben? Zo ja, welke? Wat is het effect?
 - Welke conclusie kan je trekken? Met welke onderdelen van het spel kan je het beste gaan spelen?
6. Het maximale aantal spelers per set kaarten is 6. Werk je met een grotere groep, dan raden we aan subgroepjes maken. Je hebt dan meerdere sets kaarten nodig.

SPELVORM 1: JE EIGEN LEERPROCES

Doelen

1. Inzicht krijgen in de factoren die van invloed zijn op een leerproces.
2. Onderzoeken van de mogelijkheden om het plezier in leren en/of het leerresultaat te verbeteren.

Randvoorwaarden

1. De speler wil om uiteenlopende redenen stilstaan bij het eigen leerproces.
2. Aantal spelers: 1 (+ coach).
3. Nodig: het gehele spel.
4. Speelduur: ongeveer 20 min. per onderdeel.

Werkwijze

1. Bespreek samen met de gecoachte het doel bij het spelen van het spel. Je kan deze spelvorm gebruiken bij:
 - Leerproblemen: Waardoor worden deze veroorzaakt en welke verbeteringen zijn er mogelijk?
 - De keuze van een leersituatie of opleiding: Welke sluit het beste aan bij het leerprofiel (een specifieke combinatie van leermotieven, favoriete manieren van leren, leervaardigheden, leervoorwaarden en leerbelemmeringen) van de betreffende persoon?
 - Werksituaties: Wie of wat is nodig om het geleerde ook daadwerkelijk in de praktijk toe te passen?



- Persoonlijke coaching: Hoe kan ik als coach ervoor zorgen dat het leerproces bij de gecoachte zo soepel mogelijk verloopt?
2. Bespreek samen met de gecoachte welke onderdelen van het spel zinvol zijn om te spelen in zijn/haar situatie. Als je dat niet zo goed weet, begin dan met de kaarten 'leervoorwaarden'. Deze geven vaak een goed inzicht in de hele leersituatie, zodat je van daaruit kan bepalen met welke onderdelen van het spel het zinvol is verder te gaan.

De aanpak bij de toepassing van de verschillende onderdelen van het spel is als volgt:

- a. **Leermotieven.** Pak die leermotieven eruit die voor jou gelden. Bespreek het resultaat. Vragen daarbij kunnen zijn:
 - Welke leermotief is voor jou het belangrijkste?
 - Zijn er leermotieven waar je je niet van bewust was? Zo ja, welke? Wat is het effect daarvan?
 - Hoe sterk is jouw motivatie om te leren? Geef dit aan op een schaal van 1 -10. Wat is het gevolg van de mate waarin jij gemotiveerd bent?
- b. **Manieren van leren.** Pak die manieren van leren eruit die aangeven hoe jij het makkelijkst iets leert. Bespreek het resultaat. Vragen daarbij kunnen zijn:
 - Welke van deze manieren van leren worden in jouw (toekomstige) leersituatie toegepast? Wat is het effect daarvan op jou?
 - Welke manieren van leren worden te weinig of niet toegepast in jouw (toekomstige) leersituatie? Wat zou het effect zijn als dat wel zou gebeuren?
- c. **Leervaardigheden.** Bespreek samen waar je je op wilt richten: het persoonlijk (zelfstandig) leren (nrs. 1 – 30), het leren in groepen (nrs. 31 – 51) of allebei. Pak die leervaardigheden eruit die je moet beheersen om succesvol te kunnen leren. Maak vervolgens twee rijen: een rij met leervaardigheden die jij beheerst en een rij waarbij dat onvoldoende of niet het geval is. Bespreek het resultaat. Vragen daarbij kunnen zijn:
 - Wat valt je op aan het geheel?
 - Van welke leervaardigheid die je beheerst heb je het meeste profijt tijdens het leren? Op welke manier?
 - Van welke leervaardigheid die je onvoldoende beheerst heb je de meeste last tijdens het leren? Op welke manier?
 - Hoe zou je de leervaardigheden die je onvoldoende beheerst, kunnen verbeteren?
 - Wat zou je kunnen doen om de nadelige gevolgen van de leervaardigheden die je onvoldoende beheerst, te beperken?
- d. **Leervoorwaarden.** Pak die leervoorwaarden eruit die jij nodig hebt om prettig te kunnen leren. Maak vervolgens twee rijen: een rij met leervoorwaarden waar aan wordt voldaan in jouw leersituatie, en een rij waarbij dat onvoldoende of niet het geval is. Bespreek het resultaat. Vragen of opdrachten daarbij kunnen zijn:
 - Ga per leervoorwaarde waaraan wordt voldaan na, wat het effect ervan is op jouw leerproces.
 - Ga per leervoorwaarde waaraan niet wordt voldaan na, wat het effect ervan is op jouw leerproces. Heb jij invloed op deze leervoorwaarde? Zo ja, bespreek dan samen wat je precies zou kunnen doen om deze te verbeteren.
 - Welke leervoorwaarde waaraan wordt voldaan heeft het meest een positief effect op jouw leerproces?
 - Welke (gedeeltelijk) afwezige leervoorwaarde heeft het meest een remmend effect op het leerproces? Hoe kan dit zo spoedig mogelijk worden aangepakt?

- e. **Leerbelemmeringen.** Pak die leerbelemmeringen eruit waar je (wel eens) last van hebt. Bespreek het resultaat per leerbelemmering. Vragen daarbij kunnen zijn:
- In welke situatie of bij wie komt deze leerbelemmering bij jou naar voren?
 - Wat is het effect van deze leerbelemmering op jezelf (en eventueel op de groep)?
 - Heeft deze leerbelemmering ook voordelen? Zo ja, welke?
 - Hoe kan je omgaan met deze leerbelemmering? Wie of wat heb je daarbij nodig?
3. Afronding. Vragen die hierbij zinvol kunnen zijn:
- Beïnvloeden de verschillende onderdelen van het spel elkaar in jouw situatie? Zo ja, op welke manier?
 - Welke conclusies kan je trekken?
 - Welke verbeteringen zijn eventueel nodig?
 - Ga je actie ondernemen naar aanleiding van het spelen van dit spel? Zo ja, welke stappen ga je achtereenvolgens zetten? Wanneer wil je deze stappen hebben afgerond?

Opmerkingen

1. Als je meerdere onderdelen van het spel gebruikt, kan het zinvol zijn de kaarten die je selecteert op tafel te laten liggen. Leg de kaarten per onderdeel bij elkaar. Het is dan makkelijker om de onderlinge samenhang te zien.
2. Het verloop van deze spelvorm is sterk afhankelijk van de situatie. De coach speelt daarbij een belangrijke ondersteunende rol.
3. Je kan deze spelvorm ook spelen als opleider, waarbij je de doelgroep die jij opleidt, centraal stelt.

SPELVORM 2: LEERMOTIEVEN

Doel

Inzicht krijgen in de leermotieven van een bepaalde doelgroep en de gevolgen van de sterkte van de motivatie voor hun leerproces.

Randvoorwaarden

1. De spelers zijn opleider en werken met dezelfde doelgroep.
2. Aantal spelers: 2 – 6.
3. Nodig: de kaarten 'leermotieven' en de fiches.
4. Speelduur: 30 – 60 min.

Werkwijze

1. Leg de kaarten open op tafel. Noteer maximaal 9 leermotieven die bij jouw doelgroep aanwezig zijn.

2. Kies ieder een kleur fiches. Maak jouw keuzes bekend door jouw fiches op de gekozen kaarten te leggen. Leg ook een fiche bij jezelf neer, zodat de anderen weten welke kleur jij hebt. Verwijder de kaarten zonder fiches.
3. Bespreek het resultaat. Vragen daarbij kunnen zijn:
 - Welk leermotief komt het meeste voor? Wat is het effect daarvan op het leerproces?
 - Zijn er grote verschillen in leermotieven binnen de doelgroep? Wat is het effect daarvan?
 - Sluit de wijze waarop de opleiding, cursus of training is ingevuld aan op de aanwezige leermotieven? Zo nee, welke mogelijkheden zijn er om daar verbetering in aan te brengen?
4. Welke conclusies kunnen jullie trekken?

Opmerking

Deze spelvorm kan ook worden gespeeld met collega's die met een andere doelgroep of bij een andere organisatie werken. In dat geval is de doelstelling het uitwisselen van ervaringen.

Spelvariant 2A

Deze spelvorm kan ook worden gespeeld met spelers die zich in eenzelfde leersituatie bevinden. De bedoeling is dat ze meer inzicht krijgen in hun eigen leermotieven en het effect daarvan. Bij bovenstaande werkwijze zijn dan de volgende aanpassingen nodig:

- Bij stap 3 kan het resultaat per persoon of per afzonderlijke kaart worden besproken. Vragen daarbij kunnen zijn:
 - Wat valt je op aan het geheel?
 - Welk leermotief is voor jou het belangrijkste? Wat is het effect daarvan op jouw houding ten aanzien van het leren?
 - Zijn er leermotieven bij jezelf waar je je niet bewust van was? Zo ja, welke?
 - Zijn er grote verschillen tussen jullie met betrekking tot leermotieven? Wat is het effect daarvan?
 - Zijn er leermotieven waar volgens jullie te weinig op ingespeeld wordt in de opleiding die jullie volgen. Zo ja, welke?
- Bij stap 4 kan je als extra vraag stellen: Hebben jullie suggesties ter verbetering van deze opleiding? Zo ja, welke?

SPELVORM 3: MANIEREN VAN LEREN

Doel

De manieren van leren die worden aangeboden in een leersituatie zo goed mogelijk laten aansluiten bij de doelgroep.

Randvoorwaarden

1. De spelers zijn opleider en werken met dezelfde doelgroep.

2. Aantal spelers: 2 – 6.
3. Nodig: de kaarten 'manieren van leren' en de fiches.
4. Speelduur: 30 – 60 min.

Werkwijze

1. Leg de kaarten open op tafel. Zorg ervoor dat alle omschrijvingen zichtbaar zijn en dat er tenminste 1 cm ruimte is tussen de kaarten. Noteer maximaal 9 manieren van leren die volgens jou het beste aansluiten bij de mensen die jij opleidt. Noteer per manier van leren of jij deze naar jouw idee voldoende toepast bij je doelgroep.
2. Kies ieder een kleur fiches. Maak jouw keuzes bekend door jouw fiches op de gekozen kaarten te leggen. Bij elke manier van leren die jij voldoende toepast, leg je het fiche midden op de kaart neer. Bij de manieren van leren die je te weinig toepast, leg je de fiches op de rand van de kaart. Leg ook een fiche bij jezelf neer, zodat de anderen weten welke kleur jij hebt. Verwijder de kaarten zonder fiches.
3. Bespreek het resultaat per kaart. Vragen daarbij kunnen zijn:
 - Wat is het effect het te weinig toepassen van bepaalde manieren van leren op de lerende, de groep of jezelf?
 - Wat is de reden dat je een bepaalde manier van leren te weinig toepast? Zie je mogelijkheden om dat wel te gaan doen? Geef elkaar indien mogelijk tips.
 Algemene vragen:
 - Wat valt je op het aan geheel?
 - Is de verscheidenheid aan favoriete manieren van leren bij deze doelgroep groot of klein? Wat is het effect daarvan?
4. Welke conclusies kunnen jullie trekken?

Opmerking

Deze spelvorm kan ook worden gespeeld met collega's die met een andere doelgroep of bij een andere organisatie werken. Bespreek in dat geval bij stap 3 het resultaat per persoon in plaats van per afzonderlijke manier van leren.

Spelvariant 3A

Deze spelvorm kan ook worden gespeeld met spelers die zich in eenzelfde leersituatie bevinden. De bedoeling is dat ze inzicht krijgen in hun favoriete manieren van leren. Bij bovenstaande werkwijze zijn dan de volgende aanpassingen nodig:

- Bij stap 1: noteer maximaal 9 manieren van leren waar jij voorkeur voor hebt. Noteer per manier van leren of deze naar jouw idee voldoende wordt toegepast in de opleiding die jullie volgen of niet.
- Bij stap 2: leg het fiche midden op de kaart neer bij elke manier van leren die voldoende wordt toegepast. Als een manier van leren te weinig aan bod komt, leg je het fiche op de rand van de kaart.
- Bij stap 3 kan je het resultaat per persoon of per kaart bespreken. Vragen daarbij kunnen zijn:
 - Wat valt jullie op aan het geheel?

- Welke manier van leren is bij jou het meest favoriet?
- Wat zou het effect op jou zijn als de manieren van leren die jij nu mist, wel zouden worden toegepast?
- Is er een manier van leren die wordt toegepast, maar die niet bij jou aansluit? Wat is het effect daarvan op jou?
- Bij stap 4 kan je als extra vraag stellen: Hebben jullie suggesties ter verbetering van deze opleiding? Zo ja, welke?

SPELVORM 4: LEERVAARDIGHEDEN

Doel

Inzicht krijgen in de leervaardigheden die een doelgroep moet beheersen om succesvol te kunnen leren.

Randvoorwaarden

1. De spelers zijn opleider en werken met dezelfde doelgroep.
2. Aantal spelers: 2 – 6.
3. Nodig: de kaarten 'leervaardigheden' en de fiches.
4. Speelduur: 30 – 60 min.

Werkwijze

1. Bespreek samen waar jullie je op willen richten: op het persoonlijk (zelfstandig) leren of het leren in groepen. In het eerste geval gebruik je de kaarten nrs. 1 t/m 30, in het tweede geval de kaarten nrs. 31 t/m 51. Je kan ook eerst met de ene set werken en daarna met de andere.
2. Leg de kaarten open op tafel. Zorg ervoor dat alle omschrijvingen zichtbaar zijn en dat er tenminste 1 cm ruimte is tussen de kaarten. Noteer maximaal 9 leervaardigheden waarvan jij het erg belangrijk vindt dat jouw doelgroep deze beheerst. Geef per vaardigheid aan of jouw doelgroep die beheerst of niet (helemaal).
3. Kies ieder een kleur fiches. Maak jouw keuzes bekend door jouw fiches op de gekozen kaarten te leggen. Bij elke leervaardigheid die jouw doelgroep beheerst, leg je het fiche midden op de kaart neer. Bij de leervaardigheden waar dat niet (helemaal) het geval is, leg je de fiches op de rand van de kaart. Leg ook een fiche bij jezelf neer, zodat de anderen weten welke kleur jij hebt. Verwijder de kaarten zonder fiches.
4. Bespreek het resultaat per leervaardigheid. Vragen daarbij kunnen zijn:
 - Wat is het effect op het leerproces van je doelgroep van de leervaardigheden die zij voldoende beheersen?
 - Wat is het effect op het leerproces van je doelgroep van de leervaardigheden die zij niet (helemaal) beheersen? Bespreek samen wat je zou kunnen doen om daar verbetering in te brengen of om de nadelige gevolgen daarvan te beperken.
 - Zijn er grote verschillen binnen de doelgroep in de mate waarin men de noodzakelijke leervaardigheden beheerst? Zo ja, wat is het effect daarvan? Zou je ook op een positieve manier van deze verschillen gebruik kunnen maken?



5. Welke conclusies kunnen jullie trekken?

Opmerking

Deze spelvorm kan ook worden gespeeld met collega's die met een andere doelgroep of bij een andere organisatie werken. Bespreek in dat geval bij stap 3 het resultaat per persoon in plaats van per afzonderlijke leervaardigheid.

Spelvariant 4A

Deze spelvorm kan ook worden gespeeld met spelers die in eenzelfde leersituatie zitten. De bedoeling is dat ze met elkaar in gesprek gaan over de leervaardigheden die zij nodig hebben om succesvol te kunnen leren en de mate waarin ze deze beheersen. Bij bovenstaande werkwijze zijn dan de volgende aanpassingen nodig:

- Bij stap 2 noteer je maximaal 9 leervaardigheden die jij moet beheersen om succesvol te kunnen leren. Geef per vaardigheid aan of je die beheerst of niet (helemaal).
- Bij stap 3 bespreek je het resultaat per persoon. Vragen daarbij kunnen zijn:
 - Van welke leervaardigheid die je beheerst heb je het meeste profijt tijdens het leren? Op welke manier?
 - Van welke leervaardigheid die je onvoldoende beheerst heb je de meeste last tijdens het leren? Op welke manier?
 - Wat zou je kunnen doen om de nadelige gevolgen van de leervaardigheden die je onvoldoende beheerst, te beperken? Geef elkaar tips.
 - Wat valt jullie op aan het geheel?

SPELVORM 5: LEERVOORWAARDEN**Doel**

Het (verder) verbeteren van de leervoorwaarden die voor een doelgroep belangrijk zijn om prettig te kunnen leren.

Randvoorwaarden

1. De spelers zijn opleider en werken met dezelfde doelgroep.
2. Aantal spelers: 2 – 6.
3. Nodig: de kaarten 'leervoorwaarden' en de fiches.
4. Speelduur: 30 – 60 min.

Werkwijze

1. Leg de kaarten open op tafel. Zorg ervoor dat alle omschrijvingen zichtbaar zijn en dat er tenminste 1 cm ruimte is tussen de kaarten. Noteer maximaal 9 leervoorwaarden die jouw doelgroep nodig heeft om prettig te kunnen leren. Geef per voorwaarde aan of daar in de leersituatie die jij begeleidt, aan wordt voldaan of niet (helemaal).

2. Kies ieder een kleur fiches. Maak jouw keuzes bekend door jouw fiches op de gekozen kaarten te leggen. Bij elke leervoorwaarde waar in jouw leersituatie aan wordt voldaan, leg je het fiche midden op de kaart neer. Bij de leervoorwaarde(n) waar gedeeltelijk of niet aan wordt voldaan, leg je de fiches op de rand van de kaart. Leg ook een fiche bij jezelf neer, zodat de anderen weten welke kleur jij hebt. Verwijder de kaarten zonder fiches
3. Bespreek het resultaat per leervoorwaarde. Vragen daarbij kunnen zijn:
 - Wat is het effect op het leerproces van je doelgroep van de voorwaarden waar aan wordt voldaan?
 - Wat is het effect op het leerproces van je doelgroep van de voorwaarden waar gedeeltelijk of niet aan wordt voldaan? Bespreek samen wat je zou kunnen doen om daar verbetering in te brengen.
 - Welke aanwezige leervoorwaarde heeft het meest een positief effect op het leerproces?
 - Welke (gedeeltelijk) afwezige leervoorwaarde heeft het meest een remmend effect op het leerproces? Hoe kan deze zo spoedig mogelijk worden aangepakt?
4. Welke conclusies kunnen jullie trekken?

Opmerkingen

1. Als je deze spelvorm speelt met collega's die met een andere doelgroep of bij een andere organisatie werken, bespreek dan bij stap 3 het resultaat per persoon in plaats van per afzonderlijke leervoorwaarde.
2. De leervoorwaarden zijn vaak een goed startpunt om het leren in een specifieke situatie onder de loep te nemen. Uit de beoordeling daarvan kan je belangrijke conclusies trekken over de andere factoren (leermotieven, leervaardigheden, manieren van leren en leerbelemmeringen) die een rol spelen bij het leerproces. Als je dus de leervoorwaarden besproken hebt, kan je van daaruit vaak makkelijker bepalen welke andere onderdelen van het spel zinvol zijn om mee verder te gaan.

Spelvariant 5A

Deze spelvorm kan ook worden gespeeld met spelers die zich in eenzelfde leersituatie bevinden. De bedoeling is dat ze met elkaar in gesprek gaan over de leervoorwaarden die ze belangrijk vinden om prettig te kunnen leren. Bij bovenstaande werkwijze zijn dan de volgende aanpassingen nodig:

- Bij stap 1: noteer maximaal 9 leervoorwaarden die voor jou belangrijk zijn om prettig te kunnen leren. Geef per voorwaarde aan of daar in jouw leersituatie aan wordt voldaan of niet (helemaal).
- Bij stap 3: bespreek het resultaat per leervoorwaarde. Vragen daarbij kunnen zijn:
 - Wat is het effect op jouw leerproces van die leervoorwaarde(n) waar aan wordt voldaan?
 - Wat is het effect op jouw leerproces van die leervoorwaarde(n) waar gedeeltelijk of niet aan wordt voldaan? Heb jij invloed op deze leervoorwaarde? Zo ja, bespreek dan samen wat je zou kunnen doen om deze te verbeteren.
 - Welke aanwezige leervoorwaarde heeft het meest een positief effect op het leerproces?

- Welke (gedeeltelijk) afwezige leervoorwaarde heeft het meest een remmend effect op het leerproces? Hoe kan deze zo spoedig mogelijk worden aangepakt?
- Bij stap 4 zijn de vragen:
 - Hoe zou je het leerklimaat omschrijven in weer-termen (bv. zonnig, bewolkt, mistig, vrieskou)?
 - Zijn er veranderingen te verwachten in jouw leersituatie? Zo ja, welke? Hoe zou je die kunnen weergeven in de vorm van een weersverwachting?
 - Hebben jullie suggesties ter verbetering voor jullie opleider(s)? Zo ja, welke?

SPELVORM 6: LEERBELEMMERINGEN

Doelen

1. Bewustwording van de leerbelemmeringen waar je als opleider bij je doelgroep mee te maken hebt.
2. Elkaar tips geven in het omgaan met leerbelemmeringen bij je doelgroep.

Randvoorwaarden

1. De spelers zijn opleider en werken met dezelfde doelgroep.
2. Aantal spelers: 2 – 6.
3. Nodig: de kaarten 'leerbelemmeringen' en de fiches.
4. Speelduur: 30 – 60 min.

Werkwijze

1. Leg de kaarten open op tafel. Noteer maximaal 9 leerbelemmeringen waarvan jouw doelgroep (wel eens) last heeft.
2. Kies ieder een kleur fiches. Maak jouw keuzes bekend door jouw fiches op de gekozen kaarten te leggen. Leg ook een fiche bij jezelf neer, zodat de anderen weten welke kleur jij hebt. Verwijder de kaarten zonder fiches.
3. Bespreek het resultaat per leerbelemmering. Vragen daarbij kunnen zijn:
 - Van welke leerbelemmering bij je doelgroep heb jij het meeste last?
 - In welke situatie komt deze leerbelemmering bij jouw doelgroep naar voren?
 - Wat is het effect van de leerbelemmering op je doelgroep en op jezelf als opleider?
 - Hoe kan je omgaan met deze leerbelemmering bij je doelgroep? Wie of wat heb je daarbij nodig? Geef elkaar tips.
4. Welke conclusies kunnen jullie trekken?

Opmerking

Deze spelvorm kan ook worden gespeeld met collega's die met een andere doelgroep of bij een andere organisatie werken. Bespreek in dat geval het resultaat bij stap 3 per persoon in plaats van per afzonderlijke leerbelemmering.



CREARE
Depuydt & Partners

- Verdelers van trainingsmaterialen
- Consultatie, vorming en advies

www.CREAREpartners.com



Spelvariant 6A

Deze spelvorm kan ook worden gespeeld met spelers die in eenzelfde leersituatie zitten en bij wie sprake is van leerbelemmeringen. De bedoeling is dat ze met elkaar in gesprek gaan over hun leerbelemmeringen en wat ze daaraan kunnen doen. Bij bovenstaande werkwijze zijn dan de volgende aanpassingen nodig:

- Bij stap 1: noteer de leerbelemmeringen die je bij jezelf tegenkomt. Van welke heb jij het meeste last?
- Bij stap 3: je kan er ook voor kiezen het resultaat per persoon te bespreken. Vragen daarbij kunnen zijn:
 - In welke situatie of bij wie komt deze leerbelemmering bij jou naar voren?
 - Wat is het effect van deze leerbelemmering op jezelf (en eventueel op de groep)?
 - Heeft deze leerbelemmering ook voordelen? Zo ja, welke?
 - Hoe kan je omgaan met deze leerbelemmering? Wie of wat zou je daarbij kunnen ondersteunen? Geef elkaar tips.

ANDERE SPELLEN

Het LEER- EN ONTWIKKELINGSSPEL maakt deel uit van een serie van in totaal 17 kaartspellen. Dit spel is ook leverbaar in het **Engels** (The Learning Game).

Wij verzorgen vorming en trainingen in het leren werken met deze spellen.

Onze spellen zijn ook heel geschikt als **relatiegeschenk**.

Meer informatie kan je vinden op www.CREAREpartners.com . Daar kan je ook deze spelregels downloaden.

Een gedeelte van de spellen zijn leverbaar in **meerdere talen** en uitgegeven door en verkrijgbaar bij:

Voor België:

CREARE Depuydt & Partners
Revinzestraat 102
B-8820 Torhout

Tel.: ++ 32 (0)497 324 426
www.CREAREpartners.com
email: info@CREAREpartners.com

Voor Nederland:

Gerrickens | *training & advies*
Rompertdreef 41, NL-5233 ED 's-
Hertogenbosch

Tel.: ++ 31 (0)736 42 74 11
www.kwaliteitenspel.nl
email: info@kwaliteitenspel.nl

© 2010 Peter Gerrickens, Marijke Verstege en Zjev van Dun.
ISBN 97890-74123-228 NUR 780.