



I Ganzenbord

BRON: Expertisecentrum Kinderopvang, 2025

Mogelijk gemaakt met een projectsubsidie van Ministerie Sociale Zaken en Werkgelegenheid

Een interactieve manier om inzichten op te doen op het gebied van interactievaardigheden, taalontwikkeling en spelbegeleiding. Met nieuwe ideeën over het begeleiden van kinderen in hun spel en taalontwikkeling.



VOOR WIE

Pedagogisch coaches en pedagogisch professionals



DOEL

Pedagogisch professionals laten reflecteren, samenwerken en nadenken over hun eigen handelen, door middel van opdrachten die gericht zijn op taal, spel, denken en interactie. Daarnaast werken de pedagogisch professionals aan het teamgevoel, terwijl ze als team proberen als eerste de finish te bereiken. Plezier gegarandeerd!



WAT

Een interactief bordspel dat kan worden ingezet voor groepscoaching



WERKWIJZE

Bereid het spel voor door cijferkaarten (1 t/m 20) in wisselende kleuren op de grond te leggen als speelbord en de opdrachtkaarten (groen, rood, paars, blauw) uit te printen en te knippen. Tijdens het spel gooien teams om de beurt met een dobbelsteen, verplaatsen hun pion en voeren de opdracht uit die hoort bij de kleur waar ze op terecht komen. Zo reflecteren ze spelenderwijs op hun eigen pedagogisch handelen.



GOED OM TE WETEN

Wil je als pedagogisch coach het spel spelen, maar vind je het aantal van 20 cijfers teveel? Of heb je weinig tijd om dit spel uit te spelen? Dan kun je er enkele cijfers afhalen, dat is niet van invloed op het aantal opdrachtkaarten.

Deze tool is gebaseerd op: Taal in Spel. (z.d.). <https://taal-in-spel.nl>

Wat heb je nodig:

- Gekleurd papier voor de cijfers, oftewel voor je speelbord: groen, rood, paars en blauw, van alles 5;
- Wit papier om per spel een speluitleg te printen;
- Gekleurd papier voor de casussen, stellingen, verrassingskaarten en 30 seconds. Van alles 5, maar voor de stellingen 16 aangezien deze onderverdeeld zijn in 8 waar en 8 niet waar
- Grote dikke stift
- Printer
- Optioneel: lamineerapparaat en lamineervellen

Aan de slag:

- Schrijf op de gekleurde vellen de cijfers 1 t/m 20. Zorg ervoor dat je de gekleurde vellen papier op volgorde gebruikt, dus niet twee dezelfde kleuren achter elkaar. Eventueel kun je de cijfers plastificeren.
- Print de kaartjes uit op groen, rood, paars en blauw papier en knip ze uit. Eventueel kun je de kaartjes plastificeren.

Benodigdheden:

- Per team een stopwatch of iets waarop de tijd kan worden bijgehouden voor het onderdeel 30 seconds
- Pionnen
- Speelbord (gekleurde papieren met cijfers)
- Dobbelstenen, optioneel grote dobbelstenen zodat iedereen goed kan zien wat er wordt gegooid
- Opdrachtkaarten (groen, rood, paars en blauw)

→ Speluitleg

1

Maak twee teams

De teams bestaan uit maximaal vier pedagogisch professionals. Speel het spel in tweetallen (individueel) of in teams van maximaal vier pedagogisch professionals. Elk spelbord is geschikt voor twee teams (dus maximaal 8 personen).

Zijn er meer teams? Zorg dan voor meerdere exemplaren van het spel.

Grotere teams, met meer dan vier pedagogisch professionals per team per spel, zijn mogelijk, maar dat vraagt als pedagogisch coach meer aandacht voor spelbegeleiding. Binnen grotere groepen kan het sneller rommelig of rumoerig worden, waardoor de focus op het spel en de interactie verloren kan gaan.

2

Leg de cijfers 1-20 op de grond.

Het spel is door de grootte van de cijfers handiger om op de grond neer te leggen dan op tafel. Zo wordt het spel ook nog interactiever.

3

Ieder team gooit om de beurt met de dobbelsteen en pakt een kaartje van de kleur waar ze op geland waren.

Kom je op:

VERRASSINGSKAART GROEN	dan trek je een kaart met daarop een verassing voor jullie team.
WAAR/NIET WAAR ROOD	diegene die heeft gegooid leest de stelling voor. Geef met elkaar als team het juiste antwoord. De pedagogisch coach checkt aan de hand van deze uitleg of het gegeven antwoord juist is. Zie stellingen 'Waar of niet waar', daar vind je welke stellingen waar en niet waar zijn.
CASUS PAARS	diegene die heeft gegooid leest voor wat op het kaartje staat. Geef met elkaar als team het juiste antwoord
30 SECONDS BLAUW	diegene die heeft gegooid omschrijft met gesproken taal het woord dat op het kaartje staat. Het woord zelf mag niet worden genoemd. De overige teamleden raden wat er wordt omschreven of uitgebeeld. Zijn er drie (het aantal te raden woorden is aan jou als pedagogisch coach) woorden geraden, ga dan een stap vooruit. Zijn er minder geraden, ga dan een stap achteruit.

Welk team komt als eerste over de finish? Hier kun je een beloning aan koppelen zoals materiaal voor het stimuleren van doen-alsof-spel.

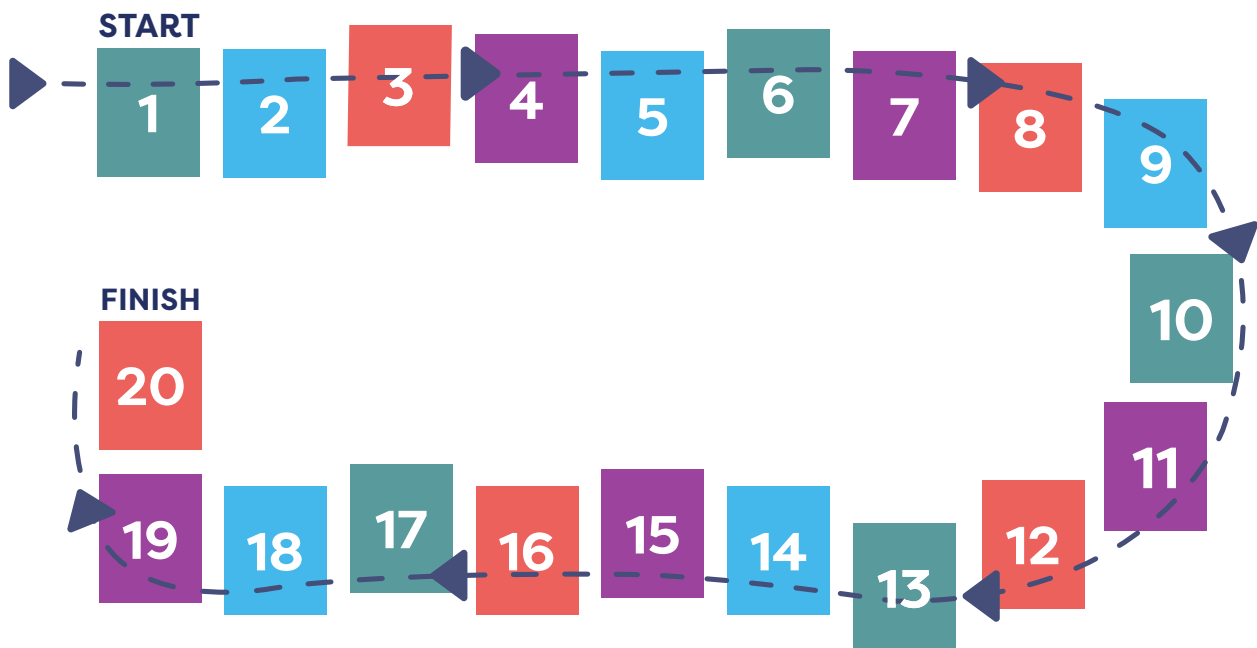
Rol van jou als pedagogisch coach:

Je begeleidt het spel, maar laat ook stiltes vallen om de teams ruimte te geven om zelf tot antwoorden te komen. Worden er twee of meerdere spelen tegelijk gespeeld? Pendel dan tussen de spelen om te zien hoe de pedagogisch professionals het spel spelen. Zorg dat ieder spel een geprinte versie heeft van de speluitleg, daarmee creëer je voor jezelf ruimte om te kunnen observeren en te kunnen begeleiden, omdat de spelregels duidelijk zijn en terug te vinden zijn.

Spelvariant:

Het spel hoeft niet met teams gespeeld te worden. Je kunt er als pedagogisch coach ook voor kiezen om het spel individueel te laten spelen, dus bijvoorbeeld vier pedagogisch professionals per spel die tegen elkaar spelen.

Let op: het spel 30 seconds krijgt hierdoor een andere spelregel, namelijk: diegene die dit kaartje trekt, beeldt zoveel mogelijk woorden uit die op het kaartje staan. De overige pedagogisch professionals raden. Zijn er drie (het aantal te raden woorden is ook aan jou als pedagogisch coach te bepalen) woorden geraden, dan mag iedereen een stap vooruit. Zijn er minder geraden, dan gaat iedereen een stap achteruit.



→ **VERRASSINGSKAARTEN**

Print deze op **GROEN** papier



VERRASSINGSKAART

Het meespelen in de huishoek gaat je goed af. Ga 2 stappen vooruit.

VERRASSINGSKAART

Het plannen van het meespelen is niet helemaal gelukt. Je collega's hadden een druk moment op de groep terwijl jij met de kinderen aan het spelen was. Niet handig, ga 2 stappen terug.

VERRASSINGSKAART

Tijdens het meespelen met de kinderen merk je dat het niet meer het spel van de kinderen is, maar dat jouw spelideeën de boventoon voeren. Dat is niet de bedoeling, ga 3 stappen terug.

VERRASSINGSKAART

Samen met je collega's ben je de indeling van de groep aan het herzien. Jullie bekijken of de speelhoeken nog worden gebruikt waarvoor ze bedoeld zijn én of er voldoende spel materiaal aanwezig is. Lekker bezig! Ga 1 stap vooruit.

VERRASSINGSKAART

Samen met je collega's ben je de momenten aan het plannen waarop jullie met de kinderen meespelen. Dat vraagt wat tijd, sla 1 beurt over.

VERRASSINGSKAART

Ga door naar het eerstvolgende blauwe vak.

VERRASSINGSKAART

Tijdens het observeren van de kinderen word je door het groepje gevraagd om te komen spelen in de bouwhoek. Je reageert enthousiast op de uitnodiging, ga 2 stappen vooruit.

VERRASSINGSKAART

Ga door naar het eerstvolgende rode vak.



1. Om aan te sluiten op de interesses van het kind is het belangrijk dat je het kind goed kent. WAAR OF NIET WAAR?	6. Voordat je mee gaat spelen met de kinderen is het handig om eerst te observeren, zodat je weet wat het spel inhoudt. WAAR OF NIET WAAR?
2. Kinderen die nog niet zo taalvaardig zijn, of die stiller zijn, of minder actief, zullen niet vanzelf meedoen in een doen-alsof-spel. WAAR OF NIET WAAR?	7. Plezier in spel staat voorop. WAAR OF NIET WAAR?
3. Wanneer jij wat stiller bent in het spel zullen de stillere kinderen meer ruimte voelen om initiatief te nemen in het spel. WAAR OF NIET WAAR?	8. Betrek alle kinderen bij de communicatie tijdens het spel. WAAR OF NIET WAAR?
4. Om een speelplek interessant te houden is afwisseling in spelmateriaal nodig. WAAR OF NIET WAAR?	1. Er zijn 4 interactievaardigheden. WAAR OF NIET WAAR?
5. Openeind materiaal prikkelt de fantasie. WAAR OF NIET WAAR?	2. Observeren voorafgaand aan het meespelen is niet nodig. Haak aan wanneer jij het passend vindt. WAAR OF NIET WAAR?



3. Zorg voor een ruime verzameling spelmateriaal. Hoe meer keus, hoe beter.

WAAR OF NIET WAAR?

6. Meespelen met kinderen hoeft niet te plannen. Je collega's kunnen best een tandje harder lopen wanneer jij aanhaakt bij een spel.

WAAR OF NIET WAAR?

4. De inrichting van je groep en van je speelplekken heeft niets te maken met het spel dat kinderen spelen. Ze spelen overal.

WAAR OF NIET WAAR?

7. Ouders betrekken bij de ontwikkeling van kinderen op het gebied van taaldenken is niet nodig.

WAAR OF NIET WAAR?

5. Doen-alsof-spel is het minst belangrijke type spel.

WAAR OF NIET WAAR?

8. Meespelen kan iedereen. Daar is geen coaching of andere professionalisering voor nodig.

WAAR OF NIET WAAR?



CASUSSEN

Print deze op **PAARS** papier



CASUS De regisseur worden

“Jij bepaalt steeds hoe het spel moet verlopen.”

REFLECTIEVRAAG:

Hoe kun je beter aansluiten bij de ideeën van de kinderen?

CASUS Meespelen op volwassen niveau

“Je speelt te moeilijk of abstract voor de kinderen.”

REFLECTIEVRAAG:

Hoe pas jij jouw spel aan op de leeftijd en het niveau van het kind?

CASUS Alleen observeren, niet meedoen

“Je kijkt vooral toe en speelt niet actief mee.”

REFLECTIEVRAAG:

Wanneer stap jij actief in het spel en wanneer niet?

CASUS Alleen corrigeren, niet begeleiden

“Je grijpt vooral in bij regels, maar begeleidt het spel niet verder.”

REFLECTIEVRAAG:

Hoe kun je regels bewaken én het spel positief begeleiden?

CASUS Geen ruimte voor eigen inbreng

“Je stuurt het spel te veel zonder de kinderen eigen keuzes te laten maken.”

REFLECTIEVRAAG:

Hoe geef jij kinderen meer regie in hun spel?

CASUS Focus op één kind

“Je bent zo gericht op één kind dat anderen minder aandacht krijgen.”

REFLECTIEVRAAG:

Hoe voorkom je dit?

CASUS Te veel vragen stellen

“Je onderbreekt het spel regelmatig met (gesloten) vragen.”

REFLECTIEVRAAG:

Hoe kun je kinderen in hun spel laten zonder het te verstoren?

CASUS Geen spelverrijking bieden

“Je laat het spel steeds hetzelfde blijven zonder nieuwe impulsen.”

REFLECTIEVRAAG:

Hoe kun je subtiel nieuwe ideeën of materialen inbrengen om het spel te verdiepen?



30 SECONDS

Print deze op **BLAUW** papier



30 SECONDS • Verkleedkleding • Plannen • Observeren • Plezier hebben • Praten en uitleggen	30 SECONDS • Luisteren • Knikken/hummen • Woordenschat • Themahoek • Doen-alsof-spel
30 SECONDS • Regels en grenzen • Luisterhouding • Meespelen • Huishoek • Enthousiast zijn	30 SECONDS • Samenwerken • Stil zijn • Taaldenken • Probleem • Oplossing
30 SECONDS • Tijdgebrek • Spel verstoren • Speelmaatje • Concentreren • Lachen	30 SECONDS • Energie hebben • Nieuwsgierig zijn • Rolgericht spel • Verhaalgericht spel • Naast elkaar spelen
30 SECONDS • Inleven in spel • Ontwikkelingsstimulering • Zelfstandig spelen • Structuur bieden • Speelhoeken	30 SECONDS • Fantasie • Bouwhoek • Kiezen • Buitenspelen • Oudergesprek

→ Antwoordlijst voor de pedagogische coach

Vragen **WAAR/NIET WAAR** **ROOD**

Waar:

1. Om aan te sluiten op de interesses van het kind is het belangrijk dat je het kind goed kent.
2. Kinderen die nog niet zo taalvaardig zijn, of die stiller zijn, of minder actief, zullen niet vanzelf meedoen in een doen-alsof-spel.
3. Wanneer jij wat stiller bent in het spel zullen de stillere kinderen meer ruimte voelen om initiatief te nemen in het spel.
4. Om een speelplek interessant te houden is afwisseling in spelmateriaal nodig.
5. Openeind materiaal prikkelt de fantasie.
6. Voordat je mee gaat spelen met de kinderen is het handig om eerst te observeren, zodat je weet wat het spel inhoudt.
7. Plezier in spel staat voorop.
8. Betrek alle kinderen bij de communicatie tijdens het spel.

Niet waar:

1. Er zijn 4 interactievaardigheden.
2. Observeren voorafgaand aan het meespelen is niet nodig. Haak aan wanneer jij het passend vindt.
3. Zorg voor een ruime verzameling spelmateriaal. Hoe meer keus, hoe beter.
4. De inrichting van je groep en van je speelplekken heeft niets te maken met het spel dat kinderen spelen. Ze spelen overal.
5. Doen-alsof-spel is het minst belangrijke type spel.
6. Meespelen met kinderen hoef je niet te plannen. Je collega's kunnen best een tandje harder lopen wanneer jij aanhaakt bij een spel.
7. Ouders betrekken bij de ontwikkeling van kinderen op het gebied van taaldenken is niet nodig.
8. Meespelen kan iedereen. Daar is geen coaching of andere professionalisering voor nodig.