# Speelmogelijkheden competentiespel docent-leerling

De bedoeling van dit spel is steeds om docenten en leerlingen in gesprek te brengen over adequaat leerling- en docentgedrag.

In gesprekken gaat het vaak alleen over het gedrag van de leerling, zijn prestaties, kwaliteiten, leerdoelen enz. Vaak reflecteren we als docenten dan in gedachten ons eigen gedrag en bedenken we hoe we de leerling kunnen helpen verder te komen. Ook in besprekingen gaan we vaak diep in op pedagogisch- of didactisch handelen, zonder daarbij de leerling te raadplegen. Daarmee doen we ze tekort.

\*Om het spel leesbaar te houden is overal hij gebruikt, waar natuurlijk net zo goed zij had kunnen staan.

## Speelmogelijkheid 1:

Nodig:

* Dobbelsteen
* Stapel docentenkaartjes
* Stapel leerlingenkaartjes
* Groen, rood en oranje fiche
* Pijl of pionnen per team
* Strippenkaart door de middelbare school
* Timer met afgesproken tijd die je wilt spelen

Team bestaat uit een leerling en een docent

1. Spreek een speeltijd af
2. Werp de dobbelsteen
3. Draai een leerlingenkaart en een docentenkaart open
4. Lees allebei de kaartjes
5. Pak zonder dat de ander het ziet een groen, oranje of rood fiche
	1. Rood: dit werkt elkaar tegen
	2. Oranje: dit heeft geen invloed op elkaar
	3. Groen: dit is helpend
6. Draai tegelijk de fiches om
7. Zelfde kleur gedraaid? Jullie zijn het eens, ga het gegooide aantal stappen vooruit

Verschillend gedraaid? Leg elkaar uit waarom en ga 1 stap terug

1. Komen jullie samen door de middelbare school, binnen de afgesproken tijd?

## Speelmogelijkheid 2:

Nodig:

* Draaischijf
* Leerlingenkaartjes
* Docentenkaartjes
* Timer

Team bestaat uit een leerling en een docent

1. Schrijf met een bordstift op de schijf de volgende vakken:
	1. Helpend
	2. Niet helpend
	3. Discussie
2. Spreek een speeltijd af
3. Draai een leerlingenkaart en een docentkaart open
4. Draai de schijf
	1. Helpend: zoek samen naar een voorbeeld waarin dit helpend zou kunnen zijn
	2. Niet helpend: zoek samen naar een voorbeeld waarin dit niet helpend zou zijn
	3. Kies ieder een tegengesteld antwoord (de een zegt helpend, de ander niet helpend) en hou hieraan vast tijdens de discussie (probeer, ook al sta je niet achter je rol, argumenten te verzinnen)
5. Je gaat door naar het volgende kaartje als jullie allebei 1 minuut spreektijd hebben gehad
6. Na een afgesproken tijd, vertellen jullie aan elkaar waar je door verrast was en wat je is opgevallen.

## Speelmogelijkheid 3:

Nodig:

* Docentenkaartjes
* Leerlingenkaartjes

Zoek passend docentgedrag bij het leerlinggedrag

Individueel

1. Leg kaartjes neer als memory, aan de ene kant de docentenkaartjes en aan de andere kant de leerlingenkaartjes.
2. Draai om de beurt een leerlingenkaart en een docentkaart open
3. Zijn jullie het eens over dat dit gedrag helpend is en tot groei van deze leerling kan leiden dan mag je de twee kaartjes houden.
4. Degene met de meeste kaartjes wint

## Speelmogelijkheid 4:

Nodig:

* Leerlingenkaartjes en/of docentenkaartjes

Zoek een klasgenoot die….

Zoek een docent die…..

Doel: zichtbaar gedrag benoemen met voorbeelden zodat het duidelijker wordt hoe dit er uit ziet en een voorbeeld genomen kan worden aan, of juist niet.

1. Neem een kaart van de stapel
2. Noem een leerling waarbij je dit gedrag herkent
3. Benoem ook waarom, wanneer en hoe je dit ziet

*\*Voel je vooral vrij de kaartjes naar eigen inzicht te gebruiken en nieuwe speelmogelijkheden te bedenken!*