



## **KLIK - HANDLEIDING**

KLIK is een reflectiespel. Het is een speelse manier om met je collega's te onderzoeken welke KLIK ze al hebben met cultuureducatie en welke ze nog graag willen maken. Een KLIK maken geeft direct vorm aan de ontwikkelingswensen. Laat iedereen in je team een KLIK maken, dat geeft inzicht en biedt perspectief!

### **Een KLIK maken is een waardevol moment**

Een KLIK maken met je team kost tijd, maar het levert iedereen ook veel (tijd) op!

- het maakt zichtbaar wat op individueel niveau speelt
- het vergroot betrokkenheid door de persoonlijke ontwikkelingswensen
- het creëert eigenaarschap voor cultuureducatie bij het team door gezamenlijk draagvlak
- het geeft richting aan jouw overleg met cultuuraanbieders
- het zorgt voor een heldere en geïnspireerde (door-)start

### **Jouw rol als spelbegeleider: luisteren en doorvragen**

Het gaat bij KLIK om reflectie: je wil graag zichtbaar maken hoe je collega tegen cultuuronderwijs aankijkt en waar mogelijke uitdagingen of knelpunten zitten. Je stelt open vragen zodat duidelijk kan worden hoe je collega het bepaalde onderwerp ervaart.

Open vragen stellen is best lastig. Begin met een van de volgende woorden: Wat, Waar, Wanneer, Hoe of Wie.

Hou op het logblad (een kopie van de achterkant van dit vel) kort bij wat per spelronde besproken is.

## **SPELVERLOOP**

Je begeleidt een collega in het uitdiepen van enkele termen door een aantal keer onderstaande spelronden te doorlopen (naar eigen inzicht). De spelronden staan ook op het spelbord.

### **START**

De speler kiest een term die aanspreekt

Niet te lang nadenken, het gaat om een intuïtieve keuze.

#### **1 - WAT BETEKENT DEZE TERM VOOR JOU?**

De termen op het speelbord zijn veelomvattend. Iedereen heeft er een eigen beeld bij. Met de vraag 'Wat betekent deze term voor jou?' zorg je ervoor dit persoonlijke beeld helder wordt.

#### **2 - EVEN DROMEN**

Hoe zou jij dit het allerliefst terug zien in jouw cultuurlessen? Door eerst te dromen kom je verder en ga je dieper. Daag als begeleider uit om de realiteit los te laten en écht even te dromen. Zo kom je uit bij het diepste verlangen. Dit geeft energie en inspireert om de droom vorm te geven.

#### **3 - REALITEIT**

Hoe ziet dit er nu uit in je lessen? Door de realiteit eerlijk onder ogen te zien wordt het verschil tussen DROOM en REALITEIT duidelijk.

#### **4 — WENS**

Wat zou je hier nu in willen ontwikkelen? Door haalbare mogelijkheden te benoemen geef je de droom perspectief. Door de WENS uit te spreken en ermee aan de slag te gaan wordt het verschil tussen DROOM en REALITEIT stapsgewijs kleiner.



#### 5 - CIJFER

Hoe graag wil je hieraan werken? Door een rapportcijfer te geven aan elke wens ontstaat prioriteit.

Waarmee wil de speler het liefst starten?

### **MAAK ZICHTBAAR WAAR JE TEAM STAAT**

Hang de bladen naast elkaar in de teamkamer. Zo ontstaat er nieuwsgierigheid voor hen die nog niet gespeeld hebben en krijgt iedereen inzicht in wat er leeft.

Alle logbladen leveren een beeld van waar het team nu staat en van de gewenste ontwikkeling. Hierop kan worden doorgepakkt met het scholingsaanbod op [www.decultuurloper.nl](http://www.decultuurloper.nl) of met lokale aanbieders. Je intermediair kan hierbij ondersteunen.