



Helden  
van elke dag

## DEEL 4

### TOEKOMSTSPEL

### leidraad leerkracht

Concept:

Sven De Maertelaere, Riet Coulier, Peter Hantson, Didier Van de Velde

Illustraties en vormgeving:

Wim Finck - 0032(0)478 26 81 15

Drukwerk:

EMKA drukkerij nv, Kruishoutem - 0032(0)9 383 51 00

ESF:

bijdragen tot de ontwikkeling van de werkgelegenheid door het bevorderen van de inzetbaarheid, ondernemerschap, aanpasbaarheid en gelijke kansen en door het investeren in menselijke hulpbronnen.



## Inleiding

In het kader van het ESF-project 'Helden van de dag', dat loopt in samenwerking met het Beroepenhuis te Gent<sup>1</sup>, willen we een totaalproject aanbieden om leerkrachten lagere school te ondersteunen bij de begeleiding van de schoolloopbaan van de kinderen van de derde graad. Naast een talentenzoektocht, een uitgewerkt WO-thema rond 'arbeid' voorbereidend op een bezoek aan het beroepenhuis, een cd-rom met enkele interactieve spelletjes en **checklists rond gendergevoelig werken**, bieden we dit toekomstspel aan<sup>2</sup>. Het is een hulpmiddel om samen met kinderen **na te denken** over wie ze zijn, over wat ze wel en niet kunnen, over zin en onzin van studeren, over belangrijke attitudes en vaardigheden in het kader van studeren en werken.

Het spel heeft **niet de ambitie** kinderen **individueel** te begeleiden bij de keuzes die ze kunnen maken in hun school- en verdere loopbaan. We zijn er echter van overtuigd dat kinderen door het spelen van het spel, door samen te overleggen, door te worden geconfronteerd met elkaars ideeën daaromtrent, een stukje weg zullen afleggen, dat ze weer een stapje verder zullen zetten in hun **zelfconceptverheldering**, in **leren kiezen**, in het verruimen van hun horizon, domeinen die als essentieel worden aangegeven bij de begeleiding van de 'schoolloopbaan van kinderen' zoals die wordt geconcipieerd door de Centra voor Leerlingenbegeleiding (CLB).

Binnen het project en dit spelconcept willen we ook expliciet aandacht besteden aan **gender**. We willen kinderen er zoveel mogelijk toe aanzetten te kiezen vanuit eigen talenten en interesses. We willen voorkomen dat ze kiezen onder invloed van sociale verwachtingen. Je zal merken dat dit aspect onderliggend steeds aanwezig is in de kennisvragen, de kaartjes met toevalsfactoren, de meningen en de doe-opdrachten.

Verder willen we doorheen het spel de kinderen ook hier en daar confronteren met de tegenstellingen tussen arm en rijk, tussen allochtonen en autochtonen. Daarnaast staan we even stil bij arbeidsethos (= zin/onzin van werken, hoe kijken mensen tegen werkloosheid, werken, vrijwilligerswerk aan?,...).

We vinden het belangrijk dat kinderen even nadenken over de **verschillende leef- en werkomstandigheden** van mensen en dat ze zich daarbij een **genueanceerd beeld** vormen. Het denken in zwart-wit termen, het denken in sociale en maatschappelijke verwachtingspatronen kan voor sommige kinderen immers reeds van bij het begin van de studieloopbaan belemmerend en beklemmend werken.

**Aandacht voor diversiteit** en voor de kansen die deze diversiteit maatschappelijk kan bieden, **aandacht voor de ontwikkeling van de talenten van elk kind** zijn daarbij onze centrale bekommernissen<sup>3</sup>.

We willen hier vooral dank zeggen aan mevrouw **Marie-Paule Gavel**, Vrij CLB Regio Gent, Marialand 29, 9000 Gent, die het spelconcept met ons doornam en van nuttige commentaar voorzag. Verder ook dank aan de heer **Peter Van Laeken**, directeur en aan mevrouw **Kaat Cuvelier**, leerkracht zesde leerjaar van de basisschool Crombeen, Tentoonstellingslaan 2, 9000 Gent. Juf Kaat probeerde het spel uit in haar klasje van **enthousiaste kinderen**. Op basis van die ervaring werd nog heel wat bijgestuurd aan het spel.

<sup>1</sup> Het beroepenhuis is een educatief centrum voor alle jongeren van 11 tot 14 jaar, hun leerkrachten én hun ouders. Concreet betekent dat dat alle jongeren van de derde graad van het basisonderwijs (met de focus op het zesde leerjaar) en de eerste graad van het secundair onderwijs uit heel Vlaanderen worden uitgenodigd om meer te weten te komen over de wereld van arbeid, praktische uitvoerende beroepen en opleidingen. Het beroepenhuis is gelegen aan de Doornzelestraat 86-92, 9000 Gent. Bijkomende info vind je op [www.beroepenhuis.be](http://www.beroepenhuis.be)

<sup>2</sup> Voor informatie betreffende de verschillende onderdelen van het project kan je terecht in deel I - 'handleiding project HELDEN VAN ELKE DAG'.

<sup>3</sup> Voor meer info over gender, diversiteit en aandacht voor de ontwikkeling van de talenten van elk kind, zie deel I - 'handleiding project HELDEN VAN ELKE DAG', nrs. 2 en 3.

# 1. Spelconcept

## 1.1. Contexten of leefruimtes

Het spelbord is samengesteld uit een aantal **contexten** of **leefruimtes**. Deze contexten weerspiegelen de 'werelden' waarin ze leven, en de studieroutes die ze in de nabije toekomst kunnen volgen. In elke context benaderen we een specifieke inhoud. We beogen er ook telkens een aantal domeinen van de schoolloopbaanbegeleiding mee zoals ze wordt geconcipieerd door de Centra voor Leerlingenbegeleiding.

- Context '**lagere school**' waarin de kinderen nu nog verblijven. Binnen deze context besteden we vooral aandacht aan:
  - zelfconceptverheldering: wie ben ik?
  - talenten en gender,
  - leren kiezen.
- Context '**thuis**'. Deze context biedt vooral kansen tot vraagstelling en opdrachten in verband met
  - gender,
  - horizonverruiming rond het thema arbeid:
    - vrijwilligerswerk,
    - zin- en onzin van arbeid,
    - beroepen van ouders, familie, broers en zussen.
- Context '**hobby's en vrije tijd**' van de kinderen en hun familie. Deze context wordt aangegrepen om te werken aan:
  - zelfconceptverheldering,
  - talenten van jongeren: welke talenten hebben ze ontdekt in hun vrije tijd en in hun hobby's? welke talenten kunnen ze nog ontplooiën of ontdekken door gesprek over talenten van andere kinderen van de klas? (kunstonderwijs, sport, hobby, jeugdvereniging, ...)
  - gender ,
  - leren kiezen.
- Context '**secundaire school**'. Bij deze context liggen kansen voor het grijpen wat betreft:
  - horizonverruiming en leren kiezen
    - structuur secundair onderwijs,
    - ondersteunende diensten: CLB, Beroepenhuis.
- Context '**job**':
  - horizonverruiming:
    - de jobs verkennen die hun ouders, broers of zussen, of andere familieleden uitoefenen;
    - de job verder verkennen die ze met hun diploma, behaald tijdens het spel, zullen uitoefenen.
  - de jobs waarmee gewerkt wordt, werden bewust gekozen; we zochten jobs van verschillende studieniveaus, van verschillende studiegebieden, met sterk verschillende inkomensniveaus,...; de vooropgestelde jobs zijn:
    - veearts,
    - onderwijzer/onderwijzeres,

- drukker,
- ingenieur ICT/programmeur,
- fietshersteller-fietshandelaar/fietshersteller-fietshandelaarster,
- hulpagent/hulpagente,
- installateur sanitair,
- kok/kokkin,
- kunststofbewerker/kunststofbewerkster,
- productie-arbeider/productie-arbeidster metaal,
- tuinbouwer,
- verantwoordelijke kwaliteitscontrole,
- vrachtwagenchauffeur,
- ontwerper/ontwerpster in bedrijf (textiel, elektronica, ...),
- beeldend kunstenaar/beeldend kunstenaars,
- kinderverzorger/kinderverzorgster,
- bediende-boekhouder/bediende-boekhoudster.

## 1.2. Opdrachten binnen de verschillende contexten.

Binnen elke context zijn verschillende soorten vragen, opdrachten ... te onderscheiden:

- **Kennisvragen** (rode kaartjes): dit zijn vragen die met ja/nee of waar/onwaar te beantwoorden zijn. Deze vragen kunnen gaan over
  - de structuur van het onderwijs,
  - de betrokkenen bij oriëntatie: ouders, CLB, school, familie, muziek- en tekenacademie, jeugdbeweging en vrienden, ...
  - secundair en hoger onderwijs en de studiegebieden, studierichtingen en opleidingen die daarin terug te vinden zijn,
  - jobs : zowel de jobs zoals ze aan de kinderen in de loop van het spel worden toegewezen als de jobs die hun familie en vrienden eventueel uitvoeren.
- **Meningen** (blauwe kaartjes): we stellen een mening of een stelling voorop en laten de kinderen hierover van gedachten wisselen. Deze opdracht zet de jongeren aan het denken over allerlei sociale verwachtingen (bepaald door geslacht, door klasse, door sociale afkomst, door...), over zin en onzin van werken, over arbeidsethos (hoe kijken mensen tegen werken, werkloosheid, vrijwillige arbeid,...aan?). We hopen de kinderen daarmee aan te zetten een studierichting die en/of beroep te kiezen dat beter aansluit bij hun capaciteiten, hun aanleg, hun interesses. Andere aandachtspunten hierbij zijn de tegenstelling tussen arm en rijk in de samenleving, tussen de kansen die allochtonen en autochtonen in onze samenleving krijgen. We willen kinderen even doen aanvoelen dat de kansen niet voor alle kinderen gelijk zijn.
- **Toevalsfactoren** (gele kaartjes): een hele reeks kaartjes geeft allerlei toevalligheden aan. Je kan niet verder in het spel omdat je attitude niet voldoet, omdat je ouders net niet over voldoende geld beschikken om je begeerde vakantie te betalen. Je mag een sprong vooruit omdat je beschikt over een aantal talenten die belangrijk zijn voor de job die jou is toegewezen, omdat je een ander kind geholpen hebt bij het verwerken van zijn studie, omdat je gepaste hulp kreeg van het CLB,... In deze rubriek gaat het dus vooral om sociale en communicatieve vaardigheden en om leerattitudes (zelfsturing en probleemoplossende vaardigheden) van jongeren<sup>4</sup>. Ook allerlei

<sup>4</sup> Voor meer informatie over al deze vaardigheden kan je terecht in deel II : TALENTENZOEKTOCHT- handleiding leerkrachten. De talentenzoektocht is een onderdeel van het project HELDEN.

sociale en maatschappelijke factoren die het leren en studeren van individuen gemakkelijker of moeilijker kunnen maken, passeren de revue. Kinderen worden even met de neus gedrukt op bovenstaande tegenstellingen.

- **Doe-opdrachten** (groene kaartjes): dit soort opdrachten zet te kinderen aan iets op te zoeken in een boek, op het internet, in een brochure, ... Er zitten ook opdrachten in waarbij gepuzzeld, uitgebeeld, ... moet worden. Bij deze opdrachten overweegt horizonverruiming als domein van de schoolloopbaanbegeleiding.
- **Brugopdrachten** (veelkleurig): de **overgang van de ene speelcontext naar de andere** verloopt ook niet zomaar. Tussen de contexten is er een soort **brug** die ze moeten oversteken. Elke groep moet er onvermijdelijk over, gezien op die brug de 5 kleuren van de kleurendobbelsteen terug te vinden zijn. Deze brug werd ingebouwd met twee bedoelingen:
  - we hebben gezorgd voor een ontspannende leuke, eerder fysieke opdracht zodat de ernst en de aard van de opdrachten even doorbroken wordt;
  - de opdrachten symboliseren dat het leven niet altijd ernstig en serieus hoeft te zijn, dat leren en studeren niet het enige is. Ook genieten, en dan liefst van een inspanning (en misschien vooral dan in het werk), behoort tot het leven.

Als de groep in de opdracht slaagt, mag hij onmiddellijk verder gooien voor de volgende opdracht. Lukt het niet, dan wacht de groep gewoon een beurt. De kinderen hoeven de opdracht de volgende keer niet te herhalen.

## 2. Gebruik van het toekomstspel

Het spel kan op verschillende momenten gespeeld worden. Het kan gespeeld worden als inleiding op het WO-thema of als afsluiting<sup>5</sup>. Het is echter wel opgemaakt voor kinderen van het zesde leerjaar. Voor kinderen van de tweede graad zijn de vragen te moeilijk of nog 'te ver van hun bed'.

Het spel kan ook in meerdere beurten gespeeld worden. Een spelduur van 2 uur is meer dan voldoende. Groepen die de meningen (zie hoger nr. 1.2.) erg uitvoerig willen bediscussiëren zullen al gauw langer aan het werk zijn. Het is dan aan te raden om het spel na anderhalf uur stil te leggen. Je kan gemakkelijk de posities van de pionnen van de verschillende groepjes op een blaadje noteren en als je de kaartjes van elke opdrachtenreeks in dezelfde volgorde laat liggen, kan er de week erna (of nog later) makkelijk verder gespeeld worden.

## 3. Het spel

### 3.1. Spelbenodigheden

- spelbord
- 6 pionnen in verschillende kleuren<sup>6</sup>
- kleurendobbelsteen: wit, blauw, groen, rood, oranje, geel
- schrijfgerei en papier voor elk kind
- kaartjes:
  - per context vier stapeltjes met kaarten

<sup>5</sup> Een zicht op het totaalproject krijg je in deel I: Handleiding project HELDEN VAN ELKE DAG.

<sup>6</sup> In 'bijlage 18 – TOEKOMSTSPEL: maakopdracht pionnen' vind je een maakopdracht voor de pionnen. Je kan de pionnen dus zelf laten maken door kinderen van je klas.



- kennisvragen (rood)
- toevalsfactoren (geel)
- meningen (blauw)
- doe-opdrachten (groen)
- 1 stapeltje kaarten met brugopdrachten (veelkleurig)
- talentenkaartjes<sup>7</sup> in verschillend kleur naar gelang van het soort talent
- andere kaartjes
  - creditkaartjes
  - 6 x 6 profielkaarten (telkens een verschillend attest of brevet) die samen 6 diploma's vormen
  - kaartjes met vermelding "beurt overslaan" (wit)
- bijlagen die terug te vinden zijn in het mapje en op de cd-rom die horen bij het totaalproject
  - bijlage 12 - TOEKOMSTSPEL: beroepenfiches
  - bijlage 13 – TOEKOMSTSPEL: kopiebladen beroepenfiches, te gebruiken als invulblad voor de kinderen; telkens kopiëren in 4 à 5 exemplaren zodat elk kind van elk groepje een dergelijk blad kan invullen en bijhouden.
  - Bijlage 14 – TOEKOMSTSPEL: antwoordboekje. Het zou goed zijn als de juf/meester dit boekje zou kopiëren voor de verschillende spelgroepjes. Indien zij/hij ervoor zorgt dat dit boekje twee maal voorhanden is in elk groepje kunnen de kinderen mee kijken of de gegeven antwoorden goed zijn.
  - Bijlage 2 – TOEKOMSTSPEL: overzicht van de talenten van de beroepenfiches, gekoppeld aan de talenten van de talentenzoektocht
  - Bijlage 3 – TOEKOMSTSPEL: het overzicht van de talenten van de talentenzoektocht, gekoppeld aan de talenten van de beroepenfiches
  - Bijlage 18 – TOEKOMSTSPEL: maakopdracht pionnen.
- brochures 'starten in het secundair onderwijs',<sup>8</sup> (12 exemplaren)
- een computer met internetaansluiting. *Bij de opdrachtenkaartjes zitten enkele opdrachten waarbij op internet iets moet worden opgezocht. Is er in de klas geen internet beschikbaar, dan laat je de kinderen maar een ander kaartje kiezen. Je legt het opdrachtenkaartje dan gewoon onderaan het stapeltje.*

## 3.2. Spelregels

Het spel kan gespeeld worden door de **hele klasgroep**. De leerkracht van de klas begeleidt het hele gebeuren. De **leerkracht** speelt hierbij een erg belangrijke rol, waarop we in nr. 3.3. nog meermaals terugkomen.

- Het spel loopt over een aantal **contexten of leefruimtes** die bewust in een bepaalde volgorde op het spelbord werden aangebracht. De leerkracht bekijkt, voor hij/zij aan het spel begint, samen met de kinderen de verschillende contexten. Hij/zij overloopt die contexten terwijl hij/zij aan de kinderen vertelt dat ze nu nog in de lagere school zitten. Hij/zij vertelt verder dat ze allemaal een thuis en vrije tijd hebben en vrijwel zeker de een of andere hobby. Straks moeten ze naar het secundair onderwijs om nadien een hogere studie aan te vatten. Het gaat van een zeer vertrouwde context naar een min of meer nabije toekomst. Hij/zij geeft aan dat de weg die de spelersgroepen moeten volgen over die verschillende contexten loopt. Tussen de verschillende contexten worden brugopdrachten voorzien. Ze slaan een brug tussen die verschillende contexten, die in het gewone leven ook ineenvloeden.

<sup>7</sup> Dit zijn dezelfde talentenkaartjes als die die gebruikt worden in de TALENTENZOEKTOCHT.  
<sup>8</sup> Starten in het secundair onderwijs. Brussel, VCLB Service, 2004, 16e herziene editie



- De klas wordt nadien in 4 à maximum 6 **groepjes** verdeeld van 3 à 4 leerlingen. Op die manier wordt ervoor gezorgd dat alle kinderen van de klas kunnen deelnemen. De **leerlingen van één groepje** fungeren daarbij als **één persoon**.
- Eén kind van elk groepje trekt een **kaart waarop een job vermeld** (Bijlage 12 – TALENTENZOEK-TOCHT: **beroepenfiches**) staat. Naast de bewuste job staat op de kaart ook vermeld welk studiegebied en welke studierichting(-en) daarvoor in het secundair onderwijs kan (kunnen) gevolgd worden en welk studiegebied en welke studierichting(-en) daarvoor in het hoger onderwijs kan (kunnen)/moet (moeten) gevolgd worden. Verder vermeldt de beroepenfiche ook welke talenten<sup>9</sup> verondersteld worden en welke gezondheidsvereisten er zijn. De beslissing om de beroepenfiche te laten trekken is bewust gebeurd. Op die manier vermijd je dat kinderen een beroep kiezen dat reeds min of meer past binnen de sociale verwachtingen die ze zichzelf misschien al gesteld hebben. Nu moeten ze zich identificeren met de jobkeuze die hun per toeval is toegewezen. De leerkracht besteedt **voldoende aandacht** aan het **doornemen van de verschillende beroepenfiches**. Dit vormt immers een essentieel onderdeel van het aspect 'horizonverruiming'.
- Elk groepje gooit met de dobbelsteen. Het groepje dat **eerst wit gooit, mag starten met het spel**. De volgende spelbeurten verlopen in wijzerzin.
- **Per spelbeurt komt een ander kind binnen de groep aan bod**. Dat kind gooit met de dobbelsteen en leest luidop de kennisvraag, de mening, de doe-opdracht of het kaartje met een toevalsfactor erop vermeld. Zo worden alle kinderen van de klas bij het gebeuren betrokken. **De groep** probeert de vraag te beantwoorden (tenzij het om een vraag gaat over het kind zelf).  
Voorbeeld: *'als je juf me zou vragen wat ik echt goed kan op school, dan zou ik zeggen ...'*).
  - Soms moet een opdracht uitgevoerd worden **binnen een bepaalde tijd**. Dan vind je onderaan links een zandloperje op het kaartje. Dat zandloperje geeft duidelijk aan hoeveel tijd er beschikbaar is voor de groep moet antwoorden. Kan de groep binnen die tijd niet antwoorden, dan mag een ander groepje antwoorden. Wie eerst de vinger opsteekt, krijgt die kans. (de leerkracht houdt hier toezicht). Hij/zij verdient dan een credit voor zijn/haar groepje.
  - Soms mag het kind of de groep **informatie raadplegen**. Dan staat er onderaan in het midden een icoontje van een boekje.
- Het spel kan **op drie manieren gewonnen worden**:
  - een groep kan winnen als hij het eerst het midden van het speelveld, nl. de jobcontext bereikt;
  - een groep kan winnen als hij het eerst het verwachte diploma voor de voorgestelde job behaalt;
  - een individueel kind kan winnen indien het het meest talenten heeft verzameld op zijn/haar individuele beroepenfiche (zie verder).
- Om als groep zo snel mogelijk **het midden van het speelveld** te bereiken, wordt er bij elke spelbeurt gegooid met een dobbelsteen met zes kleurvlakken.
  - Elk kleurvak geeft een bepaald type vragen of opdrachten aan (zie volgend punt). Wanneer een groep een **kleur gooit**, verzet de leerling de pion op het volgende **overeenkomstige kleurvlak**. Er is ook één **wit vlak**. Wanneer een groep dat vlakje gooit, gebeurt er niets. De pion van die groep blijft gewoon ter plaatse staan.

<sup>9</sup> De talenten krijgen een vast nummer dat bij elke fiche terug komt. Op de talentenkaartjes die in het spel gebruikt worden, wordt dat nummer ook vermeld (rechts tussen haakjes naast het genoemde talent), zodat de kinderen makkelijk het verband kunnen leggen tussen beide talenten.

- Toevalsfactoren, kennis, opdrachtjes, ... kunnen het verloop versnellen of vertragen<sup>10</sup>.
- **kennisvragen** (rode kaartjes): indien de vraag correct wordt beantwoord, dan krijgt de groep een **credit**. De andere groepjes kunnen - nadat het spelgroepje de vraag heeft beantwoord - in hun antwoordboekje kijken of het antwoord juist is. De juf of meester heeft hierbij wel altijd het laatste woord.
- **toevalsfactoren** (gele kaartjes): op de kaartjes staan allerlei toevalligheden vermeld. Heb je geluk, dan mag je **een aantal vakjes vooruit**<sup>11</sup>. Heb je geen geluk, **dan blijf je ter plaatse of ga je zelfs achteruit**. Indien je even ter plaatse moet blijven, wordt er een kaartje 'beurt overslaan' (wit kaartje) voorzien om aan dat groepje te geven zodat ze weten dat ze de volgende keer niet mee mogen doen. Ze leveren bij die spelbeurt gewoon dat kaartje weer in ... Met deze kaartjes zijn verder **geen credits** te verdienen. Bij het vooruit en achteruit zetten van de pion kan het wel gebeuren dat een groepje in een ander speelveld terecht komt. Dit is uiteraard toegelaten.
- **meningen** (blauwe kaartjes): wanneer een groepje een dergelijk kaartje trekt, dan schiet de hele klas in actie. Alle kinderen van de klas discussiëren mee over de geformuleerde stelling of mening. Elk groepje dat betrokken mee discussieert, krijgt een **credit**. De juf of de meester heeft hier weer het laatste woord. Let wel: de juf oordeelt niet over de 'juistheid' van de mening, maar wel over de betrokkenheid van het groepje bij de discussie.
- **doe-opdrachten** (groene kaartjes): indien de opdracht correct wordt uitgevoerd, krijgt de groep een **credit**. De andere groepjes kunnen - nadat het spelgroepje de vraag heeft beantwoord - in hun antwoordboekje kijken of het antwoord juist is. De juf of meester heeft hierbij wel altijd het laatste woord.
- Soms kan een ander groepje dan het spelend groepje een **credit** verdienen:
  - dit gebeurt wanneer een groepje voor het beantwoorden van een vraag of het oplossen van een opdracht de **hulp nodig heeft van (een kind van) een ander groepje**; dit wordt steeds duidelijk op het getrokken kaartje vermeld;
  - dit kan ook wanneer een groepje niet tijdig het antwoord vindt; alle kinderen mogen dan proberen te antwoorden; de juf/meester wijst het groepje aan waar **de eerste vinger de lucht inging**; is het antwoord goed, dan verdient dat groepje een 'credit'.
- De leerkracht let er goed op dat de **gebruikte kaartjes** telkens netjes onderaan het stapeltje worden weggeborgen.
- Indien tijdens het spelen van het spel **2 pionnen op hetzelfde kleurvak** terecht komen, dan mag de groep van de pion die het laatst op dat kleur terechtkomt overstappen naar het volgende vakje met dezelfde kleur.
- Tussen de verschillende contexten is een **symbolische brug** voorzien. Zoals hoger vermeld, symboliseert deze brug de overgang tussen de verschillende levenscontexten:
  - wanneer een groepje aan een veelkleurige 'brug' is aanbeland, trekt het een kaartje met een

<sup>10</sup> Voor het maken van de opdrachtenkaartjes werd inspiratie gezocht bij volgende bronnen:

- De SAM-schaal. Schaal voor attitudemeting. Brussel, Verbond van Kristelijke Werkgevers en Kaderleden, vzw. 1998 (derde druk);

- Spel 'Kies je levensweg' ontworpen door KiMm (kansen in Maasmechelen), projectverantwoordelijke is P. Commerman;

- Magez, W. Pauwels, J. Helleman, I. J(AN). Wat doe ik graag? Belangstellingsvragenlijst voor het zesde leerjaar van de basisschool. Antwerpen, Katholieke Vlaamse hogeschool;

- Spel 'Levensweg';

- Spel 'Toekomst voor BVL-leerlingen'. Brussel, VCLB-service;

- Spel 'Kleurig kiezen', Brussel, VCLB-service.

<sup>11</sup> Opgelet: wanneer een groepje een aantal vakjes voor- of achteruit mag, moet het geen nieuwe opdracht meer uitvoeren. Er wordt telkens slechts 1 opdracht per spelbeurt uitgevoerd.



- brugopdracht; kan het die opdracht uitvoeren, dan mag het nog eens gooien en starten in de volgende speelcontext.
- lukt het groepje niet in de opdracht, dan blijft de pion daar staan; de volgende beurt mag het groepje dan wel gewoon verder spelen; de opdracht moet dus niet herhaald worden.
  - Om zo snel mogelijk het vereiste diploma te behalen kan de groep op bepaalde momenten een credit verdienen, waarmee een soort ‘diplomapuzzel’ kan samengesteld worden tijdens het spel.
    - per juist uitgevoerde opdracht (d.w.z. een correct antwoord op een kennisvraag, of - als groepje - goed deelnemen aan de discussie, of het goed uitvoeren van een doe-opdracht) krijgen ze een creditkaartje.
    - wanneer ze 3 creditkaartjes verzameld hebben, kunnen ze die inruilen tegen 1 profielkaart<sup>12</sup>. Zes profielkaarten vormen samen het vereiste diploma.
    - er zit echter een beperking aan vast: na het derde speelveld moeten ze 3 profielkaarten (attesten of brevetten) verzameld hebben om te mogen verder spelen. Zoniet spelen ze verder in tegenovergestelde richting tot ze de drie vereiste profielkaarten verzameld hebben. De juf/meester bewaakt dit goed. Elke opdracht waarbij vermeld staat dat de groep één of meer vakjes vooruit mag gaan, moet de groep die stappen dus consequent achterwaarts zetten.
  - De kinderen kunnen ook als individu talenten verdienen<sup>13</sup>. Ze winnen het spel indien ze gedurende het spel het meest talenten verzameld hebben. Daarvoor wordt een gemakkelijk te kopiëren blad (Bijlage 13- TOEKOMSTSPEL:kopiebladen beroepenfiches) voorzien waarop dezelfde kwaliteiten en gezondheidsvereisten vermeld staan als op de oorspronkelijke beroepenfiche. De juf of meester zorgt voor 4 exemplaren van elke toegewezen job, één voor elk groepslid. Dit blad gaat het hele spel mee. Dit wordt een soort ‘individuele staalkaart’ van de talenten die elk kind in de loop van het spel verworven heeft.
    - soms verdient het kind gewoon een talent in de loop van het spel. Dat wordt duidelijk vermeld op de spelkaartjes.
    - maar ook telkens als de groep een profielkaart (attest of brevet of getuigschrift) verdient, dus telkens als het 3 credits kan inwisselen, mag elk kind van de groep een talent kiezen uit het pakje talentenkaarten. Het zoekt naar een talent dat het zelf bezit als persoon, maar dat het nog niet heeft kunnen verzamelen tijdens het spel (= nog niet heeft kunnen noteren op zijn/haar fiche. Voor meer uitleg hierover zie hieronder) en het noteert die kwaliteit op het kopieblad van het beroep dat hem/haar werd toegewezen.
    - Er zijn 2 mogelijkheden om een talent te noteren:
      - Het kind kan het talent **aanvinken** als het nodig is voor zijn beroep. Het kind mag dat talent aanvinken als het nummer rechts bovenaan naast het vermelde talent terug te vinden is op de beroepenfiche van zijn/haar groepje. Zelfs al omvat het getrokken kaartje (*vb. 2 Ik hoef niet aangespoord te worden om mijn taken te maken*) niet het volledige talent van de beroepenfiche (*onderdeel van P2 Verantwoordelijkheidszin*), toch mag het kind het volledige talent van de beroepenfiche aanvinken. Het is namelijk de bedoeling dat de kinderen positief gemotiveerd worden.
      - Ofwel kan het een **aanvullend belangrijk talent noteren**. Er is immers een vakje voorzien waarbij het – tijdens het spel - zelf kwaliteiten kan invullen die niet vermeld staan op de oorspronkelijke beroepenfiche omdat die niet (zo) belangrijk zijn bij de job waarnaar het groepje in het spel streeft. De opdrachten werken immers ook rond het ontdekken van eigen

<sup>12</sup> Deze profielkaartjes zijn attesten of brevetten die vele kinderen in de loop van de jaren behalen. Het gaat om een zwembrevet, een EHBO-brevet, een getuigschrift voor natuurgids, een attest jeugdmedewerker bij de brandweer, een attest jeugdanimator, de titel van webmaster. We willen met deze attesten en brevetten nog maar eens benadrukken dat niet alleen hun schoolprestaties, maar ook de talenten die ze benutten in hun vrije tijd of hobby's van belang kunnen zijn voor hun later leven.

<sup>13</sup> Over welke talenten het gaat, vind je verder terug in nr. 4.2. Kennismaken met de talentenkaartjes van de talentenzoektocht.





talenten en niet alleen rond het 'veroveren van een diploma of het bereiken van een job'.

### 3.3. Rol van de leerkracht bij de begeleiding van het spel

De leerkracht speelt een erg belangrijke rol bij de begeleiding van dit spel:

- Wanneer de leerkracht het spel klaar legt, moet hij/zij ervoor zorgen dat **de volgorde binnen de verschillende soorten opdrachtkaartjes wat variatie vertoont**. Hij/zij kan ook kaartjes selecteren uit het hele pakket. Hij/zij selecteert dan die kaartjes die belangrijk zijn binnen zijn/haar klasgroep. (waaraan heeft die klasgroep nog meest nood?)
- Vooraleer de verschillende groepen starten met het spelen van het spel, laat de leerkracht elke groep een **beroepenfiche** (bijlage 12) trekken. Het is erg belangrijk die beroepenfiche **nauwkeurig te laten bekijken door elk groepje**. Nadien overloopt de leerkracht de verschillende beroepenfiches samen met de hele klas. Hij/zij besteedt hierbij aandacht aan de job zelf (welk werk doe je dan?), aan de studies, en vooral aan de talenten nodig voor het vervullen van die job. Die talenten zullen belangrijk zijn in de loop van het spel. Met deze praatronde wordt **de horizon** van de kinderen rond bepaalde beroepen **onbewust verruimd**.
  - de leerkracht deelt nadien vier kopiebladen (bijlage 13) van dezelfde beroepenfiche uit: eentje voor elk kind van de groep dat die bepaalde fiche getrokken heeft.
  - De leerkracht haalt de oorspronkelijke beroepenfiche niet op. Voor sommige opdrachten in het spel heeft de groep zijn oorspronkelijke beroepenfiche nog nodig.
- De leerkracht laat de kinderen **al spelend kennismaken met het spel**. Hij/zij last een 'proefronde' in waarin de kinderen al doende ervaren hoe het spel verloopt. Dit lukt veel beter dan een lange verbale uitleg vooraf. Dit veronderstelt wel dat **de leerkracht zichzelf voldoende mentaal heeft voorbereid op het spel**, zodat ze het spelbord kan toelichten, de betekenis van de verschillende kaartjes kent en ook de functie van de beroepenfiches, de kopiebladen en de andere spelelementen kan uitleggen. De proefronde duurt zolang tot de leerkracht merkt dat de meeste kinderen het spel begrepen hebben. Pas nadien wordt er gespeeld 'om te winnen'.
- Wat moet de leerkracht allemaal toelichten **tijdens** de proefronde?
  - Hij/zij begint met het overlopen van het spelbord. Hij/zij vertelt dat de contexten een beetje samenlopen met het echte leven van de kinderen (lagere school waar ze nu zitten, thuis en vrije tijd, straks secundaire school, nadien.... ).
  - De leerkracht wijst ook op de creditkaartjes en het verband met de profielkaartjes (attesten en brevetten) en de puzzel (waarop de 6 profielkaartjes kunnen verzameld worden) op het spelbord. Een volledig gevulde profielkaart leidt tot een diploma. Dat kan elk kind individueel dan invullen op zijn/haar kopieblad (zie bijlage 13 – TOEKOMSTSPEL: kopieblad beroepenfiches) . Dat diploma is het diploma dat ze nodig hebben om het beroep dat ze eerder getrokken hebben, te mogen uitvoeren.

- Verder moet de leerkracht er voor zorgen dat de kaartjes steeds **luidop** en **duidelijk verstaanbaar** voor de **hele klasgroep** worden voorgelezen<sup>14</sup>. Het is immers de bedoeling dat alle kinderen meedenken over de opdracht, beluisteren over welke attitude het precies gaat, zich spelend informeren over de aard van de studierichtingen, over de studiegebieden, over soorten jobs,... De leerkracht stimuleert dus steeds alle kinderen van de klas om mee te zoeken en te denken. Enkel het groepje dat aan de beurt is, echter kan credits verdienen of stappen voor- of achterwaarts maken.
- Verder kan de leerkracht momenten aangrijpen om op bepaalde aspecten dieper in te gaan. Het zou zeker verrijkend zijn indien hij/zij extra discussiepunten aanbrengt, indien hij/zij aanvullende informatie aanbrengt, indien hij/zij de kinderen extra uitdaagt door bijkomende vragen te stellen.
- De leerkracht moet wel **vermijden** om het spelende kind **persoonlijk** te **confronteren** met de **attitude** die op het getrokken opdrachtenkaartje staat. Het kind kan zich dan verantwoordelijk voelen voor het eventuele verlies van credits op dat moment; en de groep kan het hem/haar bovendien verwijten. (Zeg met andere woorden nooit: *“Maar ben jij wel zo ordelijk, Marissa, als die Veerle van op dat kaartje? Neen, hé... ik vind dan dat jouw groepje die credit niet kan verdienen!”*. )
- De leerkracht heeft ook steeds **het laatste woord**:
  - sommige opdrachten, vragen,... zijn niet zomaar met ja of neen te beantwoorden. Het is aan de leerkracht om te oordelen of een uitgevoerde opdracht of een antwoord voldoet.
  - wanneer het een discussieopdracht betreft, beoordeelt ook de leerkracht of elke groepje betrokken heeft mee gepraat. Het gaat er dus niet om het idee van de kinderen als goed of fout te beoordelen. De leerkracht beoordeelt enkel of de kinderen actief en betrokken hebben deelgenomen aan het gesprek.
  - soms moet de leerkracht ook erg goed waken over de eerlijkheid van de kinderen. Denk bijvoorbeeld aan de volgende opdracht: *Wie van de klas zou de beste kok zijn?(Als het kind dat je aanwijst graag kok zou worden, verdient jouw groepje een credit!)* Het is niet uitgesloten dat het kind in kwestie (de mogelijke beste kok) ontkent omdat hij/zij beseft dat het groepje dat dan aan de beurt is een credit zou verdienen als het hem/haar aanwijst. De leerkracht komt in dit geval tussen om het goede verloop van het spel te bewaken.
  - van de kennisvragen of vragen die wat extra informatie verwachten van de leerkracht kan je de oplossingen en opmerkingen terugvinden in het **antwoordboekje**.
- Aan het eind van het spel bekijkt de leerkracht nog eens samen met de kinderen **wie nu allemaal gewonnen heeft**. Welk groepje heeft het eerst het middenveld bereikt? Welk groepje heeft zijn diploma behaald? Welk kind heeft het meest talenten kunnen verzamelen. Er zijn dus meerdere winnaars mogelijk.

## 4. Voorbereiding door de leerkracht

### Vooraf

Bij het spelmaterialen zitten geen pionnen. Je kan de spelpionnen makkelijk maken (of laten maken door de kinderen van de klas) met behulp van de maakopdracht die in de bijlagen zit. Gebruik daarvoor bijlage 18 – TOEKOMSTSPEL: maakopdracht pionnen.

### 4.1. Kennis maken met de brochure: 'Starten in het secundair onderwijs'

Bij het spel wordt vaak gebruik gemaakt van de infobrochure zoals ze door de VCLB-service is opgemaakt<sup>14</sup>. Deze brochure is zeer overzichtelijk en duidelijk, maar vraagt vooraf toch wat toelichting door de leerkracht. Het is dan ook sterk aangewezen dat de leerkracht, voor hij/zij het spel met zijn/haar klasgroep speelt, een voorbereidende activiteit voorziet waarbij hij/zij op een zelfgekozen manier de kinderen laat kennismaken met de brochure.

### 4.2. Kennis maken met de talentenkaartjes van de talentenzoektocht

Verder is het zeer aan te raden om de kinderen, voor je met het spel start, te laten werken met de talentenkaartjes die reeds vanaf het begin van het vijfde leerjaar in de talentenzoektocht<sup>16</sup> gebruikt worden. Je laat de kinderen op hun 'toekomstparcours' aanduiden wat ze van zichzelf denken. Na het spelen van het spel (misschien beter een week tussen laten, zodat alles een beetje kan bezinken) laat je hen nog eens werken met de talentenkaartjes. Je sluit af met een vergelijking met de toestand op het toekomstparcours die ze net voor het spelen van het spel voor zichzelf noteerden. De kans is groot dat ze bij zichzelf reeds veranderingen merken.

Indien je in de loop van het vijfde of zesde leerjaar niet met de talentenzoektocht werkt, dan is het - voor het vlotte verloop van het spel - onontbeerlijk een voorbereidende activiteit in te lassen.

- Je bezorgt elk kind van de klas de talentenkaartjes die gebruikt worden in het spel en/of in de talentenzoektocht<sup>17</sup>.
- Je bekijkt samen met de kinderen de verschillende kaartjes. Je laat de kinderen er eens in grasduinen en vraagt nadien waarover het gaat. Je benadrukt dat het allemaal 'talenten' zijn die mensen kunnen bezitten. Je wijst er op dat elk kaartje een eigen kleur heeft. Je vertelt dat elk kleur-tje wijst op een ander soort 'talent'.

1. Lichtrood - **probleemoplossende talenten**: kaartjes die de kwaliteiten opsommen die je moet bezitten om 'problemen goed te kunnen oplossen'. Hij/zij illustreert dat bijvoorbeeld aan de hand van 'een lekke band', 'mijn licht wil maar niet branden', 'hoe krijg ik dat vraagstuk opgelost?', ...

*Heb ik een duidelijk zicht op het probleem? Zie ik hoe ik het kan aanpakken? Voer ik mijn plan efficiënt uit? Controleer ik nadien of ik alles goed aangepakt heb?*

<sup>15</sup> - Starten in het secundair onderwijs. Brochure uitgegeven door de VCLB Service te Brussel.

<sup>16</sup> Voor uitgebreide informatie over de talentenzoektocht, zie 'TALENTENZOEKTOCHT – handleiding LEERKRACHTEN'.

<sup>17</sup> Je vindt de kopiebladen voor deze talentenkaartjes in bijlage 9 – TALENTENZOEKTOCHT: kopiebladen talentenkaartjes en op de cd-rom die bij het totaalpakket hoort.



2. Lichtblauw - **zelfsturende talenten**: kaartjes die je doen nadenken over je eigen werk.

*Ben ik wel goed aan het werk? Kan ik van mezelf zeggen of ik wel voldoende werk? Werk ik wel op een goede manier? Als ik iets wil bereiken, bereik ik dat dan ook? Kan ik mezelf daartoe voldoende motiveren? Kan ik zelf bepalen welke weg ik daarbij best bewandel?*

3. Lichtoranje - **sociaal-communicatieve talenten**: kaartjes die de vaardigheden weergeven die nodig zijn om op een goede manier met andere mensen om te gaan.

*Kan ik goed omgaan met vriendjes, met andere volwassenen? Kan ik op een beleefde manier vertellen wat ik wil vertellen? Durf ik al eens een zwakker kind verdedigen? Ben ik graag leider of liever een volger in een groep?*

4. Lichtgroen - **vakgerichte talenten**: talenten die duidelijk verbonden zijn met de vakken die je op school krijgt.

*Kan ik netjes schrijven en praten? Kan ik een probleem oplossen door rekenen of tekenen? Leer ik vlug andere talen? Verken ik graag de natuur of een omgeving? Kan ik snel en goed met mijn handen werken?*

- Je laat de kinderen de kaartjes sorteren. De kinderen krijgen rustig de tijd om alle kaartjes door te nemen en ze te rangschikken in twee pakketjes. Eén pakketje: 'Dat talent bezit ik' en een tweede pakketje: 'Dat talent bezit ik niet'.
- Je benadrukt daarbij dat **elk talent goed is en dat niemand over alle talenten beschikt**. Je vertelt eveneens dat **het aantal talenten niet ter zake doet**. Beter één talent waarvan je echt overtuigd bent en dat je echt kan 'verdedigen', dan twintig talenten die je zomaar zonder nadenken als jouw talent beschouwt.

*Misschien kan het voorlezen van een gedicht, het vertellen van een verhaal, het laten horen van een lied, ... waarbij die boodschap duidelijk aan het licht komt, als inleiding dienen. Een mogelijk voorbeeld vind je hieronder.*







ZEG

*zeg dat ik fantastisch ben,  
briljant, gevat, sociaal,  
gevoelig, handig, grappig en  
bijzonder geniaal.*

*zeg dat je zo'n wonderkind  
als ik maar zelden ziet  
zeg dat je me super vindt  
maar liegen mag je niet*

*Shel Silverstein*

*Je kan bijvoorbeeld ook twee kinderen uit de klas met duidelijk verschillende talenten tegenover elkaar stellen.*

- In de dagen die erop volgen, stimuleer je de kinderen af en toe om het sorteerwerk nog eens opnieuw te bekijken. Je kan ook een tip geven:

*Dat heb jij zopas goed gedaan. Heb je al eens gekeken of je dat in je talentendoosje terug vindt? Stop het er anders maar in, hoor!*

#### **4.3. Vertrouwd raken met het invullen van de kopiebladen van de beroepenfiches**

Je maakt de kinderen vooraf ook best vertrouwd met de kopiebladen (zie bijlage 13) van de beroepenfiches, bedoeld om de talenten verworven tijdens het spelen van het spel te noteren. De kinderen kunnen immers als individu talenten verdienen. Ze kunnen o.a. het spel winnen indien ze gedurende het spel het meest talenten verzameld hebben. Daarvoor wordt een gemakkelijk te kopiëren blad voorzien waarop dezelfde kwaliteiten en gezondheidsvereisten vermeld staan als op de oorspronkelijke beroepenfiche. De juf of meester zorgt tijdens het spel voor 4 exemplaren van elke toegewezen job (één voor elk groepslid). Dit blad gaat het hele spel mee. Dit wordt een soort 'individuele staalkaart' van de talenten die elk kind in de loop van het spel verworven heeft. Om de kinderen vertrouwd te maken met het kopieblad kan je één kopieblad (dat je gewoon kiest uit de hele reeks) kopiëren voor elk kind van de klas.

Als je het blad nauwkeurig bekijkt dan merk je dat er naast de hoger vermelde gegevens (*wat doe je als je veearts, .. bent? Welke studies moet je daarvoor volgen? Over welke talenten moet je beschikken? Zijn er gezondheidsvereisten?*) nog een ruimte voorzien is om aanvullende talenten te noteren. Je gebruikt het kopieblad op de volgende manier:

- Soms verdient het kind gewoon een talent in de **loop** van het spel. Dat wordt duidelijk vermeld op de spelkaartjes.
- Maar ook telkens de groep een profielkaart (een attest of een brevet) verdient, dus telkens als

het 3 credits kan inwisselen, mag elk kind van de groep een talent kiezen uit het pakje talentenkaarten. Het zoekt naar een talent dat het nog niet heeft kunnen noteren op zijn fiche gedurende het spel, maar dat het wel zelf als persoon bezit. Het noteert dat talent op het kopieblad van het beroep dat hem/haar werd toegewezen. Het moet wel gaan om een talent dat het kind als persoon zelf bezit.

- Er zijn 2 mogelijkheden om een talent te noteren:
  - Het kind kan het talent **aanvinken** als het nodig is voor zijn/haar beroep. Het kind mag dat talent aanvinken als het nummer bovenaan rechts op het getrokken talentenkaartje terug te vinden is op de beroepenfiche van zijn/haar groepje. Zelfs al omvat het getrokken kaartje (vb. nr.2 *Ik hoef niet aangespoord te worden om mijn taken te maken*) niet het volledige talent van de beroepenfiche (*onderdeel van P2 Verantwoordelijkheidszin*), toch mag het kind het volledige talent van de beroepenfiche aanvinken. Het is namelijk de bedoeling dat de kinderen positief gemotiveerd worden.
  - Ofwel kan het **een aanvullend belangrijk talent noteren**. Er is immers een vakje voorzien waarbij het - tijdens het spel - zelf **eigen** kwaliteiten kan invullen die niet vermeld staan op het oorspronkelijke beroepenfiche. Die talenten hoeven niet belangrijk te zijn bij de job waarnaar het groepje in het spel streeft. De opdrachten op de opdrachtenkaartjes werken immers ook rond het ontdekken van eigen talenten en niet alleen rond het 'veroveren van een diploma of het bereiken van een job'.

We wensen je veel plezier samen met je leerlingen!

