



Spellenoverzicht Tovertafel

15 maart 2021



Powered by **Driestar onderwijsadvies**





Inhoud

Tips voor gebruik.....	3
Beschrijving van de Tovertafel	4
Product	4
Werkwijze	4
Onderbouwing & onderzoek	4
Koppeling Tovertafel & Zien!vaardigheden	5
Spelniveaus van de spellen.....	6
Koppeling Zien!vaardigheden en spellen van de Tovertafel.....	7

Tips voor gebruik

Voor het versterken van de sociale vaardigheden op groepsniveau is ervoor gekozen om bestaande methoden te ontsluiten: veelgebruikte methoden worden geanalyseerd en per les wordt er aangegeven aan welke Zien!vaardigheden er wordt gewerkt. Bij de handelingssuggesties staan verwijzingstabellen, waarmee je snel kunt zoeken in de methode die bij je op school wordt gebruikt!

Dit document bevat de beschrijving van de spellen voor groep 1-4 die beschikbaar zijn op de Tovertafel.

In dit document vind je een korte beschrijving van de methode en een overzicht van de koppeling tussen de Tovertafel speldoelen en de Zien!vaardigheden.

Suggesties voor gebruik van de analyse van de spellen:

1. Je bekijkt het groepsoverzicht van je groep
2. Je vraagt je af of je tevreden bent over de betrokkenheid en het welbevinden van de groep als geheel. Indien je dit wilt versterken, raden we je aan dat als eerste te doen. Klik voor suggesties op de percentages boven de kolommen van het groepsprofiel.
3. Als betrokkenheid en welbevinden naar tevredenheid zijn, naar je mening, bekijk je de scores op de verschillende vaardigheden. Bovenaan de kolommen kun je percentages zien. De hoogte daarvan geeft aan in welke mate de vaardigheden door de kinderen in je groep worden toegepast.

Wanneer je het idee hebt dat het verstandig is om een of meer vaardigheden op groepsniveau te versterken, zoek je heel gericht naar lessen in je methode die aandacht besteden aan die vaardigheden. Kies daarbij als eerste een les waarbij je de kans van succes het grootst acht. Dat is meestal een les die een beroep doet op vaardigheden die meer dan gemiddeld aanwezig zijn.

Voor meer informatie over de methode Tovertafel zie de website van Tover: www.tover.care/nl/tovertafel/kinderen-regulier-onderwijs

Zie bijvoorbeeld dit [introdectiefilmpje](#).



Beschrijving van de Tovertafel

Product

De Tovertafel is ontwikkeld door het bedrijf Tover en ondersteunt kinderen in het speciaal en regulier onderwijs in hun ontwikkeling. De Tovertafel is een kastje aan het plafond dat interactieve spellen op tafel of een ander oppervlak projecteert. Deze spellen reageren op hand- en armbewegingen, zodat het lijkt alsof de kinderen kunnen toveren.

De Tovertafel is een coöperatieve werkvorm die lessen ter bevordering van het sociaal-emotioneel functioneren verrijkt en versterkt, waardoor resultaten verbeteren en rust gecreëerd kan worden in de klas. De Tovertafel-spellen zijn samen met kinderen, leerkrachten en experts uit het onderwijsveld tot stand gekomen en doorontwikkeld. Door herkenbare momenten na te bootsen, leren kinderen op een leuke manier omgaan met sociale situaties.

De spellen van de Tovertafel zijn gericht op kinderen met een ontwikkelingsleeftijd van 2 tot 8 jaar en sluiten aan op de leerlijnen van de SLO. Ze stimuleren kinderen niet alleen op sociaal-emotioneel gebied, maar ook op cognitief en fysiek vlak. Zo brengt de Tovertafel de kinderen in beweging en leren ze op een speelse manier bijvoorbeeld wachten op de beurt, samenwerken, spelling, rekenen en problemen oplossen. De Tovertafel is geschikt voor het werken in kleine groepen en kan ingezet worden bij individuele begeleiding. De Tovertafel kan gebruikt worden in de onderbouw van het PO, binnen de voorschoolse educatie en op SBO, SO en VSO scholen.

Werkwijze

Kinderen kunnen zelfstandig met de spellen aan de slag gaan of onder begeleiding spelen. Om het maximale effect uit de spellen te halen, wordt aangeraden om het spel actief te begeleiden. De leerkracht of begeleider kan kinderen aanwijzingen geven, het spel sturen, sociale leermomenten benoemen en bespreken, positief gedrag bekrachtigen en inspelen op de behoeftes van de leerling. Bij de aanschaf van een Tovertafel met spelabonnement hoort een workshop voor het personeel, waarin uitleg gegeven wordt over de spellen en het gebruik van de Tovertafel. Daarnaast krijgen scholen toegang tot een online klantenportaal, waarop uitgebreide informatie te vinden is over manieren om de Tovertafel gericht in te kunnen zetten.

Onderbouwing & onderzoek

De eerste Tovertafel is ontstaan tijdens het promotieonderzoek van Hester Anderiesen Le Riche (CEO Tover en bedenker van de Tovertafel) aan de TU Delft en de Vrije Universiteit Amsterdam. Uitgangspunt van dit onderzoek was het doorbreken van apathie bij mensen met dementie. Tijdens de verdere groei van het bedrijf heeft ook uitbreiding plaatsgevonden in de doelgroepen voor de Tovertafel. Inmiddels zijn er dan ook spelpakketten beschikbaar die speciaal



ontwikkeld zijn voor volwassenen met een verstandelijke beperking en kinderen in het speciaal en regulier onderwijs. Onderzoek is nog steeds een belangrijke pijler voor de ontwikkeling en evaluatie van de Tovertafel. Middels samenwerkingen met onafhankelijke onderzoekspartners, worden de Tovertafel en haar spellen doorlopend geëvalueerd en doorontwikkeld.

Alle spellen voor de Tovertafel worden ontwikkeld door middel van co-design. Dit houdt in dat de spelers en gebruikers van de Tovertafel actief worden betrokken bij het ontwikkelingsproces. Spellens worden getest op zorg- en onderwijslocaties om een optimale aansluiting van de spellen en de doelgroep te garanderen.

Koppeling Tovertafel & Zien!vaardigheden

In Zien! wordt het sociaal functioneren in kaart gebracht door vijf vaardigheden van sociaal gedrag te meten. Daarnaast wordt het emotioneel functioneren in kaart gebracht door het waarnemen van welbevinden en betrokkenheid. Vervolgens zijn de handelingsuggesties in Zien! erop gericht om het sociaal-emotioneel functioneren te ondersteunen.

De vaardigheden die met de Tovertafel worden geoefend, sluiten goed aan bij de sociaal-emotionele vaardigheden die in Zien! zijn opgenomen (betrokkenheid, welbevinden, sociaal initiatief, sociale flexibiliteit, sociale autonomie, impulsbeheersing en inlevingsvermogen). Met behulp van deze methode kan met kinderen (groep 1 t/m 4) of leerlingen van het SBO/SO worden gewerkt aan de leerdoelen op sociaal-emotioneel gebied.

De Tovertafel biedt echter geen handvatten voor het analyseren van de sociaal-emotionele ondersteuningsbehoefte van de leerlingen. Daarom ligt de waarde van deze methode met name in de aanvulling op Zien!: Het is aan te bevelen om met behulp van Zien! in kaart te brengen wat de behoeften zijn en welke vaardigheden versterking behoeven. Vervolgens kan de Tovertafel worden gebruikt om op handelingsgerichte wijze te werken aan deze vaardigheden. De instructie, begeleiding en feedback die de begeleider geeft, bepalen op welke sociale vaardigheden het accent gelegd wordt in de speel-situatie.

Door de vele groepsactiviteiten is de Tovertafel met name geschikt om vaardigheden op groepsniveau te versterken. Als met behulp van Zien! het sociaal-emotioneel functioneren in kaart is gebracht, kunnen de scores op de verschillende vaardigheden op groepsniveau worden bekeken. Wanneer hieruit blijkt dat een of meer vaardigheden versterking behoeven, kunnen Tovertafel-spellen worden gespeeld die zijn gericht op het oefenen van deze vaardigheden.

Om de relatie tussen Zien! en de Tovertafel-spellen inzichtelijk te maken, zijn in de onderstaande tabel zijn in de linker kolom de Zien!vaardigheden



opgenomen. In de kolom “Speldoelen” zijn de vaardigheden opgenomen die geoefend kunnen worden met de Tovertafel; deze worden kort toegelicht in de kolom “Toelichting”. Ten slotte zijn in de twee rechter kolommen voorbeeldspellen opgenomen voor het oefenen van deze vaardigheden met groep 1-2 en groep 3-4.

Omdat Tover doorlopend nieuwe spellen blijft ontwikkelen, is ervoor gekozen hier een aantal voorbeeldspellen te beschrijven. Voor een volledig overzicht van alle spellen voor de Tovertafel voor kinderen, zie www.tover.care/nl/tovertafel/kinderen-regulier-onderwijs

Sommige spellen komen in beide voorbeeldspel kolommen voor, omdat ze ingezet kunnen worden voor meerdere leeftijdsgroepen. Dit kan bijvoorbeeld omdat de manier van spelen verandert met ouder worden, of omdat de spellen verschillende speelniveaus bevatten waaruit een selectie gemaakt kan worden door de gebruiker.

Spelniveaus van de spellen

Ieder Tovertafelspel heeft een spelniveau tussen de 1 en 5. Dit cijfer beschrijft de mate van cognitieve uitdaging, gebaseerd op de verschillende fasen van cognitieve ontwikkeling van het kind.

Dit houden de niveaus in:

- Niveau 1: deze spellen hebben uitsluitend waarneming als doel. We bieden (nog) geen spellen aan op dit niveau.
- Niveau 2: de spelers nemen deze spellen niet alleen waar, maar kunnen ook hun aandacht op het spel richten.
- Niveau 3: deze spellen werken naar een bepaald doel toe en doen een beroep op het geheugen van de spelers. Hierbij is een concentratieboog nodig. Voor iedere handeling word je beloond!
- Niveau 4: bij deze spellen kunnen fouten worden gemaakt, met als doel: de spelers laten denken en redeneren. Ze krijgen invloed op het wel of niet behalen van het einddoel.
- Niveau 5: Bij spellen op niveau 5 ligt de nadruk op het uitvoerende deel van de hersenen. Plannen en beslissingen nemen vallen bijvoorbeeld in dit hersengebied.



Koppeling Zien!vaardigheden en spellen van de Tovertafel

Zien! vaardigheden	Speldoelen	Toelichting	<u>Voorbeeldspellen</u>	<u>Voorbeeldspellen</u>
			Groep 1-2	Groep 3-4
Betrokkenheid (BT)	<ul style="list-style-type: none"> • Geconcentreerd bezig zijn • Aandacht hebben voor de activiteit 	De Tovertafel-spellen stimuleren kinderen om langdurig geconcentreerd bezig te zijn met een activiteit. De lichtprojecties dagen kinderen uit om goed op te blijven letten en te reageren op wat er gebeurt.	<ul style="list-style-type: none"> • Sterrenstof • Windmolentjes • Ufo 	<ul style="list-style-type: none"> • Hamsterdoolhof • Tijdbom • Codekraker
Welbevinden (WB)	<ul style="list-style-type: none"> • Ontspannen • Ontdekken • Gevoelens uiten 	De spellen prikkelen kinderen op visueel en auditief gebied en helpen hen te ontspannen. Daarnaast kunnen spellen gebruikt worden om op een actieve manier energie kwijt te raken. Ze dragen ook bij aan plezier beleven aan het samen bezig zijn.	<ul style="list-style-type: none"> • Regenboog • Vijver • Verfspetters 	<ul style="list-style-type: none"> • Voetbal • Mollen • Tijdbom
Sociaal Initiatief (SI)	<ul style="list-style-type: none"> • Initiatief nemen in spel • Contact maken (non-verbaal en verbaal) • Met elkaar spelen 	Doordat de spellen succeservaringen stimuleren, worden kinderen aangemoedigd initiatief te nemen en hun eigen spel vorm te geven. Kinderen maken zo op speelse wijze contact met elkaar.	<ul style="list-style-type: none"> • Puppy's • Stoptrein • Zandstrand 	<ul style="list-style-type: none"> • Hamsterdoolhof • Knikkerslang • Boekenworm
Sociale Flexibiliteit (SF)	<ul style="list-style-type: none"> • Samenwerken • Communicatie • Omgaan met winst en verlies 	De Tovertafel bevat spellen die kinderen stimuleren om samen te werken en effectief te communiceren over een bepaalde speelstrategie. Kinderen leren daarnaast op luchtige wijze omgaan met winst en verlies.	<ul style="list-style-type: none"> • Snoepvis • Ballenkraam • Mijnwagens 	<ul style="list-style-type: none"> • Codekraker • Knikkerslang • Rekenraket



Sociale Autonomie (SA)	<ul style="list-style-type: none">• Voor jezelf opkomen• Jezelf leren kennen• Gevoelens herkennen	Tijdens het spelen kunnen situaties ontstaan waarin kinderen kunnen oefenen met voor zichzelf opkomen, bijvoorbeeld in spellen waarbij kinderen met elkaar moeten communiceren of spellen waarbij winst en verlies een rol spelen.	<ul style="list-style-type: none">• Voetbal• Raceauto's• Snoepvis	<ul style="list-style-type: none">• Voetbal• Hamsterdoolhof• Tijdbom
Impulsbeheersing (IB)	<ul style="list-style-type: none">• Op de beurt wachten• Zelfbeheersing• Omgaan met gevoelens	Met de spellen kan goed geoefend worden met wachten op de beurt. Voor sommige spellen is zelfbeheersing nodig om het spel tot een goed einde te brengen. Ook kan geoefend worden met het omgaan met emoties die tijdens het spel ontstaan.	<ul style="list-style-type: none">• Boerderijduo's• Zandstrand• Sterrenbeelden	<ul style="list-style-type: none">• Knikkerslang• Rekenraket• Codekraker
Inlevingsvermogen (IL)	<ul style="list-style-type: none">• Emoties herkennen• Praten over gevoelens en gedrag• Anderen helpen	De Tovertafel-spellen creëren situaties waarin kinderen kunnen oefenen met hulp vragen en hulp aanbieden. Daarnaast kan geoefend worden met het herkennen van de eigen gevoelens en die van anderen en daarover in gesprek te gaan.	<ul style="list-style-type: none">• Windmolentjes• Emoties• Eigenwijs	<ul style="list-style-type: none">• Rekenraket• Hamsterdoolhof• Eigenwijs