



OPLEIDING EN LEREN –
Nascholing voor leerkrachten
MODULE 3. - De kracht van het spel

Handleiding voor de opleider

Auteurs

Tibor DŐRI, Dr. Katalin KULMAN

Pilot trainers

Flavio BACCI, Malisse BRAM, Anja DECOSTER, Tibor DŐRI, Dr. Katalin KULMAN, Dr. Miklós LEHMANN, Crystal-Jade LERIOS, Dr. Enikő TANKÓ, Dr. Imre TÓDOR

Redacteur

Dr. Katalin KULMAN, Tibor DŐRI

Dankwoord

We willen onze oprechte waardering uitspreken aan de **80 leerkrachten** die deelnamen aan de pilootfase van het nascholingsprogramma **De kracht van spellen**. We danken hen voor hun waardevolle professionele bijdrage aan het uittesten en evalueren van het programma.

Vormgever

Leila SZABÓ, Norbert SZABÓ

Uitgever

Published by Erasmus Brussels University of Applied Sciences and Arts (EhB) 2026.

Disclaimer

Dit werk werd uitgevoerd binnen het project **Skills of Tomorrow for Children of Present: Complex Future-Skill Development with the Synergy of Learning Activities, Game-Based Learning, and STEAM**. Het project wordt gefinancierd door de Europese Unie. (subsidieovereenkomstnummer: **2023-1-HU01-KA220-SCH-000154457**).

Gefinancierd door de Europese Unie. De hierin geuite standpunten en meningen zijn echter uitsluitend die van de auteur(s) en geven niet noodzakelijkerwijs de standpunten van de Europese Unie of het Tempus Public Foundation. Noch de Europese Unie, noch het Tempus Public Foundation kan hiervoor verantwoordelijk worden gehouden.

Alle leden van het SPIRIT-consortium streven er bovendien naar om correcte en actuele informatie te publiceren en besteden hieraan de grootst mogelijke zorg. De leden van het SPIRIT-consortium aanvaarden echter geen aansprakelijkheid voor eventuele onjuistheden of weglatingen. Evenmin aanvaarden zij aansprakelijkheid voor enige directe, indirecte, bijzondere of gevolgschade, of andere verliezen of schade van welke aard dan ook die voortvloeien uit het gebruik van deze informatie.

Copyright

(C) 2026, SPIRIT

Dit werk valt onder een **Creative Commons Naamsvermelding-GelijkDelen 4.0 Internationale licentie (CC BY-SA 4.0)**.



Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	3
Inleiding	4
Lees voorafgaand aan de workshop: Spelletjes, bordspellen en spelen voor de ontwikkeling van transversale vaardigheden.	6
Te doen vóór de workshop - Oefening in zelfreflectie en het delen van ervaringen met betrekking tot de spellen op school vóór de workshop	11
Bekijk vóór de workshop de video ‘The Power of Games for Skill Development’ van Máté Lencse	12
Activiteit 1 – Introductie en kennismaking met de invloed van spellen op de ontwikkeling van vaardigheden	13
Activiteit 2 – Spelen op school – Leren van praktijkervaringen van de deelnemers	15
Activiteit 3 – Het bewuste gebruik van spellen bij de ontwikkeling van vaardigheden – Werken met spelsjablonen	17
Activiteit 4 – Reflectie, afsluiting en takenlijst ‘Na de workshop’	19
Na workshopactiviteit 1 – Speel met je leerlingen ‘ ’	20
Na workshopactiviteit 2 – Online CoP over de toepassing van het spel in de klas	21
Negen kenmerken van de kleuterschoolbenadering	22
Afbeeldingen van de 10 SPIRIT-vaardigheden	23
Vereenvoudigd spelsjabloon	24

Deze tekst is een vertaling van de oorspronkelijke Engelstalige versie. Bij onduidelijkheden wordt aangeraden de originele tekst te raadplegen.

Inleiding

Welkom bij de module **‘De kracht van het spel’** van de nascholingscursus voor leerkrachten **‘Van het basisklaslokaal naar toekomstig welzijn: vaardigheden voor morgen voor de kinderen van vandaag’**. Deze module gaat over het vermogen van traditionele spellen (sociale spellen, binnenspellen en buitenspellen) om transversale vaardigheden te ontwikkelen.

De doelstellingen van deze module zijn:

- vertrouwd raken met een groot aantal spellen en weten welke vaardigheden ze kunnen ontwikkelen,
- beseffen dat kinderen het spel spelen voor hun plezier (en niet met een direct doel),
- leerlingen vrij te laten kiezen uit de spellen, terwijl je je bewust bent van de vaardigheden die je wilt ontwikkelen,
- je als leerkracht zelf meespeelt, want jouw gedrag laat zien welke vaardigheden je wilt ontwikkelen.

Wat je kunt verwachten

We hopen dat je de eerste module van de training met plezier hebt gevolgd en vertrouwd bent geraakt met de 10 transversale vaardigheden waarvan wij sterk overtuigd zijn dat de huidige basisschoolkinderen deze over 15 jaar nodig hebben om hun emotionele en sociale welzijn te behouden. Net als de eerste trainingsmodule, die zich richt op de 10 vaardigheden, is ook deze module ontworpen als een blended leerervaring en omvat hij zowel face-to-face workshops als online zelfstudiemateriaal en -activiteiten.

Zodra je dit inleidende hoofdstuk hebt gelezen en bekend bent met zowel het doel van deze module als de kennis die we je willen bijbrengen, vragen we je vriendelijk om de lees-, doe- en kijkopdrachten in het gedeelte ‘Voorafgaand aan de workshop’ te voltooien. Dit materiaal bereidt je voor op actieve deelname aan de face-to-face workshop, zodat je er zelf het meeste uit kunt halen.

We vragen je om de volgende activiteiten **vóór de workshop** te voltooien:

- lees het document ‘De kracht van het spel’ in het gedeelte LEZEN en vergelijk vervolgens je eigen praktijk met de informatie die daarin wordt beschreven;
- bekijk enkele spelfiches op het SPIRIT-portaal. Als je daar zin in hebt en tijd voor hebt, speel er dan eens mee.

Tijdens de workshop werk je in kleine groepen samen met de andere deelnemers en deel je je ideeën in plenaire sessies. Van alle deelnemers wordt verwacht dat ze actief bijdragen aan de workshop door de opdrachten uit te voeren.

Na de workshop wordt je ook gevraagd om enkele individuele activiteiten te doen, zoals een spel uitkiezen en dit uitproberen met de kinderen in je klas.

Leerdoelen

Aan het einde van de module ben je in staat om:

- begrijpen dat spellen perfect zijn voor het ontwikkelen van transversale vaardigheden en dat ze deze vaardigheden op een complexe manier ontwikkelen (niet slechts één vaardigheid).
- je te realiseren dat het veranderen van de regels en omstandigheden van het spel (klaslokaal/omgeving) mogelijkheden creëert om verschillende vaardigheden te ontwikkelen, op verschillende manieren en op verschillende niveaus.
- de kracht van spelen begrijpen.
- de verschillen tussen spelletjes en spelgebaseerd leren begrijpen.
- het belang inzien van zelf meespelen en samen met kinderen spelen voor de ontwikkeling van transversale vaardigheden.
- spellen kunnen koppelen aan vaardigheden en omgekeerd.
- de logica van het sjabloon begrijpen en het effectief kunnen gebruiken.
- de spellen uit de toolbox toe passen in overeenstemming met de behoeften van de kinderen.

Lees voorafgaand aan de workshop: Spelletjes, bordspellen en spelen voor de ontwikkeling van transversale vaardigheden.

De evolutie van moderne spellen heeft, zij het niet onmiddellijk, geleid tot een reflectie over de pedagogische voordelen van spelen. Elk jaar worden er duizenden nieuwe spellen ontwikkeld, waarvan de meeste in alle partnerlanden verkrijgbaar zijn. Dit zorgt voor een enorme variëteit en een groot aantal mogelijkheden voor leerkrachten.

Een grote verscheidenheid aan spellen betekent een grote verscheidenheid aan manieren van denken, een grote diversiteit aan activiteiten, een ruime keuze aan onderwerpen, de mogelijkheid om alleen of met veel mensen te spelen, om 3-4 minuten of 3-4 uur te spelen, met anderhalfjarigen en met volwassenen.

Wat je ook zoekt, je zult het vinden. Als we bijvoorbeeld op zoek zijn naar bordspellen die geschikt zijn voor het ontwikkelen van verschillende competenties, dan zullen we die vinden; het aanbod is zo enorm. Dit vereist een goede pedagogische aanpak, een grondige kennis van spellen en een grondige kennis van de leerlingen. Maar dan rest ons niets anders dan de kinderen gewoon te leren spelen en het spelen zijn werk te laten doen.

Om onze pedagogische doelen te bereiken (in dit geval de ontwikkeling van transversale vaardigheden) is het belangrijkste criterium echter dat spelen altijd spelen moet blijven! „We moeten dit respecteren in al onze planningen en beslissingen.

De kracht van het spel – de ‘Lifelong Kindergarten’-benadering¹



De missie van de onderzoeksgroep „[Lifelong Kindergarten](#)“ van Resnick is „de kleuterschoolbenadering uit te breiden naar leerlingen van alle leeftijden (inclusief basisschoolleerlingen). Om dat te bereiken, voorzien we een zorgzame gemeenschap die, in de geest van de kleuterschool, jongeren betreft bij creatieve leerervaringen, zodat ze de kans krijgen om creatief te denken, zich empathisch in te leven en samen te werken“

¹ Het idee en de term 'Lifelong Kindergarten' werden voor het eerst geïntroduceerd door Mitchel Resnick, LEGO Pappert-hoogleraar Leeronderzoek aan het MIT Media Lab. Resnick's onderzoeksgroep 'Lifelong Kindergarten' heeft een verscheidenheid aan educatieve hulpmiddelen ontwikkeld die mensen (met name kinderen) betrekken bij nieuwe soorten ontwerpactiviteiten en creatieve leerervaringen.

Het principe van het „kleuterschool-leermodel” wordt ook wel de 4 P’s van creatief leren genoemd: project, passie, leeftijdsgenoten en spel.

Voor de ontwikkeling van de transversale vaardigheden zullen we een breed scala aan spellen (binnen-, tafel- en buitenspellen) verzamelen en aanbieden die aansluiten bij ons pedagogisch credo om leergelust bij leerlingen te creëren en te behouden, en wel als volgt:

1. **Laat het spel altijd een spel blijven** (en maak het leren en de ontwikkeling spelgebaseerd). Dit betekent dat kinderen **via het spel** kunnen **leren en zich** kunnen **ontwikkelen**
2. De nadruk ligt op **doen, ontdekken en experimenteren, en niet op direct onderwijzen of ontwikkelen**. Betrek zoveel mogelijk activiteiten en spellen bij het ontwikkelingstraject, stimuleer praktische ervaringen en knutselen, en zorg voor actieve deelname van iedereen.
3. Richt je op **de interesses van kinderen en organiseer hun ontwikkelingstraject rond activiteiten en spelletjes die ze graag doen** (interessegestuurd leren en ontwikkelen). Gebruik, behoud en ontwikkel de intrinsieke motivaties en passies van de leerlingen als de drijvende kracht achter hun ontwikkeling op de lange termijn door hen onderwerpen te laten verkennen die hen boeien. **Laat hen de spelletjes en activiteiten kiezen die ze leuk vinden.**
4. **Zet de kinderen ‘achter het stuur’** en laat hen hun leerervaring zelf sturen. Vertel hen niet wat en hoe ze moeten spelen en oefen geen controle uit. Laat hen niet van tevoren de voorgestelde tactieken zien waarmee ze zeker kunnen winnen, maar laat hen hun eigen tactieken en methoden ontdekken. Laat hen verkennen, verliezen, nadenken, nieuwsgierig zijn, zelfstandig handelen en beslissen, en winnen volgens hun eigen ideeën. Maar begeleid ze wel met mogelijkheden en aanmoedigingen. (Laat ze niet van tevoren de voorgestelde winnende tactieken zien, hoe ze zeker kunnen winnen, maar laat ze hun eigen tactieken en methoden ontdekken. Laat ze verkennen, verliezen, nadenken, nieuwsgierig zijn, zelfstandig handelen en beslissen, en winnen volgens hun eigen ideeën.)
5. **Zorg voor samenwerking, niet alleen voor competitie**. Samen en in teams doen en spelen. Samen iets doen is spannend.
6. Creëer een **speelklimaat** en gebruik **hulpmiddelen die zorgen voor open discussie, creatief denken en leren van fouten, en die een veilige omgeving scheppen om mislukkingen onder ogen te zien en ermee om te gaan.**

7. Gebruik **verschillende spellen en een breed scala aan activiteiten**. De gekozen methoden moeten aansluiten bij het echte leven en de gemeenschap, en gericht zijn op het oplossen van open vragen en uitdagingen, experimenteren, ontdekken, knutselen, enz.
8. Ondersteun en **richt je op het proces, niet alleen op de resultaten**. Laat de spellen een open mindset ontwikkelen.
9. Laat de kinderen het **‘flow’-gevoel** ervaren. Het gaat erom de leerlingen in een psychologische toestand van diepe betrokkenheid en concentratie te houden – een toestand die ze ervaren wanneer de uitdaging van een taak aansluit bij hun individuele vaardigheidsniveau en voldoende stimulerend is om hun interesse vast te houden.

Op basis van de vereisten voor spellen en spel heeft dit project 30 spellen (die in het partnerland meestal bekend zijn) aangepast en met succes getest, die de competenties van basisschoolleerlingen voor hun toekomstig welzijn via spel ontwikkelen.

Hoe de transversale competenties van kinderen te ontwikkelen met bordspellen²

Het eenvoudigste, kortste en misschien wel meest verrassende antwoord op deze vraag is: „ontwikkel ze niet, laat ze gewoon spelen“. Elk spel bevat zoveel ontwikkelingselementen. Sommige spellen richten zich op heel duidelijke ontwikkelingsgebieden, en sommige zijn zelfs sterk gekoppeld aan één enkel vakgebied. Denk bijvoorbeeld aan wiskunde, optellen, als je de scores bij elkaar moet tellen. Maar spellen in het algemeen, of beter gezegd: het spelen van spellen, zorgen voor een veel bredere ontwikkeling. Bij een heel eenvoudig spel kunnen we bijvoorbeeld, naast het spelen zelf, observeren of we risicomijdend zijn, of we in staat zijn onze houding aan te passen, want in een spel is het vaak niet goed als we te veel op veiligheid gericht zijn, en de vraag is of we onze houding kunnen aanpassen om te winnen of gewoon om meer van het spel te genieten.

Om complexe vaardigheden of vaardigheden op een complexe manier te kunnen ontwikkelen door middel van het spelen van spellen op een manier die voor kinderen onopvallend en plezierig is, maar waarbij we als leerkracht tegelijkertijd nog steeds in staat moeten zijn om bewust complexe vaardigheden of vaardigheden op een complexe manier te ontwikkelen, is het essentieel om spellen te vinden die deze gebieden ontwikkelen. En een van de belangrijkste vereisten hiervoor is een grondige kennis van spellen en het vermogen om de spellen te selecteren die geschikt zijn voor de ontwikkeling van het betreffende gebied.

Het is essentieel dat spelen voor het kind altijd spelen blijft! Met andere woorden: laat kinderen nooit merken dat we dit spel spelen omdat we hun begrip lezen willen verbeteren en we graag willen dat ze wat creatiever worden. Alles moet erop gericht zijn de kinderen zo gemotiveerd

² Een fragment uit de tot nadenken stemmende inleiding van de presentatie van Máté Lencse over spellen voor de ontwikkeling van transversale vaardigheden tijdens de 6e Hongaarse SPIRIT CoP

mogelijk te maken. Daarnaast moeten dit voor de leerkracht geplande, gestructureerde, doordachte en bewuste situaties zijn!!

Een ander heel belangrijk aspect om het flow-gevoel van het kind te kunnen ontwikkelen, is dat kinderen in een bepaalde situatie zelf kunnen kiezen en beslissen waarmee ze willen spelen. Als we dus een bepaald vaardigheidsgebied willen ontwikkelen, moeten we niet slechts één of twee spelletjes hebben, maar meerdere die dat specifieke gebied ontwikkelen, zodat het kind kan kiezen in welk spelletje het meer geïnteresseerd is, welk spelletje bij hem of haar past of bij zijn of haar stemming, zonder te weten welk gebied we willen ontwikkelen. Met andere woorden: om een bepaalde vaardigheid of een bepaald vaardigheidsgebied effectief te ontwikkelen, moeten we 8 tot 10 spelletjes voor dat vaardigheidsgebied kennen en beschikbaar hebben.

Voldoende kennis van spellen is bijvoorbeeld ook belangrijk om spellen met verschillende moeilijkheidsgraden te kunnen selecteren, om spellen aan te bieden die gebaseerd zijn op zeer eenvoudige keuzes, maar ook om de ontwikkeling te ondersteunen door complexe spellen aan te leren waarbij gedurende een lange periode rekening moet worden gehouden met een aantal factoren en een juiste interpretatie van informatie vereist is, en waarbij de weg naar de overwinning niet de gemakkelijkste is.

Emoties, empathie, veerkracht en meer

Laten we het even hebben over enkele specifieke transversale vaardigheden van SPIRIT. Om te beginnen is het geen toeval dat we veel over emoties praten in verband met spellen en spelen. Vooral over de vraag of iemand kan verliezen of hoe iemand omgaat met stresssituaties, de verleiding van het geluk, of zelfs succes. Bijna elk bordspel of spel kan op dit gebied als voorbeeld dienen, omdat we emoties kunnen ervaren en leren ermee om te gaan in een beschermde omgeving, terwijl we strijden voor symbolische doelen.

Als ouders of leerkrachten is het een van onze belangrijkste taken om ervoor te zorgen dat kinderen zich door middel van spel kunnen ontwikkelen, op een vrolijke en spontane manier, waarbij ze vrijelijk hun emoties beleven en elkaar respecteren. Spelen, en met name bordspellen, kan als activiteit een zeer goede manier zijn om de ontwikkeling op dit gebied te ondersteunen.

Als we simpelweg bedenken dat goede bordspellen gebaseerd zijn op het nemen van de best mogelijke beslissingen op basis van de interpretatie van de beschikbare informatie, dan lijkt het geen twijfel dat de creativiteit, het probleemoplossend vermogen en het kritisch denken van kinderen zich ontwikkelen, wat we ook met hen spelen.

Aanpassingsvermogen, vernieuwingszin en flexibiliteit zijn essentiële aspecten van de spellen. Informatie verandert voortdurend; goed uitgedachte plannen kunnen in duigen vallen. Bovendien geven de meeste goede spellen ons niet eens een volledige set informatie, dus moeten we ons aanpassen aan veel onzekerheid. Spellenspel – of ze nu buiten of in de klas worden gespeeld, in groepen of individueel – creëren ‘wat als’-situaties, waardoor ze een geweldige manier zijn om onszelf te testen in moeilijke situaties die flexibiliteit, veerkracht, gestructureerd probleemoplossen, informatiekeuze en -evaluatie vereisen, maar waarbij er niets echt op het spel staat.

Zelfs gewone spellen vereisen een hoge mate van onderlinge afhankelijkheid als je echt goed wilt spelen. Bovendien zijn groepsspellen of bordspellen op zichzelf al een sociale activiteit die veel minder leuk is zonder een hoge mate van empathie. Het opbouwen van een gedeelde speelcultuur is ook essentieel in groepen kinderen, en empathie is daarbij een sleutelement.

Nog één ding – slotgedachte

Het wordt ten eerste aanbevolen dat de leerkracht, indien mogelijk, meespeelt, aangezien hij of zij veel kan bijbrengen en leren door zijn of haar gedrag patronen en reacties op situaties.

Bekijk na het lezen van dit hoofdstuk de videopresentatie van Máté Lencse, getiteld **‘The Power of Games for Skill Development’**.

De inhoud van de presentatie is:

- Welke soorten bordspellen spelen we met kinderen?
- Welke vaardigheden kunnen via bordspellen worden ontwikkeld?
- Hoe organiseren we het spelen in een schoolomgeving? Hoe organiseren we het in een gezinsomgeving?
- Zijn er binnen het onderwijssysteem mogelijkheden – en zo ja, waar – die kunnen worden benut om deze activiteiten te organiseren?
- Hoe kunnen we hier tijd voor vrijmaken?

Te doen vóór de workshop - Oefening in zelfreflectie en het delen van ervaringen met betrekking tot de spellen op school vóór de workshop

Nadat je het inleidende materiaal over spellen hebt gelezen en de video hebt bekeken van Máté Lencse, denk je na over de volgende vragen:

- in hoeverre zijn de besproken punten relevant en toepasbaar op uw school?
- Wat voor soort spellen speel je doorgaans met kinderen tijdens de les of op school, en met welk doel?
- Welke vaardigheden kunnen worden ontwikkeld door het spelen van deze spellen/bordspellen/buitenspellen die jullie gebruiken?
- hoe kun je ervoor zorgen dat aan de vereisten voor deze spellen in een school- of klasomgeving wordt voldaan?
- Zijn er binnen het onderwijssysteem mogelijkheden – en zo ja, waar – die kunnen worden benut om deze activiteiten te organiseren?
- Hoe kunnen we hier voldoende tijd voor vrijmaken?
- Wat was het laatste spel dat je met de kinderen hebt gespeeld?

Schrijf je antwoorden op, want dit kan van pas komen tijdens de training.

Deze denkoefening duurt ongeveer 60 minuten

Bekijk vóór de workshop de video ‘The Power of Games for Skill Development’ van Máté Lencse

Bekijk na het lezen van dit hoofdstuk de videopresentatie van Máté Lencse, getiteld ‘**The Power of Games for Skill Development**’.



De inhoud van de presentatie is:

- Welke soorten bordspellen spelen we met kinderen?
- Welke vaardigheden kunnen via bordspellen worden ontwikkeld?
- Hoe organiseren we het spelen in een schoolomgeving? Hoe organiseren we het in een gezinsomgeving?
- Zijn er binnen het onderwijssysteem mogelijkheden – en zo ja, waar – die kunnen worden benut om deze activiteiten te organiseren?
- Hoe kunnen we hier tijd voor vrijmaken?

De videopresentatie is beschikbaar op het YouTube-kanaal van het project. De presentatie is in het Hongaars, maar door op het CC-pictogram te klikken, kunt u de ondertitels instellen in de talen van de projectpartners of in het Engels.

Activiteit 1 – Introductie en kennismaking met de invloed van spellen op de ontwikkeling van vaardigheden

Het doel van de eerste activiteit van de workshop is dat deelnemers uit eerste hand ervaring opdoen met de mogelijkheden, voordelen en het belang van het gebruik van spellen in de klas door middel van teamwork ter plaatse, begeleide sessies in kleine groepen en plenaire discussies

Te bereiken leerdoel

- Begrijpen dat spelletjes uitermate geschikt zijn voor het ontwikkelen van transversale vaardigheden en dat ze deze vaardigheden op een complexe manier ontwikkelen (niet slechts één vaardigheid).

Activiteit/oefening in detail

De lesgever legt het doel van de training uit – niet de procedure – en de regels. De lesgever schrijft de regels op een flip-over en hangt deze aan de muur zodat alle deelnemers deze kunnen zien.

Stap 1. – Inleiding en ijsbreker: 0-10 minuten

Vraag de deelnemers om 4-5 groepen te vormen (maximaal 8 personen per groep) en een geschikte plek voor zichzelf te kiezen. Gebruik voor het vormen van de groepen een leeractiviteit of ijsbreker, bijvoorbeeld: laat ze een kleur kiezen uit 4-5 kleuren; leg 4-5 bekende citaten op tafel en laat elke deelnemer het citaat kiezen dat hij of zij het leukst vindt; leg 4-5 SPIRIT-vaardigheden op tafel en laat iedereen de vaardigheid kiezen waarin hij of zij bijzonder goed is.

Stap 2. - Inleiding tot de invloed van spellen op de ontwikkeling van vaardigheden – Leren uit eigen ervaring en discussie

Houd de groepsstructuur aan die tijdens de check-in-activiteit gevormd werd. Geef elke groep een of meer korte spellen (max. 10 minuten speeltijd, bij voorkeur uit de toolkit – dit kan voor elke groep hetzelfde zijn, of er kunnen evenveel verschillende spellen zijn als er groepen zijn gevormd) om te spelen, zodat ze de invloed van het spel/spelen op de speler beginnen te ontdekken. Vraag hen

- om zelf te proberen de onderwerpen te observeren die aan bod kwamen in het materiaal dat ze voorafgaand aan de workshop hebben gelezen (leesmateriaal – „De kracht van spelen – De ‘Lifelong Kindergarten’-benadering“).
- om te observeren welke transversale vaardigheden tijdens het spel werden geactiveerd. Welke daarvan waren SPIRIT-vaardigheden, welke waren andere vaardigheden, en denk na over de onderlinge samenhang van de vaardigheden. Om het werk van de deelnemers te ondersteunen, kan elke groep de 10 SPIRIT-vaardigheden krijgen.

Gebruik de „Think-Pair-Share”-methode

- Deelnemers moeten individueel hun ervaringen verzamelen en benoemen.
- Vervolgens delen en bespreken ze hun ideeën in tweetallen of drietallen en vatten deze samen tot een gemeenschappelijk groepsstandpunt.
- Deel vervolgens met de hele groep.

Het wordt aanbevolen dat de lesgever de belangrijkste bevindingen van de plenaire discussie op een flip-over vastlegt, waarna de deelnemers deze kunnen prioriteren met behulp van een eenvoudige en snelle prioriteringstechniek. De flip-over blijft hangen tot het einde van de training. De flip-over zou bijvoorbeeld de titel ‘Ons gezamenlijke gevoel tijdens het spelen’ kunnen dragen.

En/of vraag de deelnemers om een ‘systeemdiagram’ te tekenen dat de relaties tussen de vaardigheden illustreert (wat er door het spel werd geactiveerd), om de complexiteit van de vaardigheidsontwikkeling in de spellen te visualiseren.³

Tijdsindeling

- Inleiding en kennismaking: 10 minuten
- Het spel spelen: 10 minuten
- Think-Pair-Share: 15 minuten
- Groepsdiscussie (inclusief periodisering en het tekenen van de verbindingskaart): 15 minuten

Totaal – 45-50 minuten

Benodigheden

Post-its, presentatiepapier, flip-overs, blauwe stift, schrijfbenodigheden (inclusief kleurstiften), kaarten met spelregels en benodigheden, hand-out met begeleidende vragen.

Let op

Het succes van Activiteit 1 hangt grotendeels af van je keuze van het spel. Het is heel belangrijk dat het spel niet langer dan 10 minuten duurt. Kies een spel waarbij iedereen in de kleine groep betrokken is. Niemand mag toeschouwer zijn! Iedereen moet meespelen. Zorg ervoor dat het spel niet gericht is op het ontwikkelen van een specifieke vaardigheid.

Hand-outs

Geef de deelnemers voor de oefening van stap 2 de hand-outs. De twee hand-outs zijn te vinden in de bijlage bij dit materiaal. De twee hand-outs zijn als volgt:

- Negen kenmerken van de Lifelong Kindergarten-aanpak
- afbeeldingen van de 10 SPIRIT-vaardigheden

³ We raden deze activiteit ten zeerste aan. Sla deze alleen over als er om welke reden dan ook (groepsgrootte, inchecken of het spel liep uit) onvoldoende tijd is om de opdracht te voltooien.

Activiteit 2 – Spelen op school – Leren van praktijkervaringen van de deelnemers

Het doel van deze trainingsactiviteit is om leerkrachten de kans te bieden om van hun collega's te leren en met hen te delen hoe ze spel in het onderwijsproces kunnen integreren. Door praktijkervaringen te delen, kunnen leerkrachten hun eigen werkwijzen ontwikkelen door middel van peer learning. Uiteindelijk is de sessie bedoeld om positieve bekrachtiging te bieden en een 'Aha!'-gevoel teweeg te brengen met betrekking tot de implementatie van spel en spelen in de onderwijspraktijk.

Te bereiken leerdoel

- zich bewust zijn van de manier waarop collega's spel en spelen integreren in hun lespraktijk
- in staat zijn om de eigen praktijk te ontwikkelen op basis van de ervaringen van anderen

Activiteit/oefening in detail

Vorm groepjes van vier (de groepjes mogen dezelfde blijven als in activiteit 1, maar je kunt ook nieuwe groepjes vormen). Elk groepslid beschrijft het spel dat hij of zij het laatst in de klas heeft gespeeld. De deelnemers hebben maximaal 5 minuten de tijd om hun ervaringen te delen en het spel te presenteren.

Tijdens de groepsdiscussie moeten de deelnemers het volgende bespreken:

- Wat was het spel?
- Hoe werd het spel gekozen?
- Had het spel een specifiek doel, of was het vrij spelen?
- Speelden alleen de kinderen, of speelde de leerkracht ook mee?
- Hoe hebben jullie tijd vrijgemaakt voor het spel?
- Hoe hebben ze ervoor gezorgd dat iedereen kon meedoen?
- Heeft u het spel gekoppeld aan een specifiek vak of lesonderwerp?
- Welke vaardigheden kunnen volgens jou via het spel worden ontwikkeld?

De bovenstaande lijst kan vrij worden aangepast aan de groepsdynamiek en de interesses van de deelnemers, maar moet gericht zijn op het delen van ervaringen en het bespreken van de vraag "hoe het spel kan worden geïntegreerd in het dagelijkse onderwijs/leren op school". Het wordt aanbevolen om de vragen in evenveel exemplaren af te drukken als het aantal groepen en er één op elke groepstafel te leggen.

Leerkrachten die de laatste tijd geen spelletjes hebben gespeeld, moeten uitleggen waarom ze de kinderen niet konden of wilden laten spelen. Voor hen moeten de groepsleden die regelmatig in de klas spelen, ideeën aandragen over hoe er tijdens de les ruimte voor spel kan worden gecreëerd. Op deze manier ontstaat de mogelijkheid om van elkaar te leren.

Als afsluiting van de groepsdiscussie moet de groep de drie belangrijkste inzichten uit het gesprek selecteren en deze in een plenaire sessie met de andere groepen delen.

Het wordt aanbevolen dat de lesgever de belangrijkste bevindingen van de plenaire discussie op een ander flip-overbord noteert. Dit flip-overbord – vergelijkbaar met het bord dat tijdens Activiteit 1 is gemaakt – blijft hangen tot het einde van de training. Terwijl het flip-overbord uit Activiteit 1 antwoorden op ‘waarom’-vragen verzamelt, verzamelt dit bord ‘ ’ en belicht het antwoorden op ‘hoe’-vragen met betrekking tot de integratie van spelletjes in de onderwijs- en leerpraktijken op school!

Tijdsindeling

- Groepsdiscussie: 20 minuten
- Plenaire groepsdiscussie: 15 minuten

Totaal – 35–40 minuten

Benodigheden

Post-its, presentatiepapier, flip-overs en een kleurstift, schrijfbenodigheden.

Let op

De lesgever moet ervoor zorgen dat iedereen in de groep evenveel kans krijgt om te spreken, en dat degenen die aanvankelijk zeiden dat ze de laatste tijd niet hebben gespeeld, geen passieve toeschouwers worden.

Het is van groot belang dat de opdracht nauwkeurig wordt geformuleerd, zodat het voor alle deelnemers duidelijk is dat de opdracht zich richt op de ‘hoe’-vraag. Dit voorkomt dat deelnemers het gevoel krijgen dat de opdracht vrijwel identiek is aan Activiteit 1

Hand-outs

Er zijn geen specifieke hand-outs nodig om de activiteit uit te voeren

Activiteit 3 – Het bewuste gebruik van spellen bij de ontwikkeling van vaardigheden – Werken met spelsjablonen

Het doel van deze activiteit is om leerkrachten vertrouwd te maken met een gestructureerde aanpak bij het selecteren van spellen, hen kennis te laten maken met het door het project ontwikkelde sjabloon en hen te begeleiden bij het gebruik ervan, zodat ze bewust en weloverwogen geschikte spellen kunnen kiezen om de vaardigheden van kinderen van 6–10 jaar te ontwikkelen.

Te bereiken leerdoel

- De logica en structuur van het sjabloon begrijpen
- In staat zijn het sjabloon te gebruiken om een direct logisch verband te leggen tussen het spel, de te ontwikkelen vaardigheid, het resultaat van de ontwikkeling en meetbare veranderingen in het gedrag van het kind.
- Spellengedrag afstemmen op vaardigheden en vice versa
- In staat zijn het geschikte spel te selecteren met behulp van het sjabloon

Activiteit/oefening in detail

Stap 1. – Probeer de spellen uit.

Verdeel de deelnemers in groepjes van 4 (maximaal 5 groepjes). Plaats één spel op elk van de 5 groepstafels (waaronder een competitief bordspel, een samenwerkingsspel dat teamwork vereist en, indien mogelijk, een vakgerelateerd logicaspel). De groepjes gaan aan een tafel zitten om het spel uit te proberen. Geef maximaal 8 minuten de tijd om elk spel uit te proberen.

Gebruik de **STATION ROTATION**-methode om de spellen uit te proberen. Na 8 minuten rouleren de groepen naar de volgende tafel volgens het Station Rotation-principe en proberen ze het spel aan elke tafel uit. Dit proces gaat door totdat de groepen terugkeren naar hun starttafel.

Stap 2. – Toelichting door de lesgever.

De lesgever geeft een korte toelichting op de opbouw van het sjabloon en verduidelijkt de betekenis van elementen die moeilijk te begrijpen zijn:

- Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?
- Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van de primaire vaardigheid (inzicht en/of gedrag van de leerling)?
- Begeleidende vraag versus debriefingsvraag.

Stap 3. – Werken met het spelsjabloon.

Aan de starttafel vult elke groep voor het eerste spel dat ze proberen een vereenvoudigde versie van het spelsjabloon in (zie hand-out), die alleen de volgende elementen bevat:

- Focus op vaardigheid
- Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

- Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van de primaire vaardigheid (inzicht en/of gedrag van de leerling)?
- Tips en trucs voor het omgaan met uitdagingen
- Debriefing en reflectievragen

Het invullen van het vereenvoudigde sjabloon duurt ongeveer 10 minuten. Indien nodig kan deze tijd met 5 minuten worden verlengd.

Stap 4. – Plenaire discussie.

De groepen presenteren hun werk aan de andere groepen. Aangezien elke groep alle spellen heeft uitgetoetst, kunnen ze goed reflecteren op wat er is gezegd. Gebruik de peer review-methode en wijs elke groep vóór de plenaire presentatie een peer review-rol toe (bijvoorbeeld: de groep die twee tafels verderop zit in dezelfde richting als de wijzers van de klok, beoordeelt de groep die op dat moment presenteert).

Tijdsindeling

- De spellen uitproberen: 40 minuten
- Presentatie door de lesgever over de logische structuur van het sjabloon: 5 minuten
- Het invullen van een vereenvoudigd spelsjabloon: 15 minuten
- Plenaire discussie: 5 minuten met peer review – 25 minuten in totaal

Totaal: 90 minuten

Benodigdheden

Post-its, presentatiepapier, flip-overs en blauwe stift, schrijfbenodigdheden (inclusief kleurstiften), 5 spellen met spelregels en materiaal, hand-outs.

Let op – Belangrijke opmerking

Net als bij Activiteit 1 hangt het succes van Activiteit 3 grotendeels af van de keuze van het spel. Het is erg belangrijk dat het uitproberen van het spel niet langer dan 8 minuten duurt. Kies een spel waarbij iedereen in de kleine groep betrokken is. Niemand mag toekijken! Iedereen moet meespelen. Het selecteren van spellen is de verantwoordelijkheid van de lesgever, om ervoor te zorgen dat ze zo goed mogelijk zijn afgestemd op de kenmerken van het partnerland en de docenten die aan de training deelnemen.

Evenzo moet er speciale aandacht worden besteed aan het strikt naleven van de rotatietijden tijdens de stationsrotatie. Zie voor meer informatie het gedeelte 'Tips en trucs' voor stationsrotatie in het Learning Activity Toolkit.

Ten slotte moet ook de tijd strikt worden beheerd tijdens de plenaire presentatie en de peer review. Het is belangrijk om de rollen voor de peer review al vóór de plenaire presentatie aan de groepen toe te wijzen, zodat ze voldoende aandacht aan elkaar kunnen besteden.

Hand-outs

Voor activiteit 3 is een hand-out vereist; deze is te vinden in de bijlage bij dit materiaal en kan worden [gedownload via het SPIRIT-portaal](#).

Activiteit 4 – Reflectie, afsluiting en takenlijst ‘Na de workshop’.

Reflectie en afsluiting

Bespreek, voordat de trainingsmodule wordt afgesloten, de oefening ‘Na de workshop’.

Te doen na de workshop

Vraag de deelnemers om een spel te kiezen uit de verzameling van 50 spellen in het “GAMES FOR TRANSVERSAL SKILLS DEVELOPMENT – COMPREHENSIVE TOOLBOOK FOR TEACHERS”, samengesteld door de projectpartners. Vraag hen om het gekozen spel de komende twee weken met hun leerlingen te spelen. (Een gedetailleerde beschrijving hiervan vindt u in het gedeelte “Na de workshop: Taak 1”)

Spreek een tijdstip af voor een online Teach-Meet-sessie waarin ervaringen worden uitgewisseld en de ervaringen in de klas met betrekking tot de gekozen spellen worden besproken.

Reflectie en afsluiting

De trainingsmodule wordt afgesloten met een korte reflectieoefening. De deelnemers formuleren individueel de belangrijkste gedachte die ze als resultaat van de training ‘meenemen’. Vraag de deelnemers om dit idee, indien mogelijk, vanuit het perspectief van de leerlingen te benaderen: welke voordelen of pluspunten zullen leerlingen eruit halen als ze dit idee in de praktijk brengen. Laat ze dit op een Post-it-briefje schrijven en dit op de flip-over bij de uitgang van de ruimte plakken. Laat ze dit op een Post-it-briefje schrijven en op de flip-over bij de uitgang van de ruimte plakken. Op deze manier kunnen de deelnemers, wanneer ze de ruimte verlaten, nogmaals de inspirerende ideeën van iedereen zien.

Tijdsduur: 15 minuten

Na workshopactiviteit 1 – Speel met je leerlingen ‘ ’

Kies een spel uit het „**GAMES FOR TRANSVERSAL SKILLS DEVELOPMENT – COMPREHENSIVE TOOLBOOK FOR TEACHERS**”, dat 50 spellen bevat en is ontwikkeld door de projectpartners. Speel het gekozen spel de komende twee weken met je leerlingen.

U bepaalt zelf de selectiecriteria. Kies een spel dat het beste aansluit bij de leeftijdskenmerken van de kinderen die u lesgeeft, evenals bij de lespraktijken, gewoonten en cultuur van uw instelling.

Lees de gedetailleerde beschrijving van het spel voordat u het speelt. Besteed speciale aandacht aan de rubrieken ‘Tips en trucs’ en ‘Debriefing’.

Maak direct na het spel **aantekeningen over je ervaringen**, zodat je je ervaringen in de klas met het gekozen spel kunt delen tijdens de online Teach-Meet.

Na workshopactiviteit 2 – Online CoP over de toepassing van het spel in de klas

Laten we met elkaar praten en van elkaar leren: wat is het geheim achter het spel, en hoe werkte het spel dat je hebt gekozen in jouw klas?

Dit seminar biedt de gelegenheid om ervaringen uit te wisselen en van elkaars werkwijzen te leren. In dit webinar willen we bespreken hoe de spellen die door jou en je mededeelnemers aan de training zijn gekozen en gespeeld, hebben gewerkt in de klas- en schoolomgeving.

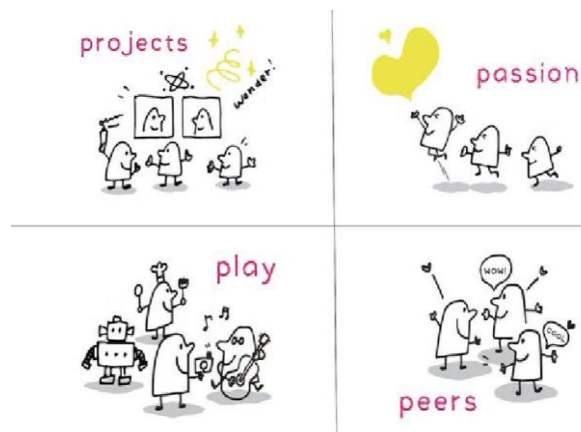
We willen graag het volgende bespreken:

- Welke impact had het spel op de kinderen?
- Welke vaardigheden hebben ze ontwikkeld?
- Hoe heb je mogelijkheden en tijd gevonden voor het spel?
- Wat zou u anderen aanbevelen met betrekking tot het spel dat u hebt voorgesteld?
- Wat gebeurde er tijdens de nabespreking?

Probeer je herinnering aan het gespeelde spel even op te frissen vóór de onlinebijeenkomst. Vraag het desgewenst ook aan je leerlingen.

Het online-evenement duurt 90–120 minuten.

Negen kenmerken van de kleuterschoolbenadering



De missie van de onderzoeksgroep [Lifelong Kindergarten](#) van Resnick is „de kleuterschoolbenadering uit te breiden naar leerlingen van alle leeftijden (inclusief basisschoolleerlingen). Om dat te bereiken, bouwen we aan een zorgzame gemeenschap die, in de geest van de kleuterschool, jongeren betreft bij creatieve leerervaringen, zodat ze de kans krijgen om creatief te denken, zich in te leven in anderen en samen te werken.” Het principe van het „kleuterschool-leermodel” wordt ook wel de 4 P’s van creatief leren

genoemd: project, passie, peers en spel.

In hoeverre kon je de volgende kenmerken tijdens het spel herkennen?

De criteria	geen	matig/gemiddeld	uiterst
1. Leren en je ontwikkelen door te spelen			
2. Doen, ontdekken, experimenteren			
3. Aangestuurd door de interesses van de speler			
4. Geef de kinderen de leiding			
5. Zorg voor samenwerking			
6. Een klimaat voor open discussie, creatief denken, leren van fouten en een veilige omgeving om met mislukkingen om te gaan.			
7. Verschillende actieve leermethoden en een breed scala aan leeractiviteiten			
8. Focus op spelen en plezier, niet op lesgeven en prestaties			
9. Creëer een flow-gevoel voor jezelf.			

Afbeeldingen van de 10 SPIRIT-vaardigheden



Vereenvoudigd spelsjabloon

Naam van het spel

Korte beschrijving en spelregels - Laat dit veld leeg

Focus op vaardigheid

Primaire SPIRIT-vaardigheidsfocus

-

Aanvullende/secundaire SPIRIT-vaardigheidsfocus

-
-
-
-

Leeftijdsgroep	Aantal leerlingen	Duur

Hoe te spelen – korte spelregels – Laat dit veld leeg

Binnen/Buiten Opmerkingen over de klasindeling - Laat dit leeg

Hoe ontwikkelt dit spel de primaire vaardigheid?

-
-
-
-
-
-
-

Wat willen we bereiken met betrekking tot de ontwikkeling van de primaire vaardigheid (inzicht en/of gedrag van de leerling)?

Na dit spel zullen de leerlingen het volgende kunnen laten zien (op een manier die past bij hun leeftijd):

-
-
-
-

Aanbevolen gebruik en praktische voorbeelden –

Benodigde materialen en hulpmiddelen voor de uitvoering –

Begeleidende vragen –

Tips en trucs om met uitdagingen om te gaan

- **Uitdaging:**
Tip:
- **Uitdaging:**
Tip:
- **Uitdaging:**
Tip:
- **Uitdaging:**
Tip:

Aanpassen van de moeilijkheidsgraad -

Vragen voor nabespreking en reflectie

-
-
-
-
-
-
-
-