



Het indicaTORENSpel – DE HANDLEIDING

In deze handleiding van Het indicaTORENSpel lees je informatie die van belang is om, voorafgaand aan het spelen van het spel, door te nemen. Dit spel bestaat uit een doos met fysiek spelmateriaal, deze online handleiding en een online spelvolgorde.

De onderdelen van deze handleiding zijn:

- Inleiding
- CmK 3 - In welke fase en op welke lijn speel je dit spel?
- Wat zit er in de doos en wat staat op www.decultuurloper.nl?
- Wat is de spelvolgorde?
- Rollen - Wie doet wat?
- Overlegpunten voorafgaand aan het spelen van het spel
- Voorbereidende opdracht

“ Het spel maakt je bewuster van de inhoud en doelen van een activiteit en het levert weer ideeën op.”

Leerkrachten Montessorischool, Oosterhout

Inleiding

Het indicaTORENSpel is een gespreksvorm die leraren laagdrempelig en actief laat werken met de schoolambitie op cultuureducatie, culturele competenties en indicatoren.

Tijdens het spel kijken de deelnemers terug naar een culturele activiteit die eerder is uitgevoerd. Tijdens het ontrafelen hiervan krijgen zij inzicht in hoe ambitie, competenties en indicatoren op dat moment vorm hebben gekregen. Vervolgens kijken ze vooruit en ontwikkelen ze, met alle opgedane kennis en inspiratie van collega's, een 1e aanzet voor een nieuwe concrete culturele activiteit. Tot slot formuleren de deelnemers een persoonlijk aandachtspunt voor de toekomst.

CmK 3 - In welke fase en op welke lijn speel je Het indicaTORENSpel?

Het indicaTORENSpel wordt gespeeld in twee fases, namelijk:

1. De [fase experimenteren](#)
Speel het spel en onderzoek met je team hoe de schoolambitie vorm krijgt in jouw activiteit.
2. De [fase verdiepen](#)
Speel het spel en ervaar het als de motor om met elkaar in gesprek te blijven en de verdieping op te zoeken.



Het indicaTORENSpel speel je op het moment dat de [lijn](#) van het onderwijs overgaat naar de lijn van de leraar. Gedurende het spel maken de deelnemers een praktische vertaling van de schoolambitie naar hoe zij gaan werken aan culturele activiteiten in de klas.

Wat zit er in de doos en wat staat er op www.decultuurloper.nl?

In de doos: 3 ronde plateau's, doosje met 3 sets indicatorenkaartjes, A4 competentiekaart, 24 pilaren (8x groen, 7x oranje, 9x paars), 6 zwarte finale pilaren, krijtjes, mapje kaarten over competenties en domeinen.

De doos met het materiaal van Het IndicaTORENSpel is aan te vragen bij de lokale intermediair.

De Handleiding en de Spelvolgorde zijn online materiaal.
Klik [hier](#) voor de Spelvolgorde van Het indicaTORENSpel.

Welke onderdelen heeft het spel?

- Fase A. Terugkijken
 - Stap 1. Het opvallende moment
 - Stap 2. Indicatoren ontdekken
 - Stap 3. De relatie met de ambitie van de school ontdekken

- Fase B. Vooruitkijken
 - Stap 4. Verder bouwen
 - Stap 5. Verdiepen van een culturele activiteit

Rollen - Wie doet wat?

Dit spel kun je in verschillende vormen en samenstellingen spelen. Denk aan het spelen van het spel met bouwcollega's, het gehele team, het cultuurteam, de vakdocenten, de co-teacher en/of de intermediair. Bekijk per situatie hoe je het spel in wilt zetten, wie de deelnemers zijn en wie welke rol op zich neemt. Je speelt het spel met minimaal 4 mensen en maximaal met 6 mensen. Ook is het mogelijk om te werken met een 2e ring van deelnemers, zij doen niet persoonlijk actief mee aan het spel maar zijn 'sparringsmaatje' van de deelnemers.

Het spelen van het spel kent drie rollen:

- De spelbegeleider
Deze speler zet het kader van het gesprek uit, geeft vorm aan de fases van het spel, houdt overzicht en stelt tijdens het spel vragen. Hij of zij geeft de deelnemers ruimte zodat ze tot verdieping kunnen komen. Deze rol is uitermate geschikt voor bijvoorbeeld leden van het



cultuurteam, de icc-er, de co-teacher of de intermediairs.

- De inbrenger
Deze speler brengt “het opvallende moment” in, welke als basis dient voor het spel. “Het opvallende moment” is een voorbeeld uit het cultuuronderwijs van de deelnemers waarin de leerling een duidelijke ontwikkeling doormaakt.
De inbrenger is diegene die graag reflecteert en zijn of haar ervaringen wil delen met de anderen.
- De deelnemers
Deze spelers bevragen de inbrenger. Ze maken vanuit “het opvallende moment” een koppeling naar hun eigen praktijksituatie en formuleren een persoonlijk aandachtspunt voor de toekomst. De deelnemers voeren tijdens het spel een open gesprek met elkaar.

Overlegpunten voorafgaand aan het spelen van het spel

De volgende onderwerpen zijn belangrijk om voorafgaand aan het spelen van het spel met de icc-er en directeur te bespreken:

- Het indicaTORENSpel duurt minimaal 1 uur en 15 minuten.
- In hoeveel groepjes wordt het spel gespeeld en wie zijn per groepje de gespreksbegeleider en de deelnemers?
- Wat is de fase van de school in het werken met competenties en indicatoren? Is hiervoor (nog) extra informatie nodig? Zo ja, bouw tijdens de introductie wat tijd in zodat iedereen op de hoogte is van het werken met competenties en indicatoren. Lees [hierover meer](#).
- De voorbereidende opdracht voor Stap 1 “Het opvallende moment” en Stap 5 “Verdiepen van een culturele activiteit”. Vraag de icc-er deze opdracht voorafgaand aan alle deelnemers door te geven. Voor een nadere toelichting op deze opdracht: zie onder.
- Hoe wordt omgegaan met het werken met indicatoren in Fase B van het spel? Werk je met het brede palet van alle indicatoren of werk je met een gedeelte van de indicatoren? Bijvoorbeeld als je als team een keuze voor indicatoren per bouw hebt gemaakt.
- Hoe ziet de afsluiting van de bijeenkomst er uit? Hoe worden de acties van de deelnemers concreet? Wat is hierin de rol van de icc-er?
- Hoe nu verder? Hoe zorg je ervoor dat het vuurtje na dit spel aangewakkerd blijft? Dit spel is meerdere keren te spelen en kan ingezet worden als een reflectiemoment voor het team.

Vorbereidende opdracht

De icc-er nodigt, voordat je het spel speelt, de deelnemers uit om na te denken over:

- Stap 1. *Het Opvallende moment*
Het fundament van het spel is “het opvallende moment”. Dit is een moment uit het



cultuuronderwijs van de deelnemers. Voor het spel is het van belang dat het een moment is waarin heel duidelijk te merken is dat de leerling een ontwikkeling doormaakt op gebied van cultuureducatie. Denk eens aan een moment waarin je jouw leerling echt “aan” hebt zien staan in een culturele les, een moment waarop leerlingen opeens iets anders lieten zien dan dat je gewend was of een moment waarop een leerling een eigen creatief proces heeft doorlopen.

Nodig de deelnemers voorafgaand uit om dit opvallende moment te formuleren in een aantal zinnen.

Ter inspiratie in wat zo'n opvallend moment kan zijn verwijzen we naar de 4x4 Inspiratiekaarten. [Klik hier voor meer informatie](#)

- *Stap 5. Verdiepen van een culturele activiteit*
In het spel werkt elke deelnemer toe naar een persoonlijk aandachtspunt. Om dit voornemen meteen praktisch te maken nodigen we alle deelnemers uit om voorafgaand aan het spel na te denken over een culturele activiteit welke binnenkort op de planning staat en toe is aan een verdiepingsslag. Denk hierbij bijvoorbeeld aan de wekelijkse muziekles, een beeldend project of de maandafsluiting.

Klik [hier](#) voor de Spelvolgorde van Het indicaTORENSpel.