

HET MAATSCHAPPELIJKE OPGAVE SPEL



Groepsgrootte:

Vanaf 3 personen



Vorbereidingstijd:

10 minuten



Uitvoeringstijd:

30-45 minuten



Procesfase:

Verkennen



Locatie:

Binnen



Product:

Kaartenspel

Inleiding

Grote maatschappelijke vraagstukken zoals klimaatverandering, digitalisering en sociale ongelijkheid vragen om een nieuwe benadering van onderwijs: één waarin kennisdeling, samenwerking en maatschappelijke verantwoordelijkheid centraal staan. Het spel stimuleert disciplineoverstijgend, creatief denken en sluit aan bij wereldgericht onderwijs en de oproep tot maatschappelijke betrokkenheid in het onderwijs.

Het *Maatschappelijke Opgavenspel* is een coöperatief ontwerpspel dat is ontwikkeld om onderwijsprofessionals, lectoren, docenten, studenten en onderwijsontwikkelaars op een gestructureerde en creatieve manier te laten samenwerken aan het ontwerpen van onderwijs dat inspeelt op urgente, complexe maatschappelijke vraagstukken.

Waarvoor gebruik ik dit spel?

De inzet van dit spel is mogelijk vanuit verschillende invalshoeken. Het kan dan ook gespeeld worden met uiteenlopende doelen:

- Kennismaken met maatschappelijke opgaven
- Verruimen van je blik op samenwerking met verschillende disciplines (buiten de gebaande paden)
- Oefenen met het leggen van creatieve verbanden tussen disciplines

- Reflecteren op je eigen houding ten aanzien van disciplineoverstijgend werken
- Ervaren hoe je los kunt komen van bestaande structuren, om zo te denken in mogelijkheden en vanuit de opgave

Het spel kan worden ingezet als introductie of als interventie, waarbij het spel zelf *het doel* is. Daarnaast is het mogelijk het spel te gebruiken om specifieke doelen te bereiken. In dat geval is het aan te raden om na afloop een uitgebreid evaluatie- of werksessiemoment in te plannen. Het spelen van het spel is dan een *middel*. Denk hierbij aan het vertalen van inzichten naar het eigen onderwijs, de eigen werkzaamheden of de samenwerking binnen een team. In deze vorm kan het spel in een grotere sessie worden ingezet als interventie, ijsbreker, reflectietool, of op vele andere manieren.

Materieel en middelen

Per groepje van 4-5 personen:

- Kaartenset met 6 categorieën/kleuren
- Brainstormschemas 6x A3
- Table of Content 1x A3
- Pennen en markers
- Timer
- *Optioneel: kleurendobbelsteen*
- *Optioneel: rollenkaarten*

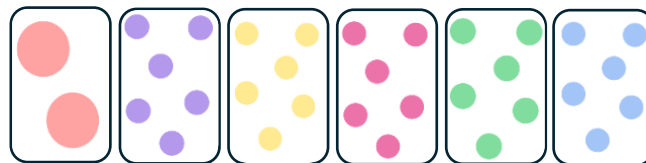
Werkomgeving

Het Maatschappelijke Opgavenspel wordt gespeeld in een gestructureerde, maar uitnodigende setting die samenwerking en creativiteit ondersteunt. Dit spel wordt gespeeld in groepen van 4 à 5 personen. Elk groepje vormt een vaste werkeenheid gedurende het spel.

De deelnemers werken aan tafels die voldoende ruimte bieden voor overleg, het uitspreiden van kaartensets en het gebruik van de A3-brainstormschemas voor brainstorm en ontwerp. Elke groep heeft een eigen tafel en zit fysiek bij elkaar, zodat actief overleg, discussie en co-creatie mogelijk zijn.

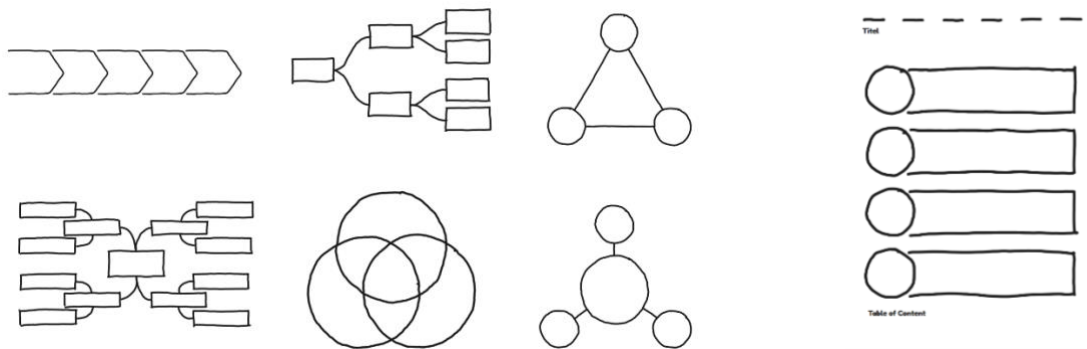
Vorbereiding van middelen

De kaartensets worden overzichtelijk klaargelegd op kleur in een rij (figuur 1), in de volgorde waarin ze gebruikt worden: te beginnen bijvoorbeeld met de kennisproduct-kaarten, gevolgd door de maatschappelijke opgaven en vervolgens de overige categorieën.



Figuur 1: Kaartenset met 6 categorieën

Voor iedere groep ligt een volledige set brainstormschemas (6 brainstormschemas en 1 Table of Content, figuur 2), pennen, dikke en dunne stiften voor het invullen van schema's en het vastleggen van ideeën op tafel. Zorg daarnaast voor een zichtbare timer in de ruimte.



Figuur 2: Brainstormschema's (links) en Table of content (rechts)

Procesbeschrijving

Het proces bestaat uit een introductie, verwerking (creatie van de Table of content en een evaluatie).

Introductie: Uitleg Het Opgave Spel en doel van de sessie (5 min.)

Tijdens de introductie krijgen deelnemers inzicht op het doel van het spel. Steeds meer maatschappelijke opgaven vragen samenwerking over de grenzen van disciplines. Hoe kunnen we als onderwijs hieraan bijdragen – met wereldgericht en opgavegericht onderwijs?

Verken met de deelnemers de kaarten om grip te krijgen op het spel en het ontwerpproces. Begeleid indien nodig het trekken van de kaarten. Start hierbij met de roze kaart (kennisdeling) en stel de vraag: *Wat moet het uiteindelijke kennisdeling opleveren?* Daarna trekken de deelnemers de maatschappelijke opgave. Doorloop alle kaarten, schema's, zodat deelnemers kunnen starten.

Verwerking: Spelen van het spel (30 min.)

De deelnemers starten met het trekken of kiezen van kaarten uit de zes categorieën, te beginnen met een kennisdeling. De deelnemers gebruiken de brainschemas om gezamenlijk te brainstormen over hun ontwerp. Na deze fase geeft de facilitator het signaal om over te gaan naar het invullen van de *Table of Content*.

De verwerking verloopt in twee delen:

1. Brainstormen en ontwerpen van de kennisdeling (25 min.):

Deelnemers bespreken de maatschappelijke opgave en denken vanuit de gekozen doelgroep, partners en instituten. De kaarten helpen om het ontwerp op verschillende niveaus te doordenken: inhoudelijk, organisatorisch en maatschappelijk. Ze benoemen wat de urgentie is, wie er betrokken zijn en hoe het kennisproduct bijdraagt aan verandering of inzicht.



2. Invullen van Table of Content (5 min.)

In deze fase vullen de deelnemers gezamenlijk de *Table of Content* in. Ze formuleren een titel, ondertitel en een fasering of hoofdstukindeling van hun kennisdeling; het onderwijs- of onderzoeksontwerp.

Evaluatie: Voeren van het gesprek (10-15 min.)

De afsluitende evaluatie biedt ruimte voor het delen van ervaringen, verrassingen en inzichten. Iedere groep presenteert kort de titel van het ontwerp en licht één opvallend element toe uit het proces of eindproduct. De evaluatie gaat vooral om het proces. Het mag schuren en ongemakkelijk voelen. Het gaat om ervaringsleren binnen een groep, waarbij disciplines worden overstegen. Dit vraagt om denken buiten bestaande structuren en buiten de gebaande paden – iets wat onwennig of lastig kan aanvoelen. Deelnemers kunnen worstelen met het gebrek aan duidelijke kaders, vastlopen in de samenwerking, afhaken of gedemotiveerd raken wanneer ze het gevoel hebben niet tot hun recht te komen. Het is daarom interessant om in gesprek te gaan over hoe de samenwerking is ervaren:

- Hoe is het aangepakt?
- Wat werkte wel/niet?
- Welke perspectieven botsten of verrijkten elkaar?
- Wat heb je geleerd over disciplineoverstijgend ontwerpen?
- Hoe gingen jullie om met de gegeven kaders? Waren deze lastig?
- Wat neem je mee uit dit spel naar je eigen praktijk?

De facilitator spiegelt observaties terug en benoemt wat hem is opgevallen in het proces. Het is belangrijk om te benadrukken dat het tijdens dit spel af en toe mag 'schuren'. Vastlopen hoort erbij: het wijst erop dat bestaande ideeën niet langer volstaan en dat er ruimte ontstaat om nieuwe, creatieve wegen te verkennen.

Aandachtspunten facilitatie

Vorbereiding

- Zorg voor een heldere uitnodiging vooraf, waarin het doel en de context van het spel duidelijk zijn.
- Zorg dat het doel waarmee het spel gespeeld wordt duidelijk is afgestemd. Daarbij belangrijk: is het spel spelen het doel, of het middel (zie 'waarvoor gebruik ik dit spel').
- Voor een goede facilitatie van dit spel, is het voor de facilitator handig om eerst zelf als deelnemer te spelen.

Tijdens de sessie

- Bij een groep van 6 personen is het advies om in 2 subgroepen van 3 deelnemers te vormen. Kleinere groepen van 2 à 3 deelnemers doorlopen het spel doorgaans sneller dan groepen van 4 à 5 deelnemers.
- Vorm gevarieerde groepen qua disciplines, ervaring en rol.
- Creëer een veilige, informele werksfeer.
- Stimuleer nieuwsgierigheid, maar geef geen kant-en-klare antwoorden.
- Schep geen strakke kaders en reflecteer op hoe deelnemers met de gegeven kaders omgingen.
- Observeer actief en spiegel relevante procesmomenten terug in de evaluatie.
- Daag groepen die het proces eenvoudig doorlopen uit door rollenkaarten of een kleurendobbelsteen toe te voegen (zie varianten).
- Voorkom dat je advies geeft. Als facilitator help je ontdekken, maar geef je niet direct kant-en-klare oplossingen.
- Vastlopen is vaak een kans op verdieping. Door vragen te stellen, help je de groep of deelnemer het denken opnieuw op gang te brengen:
 - Wat maakt dit lastig voor jullie?
 - Waarin verschillen jullie van mening — en wat zegt dat over het vraagstuk?
 - Als je het niet weet, wat weet je dan wél?
 - Wat gebeurt er op dit moment in de samenwerking?
 - Wat kun je aan de kaders veranderen? Wat houdt je tegen om dat te doen?
 - Wat kun je aan de kaders veranderen?
 - Wat houdt je tegen om dat te doen?

Voorbeelden



Varianten

Het maatschappelijke opgave spel kan ook aangevuld worden met:

- **Kleuren dobbelen:**
Groepen mogen de dobbelsteen gebruiken om extra kaarten toe te voegen en de complexiteit of reikwijdte van hun ontwerp te vergroten. Er kan indien gewenst drie kaarten toegevoegd worden. Wat verandert er aan de *Table of Content*?
- **Rollenkaarten:**
Om het gesprek te verdiepen en het spel dynamischer te maken, nemen deelnemers bij de brainstorm en het ontwerpen bewust een rol aan. Deze rollen dragen bij aan het verkennen van nieuwe ideeën, het versterken van zelfvertrouwen en het uitdagen van bestaande denkkaders, binnen een veilige context. De rollen zijn: de Verkenner van ideeën, de Uitdager van de status quo, de Tegengestelde standpunt-innemer, de Eigen-discipline-eerst en de Bruggenbouwer.
- **Pitchen:**
Als afsluiting kan elk groepje in 1 minuut het onderwijsontwerp pitchen m.b.v. de *Table of Content*.

Referenties

Boere, R. (2020). *Beyond Design: Making Socially Relevant Projects Successful*. BIS Publishers.