

Afvinklijst 'Tijdens het spelen'

☐ Binnenkomst begeleiden

- ☐ Vertel bij binnenkomst iedere deelnemer zijn of haar groepsnummer.

☐ Introduceer het spel

- ☐ Verwijs naar de kennisclip met de spelinstructie via de QR-code op de speluitlegkaart. Vertel onderstaande punten of gebruikt het voorbeeldscript (aan het einde van deze afvinklijst).
 - ☐ Vertel dat iedereen de komende 2 uur in een serious game zit.
 - ☐ Spelers gaan samen de koers naar inclusief onderwijs onderzoeken en bepalen. Spelers gaan in op 'nu' en op 'straks, de 5-jaar-ambitie'. Er vindt verdieping plaats via thema's.
 - ☐ Vertel dat iedereen een eigen speeltafel heeft met alle benodigdheden. De speluitlegkaart begeleid ze door het spel.
 - ☐ Het doel van het spel is zoveel mogelijk punten te verdienen middels het maken van wegen met wegkaarten. Deze verdienen ze door opdrachten te maken.
 - ☐ De groep met de meeste punten wint.
 - ☐ Er zijn plenaire aankondigingen om tegelijkertijd te starten met de spelonderdelen.
- ☐ Wijs ze de tafel aan met het groepsnummer van hun groep.
- ☐ Optioneel: Geef de spelbegeleiders een button/sticker met het nummer dat correspondeert met het groepsnummer van hun groep.

☐ Geef seinen

Spelers moeten weten wanneer ze welke ronde ingaan. Roep daarom collectief om wanneer iedereen wat moet doen:

- ☐ 00:00 – Geef het startsein voor de 20 minuten startopdrachten.
- ☐ 00:20 – Geef het startsein voor de 70 minuten algemene opdrachten.
- ☐ 00:50 – Geef een sein dat iedereen bijna op de helft van de tijd is en het daarmee tijd is om de introductieronde af te ronden.
- ☐ 01:30 – Geef het startsein voor de 20 minuten eindopdracht.
- ☐ 01:40 – Geef het eindsein voor de 10 minuten afronding.

☐ Afronding

- ☐ Kondig centraal aan dat de tijd erop zit.
- ☐ Laat alle groepen met het spel stoppen.
- ☐ Laat ze hun punten optellen die gemaakt zijn met het neerleggen van de wegenkaarten. De speluitlegkaart helpt hierbij. Laat de groepen de

totaalscore noteren op de achterkant van het scoreformulier. Geef ze hier ± 3 minuten voor.

- ☐ Vraag iedere groep de totaalscore te delen.
- ☐ Roep de winnende groep (of gelijkspelers) naar voren.
- ☐ Deel de prijzen uit (overweeg bij gelijkspel een loting).
- ☐ Vraag iedereen het scoreformulier in te leveren bij de organisator.

Voorbeeldscript

De komende 2 uur gaan jullie dit spel spelen met de personen die aan je speeltafel zitten. In het spel gaan jullie samen de koers naar inclusief onderwijs onderzoeken en bepalen. Jullie gaan in op 'nu' en op 'straks, jullie 5-jaar-ambitie'. Er vindt verdieping plaats via thema's.

Over het spel:

Zorg dat je in het spel met je groep zoveel mogelijk punten verdient.

Punten verdien je door opdrachten te maken en zo wegdelen te verzamelen. Jullie vinden de instructies op de speluitlegkaart. Deze begeleidt je door het spel. Kort en krachtig: maak opdrachten en:

- *maak een zo lang mogelijke weg;*
- *leg symbolen tegen elkaar aan;*
- *bereik consensus voor meer punten.*

Voor de winnaars hebben we prijzen.

Neem zo eerst de spelregels door en start dan met het spelen van het spel.

Een paar aandachtspunten voordat we gaan beginnen:

- *Jullie hebben 2 uur de tijd.*
- *We kondigen plenair steeds het volgende spelonderdeel aan, zodat iedereen tegelijkertijd aan spelonderdelen begint.*

Veel plezier en succes met 'Inclu-ZO! keuzes maken en stappen zetten'.