

# Samen op school

Een samenwerkingsspel over diversiteit en inclusie voor schoolteams



### Algemene informatie samenwerkingsspel

voor	(School-)teams binnen schoolorganisaties in het primair onderwijs die diversiteit en inclusie willen bevorderen in het schoolteam.
speeltijd	minimaal 1,5 uur maximaal 2 uur
spelers	6+ Bij grotere schoolteams worden er subgroepen gemaakt die tegelijkertijd hetzelfde spel spelen.

© oktober 2024 | Onderdeel van de toolbox  
diversiteit en inclusie in het onderwijs

# Inhoudsopgave

Onderdelen	Pagina's
Welkom	4
Handleiding	5
Handleiding spelers	9
Bord	12
Opdrachten	17
Symbolen	38
Challenges	44
Evaluatie	47

# Welkom

Welkom bij 'Samen op school', een bordspel van het Arbeidsmarktplatform PO. Dit samenwerkingsspel is ontworpen om het thema diversiteit en inclusie op een laagdrempelige manier onder de aandacht te brengen binnen schoolteams in het primair onderwijs.

Bewustwording over diversiteit en inclusie draagt bij aan een gezonde en prettige omgeving. Door diversiteit te omarmen, zie je de unieke talenten en perspectieven van elkaar. Het voorkomt uitsluiting en zorgt voor een positieve onderlinge verhouding waarin iedereen zich thuis voelt.

## **Speel met het schoolteam 'Samen op school':**

- Vergroot samen jullie bewustwording rondom diversiteit en inclusie.
- Leg een basis voor een inclusieve cultuur (een omgeving waarin iedereen zich veilig, geaccepteerd en gewaardeerd voelt).
- Zie diversiteit en voorkom uitsluiting.
- Denk samen na over 'doen we het nu goed?' en wat er anders kan.

## **Aan de slag met 'Samen op school':**

- Neem de voorbereiding door.
- Gebruik voor het printen van het spel een kleurenprinter.
- Plan een team-moment in van minimaal 1,5 tot maximaal 2 uur.

Veel succes en plezier,  
Arbeidsmarktplatform PO

# Handleiding



# Voorbereiden

## 1. Zorg voor voldoende spellen

Het spel is voor 6-9 spelers. Ben je met meer? Zorg dan voor meerdere speeltafels met elk een eigen spel. Hieronder vind je een leidraad te vinden voor het aantal spellen.

Aantal spelers	Aantal spellen om te printen
6 - 11	1
12 - 18	2
19 - 27	3
28 - 36	4
37 - 45	5
46+	1 spel is voor 6-9 spelers. Deel het totaal aantal spelers door 6 en rond af.

**Per spel** heb je het volgende nodig:

- Zorg voor **1 tafel** om samen aan te zitten.
- Pak **3 pennen/potloden** in de kleuren blauw, groen en oranje.
- Pak **2 dobbelstenen** met 6 ogen (of laat de spelers een gratis dobbelstenen-app downloaden).
- Print dubbelzijdig de pagina's 9-11 van deze handleiding: de **Handleiding spelers**.
- Print enkelzijdig de pagina's 13-16 van deze handleiding: het **Bord** (4 A4's om aan elkaar te leggen).
- Print dubbelzijdig de pagina's 17-37 van deze handleiding: de **Opdrachten** of zorg dat je de pdf via een laptop/tablet paraat hebt.
- Print dubbelzijdig de pagina's 38-43 van deze handleiding: de **Symbolen** of zorg dat je de pdf via een laptop/tablet paraat hebt.
- Print dubbelzijdig de pagina's 44-46 van deze handleiding: de **Challenges**.
- Print dubbelzijdig de pagina's 47-49 van deze handleiding: de **Evaluatie**.

## 2. Bepalen om het spel wel of niet te begeleiden

Het samenwerkingsspel is zonder begeleiding te spelen. Je kunt ervoor kiezen het toch te begeleiden. Begeleiding brengt een spel altijd naar een hoger niveau. Kies je ervoor het spel te begeleiden?

- Dan helpt het om het spel alvast een keer te spelen met een paar collega's. Zo maak je kennis met de dynamiek en de inhoud van het spel.
- Tijdens het begeleiden kun je merken dat een onderwerp aanslaat en er behoefte is om erover door te praten. Zet op zo'n moment dan een time-out in. Bepaal met de groep om de speeltijd even op pauze te zetten en het gesprek te voeren of stop het gesprek en bespreek wanneer jullie dit gesprek willen vervolgen.

## 3. Maak de speeltafels gereed

- Leg de A4's van het **bord** tegen elkaar aan. Plak ze aan de onderkant vast met plakband (linksboven A, rechtsboven B, Linksonder C, Rechtsonder D).
- Leg de **Handleiding spelers** erbij.
- Leg de **Challenges** erbij.
- Leg de **Opdrachten** en **Symbolen** bij het bord (in papierenform of digitaal).
- Leg bij elk team een **potlood/pen** van de teamkleur.
- Leg 2 **dobbelstenen** klaar.
- Leg 1 **Evaluatie** klaar.



Impressie van hoe 1 speeltafel eruitziet.

# Plenair uitvoeren (als iedereen er is)

## Maak groepen

Verdeel alle aanwezigen over het aantal spellen.

- Geef iedereen in de ruimte een cijfer passend bij een van de tafels.  
Bijvoorbeeld: verdeel 19 mensen over 3 spellen. Geef ze de volgende cijfers: 1, 2, 3, ...
- Vertel hoeveel speeltijd en hoeveel evaluatietijd ze hebben.
  - Bij 1,5 uur: 60 minuten speeltijd en 15 minuten evaluatietijd.
  - Bij 2 uur: 90 minuten speeltijd en 15 minuten evaluatietijd.
- Per spel nemen de deelnemers plaats aan een tafel.



# Handleiding spelers



# Handleiding spelers

## Praktisch

### Teamverdeling

Verdeel jullie over de 3 teams aan het spelbord.

- Zorg voor minimaal 2 spelers per team.
- Elk team heeft een eigen hoek en een eigen pen/potlood.

### Timers

Zorg dat je **2 timers** klaar hebt liggen. Gebruik bijvoorbeeld de timer op je mobiel.

- Gebruik 1 timer als **speltimer** voor jullie totale speeltijd (60 of 90 minuten).
- Gebruik 1 timer als **opdrachtentimer** voor wanneer dit nodig is tijdens het spel.

## Doel

Haal samen zoveel mogelijk punten én bereik binnen de tijd allemaal de lerarenkamer. Daar staat voor iedereen koffie en thee klaar, hoort iedereen erbij en wordt iedereen gezien en gehoord.

### Belangrijk

- **Beweeg over het bord door** opdrachten te maken. Daarna mag je dobbelen met 2 dobbelstenen om stappen te kunnen zetten.
- **Verdien punten door** challenges (zie A4 met Challenges) onderling te verdelen en te voltooien.
- **Een time-out** kun je tijdens het spel uistpreken als je merkt dat een onderwerp aanslaat en er behoefte is om erover door te praten. Bepaal samen om de speeltijd even op pauze te zetten en het gesprek te voeren (als daar ruimte voor is) of stop het gesprek en bespreek wanneer jullie dit gesprek willen vervolgen.



## Hoe verloopt het spel?

- Start de speltimer.
- Team 1 begint bij opdracht 1.  
Hebben de meesten aan tafel het spel al een keer gespeeld? Begin dan bij opdracht 20 in plaats van opdracht 1.
- Doe de **opdracht**.
  - a) Opdracht geslaagd?
    - Werp **2 dobbelstenen**. Het aantal ogen zijn de stappen die je mag zetten. **Teken** je route met een potlood/pen met de kleur van jouw team. Bedenk een route, zodat je **challenges** voltooit (zie A4 met Challenges).  
! Een stap is van hexagon naar hexagon (zie pagina 10). Jullie mogen door muren lopen.  
! Doe niet langer dan 1 minuut over de routebepaling.  
! Je mag niet over een getekende lijn stappen.
    - Kom je in één beurt langs een of meerdere **symbolen**? Maak eerst jouw route af. Zoek daarna de symbolen op om te weten wat ze betekenen. Loop ze een voor een af.
    - Einde van je beurt. Team 2 is aan de beurt en maakt opdracht 2. Daarna is team 3 met opdracht 3. Vervolgens is team 1 weer aan de beurt met opdracht 4. Et cetera.
  - b) Opdracht niet geslaagd? Je blijft staan waar je staat. Je beurt is voorbij. Team 2 is aan de beurt en maakt opdracht 2. Daarna is team 3 met opdracht 3. Vervolgens is team 1 weer aan de beurt met opdracht 4. Et cetera.
- Speel tot de tijd om is.

### Jullie zijn bij de lerarenkamer, maar de rest is er nog niet?

Ben je door de challenges heen?

- Nee: probeer extra challenges te halen voor extra punten.
- Ja: verdeel je teamleden over de andere teams en help hen naar de lerarenkamer.

### Wie wint bij 1 speeltafel?

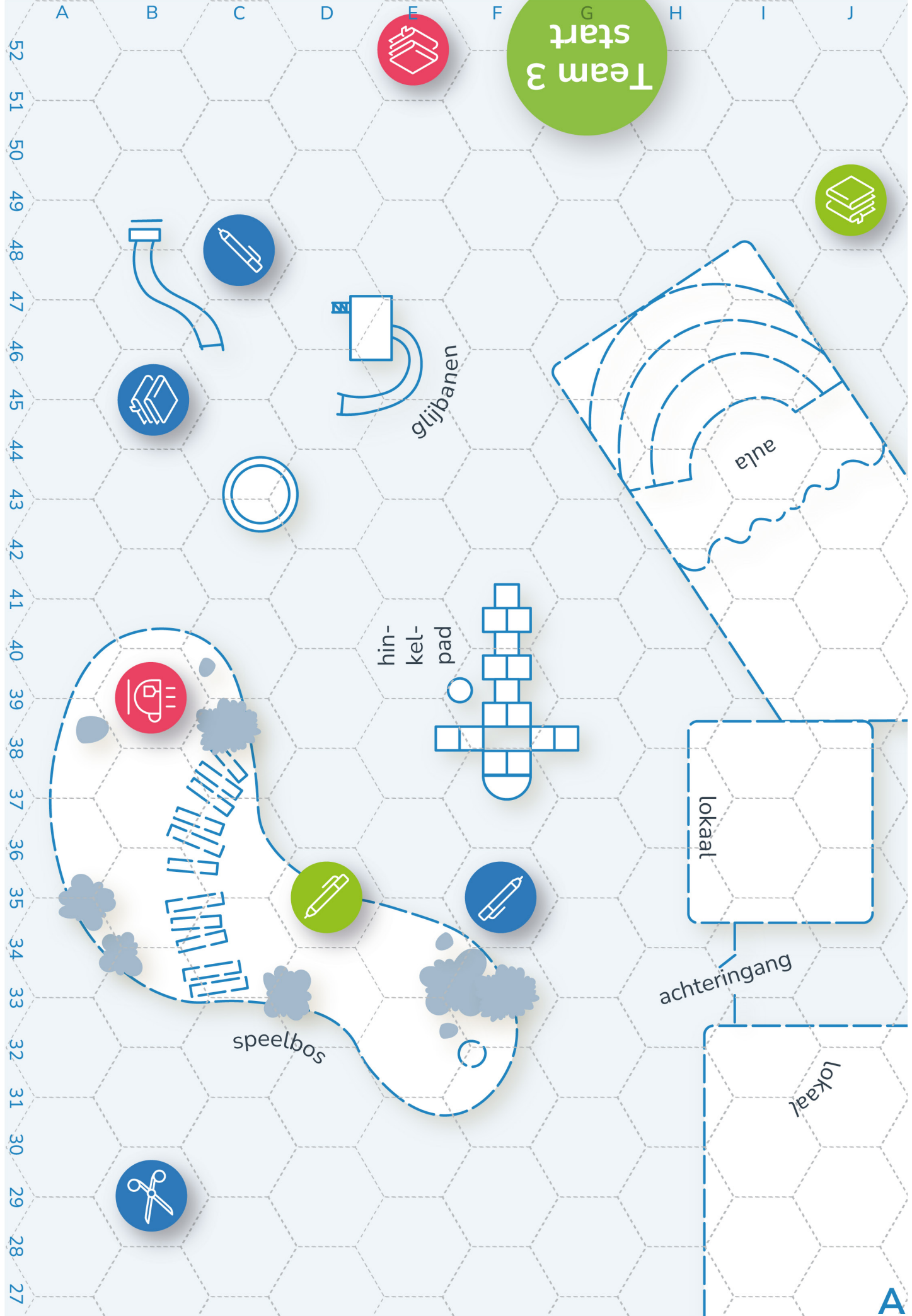
Zijn jullie binnen de tijd allemaal in de lerarenkamer? Dan hebben jullie het spel gehaald. Kijk bij de puntentelling (challenges) hoe jullie team heeft gescoord.

### Wie wint bij meerdere speeltafels?

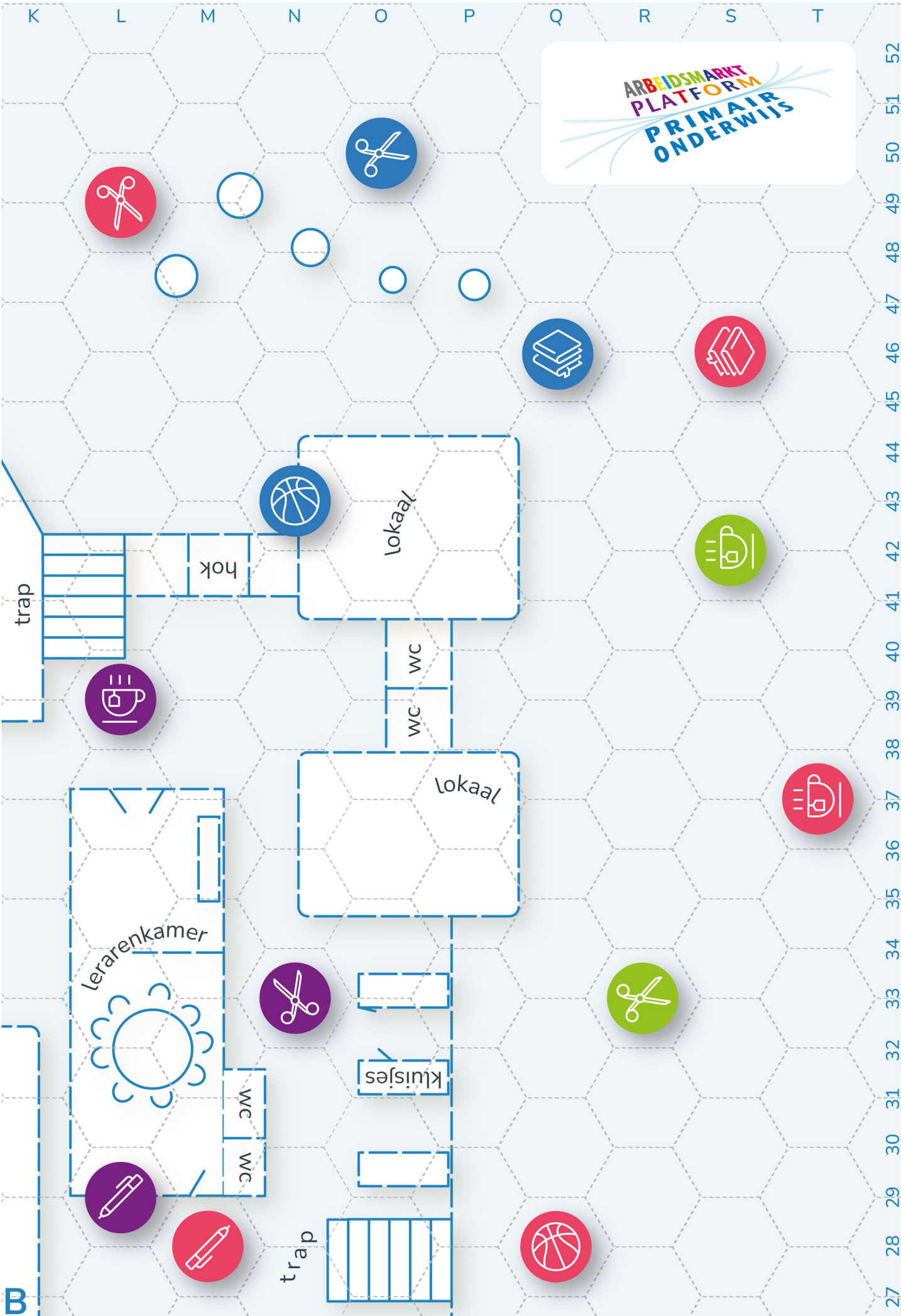
De tafel waarbij alle teams op tijd in de lerarenkamer zijn én de meeste punten heeft wint. Bij gelijkspel wint de tafel die de eindchallenge wint: welke tafel kan de meeste gelijkenissen tussen iedereen bedenken binnen 30 seconden?

# Bord

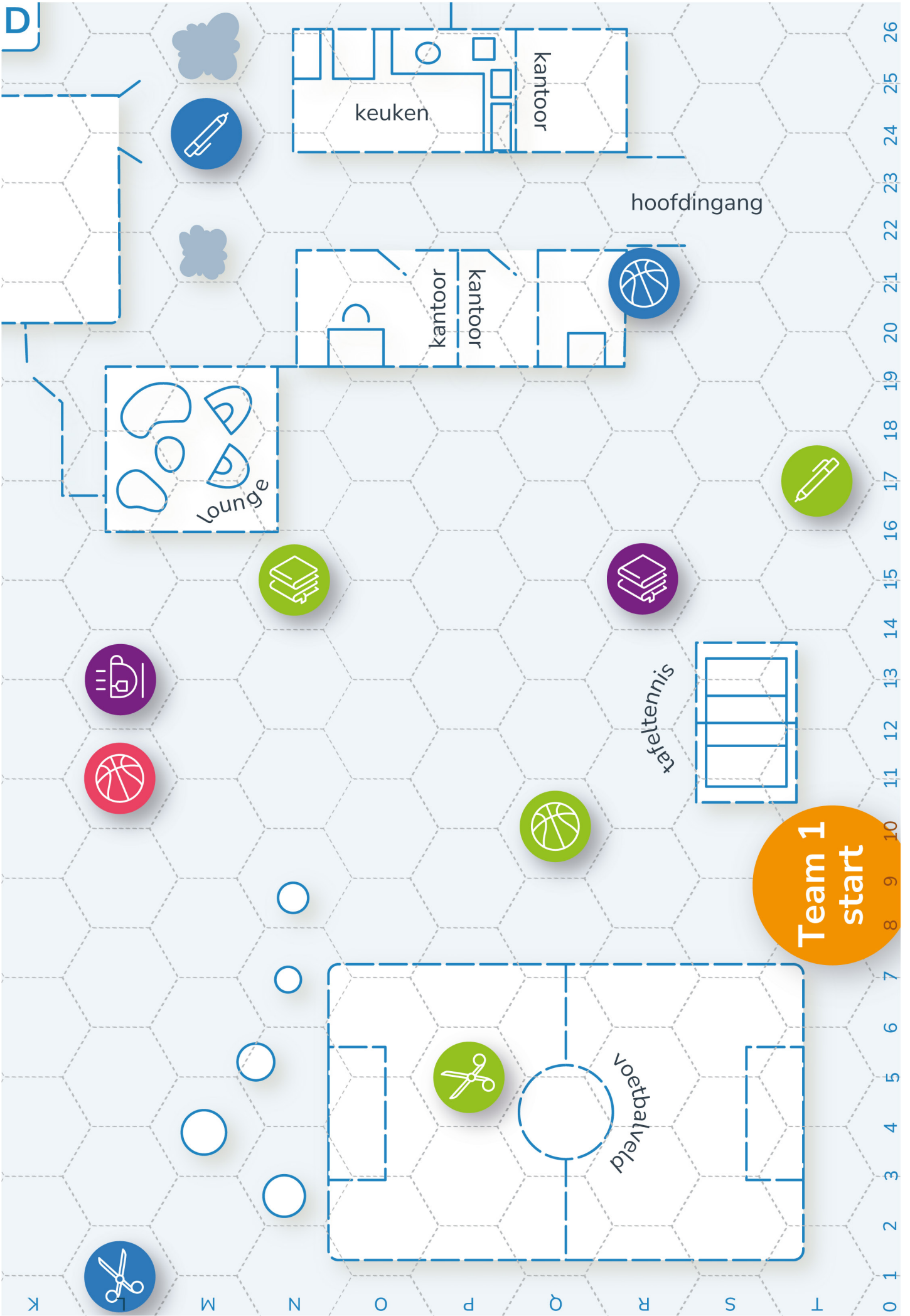








ARBEIDSMARKT  
 PLATFORM  
 PRIMAIR  
 ONDERWIJS





# Opdrachten



## Hersenen

Hersenen zijn als een slimme computer. Ze helpen bij begrijpen, onthouden en beslissingen nemen.

Hersenen plaatsen mensen en dingen in een fractie van een seconde in groepen. Dat leidt soms tot vooroordelen of alarmbellen bij het zien of horen van 'iets anders'. Het helpt om nieuwsgierig te blijven, zodat aannames voorkomen worden.

### Opdracht

(Elk teamlid beantwoordt de vraag individueel.)

- Wat verraste jou positief doordat je nieuwsgierig was naar een collega of leerling?

**Opdracht gehaald als** alle teamleden iets gedeeld hebben.

**Dobbel voor je stappen en teken binnen 1 minuut de route.**

## Bubbels

We leven in onze eigen bubbels. We zijn omringd door mensen die op ons lijken, dezelfde hobby's hebben en dezelfde sociale status hebben. Dit is comfortabel en natuurlijk. Maar bubbels leiden tot blinde vlekken. Je ziet niet meer hoe het buiten jouw bubbel werkt.

Als je je realiseert dat iedereen in een eigen bubbel zit, beseft je dat er meerdere perspectieven en waarheden zijn.

### Opdracht

(maximaal 2 minuten)

- Zet de timer op 2 minuten. Start!
- Hoe ziet jullie buurt de school? Beschrijf dit als stereotype.
- Wat klopt er niet aan dit stereotype als je jullie beter leert kennen?

**Opdracht gehaald als** de groep links zich herkent in wat absoluut niet klopt en het team binnen de 2 minuten is gebleven.

**Dobbel voor je stappen en teken binnen 1 minuut de route.**

## Uit de bubbel

In je bubbel ben je hecht met de mensen in jouw bubbel. Denk aan de leraren van groep 1 en 2. Zij zijn vaak een hechte groep.

Het liefst wil je de kloof tussen de bubbels overbruggen. Denk aan verbondenheid tussen de beneden- en bovenbouw.

### Opdracht

- Met wie voelen jullie een kloof die overbrugd moet worden? (Met wie merk je grote verschillen?)
- Wat zouden zij ontdekken als er een brug tussen jullie wordt geslagen?

**Opdracht gehaald als 1 voorbeeld is gegeven.**

**Dobbel voor je stappen en teken binnen 1 minuut de route.**

## Norm

Ieder team kun je samenvatten in 1 persoon. Je krijgt dan een soort doorsnee persoon van dat team. Denk aan eigenschappen als:

- jong van leeftijd
- vrouw
- sociaal
- werkt overuren
- witte huidskleur

Als je gaat handelen naar zo'n doorsnee beeld, sluit je helaas makkelijk mensen buiten. Zo kan een bepaalde viering voor een Islamitische collega niet geschikt zijn of voelen mannen zich minder thuis in de organisatie.

### Opdracht

- Omschrijf jullie doorsnee medewerker. Noem minimaal 2 eigenschappen.
- Noem 1 eigenschap die de doorsnee medewerker niet heeft, maar waar jullie veel voordeel aan zouden hebben.

**Opdracht gehaald als** beide punten zijn besproken.

**Dobbel voor je stappen en teken binnen 1 minuut de route.**

## Privileges

‘Privileges zijn per toeval ontvangen voordelen die je helpen in het leven.’

Als je een kenmerk hebt dat goed past in de omgeving, vergroot dat het aantal kansen dat je krijgt. Mensen zijn zich vaak niet bewust van hun privileges, omdat het zo vanzelfsprekend voelt.

### Opdracht

- Lees de 2 privilege-reeksen.

Privilege-reeks 1:

**Als** ik christen zou zijn ...

**Dan** zorgt dit ervoor dat ik in lijn denk met de christelijke uitgangspunten van de school.

**Waardoor** ik makkelijk mee kan komen in het schoolteam.

**Daardoor** word ik vaker gevraagd voor een bijdrage of mening.

Privilege-reeks 2:

**Als** mijn familie en gezin gezond zijn ...

**Dan** zorgt dit ervoor dat ik geen mantelzorg hoef te bieden en mentale ruimte en fysieke energie overhoudt voor werk en collega's.

**Waardoor** ik makkelijk mee kan komen in het schoolteam.

**Daardoor** worden collega's makkelijker vrienden tijdens uitjes.

- Maak samen een privilege-reeks (als, dan, waardoor, daardoor) die geldt voor jullie schoolteam. Denk bijvoorbeeld aan: huidskleur, taal, seksuele oriëntatie, diploma's, gezondheid, gender, uiterlijk, communicatieve vaardigheden, leeftijd, godsdienst, et cetera.

**Opdracht gehaald als** er een privilege-reeks is gemaakt.

**Dobbel voor je stappen en teken binnen 1 minuut de route.**

## Onmacht

Als er weinig aandacht is voor diversiteit, kun je je machteloos voelen. Dit gebeurt bijvoorbeeld als jouw mening anders is dan die van de meesten of als je als enige wilt opkomen voor iemand. Als je je machteloos voelt, kun je bijvoorbeeld boos worden of stilvallen.

### Opdracht

(Elk teamlid beantwoordt de vraag individueel.)

- Wanneer voelde jij je machteloos en wat was jouw reactie op dit gevoel?
- Reageer niet op elkaar. Gebruik de kracht van alleen maar naar elkaar luisteren.

**Opdracht gehaald als** het is gelukt om niet te reageren.

**Dobbel voor je stappen en teken binnen 1 minuut de route.**

## Gelijkwaardigheid en verschillen

Bekijk de afbeelding.



Realiteit



Gelijk investeren ≠  
gelijkheid



Gelijkheid

### Opdracht

(maximaal 2 minuten)

- Zet de timer op 2 minuten. Start!
- Noem 1 voorbeeld binnen jullie team waar een **ongelijke behandeling** terecht is om gelijkheid te creëren.

Opdracht gehaald als 1 voorbeeld is gegeven.

Dobbel voor je stappen en teken binnen 1 minuut de route.



## Thuis voelen in diversiteit

Iedereen wil ergens bij horen en van betekenis zijn. Het kan zijn dat je daarvoor je seksuele oriëntatie of je financiële status verbergt voor collega's. Zonde, want dat zou niet uit hoeven maken.

### Opdracht

(teamleden om de beurt)

- Wat verbergt jij van jezelf als je je niet thuis voelt in een groep?
- Wat kan iemand doen zodat jij je ergens thuis voelt?

**Opdracht gehaald als** alle 2 de vragen zijn beantwoord.

**Dobbel voor je stappen en teken binnen 1 minuut de route.**

## Uitsluiting

Vooroordelen en stereotypen spelen een belangrijke rol in wie er wel of niet bij hoort in een groep. Dit gebeurt soms bewust en soms onbewust.

### Opdracht

- Wijs een ander team aan.
- Laat ze op een briefje (of in de notities op een mobiel) schrijven: welke 3 acties voer je op school uit om uitsluiting tussen leerlingen te voorkomen?
- Ontvang het briefje of de mobiel.
- Zet de timer op 1 minuut. Start!
- Geef van elk van deze 3 acties een voorbeeld van hoe dit er binnen jullie eigen team uit zou kunnen zien. Jullie hebben hiervoor 1 minuut.

**Opdracht gehaald als** jullie 3 acties in 1 minuut hebben bedacht.

**Dobbel voor je stappen en teken binnen 1 minuut de route.**

## 5 basisbehoeften

Er zijn 5 sociale domeinen in ons brein die ons aansporen om te willen veranderen, of juist niet:

- status
- zekerheid
- autonomie
- verbondenheid
- eerlijkheid

Als je je bij 1 domein niet goed voelt, zal samenwerken minder soepel gaan.

### **Opdracht**

(Elk teamlid beantwoordt de vraag individueel.)

- Stel je voor: jullie school fuseert met 3 andere scholen in de buurt. Kleine dorpsscholen en een grote school uit een grote stad worden samengevoegd. Op welke domeinen zou jij je bedreigd kunnen voelen? En waarom?

**Opdracht gehaald als** elk teamlid een domein, inclusief toelichting, heeft benoemd.

**Dobbel voor je stappen en teken binnen 1 minuut de route.**

## Reageren op discriminatie

Stel je voor: jullie zitten in een groepsapp. Maandagavond is er nog een laatste afstemming over het schooluitje. Er vindt leeftijdsdiscriminatie plaats. Er wordt een verschil gemaakt op basis van kenmerken die er niet toe doen.

Lies (62 jaar) appt:

‘Wie neemt de kist met prijzen mee?’

Claire (36 jaar) appt:

‘Het draaiboek heb je via de mail en op papier gekregen. Het is maar goed dat jouw pensioen om de hoek staat. Het zal je kopzorgen en broze polsen schelen, grijze haren kan ik niet beloven ; -)’

### Opdracht

- Bekijk de lijst met redenen om **niet** in te grijpen bij discriminatie.
- Maak een top 3 van redenen die voor jullie schoolteam gelden. Deel deze top 3 hardop met de andere spelers.
  - niet goed weten wat onder discriminatie valt
  - verschillen in etniciteit ontkennen
  - negativiteit uit de weg gaan
  - denken dat het geen effect heeft
  - niet verantwoordelijk voor voelen
  - angst
  - niet ernstig genoeg vinden
  - geen sociale norm tegen discriminatie voelen
  - zelf vooroordelen hebben
  - gebrek aan empathie

**Opdracht gehaald als** er een top 3 is gemaakt.

**Dobbel voor je stappen en teken binnen 1 minuut de route.**

## Reageren op discriminatie

Ga nogmaals aan de slag met de casus uit opdracht 11 waar leeftijdsdiscriminatie plaatsvond.

### Opdracht

- Het is de volgende dag. Dit is een goed moment om Claire in haar lokaal op te zoeken en haar aan te spreken op haar grappen over de leeftijd van Lies.
- Houd een rollenspel.
  - Wijs 1 medespeler (uit een ander team) aan. Jij bent Claire en stelt je verdedigend op.
  - Kies wie uit jullie eigen team Claire aanspreekt op discriminatie. Overige teamleden mogen bijspringen als het stilvalt.
- Zet de timer op 2 minuten. Start!
- Spreek Claire aan. Haal alles uit de kast, zodat Claire beseft dat ze discrimineert en het niet nog een keer gebeurt.

**Opdracht gehaald als** Claire beseft dat ze discrimineert en aangeeft wat haar dit deed inzien.

**Dobbel voor je stappen en teken binnen 1 minuut de route.**

## Aannames, vooroordelen, luisteren, nieuwsgierig zijn

Om de wereld te ordenen doen we aannames. Ze zijn gebaseerd op eerdere ervaringen. In het contact met mensen staan deze aannames of vooroordelen eerlijk contact soms in de weg.

### Opdracht

- Maak de 2 zinnen af, ook als je het er niet mee eens bent.
1. Er zijn positieve redenen te bedenken om soms te handelen vanuit aannames, namelijk ...
  2. Aannames toetsen moet altijd, omdat ...

**Opdracht gehaald als** beide zinnen zijn afgemaakt.

**Dobbel voor je stappen en teken binnen 1 minuut de route.**

## Ongeschreven regels

Elke school heeft ongeschreven regels. Ze staan nergens opgeschreven, maar worden wel nageleefd. Op het moment dat je een ongeschreven regel overtreedt, dan voel je dat alle ogen op jou gericht zijn en merk je direct dat je iets verkeerd hebt gedaan.

Voorbeelden:

- In januari vertel je tijdens een een-op-eengesprek met de schoolleider alvast jouw gewenste groep voor volgend jaar.
- We beantwoorden vragen van ouders niet in het weekend.

### Opdracht

- Welke ongeschreven regel geldt binnen jullie team?
- Bedenk nu samen hoe deze regel collega's uit kan sluiten.

**Opdracht gehaald als** alle 2 de vragen beantwoord zijn.

**Dobbel voor je stappen en teken binnen 1 minuut de route.**

## Uitspreken, bespreken, afspreken en aanspreken

Elkaar effectief kunnen **aan**spreken lukt het beste als je de 'koninklijke volgorde der dingen' volgt. Het wordt namelijk voorafgegaan door:

- **uit**spreken
- **be**spreken
- **af**spreken

### Opdracht

(maximaal 1 minuut)

- Noem een situatie waarin jullie je als team goed hebben **uit**gesproken, waardoor jullie de situatie **be**spreken en er uiteindelijk een goede **af**spraak is gemaakt.
- Zet de timer op 1 minuut. Start!

**Opdracht gehaald als** het binnen 1 minuut is gelukt om een situatie te bedenken.

**Dobbel voor je stappen en teken binnen 1 minuut de route.**



## Micro-agressie

Micro-agressie is een subtiele alledaagse vorm van pestgedrag. Dit gebeurt soms bewust, soms onbewust. Micro-agressie kan kwetsend zijn en houdt (indirect) stereotypen in stand.

### Opdracht

(Elk teamlid beantwoordt de vraag individueel in maximaal 5 minuten.)

- Je kunt op een micro-agressie reageren door te vertellen wat de opmerking met je doet, ook als bijstander.
- Bekijk onderstaande lijst met micro-agressies. Kies er een of breng een nieuwe micro-agressie in. Vertel wat het met jou doet.
- Zet de timer op 5 minuten. Start!
  - Die hoofddoek, is dat niet warm?
  - Is het weer die tijd van de maand?
  - Jou bedoel ik niet hoor, je bent een van de goeden.
  - Je ziet er niet gay uit.
  - Kijk eens niet zo boos.
  - Ik zou de deur maar open laten als je met een leerling alleen bent.
  - Het is misschien bedoeld als compliment, maar denk er nog eens een tel langer over na.
  - Je lacht wel veel voor iemand die het moeilijk heeft.
  - Verman jezelf eens.
  - Heb je weer de mannengriep? Wij hebben het zwaarder.
  - Blaas jezelf niet op hè.
  - Ik dacht al een accent te horen.
  - Ja hoor, de racismekaart wordt weer getrokken.
  - Zo gaan die dingen hier gewoon. Jij zoekt er te veel achter.
  - Ja, blond hè.
  - Je bent wel een gevoelig typje hè.
  - Van mij kun je dat wel hebben, toch?

**Opdracht gehaald als** iedereen aan het woord is geweest.

**Dobbel voor je stappen en teken binnen 1 minuut de route.**

## Veilige omgeving

Praten over diversiteit en inclusie geeft vaak ongemak. Iedereen raakt op een manier getriggerd en voelt emoties. Om deze soms ongemakkelijke gesprekken te kunnen voeren, is een veilige omgeving nodig.

### Opdracht

(maximaal 1 minuten)

- Denk terug aan een moment dat je je veilig voelde om een ongemakkelijk onderwerp te bespreken.
- Deel een voor een kort wat de situatie voor jou veilig maakte? Licht toe. Kijk ter inspiratie naar de onderstaande veelvoorkomende antwoorden:
  - **empathie voor elkaar**
  - **luisteren en doorvragen**
  - **afpraak over 'binnen de muren blijft het vertrouwelijk'**
- Zet de timer op 3 minuten. Start!

**Opdracht gehaald als** het antwoord toegelicht is binnen de tijd.

**Dobbel voor je stappen en teken binnen 1 minuut de route.**

## In de huid van de ander

Om meer begrip voor elkaar te krijgen, helpt het om je in te leven in de ander.

### Opdracht

(teamleden om de beurt)

1. Stel dat de koning een dag zou meelopen bij jullie op school. Waar loopt hij tegenaan op de eerste werkdag binnen jullie schoolteam?
  - Noem 5 dingen in 1 minuut. Zet de timer op 1 minuut. Start!
2. En stel dat de voorzitter van de vereniging van rolstoelgebruikers een dag meeloopt?
  - Noem 5 dingen in 1 minuut. Zet de timer op 1 minuut. Start!
3. En stel dat een vluchteling een dag meeloopt?
  - Noem 5 dingen in 1 minuut. Zet de timer op 1 minuut. Start!

**Opdracht gehaald als** iedereen 5 dingen genoemd heeft binnen de tijd.

**Dobbel voor je stappen en teken binnen 1 minuut de route.**

## Talenten

Iedereen is uniek! Hoewel dit spel spreekt over bubbels, is niemand echt hetzelfde. De verschillen tussen personen zijn een krachtig middel om in te zetten voor meer diversiteit en inclusie binnen het team.

### Opdracht

(Elk teamlid maakt de volgende zin af.)

- Als ik er niet zou zijn, zou de school mijn talent om ... missen.

**Opdracht gehaald als** elk teamlid, zonder bescheidenheid, de zin heeft afgemaakt.

**Dobbel voor je stappen en teken binnen 1 minuut de route.**

## Omstander(-effect)

Als iemand uitgesloten wordt, zijn de reacties van omstanders erg belangrijk. Gebeurt er niets? Dan wordt uitsluiting langzaamaan normaal. Staat iemand wel op? Dan weten we allemaal dat het gedrag niet oké was.

### Opdracht

- Wijs 1 medespeler aan. Deze persoon sluit vrijwilligers uit van het kerstdiner, want ze horen niet echt bij het team.  
(teamleden om de beurt)
- Spreek de medespeler aan. Leg uit dat uitsluiting in het schoolteam niet tot de norm hoort.
  - Doe 1 keer met **humor**.
  - Doe dit 1 keer zo **indirect** en **omslachtig** mogelijk.
  - Doe dit 1 keer **zoals het hoort**.

**Opdracht gehaald als** er op z'n minst gelachen is.

**Dobbel voor je stappen en teken binnen 1 minuut de route.**

# Symbolen



# Symbolen

## Symbol

## Betekenis

## Actie



Pech

Tijdens de pauze maken collega's platte seksgrappen. Je lacht mee, maar het voelt niet prettig. Jouw religieuze principes inbrengen wordt gezien als een dooddoener, dus verzwijg je vrijwel elke dag een deel van jezelf.

Ga naar D18 zonder een lijn achter te laten. Start vanaf D18 opnieuw jouw lijn.



Geluk

Je bent heteroseksueel. Dat is makkelijk. Je hoeft nooit je seksuele oriëntatie te vertellen of er ongemakkelijke vragen over te beantwoorden.

Verplaats een ander team 2 stappen naar keuze. Er hoeft geen lijn getekend te worden.



Pech

Jouw collega's komen uit een ander milieu en hebben andere dingen meegemaakt in hun leven dan jij. Ze begrijpen jou niet zo goed en laten je daarom vaak links liggen.

Zet 2 stappen terug op jouw eigen lijn.



Geluk

Je hebt een nieuwe collega die totaal anders is dan jij. Samenwerken was zeker een half jaar zoeken, maar nu vullen jullie elkaar perfect aan.

Zet 3 extra stappen naar keuze zonder een lijn achter te laten.

## Symbool



Pech

Je hebt tinnitus (oorsuizen). Hierdoor ben je sneller overprikkeld en kun je niet goed meekomen met het actieve jonge schoolteam.



Geluk

In jouw team snapt iedereen dat jullie verschillen in wat je wel en niet gemakkelijk afgaat. Daarom krijg jij vandaag extra ondersteuning bij jouw werk. Niemand roddelt erover.



Pech

Jouw vrije dag is voortaan op dinsdag. Dit is de dag waarop de meeste besluiten worden genomen. Je wordt nu niet gehoord bij de besluiten die ook jou aangaan.



Geluk

De diversiteit in jouw schoolteam is groot. Hierdoor is er veel denkkraft en creativiteit.

## Betekenis

## Actie

Ga naar een wc om even bij te komen zonder een lijn achter te laten. Start vanaf de wc opnieuw jouw lijn.

Kies:

- Zet 10 stappen binnen je eigen rij of kolom zonder een lijn achter te laten.
- Zet 2 extra stappen zonder een lijn achter te laten.

Ga naar Q12 zonder een lijn achter te laten. Start vanaf Q12 opnieuw jouw lijn.

Jullie team mag eenmaal in het spel de getekende lijn oversteken.



## Symbool



Pech

Je maakte discriminatie mee en verstarde. Niemand stond je bij. Misschien was het niet ernstig genoeg voor de anderen.



Geluk

Jij spreekt iemand aan op gedrag en het effect van het gedrag. Daardoor ben je echt een voorbeeldfiguur. Jou zul je niet betrappen op 'niet aanspreken' of 'iemand op de persoon aanspreken'.



Pech

Jij hebt diabetes, dus nam iedereen aan dat het schooluitje te zwaar voor je zou zijn. Ook al kun je, met voorzorgsmaatregelen, het uitje prima aan.



Geluk

Jij weet dat het niet gaat om te voorkomen dat je vooroordelen hebt, maar om ze actief te blijven toetsen. Jij wilt stereotypen voorkomen.

## Betekenis

## Actie

Ga naar R24 zonder een lijn achter te laten. Start vanaf R24 opnieuw jouw lijn.

Wijs iemand uit een ander team aan. Deze persoon helpt jullie tijdens de volgende opdracht.

Kies:

- Zet 1 stap terug op jouw lijn.
- Zet een ander team 2 stappen terug op hun lijn.

Ga door naar het volgende symbool.

- Hij telt mee voor de challenges.
- Zet een lijn.
- Je voert de actie **niet** uit.

## Symbool

## Betekenis

## Actie



Pech

Je bent net nieuw en bent op de stoel van Jolien gaan zitten. Je hebt op dag 1 een ongeschreven regel geschonden.

Zijn jullie al 30 minuten aan het spelen? Dan moeten de punten van 1 gehaalde challenge weggestreept worden. Noteer deze nieuwe regel op de challenges-kaart bij 'Tegenslagen'.



Geluk

Jij weet dat je zaken bespreekbaar maakt door je uit te spreken.

Ga naar D33 om te genieten van de gloednieuwe groene speelplek zonder een lijn achter te laten. Start vanaf D33 opnieuw jouw lijn.



Pech

Je bent stevig aangesproken op een grapje dat je maakte. Je houdt jezelf voorlopig stil.

Plaats een ander team 1 stap richting het hinkelpad.



Geluk

Jij bent homoseksueel. Niemand in het schoolteam maakt 'homo-grappen' of heeft het over hun 'gay-bestie'. Je vindt dit echt fijn.

Zet 3 extra stappen zonder een lijn achter te laten.

## Symbool

## Betekenis

## Actie



Pech

Jij bent een mens van kleur. Jouw witte collega zegt: 'Ik zie geen kleur.' Het is goed bedoeld, maar jouw collega ontkent de realiteit.

Zijn jullie al 30 minuten aan het spelen? Dan moeten alle teams voortaan 2 ogen van de dobbelsteenworp af halen. Noteer deze nieuwe regel op de challenges-kaart bij 'Tegenslagen'.



Geluk

Je trakteert vandaag. Er staat taart voor iedereen in de koelkast. Voor degenen die vasten, heb je zakjes dadels om mee naar huis te nemen.

Ga naar de keuken zonder een lijn achter te laten. Start vanaf de keuken opnieuw jouw lijn.



Pech

Je bedoelt het niet verkeerd, maar je krijgt te horen dat je discrimineert. Je krijgt geen ruimte om uitleg te geven.

Ga naar A2 zonder een lijn achter te laten. Start vanaf A2 opnieuw jouw lijn.



Geluk

Jij kunt als omstander discriminatie op zo'n manier bespreekbaar maken dat mensen het niet als 'negatief gedoe' wegzetten. Dat is heel knap.

Wijs iemand uit een ander team aan. Deze persoon helpt jullie tijdens de volgende opdracht.

# Challenges



# Challenges

Haal samen zoveel mogelijk punten. Doe dit met de challenges.

- Verdeel onderstaande challenges onder de teams aan tafel. Zorg ervoor dat jullie samen zoveel mogelijk challenges voltooien.
- Vink een challenge af als deze gedaan is.
- Houd de 'Tegenslagen' in de gaten. Er staat er al 1 en er kunnen tijdens het spel meerdere vanzelf bijkomen.
- Bereken aan het einde de eindscore (z.o.z.) en ontdek jullie cijfer (van de 3 teams samen).

## Tegenslagen

Niemand mag over een getekende lijn stappen.

.....

.....

### Punten

### Gedaan?

### Challenges niveau 1

- |   |                       |  |
|---|-----------------------|--|
| 4 | <input type="radio"/> | Loop door 2 lokalen in 1 beurt.                  |
| 2 | <input type="radio"/> | Loop het hinkelpad af.                           |
| 2 | <input type="radio"/> | Loop door de aula.                               |
| 2 | <input type="radio"/> | Ga naar een symbool in een wc.                   |
| 4 | <input type="radio"/> | Bezoek het voetbalveld en de kluisjes.           |
| 3 | <input type="radio"/> | Loop door de keuken naar een kantoor in 1 beurt. |
| 2 | <input type="radio"/> | Loop via een trap naar een wc.                   |
| 5 | <input type="radio"/> | Bezoek 4 groene symbolen.                        |
| 4 | <input type="radio"/> | Bezoek een groen, blauw, paars en rood symbool.  |
| 4 | <input type="radio"/> | Bezoek 4 blauwe symbolen.                        |

### Challenges niveau 2

Onderstaande challenges komen pas vrij nadat er 5 van de bovenstaande challenges voltooid zijn.

- |    |                       |  |
|----|-----------------------|--|
| 3  | <input type="radio"/> | Loop 3 boekjes af.   |
| 3  | <input type="radio"/> | Maak een rondje om de kluisjes.                                |
| 4  | <input type="radio"/> | Bezoek (opnieuw) de keuken.                                    |
| 8  | <input type="radio"/> | Steek het speelbos over en bezoek een paars symbool.           |
| 20 | <input type="radio"/> | Kom in de laatste 5 minuten allemaal samen in de lerarenkamer. |

## Van punten naar score

1. Vul jullie totaal aantal behaalde punten in.
2. Bekijk welk rapportcijfer jullie hebben gehaald.

Totaal aantal punten

-----

Punten

Cijfer

Toelichting

0 - 17

4,8

Oei, jullie hebben de lerarenkamer niet gehaald. Waren jullie te druk met enkele mooie gesprekken? Tip: speel het spel nog eens om meer over diversiteit en inclusie te ontdekken.

17 - 30

5,5

Jullie hebben een paar challenges gehaald. De tijd vliegt voorbij met al die mooie gesprekken. Jullie krijgen een voldoende, omdat er al is geoefend met diversiteit en inclusie.

30 - 40

7

Jullie zijn goed bezig. Jullie zijn inhoudelijk druk in de weer geweest en denken ook strategisch na. Houd dit buiten het spel ook vol.

40 - 50

8

Heel goed gedaan. Jullie hebben veel geoefend met diversiteit en inclusie. Er is veel uitgesproken en besproken. Ook hebben jullie veel challenges gehaald. Jullie kunnen goed samenwerken.

50 - 60

9,5

Jullie zijn fantastisch. Jullie waren nieuwsgierig naar de opdrachten en hebben je laten horen. Zoals Henry Ford ooit zei: samenkomen is een begin, samen blijven is vooruitgang en samenwerken is succes.

60 - 70

10

Jullie zijn een voorbeeld voor alle scholen in Nederland. Jullie zijn fanatiek door allerlei 'diversiteit en inclusie'-onderwerpen gegaan. Blijf nieuwsgierig, blijf je uitspreken en blijf elkaar opzoeken. Blijf een voorbeeld voor anderen.

# Evaluatie



# Evaluatie

Tijdens het spel zijn jullie met allerlei elementen van diversiteit en inclusie aan de slag gegaan. Zo kwamen onder andere langs:

- hersenen
- bubbels
- de norm
- privileges
- onmacht
- gelijkwaardigheid en verschillen
- thuis voelen in diversiteit
- uitsluiting
- 5 basisbehoeften
- reageren op discriminatie
- aannames, vooroordelen, luisteren, nieuwsgierig zijn
- ongeschreven regels
- uitspreken, bespreken, afspreken en aanspreken
- micro-agressie
- veilige omgeving
- in de huid van de ander
- talenten
- omstander(-effect)

1. Evalueer aan de speeltafel. Loop de evaluatievragen na en maak notities.
2. Zijn er meer speeltafels? Kies:
  - Iedere speeltafel deelt 1 inzicht met de andere speeltafel(s).
  - Verzamel de notities en zet inzichten en acties in bij een nieuw teamoverleg.



## Evaluatievragen

Welke thema's verdienen volgens jullie meer aandacht binnen het schoolteam? Oftewel: waar willen jullie over doorpraten?

Wat heeft jullie tijdens het spel geraakt?

**Wat** willen jullie vanaf morgen anders doen om diversiteit en inclusie te stimuleren?

**Hoe** kunnen jullie daar een stap in maken?



© oktober 2024, Arbeidsmarktplatform Primair Onderwijs  
'Samen op school' is onderdeel van de toolbox diversiteit  
en inclusie in het onderwijs