

# SCHAT- GRAVEN

## KWALITEITEN VAN DE LEERWERKPLEK

### NODIG

- Spelbord 'Schatgraven' (zie losse bijlage)
- Twee dobbelstenen
- Een pion
- Werkblad (zie volgende pagina)

### UITLEG

Het bord 'Schatgraven' bestaat uit 11 x 8 velden. Eén veld, midvoor is het startveld (met emmer en schop): daar begint het spel. Op de andere velden staan drie soorten afbeeldingen:

1. **Foto/afbeelding van leraaractiviteit, schoolactiviteit**
2. **Vraagtekenknop in rood of groen**
3. **Niets/Zandkleur-vlak**

De pion staat op het startveld. Het spel wordt gespeeld door met twee dobbelstenen te gooien. De speler die begint zet de pion volgens het aantal ogen op de twee dobbelstenen. Let op: het aantal ogen van de ene dobbelsteen geeft het aantal stappen horizontaal aan en de ogen op de andere dobbelsteen het aantal stappen verticaal. De speler mag zelf bepalen welk aantal hij horizontaal zet en welk aantal verticaal. Is het niet mogelijk om een horizontale of verticale beweging te maken, dan vervalt het aantal stappen van die dobbelsteen en worden er in die slechts het aantal stappen van een dobbelsteen gespeeld. Lukt het met beide dobbelstenen niet, dan gaat de beurt over. De pion komt op een vakje uit met een van de eerder genoemde afbeeldingen.

Van de speler wordt dan de volgende actie gevraagd:

1. **Foto/afbeelding van leraar activiteit** →
  - Wat heb jij/wat heeft jouw school een student op dit gebied te bieden? Maak dit zo concreet mogelijk?
  - Wat kunnen studenten van jullie leren?
  - Wat kan de student met name bij jou als dagelijks begeleider op dit vlak leren? Waar ben jij goed in? Licht toe.
  - Of: welke collega heeft op dit punt de student iets te bieden en waarom?
2. **Vraagtekenknop in rood of groen** →
  - Bij een groen vraagteken verzint de speler zelf een activiteit op school en hij/zij beantwoordt voor die activiteit de hierboven genoemde vragen.
  - Bij een rood vraagteken verzinnen de medespelers een activiteit op school en de speler beantwoordt voor die activiteit de hierboven genoemde vragen.
3. **Niets** → geen actie vereist. De beurt gaat over.

De spelers noteren beknopt wat de antwoorden zijn. Het spel is gespeeld als de tijd op is.

