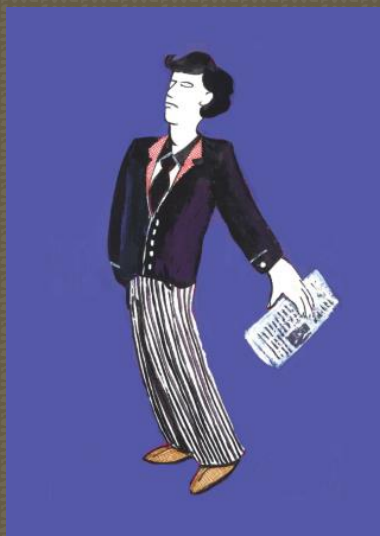




“Zes TV zoekt Talent!”



ZES TV zoekt Talent

en zoektocht naar eigen talenten voor
10-14 jarigen

Inhoud

Achtergrond	2
Link met PCM	3
Handleiding en spelregels	4
De verschillende vacatures en PCM	13

Achtergrond

Dit spel werd ontworpen door de medewerkers van de Pedagogische Begeleidingsdienst van de stad Gent in 2013. Dit in het kader van een Comenius interregionaal uitwisselingsprogramma tussen Hellin (Spanje) en Gent (België).

Het spel is een voortvloeisel van het Spel "Personalía", dat door studenten onderwijskunde in samenwerking met de Pedagogische Begeleidingsdienst is ontworpen in 2010.

Om aan te sluiten bij de actuele behoeftes van praktijkactoren, werd een nauwe samenwerking met twee Stedelijke Gentse basisscholen en één secundaire school in het Gentse onderhouden.

Uit de praktijk kwamen twee signalen. Enerzijds het bewust kunnen maken van een studiekeuze aansluitend bij wat jongeren graag doen en kunnen. Anderzijds het technisch onderwijs in een positiever daglicht brengen.

Veel jongeren worden te weinig gestimuleerd op zoek te gaan naar hun eigen talenten. Ook in relatie met hun leerkrachten of in relatie met elkaar kan toleranter worden omgegaan op het ogenblik dat jongeren beseffen dat iedereen zijn eigen positieve kanten, sterkten en talenten heeft, en dat hiertegenover enkele valkuilen staan.

Met elke jongere moet anders gecommuniceerd worden, elke jongere kan gemotiveerd worden, alleen heeft elkeen zijn eigen specifieke motivatoren.

In het spel wordt op zoek gegaan welke leerstijlen, welke behoefte elk type jongere heeft. Elk van deze aspecten van persoonlijkheid kunnen grondig verschillen van persoon tot persoon. Dit spel is een oproep tot differentiatie, in aanpak, in communicatie, in leerstijl. Ook binnen onderwijs.

Kortom, rekening houden met de persoonlijkheid, en dat doet dit spel .

Link met de PCM-theorie

Het spelontwerp is vertrokken vanuit het 'Proces Communication Model, gebaseerd op theorieën van Dr. Taibi Khaler. Oorspronkelijk is dit ontworpen als een recruteringsmodel, wat nadien uitgroeid is tot een communicatiemodel gericht op management.

Communicatie komt aan bod in verschillende contexten dus eveneens in het onderwijs, meer specifiek in de interactie tussen leerkracht en leerling. Het model verschaft inzicht in zes types van persoonlijkheden die mensen kunnen bezitten. Deze persoonlijkheidstypes komen naar voor in taal en gedrag. Elk persoonlijkheidstype wordt gekenmerkt door een andere manier van waarnemen van de wereld, bepaalde karaktersterktes, voorkeurstijlen van communicatie en management, bepaalde psychologische behoeften, een soort van motivatie, een comfortabele omgeving, een specifiek gedragspatroon en leeractiviteiten. Belangrijk hierbij is dat een persoon een combinatie is van verschillende types. Toch zal er steeds één type zijn dat als het ware de basis van je persoonlijkheid vormt. Het doel van PCM is het identificeren van het basis persoonlijkheidstype van een persoon, om met deze kennis de communicatiestijl ten opzichte van die persoon te kunnen aanpassen. Optimale interactie wordt zo nagestreefd. PCM houdt nog veel meer in dan wat hierboven beschreven staat. Enkel wat relevant is voor een onderwijskundige context en de geïnitieerde doelen van dit pakket, is binnen dit spelontwerp opgenomen.

Omdat PCM de basis vormt van het spel, komen verschillende elementen hierin expliciet aan bod. Zo zijn de PCM persoonlijkheidstypes opgenomen, waarbij verwoording en inhoud werden aangepast aan het leeftijdsniveau van onze doelgroep 10-14 jarigen.

Handleiding en spelregels

Doel van het spel :

ZES TV is een nieuw productiehuis. Zij zijn op zoek naar getalenteerde medewerkers. Zij geloven niet in opleiding of diploma, maar hebben een alternatieve selectieprocedure. Door verschillende opdrachten te doen ontdek je of je hun nieuwe steracteur, techniker/scenarist, regisseur, Logistiek ondersteuner, Public Relation medewerker of journalistieke onderzoeker wordt. Door opdrachten uit te voeren ontdek je welke dingen je graag of niet graag doet en welke dingen voor jou "piece of cake" zijn en welke dingen moeilijk of onoverkomelijk lijken.

Aantal spelers:

Per spelbord kunnen minimaal 3 spelers, maximaal 6 spelers spelen.

Benodigheden:

AANWEZIG BIJ HET SPELPAKKET

- spelbord
- 6 sets kaarten met opdrachten, per rubriek

ZELF TOE TE VOEGEN:

- Een blik met rode en groene stiften, centraal op het spelbord te plaatsen
- Een zandloper van 3 minuten of een andere timer
- Pionnen
- Filmklapper 
- ON-AIR attribuut 

- Concretiseer en actualiseer de bestaande opdrachten en vul er nieuwe aan.

Vorbereiding van het spel :

1. Leg het spelbord open in het midden van de tafel.
2. Leg de vragenkaarten op stapeltjes per rubriek met de prenten naar boven naast het spelbord.
3. Elke speler neemt een gedragspatroongrafiek.
4. Elke speler neemt een pion.
5. Plaats de filmklapper en het ON-AIR attribuut op de speltafel.
6. Elke speler plaatst zijn pion bij de dichtstbijzijnde rubriek. Bij elke rubriek staat maximaal 1 pion. (of geen, indien minder dan 6 deelnemers)
7. Het spel bestaat uit 6 speelrondes. Na elke ronde schuift iedereen 1 rubriek in wijzerszin op.

Spelregels :

1. Elke speler plaatst zijn pion bij de dichtstbijzijnde rubriek. Bij elke rubriek staat maximaal 1 pion. (of geen, indien minder dan 6 deelnemers)
2. De speler die het spel start neemt de bovenste kaart van de stapel waar zijn pion bij staat. Hij leest hardop zijn opdracht voor. Zodra de opdracht gelezen is start de tijd, (3 minuten) de zandloper wordt omgedraaid. De speler begint te brainstormen over mogelijke oplossingen of strategieën die kunnen helpen bij het uitvoeren van de opdracht.
3. *Wanneer een speler zijn opdracht niet begrijpt of de groep nodig heeft om zijn opdracht te kunnen uitvoeren gebruikt hij de filmklapper. Hij plaatst de klapper in het midden van het spelbord en klapt. Hiermee vraagt hij ondersteuning van de groep.*

4. Wanneer de tijd om is, presenteert de speler zijn opdracht. Daarna neemt hij zijn eigen gedragspatroongrafiek en noteert er zijn persoonlijke reflectie op. Hierbij noteert hij bij de juiste rubriek
 - in het groen:** de mate waarin hij de opdracht leuk vond, hem boeide
(is dit iets wat de speler graag doet, wat hem uitdaagt?)
 - in het rood:** de mate of hij de opdracht tot een goed einde zou kunnen brengen (is dit iets wat de speler goed kan?)
 - onderaan: een naam van iemand binnen de (klas)groep waarvan de speler denkt dat deze persoon de opdracht tot een zeer goed einde zou kunnen brengen.
5. Feedbackronde: om de spelbeurt af te ronden wordt een feedbackmoment voorzien van de overige spelers. Medespelers geven feedback vanuit een positieve invalshoek. De speler die feedback geeft is maximaal 30 seconden “on air”.(Zie “on air” attribuut).
6. Een nieuwe spelronde wordt gestart. Iedereen schuift zijn pion wijzers zinnig tot bij de volgende stapel kaarten. Herhaal stappen 2 tot en met 5
7. Na zes spelrondes heeft iedereen alle vacatures doorlopen..
Elke speler neemt zijn gedragspatroongrafiek en verbindt met groen alle groene aanduidingen. Met rood alle rode aanduidingen.
8. Elke speler interpreteert zijn gedragspatroongrafiek. Hoge pieken groen betekent : dit zijn opdrachten die ik graag doe. Hoge pieken rood betekent: dit zijn opdrachten die ik goed kan

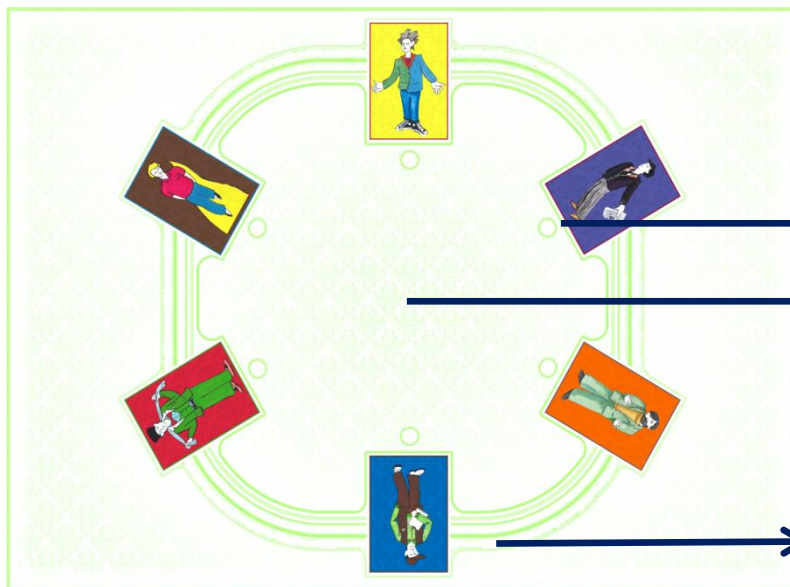
Wat doe je met de kaart die je net beantwoord hebt ?

Leg ze na een volledige spelronde onderaan de stapel van die rubriek.

Einde van het spel

Het spel is ten einde als er 6 spelrondes zijn gespeeld en iedereen zijn eigen gedragspatroongrafiek heeft ingevuld.

Het spelbord



Plaats voor pion

In het midden staat
blik met rode en
groene stiften.

opdrachtkarten
per rubriek, tekst
naar onder,
afbeelding naar
boven

De gedragspatroongrafiek

“Je haalt kennis niet uit de boeken, maar uit je eigen hoofd!”

Gedragspatroongrafieken zijn eenvoudige lijngrafieken die ontwikkelingen in de loop der tijd zichtbaar maken. Of die een bepaalde eigenschap in sterkere of mindere mate in beeld brengt.

Een gedragspatroongrafiek vormt de basis van systeemdenken en kunnen in bijna alle (onderwijs)situaties gebruikt worden. Van zodra een verandering zich voordoet, kunnen we nagaan welke invloed dit heeft. Een snel visueel overzichtelijk en eenvoudig beeld vertelt ons iets over een gevoel, een bepaald gedrag, een gebeurtenis,...

Het gedragspatroongrafiek biedt de mogelijkheid om:

- Gevoelens tijdens de verschillende opdrachten zichtbaar en bespreekbaar te maken.
- De match te ervaren tussen zichzelf en bepaald type.
- De mogelijkheid om communicatievoorkeuren voor zichzelf te voorspellen.
- Anderen beter te begrijpen.

Het tekenen van de grafiek

Op de X – as, de horizontale as, staan de verschillende rubrieken. Elke rubriek staat voor talentgebonden opdrachten. Elke rubriek doet immers beroep op andere competenties: inzichtelijk, uitvoerend, ontwerpend, helpend, creatief, ...

Op de y – as, de verticale as, staan de VARIABELEN, hetgeen verandert. Namelijk het welbevinden. Er zijn 3 scores mogelijk: “in mindere mate” , “neutraal”, in meerdere mate”.

Het invullen van de grafiek

Na elke spelronde duidt de deelnemer op zijn persoonlijk gedragspatroongrafiek aan:

in het groen: de mate waarin hij de opdracht leuk vond, hem boeide
(is dit iets wat de speler graag doet, wat hem uitdaagt?)

in het rood: de mate of hij de opdracht tot een goed einde zou kunnen brengen (is dit iets wat de speler goed kan?)

onderaan: een naam van iemand binnen de (klas)groep waarvan de speler denkt dat deze persoon de opdracht tot een zeer goed einde zou kunnen brengen.

Na 6 spelrondes heeft elke deelnemer de 6 rubrieken doorlopen.

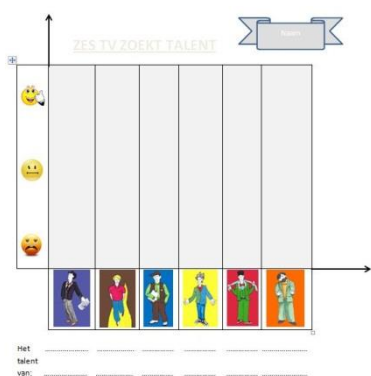
En heeft hij 6 keer zijn gedragspatroongrafiek ingevuld. Hij verbindt met groen alle groene aanduidingen. Met rood alle rode aanduidingen.

Elke speler interpreteert zijn gedragspatroongrafiek. Hoge pieken groen betekent : dit zijn opdrachten die ik graag doe. Hoge pieken rood betekent: dit zijn opdrachten die ik goed kan

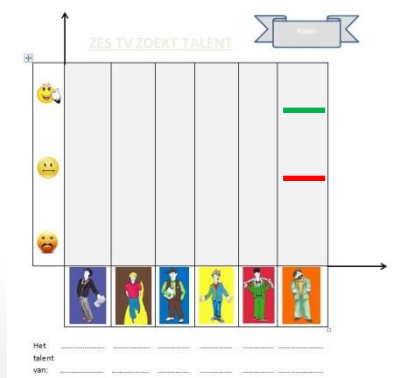
Nabespreking

Via een groepsgesprek kan worden nagegaan waarom de lijn op een bepaalde manier stijgt of daalt. De deelnemers leggen het uit aan de groep of aan elkaar. De leerlingen kunnen zelf matchen met één van de types. Zij ervaren ook dat er verschillende types bestaan en dat we iedereen nodig hebben om iets goeds te bereiken. Zij kunnen ook aangegeven welke mededeelnemer zij talentvol ingeschat hebben bij bepaalde opdrachten

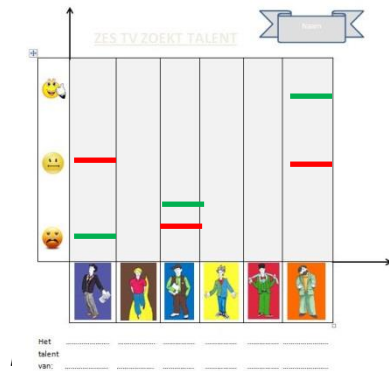
Lege gedragspatroongrafiek



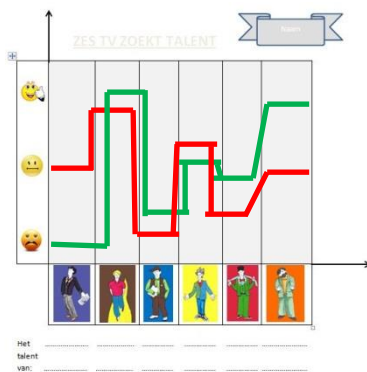
Na Ronde 1



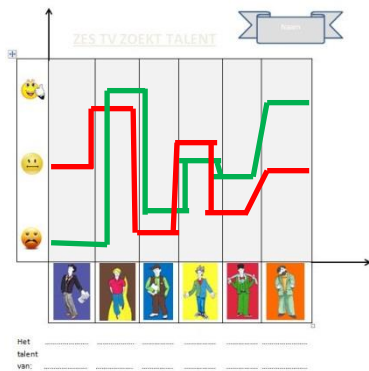
Na Ronde 3



Na Ronde 6



Enkele interpretaties



dit kan ik redelijk, dit vind ik niet leuk



dit kan ik goed en dit vind ik leuk



dit kan ik redelijk en vind ik leuk

De verschillende vacatures en PCM


Hieronder wordt een kernachtige omschrijving van de zes persoonlijkheidstypes gegeven die door PCM worden onderscheiden.

Bij elk van de types staan we stil bij een aantal karakteristieken.

Elk van deze sterkten zijn terug te vinden in de opdrachten en de vacatures van ZES TV.

- Wat zijn de kenmerkende karaktersterkten?
- Wat is de voorkeursstijl van interactie? (persoon tot persoon, groep, alleen, groep tot groep)
- Wat is de voorkeursstijl van reageren? (acties, emoties, reacties, opinies, inacties, gedachten)
- Waaraan wordt het meeste belang gehecht? Wat kan motiverend zijn?

VACATURE 1 : de Acteur**(PCM kenmerken van het type Rebel)**

	Sterkten	Spontaan, creatief, speels
	Karakteristieken	Vermogen om te vermaken, kan genieten van het hier en nu
	Omgeving	Groep
	Perceptie	Reactie
	Psychologische behoefte	Contact

De spelopdrachten voor de Acteur:

1. Reproduceer een geluid bij een bepaald voorwerp, file, markt, kermis,...
2. Zing een gekend lied maar interpreteer het telkens alsof het een ander genre is: smartlap, mettal, rock, cowboy,
3. Speel Pictionary van bestaande liedjes, soaps, films
4. Hints: uitbeelden van woorden en begrippen
5. Verbod om bepaalde woorden te gebruiken in een verhaal, ...
6. Je lief maakt het uit via sms. Geef 5 verschillende reacties weer.
7. Mime jezelf, je stelt jezelf voor zonder woorden in een sollicitatie als rapper
8. Speel een rol uit een bekende film, laat je medespelers raden wie je nabootst.
9. Bedenk een nieuwe internethype vb Harlem- shake,
10. Laat je medespelers zingen: twee groepen tegenover elkaar. Jij dwarsboomt beide groepen door andere ritmes te tikken, andere liedjes te zingen, wie is het eerst afgeleid?

VACATURE 2 : de Journalistieke Onderzoeker

(PCM kenmerken van het type Doorzetter)

	Sterkten	Beschikt over het vermogen om door te zetten en bij een opinie te blijven
	Karakteristieken	Toegewijd, waarnemer, gewetensvol
	Omgeving	Per twee of alleen
	Perceptie	Opinies
	Psychologische behoefte	Erkenning voor de verrichte arbeid en respect voor zijn of haar opinies


De spelopdrachten voor de Journalistieke Onderzoeker

1. Geef je mening over de zin (of onzin) van reclame op televisie met onderbouwde argumenten.
2. Stel de 5 geboden op voor goede TV voor kleuters
3. Ontwikkel een slogan waar de basiswaarde in vervat zit voor de televisiezender, zoals "Radio 2, altijd dicht bij jou".
4. Geef je mening over : Leeftijdsgrenzen voor programma's: heeft bv. "alleen voor 16+" zin en waarom wel/niet?
5. Geef je mening over Interactieve TV: zin van de rode knop
6. Produktplacement: We hebben geld nodig uit reclame-inkomsten om programma's te maken. Gegeven: een lijst van producten/diensten die adverteerders willen aanprijzen tussen de programma's zoals auto's, speelgoedwapens, frisdranken, pillen,...
Welke producten/diensten mogen volgens jou aangeprezen worden aan een groot publiek en welke niet?

7. Bekijk volgende tradities in de televisiewereld. Moet dit behouden blijven en waarom wel/niet? Altijd nieuws 's avonds rond 7u of 8u
8. Bekijk volgende tradities in de televisiewereld. Moet dit behouden blijven en waarom wel/niet? Altijd een weerbericht bij het nieuws
9. Bekijk volgende tradities in de televisiewereld. Moet dit behouden blijven en waarom wel/niet? Altijd een spelletjesprogramma voor het nieuws
10. Bekijk volgende tradities in de televisiewereld. Moet dit behouden blijven en waarom wel/niet? Altijd een kwaliteitsfilm op donderdagavond

VACATURE 3 : de Logistiek Ondersteuner

(PCM kenmerken van het type Harmonizer)

	Sterkten	Aandachtig voor de anderen, gevoelig, warm
	Karakteristieken	Vermogen om zorg te dragen voor anderen en om harmonie te scheppen in een groep.
	Omgeving	Groep
	Perceptie	Gevoelens
	Psychologische behoefte	Herkenning en erkenning als persoon en behoefte aan zintuiglijke stimulatie


De spelopdrachten voor de Logistiek Ondersteuner

1. Complimentenwaterval: Bedenk een welgemeend compliment voor je toekomstige collega's die rond de tafel zitten.
2. Emotiepot: kleine casussen die harmonisers liggen. De regisseur en de acteur hebben een meningsverschil. Welke stappen onderneem je om ze tot verzoeking te brengen?
3. Tijdens belangrijke opnames valt de elektriciteit in de studio weg. De elektriker krijgt heel wat verwensingen naar het hoofd geslingerd en raakt compleet in paniek. Probeer hem tot rust te brengen. Kies een medespeler die de rol van elektriker onder stress op zich neemt.
4. Er valt een klachtenbrief in de bus over het eten in de kantine. Welke stappen zet je?

5. De laatste draaidag zit er op en er wordt aan jou gevraagd om een party te organiseren. Waar denk je allemaal aan en rangschik ze volgens belangrijkheid.
6. Acteurs die overstresst binnenkomen moeten even tot rust komen voor ze de scene opgaan. Jij mag daarom een relaxruimte ontwerpen. Hoe zal de ruimte er uit zien?
7. Beschrijf hoe je gasten zou kunnen ontvangen om hun wachttijd op een comfortabele manier te kunnen doorbrengen.

VACATURE 4 : De Public Relations medewerker

(PCM kenmerken van het type Promotor)

	Sterkten	Overtuigend, past zich gemakkelijk aan, heeft charme en kan charmeren
	Karakteristieken	In staat om dingen te realiseren, maakt dingen concreet, onderneemt
	Omgeving	Groep
	Perceptie	Actie
	Psychologische behoefte	Sterke gewaarwording, actie, opwinding


De spelopdrachten voor de Public Relations medewerker

1. Probeer een film die nog in productie is te verkopen aan je medespelers, aan een bioscoopcomplex.
2. Brad Pitt is verhinderd en jij moet de openingspeech voor de Oscaruitreiking verzorgen.
3. Toiletten zitten verstopt! Welke actie onderneem je?
4. Je verliest een duel. Beeld de sterfscène uit.
5. Je wil een topacteur voor een film strikken, maar kan hem onmogelijk betalen. Wie ga je allemaal aanspreken om je doel te bereiken.
6. Je doet mee aan expeditie Robinson. Hoe kan je de driekoppige jury overtuigen? Gebruik je charmes. De jury bestaat uit een drama-queen, sportieve macho, en een komiek.
7. Zoek goeie slogans en insteken voor een reclamespot voor een nieuwe tandpasta.
8. Gebruik al je charmes tijdens een spot voor een nieuw eau de toilette.

9. Er is een nieuwe quiz op de markt. Jij ontwerpt een manier waarop deelnemers zo snel mogelijk antwoord kunnen geven.
10. Overtuig de manager ervan dat Robinsoneiland voor kids, de nieuwe hype wordt voor volgend seizoen.

VACATURE 5 : De Technieker/Scenarist

(PCM kenmerken van het type Dromer)

	Sterkten	Vindingrijk, beredeneerd, kalm.
	Karakteristieken	Kan repetitief werk goed volhouden.
	Omgeving	Autocratisch, zelfsturend met zijn gelijke.
	Perceptie	Alleen.
	Psychologische behoefte	Alleen zijn.

De spelopdrachten voor de Technieker/ Scenarist

1. Bedenk een ander einde aan een verhaal
2. Bedenk een uitvinding zodat je de gedachte van iemand anders hoort
3. Beluister dit muziekstuk en bedenk er beelden, verhalen en scènes bij.
4. Zorg voor de juiste belichting in een romantische scene.
5. Ontwerp een nieuwe Oscartrofee.
6. Bedenk de nieuwe naam voor een nieuw jongerenprogramma.
7. Zoek een muziknummer die de collega's tot rust brengt.
8. Ontwerp een decor voor een talkshow met plaats voor de jury, het publiek, een muzikaal trio.

VACATURE 6 : De Regisseur**(PCM kenmerken van het type Gestructureerd Denker)**

	Sterkten	Verantwoordelijk, logisch, georganiseerd
	Karakteristieken	Capaciteit van assimilatie en synthese
	Omgeving	Per twee of alleen
	Perceptie	Denken
	Psychologische behoefte	Erkenning voor werk en behoefte aan tijdsstructuur

De spelopdrachten voor de Gestructureerd Denker

1. Bouw een stevige piramide met je medespelers. Jij alleen neemt de leiding.
2. Hier een schets van een decor. Geef aanwijzingen aan de decorbouwers hoe alles er uit moet zien.
3. Maak een programma-overzicht voor een evenwichtige televisieavond waarbij volwassenen en kinderen een evenredig en kwaliteitsvol aanbod krijgen. Geef een overzicht met correcte timing.
4. Gegeven: het logo van 6TV. De speler mag het aan niemand tonen. Laat iemand anders (of meerdere spelers) dit opnieuw tekenen, maar alleen via jouw mondelinge instructies.
5. Er moet een nieuw programma gemaakt worden voor de televisiezender, bv. een documentaire of een nieuwe serie. Maak een chronologische takenlijst op van taken die moeten gebeuren, zoals bv budget zoeken, presentator aanwerven, opname,...

6. Gegeven: een diagram met kijkcijfers. Presenteer jouw analyse van de situatie voor de televisiezender op basis van deze cijfers.
7. Het archief van de televisiezender heeft een probleem. Al het te archiveren beeldmateriaal ligt door elkaar. Presenteer voor hen een systeem met categorieën (en eventueel subcategorieën), zodat zij hun archiefmateriaal weer kunnen ordenen.