

# Spelen met je toekomst

Ervaringen van leerlingen met het programma The Real Game

K.M. Stokking

m.m.v.

A.D.M. de la Rive Box

A.M. de Mooij

© .....

Utrecht, 2004

Deze publicatie is tot stand gekomen met subsidie in het kader van de  
regeling Kortlopend Onderwijsonderzoek, namens de Landelijke  
Pedagogische Centra uitgevoerd door het KPC.  
Projectnummer: 03.1.3.III.

## Inhoud

### Woord vooraf

1 Inleiding en vraagstelling	1
2 Opzet en uitvoering van het onderzoek	3
3 Het programma <i>The Real Game</i>	7
3.1 Opzet en materiaal; evaluaties in andere landen	7
3.2 Evaluatie van de Nederlandse pilot in 2002	11
4 Context: geïntegreerde loopbaanoriëntatie en –begeleiding	13
5 Het onderzoek in 2003	15
5.1 Hoe hebben de leerlingen <i>The Real Game</i> beleefd?	15
5.2 Wat zeggen de leerlingen ervan te hebben geleerd?	20
5.3 Beschrijvingen en evaluaties van docenten/begeleiders	23
5.4 Verschillen tussen de scholen	25
6 Beantwoording van de onderzoeksvragen	27
7 Conclusies en aanbevelingen	29

### Bijlagen:

1 Vragenlijst leerlingen	31
2 Interview leerlingen	32
3 Aanvullende vragenlijst leerlingen	34
4 Uitspraken tijdens de groepsinterviews per school	35



## Woord vooraf

Een van de belangrijkste opgaven voor leerlingen in het voortgezet onderwijs is om geleidelijk grip te krijgen op de school- en beroepsloopbaan die zij willen doorlopen. Veel leerlingen hebben hiermee moeite, en scholen hebben de lastige taak hen daarbij te begeleiden. Er is veel behoefte aan materialen en methodieken die daarbij kunnen worden gebruikt.

Het programma The Real Game, in Nederland uitgebracht door het Algemeen Pedagogisch Studiecentrum (APS), vertegenwoordigt een belangwekkende aanpak. Onderzoekers van de Universiteit Utrecht hebben in 2003 een evaluatie uitgevoerd van het gebruik van dit programma op een aantal scholen. Dit rapport is daarvan het verslag. Het onderzoek is uitgevoerd door drs. A.D.M. de la Rive Box en mevr. A.M. de Mooij, onder supervisie van ondergetekende, die de rapportage voor zijn rekening heeft genomen.

Ik dank hierbij Annick de la Rive Box en Annemarie de Mooij voor hun nauwgezette bijdrage en de plezierige samenwerking, en, mede namens hen, alle leerlingen en docenten die aan het onderzoek hebben meegewerkt.

Utrecht, maart 2004

K.M. Stokking



## 1 Inleiding en vraagstelling

De laatste jaren wordt in het voortgezet onderwijs geleidelijk meer aandacht besteed aan de begeleiding van leerlingen bij hun school- en beroepskeuze. Het gaat daarbij om een reeks keuzes die leerlingen met het oog op hun loopbaan moeten maken.

Veel leerlingen vinden het moeilijk om zulke loopbaankeuzes te maken. Ze kennen nog onvoldoende hun eigen interesses en capaciteiten, en overzien niet welke vervolgopleidingen en beroepen mogelijk zijn en wat die kunnen betekenen voor hun leven. Dit begint al bij het kiezen van een leerweg of profiel voor in de bovenbouw van het VMBO, HAVO of VWO. Zulke keuzes moeten al worden gemaakt in de 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> en 4<sup>e</sup> klas (13-15 jaar).

Ten behoeve van de begeleiding van leerlingen hierbij worden nieuwe instrumenten, programma's en aanpakken ontwikkeld en beproefd. Eén zo'n programma is *The Real Game*, een rollenspel of project dat in stappen met een hele klas kan worden uitgevoerd, als blok (bijvoorbeeld als project dat een hele week duurt) of in een reeks lessen verspreid over een aantal maanden. *The Real Game* is enkele jaren geleden ontwikkeld in Canada, en wordt inmiddels in een aantal landen in toenemende mate gebruikt, op scholen maar ook daarbuiten.

Het Algemeen Pedagogisch Studiecentrum (APS, te Utrecht) heeft *The Real Game* in het Nederlands vertaald en begeleidt een aantal scholen voor voortgezet onderwijs die het programma gebruiken. In het najaar van 2002 is een eerste evaluatie uitgevoerd, vooral gericht op de bruikbaarheid en tevredenheid onder docenten en bij leerlingen. Vervolgens is behoefte ontstaan aan een diepergaande evaluatie naar de mogelijke effecten bij leerlingen.

Een 10-tal scholen voor voortgezet onderwijs, die deelnamen aan de pilot onder begeleiding van het APS, heeft, in overleg met het APS, eind 2002 bij het KPC de volgende onderzoeksvraag ingediend:

*Ontdekken leerlingen door het spelen van The Real Game hun latente, tot dusver verborgen vragen over keuzes die zij (nu) zullen maken ten behoeve van hun toekomstig bestaan (wonen, werken, vrije tijd) en de realisering daarvan?*

Het KPC vroeg, namens de LPC, aan het ISOR om een offerte voor een onderzoek ter beantwoording van deze vraag. Daartoe is in januari 2003 contact opgenomen met de betreffende projectleider bij het APS en met de contactpersoon namens de aanvragende scholen, tevens docent op één van die scholen en betrokken geweest bij de pilot. Dit resulteerde in een onderzoeksvoorstel met de volgende gespecificeerde vraagstelling:

- a) ontdekken leerlingen door het spelen van The Real Game bepaalde tot dan toe latente vragen over keuzes ten aanzien van hun toekomstige bestaan (wonen, werken, vrije tijd) en de realisering daarvan?
- b) kunnen zij tijdens het spelen deze vragen aan de orde stellen en er iets mee doen?
- c) krijgen ze meer greep op hun zelfbeeld en hun competenties en hoe ze deze competenties later zullen kunnen inzetten?
- d) kunnen ze de ontdekte vragen na afloop voor zichzelf concreet maken en op basis daarvan bepaalde keuzes maken?
- e) draagt het spel bij aan hun motivatie voor school en hun schoolloopbaan?

In februari werd het onderzoeksvoorstel goedgekeurd en opdracht gegeven tot uitvoering van het onderzoek. In de voorbereidingsfase van het onderzoek is nogmaals overleg gevoerd met de projectleider op het APS. Dit leidde tot toevoeging van een extra deelvraag:

- f) wat is de meerwaarde ten opzichte van andere LOB-materialen?

Tevens zijn enkele proefgesprekken gevoerd met leerlingen die aan The Real Game hadden meegedaan. Daaruit bleek dat zij amper of niet konden aangeven welke vragen zij daarvoor hadden over hun toekomstige bestaan. Zij konden zich niet herinneren dat zij zich bepaalde vragen stelden. Op grond hiervan zijn de vragen a en b alsnog anders geformuleerd:

- a) dachten de leerlingen vóór The Real Game over hun toekomstige bestaan (wat betreft wonen, werken, inkomen, vrije tijd)?
- b) wat hebben de leerlingen door deelname aan The Real Game geleerd?

Dit rapport bevat de resultaten van het uitgevoerde onderzoek.

Eerst worden de opzet en uitvoering van het onderzoek beschreven (hoofdstuk 2). Daarna geven we een schets van The Real Game en vatten we de uitkomsten van de eerste evaluatie (in 2002) samen (hoofdstuk 3). Aanvullend staan we kort stil bij de context waarin dit programma moet worden gezien, namelijk de loopbaanoriëntatie en begeleiding in het voortgezet onderwijs (hoofdstuk 4).

In hoofdstuk 5 worden de resultaten van het nu uitgevoerde onderzoek beschreven en verantwoord, op basis waarvan in hoofdstuk 6 wordt getracht antwoorden op de bovenstaande onderzoeksvragen te formuleren. Het rapport sluit af met enkele conclusies en aanbevelingen (hoofdstuk 7).

De gebruikte instrumenten zijn opgenomen in de bijlagen, aangevuld met een overzicht van alle (typen) uitspraken die de leerlingen hebben gedaan in de gehouden groepsinterviews, geordend naar thema en weergegeven met aantallen per school.



## 2 Opzet en uitvoering van het onderzoek

### *Inleiding*

Voor het onderzoek golden de volgende randvoorwaarden:

- Er was slechts een beperkt budget en dus een beperkt aantal dagen beschikbaar.
- Het onderzoek diende te worden uitgevoerd in of direct na de periode dat het programma voor de tweede keer op de scholen zou worden uitgevoerd, zodat leerlingen en docenten bij bevraging zouden kunnen antwoorden op basis van recente ervaringen.
- De totale doorlooptijd van het onderzoek (voorbereiding t/m rapportage) mocht niet meer bedragen dan twaalf maanden.

Het onderzoek is gestart in april 2003 met twee voorbereidende activiteiten. Enerzijds zijn alle scholen die in 2002 door het APS waren begeleid bij The Real Game benaderd met de vraag of zij in 2003 het programma opnieuw zouden uitvoeren en zo ja, in welke periode, en of zij bereid zouden zijn tot deelname aan het onderzoek. Anderzijds zijn de benodigde instrumenten ontwikkeld: een lijst met interviewvragen voor leerlingen, een schriftelijke vragenlijst voor leerlingen, en een vragenlijst voor docenten/begeleiders.

### *Werving van scholen en onderzoeksprocedure*

Het bleek dat vijf scholen The Real Game net hadden uitgevoerd (februari-maart) of nog zouden uitvoeren (in de periode april-juni of in augustus-september) en bereid waren tot deelname aan het onderzoek.

We duiden deze scholen nu aan met de letters A-E en beschrijven kort de scholen en de wijze waarop zij The Real Game hebben uitgevoerd.

Het gaat om vijf scholengemeenschappen in middelgrote steden, verspreid over Nederland. De scholen bieden alle onderwijs aan op zowel vmbo- als havo- en vwo-niveau. Op de scholen A en B is het programma uitgevoerd op alle niveaus, op school C alleen met mavo-leerlingen, op school D met vwo-leerlingen en op school E op één locatie theoretische leerweg (E1) en op één locatie vmbo (E2).

In alle gevallen werd het programma uitgevoerd in het tweede leerjaar.

School A heeft in februari 2003 op drie ochtenden, verdeeld over drie weken, het programma uitgevoerd. Het ging in totaal om 10-12 lessen van 50 minuten. Ze hebben de eerste drie delen van het programma gedaan en van de delen 4 en 5 enkele onderdelen (onderdelen die geen directe koppeling hebben met de wensen en mogelijkheden van de leerlingen zelf).

School B heeft in de periode november–maart 15-20 lessen van 60 minuten aan het programma besteed. Ook hier zijn de eerste drie delen vrijwel helemaal gedaan en ook enkele onderdelen uit de delen 4 en 5 (onderdelen die zijn gericht op de wensen en mogelijkheden van de leerlingen zelf).

School C heeft het programma uitgevoerd in de periode maart–juni in 10 lessen van 50 minuten en tot of tot en met deel 3 (verschilt per klas).

School D heeft het programma gedaan in de eerste halve schoolweek van het nieuwe schooljaar, eind augustus. In totaal heeft het 7 lessen van 60 minuten in beslag genomen. Op deze school zijn de meeste onderdelen van de delen 1 tot en met 3 gedaan en een enkel onderdeel uit de laatste twee delen (niet over de wensen en mogelijkheden van de leerlingen zelf).

School E heeft het programma eind september 2003 uitgevoerd, in één volle week. Daarbij zijn uit alle delen onderdelen gehaald en ook extra activiteiten toegevoegd, zoals een dagje naar een ROC en een dag met mensen uit de beroepspraktijk.

In het onderzoeksplan was geformuleerd dat zou worden gestreefd naar het houden van 24 interviews met groepjes van 4 leerlingen, op 6 scholen (4 groepjes per school) waar het programma op verschillende wijzen wordt uitgevoerd. Het aantal van 6 scholen is niet gehaald, omdat in de onderzoeksperiode slechts 5 scholen beschikbaar waren, en daarom kon ook geen selectie plaatsvinden op de wijze waarop het programma is uitgevoerd. Wel is het aantal van 24 interviews met groepjes leerlingen gerealiseerd.

Per school zijn twee of drie klassen in het onderzoek betrokken, en per klas twee groepjes van gemiddeld vier leerlingen. Eerst werden in overleg met de docent de groepjes leerlingen gekozen. De groepjes zijn zoveel mogelijk gemengd samengesteld ten aanzien van geslacht en schoolprestaties. Daarna vulden de leerlingen een korte schriftelijke vragenlijst in, waarna het groepsinterview plaatsvond. Vervolgens werd in veel gevallen met de betrokken docenten gesproken, en vulden zij een eigen vragenlijst in.

#### *Ontwikkeling en inhoud van de vragenlijsten*

Parallel aan de werving van scholen zijn de instrumenten ontwikkeld. Eerste versies daarvan zijn voorgelegd aan de projectleider op het APS en de docent/contactpersoon namens de scholen. Bijgestelde versies zijn op één school uitgeprobeerd en op basis daarvan nogmaals bijgesteld.

De schriftelijke vragenlijst voor de leerlingen (zie bijlage 1) was bedoeld om te worden ingevuld voorafgaande aan de groepsinterviews, mede om de leerlingen alvast over het onderwerp aan het denken te zetten. De vragenlijst bevatte open vragen over de door de leerlingen reeds gemaakte keuzes en de informatie en begeleiding die de school daarbij had gegeven, over het beroep dat hen tijdens The Real Game was toebedeeld, hun mening daarover en hun beleving daarvan, en over wat ze naar eigen inzicht van The Real Game

hadden geleerd. Deze lijst is gebruikt op de scholen A, B en C, en dat leverde 54 ingevulde vragenlijsten op.

De interviewlijst voor de groepsinterviews (zie bijlage 2) bevatte 12 open vragen, met voor de interviewer een aantal specifieke aandachtspunten, om zonodig op door te vragen. Gevraagd werd of ze voordat ze het programma hadden uitgevoerd wel eens dachten aan hun leven als volwassene, of ze al wisten wat ze wilden worden, en welke keuzes ze op school al hadden gemaakt. Verder of ze een idee hadden waarom de school dit programma is gaan doen, wat er tijdens de bijeenkomsten gebeurde, en of de opdrachten voldoende duidelijk werden uitgelegd. Vervolgens wat ze van het programma hadden geleerd, en of ze wisten waar ze goed in zijn en waarin minder goed en wat ze nog zouden moeten leren om te kunnen worden wat ze willen worden. Tenslotte of ze nu door het programma beter kunnen kiezen, of ze een duidelijker beeld hebben waarvoor ze naar school gaan, of er veel verschil is tussen dit programma en andere keuzegerichte activiteiten, en wat er aan het programma nog zou moeten veranderen.

De vragenlijst voor docenten/begeleiders begon met een aantal vragen over de uitvoering van *The Real Game* (roostering, duur, plaats, aantallen begeleiders en leerlingen, uitgevoerde onderdelen, communicatie tussen en met de leerlingen tijdens het programma). Vervolgens over de motieven en verwachtingen, de gepleegde voorbereiding, de eisen die het programma aan docenten stelt, en de bereikte resultaten. Ten slotte over de relatie van het programma tot de rest van het lesprogramma en tot de andere op loopbaanoriëntatie gerichte activiteiten, en de ondersteuning vanuit het management. Deze vragenlijst is alleen ingevuld (door 12 begeleiders) op de scholen A, B en C. Aanvullend werden materialen verstrekt met betrekking tot de uitvoering van *The Real Game* (zoals een rooster, een toelichting voor de leerlingen, notulen van een bespreking tussen de betrokken begeleiders, evaluaties door leerlingen).

Op basis van de antwoorden van de leerlingen op de open vragen in de groepsinterviews op de scholen A, B en C is een aanvullende vragenlijst voor de leerlingen samengesteld (zie bijlage 3). De bedoeling daarvan was om de resultaten van de groepsinterviews te controleren bij een groter aantal leerlingen en een meer voorgestructureerde wijze van bevragen. De lijst bevatte, naast enkele algemene vragen over de leerling (leeftijd, geslacht, opleiding, rapportcijfers), een aantal uitspraken over de inhoud van *The Real Game* en hoe ze het hadden beleefd en over wat ze er vooral van hadden geleerd. Per uitspraak konden de leerlingen aangeven in hoeverre ze het ermee eens waren. De lijst is gebruikt op de scholen D en E en door hele klassen ingevuld, en dit leverde 127 ingevulde vragenlijsten op.

*Verwerking en analyse van de gegevens*

De gegevens uit de groepsinterviews met de leerlingen en de vragenlijsten voor docenten/begeleiders zijn in eerste instantie kwalitatief verwerkt. De antwoorden op de open vragen aan de leerlingen over hoe ze het programma hebben ervaren en gewaardeerd en wat ze van het programma hebben geleerd (ruim 90 te onderscheiden uitspraken), zijn daarna systematisch geïnventariseerd, gecategoriseerd en geteld. Geteld is hoe vaak een bepaald type uitspraak -niet letterlijk maar qua strekking- in de 24 groepsinterviews is gedaan. De ruim 90 uitspraken zijn in totaal ruim 1300 keer gedaan (zie bijlage 4 voor een overzicht). De gegevens uit de schriftelijke vragenlijsten zijn kwantitatief geanalyseerd. Aanvullend zijn de resultaten vergeleken tussen de bij het onderzoek betrokken scholen.

*Kenschets van de keuzestatus van de betrokken leerlingen*

In de schriftelijke vragenlijsten die zijn gebruikt op de scholen A, B en C zijn enkele vragen gesteld over reeds gemaakte keuzes. Van de betreffende 54 leerlingen (verdeling jongen-meisje 45-55%, de meesten 14 jaar oud, 54% v(m)bo, 15% vmbo-theoretische leerweg, 31% havo/vwo) had 69% voor zichzelf reeds een keuze gemaakt voor een bepaalde richting, sector of leerweg. Ruim de helft (56%) gaf aan voor het maken van zo'n keuze van de school nog geen informatie of begeleiding te hebben gekregen (in veel gevallen was die keuze ook nog niet formeel aan de orde).

Van het totaal van 54 leerlingen gaf 29% aan reeds te weten wat ze later wil worden (de vmbo-leerlingen in hogere mate dan de havo/vwo-leerlingen), 33% wist dat ook wel maar nog niet zeker (de havo/vwo-leerlingen in hogere mate dan de vmbo-leerlingen), en 39% wist het nog niet. Bijna de helft van de meisjes gaf het antwoord dat ze het wel wisten maar nog niet zeker (tegenover slechts een zesde deel van de jongens), terwijl ruim de helft van de jongens (58%) juist aangaf het nog niet te weten (tegenover een kwart van de meisjes). In tegenstelling tot wat men misschien zou verwachten, waren het juist de jongere leerlingen die vaker zeiden het wel te weten, en de oudere leerlingen die het vaker niet wisten. Dit zou kunnen betekenen dat een aantal jonge leerlingen weliswaar denkt het al te weten maar het een of twee jaar later niet meer weet, en hun aanvankelijk voorkeur dus slechts van tijdelijke aard is.

### 3 Het programma *The Real Game*

#### 3.1 Opzet en materiaal

*The Real Game* is een programma uit een serie vanaf 1995 in Canada ontwikkelde programma's voor verschillende leeftijdsgroepen, erop gericht om lerenden kennis te laten maken met thema's rond zelf-management, werken en leren, en de vaardigheden die mensen nodig hebben in hun persoonlijke en professionele leven. De programma's zijn gebaseerd op een vijftal principes, de *High Five* genoemd: Verandering is overal, Leren doe je altijd, Je levensweg is belangrijk, Volg je gevoel, en Betrek je deelgenoten.

Het wordt door de makers als een achterhaalde opvatting gezien dat alleen bepaalde mensen een loopbaan hebben, zoals artsen, advocaten en docenten. Het is belangrijk dat leerlingen in gaan zien dat iedereen een loopbaan heeft en dat werk niet los kan worden gezien van de andere activiteiten in ons leven. Werk is slechts een onderdeel van onze hele loopbaan.

Tegelijk met de uitgave in Canada en de VS werden ook in Engeland, Frankrijk, Australië en Nieuw-Zeeland nationale versies uitgebracht. Nationale bewerkingen en pilots komen tot stand op basis van licenties per land en staan onder toezicht van een internationale commissie en commissies per land, met vertegenwoordigers van de belanghebbende organisaties. *The Real Game* is de naam van de serie als geheel en tevens van het programma voor de leeftijdsgroep 12-14, waarmee het is begonnen.

De Nederlandse bewerking van *The Real Game* (de versie voor 12-14) is verzorgd door het APS. In het "Nationaal Adviescomité The Real Game in de Lage Landen" zijn vertegenwoordigd de VMBO Projectorganisatie, het LDC, de NVS, het SLO en het APS. De informatie in deze paragraaf is vooral ontleend aan de Begeleidersmap (Editie voor de Basisvorming, 2002). Het volledige materiaal betreft:

- een Begeleidersmap;
- twee posters om in de klas op te hangen: een High Five poster en een Belangrijke Woordenlijst met belangrijke trefwoorden (termen);
- een Leerlingenmap (invul- en opbergmap per leerling);
- een 40-tal functieomschrijvingen (per functieomschrijving een A4);
- een plastic draaischijf en 60 kaartjes voor het Draaispel;
- een 40-tal zogenoemde Kanskaarten;
- een aantal kopieerbladen (met informatie en/of om in te vullen) voor de bijeenkomsten (7 vellen woordenlijst, 3 vellen vragenlijst, 7 vellen verlanglijst met prijzen, en 25 bladen over werk, beroepen, inkomen, uitgaven, tijdsbesteding, vrije tijd, veranderingen, maken van keuzes).

Hierna volgt een samenvattende beschrijving van de uitgangspunten, opzet en inhoud van het programma.

*The Real Game* is gebaseerd op het inzicht dat de huidige arbeidsmarkt zich kenmerkt door voortdurende verandering, waardoor jongeren bij het verkennen van hun loopbaan voor nieuwe uitdagingen worden gesteld. Het programma wil door middel van rollenspelen, schrijfofdrachten, zelf informatie verzamelen, gestructureerde spelactiviteiten en interactie met klasgenoten, docenten, ouders en anderen, leerlingen helpen een realistisch beeld te krijgen van de leef- en arbeidswereld van volwassenen.

In het programma staat de ‘adoptie’ van een bepaalde beroepsrol door elke leerling centraal. Om de zaken voor de leerlingen iets te vereenvoudigen, zijn de rollen zodanig gecreëerd dat een leerling altijd een alleenstaande volwassene speelt, dus zonder partner of kinderen. In het programma krijgen de leerlingen te maken met de verdeling van financiële middelen en tijd in werksituaties, en leren ze op die manier hoe het is om als werkende mensen in een samenleving te functioneren. Elke klas die meedoet wordt zo een kleine samenleving op zich, die hechter wordt naarmate de leerlingen hun rol beter leren kennen en zich er beter in inleven. Naarmate het spel vordert, snappen de leerlingen ook steeds beter het verband tussen opleiding, inkomen en de bevrediging die je uit je werk kunt halen.

De veertig functieomschrijvingen die bij het spel horen, zijn zeer uiteenlopend van aard: van laagbetaalde parttimebanen tot hoogbetaalde fulltimefuncties. Deze diversiteit is met opzet aangebracht en sluit aan bij een ander belangrijk element in het spel, namelijk de willekeurige toewijzing van rollen aan de leerlingen. Hierdoor leren zij iets heel belangrijks over de wereld van het werk, namelijk dat deze niet eerlijk is verdeeld. In het echte leven doen veel mensen werk dat zij eigenlijk niet leuk vinden. Door de willekeurige toewijzing van arbeidsrollen maken de leerlingen ook kennis met werk dat gewoonlijk niet bovenaan het voorkeurslijstje van hun beroepskeuze staat. Bovendien zou wanneer zij zelf zouden kunnen kiezen hun mini-samenleving al gauw ontwaarden in een systeem van goedbetaalde banen met veel aanzien. Banen die niet voor alle leerlingen even geschikt of reëel zijn. Door een willekeurige baan aan een willekeurige leerling te koppelen leren de deelnemers dat elk soort werk waardevol is en dat alle beroepen voldoening kunnen bieden wanneer zij passen bij iemands persoonlijke doelstellingen en capaciteiten. Ook leren de deelnemers dat zij zelf invloed hebben op de situatie (bijvoorbeeld als een baan niet bij hen past) door hun houding, flexibiliteit en door zelf te werken aan de situatie zodat zij een baan kunnen krijgen die beter bij hen past qua persoonlijkheid, interesses, vaardigheden en ambitie. Docenten moeten gespitst zijn op eventuele leerlingen die problemen hebben om de hun toegewezen functie te accepteren en volop mee te doen aan het spel.

De bedoeling van het programma is de leerlingen op jonge leeftijd bewust te maken van de beslissingen waar zij als volwassenen mee te maken krijgen. Zij moeten leren dat zij zeer veel keuzemogelijkheden hebben en dat de opleiding die zij nu op school krijgen van belang is voor hun persoonlijke toekomst. Doordat de leerlingen zelf ontdekken hoe de keuze voor een bepaalde opleiding gevolgen heeft voor het leven daarna en hoe zij hun leven kunnen beïnvloeden door een bewuste beroepskeuze te maken en welke gevolgen het heeft wanneer zij hier niet over nadenken, begrijpen zij door het programma beter waarom het belangrijk is dat zij hun opleiding afmaken.

Het is de bedoeling dat *The Real Game* in het curriculum wordt geïntegreerd en extra betekenis geeft aan vakken en vaardigheden. Het programma biedt legio mogelijkheden voor een interdisciplinaire aanpak en sluit aan bij de gedachte van teamteaching, waarbij docenten van verschillende vakgebieden maar ook leerlingbegeleiders en decanen en bij sommige onderdelen ook oudere leerlingen en anderen kunnen worden betrokken. De begeleidende docenten worden geacht de experts in hun eigen klas te zijn die de ruimte moeten hebben en in staat zijn leermomenten te benutten en dieper in te gaan op onderwerpen die tijdens het spel naar voren komen. Tot op zekere hoogte gaat het spel vanzelf maar tijdens elke activiteit treedt de docent op als gids, coach of begeleider.

De Begeleidersmap (rond 200 bladzijden) bevat een uitgebreide toelichting op de achtergronden en bedoelingen van het programma en de verschillende delen, materialen en mogelijkheden, met per bijeenkomst afbeeldingen van al het spelmateriaal, suggesties voor de opbouw van de bijeenkomst, de tijdsindeling, de leerdoelen, de gewenste voorbereiding, de activiteiten, een aantal discussiepunten en aanvullende keuzeactiviteiten (ter verdieping als er tijd over is), en mogelijkheden om ouders of buitenstaanders bij het programma te betrekken. Begeleiders wordt aangeraden vooraf de hele handleiding door te nemen zodat ze de inhoud en opzet van *The Real Game* goed leren kennen.

*The Real Game* is verdeeld in vijf delen: Leren om te Leven, Brood op de Plank, Kwaliteit van Leven, Veranderingen en Keuzen, en Je eigen Weg. Elk onderdeel vormt een stap op de weg die iemand aflegt en elke stap is een voorbereiding op de volgende. De delen zijn elk opgesplitst in een aantal bijeenkomsten. Er zijn twee soorten activiteiten: de spelactiviteiten en de klasgesprekken (discussierondes). In het programma zijn verschillende evaluatiemomenten aangebracht, zodat kan worden nagegaan welke vooruitgang de leerling heeft geboekt.

Hierna volgt een overzicht van de 5 delen en 18 bijeenkomsten zoals die in het programma zijn opgenomen. In veel van de bijeenkomsten is voorzien dat leerlingen kleine opdrachten maken, werkbladen invullen en/of in de klas discussiëren; dit is korthedshalve niet in het overzicht opgenomen.

## Overzicht van in het programma opgenomen delen en bijeenkomsten

Deel	Omschrijving	Bijeenkomst
1 Leren om te leven	De leerlingen vullen een vragenlijst in met 49 vragen over kennis en opvattingen over werken, leven en kiezen. Ze maken kennis met een aantal basisconcepten en termen over de wereld van het werk. De leerlingen spelen voor de eerste keer het draaispel, waarin groepjes leerlingen kennisvragen (vakgericht en vakoverstijgend) beantwoorden over allerlei aspecten van werken, leven, vakkennis, technologie, samenleving, landen, loopbanen, etc., waarmee de groepjes punten kunnen verdienen.	1 De Basis (o.a. de termen functie, beroep en loopbaan, en de High Five basisprincipes)
		2 Het Draaispel
2 Brood op de plank	De leerlingen kiezen materiële dingen die zij later zouden willen hebben en dingen die ze in hun vrije tijd zouden willen doen. Ze krijgen beroepsrollen en levenswijzen toegewezen. Aan de hand van opdrachten maken ze kennis met levensechte situaties. De leerlingen worden geconfronteerd met de realiteit van een bepaald (netto) inkomen. Ze maken kennis met de situatie van hun burens.	1 De Droom
		2 Welke kant ga ik op?
		3 Wie ben ik? Wie ben jij?
		4 Reality Check
		5 Bouwstenen
3 Kwaliteit van leven	De leerlingen leren hoe vrije tijd en hobby's samenhangen met beroepen en persoonlijke voorkeuren. Ze leren het onderscheid tussen wat ze moeten en wat ze willen. Ze moeten een groepsvakantie voorbereiden, hun wensdromen aanpassen aan de (financiële) realiteit, mogelijkheden onderzoeken en verslag uitbrengen. De leerlingen spelen nogmaals het draaispel.	1 Vrije tijd
		2 Even tussenuit
		3 Nogmaals draaien!
4 Veranderingen en keuzen	De leerlingen krijgen te maken met de man-vrouw verhoudingen op het werk en thuis. Hen wordt gevraagd hoe ze zich voelen bij hun beroep. Elke groep krijgt te maken met de mogelijkheid van ontslag en de gevolgen daarvan. De leerlingen leren hoe ze met hun vaardigheden nieuwe mogelijkheden kunnen creëren.	1 Eerlijk spelen
		2 Denk nog eens na!
		3 Ontslag
		4 Veranderingen
5 Je eigen weg	De leerlingen moeten hun toekomstige werkende leven verbinden met de andere aspecten van hun leven. De nadruk wordt erop gelegd dat de loopbaan niet alleen bestaat uit werk maar ook uit gezin, activiteiten buiten het werk, en andere. De leerlingen ontwerpen in een visualiseringsopdracht hun ideale baan. De leerlingen organiseren zelf een loopbaandag, waarvoor ze mensen uitnodigen die in bepaalde beroepen werkzaam zijn. Ter afronding wordt nogmaals het draaispel gespeeld en vullen de leerlingen nogmaals de vragenlijst in. Tot slot krijgen ze een getuigschrift.	1 Het totaalplaatje
		2 Volg je gevoel
		3 Loopbaandag
		4 Tot slot



Onderdeel van de licentieovereenkomst op basis waarvan het materiaal mag worden vertaald en gebruikt in andere landen is dat aandacht wordt besteed aan evaluatie. We geven enkele voorbeelden.

In het schooljaar 1999-2000 is een pilot van The Real Game onderzocht in Frankrijk, onder de naam *Jouer pour de vrai*. Het betrof een onderzoek onder een aantal leraren van tweede en derde klassen (in Frankrijk: *cinquième* en *quatrième*). Uit een verslag daarvan kan het volgende worden opgemaakt.<sup>1</sup> De grote meerderheid van de leerlingen (rond 90%) heeft volgens de leraren het spel met plezier gespeeld en meer inzicht gekregen in de wereld van arbeid en beroepen en het volwassen leven. Ook is een meerderheid zich volgens de leraren meer bewust geworden van de consequenties van de keuze van een beroep voor hun latere leven (afgerond 80%) en van de relaties tussen vakken en beroepen (70%). Bij ongeveer de helft van de leerlingen heeft het spel de dialoog tussen leerlingen en ouders ondersteund. Het spel heeft in mindere mate bijgedragen aan reflectie op de relatie tussen onderwijs en samenleving (40%) en aan een beter begrip van het nut van onderwijs (30%).

In 2000 heeft ook een pilot van The Real Game plaatsgevonden in Australië.<sup>2</sup> In eerste instantie is het Canadese materiaal voorgelegd aan een 35-tal scholen, met de vraag of het in grote lijnen geschikt was voor de Australische context. Daarna hebben 80 scholen een Australisch prototype uitgetest, met aanpassingen in terminologie, illustraties, verwijzingen en feiten. Het beschikbare verslag beschrijft vooral de opzet van de diverse evaluatierondes en de ervaringen die daarmee zijn opgedaan, alsmede de aanpak en verantwoording van de successievelijke aanpassingen in het materiaal.

### 3.2 Evaluatie van de Nederlandse pilot in 2002

Om te voldoen aan de eisen van de Canadese ontwikkelaars heeft het APS in 2002 een externe evaluatie laten uitvoeren van The Real Game. Aan het betreffende rapport ontleen we het volgende.<sup>3</sup>

The Real Game is geschikt voor de Nederlandse situatie mits een aantal feitelijke gegevens nog beter wordt afgestemd.

The Real Game is in 2002 uitgetest op acht pilotscholen in de eerste drie klassen van de middelbare school (van vmbo tot atheneum+).

---

<sup>1</sup> Ministère de l' Education nationale. Résultats du questionnaire 'Jouer ... pour de vrai'. Lyon: Fondation Jeunesse Avenir Entreprise, 2001.

<sup>2</sup> Department of Education, Science and Training. Piloting the Real Game Series in Australia. A Summary of the Process. DEST, 2002.

<sup>3</sup> K. Baumgarten. Evaluatierapport Pilot 'The Real Game' in de Lage Landen. Zutphen: Baumgarten Advies, Begeleiding & Management, 2002.

The Real Game wordt door leerlingen niet als spel ervaren. Het begin is te langdradig en onvoldoende motiverend. Het taalgebruik is te hoog gegrepen voor een deel van de doelgroep en de vormgeving is te eentonig. The Real Game is geschikt voor vmbo tot atheneum+ mits het taalgebruik beter wordt afgestemd op de lagere niveaus.

Het best tot zijn recht komt The Real Game in het leerjaar waarin leerlingen studiekeuzes moeten maken; dat is leerjaar 2 voor het vmbo en leerjaar 3 voor havo en vwo. Om het bedoelde effect te bereiken is het van belang om alle delen van het spel te doorlopen. Door de leerlingen in het tweede deel van het spel zelf een beroep te laten kiezen krijgen zij meer invloed op hun lotgevallen. Om de leerlingen te motiveren en gemotiveerd te houden is variatie in werkvormen van groot belang.

Een gedegen voorbereiding van de begeleiders is van essentieel belang voor het welslagen van The Real Game. Het zelf ervaren van het spel speelt hierbij een grote rol, maar ook de overdracht van eerder opgedane ervaringen. Ondersteuning door het management van de school en een goede organisatie van de faciliteiten zijn belangrijke voorwaarden voor het welslagen van The Real Game.

The Real Game dient bij voorkeur te worden ingeroosterd in blokken van een redelijke omvang. Of een school de voorkeur geeft aan inroostering gedurende één week of aan spreiding over een beperkt aantal weken is mede afhankelijk van het niveau van de leerlingen.

Het is mogelijk om The Real Game met één begeleider per klas te spelen. Wel is het wenselijk om op extra drukke momenten voor de individuele begeleiding van leerlingen en/of groepjes tijdelijk extra begeleiding in te kunnen roepen.

Bij de leerlingen spitst het leereffect zich toe op bewustwording van het volwassen leven in het algemeen en van de relatie tussen beroepen, inkomsten en uitgaven. De begeleiders beamen deze effecten en noemen ook: inzicht in de relatie tussen werk en vrije tijd, het besef bij leerlingen dat zij zelf keuzes kunnen en moeten maken, en vaardigheden in samenwerken.

De pilot-scholen zien The Real Game als een onderdeel van het totale pakket aan LOB-activiteiten, waarbij het spel niet vervangend is voor een reeds bestaande methode maar een extra dimensie toevoegt aan het totale aanbod. Het kan worden benut voor het leggen van een basis bij leerlingen voor de meer op specifieke keuzes gerichte LOB-activiteiten.

De aanvragers van het onderhavige onderzoek (de Nederlandse pilotscholen in samenwerking met het APS) hebben aangegeven na de evaluatie van de eerste pilot in 2002 (zoals boven beschreven) vooral behoefte te hebben aan meer inzicht in de ervaringen en (mogelijke) effecten bij de leerlingen.

#### 4 Context: geïntegreerde loopbaanoriëntatie en -begeleiding

Vanaf halverwege de jaren '90 kreeg de school- en beroepskeuzebegeleiding in het voortgezet onderwijs een nieuwe beleidsmatige impuls via een landelijk project onder de nieuwe naam: Loopbaanoriëntatie en –Begeleiding (LOB). Doelstellingen hiervan zijn een meer continue, procesmatige en geïntegreerde begeleiding: tijdens de hele schoolloopbaan, met afstemming tussen studiebegeleiding, keuzebegeleiding en persoonlijke begeleiding en tussen de studie- en keuzebegeleiding en het onderwijs in de vakken.

Deze vernieuwde aanpak is uitgewerkt en geconcretiseerd door een aantal landelijke ontwikkel- en ondersteuningsinstituten en opgenomen in onder meer de werkwijzen van de leerlingbegeleiding, de op scholen gebruikte materialen en de visie van schoolleiders.<sup>4</sup>

Ter ondersteuning van dit vernieuwingsproces zijn ook diverse onderzoeken uitgevoerd. Bij wijze van achtergrond vatten we hier kort enkele uitkomsten van twee onderzoeken samen: een onderzoek waarin tijdens het landelijke LOB-project enkele malen op een aantal scholen is nagegaan wat de stand van zaken was met betrekking tot LOB<sup>5</sup>, en een onderzoek naar de informatiebehoeften van leerlingen in relatie tot hun mogelijkheden tot oriëntatie op hun toekomst en de wereld van arbeid en beroep<sup>6</sup>.

In het eerstgenoemde onderzoek is in het schooljaar 1997-1998 een aantal groepsinterviews afgenomen bij leerlingen in het tweede leerjaar, dezelfde doelgroep dus als waar het in dit rapport beschreven The Real Game is gebruikt. Aan de samenvatting van de resultaten hiervan in het eindrapport van het onderzoek ontleen we het volgende<sup>7</sup>.

Veel leerlingen weten nog niet wat ze willen worden (vooral mavo-, havo- en vwo-leerlingen). Voorzover ze daar wel een notie van hebben, weten ze

---

<sup>4</sup> Zie diverse sites op internet, zoals: <http://www.aps.nl/lob/>.

Nederlandse Vereniging van Leerlingbegeleiders. Op weg naar geïntegreerde leerlingbegeleiding. NVL, 1994.

Optie basislesbrieven loopbaanoriëntatie en –begeleiding. Leeuwarden: LDC, 1999, 2000, 2001.

Nederlandse Vereniging van Schoolleiders. LOB in beeld. Een visie van de NVS op de uitgangspunten van LOB in het onderwijs. Utrecht: NVS, 1999.

<sup>5</sup> K.M. Stokking en F.J. Leenders. Loopbaanbegeleiding en het maken van loopbaankeuzes. De situatie in het schooljaar 97-98 in het voortgezet onderwijs. Utrecht: ISOR, 1998.

F.J. Leenders en K.M. Stokking. Loopbaanbegeleiding en keuzeprocessen in het voortgezet onderwijs. Utrecht: ISOR, 2001.

<sup>6</sup> T.P. Luken en C.M.M. Vloet. Informatie en diversiteit bij Loopbaanoriëntatie en –begeleiding. Amsterdam/Tilburg: Luken Loopbaan Consult en Fontys Centrum Arbeid en Organisatie, 1998.

<sup>7</sup> Leenders en Stokking, 2001, p. 100.

niet welke vakken je daarvoor nodig hebt en ook weten ze vaak nog niet in welke vakken ze goed zullen blijken te zijn. Veel leerlingen vinden het belangrijk geen verkeerde keuzes te maken, en willen dat de school hen daarbij zal helpen. Veel leerlingen weten niet welke keuzes ze tijdens hun schoolloopbaan zullen moeten of kunnen maken, en wanneer ze bepaalde keuzes al moeten maken resp. nog kunnen maken, en ook niet op welke manier ze hulp van de school zullen krijgen of kunnen verwachten.

De leerlingen verschillen vrij sterk in de mate waarin ze het belangrijk vinden om er nu al over na te denken, en ook in de mate en aard van de hulp die ze bij het kiezen op prijs denken te zullen stellen of nodig denken te zullen hebben. Deze verschillen hangen deels samen met het schooltype (of niveau), en zijn daarnaast ook individueel bepaald.

Wat betreft de vorm waarin ze informatie en hulp willen verkrijgen, blijkt dat veel leerlingen de voorkeur geven aan persoonlijke contacten (mondeling en op maat): individuele gesprekken met een mentor of docent, mondelinge voorlichting over een beroep of opleiding door iemand uit de betreffende praktijk (zo mogelijk alleen voor die leerlingen die daarin interesse hebben), en zelf ter plekke gaan kijken.

Het tweede genoemde onderzoek mondde uit in een aantal conclusies over de mogelijkheden van loopbaanbegeleiding in het voortgezet onderwijs. Daaraan ontleen we het volgende<sup>8</sup>.

“De doelen van de keuzebegeleiding worden tot op heden slechts zeer ten dele bereikt. Eén op de drie leerlingen kiest verkeerd. Minder dan één op de tien zegt te hebben geleerd hoe te kiezen. Uitval uit het onderwijs en studievertraging en onnodige switches binnen het onderwijs hebben een schrikbarende omvang en kunnen voor een groot deel tot verkeerd kiezen, c.q. verkeerde keuzes worden herleid. (...) De meeste leerlingen hebben uit zichzelf weinig vragen/informatiebehoeften m.b.t. hun (school)loopbaan en deze ontstaan pas op het moment dat een keuze gemaakt moet worden. De vragen van de leerlingen kunnen dan ook niet zonder meer als uitgangspunt voor de LOB fungeren. (...) Eén mogelijke reden voor de afwezigheid van vragen/informatiebehoeften is dat voor de leerlingen de toekomst nog geen deel uitmaakt van het heden: de toekomst ‘leeft’ nog niet voor hen. (...)”

Schriftelijke informatieverstrekking en keuzebegeleidingslessen hebben bij de in de voorgaande conclusie besproken leerlingen weinig effect. Zij moeten met extrinsieke middelen (kleur, beweging, spel, opdrachten, identificatiemogelijkheden) nieuwsgierig gemaakt worden naar de toekomst en ‘verleid’ worden om op het gebied van de (school)loopbaan te gaan exploreren. (...) Bij het geven van informatie bij LOB hoeft men niet te differentiëren naar sekse en culturele achtergrond van de leerling; wel naar niveau en individuele verschillen.”

---

<sup>8</sup> Luken en Vloet, 1998, pp. 133 en 137-138.

## 5 Het onderzoek in 2003

### 5.1 Hoe hebben de leerlingen *The Real Game* beleefd?

In deze paragraaf beschrijven we hoe de leerlingen naar eigen zeggen *The Real Game* hebben beleefd. We maken daarbij gebruik van drie bronnen: de verslagen die leerlingen op een van de scholen voor hun begeleider hebben gemaakt, de gehouden groepsinterviews, en de schriftelijke vragenlijsten.

#### *Enkele leerlingen aan het woord*

Aan een aantal verslagen, gemaakt als een soort huiswerkopdracht door twee-leerlingen op een van de scholen, ontlenen we de navolgende verhalen van drie leerlingen (hier grotendeels letterlijk, maar anoniem).

#### *Leerling 1*

The Real Game is een spel waar je kan zien hoe het in het echt gaat met beroepen. We hebben veel dingen gedaan en het was erg leuk om te doen. We hebben veel gedaan en veel geleerd, over het algemeen vond ik het heel leuk om dit een keer te doen. En er waren ook minder leuke dingen maar dat hoort erbij. Zoals veel collages maken.

Het invullen van de vragenlijst was leuk om te doen omdat er dingen bij zaten waar je eigenlijk nooit over denkt zoals betere technologie betekent soms verlies van banen maar schept ook nieuwe banen. Je denkt er eigenlijk nooit over na als er iets nieuws komt dan denk je o, leuk maar je denkt er niet bij na dat het misschien voor sommige mensen heel nadelig kan zijn en dat komt hier goed naar voren.

We hebben ook veel geleerd zoals de woorden functie, beroep, loopbaan. Functie betekent bijvoorbeeld: ik ben arts dan is mijn functie mensen verzorgen. Je functie is hetgeen je doet tijdens je werk. Beroep is de baan die je hebt. Loopbaan is de weg die je aflegt in je werkbare periode.

We hebben een wolk gemaakt met alles erin van wat je wou hebben. Iedereen stopte het helemaal vol met dingen die duur waren, het was erg lachwekkend om al die dingen te zien.

We gingen ook een beroep kiezen waar je mee zou gaan werken. Er was een stapel enveloppen met beroepen erin. Je moest een envelop kiezen. Je wist dus niet welk beroep je had. Uiteindelijk was ik arts. Ik vond het een leuk beroep, misschien ook wel extra omdat ik het meest verdiende, maar om het te doen vond ik het beroep erg leuk.

We gingen ook kijken wat je loopbaan was, waar je goed in was, hoeveel je verdiende en het aantal vakantiedagen.

We gingen een nieuwe droomwolk maken maar nu met het geld wat je verdiende met het beroep wat je had gekregen. Je had dus maar een bepaald budget. We gingen kijken of je droomwolk ook zo kon blijven en uiteindelijk was je aangepaste droomwolk bijna leeg want je moest een huis hebben, dat is heel duur en dat zat allemaal bij je budget inbegrepen. Ik vond het erg leuk om te bekijken of ik dat wel

kon betalen en als ik dat koop, hoe kan ik dat dan betalen. Dit was erg leuk om te doen.

Je had ook een bepaalde vrije tijd en je vakantiedagen. Ik had drie weken vakantie per jaar.

We waren aan het kijken of we met vier personen een vakantie konden boeken totdat er een docent binnen kwam en zei dat door bezuinigingen er banen geschrapt werden en ik werd dus ontslagen. Toen moest ik dus een sollicitatiebrief schrijven aan een nieuwe werkgever en naar nieuw werk zoeken. Het was leuk om te doen. Maar je moet goed dingen opschrijven die echt belangrijk zijn en dat moest ik even een beetje weten voordat het echt ging.

Er was ineens een giframp. We moesten zo snel mogelijk naar de vergaderzaal, want daar kon zogenaamd het gif niet in (het was erg lollig om iedereen door de hal te zien rennen). (...) (In de vergaderzaal werd het project afgesloten).

Ik vond het een heel leuk project. Er was ook iets dat ik minder leuk vond en dat was dat we aardig veel collages moesten maken. Erg leuk vond ik het om met het geld wat je had, te kijken kan ik dat wel kopen en als ik dat kan kopen wat houd ik dan nog over.

### *Leerling 2*

Real Game is een spel die wij op 3 vrijdagen hebben gedaan, deze spel gaat over echt leven, dingen die echt in je leven kunnen gebeuren.

Je moest een paar lijsten invullen en dat waren deze:

Vrije tijd: dat is een lijst om te kijken wat je in je vrije tijd wilt doen, en daarvoor had ik 2 uur per week voor sport gekozen, 3 uur voor de cursus en 4 uur uitgaan.

Vragenlijst: dat is een lijst met heel veel vragen om te kijken wat je al wist.

Daarna hadden we een beroep gekozen. Ik ben piloot, ik verdien 2000,- per maand, ik doe zelfstandig charterpiloot. Ik heb mijn eigen vliegtuig, ik kan goed met mensen omgaan, en van mijn geld gaat 542,06 vanaf voor inkomstenbelasting en andere premies en daar van blijft over 1475,94 en dat was je netto dan.

Wij hadden ook een droomwolk gemaakt van dingen die wij in onze toekomst willen hebben. Ik had een huis, auto's, tv, DVD, caravan voor de vakantie. Ik had heel veel dingen er op, maar het kon niet zo blijven want we moesten hem aanpassen omdat het geld was niet genoeg om zo veel dingen te kopen en meester zei dat het in echt ook zo kan zijn.

Ik heb 5 weken vakantie maar ik kon niet gaan omdat we niet genoeg geld hadden en de andere leerling was ontslagen dus zijn we niet gegaan, en er was toen een gifwolk gekomen dus we moesten meteen naar (de vergaderzaal) toe en voedsel vooraf gaan zoeken en het waren 2 lekkere taarten en we hadden ook nog thee.

Ik vond er niet veel aan vooral bij de eerste les, maar ik vond sommige dingen wel leuk, interessant zoals: ik had niet verwacht dat een piloot € 2000 maand krijgt, en ik wist ook niet wat bruto netto was of hoe je moest uitrekenen en wat ook heel leuk vond was ook de laatste les van die vakantie en het die van gifwolk en de taart de hele les was. Eigenlijk wel leuk, maar ik zou niet nog een keer willen doen.

Ik was vergeten om op te schrijven wat een beroep is loopbaan en functie. Beroep is iets of iemand wat je bent. Loopbaan alle banen die heb gehad. Functie is een extra, werk wat je bij kan leren. B.v. hoe meer je gaat leren hoe hoger functie krijg je of het kan ook zijn iets waar je voor gestudeerd heb.

*Leerling 3*

The game gaat over je droom en je leven. Ons krijgje 3 keer om deze Game te speel. Eerste ochtend moet wij droom wolk maken. Ik vond beest leuk. Dan wij moet een droom huis uit knipen en op de droom wolk plak. Natuurlijk een droom huis kan niet zonder mooi meubilair, zo knip nodig meubilair uit en plak op. Maar je wel nog veel ding, een tv, DVD, auto ... noem maar op, dat allees moet geld om te betalen.

Dus wij speel nog hoe gaat je geld verdienen om zo veel ding gaan koppen. Tweede ochtend krijgen alleemaal een brief, in de brief stond wat voor werk doe je. Ik open mijn brief een bankmedewerker, dat is niet wat ik wens maar het is ook leuk beroep. Nu ben ik een bankmedewerker, mijn opleiding is 2 jaar boekhouden en bedrijfssoftwareprogramma's. ik krijgen 2 week vakantie, ik werk 40 uren per week, ik krijgen € 1330 per maand, nu kan ik koppen wat in droom wolk geplakt. Alleemaal krijgen verschillende beroep, sommig verdien meer geld dan mijn sommig verdienen minder. Nu heb je allees krijgen tuurlijk bureen, wij krijgen een formulier, dan naar andere leerlingen toe, speel zij zijn de bureen van mij, wij gaan kennis maak. Wat je van hun weet vullen in de formulier.

Je kan niet alleen werk werk, je heb ook vrije tijd en vakantie, maar kost allees geld, dus vandag krijg wij nog verlanglijst en spaarlijst. Verlanglijst gaat over wat wil je doe in je vrije tijd, en spaarlijst is ik krijgen € 1330,- per maand, ik moes inkomstenbelasting, verzekering, pensioenregeling aftrek, dan nog kleding huis ... betallen, en moet je nog eten drinken, toch moet beetje geld spaar om vakantie te gaan of is kapot moet nieuw koppen.

In echt leven gebeuren iets wat je nooit weet. In deze spel ook, derde ochtend. Krijgen ons een vakantiebestemmingen, dus wij gaan vakanties met vrienden, (...) dan gaan wij kies waar wil ons naar toe, wij zijn nog niet klaar om overleggen, kom een vrouw binnen zeg wie en wie is ontslagen, omdat door de oorlog kan ze niet meer voor betalen. Zo kunt wij niet meer gaan vakanties, mens elkaar hulp, de ontslagen mens een nieuwe baan zoek.

Allees zou opeens kommen, door de oorlog komt giftlamp, alleemaal moet rennen naar ander lokaal, het is 'Real Game' dus speel ook als echt. In de oorlog kan niet zonder eten, wij zoek naar de voedsel. (...) Laste dag was zo leuk, gelukkig de gebeurtenis is niet echt, maar misschien zou een dag kom weet nooit of niet.

Ik vond erg leuk om de 'Real Game' te spellen omdat ik kan even voel zeg maar, dat zelf mee gemaakt en ik heb ook geleerd een droom is makkelijk, in de werkelijkheid zou niet meer zo makkelijk te krijgen.

Deze drie verhalen van drie leerlingen uit dezelfde klas vertonen zowel overeenkomsten als verschillen. In alle drie verhalen komt de fasering in het spel duidelijk naar voren, maar de ervaring en waardering verschillen nogal. De eerste leerling benadert The Real Game zo te zien enigszins verstandelijk en relativerend, en reflecterend op zijn eigen leerproces. Bij het verslag van de tweede ligt het accent meer op de praktische kanten van het toegewezen beroep. Voor beide leerlingen geldt dat zij het wel leuk vonden, maar voor één keer. De derde leerling laat in haar beschrijving meer de verbanden tussen de drie ochtenden zien en de relaties tussen de gespeelde personen, waardoor het verslag meer een verhaal wordt.

*De uitkomsten van de groepsinterviews*

Veel leerlingen vonden The Real Game (TRG) leuk om te doen. Hierover gaan 52 uitspraken, zoals:

6 (identificatienummer leerling): *het was elke keer weer spannend*

5: *wat de volgende opdracht zou zijn en zo, we hadden echt wel lol*

8: *mijn vriendin was ontslagen en ze zei, ik ben ontslagen, maar ik vind het niet erg*

6: *er waren er wel die gefrustreerd waren, die zaten te balen*

7: *ja, ik heb zo'n beroep en dit en dat, en anderen dan lachen*

103 (ander groepje): *maar het competitie element was wel leuk.*

Aan de andere kant vonden ze het ook saai, en dan doelen ze op het vele papierwerk dat moest worden ingevuld. Dan was het meer een opdracht dan een spel. In totaal 78 uitspraken geven aan dat TRG saai was om te doen.

103: *Ja, nou, je moest steeds dingen invullen, maar vaak was het hetzelfde en het was ook niet moeilijk, dus dat werd wel saai*

108: *Ehm... Ik had er meer van verwacht. Ze hadden het heel erg gebracht, dat het spannend was enzo, maar ik vond het eigenlijk maar een beetje standaard*

Over het samenwerken waren de meeste leerlingen in de interviews wel positief. Er wordt 32 keer genoemd dat het samenwerken TRG leuker maakt. Ook geven ze aan dat ze er meer door leren (41 keer), van elkaar door discussies, maar ook door elkaars beroepen te vergelijken.

Doordat veel moest worden samengewerkt, was het voor veel leerlingen gezellig en minder saai. Het maakte het invulwerk gemakkelijker, omdat je elkaar kon helpen. Ook hoorden ze graag de meningen van anderen en spraken ze daarover.

53: *je bent er speelser mee bezig. Van die les bij tekenen [een andere LOB-les; red.] weet ik nu niks meer, van TRG wel. We zijn er veel meer mee bezig geweest.*

Ook zijn er leerlingen waarbij het samenwerken niet soepel verliep. Dit betrof scholen waar men aangeeft niet zoveel samen te werken.

Over de begeleiding zijn veel leerlingen wel positief (39 keer). Alleen vinden veel leerlingen dat de docenten het geheel wel wat enthousiaster kunnen brengen (55 keer).

Hoe was de begeleiding bij TRG?

120: *niet echt goed*

119: *Nou je mocht wel gewoon vragen als je iets had*

120: *Ja dat wel*

118: *Ja*

120: *Ja oké, de uitleg was goed*

118: *Ze waren alleen wel streng en ze maakten ons niet echt enthousiast*

108: *Nee, en ze hielpen je niet echt inleven. Je kreeg gewoon die blaadjes en dan moest je aan het werk.*

134 (ander groepje): *Als je niet mee deed, moest je nablijven.*



De groepjes verschilden van mening. Positieve uitspraken betroffen vooral de uitleg. Negatief waren de leerlingen over de mate waarin de docent het spel levendig maakte door de leerlingen te helpen zich in te leven in hun rol; een aantal groepjes werd daarbij te weinig geholpen, naar hun idee.

#### *Uitkomsten van de schriftelijke vragenlijsten*

Uit de schriftelijke vragenlijst die op de scholen A, B en C is gebruikt, blijkt dat driekwart van de leerlingen het beroep dat ze in het kader van The Real Game kregen toebedeeld wel leuk of grappig vonden, maar dat slechts enkele leerlingen een beroep hadden dat ze later ook zelf wilden worden. Ongeveer de helft vond het toebedeelde beroep niet echt iets voor henzelf. De meeste leerlingen gaven aan zich wel in het beroep te hebben kunnen inleven (89%), zij het meestal niet helemaal (56%).

Uit de vragenlijst die is gebruikt op de scholen D en E (E1 en E2) blijkt dat de meeste leerlingen vinden dat The Real Game anders was dan gewone lessen, maar tegelijkertijd ook maar een spelletje. In de volgende tabel staan de gemiddelden op de gebruikte 5-puntsschaal.

	Gemiddelde (op schaal 1-5)
<i>The Real Game...</i>	
was spannend om te doen	2,5
was anders dan gewone lessen	4,5
zorgde ervoor dat ik veel moest samenwerken	3,9
ging over mijn loopbaan	2,8
ging over wat ik wil en wat ik kan	2,7
zorgde ervoor dat we elkaar konden helpen	3,3
was saai	3,5
was maar een spelletje	3,6
ging over wat ik leuk vind	2,5
zorgde ervoor dat ik veel moest opschrijven	3,1

Er zijn enkele verschillen tussen de scholen. De leerlingen van D en E2 vonden TRG niet spannend om te doen, vonden het maar een spelletje, en vonden het niet echt leuk. De leerlingen van E1 vonden het wel spannend om te doen, namen het wat serieuzer, en zijn er positiever over.

De antwoorden op de eerste 9 uitspraken (de negatieve uitspraken 6 en 7 omgecodeerd) hangen onderling samen (de Cronbach's alpha is 0,74), zodat we het gemiddelde kunnen opvatten als een betrouwbare maat voor de mate waarin de leerlingen het project als bijzonder en relevant hebben ervaren. Dit gemiddelde varieert tussen 1,0 en 4,7, dus de leerlingen verschillen hierin individueel in hoge mate. Het overall gemiddelde komt uit op 3,0, waarbij de meisjes statistisch significant hoger scoorden (3,2) dan de jongens (2,9).

De antwoorden hangen niet systematisch samen met de leeftijd van de leerlingen en ook niet met hun rapportcijfers.

## 5.2 Wat zeggen de leerlingen ervan te hebben geleerd?

### *De uitkomsten van de groepsinterviews*

Voor het overzicht zijn de uitspraken van de leerlingen tijdens de groepsinterviews gegroepeerd in vijf thema's: werk, geld, later, opleiding en zelf. In de bijlage staan deze uitspraken verwerkt per school, per thema voorzien van de percentages.

De leerlingen hebben het meest iets over het thema *zelf* gezegd. In totaal 182 uitspraken (14% van alle uitspraken) gaan over dit thema. De meeste uitspraken binnen dit thema gaan over de eigen vaardigheden.

Over het algemeen hebben de leerlingen niet het gevoel echt iets over zichzelf te hebben geleerd tijdens The Real Game. Dat blijkt uit de uitspraak 'ik heb niets over mijzelf geleerd' (26 keer genoemd) en ook uit de uitspraak 'TRG ging vooral over je beroep (later), en niet over jezelf' (22 keer).

*32: het gaat niet echt over mezelf, het is net alsof je het over iemand anders hebt [ze doelt op het beroep dat ze heeft gekregen]*

*103: het is te onpersoonlijk, het gaat niet over jezelf en jouw keuzen en vragen*

De leerlingen weten wel allerlei vaardigheden te noemen, zowel in de schoolvakken als met betrekking tot sport, het omgaan met mensen en het organiseren van een feest, maar hierover hebben ze het nauwelijks gehad tijdens TRG en 'dat weet je wel van jezelf'. Slechts in enkele klassen is ingegaan op het begrip 'breed inzetbare vaardigheden', maar de leerlingen hebben dit amper op zichzelf toegepast.

Over het thema *geld* is 142 keer (11% van alle uitspraken) iets gezegd. De uitspraak 'hoe je je geld moet verdelen', 'hoe je met geld moet omgaan', e.d., is 79 keer gedaan. Leerlingen hebben vooral geleerd hoe belangrijk geld is, hoe zorgvuldig je er mee om moet gaan, hoeveel geld je van je salaris moet afdragen en hoe belangrijk het is nu al zuinig te zijn.

Uitspraken over het thema *werk* zijn 132 keer (10% van alle uitspraken) genoemd. Hierbij werd het meest genoemd (34 keer) dat TRG geen verschil maakt voor toekomstige keuzes. Ook werd vaak gezegd (20 keer) dat het uitmaakt welk beroep je krijgt bij het spelen van TRG. Zo vinden veel leerlingen de toegewezen beroepen niet haalbaar voor zichzelf (ze beseffen dat veel beroepen voor hen niet zijn weggelegd of niet bij hen passen).

Naast leerlingen die vinden dat TRG geen verschil maakt, zijn er ook leerlingen die vinden dat een ander LOB-project (Optie) meer gaat over school, en TRG meer over werk en later. Voor hen ging TRG over het beroep dat je kreeg, maar amper over je eigen wensen en mogelijkheden.

Het thema *opleiding* werd 100 keer genoemd (8% van alle uitspraken). Een aantal leerlingen gaf aan dat TRG niet helpt bij de keuze voor een richting op school (32 uitspraken, tegenover 9 uitspraken waarin leerlingen vinden dat TRG wel helpt).

Een leerling die naar eigen zeggen wel zelf beïnvloed is tijdens TRG beschrijft het als volgt:

*28: ik denk wel dat doordat dat er stond, van dat leidinggeven, dat ik daardoor wel bedrijfsleider wil worden. Je hebt wel een paar mensen onder je, maar het is weer niet een te grote verantwoordelijkheid, het is niet alsof de zaak van jou zelf is. Linda had een baan als bedrijfsleider. En toen heeft ze daarover verteld in de klas en toen vond ik dat wel leuk misschien.*

Over het thema *later* werd 92 keer een uitspraak gedaan (7%). Hierbij noemen leerlingen vooral dat ze hebben geleerd hoe het er later aan toe gaat (42) en dat ze meer zijn gaan nadenken over later (17).

De meesten vinden het geleerde wel belangrijk. In totaal 18 uitspraken geven dit aan, tegenover 6 uitspraken die het geleerde niet belangrijk vinden.

*18: ja, het bepaalt wel een beetje je leven later. Want als je bijvoorbeeld heel erg onvoorbereid bent, dan kan je heel diep in de put zakken, en dan kom je er niet meer uit. Maar nu weet je beter wat je kan gaan verwachten*

Op twee van de vijf scholen heeft een aantal leerlingen aangegeven dat ze na het deelnemen aan TRG beter hun best willen gaan doen.

De schoolmotivatie is bij sommige leerlingen vergroot, bij anderen niet:

*5: ik weet wel beter waarvoor ik het doe, maar ik vind het niet leuker. Maar je wordt extra gemotiveerd.*

Doe je daardoor beter je best op school?

*45: nee, dat niet*

Vind je het leuker op school?

*45: nee, je gaat wel naar school met*

*49: met een doel*

*45: je doet het ergens voor*

Hoe vind je het om naar school te gaan?

*104: Nou, niet bijzonder vervelend. (lachen)*

*101: Nee het hoort erbij, het is belangrijk!*

*102: Ja, maar het is niet zo dat dit door The Real Game komt ofzo. Dat wist ik wel en dat is niet anders geworden ofzo. (instemming anderen)*

Tenslotte gaven de leerlingen een aantal tips voor het uitvoeren van het spel: meer afwisseling, minder serieus, keuze uit meer beroepen (met name voor lwoo-leerlingen en vwo-leerlingen), meer informatie over het beroep dat je misschien wilt doen, meer gelegenheid tot samenwerken, kunnen spelen dat je elkaars collega's bent, meer kennismaken met de praktijk (stage lopen, mensen interviewen, naar bedrijven gaan).

### *Uitkomsten van de schriftelijke vragenlijsten*

Uit de schriftelijke vragenlijst die op de scholen A, B en C is gebruikt blijkt dat de meeste leerlingen (85%) van The Real Game vooral hebben geleerd dat het later heel belangrijk is dat je goed met geld kunt omgaan (je moet je uitgaven plannen en goed verdelen, je moet sparen, je kunt niet alles kopen). Ongeveer 30% heeft geleerd dat het later niet gemakkelijk zal zijn en dat je daarover moet nadenken. Ruim de helft van de leerlingen (61%) zou willen dat als ze een keuze moeten maken voor een sector, voor vakken of voor een vervolgopleiding, de school hen helpt, door middel van een persoonlijk advies (20%), door informatie te geven over opleidingen (17%) of door de mogelijkheid een stage te volgen (7%).

Uit de vragenlijst die is gebruikt op de scholen D en E (E1 en E2) blijkt dat de meeste leerlingen vinden dat het belangrijk is om over je toekomst na te denken en dat je niet alles kunt dat je wilt. In de volgende tabel staan de gemiddelden op de gebruikte 5-puntsschaal.

	Gemiddelde (op schaal 1-5)
<i>Ik heb geleerd ....</i>	
dat het belangrijk is om over je toekomst na te denken	4,0
dat ik mijn best moet doen op school	3,7
dat wat ik nu kies, invloed heeft op mijn loopbaan	3,8
hoe belangrijk geld is	3,7
dat je niet alles kunt dat je wilt	4,0
dat je later zuinig moet leven	3,4
wat ik wil en wat ik kan	3,3
<i>Door The Real Game...</i>	
heb ik niks geleerd	2,3
heb ik veel geleerd over mijzelf	2,6
ben ik tot bepaalde keuzes gekomen voor mijn loopbaan	2,8
ben ik gaan nadenken over wat ik later wil	3,4

Er zijn enkele verschillen tussen de scholen. De leerlingen van school D geven aan niet veel over zichzelf te hebben geleerd, en ook niet tot keuzes te zijn gekomen over hun loopbaan. De leerlingen van school E hebben geleerd dat ze hun best moeten doen op school en iets moeten kiezen dat ze leuk vinden, en de leerlingen op E1 zijn inderdaad tot bepaalde keuzes gekomen. De antwoorden op de 11 uitspraken (de negatieve uitspraak 8 omgecodeerd) hangen onderling sterk samen (de Cronbach's alpha is 0,86), zodat we het gemiddelde kunnen opvatten als een betrouwbare maat voor de mate waarin de leerlingen vinden van het project te hebben geleerd. Dit gemiddelde varieert tussen 1,2 en 4,8, dus de leerlingen verschillen hierin individueel in hoge mate. Het overall gemiddelde komt uit op 3,5. De meisjes geven statistisch significant meer aan te hebben geleerd (3,7) dan de jongens (3,3). De antwoorden hangen niet systematisch samen met de leeftijd van de leerlingen en ook niet met hun rapportcijfers.

### 5.3 Beschrijvingen en evaluaties van docenten/begeleiders

In de vragenlijst hebben de docenten/begeleiders aangegeven om welke redenen en met welke doelen ze de leerlingen The Real Game hebben laten doen. Voor enkele docenten ging het vooral om het project als werkvorm, om de leerlingen te activeren, op verschillende manieren aan de slag te kunnen laten gaan en te laten samenwerken. Een aantal docenten zag er een mogelijkheid in om leerlingen voor te bereiden op de keuzes die ze zouden moeten gaan maken en de begeleiding die ze daarbij zouden gaan krijgen, zich te laten oriënteren en eraan bij te dragen dat ze bewuster zouden gaan kiezen. Voor enkelen zat de meerwaarde in het feit dat The Real Game niet is gericht op de school maar op het latere leven na de school, maar er was ook een docent die er juist een beperking in zag dat het kiezen van een vakkenpakket in het programma niet aan bod komt.

De meeste docenten zijn over het algemeen positief over het programma, maar zien wel punten die een volgende keer anders zouden moeten (zie onder).

De meerderheid van de docenten vond de communicatie tussen de leerlingen onderling en tussen de leerlingen en henzelf niet anders dan ze gewend zijn. Veel van de deelnemende docenten zijn wel gewend aan projectonderwijs. Alleen op school C zien de docenten wel een aantal verschillen, met name dat de leerlingen veel overlegden, doordat ze in groepjes zaten, waarbij er soms stevig werd gediscussieerd.

De docenten vinden dat The Real Game aan docenten/begeleiders een aantal eisen stelt, namelijk een combinatie van structuur en duidelijkheid kunnen bieden aan leerlingen, enthousiasme en humor kunnen tonen, kunnen improviseren en flexibel zijn, voorbeelden kunnen geven van de realiteit, ervoor open staan dat de leerlingen in groepen samen bezig zijn en dat dat meer rumoer met zich meebrengt, en doortastend kunnen optreden als een groepje vast zit.

De docenten denken dat zij wel aan deze eisen voldoen, en een deel van de docenten meent dat eigenlijk elke docent of mentor het programma wel met leerlingen kan uitvoeren.

De docenten geven ten slotte de volgende tips:

- materiaal minder rommelig, tekst aanpassen aan de Nederlandse situatie;
- minder papierwerk, meer afwisseling in activiteiten;
- compacte doorlooptijd, leerlingen enthousiast houden, niet versnipperen;
- minder nadruk op geld, meer aandacht voor reële gezinssituatie;
- leerlingen van beroep laten veranderen als hij/zij vastloopt;
- zorgen voor een duidelijke aansluiting op het gewone LOB-programma;
- differentiatie aanbrengen naar het niveau van de leerlingen.

Van enkele scholen zijn verslagen van evaluatiebesprekingen beschikbaar. Daaruit ontlene we aanvullend het volgende.

Op een school waar The Real Game is uitgevoerd bij lwoo-leerlingen en bavo-leerlingen trokken de begeleiders de conclusie dat het in deze vorm voor lwoo-leerlingen niet geschikt is. Het staat te ver van ze af, er moeten teveel berekeningen worden gemaakt door kinderen die toch al zwak zijn in rekenen, het taalgebruik is te moeilijk, er moeten meer doe-opdrachten komen (ze genoten van knip- en plakwerk), en er is meer tijd nodig. Voor gebruik in het lwoo moet er eigenlijk te veel herschreven worden, dus voor deze leerlingen moet je het niet gebruiken. Bij bavo-leerlingen lijkt het spel een zeer nuttige bijdrage te kunnen leveren aan de loopbaanoriëntatie. De leerlingen krijgen goed inzicht in bruto/netto, hetgeen nieuw voor ze is, en hetzelfde geldt voor vrije tijd versus arbeidstijd versus huishoudelijke taken. Het is wel veel papierwerk. Het vergt een goede voorbereiding van de begeleiders en ook enig improvisatietalent (inspelen op gebeurtenissen in de klas, de vaart erin houden).

Op een andere school, waar het spel is uitgevoerd in vmbo en havo/vwo groepen, wordt als positief ervaren dat het de leerlingen met een aantal zaken confronteert, dat ze veel in groepen werken en creatief bezig kunnen zijn. De doorlooptijd moet niet te lang worden, de inhoud (prijzen) moet worden aangepast aan de Nederlandse situatie en het moet niet teveel ontaarden in een papierwinkel. Het moet vooral concreet, praktisch en creatief zijn, zeker voor de vmbo-klassen. Misschien moeten per niveau de accenten verschillen. Bij de voorbereiding van de begeleiders moeten deze een goed idee krijgen van het totaal van The Real Game, door uit elk deel stukjes zelf te spelen. Er moet een tijdsplanning komen zodanig dat iedereen t/m deel 5 komt. Er moet een betere koppeling komen met het LOB-programma, dat erna volgt.

#### 5.4 Verschillen tussen de scholen

Er zijn in de antwoorden van de leerlingen enige verschillen tussen de scholen.

Op de scholen A en B waren de leerlingen relatief uitgesproken in hun oordelen, zowel in positieve zin:

- 31. ik doe nu beter mijn best
- 62. het was spannend, je kon je inleven
- 63. belangrijk
- 71. gezellig, lol, maakt het minder saai
- 72. door samen te werken was het makkelijker, je kon elkaar helpen

als in negatieve zin:

- 65. het was saai, geen spel, te veel opschrijven
- 67. we namen het niet serieus
- 82. hij hielp niet genoeg

Op school D twijfelden de leerlingen een beetje. Ze vonden het over het algemeen wel leuk, het is een spel en ze doen iets anders dan anders. Toch zijn ze niet helemaal tevreden over het resultaat. Ze zouden meer verdieping willen. Een fragment van een interview typeert dit gevoel:

*102: Meer keuzen erin verwerken*

*103: Het is te onpersoonlijk, het gaat niet over jezelf en jouw keuzen en vragen (...)*

*101: Ja en dan moet je zelf uitzoeken over wat je dan moet leren en wat je dan verdient. Dat kreeg je nu op een kaartje, en dan denk je o ja...*

*103: Ja en dat je dan echt uitzoekt hoe dat voor jouw beroep ligt. (...)*

*106: Ja, maar verder is het wel leuk om te doen hoor! Het is weer eens wat anders, maar het is nu nog een beetje saai soms*

*105: Ja maar vooral omdat het niet over nu gaat.*

Op school E kwamen volgens de leerlingen vooral de thema's later en geld aan de orde. Over zichzelf hebben de leerlingen niet veel geleerd. Op E1 heeft The Real Game geleid tot verhoogde motivatie, op E2 niet.

Scherp gesteld kan het proces op de scholen als volgt worden getypeerd.

Op school A is geprobeerd er zoveel mogelijk een spel van te maken (i.p.v. 'schoolse' opdrachten); dit speelse karakter heeft een positieve uitwerking gehad op de leerlingen.

Op school B zijn de leerlingen positief over de samenwerking en de bijbehorende gezelligheid, maar het was te weinig een spel, waardoor het minder voor hen heeft betekend.

Op school C lijkt het spelelement weinig zichtbaar te zijn geweest. Voordeel van de samenwerking was vooral dat de opdrachten daardoor makkelijker waren. Voorts ging het vooral om geld, in plaats van om een beeld van het 'echte leven'.

Op school D was ook het spelelement belangrijk, en dat verklaart dat de leerlingen het wel leuk vonden om eraan mee te doen. Dat ze het toch ook saai of minder leuk vonden, komt volgens de leerlingen vooral door het gebrek aan keuzemogelijkheden. Als ze eigen banen zouden kunnen kiezen en daar zelf mee aan de slag gaan, dan zouden ze veel meer leren. Het verschil tussen de locaties E1 en E2 is te verklaren door het verschil in begeleider. Op lokatie E1 was de begeleider de kartrekker van het project.



## 6 Beantwoording van de onderzoeksvragen

We vatten hier de antwoorden samen op de uiteindelijke onderzoeksvragen.

*Dachten de leerlingen vóór The Real Game over hun toekomstige bestaan (wat betreft wonen, werken, inkomen, vrije tijd)?*

Uit de gehouden interviews blijkt dat de leerlingen naar eigen zeggen eerder nauwelijks nadachten over hun toekomstig bestaan.

Het is mogelijk dat dit resultaat is beïnvloed doordat deze vraag (alleen) na afloop van The Real Game is gesteld. Als er een voormeting was gedaan (voor de uitvoering van The Real Game) hadden de leerlingen er misschien meer erover gezegd. Uit de literatuur en eerder onderzoek komt echter naar voren (zie hoofdstuk 4) dat leerlingen vaak pas over keuzes nadenken tegen de tijd ze moeten worden gemaakt, en dat leerlingen hun eigen interesses en capaciteiten niet kennen en niet kunnen overzien welke opties zij hebben en wat de consequenties van bepaalde keuzes kunnen zijn. De antwoorden van de leerlingen in dit onderzoek komen overeen met dit beeld.

*Hoe hebben de leerlingen The Real Game beleefd?*

Veel uitspraken van leerlingen op de in de vragenlijsten en groepsinterviews gestelde vragen werden gegeven in termen van de manier waarop zij The Real Game hadden beleefd. Bij de beschrijving van de uitkomsten in hoofdstuk 5 sloten we daarbij aan en we voegen dit hier als onderzoeksvraag toe. Samengevat vonden veel leerlingen The Real Game leuk om te doen, met name door de mogelijkheid om samen te werken, ervaringen en meningen uit te wisselen, en te discussiëren. Veel leerlingen vonden het echter geen spel (daarvoor was het te saai), maar anderzijds toch slechts een spelletje (dus niet echt serieus). Voor veel leerlingen ging het niet echt over henzelf, over hun eigen keuzes en toekomst.

De manier waarop de leerlingen The Real Game hebben beleefd, blijkt overigens enigszins te verschillen tussen de scholen en klassen/docenten, en verder in hoge mate te verschillen tussen de individuele leerlingen.

*Wat hebben leerlingen geleerd door deelname aan The Real Game?*

De leerlingen hebben vooral geleerd dat geld belangrijk is en dat beroepen leiden tot bepaalde inkomsten die vervolgens bepalen wat je kunt kopen. Het is mogelijk dat een aantal leerlingen tijdens het project is gaan beseffen dat ze zich later niet alles zullen kunnen permitteren, dat je je uitgaven moet plannen en verdelen, en dat je over je toekomst en dus je keuzes moet nadenken.

Ook hierbij zijn er weer verschillen tussen scholen en klassen/docenten, en in hoge mate tussen de individuele leerlingen.

*Krijgen ze meer greep op hun zelfbeeld en hun competenties en hoe ze deze competenties later zullen kunnen inzetten?*

*Kunnen ze de ontdekte vragen na afloop voor zichzelf concreet maken en op basis daarvan bepaalde keuzes maken?*

Deze twee oorspronkelijke onderzoeksvragen moeten in feite ontkennend worden beantwoord. Zoals gezegd vonden veel leerlingen dat het project niet over hen zelf ging. Dit zal mede in de hand zijn gewerkt doordat slechts weinig leerlingen een beroep kreeg toegewezen dat min of meer overeen kwam met de eigen interesse en voorkeur, en doordat op drie van de vijf scholen slechts weinig tijd aan het project is besteed (in totaal amper 10 uur) en het project niet verder kwam dan de eerste drie delen, terwijl juist in de laatste twee delen de verbinding met de eigen keuzes wordt gelegd.

*Draagt het spel bij aan hun motivatie voor school en hun schoolloopbaan?*

Blijkens de antwoorden van de leerlingen was dit bij een aantal van hen het geval, bij een aantal anderen niet. Het is mogelijk dat dit bij meer leerlingen het geval zou zijn geweest als vaker het hele programma was uitgevoerd en daardoor de verbinding met de eigen wensen en mogelijkheden duidelijker was gelegd.

*Wat is de meerwaarde van The Real Game ten opzichte van andere LOB-materialen?*

Voorzover leerlingen en docenten deze vergelijking konden maken en hierover iets hebben gezegd, blijkt dat The Real Game volgens hen gaat over werk en beroepen en het latere leven, en niet over schoolse keuzes, vakken en richtingen, zoals bij gangbare LOB-materialen wel het geval is.

Een aantal resultaten komt overeen met de bevindingen in de evaluatie van de pilot in 2002 (zie hoofdstuk 3): The Real Game wordt niet als spel ervaren, voor een deel van de leerlingen is het taalgebruik te moeilijk, het is belangrijk om alle delen (1 t/m 5) uit te voeren, en het leereffect betreft vooral de relatie tussen beroepen, inkomsten en (mogelijke) uitgaven.

Door de leerlingen en de docenten/begeleiders is een aantal suggesties gedaan ter verbetering.

De suggesties van de leerlingen (meer informatie geven over het beroep dat je wilt doen, kunnen spelen dat je elkaars collega bent, meer kennismaking met de praktijk door stage lopen, mensen interviewen, naar bedrijven gaan) wijzen vooral in de richting van het vergroten van het realiteitsgehalte van het project. Kort gezegd: The Real Game was voor leerlingen te weinig Real. Ook door de docenten/begeleiders zijn suggesties gedaan, en er vloeien ook aanbevelingen voort uit de resultaten van dit onderzoek. We vatten een en ander samen in het volgende, afsluitende hoofdstuk.

## 7 Conclusies en aanbevelingen

Leerlingen denken uit zichzelf niet snel na over hun toekomst. Er moet een aanleiding zijn (doordat op een gegeven moment een keuze moet worden gemaakt) of de toekomst moet realiteitsgehalte krijgen (doordat wordt gezorgd voor een echte confrontatie met de praktijk van werken, beroepen en bedrijven). Leerlingen kennen hun eigen interesses en capaciteiten niet goed, en overzien niet wat ze kunnen kiezen en wat de consequenties van bepaalde keuzes kunnen zijn.

Veel leerlingen vonden The Real Game leuk om te doen, met name door de mogelijkheid om samen te werken, ervaringen en meningen uit te wisselen, en te discussiëren.

Zoals het op de betrokken scholen is uitgevoerd, werd The Real Game door de leerlingen niet ervaren als een spel (daarvoor was het te saai) maar tegelijk toch als slechts een spelletje (dus niet echt serieus). Voor veel leerlingen ging het niet echt over henzelf, over hun eigen keuzes en toekomst.

De leerlingen hebben vooral geleerd dat geld belangrijk is en dat beroepen leiden tot bepaalde inkomsten die vervolgens bepalen wat je kunt kopen.

De uitspraken van de leerlingen verschillen tussen scholen en klassen en dus ook docenten, en daarnaast in hoge mate tussen de individuele leerlingen. De verschillen tussen de scholen moeten waarschijnlijk onder andere worden toegeschreven aan de wijze waarop The Real Game is uitgevoerd (meer of minder volledig, in een kortere of langere periode). De verschillen tussen de klassen resp. docenten hebben waarschijnlijk te maken met verschillen tussen de docenten wat betreft enthousiasme, improvisatietalent, didactische competentie, en dergelijke. De verschillen tussen de individuele leerlingen zullen mede zijn beïnvloed door hun begrip van de inhoud en opdrachten, en de mate waarin ze zich konden inleven in het toegewezen beroep.

Zeker zal ook een rol hebben gespeeld of leerlingen en docenten al gewend waren aan projectmatig werken en samenwerken of niet.

Al met al kunnen de volgende aanbevelingen worden gedaan.

- Beklemtoon naar scholen en docenten dat een programma als The Real Game moet worden opgenomen in beleid met betrekking tot LOB, zodat het daarin een duidelijke plaats krijgt, er in andere LOB-activiteiten op wordt voortgebouwd, en het niet beperkt blijft tot een eenmalige en losstaande activiteit; ontwikkel en verspreid zonodig voorbeelden en modellen van hoe The Real Game en andere LOB-programma's en activiteiten verantwoord en zinvol, in een meerjarig traject, kunnen worden gecombineerd. Wie wil dat de leerlingen in hun schooltijd bewust met hun ontwikkeling en loopbaankeuzes bezig zijn, moet als school en docent in de programmering van daarop gerichte activiteiten en ondersteuning zelf het voorbeeld geven.

- Beklemtoon naar scholen en docenten dat alle vijf delen moeten worden uitgevoerd, en dus voldoende tijd moet worden ingeruimd, omdat anders de leereffecten sterk zullen achterblijven bij wat men zal verwachten en beogen.
- Maak de spelsituaties, opdrachten en activiteiten waar mogelijk (nog) activerender (minder papierwerk, meer discussie, meer afwisseling).
- Overweeg de spelsituaties, opdrachten en activiteiten waar mogelijk (nog) realistischer te maken (bijvoorbeeld doordat je ook gezinsleden en/of collega's kunt hebben, en/of door het er meer bij betrekken van de buitenwereld in de vorm van gasten, interviews, bezoeken, etc.).
- Overweeg de mogelijkheid dat leerlingen een toegewezen beroep waarmee ze geen affiniteit hebben kunnen ruilen voor een ander beroep, of zelfs dat leerlingen het project kunnen doen rond een beroep dat ze zelf uitkiezen, een beroep waarvan ze denken dat misschien wel te willen worden, en zorg ervoor dat leerlingen meer informatie over dat beroep kunnen verkrijgen; (ook dit is een manier om het meer realistisch te maken; zodat het voor leerlingen meer over henzelf en hun eigen toekomst gaat).
- Overweeg als standaard richtlijn aan scholen en docenten dat waar leerlingen en/of docenten nog weinig of geen ervaring hebben met samenwerken en projectmatig werken en/of de begeleiding daarvan, dit eerst in een andere context te oefenen alvorens aan The Real Game te beginnen (omdat het effect daarvan anders mogelijk wordt gedrukt doordat gewenste voorwaardelijke vaardigheden ontbreken).

**Bijlagen:**

- 1 Vragenlijst leerlingen
- 2 Interview leerlingen
- 3 Aanvullende vragenlijst leerlingen
- 4 De uitspraken per school

**Bijlage 1 Vragenlijst leerlingen (hier gecomprimeerd weergegeven)**

Naam:

Meisje/Jongen

Leeftijd:

Klas:

- 1 Heb je al gekozen voor een bepaalde richting, sector of leerweg?
- 2 Heb je van school informatie gekregen en begeleiding om beter te kunnen kiezen?
- 3 Weet je al wat je later wilt worden?
- 4 Welk beroep kreeg je aan het begin van *The Real Game*?
- 5 Wat vond je van dat beroep?
- 6 Kon je je in dat beroep inleven?
- 7 Wat zijn de belangrijkste dingen die je bij *The Real Game* hebt geleerd?

Bijlage 2 Interview leerlingen (hier gecomprimeerd weergegeven)

1 We gaan het eerst hebben over de tijd voordat je The Real Game deed. Dacht je toen ook wel eens over hoe jouw leven er uitziet als je volwassen bent?

- a. Sprak je er wel eens over met anderen? Met wie? Waarover hadden jullie het dan?
- b. Wist je al wat je wilde worden? Wist je ook al wat voor opleiding je daarvoor moest hebben?
- c. Had je ook vragen over de wereld van volwassenen?
- d. Hebben jullie al een richting moeten kiezen? Wanneer wel?
- e. Worden/werden jullie geholpen met die keuze, door bijvoorbeeld informatie erover of begeleiding? Met wie sprak je erover?

2 Hebben jullie een idee waarom jullie The Real Game met jullie is gaan doen?

3 Wat gebeurde er tijdens de bijeenkomsten?

- a. Wat gebeurde er in jullie klas? (veiling, k ontslag, ramp, projecten, vaardigheden, nieuw werk)
- b. Wat heb je ervaren (na de ramp)?
- c. Heeft het iets te maken met dingen die jij je ook wel eens afvraagt?
- d. Kon je daar iets mee doen?
- e. Heb je er voor je gevoel voldoende antwoord op gekregen?
- f. Zijn er nog dingen onduidelijk gebleven, waarop je wel een antwoord had gewild?
- g. Wat voor meerwaarde heeft het om samen te werken? Geeft het extra mogelijkheden die je anders niet zou hebben?

4 Vonden jullie dat de begeleiders de opdrachten duidelijk genoeg uitlegden?

- a. Hielpen ze jullie genoeg om jullie een duidelijk beeld te geven van de beroepen, bijvoorbeeld, om je in te leven in je rol?

5 Nu is The Real Game afgelopen en heb je misschien nieuwe dingen geleerd. Als het goed is, hebben jullie daar wat over opgeschreven in de vragenlijst zonet. Daar wil ik het nu wat meer over hebben. Heb je iets geleerd?

- a. Wat?
- b. Vind je dat belangrijk?
- c. Waarom?

6 Heb je ook iets over jezelf geleerd?

7 Weet je waar je goed in bent?

- a. Wist je dat voor The Real Game ook al?
- b. Heeft iemand dat tegen je gezegd?
- c. En weet je waar je niet zo goed in bent?
- d. Weet je wat je vaardigheden zijn?
- e. Heb je daar iets over geleerd toen je meedeed aan The Real Game?

8 Jij weet al wat je wilt worden, zei je zonet. Wat zou voor jouw toekomstige baan van belang zijn om te kunnen?

- a. Wat kan jij daarvan al?
- b. Wat zou je nog moeten leren?
- c. Hoe zou je dat moeten leren?

9 Zonet hadden we het over jullie dachten over de wereld van volwassenen en welke vragen jullie daarover hadden. Nu is The Real Game afgelopen, en wil ik graag weten:

- a. Denk je dat je nu beter voor een bepaalde richting op school kunt kiezen? Of maakt het niet uit?
- b. Waardoor komt dat door? Wat heeft ervoor gezorgd dat je er nu anders tegenaan kijkt?
- c. Als je moet kiezen voor een richting op school, wat is dan belangrijker voor jou: doen wat je leuk vindt of doen waar je goed in bent?

10 Heb je nu een duidelijker beeld waarvoor je naar school gaat en wat je er wilt leren?

- a. Doe je daardoor beter je best op school? Of juist niet?
- b. Vind je het daardoor leuker op school? Of juist niet?

11 Krijgen jullie dit jaar ook andere op kiezen gerichte activiteiten?

- a. Wat is voor jou het verschil tussen The Real Game en andere activiteiten?
- b. Wat heb je bij The Real Game wel geleerd (gedaan) dat je bij andere activiteiten niet leerde (deed)?
- c. Denk je dat het verschil maakt voor je keuzes op school en je werk later, of je meedoet aan The Real Game of niet?

12 Als andere kinderen ook The Real Game gaan doen, wat zou er dan anders moeten, volgens jou?

- a. Waarom?
- b. Wat zouden ze dan wel leren of ervaren, wat jullie niet hebben gehad?
- c. Waarom vind je dat belangrijk?

## Bijlage 3 Aanvullende vragenlijst leerlingen (gecomprimeerd weergegeven)

1. Hoe oud ben je? ... jaar
2. Ben je een jongen of een meisje? Jongen / Meisje (omcirkel het goede antwoord)
3. Op welke school zit je? .....
4. Welke opleiding volg je nu? VMBO / HAVO / VWO (omcirkel het juiste antwoord)
5. Welke gemiddelde cijfers had je op je laatste rapport voor de volgende vakken?  
Engels: ....  
Nederlands: ....  
Wiskunde: ....  
Geschiedenis: ....
6. Nu volgt een aantal uitspraken over The Real Game. Geef voor elke uitspraak aan of je het ermee eens bent of juist niet.

- 1 = helemaal mee oneens  
2 = beetje mee oneens  
3 = neutraal of weet ik niet  
4 = beetje mee eens  
5 = helemaal mee eens

	<i>De mate waarin je het eens bent met de stelling</i>				
	1	2	3	4	5
<i>The Real Game...</i>					
was spannend om te doen	0	0	0	0	0
was anders dan gewone lessen	0	0	0	0	0
zorgde ervoor dat ik veel moest samenwerken	0	0	0	0	0
ging over mijn loopbaan	0	0	0	0	0
ging over wat ik wil en wat ik kan	0	0	0	0	0
zorgde ervoor dat we elkaar konden helpen	0	0	0	0	0
was saai	0	0	0	0	0
was maar een spelletje	0	0	0	0	0
ging over wat ik leuk vind	0	0	0	0	0
zorgde ervoor dat ik veel moest opschrijven	0	0	0	0	0
<i>Ik heb geleerd...</i>	1	2	3	4	5
dat het belangrijk is om over je toekomst na te denken	0	0	0	0	0
dat ik mijn best moet doen op school	0	0	0	0	0
dat alles wat ik nu kies, invloed heeft op mijn loopbaan	0	0	0	0	0
hoe belangrijk geld is	0	0	0	0	0
dat je niet alles kan wat je wilt	0	0	0	0	0
dat je later zuinig moet leven	0	0	0	0	0
wat ik wil en wat ik kan	0	0	0	0	0
<i>Door The Real Game...</i>	1	2	3	4	5
heb ik niks geleerd	0	0	0	0	0
heb ik veel geleerd over mijzelf	0	0	0	0	0
ben ik tot bepaalde keuzes gekomen voor mijn loopbaan	0	0	0	0	0
ben ik gaan nadenken over wat ik later wil	0	0	0	0	0



Bijlage 4: Uitspraken tijdens de groepsinterviews per school

Uitspraken per categorie	School, interviews	School A (3)	School B (4)	School C (5)	School D (2)	School E1 (5)	School E2 (5)	Totaal (24)
<b>Later</b>		<b>18 (7%)</b>	<b>31 (11%)</b>	<b>10 (4%)</b>	<b>5 (5%)</b>	<b>19 (8%)</b>	<b>9 (5%)</b>	<b>92 (7%)</b>
Hoe het later is in het echte leven, je weet beter wat je te wachten staat		3	8	4	4	14	9	42
Ik ben meer gaan denken over later		4	6	3	1	3	0	17
Het komt allemaal sneller dan je denkt		3	0	0	0	0	0	3
Je tijd verdelen (vrije tijd, hobby's, sport etc.)		0	10	3	0	1	0	14
Dat ik later niet kan doen wat ik ervoor wilde, te weinig tijd		4	1	0	0	0	0	5
Hoe je elkaar kan/moet helpen, vertrouwen		0	4	0	0	0	0	4
Dat anderen het veel slechter of beter kunnen hebben dan jij		2	0	0	0	0	0	2
Plannen zijn veranderd		2	2	0	0	1	0	5
<b>Geld</b>		<b>37 (15%)</b>	<b>30 (10%)</b>	<b>30 (12%)</b>	<b>4 (4%)</b>	<b>29 (12%)</b>	<b>12 (7%)</b>	<b>142 (11%)</b>
Dat je veel moet afdragen van je salaris (verzekering, belasting, etc.), bruto-netto		8	5	2	0	0	2	17
Hoe je je geld moet verdelen, moet omgaan met geld, zuinig zijn, sparen		13	16	24	3	15	8	79
Je kunt niet alles kopen wat je wilt		1	3	1	1	6	2	14
Hoe belangrijk geld is		3	0	0	0	1	0	4
Dat ik later niet kan kopen wat ik ervoor wilde, te weinig geld		6	2	0	0	3	0	11
Dat je niet kunt rondkomen als je xx (bijv. automonteur) bent		1	0	2	0	3	0	6
Ik moet zuiniger zijn, zelfstandiger zijn, sparen		5	4	1	0	1	0	11
<b>Werk</b>		<b>29 (12%)</b>	<b>19 (6%)</b>	<b>30 (12%)</b>	<b>7 (6%)</b>	<b>35 (14%)</b>	<b>12 (7%)</b>	<b>132 (10%)</b>
Dat ik later niet het werk kan doen dat ik hiervoor wilde, daarvoor heb je een te hoge opleiding nodig		3	0	0	0	0	0	3

Die baan is leuker dan ik dacht	4	1	0	0	0	0	5
Die baan is minder leuk dan ik dacht	0	1	0	0	0	0	1
Dat je kunt worden ontslagen, dat je geen baan kunt hebben	1	0	0	0	2	1	4
TRG maakt een verschil, wat betreft keuzes op school en voor werk	2	2	3	0	5	0	12
Het maakt uit of je toevallig het beroep had dat je leuk vindt of niet	2	0	6	6	6	0	20
TRG maakt geen verschil, wat betreft keuzes op school en voor werk	6	4	16	0	8	0	34
De Inhoud van de baan/banen, dat elk beroep voor- en nadelen heeft	3	0	1	0	6	3	13
Ik weet nu beter wat ik niet wil	2	1	1	0	2	2	8
Er zaten veel beroepen bij waar je uit kon kiezen (en voor jezelf top 5 maken)	0	2	0	0	0	0	2
Ik heb geleerd dat ik ... leuk vind	4	2	0	0	3	1	10
Ik dacht wel eens over wat voor beroep ik later wil	2	6	3	1	3	5	20
<b>Opleiding</b>	<b>13 (5%)</b>	<b>17 (6%)</b>	<b>6 (2%)</b>	<b>17 (15%)</b>	<b>25 (10%)</b>	<b>22 (12%)</b>	<b>100 (8%)</b>
Welke opleiding je voor een beroep nodig hebt	0	2	5	0	0	0	7
Als je niet je best doet op school, kom je nergens	4	2	0	4	8	2	20
Ik doe nu beter mijn best	7	1	0	0	8	0	16
Ik doe nu niet beter mijn best	0	0	0	4	3	5	12
Wat je nu kiest heeft invloed op later	0	0	0	0	1	0	1
Ik kan nu beter een richting op school kiezen: ik weet beter wat het beroep inhoudt	0	3	1	0	1	1	6
Ik kan nu beter een richting op school kiezen: ik weet beter welke opleiding ik nodig heb	0	2	0	0	0	1	3
Ik kan nu niet beter een richting op school kiezen	2	5	0	9	3	13	32
Ik heb leren samenwerken	0	2	0	0	1	0	3

<i>Zelf</i>	<b>33 (14%)</b>	<b>38 (13%)</b>	<b>41 (16%)</b>	<b>12 (11%)</b>	<b>30 (12%)</b>	<b>28 (16%)</b>	<b>182 (14%)</b>
Ik heb niets over mezelf geleerd	0	1	5	4	6	10	26
Daar ben ik zelf achter gekomen, dat weet je van jezelf	0	2	0	0	2	0	4
TRG ging vooral over je beroep (en later), niet over jezelf (en school), het ging over iemand anders	5	1	3	4	6	3	22
Ik ben goed/niet goed in [schoolvak] of sport	6	11	4	0	5	9	35
Ik ben goed/niet goed in [vaardigheden zoals in het omgaan met mensen, organiseren, e.a.]	20	21	28	0	5	0	74
Het is moeilijk van jezelf te zeggen waar je goed in bent	2	2	1	4	6	6	21
<i>Overig</i>							
Ik dacht voor TRG niet over later	1	5	4	1	2	4	17
Ik dacht voor TRG soms over later	0	0	1	3	4	3	11
Ik dacht wel eens over hoeveel je verdient met een beroep	1	3	0	0	0	0	4
Ik dacht wel eens over materiële zaken	5	5	7	1	0	0	18
Ik sprak er wel eens over met anderen	1	2	4	7	4	6	24
Ik sprak er niet over met anderen	0	2	1	0	1	6	10
TRG ging over dingen die ik me wel eens afvraag, bijv. uitgaven en inkomen	2	0	0	0	1	0	3
TRG was leuk	5	3	3	7	11	1	30
Je moest echt wat doen bij TRG	2	0	0	0	0	0	2
Het voelde niet zo verplicht, geen haast	2	0	0	0	0	0	2
TRG ging over je vrije tijd	2	0	0	0	0	0	2
TRG was spannend, je kon je inleven (een spel)	10	8	2	0	2	0	22
TRG is belangrijk (voor je keuze later)	6	8	2	0	2	0	18
TRG is niet belangrijk, leer je later toch wel	3	3	0	0	0	0	6

TRG was saai, geen spel, te veel schrijven, langdradig, te veel praten	16	10	0	9	16	27	78
Teveel in te weinig tijd	1	2	0	0	0	0	3
We namen het niet serieus	0	7	0	1	4	1	13
Stom dat je alleen was (geen partner/kinderen)	0	4	0	0	0	0	4
Het ging vooral over geld	0	3	10	0	0	0	13
Het was gezellig, we hadden lol, maakt het minder saai	8	6	3	0	8	7	32
Samenwerken maakte het makkelijker, elkaar helpen	2	6	7	0	0	0	15
Je leert er meer van, door het samenwerken	0	0	2	1	2	1	6
Meningen van anderen, discussiëren	5	7	0	0	0	0	12
Vergelijken van beroepen en wat erbij hoort	0	4	2	0	2	1	8
Elkaar beter leren kennen, je maakt vrienden	0	1	2	0	0	0	3
Wij zijn gewend samen te werken	1	7	4	0	0	0	11
Wij zijn niet gewend samen te werken	0	1	0	0	0	1	2
Ging moeizaam, ruzie, we deden niet evenveel	0	3	1	0	2	7	13
Weinig samenwerken	2	0	1	0	3	1	7
Begeleider hielp genoeg	6	5	12	3	4	9	39
Begeleider hielp niet genoeg	0	8	1	0	6	1	16
Als je iets niet snapte, kon je erheen, hem vragen	2	1	2	3	7	2	17
Hij hielp je in te leven, hij speelde mee	2	1	5	0	0	2	10
Hij hielp niet in te leven, je weet niet hoe je dan leeft	3	14	10	3	13	12	55
Geen andere LOB dit jaar	0	3	5	2	0	0	8
Wel andere LOB dit jaar	1	1	3	3	10	3	21
Is even saai als TRG, ook veel blaadjes invullen	0	2	0	0	3	0	5
Is saaier dan TRG	0	1	8	0	0	0	9
Was leuker in TRG, TRG ging over geld en later	0	1	1	0	0	0	2
Optie gaat meer over school, jezelf, keuzes maken, TRG over later	3	4	4	2	0	0	13
<b>Totaal aantal uitspraken</b>	<b>243</b>	<b>293</b>	<b>247</b>	<b>111</b>	<b>250</b>	<b>180</b>	<b>1324</b>