ReVisie A storytelling game

Speldoel:
De spelers vertellen vanuit een aangenomen rol onderwijsverhalen naar aanleiding van ervaringen uit de stage en of onderwijspraktijk.

Leerdoel:
Spelers leren zich in te leven in diverse onderwijsrollen en vanuit die perspectieven onderwijsverhalen te vertellen.
Spelers leren zich te verdiepen zich in elkaars verhalen.
Ze vergroten hun inzicht op de onderwijspraktijk onder andere door de wisselende en onverwachte invalshoeken, zienswijzen, observaties, verbanden te zien en erop te reflecteren.
Spelers leren inhoudelijke verdiepingsvragen te stellen en te beantwoorden.

Aantal spelers: 3 – 6

Speltijd: 60 - 80 minuten
Intervisiespel is een spel met een open einde. Om optimaal van het spel gebruik te maken is het raadzaam om het meerdere ronden te spelen.

Rol docent:
De intervisiedocent/spelbegeleider licht het spel toe en geeft kort aan wat de speldoelen zijn. Daarna blijft hij zoveel mogelijk op de achtergrond.
De docent kan ervoor kiezen om zelf ook mee te spelen. Dit verhoogt de relatie met de spelers en kan als voorbeeld dienen bij de rolinvulling.

Rol spelleider:
Wijs een spelleider aan. Hij heeft de volgende taken:
- bewaken de (spreek)tijd van de spelers (zandloper) en de vaart tijdens het spelen.
- bewaakt de spelprocedure.

Spelklimaat:
Het spel is ontworpen om vanuit verschillende rollen gesprekcasussen te laten ontstaan. Spelers leren erover te spreken. Het is van belang dat dit in een open en vertrouwde speelsetting gebeurt. De spelregels staan in dienst van het gesprek. Voel je vrij, wanneer het de kwaliteit van intervisie verhoogt, om van de regels af te wijken of nieuwe regels te ontwerpen.

Spelopzet
Voorafgaand aan het spel beschrijft elke speler op een kaart één *saaie lesinhoudelijke situatie* vanuit de stage die de speler graag verbeterd zou willen hebben. Deze kaarten worden verzameld, geschud en gesloten op een stapel naast het spel gelegd. *(Je mag ervoor kiezen de rol Superhelden niet te spelen)*
Elke speler kiest een gekleurde pion met bijbehorend gekleurd schijfje naar keuze. Leg alle speltegels met de teksten naar boven op tafel. Leg alle tegels als een wolk aan elkaar. Plaats de START-tegel met de pijl in het midden van de tegelwolk. (Afbeelding 1)
Deel elke speler elk 5 verdiepingskaarten. De overige kaarten liggen gesloten op een stapel naast het spelbord.

Een eerste keer spelen
Pak de rolkaart: Jij als leerkracht erbij en leg deze naast het spel. Iedere speler bespreekt de casus vanuit dat perspectief.

Start spel, 1e ronde
Het spel gaat rechtsom. En spelers spelen na elkaar.
De speler met de meeste knopen op zijn kleding begint, gooit de dobbelsteen en telt het aantal ogen van de dobbelsteen en verzet zijn pion over de driesprongen vanaf de start (pijlpunt) en plaats zijn pion op de laatste driesprong. Start de volgende acties. Een driesprong is de hoek van de tegel waar die twee andere tegels raakt. Hij handelt als volgt;
Lees de begrippen van de drie tegels die de driesprong vormen en vanuit de rol.
Bespreek, vertel hoe het personage, de begrippen op de tegels in de praktijk vormgeeft, ervaart, belemmert, helpt, ...
Wat denkt jij/hij, wil hij, hoe voelt hij zich, wat kan hij, wat wenst hij enz. Wanneer deze bespreking is geformuleerd selecteren de medespelers één passende ***verdiepingskaart*** (afbeelding 2) aan de speler. De vraag mag gesteld worden aan de speler zelf of aan het gespeelde personage.
De speler handelt als volgt: Hij leest de vragen, bespreekt kort de relevantie van elke vraag en beantwoord deze naar keuze. (Zandloper) Daarna is er de ruimte voor de medespelers om hierop kort te reageren.
- de speler behoudt gedurende het spel de gebruikte verdiepingsvragen.
De spelleider pakt voor iedere speler een nieuwe verdiepingskaart zodat elke speler weer 5 kaarten heeft.

Het spel gaat door naar de volgende speler. Hij gooit de dobbelsteen en telt het aantal ervan in driespongen op het spelbord en plaatst de pion.
Herhaal de stappen.
- dobbelsteen gooien
-aantal stappen de pion verplaatsen, (aantal gegooide ogen op de dobbelsteen) of bij de S de superheld spelen met daarbij behorende acties en vervolgens wederom de dobbelsteen gooien.
- eventueel verlaten plek markeren met je gekleurde schijfje.
- Verhaal vertellen n.a.v. de begrippen op de tegels vanuit de rol.
- verdiepingskaarten ontvangen van medespelers,
- vragen beantwoorden verdiepingskaart(en)
- spel voortzetten naar volgende speler.

2e ronde en verder
Speel deze ronde zoals bij de eerste ronde. Alleen de speler verlaat een ingenomen plaats op het speelbord. Hij wisselt zijn pion in voor zijn gekleurde schijf, die op de verlaten plek van de pion wordt gelegd. En houdt daarmee de plaats voor de rest van het spel bezet. Andere pionnen mogen daar niet staan. Speel verder.

De S op de dobbelsteen.
Je kunt ervoor kiezen om de rol Superhelden niet te spelen.
- De S staat voor Superheld. Gooit de speler de S dan volgt de volgende procedure:
Pak en lees met alle spelers dan de rolkaart Superheld. Als superheld kunnen jullie alles.
Pak van de stapel één Saaie Situatiekaarten en bedenk als Superhelden zoveel mogelijke mooie bijzondere originele ideeën om deze situatie te kunnen verbeteren. De eigenaar van de saaie situatie schrijf snel alle ideeën op. Zet de zandloper.
Wanneer dit klaar is gooit de speler nogmaals de dobbelsteen. Wordt er een getal gegooid dan wordt de pion verplaatst en gaat het spel zijn normale verloop verder.

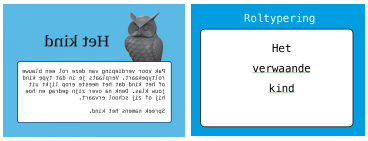
Afronding van het spel:
Houd de tijd goed in de gaten. Stop het spel ongeveer 10 minuten voordat de intervisiebijeenkomst daadwerkelijk stopt.
Fotografeer de locaties van je pion en schijf op de speltegels samen met de belangrijkste verdiepingsvragen. Elke speler kijkt in alle rust naar het spelbord én bekijkt zijn bezochte posities. Bedenkt wat het meest leerzaam is geweest.

Afbeelding 1. Startopstelling spel

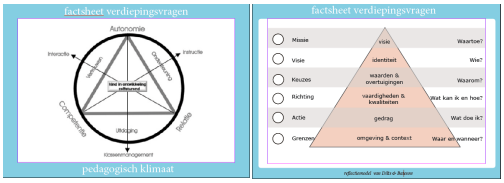
Gebruik van de spelersrolkaarten
Pak een rolkaart, behalve de Superhelden. Leg deze rolkaart naast het spel. Iedere speler speelt nu vanuit dat perspectief het spel. Koppel deze rol aan je meest recente stage-werkervaring. De regels van het spel zijn verder precies hetzelfde.
Je kunt kiezen uit de rollen: jij als leerkracht, Het kind inclusief roltyperingskaarten, De Mentor en De Ouder inclusief roltyperingskaarten. Als je Het kind of Ouder kiest trek dan tijdens je beurt nog een roltyperingskaart. Zoek vanuit jouw praktijksituatie Het Kind of De Ouder die het meeste erop lijkt en bespreek de casus vanuit hun perspectief.

Lege verdiepingvraagkaarten
Je kunt tijdens het spel ook elke speler een extra lege ver diepingskaart geven. Hij kan deze overhandigen aan de spreker als hij een andere vraag zou willen stellen die niet de verdiepingsvraagkaarten staat. Je kunt ook alle spelers uitsluitend lege verdiepingsvraagkaarten geven. Aan de hand van de factsheets (afbeelding 4) kunnen ze dan hun eigen vragen formuleren.

Afbeelding 2. verdiepingsvragen en Saaie Situatiekaart



Afbeelding 3. Voorbeeld rolkaart met roltyperingskaart



Afbeelding 4. De twee factsheets

!! Er bestaat ook een ReVisie Dark Version. Dit spel haalt de rafelranden van het onderwijs naar boven en maakt het bespreekbaar.
Je kunt het downloaden op de spelregelpagina van ReVisie:
https://www.creeerenleer.nl/educatieve-spellen/revisie/

Deze is ook via de QR-code te bereiken: