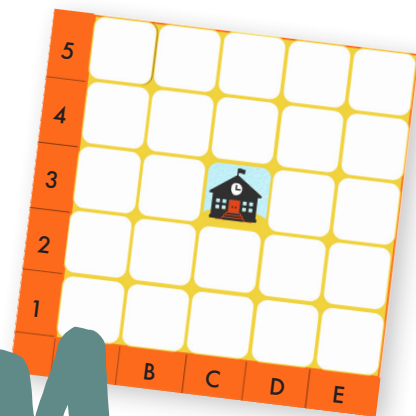


# Groter dan de SOM



Spelen in de  
speelruimte van  
een overleg

Lees voor je begint eerst deze spelhandleiding helemaal door!

Welkom spelers! Jullie gaan samen een complexe uitdaging aan. Help alle kinderen veilig de weg van huis naar school te vinden. Bedenk oplossingen voor de uitdagingen die jullie op de route tegenkomen. Vertrouw daarbij op elkaars kwaliteiten. Met elkaar zijn jullie 'groter dan de som'! Veel leer- en ervaringsplezier!

## Inhoudsopgave

- pagina 3 > Achtergrond van het spel
- pagina 4 > Spelkoffer vullen
- pagina 6 > Spelregels
- pagina 7 > Speelronde 1
- pagina 8 > Speelronde 2

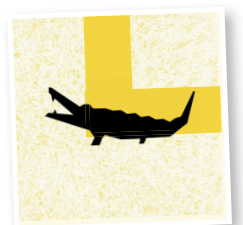
## Bijlagen

1. Kaart A4 inclusief weg-, schakel- en huistegels
2. Kindkaarten
3. Rollenkaarten
4. Schakel- en verstoringskaarten
5. Antwoordblad schakelvragen
6. Formulier reisbeschrijvingen
7. Blanco schakel- en verstoringskaarten



## Colofon

'Groter dan de som' is een initiatief van het Steunpunt Passend Onderwijs en Gedragswerk  
Spelontwerp: Nollies Creative Concept designing i.c.m. Hanze Hogeschool  
Vormgeving: Nollies Creative Concept designing en WAT Ontwerpers



# Achtergrond van het spel



Bij het spelen van de serious game 'Groter dan de som' worden jullie uitgedaagd op de competenties samenwerken en communicatie. Competenties die ook nodig zijn binnen een multidisciplinair overleg (MDO). In het spel werken jullie – net als in een MDO – samen vanuit verschillende rollen en hebben jullie elkaar nodig om het doel te behalen.

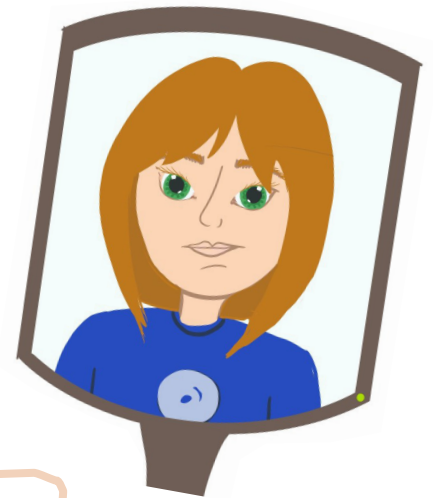
Door de kennis, ervaringen en perspectieven van de verschillende rollen en talenten van elkaar optimaal te combineren, wordt het geheel groter dan de som der delen. Welke talenten brengen de groepsleden in? En welke ontdekkingen doen jullie over het voeren van een MDO? Gedurende het spel worden jullie op meerdere manieren aan het denken gezet over een MDO. Het spel eindigt met de vraag aan alle spelers om vanuit de eigen ervaringen in het spel een vertaalslag te maken naar de praktijk: wat neem jij mee naar een volgend MDO?

## Wat gaan jullie doen?

Jullie gaan een reisbeschrijving maken voor vier kinderen. Jullie helpen hen veilig de weg te vinden van huis naar school. Iedereen heeft hierbij zijn eigen rol en verantwoordelijkheid. Onderweg komen jullie voor verschillende uitdagingen te staan, die jullie samen gaan oplossen.

## Voor wie?

Het spel is geschikt voor iedereen die deelneemt aan een MDO en wil leren van en met elkaar. De mate van (zelf)reflectie die tijdens het spel gevraagd wordt van de spelers maakt het spel minder passend voor personen jonger dan 16 jaar. Het spel is te spelen met minimaal vier tot maximaal acht personen.



Minimaal vier tot maximaal acht personen.

## Multidisciplinair overleg

Een school organiseert een multidisciplinair overleg (MDO) om helder te krijgen welke extra ondersteuning een leerling nodig heeft en wie deze ondersteuning het beste kan bieden. Aan dit overleg nemen de leerling, de ouders en deskundigen uit verschillende beroepsgroepen deel. Soms nemen de ouders en de leerling steunende personen mee, zoals een buurvrouw of grootouders. Vanuit verschillende rollen hebben jullie elkaar nodig om het doel te behalen: het bieden van de beste ondersteuning aan de leerling.



# Spelkoffer vullen

Zijn jullie er klaar voor om de uitdaging aan te gaan en 'Groter dan de som' te spelen? Wat leuk! Hieronder staat precies beschreven wat er nodig is om het spel speelklaar te maken. Achterin dit document zijn de spelonderdelen opgenomen om uit te printen.

## Tips

- Print de spelonderdelen uit op dikker papier of plastificeer de verschillende onderdelen.
- Print de plattegrond uit op A3 formaat.

## Benodigdheden

Print en knip de onderstaande spelonderdelen uit:

- 1 x Rollenkaarten
- 1 x Plattegrond inclusief de weg-, schakel- en huistegels
- 1 x Kindkaarten
- 1 x Schakel- en verstoringskaarten
- 1 x Formulier reisbeschrijving
- 2x Antwoordblad schakelvragen

## Zelf toevoegen

- 6 Enveloppen (A5 of A4)
- 3 Pennen
- 1 Notitieblokje
- Timer

## Enveloppen vullen

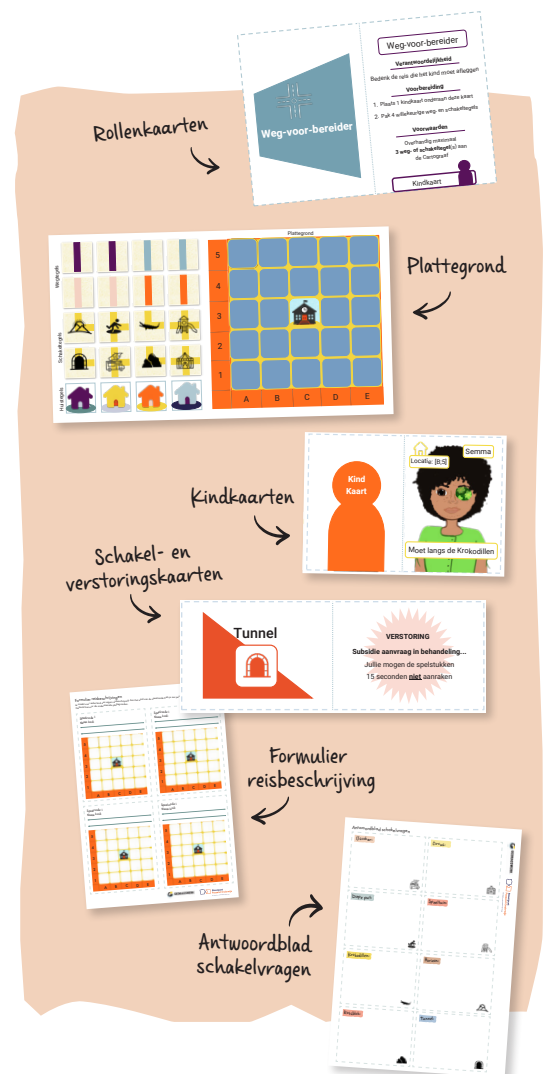
Ter voorbereiding vullen jullie zes verschillende enveloppen. In een van de enveloppen doen jullie de rollenkaarten en in de overige enveloppen de verschillende spelonderdelen die bij deze rollen horen. Schrijf op iedere envelop wat erin zit.

### Envelop 1. Rollenkaarten

- Acht rollenkaarten – vouw de kaarten dubbel en plak vast

### Envelop 2. Schakelaar

- 32 schakel- en verstoringskaarten – vouw de kaarten dubbel en plak vast
- Een antwoordblad voor de schakelvragen
- Een pen



### Envelop 3. Weg-voor-bereiders

- 16 weg-en schakeltegels - je vindt deze bij de plattegrond
- 8 kindkaarten – vouw de kaarten dubbel en plak vast

### Envelop 4. Cartograaf

- 1 plattegrond
- 4 huistegels

### Envelop 5. Reisplanner

- Formulier reisbeschrijvingen
- Pen

### Envelop 6. Observator

- Pen en een notitieblokje



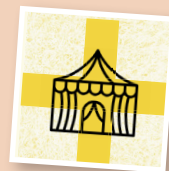
Stop alle onderdelen in jullie 'spelkoffer'. Jullie zijn nu klaar om deze speluitdaging aan te gaan!

## Schakelkaarten

Het spel zet jullie op meerdere manieren aan het denken over een MDO. Een van die manieren zijn de schakelkaarten. Er zijn in totaal acht soorten schakelkaarten die ieder een eigen symboliek en type vragen hebben. Willen jullie ook eigen vragen toevoegen? Gebruik dan de blanco schakelkaarten.



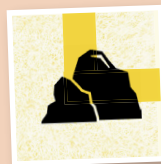
**Ijscokar:** Wat is er leuk aan leren?



**Circus:** Samen komen jullie verder dan alleen; wat vraagt samenwerken?



**Diepe put:** Wat kunnen jullie doen om valkuilen in een MDO te voorkomen?



**Rotsblok:** Wat doen jullie wanneer er rotsblokken op de weg liggen? Hoe kunnen jullie omdenken en omdoen in deze situaties?



**Speeltuin:** Hier draait het om de waarde van samen spelen en ontdekken.



**Horizon:** Met de horizon in beeld zoeken jullie naar perspectief buiten de gebaande paden.



**Krokodillen:** Krokodillen associëren we vaak met bureaucratie. In het spel worden jullie juist gevraagd je te verwonderen over onderwijs en (jeugd)hulpverlening.



**Tunnel:** Wie en wat hebben jullie nodig om licht te zien aan het einde van de tunnel?

# Spelregels Groter dan de Som

Jullie staan op het punt om met elkaar een reisbeschrijving te maken voor vier kinderen. Jullie helpen hen veilig de weg te vinden van huis naar school. Iedereen heeft hierbij zijn eigen rol en verantwoordelijkheid. Onderweg komen jullie voor verschillende uitdagingen te staan, die jullie samen gaan oplossen. Vinden jullie voor alle kinderen binnen de tijd een veilige weg van huis naar school?

## Rollen verdelen

Tijd om de spelkoffer uit te pakken.



**Observator**  
Observeert de spelers tijdens het spel.  
Geeft een tip en top.



**Cartograaf**  
Bouwt de route van huis naar school.



**Reisplanner**  
Noteert de coördinaten van de vier routes.



**Schakelaar**  
Noteert de antwoorden op de schakelkaarten.



**4 Weg-voor-bereiders**  
Bedenken de reis die de kindkaarten moeten afleggen.

## Rollen verdelen

Haal alle rollenkaarten uit de envelop. Wie van jullie wordt de observator? Deze persoon observeert de andere spelers tijdens het spel. Speel je met vijf tot acht personen? Dan krijgt de observator nooit een tweede rol toegewezen. Ga je de uitdaging aan met vier spelers? Dan kun je ervoor kiezen om gebruik te maken van de speloptie voor vier spelers.

Na het kiezen van een observator, verdelen jullie in overleg de overige rollen onder de andere spelers. Alle rollen moeten verdeeld zijn. Je kunt dus meer dan één rol hebben.

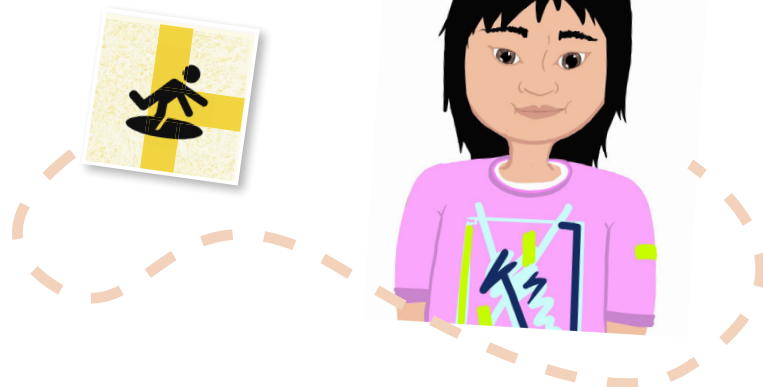
Geef alle spelers de envelop die hoort bij hun rol of rollen. De wegvoorbereiders delen dezelfde envelop. Nu zijn jullie bijna klaar om aan de reis te beginnen. Op de rollenkaarten staan de laatste voorbereidingsinstructies.

### Speloptie voor vier personen

Respect! Jullie gaan deze uitdaging met slechts vier spelers aan. Jullie gaan jullie talent tot multitasken hard nodig hebben. Willen jullie het iets gemakkelijker maken? Dan kunnen jullie overwegen de observator toch een tweede rol te geven.



# Speelronde 1



## Start speelronde 1

De observator start de timer. De spelronde duurt vijf minuten. Binnen deze vijf minuten maken jullie samen een reisbeschrijving. Start met het plaatsen van de huistegels op de kaart.

Jullie hebben de opdracht behaald wanneer alle onderdelen van de reisbeschrijving correct en binnen de tijd zijn uitgevoerd. Een volledige reisbeschrijving bestaat uit:

1. De plattegrond waarop de vier routes van thuis naar school zijn neergelegd.
2. Een reisplan met de coördinaten van de routes voor alle vier de kinderen.
3. Antwoorden op de acht schakelvragen.

### Let op:

Er zitten acht verstoringen tussen de schakelvragen verstopt. Voer de opdracht op de verstoringkaart direct uit zodra hij getrokken wordt. Trek daarna een nieuwe schakelvraag.

## Einde speelronde 1

Samen met de observator kijken jullie terug op spelronde 1. Hebben jullie de drie onderdelen van de reisbeschrijving compleet? Controleer of de beschrijving aan alle onderstaande voorwaarden voldoen:

- De vier kinderen hebben allemaal een route van thuis naar school.
- De routes voldoen aan de voorwaarden die op de kindkaarten staan.
- Alle wegeindes zijn aaneengesloten. Er zijn geen open eindes.
- Jullie hebben acht schakelvragen beantwoord.
- Indien getrokken: jullie hebben de opdracht op de verstoringkaart uitgevoerd.

De observator benoemt op basis van de observaties de tips en tops uit spelronde 1. Daarna staan jullie samen stil bij de volgende vragen:

- Met welke rol(len) moesten jullie veel samenwerken?
- Heeft ieder een rol die past?
- Wat willen jullie anders doen in de volgende speelronde?





## Speelronde 2

In de tweede ronde maken jullie een nieuwe reisbeschrijving. Voer voordat jullie starten met speelronde 2 de onderstaande stappen uit:

- Leg de beantwoorde schakelvragen en getrokken verstoringskaarten op de aflegstapel.
- Leg de kindkaarten op de aflegstapel en trek vier nieuwe kindkaarten.
- Reset de timer.

### The Gamechanger

Jullie mogen samen 1 wijziging aanbrengen vóór jullie het volgende spel beginnen. Deze wijziging kan in de rol- of taakverdeling zijn.

*Bijvoorbeeld: 2 spelers wisselen van rol, 1 verantwoordelijkheid verdelen over meerdere spelers of verdeel de speelstukken op een andere manier.*

## Start speelronde 2

De observator start de timer. De spelronde duurt opnieuw vijf minuten. Binnen deze vijf minuten maken jullie samen een nieuwe reisbeschrijving. Start weer met het plaatsen van de huistegels op de kaart.

Jullie hebben het spel gehaald wanneer alle onderdelen van de reisbeschrijving correct en binnen de tijd zijn uitgevoerd.

## Einde speelronde 2

Samen met de observator kijken jullie terug op speelronde 2. Hebben jullie de drie onderdelen van de reisbeschrijving compleet? Zien jullie al parallellen met de verschillende rollen in een MDO?

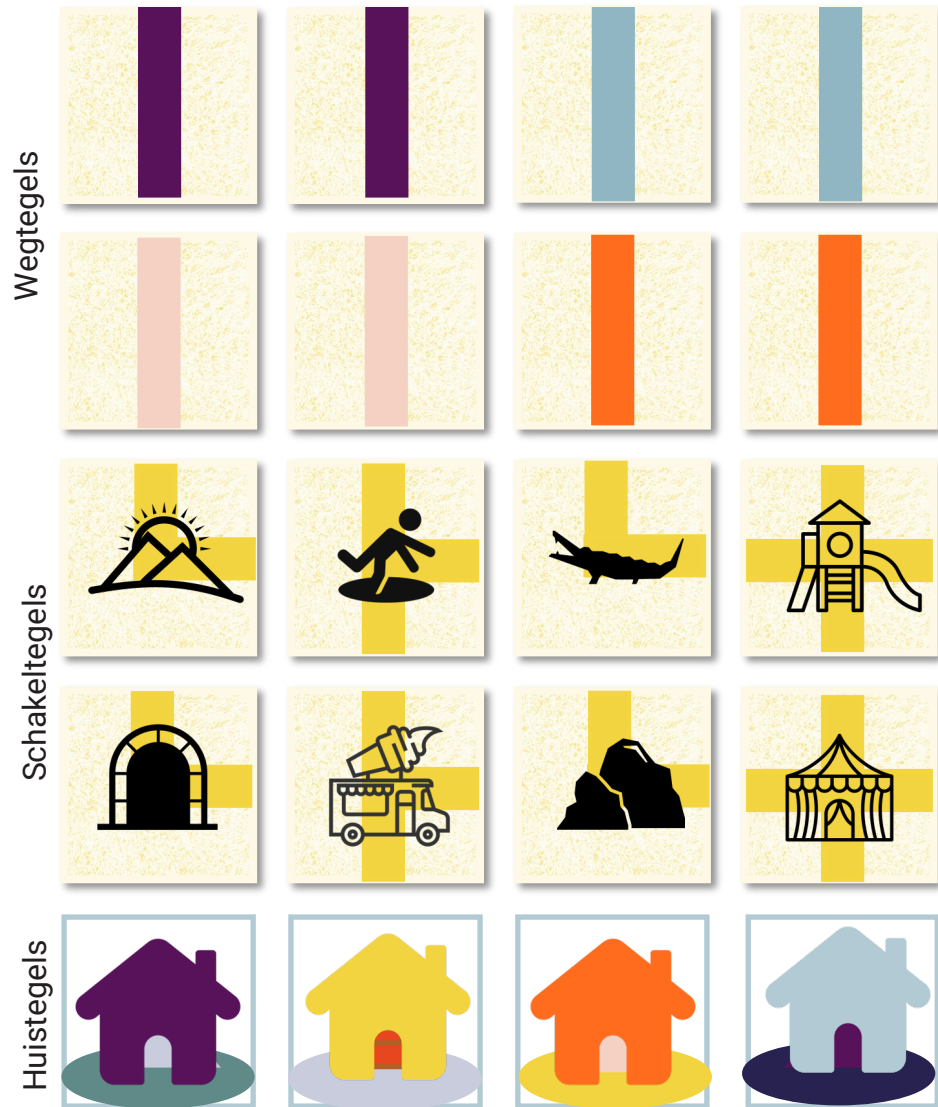
1. Welke talenten kwamen tijdens het spel naar voren?
2. Hoe kunnen deze talenten bijdragen aan een succesvol MDO?
3. Was er frustratie? Waarover? Hoe gingen jullie daarmee om?
4. Welk inzicht in dit spel neemt ieder mee in een volgend MDO?

**Gefeliciteerd!** Jullie hebben dit spel succesvol afgerond. Jullie kunnen het spel zo vaak herhalen als jullie willen.

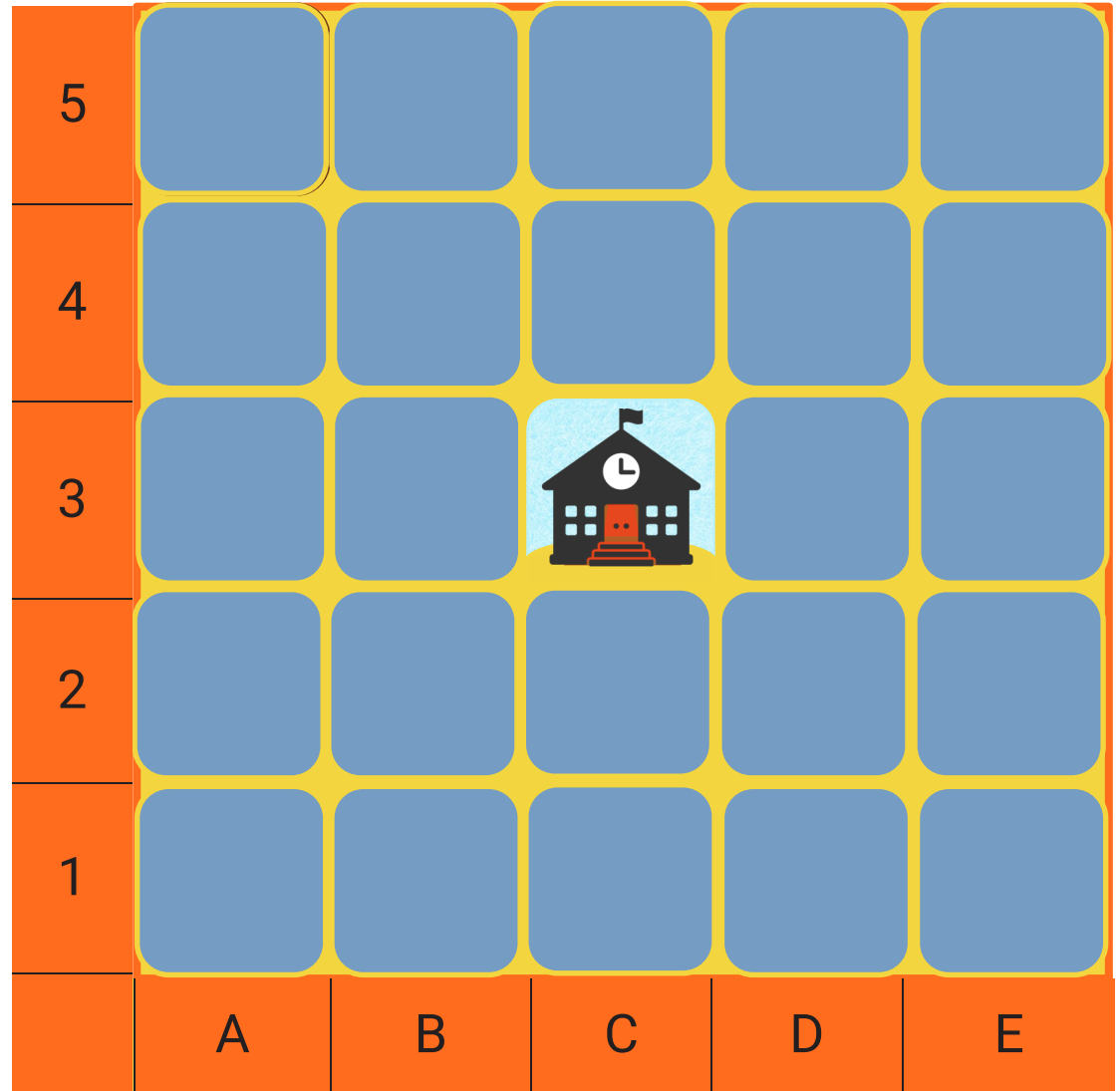




# 1. Kaart A4 inclusief weg-, schakel - en huistegels















Plattegrond



Print op A4 papier


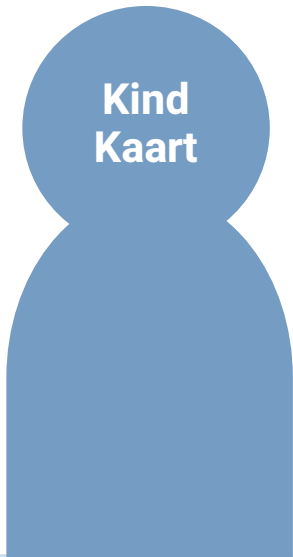

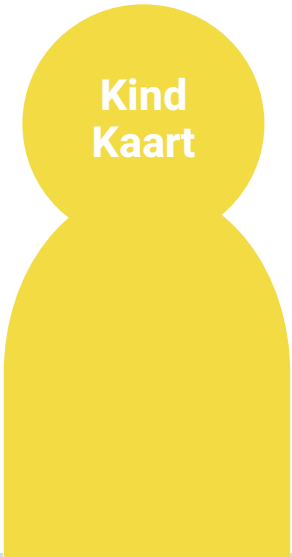

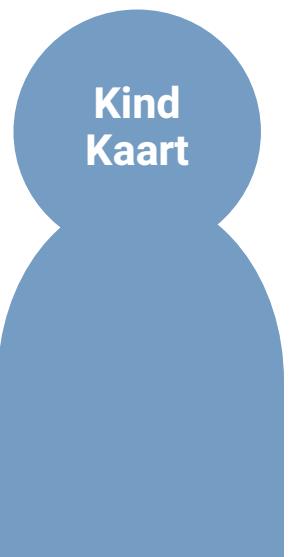


## 2. Kindkaarten

 <p>Kind Kaart</p>	 <p>Phong</p> <p>Locatie: [A;5]</p>  <p>Moet langs het Circus</p>	 <p>Kind Kaart</p>	 <p>Semma</p> <p>Locatie: [B;5]</p>  <p>Moet langs de Krokodillen</p>
 <p>Kind Kaart</p>	 <p>Laila</p> <p>Locatie: [A;1]</p>  <p>Moet langs het Rotsblok</p>	 <p>Kind Kaart</p>	 <p>Marcia</p> <p>Locatie: [C;5]</p>  <p>Moet langs de Horizon</p>

  
GEDRAGSWERK

  
Steunpunt  
Passend Onderwijs  
Een initiatief van de Pvd-Bund en de VVD-rand

## 2. Kindkaarten

 <p>Locatie: [D;1]</p> <p>Lore</p> <p>Moet langs de IJscokar</p>	 <p>Kind Kaart</p>	 <p>Locatie: [E;5]</p> <p>Thabo</p> <p>Moet langs de Speeltuिन</p>	 <p>Kind Kaart</p>
 <p>Locatie: [D;5]</p> <p>Celine</p> <p>Moet langs de Diepe put</p>	 <p>Kind Kaart</p>	 <p>Locatie: [E;1]</p> <p>Tomer</p> <p>Moet langs de Tunnel</p>	 <p>Kind Kaart</p>

  
GEDRAGSWERK

  
Steunpunt  
Passend Onderwijs  
Een initiatief van de PvdB-studie en de VO-raad

### 3. Rollenkaarten

#### Cartograaf

##### Verantwoordelijkheid

Bouw de routes van huis naar school

##### Vorbereiding

1. Leg de plattegrond voor je neer
2. Leg de huistegels naast de kaart

##### Voorwaarden

Gebruik de weg- en schakeltegels om voor elk kind een route van huis naar school te maken

Alle wegeindes moeten **aaneengesloten** zijn



#### Schakelaar

##### Verantwoordelijkheid

Noteer de antwoorden op de schakelvragen

##### Vorbereiding

1. Pak een pen en notitieblok
2. Leg de schakelkaarten per thema voor je neer

##### Voorwaarden

Beantwoord **8 schakelkaarten**

**Verstoringkaarten: 1 per thema**

Voer de opdracht meteen uit  
Deze tellen niet als schakelkaarten



### 3. Rollenkaarten



#### Reisplanner

##### Verantwoordelijkheid

Noteer de coördinaten van de vier routes

##### Vorbereiding

1. Pak een pen en notitieblok

##### Voorwaarden

Noteer de **coördinaten** van de 4 routes die de Cartograaf op de kaart legt



#### Observator

##### Verantwoordelijkheid

Observeer de spelers tijdens het spelen

##### Vorbereiding

1. Pak een pen en notitieblok
2. Zorg dat je alle spelers kan zien

##### Voorwaarden

Noteer voor elke speler een tip en een top. Let hierbij op de manier van communiceren en/of samenwerken

### 3. Rollenkaarten

#### Weg-voor-bereider

##### Verantwoordelijkheid

Bedenk de reis die het kind moet afleggen

##### Vorbereiding

1. Plaats 1 kindkaart onderaan deze kaart
2. Pak 4 willekeurige weg- en schakeltegels

##### Voorwaarden

Overhandig maximaal  
**3 weg- of schakeltegels**(s)  
aan de Cartograaf

Kindkaart



Een initiatief van de PO-Raad en de VO-raad

#### Weg-voor-bereider

##### Verantwoordelijkheid

Bedenk de reis die het kind moet afleggen

##### Vorbereiding

1. Plaats 1 kindkaart onderaan deze kaart
2. Pak 4 willekeurige weg- en schakeltegels

##### Voorwaarden

Overhandig maximaal  
**3 weg- of schakeltegels**(s)  
aan de Cartograaf

Kindkaart



### 3. Rollenkaarten



#### Weg-voor-bereider

##### Verantwoordelijkheid

Bedenk de reis die het kind moet afleggen

##### Vorbereiding

1. Plaats 1 kindkaart onderaan deze kaart
2. Pak 4 willekeurige weg- en schakeltegels

##### Voorwaarden

Overhandig maximaal  
**3 weg- of schakeltegels** aan  
de Cartograaf

Kindkaart



#### Weg-voor-bereider

##### Verantwoordelijkheid

Bedenk de reis die het kind moet afleggen

##### Vorbereiding

1. Plaats 1 kindkaart onderaan deze kaart
2. Pak 4 willekeurige weg- en schakeltegels

##### Voorwaarden

Overhandig maximaal  
**3 weg- of schakeltegels** aan  
de Cartograaf

Kindkaart



## 4. Schakel- en verstoringskaarten

### Toewerken naar een oplossing

1.

# Tunnel



## Tunnel

Bedenk drie manieren om de ouder(s) te betrekken bij de oplossing

2.

# Tunnel



## VERSTORING

**Subsidie aanvraag in behandeling...**  
Jullie mogen de spelstukken 15 seconden niet aanraken

3.

## Tunnel

Noem een oplossing die een leerling zelf heeft bedacht in een ondersteuningstraject

# Tunnel



4.

## Tunnel

Beschrijf een ideale oplossing voor een ondersteuningstraject in vijf woorden

# Tunnel



**GEDRAGSWERK**



**Steunpunt  
Passend Onderwijs**

Een initiatief van de PO-Raad en de VO-raad



## 4. Schakel- en verstoringskaarten

### Valkuilen voorkomen

1.



**Diepe put**

Wie hoort er niet aan tafel  
in een MDO?

2.



**VERSTORING**

**Belangrijk telefoontje!**

Kies 1 iemand die  
15 seconden niet  
mee speelt.

3.

**Diepe put**

Noem drie verstorende  
gebeurtenissen/situaties  
tijdens een MDO



4.

**Diepe put**

Noem drie kenmerken van  
een passende plek voor het  
voeren van een MDO



**GEDRAGSWERK**



**Steunpunt  
Passend Onderwijs**

Een initiatief van de PO-Raad en de VO-raad

## 4. Schakel- en verstoringskaarten

### Leuk Leren

1.

**IJscokar**



**IJscokar**

Welke drie (leuke) dingen  
noemen kinderen vaak als reden  
om naar school te gaan?

2.

**IJscokar**



**VERSTORING**

**Dubbele afspraak!**  
Kies iemand die de laatste  
25 seconden niet  
meer meespeelt

3.

**IJscokar**

Noem drie dingen  
die kinderen  
spelenderwijs leren

**IJscokar**



4.

**IJscokar**

Wat maakt leren leuk?

**IJscokar**



**GEDRAGSWERK**



**Steunpunt  
Passend Onderwijs**

Een initiatief van de PO-Raad en de VO-raad

## 4. Schakel- en verstoringskaarten

### Verwondering

1.

**Krokodillen**



**Krokodillen**

Noem drie dingen  
waarover je je verwondert  
in het onderwijs

2.

**Krokodillen**



**VERSTORING**

**Omscholing!**  
Twee spelers  
ruilen van rol

3.

**Krokodillen**

Noem drie manieren  
waarop kinderen  
je verwonderen

**Krokodillen**



4.

**Krokodillen**

Noem drie dingen  
waarover je je verwondert  
in de jeugdhulp

**Krokodillen**



**GEDRAGSWERK**



**Steunpunt  
Passend Onderwijs**

Een initiatief van de PO-Raad en de VO-raad

## 4. Schakel- en verstoringskaarten

Om (de rots) denken

1.



**Rotsblok**

Bedenk drie alternatieve locaties voor een MDO

2.



**VERSTORING**

**Geen ruimte gereserveerd!**  
Alle spelers moeten gaan staan voor de rest van de tijd

3.

**Rotsblok**

Noem drie mogelijke uitkomsten van een MDO

**Rotsblok**



4.

**Rotsblok**

Noem drie buitenschoolse activiteiten waar kinderen ook leren

**Rotsblok**



**GEDRAGSWERK**



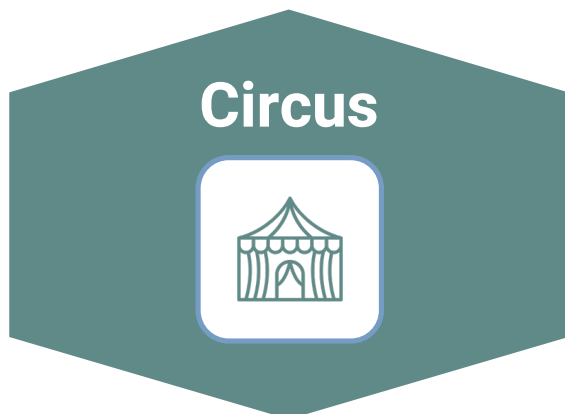
**Steunpunt  
Passend Onderwijs**

Een initiatief van de PO-Raad en de VO-raad

## 4. Schakel- en verstoringskaarten

### Samen samenwerken

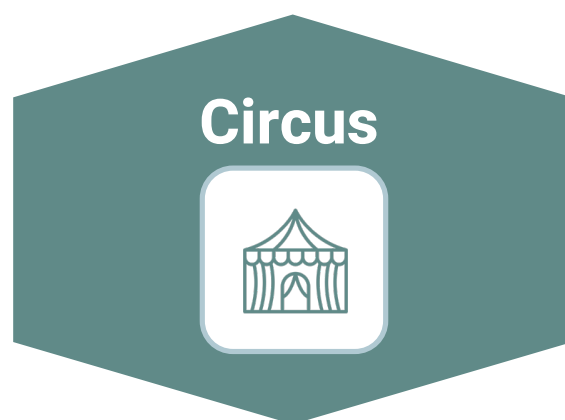
1.



Circus

Welke mensen mogen niet ontbreken in een MDO?

2.



**VERSTORING**

**Brandoefening!**  
Iedereen loopt één rondje om de tafel

3.

Circus

Noem twee dingen waaruit ouders merken dat zij als gelijkwaardige gesprekspartner aan tafel zitten

Circus



4.

Circus

Noem drie competenties van een goede voorzitter

Circus



## 4. Schakel- en verstoring斯卡arten

### Samen spelen en ontdekken

1.

#### Speeltuin

Noem drie manieren om een leerling te betrekken bij de oplossing

#### Speeltuin



2.

#### Speeltuin

Noem drie activiteiten waar iedereen aan mee zou moeten kunnen doen op school

#### Speeltuin



3.

#### Speeltuin



#### Speeltuin

Noem drie dingen die kinderen van elkaar leren

4.

#### Speeltuin



#### VERSTORING

**12:00 Luchtalarm!**  
Jullie mogen de komende 20 seconden niet praten



**GEDRAGSWERK**



**Steunpunt  
Passend Onderwijs**

Een initiatief van de PO-Raad en de VO-raad

## 4. Schakel- en verstoringskaarten

### Perspectief

1.

**Horizon**

Bedenk drie nieuwe vakken  
in het onderwijs

**Horizon**



2.

**Horizon**

Noem drie redenen waarom de  
leerling aanwezig is/moet  
zijn bij een MDO

**Horizon**



3.

**Horizon**



**Horizon**

Bedenk drie alternatieve  
leeromgevingen buiten school

4.

**Horizon**



**VERSTORING**

**Reorganisatie!**  
Iedereen schuift  
1 plek naar links



**GEDRAGSWERK**



**Steunpunt  
Passend Onderwijs**  
Een initiatief van de PO-Raad en de VO-raad

## 5. Antwoordblad schakelvragen

IJscokar:

Circus:



Diepe put:

Speeltuin:



Krokodillen:

Horizon:



Rotsblok:

Tunnel:





## 6. Formulier reisbeschrijvingen (speelronde 1)

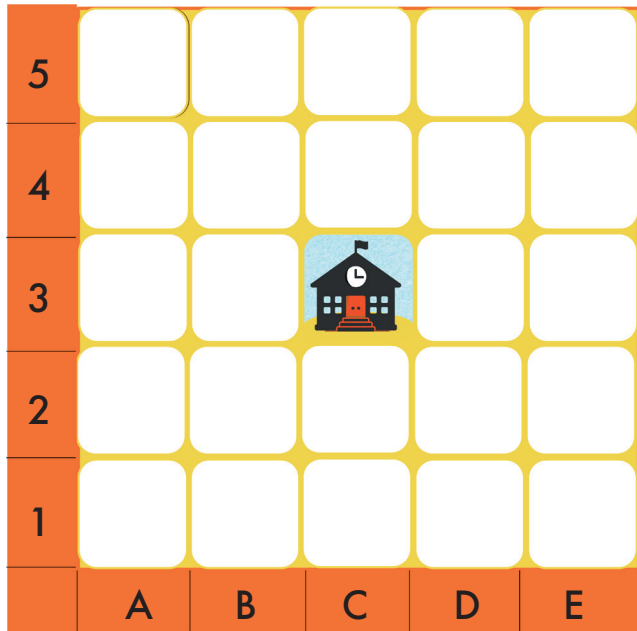
Je maakt voor ieder kind een eigen reisbeschrijving. Aan het eind van de speelronde heb je vier persoonlijke beschrijvingen gemaakt. Gebruik hiervoor de onderstaande plattegronden.

Speelronde 1

Naam kind:

.....

.....

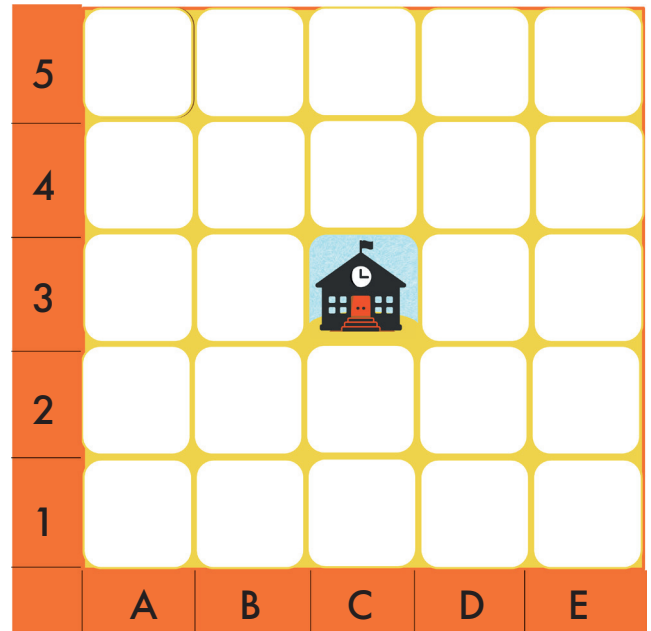


Speelronde 1

Naam kind:

.....

.....

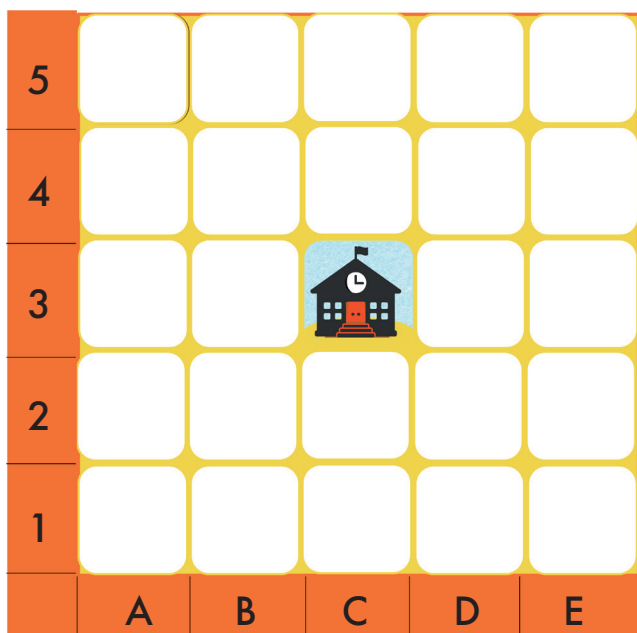


Speelronde 1

Naam kind:

.....

.....

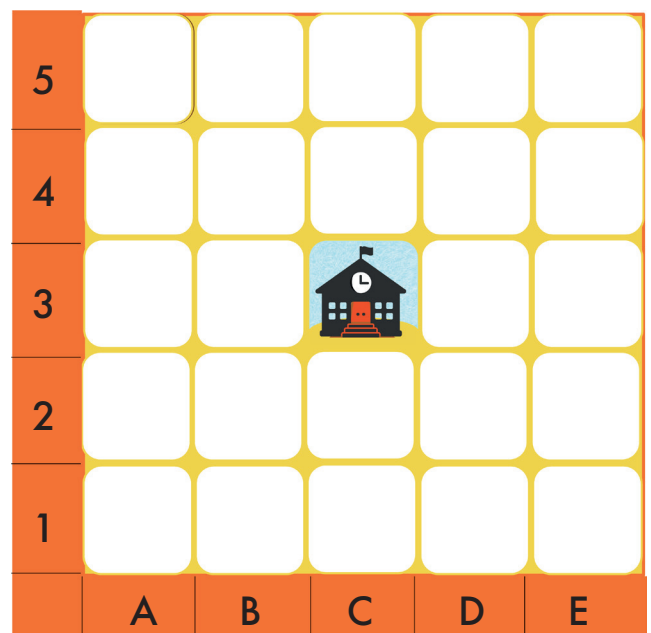


Speelronde 1

Naam kind:

.....

.....

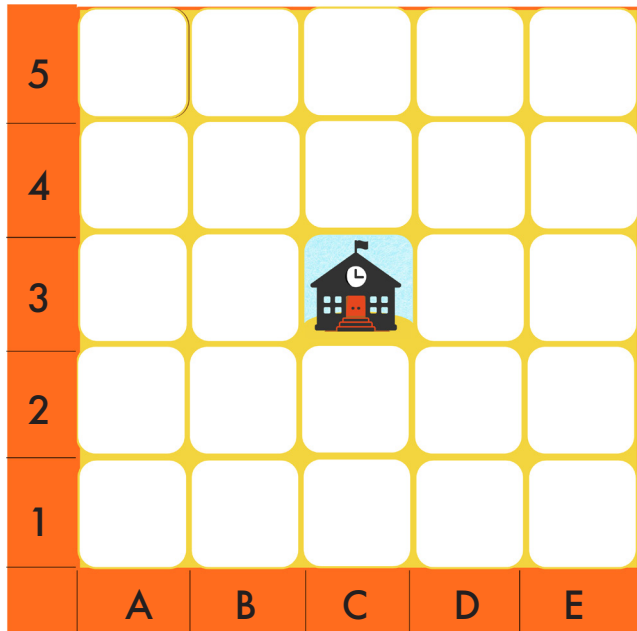


## 6. Formulier reisbeschrijvingen (speelronde 2)

Je maakt voor ieder kind een eigen reisbeschrijving. Aan het eind van de speelronde heb je vier persoonlijke beschrijvingen gemaakt. Gebruik hiervoor de onderstaande plattegronden.

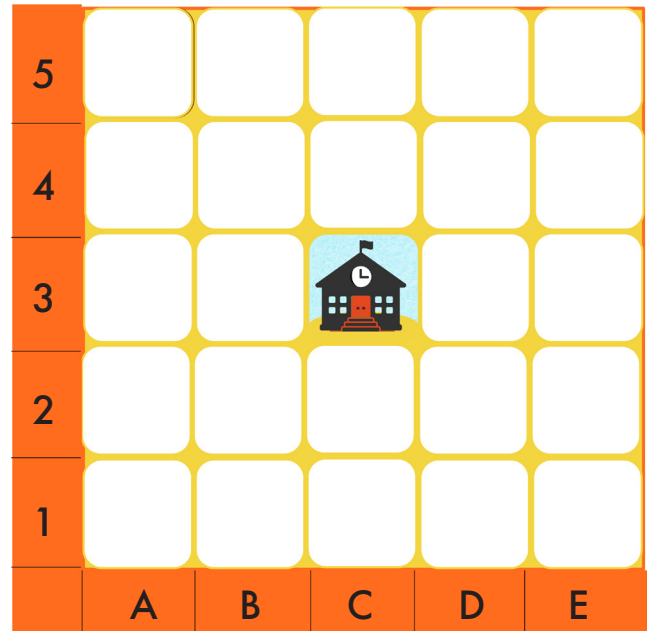
Speelronde 2

Naam kind:



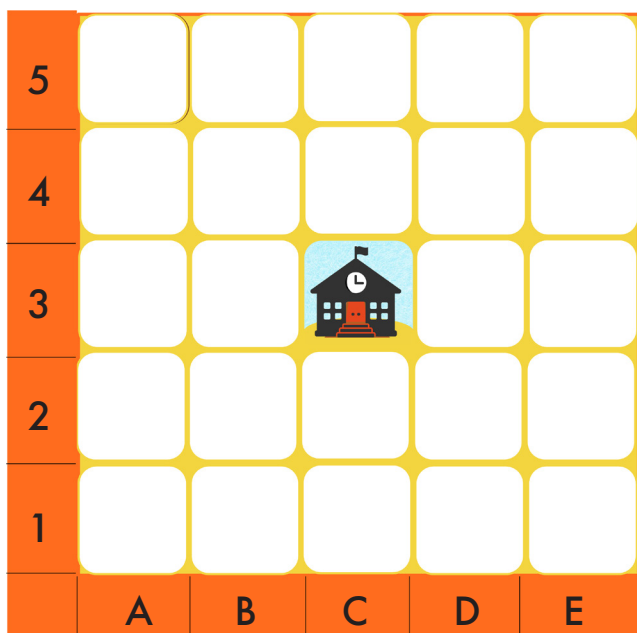
Speelronde 2

Naam kind:



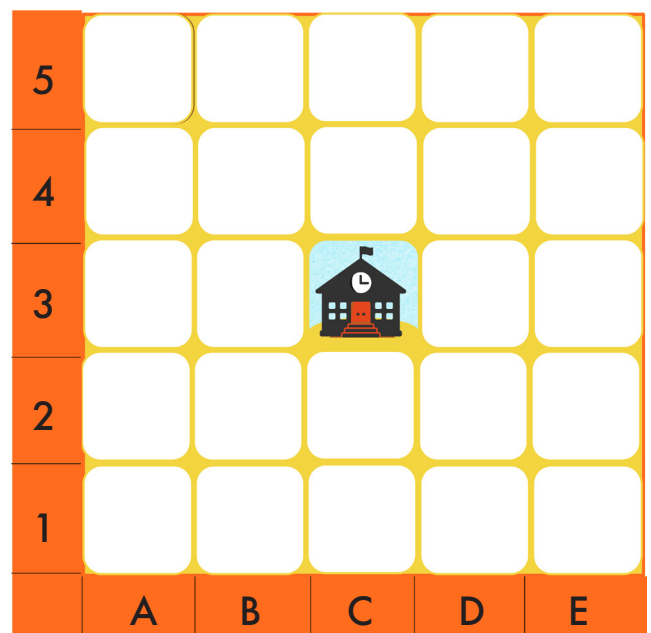
Speelronde 2

Naam kind:



Speelronde 2

Naam kind:



# 7. Blanco schakel- en verstoringskaarten

Toewerken naar een oplossing

1.



2.



3.



4.



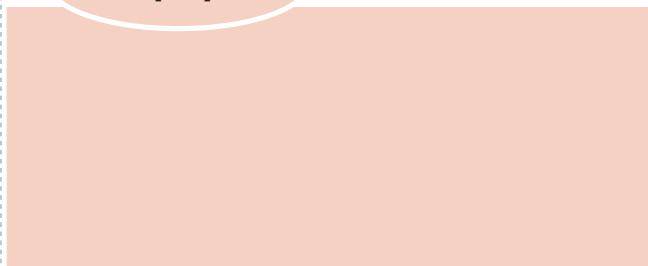
## 7. Blanco schakel- en verstoringskaarten

### Valkuilen voorkomen

1.



Diepe put



2.



VERSTORING



3.

Diepe put



**Diepe Put**



4.

Diepe put



**Diepe Put**



## 7. Blanco schakel- en verstoringskaarten

Leuk Leren

1.

**IJscokar**



IJscokar

2.

**IJscokar**



VERSTORING

3.

IJscokar

**IJscokar**



4.

IJscokar

**IJscokar**



## 7. Blanco schakel- en verstoringskaarten

Verwondering

1.



**Krokodillen**

2.



**VERSTORING**

3.

**Krokodillen**

**Krokodillen**



4.

**Krokodillen**

**Krokodillen**



## 7. Blanco schakel- en verstoringskaarten

Om (de rots) denken

1.



Rotsblok

2.



VERSTORING

3.

Rotsblok

Rotsblok

4.

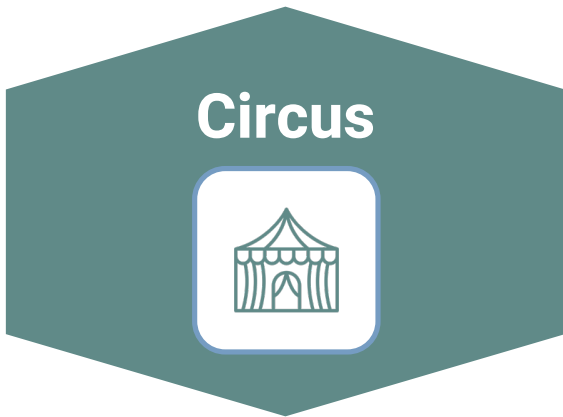
Rotsblok

Rotsblok

## 7. Blanco schakel- en verstoringskaarten

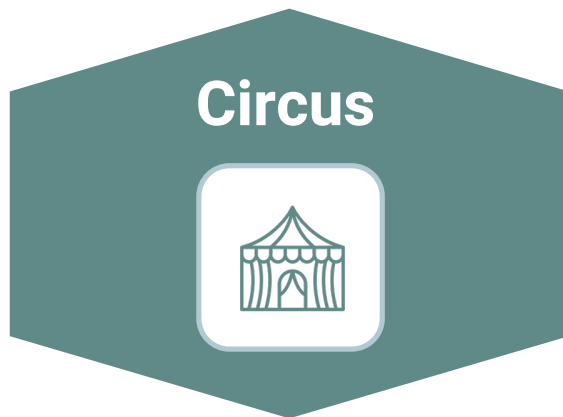
### Samen samenwerken

1.



Circus

2.



VERSTORING

3.

Circus

Circus

4.

Circus

Circus



## 7. Blanco schakel- en verstoringskaarten

Samen spelen en ontdekken

1.

Speeltuin

Speeltuin



2.

Speeltuin

Speeltuin



3.

Speeltuin

Speeltuin



4.

Speeltuin



VERSTORING

# 7. Blanco schakel- en verstoringskaarten

Perspectief

1.



2.



3.



4.

