


# Toelichting en spelregels “Leer mij (mijzelf) kennen”

## Doel van het spel:


De naam van het spel zegt het al: de bedoeling van het spel is dat je jezelf beter leert kennen, maar ook dat anderen, in dit geval je medespelers, jou beter leren kennen en je feedback geven. In dit spel moet je raden in welke volgorde van belangrijkheid je medespeler(s) 4 deelonderwerpen indelen. Goede voorspellingen zorgen ervoor dat je je pion mag verplaatsen richting finish. Wie het eerst bij of over de finish is heeft gewonnen. Maar de echte winst is natuurlijk dat je jezelf en anderen beter hebt leren kennen op een ongedwongen manier. Maar ook dat je in de gesprekjes tijdens en meteen na je beurt bijna automatisch feedback krijgt en hoort hoe anderen tegen je aan kijken. Jij zelf kunt ook anderen helpen door hem of haar op een vriendelijke manier te laten horen hoe je tegen hem of haar aankijkt als hij of zij aan de beurt is.

## Onderdelen van het spel:


Onderwerpkaarten voor elk van de 4 categorieën: *(Zelf afdrukken en uitknippen. Lamineren kan, maar zo nodig nog een keer afdrukken is praktischer)*

 (1) 36 denkvaardigheden (naar Robert Sternberg),

 (2) 40 passend onderwijs,

 40 kwaliteiten (naar Daniel Ofman),

 70 interesses en

 44 executieve functies.

- 4 pionnen (*zelf te verzorgen*)
- 4 gekleurde voorkeurskaarten in een enveloppe (*zelf uitknippen en e.v.t. lamineren*)
- 4 x 4 voorkeur-fiches (*zelf uitknippen en e.v.t. lamineren*)
- Een spelbord (*zelf uitknippen en e.v.t. lamineren*)

### Verbruiksmateriaal:

- Per deelnemer 2 gewone enveloppen: één met het opschrift “+: sterke punten” om de kaartjes die je trekt en die je wil bewaren om over te nemen op je verzamellijst als sterk punt. En één met het opschrift “-: werkpunten” om de kaartjes die je trekt en die je wil bewaren om over te nemen op je verzamellijst als werkpunt.
- Per deelnemer 1 of alle 4 verzamelformulieren om de getrokken en gekozen kaartjes als sterk punt (kleur het vakje ervoor groen) of als werkpunt (kleur het vakje ervoor geel/oranje) aan te merken. Vanzelfsprekend blijven de vakjes voor de items die als neutraal worden ervaren leeg. Ook de vakjes voor items die nog niet aan de beurt kwamen blijven leeg.

*N.B. 1. De verzamellijsten zijn natuurlijk belangrijk materiaal voor evaluatie(-gesprekken). Je zou kunnen beslissen om voorafgaand aan een belangrijk evaluatiemoment ook de items die nog niet in spelvorm aan de orde zijn geweest door de kinderen toch te laten waarderen met groen (sterk punt), geel (werkpunt) of leeg (neutraal), zodat het beeld compleet wordt.*

*2. Je kunt een eerste les reserveren om het spel door je leerlingen klaar te laten maken om het te spelen een les later te kunnen laten spelen.*

## Aantal deelnemers:

Je kunt het spel spelen met 2, 3 of 4 spelers. Met nog meer spelers is mogelijk door in teams (duo's, trio's) te spelen, tot maximaal 12 deelnemers

## Het begin van het spel:

Alle onderdelen van het spel worden klaargelegd. De onderwerpkaartjes op in de bijbehorende doosjes per categorie, met de tekst naar beneden, zodat die nog niet te lezen is. Elk team neemt een pion en 4 voorkeurs-fiches van dezelfde kleur. Alle pionnen beginnen bij start/finish en verplaatsen zich volgens de wijzers van de klok over het bord. Er mogen 2 of meer pionnen op hetzelfde vak staan. De oudste speler begint met de eerste ronde. Deze krijgt de enveloppe met de vier gekleurde voorkeurskaarten. Je staat nu op een hoek en dat betekent dat je zelf mag bepalen welke categorie je kiest. (Voor de andere vakjes geldt dat je de categorie moet kiezen die op het vakje staat aangegeven.)

## Hoe bepaal je nu je voorkeuren?

1. Pak van de categorie waar de pion op staat, de bovenste 4 kaarten.
2. Lees alle zinnen die op de kaartjes staan hardop voor, zodat ook de anderen weten wat erop staat. Leg de kaartjes open op het bord, elk op één van de gekleurde vakken. *Bijvoorbeeld: Striptekenen op rood – Ruimtevaart op geel – Harry Potter op blauw – Dino's op groen.*

3. Kies nu als eerste het kaartje dat het allerbeste bij je past (jouw nummer 1), *bijv. Harry Potter op blauw* dan nummer 2, *bijv. Dino's op groen*, nummer 3, *bijv. Striptekenen op rood* en nummer 4, *dan dus Ruimtevaart op geel*. Laat de anderen nog niet weten wat je hebt gekozen!
4. Je doet nu vervolgens, zonder dat de anderen het zien, de 4 gekleurde keuzekaartjes in de juiste volgorde in het bijbehorende envelopje. *In het voorbeeld dus: 1<sup>e</sup> blauw, daaronder 2<sup>e</sup> groen, daaronder 3<sup>e</sup> rood en onderop: 4<sup>e</sup> geel.*
5. Let op: bluffen is geen onderdeel van dit spel, als je met teams speelt is dat zelfs ook nadelig voor je eigen team. Maar ook als je individueel speelt is het de bedoeling dat je eerlijk bent met je voorkeuren. Anders gaan de medespelers je ook niet beter leren kennen.....

### Hoe geven je medespelers hun indruk van jouw voorkeuren?

1. Jouw medespelers gaan vervolgens bedenken of overleggen (bij meerdere spelers in één team) welk kaartje jouw nummer 1 is, jouw nummer 2, jouw nummer 3 en jouw nummer 4 is. Dat baseren ze natuurlijk op hun (al dan niet grote) kennis van jou.
2. Is de beslissing gemaakt dan gaan zij hun eigen kleur voorkeurfiches op de vakken leggen in de volgorde die zij dachten. *Bijvoorbeeld zou dat kunnen zijn: 1 op geel, 2 op groen, 3 op rood en 4 op blauw.*
3. Dat doen de andere spelers allemaal om de beurt. Om het spel soepel te laten verlopen kan je afspreken dat de voorkeursfiches het eerst gelegd worden door de persoon of het team dat links van degene die aan de beurt is zit, enz. in de richting van de wijzers van de klok.

### Hoe mogen de pionnen verplaatst worden?

1. Naar gelang het aantal goed geraden keuzes mag nu de pion van de kleur van je team vooruit gezet worden: Alle 4 goed: 4 plaatsen vooruit (in de richting van de wijzers van de klok), 2 goed, 2 plaatsen vooruit, 1 goed, 1 plaats en 0 goed: de pion blijft stil staan. Voor foute geraden keuzes hoeft je dus niet terug, behalve als je de regel hieronder gaat gebruiken!
2. Je kunt hieraan een extra regel toevoegen: als je overtuigd bent dat je met één of meer van jouw keuzes helemaal goed zit kan je "dubbel spelen". Je legt dan je voorkeursfiche op die betreffende kleur maar dan in het iets ander gekleurde midden. Heb je het in dat geval goed geraden ga je niet één maar twee plaatsen vooruit. Maar heb je het toch fout geraden, dan ga je één plaats terug uit.

### Wie volgt na afloop van een beurt?

Degene die links van de eerdere speler zit is aan de beurt als die persoon of dat team klaar is met de beurt.

### Einde van het spel?

Zoals hierboven verteld: als een persoon of team de finish bereikt, of er overheen gaat, is het spel afgelopen en de "winnaar" bekend. Maar je kunt met elkaar ook een tijd afspreken die je maximaal voor het spel gaat gebruiken.

### Variaties met de kaartjes en het spel:

In de bijlage lees je nog variaties die Jan bedacht met het spel en de kaartjes die erbij horen.

### Bronvermeldingen:

Het spelidee is gebaseerd op het spel "Preferenties", Carlston, D., Borderbund Games, (1988). Gouda: Parker.



(1) Denkvaardigheden: Sternberg, R. (2000). Zelf werken met denkvaardigheden; Schets het denkprofiel van uw leerling. *Vooruit*, 5, 5–6.



(2) Passend onderwijs: Deci, E.L., & Ryan, R.M. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. *American Psychologist*, Vol 55(1), 68-78. Voorbeelden door Mariette van Nuland.



Kwaliteiten: Ofman, D. (2002). *Bezieling en kwaliteit in organisaties*. Utrecht: Karmos. Vertaling naar kindertaal: Mariëtte van Nuland.



Indeling Interesses: Gardner, H., (2002). *Soorten intelligentie: meervoudige intelligenties voor de 21ste eeuw*. Amsterdam: Nieuwezijds B.V. Voorbeelden door Mariette van Nuland.



Executieve Functies: Dawson, P., Guare, R., & Scheen, W. (2010). *Executieve functies bij kinderen en adolescenten: een praktische gids voor diagnostiek en interventie*. Amsterdam: Hogrefe. Bewerking Mariëtte van Nuland

# Variaties met het spel “Leer mij (mezelf) kennen”

## **Gebruik de verzamellijsten**

De verzamellijsten kunnen een belangrijke rol spelen tijdens het persoonlijke gesprek met het kind, al dan niet over het persoonlijk doel.

De verzamellijsten “interesses” kunnen voor jou als begeleider handig zijn bij het bepalen van de thema’s en de inhoud van het samenwerkend onderzoekend en ontwerpend leren.

De verzamellijsten “onderwijsaanpassingen” kunnen inzicht geven wat de onderwijsbehoeften zijn van het kind, maar ook of het kind de neiging heeft zich vooral aan te passen en niet op te vallen of dat hij of zij ook voor zichzelf durft te kiezen.

De lijsten zou je in ieder geval moeten bewaren in het portfolio, omdat ze ook gespreksonderwerp kunnen zijn bij het driehoeksgesprek tussen ouders, kind en leerkracht.

Ook als nog niet alle items in het spel voorbij zijn gekomen kan een verzamellijst door het kind verder ingevuld worden als je als begeleider behoefte hebt aan die informatie.

## **Spel het spel met steeds maar één categorie**

Op bovenstaande aansluitend: Het kan heel praktisch zijn om niet met alle categorieën tegelijk te werken. Op de kaartjes hebben de subcategorieën allemaal een tekenje als ♥, ♠, ♦ of ♣ gekregen, dit om het werken met één categorie alleen mogelijk te maken. Je snapt het al: de subcategorieën worden dan de categorieën. Je gebruikt dan het spelbord met ♥, ♠, ♦ of ♣ en ook de kant van de doosjes met die tekens. Je moet dan wel vooraf de kaartjes naar subcategorie sorteren. Het spel werkt verder het zelfde.

## **Kwaliteit of uitdaging / voorkeur of afkeer: ‘receptie’ of ‘ren je rot’**

Anders is het met de volgende twee variaties: daar gebruik je alleen de kaartjes en ook alleen maar van één categorie tegelijk. Je gebruikt dan ook het principe van kwaliteit of uitdaging, allergie of valkuil bij kwaliteiten, executieve vaardigheden denkvaardigheden. Bij interesses en onderwijsaanpassingen spreek je dan van, al dan niet sterke, voorkeur aan de ene kant of, al dan niet sterke, afkeer aan de andere kant.

## **Receptie**

Als begeleider kies je één categorie. Je verspreid alle kaartjes goed leesbaar op een tafel en laat daarna iedereen één kaartje kiezen. Maar elk kind kiest zelf of het een kaartje pakt dat voor hem of haar een kwaliteit of voorkeur vertegenwoordigt, of juist het tegenovergestelde: een uitdaging of afkeer. Op de bekende wijze worden er steeds weer nieuwe tweetallen gevormd: iedereen die nog geen maatje heeft steekt zijn hand in de lucht, loopt rond en zoekt iemand op die ook een hand in de lucht steekt. Na een high five is dat (even) een duo. A leest aan B zijn/haar kaartje voor en vraagt daarna aan B: plus (kwaliteit of voorkeur) of min (uitdaging of afkeer) en meteen na het antwoord: waarom? Dan doet B nog het zelfde met A en vervolgens zoeken ze ieder weer een ander maatje tot de begeleider een teken geeft dat de tijd om is. Dan wordt afgesloten met op (de achterkant van) het verzamelblad noteren van opvallende dingen die gezegd zijn over het gekozen kaartje. Laat ook enkele kinderen vertellen wat ze noteerden, dat kan een stimulans voor anderen zijn.

## **Ren je rot**

Bij de variatie “ren je rot” kies je als begeleider ook één categorie. Om beurten mag een kind een kaartje trekken. Eén kant van het lokaal vertegenwoordigt “plus” en een andere kant “min”. Hang daarvoor een A4-tje met + en – op. Een kind leest een kaartje voor en noteert zonder dat een ander het kan zien een + als hij of zij denkt dat de meeste kinderen uit de klas voor + zullen kiezen en anders een -. Vervolgens roept het kind “plus of min” en elk kind rent dan naar de kant die het beste bij hem of haar past. Heeft het kind dat aan de beurt was het goed geraden dan heeft hij of zij één punt verdiend. Je kunt als begeleider van elke kant één kind laten vertellen waarom hij of zij die keuze maakte. Een andere relevante toevoeging kan zijn: kinderen die de zelfde kant kozen even te laten uitwisselen waarom zij die keuze maakten. Bij opvallende uitkomsten natuurlijk even tijd nemen om de kinderen te laten reflecteren.

