

# SPEELWIJZE LEER- EN ONTWIKKELINGSSPEL



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

Het doel van dit spel is om een bijdrage te leveren aan het verbeteren van uiteenlopende leer- en ontwikkelingssituaties. Het gaat daarbij niet alleen over het leren in het kader van een opleiding, cursus of training, maar ook over leren op de werkplek.

Centraal in het spel staat de persoon die leert of zich ontwikkelt. Om het eenvoudiger te maken zal in de rest van de tekst worden gesproken over 'leren' in plaats van 'leren en ontwikkelen'. Er zijn vijf factoren die een rol spelen bij het scheppen van een optimale leersituatie:

1. **Leermotieven** (24 kaarten): waarom leer ik? Voorbeelden zijn: 'deskundig(er) worden op een bepaald gebied', '(meer) geld verdienen' en 'waardering krijgen'.
2. **Manieren van leren** (18 kaarten): hoe ga ik het liefste te werk bij het leren? Voorbeelden zijn: 'ik leer door iets zelf te doen', 'ik leer door met anderen te praten over de leerstof' en 'ik leer door over een onderwerp te lezen'.
3. **Leervaardigheden** (53 kaarten): wat moet ik kunnen om effectief te leren? In hoeverre beschik ik over deze vaardigheden? Voorbeelden zijn: 'hoofdzaken van bijzaken onderscheiden' en 'leerstof koppelen aan mijn (werk)situatie'.  
Bij leervaardigheden kun je onderscheid maken tussen vaardigheden die vooral te maken hebben met zelfstandig leren (nummers 1-31) en vaardigheden die gericht zijn op het leren in groepen (nummers 32-53). Sommige vaardigheden zijn op beide situaties van toepassing. Uiteraard kun je ook je eigen indeling maken.
4. **Leervoorwaarden** (41 kaarten): wie en wat heb ik nodig om prettig en effectief te leren? In hoeverre wordt aan deze leervoorwaarden voldaan? Voorbeelden zijn: 'overzichtelijk en begrijpelijk lesmateriaal' en 'zinnvolle en uitdagende opdrachten'.  
Bij de leervoorwaarden gaat het enerzijds om voorwaarden die met jou persoonlijk te maken hebben (nummers 1-7) en waar je dus zelf verantwoordelijk voor bent. Daarnaast

zijn er voorwaarden die (gedeeltelijk) met de omgeving te maken hebben (nummers 8-41) en waarbij je dus van de omgeving afhankelijk bent.

5. **Leerbelemmeringen** (29 kaarten): wie of wat belemmert mij bij het leren? Voorbeelden zijn: 'ik durf geen hulp te vragen' en 'ik voel me onzeker als ik nieuwe dingen moet leren'.

Bij leerbelemmeringen kun je onderscheid maken tussen belemmeringen die met jezelf te maken hebben (nummers 1-25) en belemmeringen die vooral door de omgeving worden veroorzaakt (nummers 26-29).

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

Het spel bestaat in totaal uit 165 kaarten. Daarnaast is er per categorie een blanco kaart voor het geval je aanvullingen op het spel hebt. Bij dit spel zit een zakje met 60 gekleurde fiches, die bij verschillende spelvormen worden gebruikt om de overeenkomsten en verschillen tussen de spelers zichtbaar te maken.

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

## **TOEPASSINGSMOGELIJKHEDEN**

Het Leer- en Ontwikkelingsspel heeft veel toepassingsmogelijkheden. Door middel van onderstaand overzicht kun je gemakkelijk bepalen welke spelvorm geschikt is voor een specifieke situatie.

### **Toepassing waarbij één persoon centraal staat**

Je wilt als professional inzicht krijgen in alle factoren die van invloed zijn op het leerproces van degene die jij begeleidt. Je kunt het spel dan gebruiken bij bijvoorbeeld leerproblemen, bij de keuze van een leersituatie of opleiding, in leer- werksituaties en bij persoonlijke coaching.

In bovenstaande situaties kun je spelvorm 1 spelen. Deze spelvorm kan iemand ook voor zichzelf doen, dus zonder coach.

### **Toepassingen voor groepen of teams**

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

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

Alle spelvormen zijn erop gericht om meer inzicht te krijgen in het (toekomstige) leerproces van de doelgroep of zijn gericht op het zoeken naar mogelijkheden tot verbetering van het leerproces. Toepassingsmogelijkheden van het spel voor groepen en teams zijn:

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

## **ALGEMENE TIPS BIJ HET WERKEN MET HET LEER- EN ONTWIKKELINGSSPEL**

1. Speel het spel indien mogelijk eerst zelf voordat je er met anderen mee gaat werken. Je weet dan wat het effect ervan is. Ook kun je dan makkelijker inschatten in welke situatie (externe) begeleiding van het spel wenselijk is.
2. Laat spelers altijd toelichten wat zij verstaan onder de omschrijving die op de kaarten staat. Dit is belangrijk om misverstanden te voorkomen.
3. Je kunt het aantal kaarten dat deelnemers bij een spelvorm selecteren naar eigen inzicht wijzigen. Het optimale aantal hangt onder andere samen met de beschikbare tijd en de gewenste hoeveelheid informatie die je bij het spelen boven tafel wilt laten komen.

4. In elke situatie waarin je het spel gebruikt, is het zinvol om je af te vragen of er omschrijvingen op de kaarten staan die niet van toepassing zijn op deze situatie. Verwijder deze kaarten dan voordat je gaat spelen.
5. Als voorbereiding op het spelen van het spel kan het zinvol zijn dat de deelnemers nadenken over de verschillende factoren die een rol spelen bij het leerproces en het effect dat ze op elkaar hebben. Daarmee kun je een globaal overzicht krijgen van wat goed en minder goed gaat bij het leerproces. Voorbeelden van vragen die je kunt stellen zijn:
  - Welk onderdeel levert in de gekozen leersituatie geen problemen op?
  - Welk onderdeel levert in de gekozen leersituatie wel problemen op?
  - Zijn er onderdelen die met elkaar samenhangen en dus effect op elkaar hebben? Zo ja, welke? Wat is het effect hiervan?
  - Met welke onderdelen van het spel kun je het beste gaan spelen?
6. Het maximale aantal spelers per spel is 6. Werk je met een grotere groep, dan raden we je aan om subgroepjes te maken. Je hebt dan meerdere spellen nodig.

## **SPELVORM 1: JE EIGEN LEERPROCES**

### **Doelen**

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

### **Randvoorwaarden**

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

### **Werkwijze**

1. Bespreek samen met de gecoachte het doel van het spelen van het spel. Je kunt deze spelvorm gebruiken bij:
  - Leerproblemen: waardoor worden deze veroorzaakt en welke verbeteringen zijn er mogelijk?
  - De keuze van een leersituatie of opleiding: welke sluit het beste aan bij het leerprofiel (een specifieke combinatie van leermotieven, favoriete manieren van leren, leervaardigheden, leervoorwaarden en leerbelemmeringen) van de betreffende persoon?
  - Werksituaties: wie of wat is nodig om het geleerde ook daadwerkelijk in de praktijk toe te passen?
  - Persoonlijke coaching: hoe kan ik er als coach voor zorgen dat het leerproces bij de gecoachte zo soepel mogelijk verloopt?

2. Bespreek samen met de gecoachte welke onderdelen van het spel zinvol zijn om te spelen in zijn of haar situatie. Als dat niet zo duidelijk is, begin dan met de kaarten 'leervoorwaarden'. Deze geven vaak een goed inzicht in de hele leersituatie, zodat je van daaruit kunt bepalen met welke onderdelen van het spel het zinvol is om verder te gaan.

De aanpak bij de toepassing van de verschillende onderdelen van het spel, vanuit de gecoachte bezien, is als volgt:

- a. **Leermotieven.** Selecteer de leermotieven die voor jou gelden. Bespreek het resultaat. Vragen daarbij kunnen zijn:
- Welke leermotief is voor jou het belangrijkste?
  - Zijn er leermotieven waar je je niet bewust van was? Zo ja, welke? Wat is het effect daarvan?
  - Hoe sterk is je motivatie om te leren? Geef dit aan op een schaal van 1 tot 10. Wat is het gevolg van de mate waarin jij gemotiveerd bent?
- b. **Manieren van leren.** Selecteer de manieren van leren die aangeven hoe jij het makkelijkst iets leert. Bespreek het resultaat. Vragen daarbij kunnen zijn:
- Welke van deze manieren van leren worden in je (toekomstige) leersituatie toegepast? Wat is het effect daarvan op jou?
  - Welke manieren van leren worden te weinig of niet toegepast in je (toekomstige) leersituatie? Wat zou het effect zijn als dat wel zou gebeuren?
- c. **Leervaardigheden.** Bespreek samen waar je je op wilt richten: het zelfstandig leren (nummers 1-31), het leren in groepen (nummers 32-53) of allebei. Selecteer de leervaardigheden die je moet beheersen om succesvol te kunnen leren. Maak vervolgens twee rijen: een rij met leervaardigheden die je beheerst en een rij waarbij dat onvoldoende of niet het geval is. Bespreek het resultaat. Vragen daarbij kunnen zijn:
- Wat valt je op aan het geheel?
  - Van welke leervaardigheid die je beheerst heb je het meeste profijt tijdens het leren? Op welke manier?
  - Van welke leervaardigheid die je onvoldoende beheerst heb je de meeste last tijdens het leren? Op welke manier?
  - Hoe zou je de leervaardigheden die je onvoldoende beheerst, kunnen verbeteren?
  - Wat zou je kunnen doen om de nadelige gevolgen van de leervaardigheden die je onvoldoende beheerst, te beperken?
- d. **Leervoorwaarden.** Selecteer de leervoorwaarden die jij nodig hebt om prettig te kunnen leren. Maak vervolgens twee rijen: een rij met leervoorwaarden waaraan wordt voldaan in je leersituatie, en een rij waarbij dat onvoldoende of niet het geval is. Bespreek het resultaat. Vragen daarbij kunnen zijn:
- Ga per leervoorwaarde waaraan wordt voldaan na: wat is het effect ervan op je leerproces?

- Ga per leervoorwaarde waaraan niet wordt voldaan na: wat is het effect ervan op je leerproces? Heb jij invloed op deze leervoorwaarde? Zo ja, bespreek dan samen wat je zou kunnen doen om deze te verbeteren.
- Welke leervoorwaarde waaraan wordt voldaan heeft het meest positieve effect op je leerproces?
- Welke (gedeeltelijk) ontbrekende leervoorwaarde heeft het meest een remmend effect op het leerproces? Hoe kan dit zo spoedig mogelijk worden aangepakt?

e. **Leerbelemmeringen.** Selecteer de leerbelemmeringen waar je (wel eens) last van hebt. Bespreek het resultaat per leerbelemmering. Vragen daarbij kunnen zijn:

- In welke situatie of bij wie komt deze leerbelemmering bij jou naar voren?
- Wat is het effect van deze leerbelemmering op jezelf (en eventueel op de groep)?
- Heeft deze leerbelemmering ook voordelen? Zo ja, welke?
- Hoe kun je omgaan met deze leerbelemmering? Wie of wat heb je daarbij nodig?

3. Afronding. Vragen die hierbij zinvol kunnen zijn:

- Beïnvloeden de verschillende onderdelen van het spel elkaar in je situatie? Zo ja, op welke manier?
- Welke verbeteringen zijn eventueel nodig?
- Ga je actie ondernemen naar aanleiding van het spelen van dit spel? Zo ja, welke stappen ga je zetten? Wanneer wil je deze stappen hebben afgerond?

### Opmerkingen

1. Als je meerdere onderdelen van het spel gebruikt, kan het zinvol zijn om de kaarten die je selecteert op tafel te laten liggen. Leg de kaarten per onderdeel bij elkaar. Het is dan makkelijker om de onderlinge samenhang te zien. Maak eventueel een foto van het resultaat, zodat je er later nog eens naar kunt kijken.
2. Je kunt deze spelvorm ook spelen vanuit je rol als opleider, waarbij je de doelgroep die jij opleidt, centraal stelt.

## SPELVORM 2: LEERMOTIEVEN

### Doel

Inzicht krijgen in de leermotieven van een bepaalde doelgroep en de mate waarin dit hun leerproces beïnvloedt.

### Randvoorwaarden

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

## **Werkwijze**

1. Leg de kaarten open op tafel. Noteer maximaal 9 leermotieven die bij je doelgroep aanwezig zijn.
2. Kies ieder een kleur fiches. Maak je keuzes bekend door je fiches op de gekozen kaarten te leggen. Leg ook een fiche bij jezelf neer, zodat de anderen weten welke kleur jij hebt. Verwijder de kaarten waar geen fiches op liggen.
3. Bespreek het resultaat. Vragen daarbij kunnen zijn:
  - Welk leermotief komt het meest voor? Wat is het effect daarvan op het leerproces?
  - Zijn er grote verschillen in leermotieven binnen de doelgroep? Wat is het effect daarvan?
  - Sluit de wijze waarop de opleiding, cursus of training is ingevuld aan op de aanwezige leermotieven? Zo nee, welke mogelijkheden zijn er om daar verbetering in aan te brengen?
4. Welke conclusies kunnen jullie trekken?

## **Opmerking**

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

## **Spelvariant 2A**

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

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

## **SPELVORM 3: MANIEREN VAN LEREN**

### **Doel**

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

### **Randvoorwaarden**

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

### **Werkwijze**

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

Algemene vragen:

- Wat valt je op aan het geheel?
  - Is de verscheidenheid aan favoriete manieren van leren bij deze doelgroep groot of klein? Wat is het effect daarvan?
4. Welke conclusies kunnen jullie trekken?

### **Opmerking**

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

### **Spelvariant 3A**



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

- Bij stap 1: noteer maximaal 9 manieren van leren waar jij voorkeur voor hebt. Noteer per manier van leren of deze naar jouw idee voldoende wordt toegepast in de opleiding die jullie volgen of niet.
- Bij stap 2: leg het fiche midden op de kaart bij elke manier van leren die voldoende wordt toegepast. Als een manier van leren te weinig aan bod komt, leg je het fiche op de rand van de kaart.
- Bij stap 3 kun je het resultaat per persoon of per kaart bespreken. Vragen daarbij kunnen zijn:
  - Wat valt jullie op aan het geheel?
  - Welke manier van leren is bij jou het meest favoriet?
  - Wat zou het effect op jou zijn als de manieren van leren die jij nu mist, wel zouden worden toegepast?
  - Is er een manier van leren die wordt toegepast, maar die niet bij jou aansluit? Wat is het effect daarvan op jou?
- Bij stap 4 kun je als extra vraag stellen: Hebben jullie suggesties ter verbetering van deze opleiding? Zo ja, welke?

## **SPELVORM 4: LEERVAARDIGHEDEN**

### **Doel**

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

### **Randvoorwaarden**

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

### **Werkwijze**

1. Bespreek samen waar jullie je op willen richten: op het zelfstandig leren of het leren in groepen. In het eerste geval gebruik je de kaarten met de nummers 1 t/m 31, in het tweede geval de kaarten met de nummers 32 t/m 53. Je kunt ook eerst met de ene set werken en daarna met de andere.
2. Leg de kaarten open op tafel. Zorg ervoor dat alle omschrijvingen zichtbaar zijn en dat er tenminste 1 cm ruimte is tussen de kaarten. Noteer maximaal 9 leervaardigheden waarvan jij het belangrijk vindt dat je doelgroep deze beheerst. Geef per vaardigheid aan of je doelgroep die voldoende beheerst.

3. Kies ieder een kleur fiches. Maak je keuzes bekend door je fiches op de gekozen kaarten te leggen. Bij elke leervaardigheid die je doelgroep voldoende beheerst, leg je het fiche midden op de kaart neer. Bij de leervaardigheden waar dat onvoldoende het geval is, leg je de fiches op de rand van de kaart. Leg ook een fiche bij jezelf neer, zodat de anderen weten welke kleur jij hebt. Verwijder de kaarten waar geen fiches op liggen.
4. Bespreek het resultaat per leervaardigheid. Vragen daarbij kunnen zijn:
  - Wat is het effect op het leerproces van je doelgroep van de leervaardigheden die zij voldoende beheersen?
  - Wat is het effect op het leerproces van je doelgroep van de leervaardigheden die zij onvoldoende beheersen? Bespreek samen wat je zou kunnen doen om daar verbetering in te brengen of om de nadelige gevolgen daarvan te beperken.
  - Zijn er grote verschillen binnen de doelgroep in de mate waarin men de noodzakelijke leervaardigheden beheerst? Zo ja, wat is het effect daarvan? Zou je op een positieve manier van deze verschillen gebruik kunnen maken?
5. Welke conclusies kunnen jullie trekken?

### **Opmerking**

Deze spelvorm kan ook worden gespeeld met collega's die met een andere doelgroep of bij een andere organisatie werken. Bespreek in dat geval bij stap 4 het resultaat per persoon in plaats van per afzonderlijke leervaardigheid.

### **Spelvariant 4A**

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

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

## SPELVORM 5: LEERVOORWAARDEN

### Doel

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

### Randvoorwaarden

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

### Werkwijze

1. Leg de kaarten open op tafel. Zorg ervoor dat alle omschrijvingen zichtbaar zijn en dat er tenminste 1 cm ruimte is tussen de kaarten. Noteer maximaal 9 leervoorwaarden die je doelgroep nodig heeft om prettig te kunnen leren. Geef per voorwaarde aan of daar in de leersituatie die jij begeleidt, voldoende aan wordt voldaan.
2. Kies ieder een kleur fiches. Maak je keuzes bekend door je fiches op de gekozen kaarten te leggen. Bij elke leervoorwaarde waar in je leersituatie aan wordt voldaan, leg je het fiche midden op de kaart. Bij de leervoorwaarde(n) waar onvoldoende aan wordt voldaan, leg je de fiches op de rand van de kaart. Leg ook een fiche bij jezelf neer, zodat de anderen weten welke kleur jij hebt. Verwijder de kaarten waar geen fiches op liggen.
3. Bespreek het resultaat per leervoorwaarde. Vragen daarbij kunnen zijn:
  - Wat is het effect op het leerproces van je doelgroep van de voorwaarden waar aan wordt voldaan?
  - Wat is het effect op het leerproces van je doelgroep van de voorwaarden waar onvoldoende aan wordt voldaan? Bespreek samen wat je zou kunnen doen om daar verbetering in te brengen.
  - Welke aanwezige leervoorwaarde heeft het meest positieve effect op het leerproces?
  - Welke (gedeeltelijk) afwezige leervoorwaarde heeft het meest een remmend effect op het leerproces? Hoe kan dit zo spoedig mogelijk worden aangepakt?
4. Welke conclusies kunnen jullie trekken?

### Opmerkingen

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

besproken hebt, kun je van daaruit vaak makkelijker bepalen welke andere onderdelen van het spel zinvol zijn om mee verder te gaan.

### **Spelvariant 5A**

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

- Bij stap 1: noteer maximaal 9 leervoorwaarden die voor jou belangrijk zijn om prettig te kunnen leren. Geef per voorwaarde aan of daar in je leersituatie voldoende aan wordt voldaan.
- Bij stap 3: bespreek het resultaat per leervoorwaarde. Vragen daarbij kunnen zijn:
  - Wat is het effect op je leerproces van de leervoorwaarde(n) waaraan wordt voldaan?
  - Wat is het effect op je leerproces van de leervoorwaarde(n) waar onvoldoende aan wordt voldaan? Heb jij invloed op deze leervoorwaarde(n)? Zo ja, bespreek dan samen wat je zou kunnen doen om deze te verbeteren.
  - Welke aanwezige leervoorwaarde heeft het meest positieve effect op het leerproces?
  - Welke (gedeeltelijk) ontbrekende leervoorwaarde heeft het meest een remmend effect op het leerproces? Hoe kan dit zo spoedig mogelijk worden aangepakt?
- Bij stap 4 zijn de vragen:
  - Hoe zou je het leerklimaat omschrijven in weer-termen (bijvoorbeeld zonnig, bewolkt, mistig, vrieskou)?
  - Zijn er veranderingen te verwachten in je leersituatie? Zo ja, welke? Hoe zou je die kunnen weergeven in de vorm van een weersverwachting?
  - Hebben jullie suggesties ter verbetering voor jullie opleider(s)? Zo ja, welke?

## **SPELVORM 6: LEERBELEMMERINGEN**

### **Doelen**

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

### **Randvoorwaarden**

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

## **Werkwijze**

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

## **Opmerking**

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

## **Spelvariant 6A**

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

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

## ANDERE SPELLEN

Het Leer- en Ontwikkelingsspel maakt deel uit van een serie van in totaal 18 kaartspellen. Onze spellen zijn heel geschikt als **relatiegeschenk**. Meer informatie kun je vinden op [www.kwaliteitenspel.nl](http://www.kwaliteitenspel.nl). Daar kun je ook deze spelregels downloaden.

De spellen zijn uitgegeven door en verkrijgbaar bij:

Gerrickens | *training & advies*  
Rompertdreef 41, 5233 ED 's-Hertogenbosch  
Tel.: 073-6427411 [www.kwaliteitenspel.nl](http://www.kwaliteitenspel.nl)

Voor Vlaanderen:

CREARE Depuydt & Partners, Revinzestraat 102, 8820 Torhout  
Tel.: + 32 (0) 497324426 [www.CREAREpartners.com](http://www.CREAREpartners.com)

© 2010 Peter Gerrickens, Marijke Verstege en Zjev van Dun.  
Tweede gewijzigde druk 2022.

ISBN 97890-74123-228, NUR 780.