


HANDLEIDING

**TAAK** *SPEL*



**in de klas**

Ontwikkeld door de CED-Groep

# Voorwoord

Iedere ouder en elke leerkracht wil het beste voor ieder kind. Meestal gaan leerlingen met plezier naar school, maar soms gaat het mis. Drukke leerlingen en leerlingen met uitdagend gedrag zijn voor menig leerkracht een probleem. Een gebruikelijke reactie is om te proberen ongewenst regelovertredend gedrag in te perken en te onderdrukken door streng te zijn. Als een leerling niet doet wat er gevraagd wordt, reageren leerkrachten daarop dikwijls met een negatief gekleurde opmerking en voor je het weet houden beiden elkaar gevangen in een vicieuze cirkel door de manier waarop ze op elkaar reageren. Het klassenklimaat wordt er niet beter op.

Uit onderzoek weten we inmiddels, dat het met deze leerlingen te vaak van kwaad tot erger gaat, als er niet op tijd iets wordt gedaan. De ontwikkelaars van Taakspel kozen als uitgangspunt voor de ontwikkeling het volgende even simpele als efficiënte, aan de gedragsleer ontleende uitgangspunt: het is niet mogelijk om gelijktijdig taakgericht en regelovertredend gedrag te laten zien. In plaats van zich te richten op het onderdrukken van regelovertredend gedrag, werd een methodiek ontworpen die het taakgericht gedrag bevordert. Daarmee slaan we drie vliegen in één klap: de leerling is weer taakgericht en stoort niet meer, het klassenklimaat wordt weer positief en de leerkracht, ook gevoelig voor een positief klassenklimaat, krijgt weer plezier in haar of zijn werk.

Voor het ontwikkelen van Taakspel is gekeken naar het Amerikaanse Good Behavior Game. De CED-Groep te Rotterdam heeft samen met 15 basisscholen de methodiek voor Nederland en Vlaanderen ontwikkeld. Met de ervaringen van de leerkrachten van de proefscholen is de definitieve versie tot stand gekomen. Sinds 2001 wordt Taakspel op honderden Nederlandse scholen gespeeld. Ook in België wordt Taakspel gespeeld.

Uit de verschillende onderzoeken die gedaan zijn naar Taakspel, blijkt dat Taakspel een effectief programma is in het ombuigen en voorkomen van de ontwikkeling van gedragsproblemen bij kinderen. Uit het krachtigst mogelijke design, een randomized controlled trial, komt naar voren dat Taakspel niet alleen ongewenste uitkomsten zoals gedragsproblemen of middelengebruik kan voorkomen, het faciliteert ook prosociale relaties tussen leerlingen onderling en tussen leerlingen en leerkrachten. Taakspel is daarom erkend als een effectieve interventie door het Nederlands Jeugdinstituut ([www.nji.nl](http://www.nji.nl)). Momenteel wordt er onderzoek gedaan naar de effecten van Taakspel op pesten. Taakspel is weliswaar niet ontwikkeld als anti-pestprogramma, maar door de focus op groepsprocessen en de verbetering van het klassenklimaat kan het programma wel het risico op pesten reduceren. In het voorjaar van 2017 beoordeelt de Commissie Anti-pestprogramma's de resultaten van het effectonderzoek en kan Taakspel – indien de resultaten goed zijn – erkend worden als bewezen effectief anti-pestprogramma.

Taakspel zoals beschreven in deze handleiding is bedoeld voor de groepen 3 tot en met 8. Daarnaast bestaan er de varianten Taakspel voor kleuters, Taakspel op de speelplaats, Taakspel voor de BSO, Taakspel is bouwen (so/vso) en Taakspel voor geVOrderden.

Bij de invoering van Taakspel is training en begeleiding noodzakelijk. De begeleiding van Taakspel in het onderwijs gebeurt door onderwijsadviseurs die beschikken over een door de CED-Groep verstrekte licentie.

Veel succes met het gebruik van Taakspel.



# Inhoudsopgave

<b>1.</b>	<b>Inleiding</b>	<b>7</b>
<b>2.</b>	<b>Theoretische uitgangspunten</b>	<b>9</b>
2.1	De operante conditionering in Taakspel	9
2.2	Het model planmatig werken aan gedrag	10
2.3	Taakspel en sociale veiligheid	11
<b>3.</b>	<b>Training en begeleiding</b>	<b>15</b>
3.1	De drie fasen van Taakspel	15
3.2	De inhoud van de trainingen	16
3.3	De begeleiding in de (klasklassenconsultaties)	16
<b>4.</b>	<b>Invoeringsfase</b>	<b>19</b>
4.1	Observeren	19
4.1.1	Waarom observeren?	19
4.1.2	Observeren voor Taakspel	19
4.2	Samenstelling teams	22
4.2.1	Het teamaspect van Taakspel	20
4.2.2	Stappen in het samenstellen van teams	20
4.3	Voorbereiden van Taakspel	22
4.3.1	Positieve regels	23
4.3.1.1	<i>Waarom positieve regels?</i>	23
4.3.1.2	<i>Positieve regels opstellen voor Taakspel</i>	23
4.3.2	Beloningen	24
4.3.2.1	<i>Waarom belonen?</i>	24
4.3.2.2	<i>Beloningen kiezen voor Taakspel</i>	24
4.3.3	Teamposter	25
4.3.3.1	<i>Waarom een teamposter?</i>	25
4.3.3.2	<i>Het maken en gebruiken van de teamposter</i>	26
4.3.4	Kaarten	26
4.3.4.1	<i>Waarom kaarten?</i>	26
4.3.4.2	<i>Vorbereiding voor het gebruik van de kaarten</i>	27
4.3.5	Taakspel op proef spelen	28
4.4	Het spelen van Taakspel	28
4.4.1	Het spelen van Taakspel	28
4.4.1.1	<i>Stappen voordat Taakspel begint</i>	29
4.4.1.2	<i>Stappen tijdens het spelen van Taakspel</i>	29
4.4.1.3	<i>Stappen als Taakspel is afgelopen</i>	31
4.4.2	Opbouw in de invoeringsfase	32

<b>5.</b>	<b>Uitbreidingswijzer</b>	<b>35</b>
5.1	Observeren van regelovertrekend gedrag	35
5.2	Wijzigen van teams	36
5.3	Opbouw in de uitbreidingsfase	36
5.3.1	Uitbreiden onderwijssituaties	37
5.3.2	Uitbreiden tijdsduur	37
5.4	Elementen van Taakspel voor uitbreiding	38
5.4.1	Positieve regels	38
5.4.2	Knipjes	38
5.4.3	Beloningen	39
5.4.4	Kaarten	39
5.4.5	Observeren met formulier IV	39
<b>6.</b>	<b>Generalisatiewijzer</b>	<b>41</b>
6.1	Observeren van regelovertrekend gedrag	41
6.2	Opbouw van de generalisatiemomenten	41
6.3	Elementen van Taakspel voor generalisatie	42
6.3.1	Stappen voordat het generalisatiemoment begint	43
6.3.2	Stappen tijdens het generalisatiemoment	44
6.3.3	Stappen als het generalisatiemoment is afgelopen	45
<b>7.</b>	<b>Leerlingen met veel regelovertrekend gedrag</b>	<b>47</b>
7.1	Reden van regelovertrekend gedrag	47
7.2	Mogelijkheden voor de aanpak van regelovertrekend gedrag	48
	<b>Bijlagen</b>	<b>51</b>
	Formulieren Ia, Ib, II, III, IV	
	Toelichting bij formulier II	
	Toelichting bij formulier III	
	Introductieles I	
	Beschrijving introductieles I	
	Introductieles 2	
	Beschrijving introductieles 2	
	Voorbeelden van positieve regels voor Taakspel	
	Voorbeelden van beloningen voor Taakspel	
	Literatuur	
	<b>Colofon</b>	<b>72</b>
	<b>Inhoud Taakspeldoos</b>	
	9 Pictogrammen	
	80 Kaarten	
	1 Verkorte handleiding	
	1 Teamposter	
	2 Formulieren	

# I Inleiding

Praten tijdens de uitleg..., naar buiten kijken tijdens het werken..., elkaar duwen op de gang..., wiebelen op de stoel.... In elke klas komt wel eens gedrag voor dat niet gewenst is, bijvoorbeeld omdat het storend of niet taakgericht is.

Met Taakspel leert u leerlingen gedrag te laten zien dat gewenst is, dat volgens de regels is. Dit kan nodig zijn omdat leerlingen niet hebben geleerd welk gedrag wanneer gewenst is. En omdat er leerlingen zijn die het wel hebben geleerd maar het onvoldoende kunnen toepassen. Taakspel is een klassenmanagementprogramma. Het geeft leerkrachten middelen om een gestructureerd en veilig klassenklimaat te creëren door het scheppen van een heldere en positieve structuur, het bevorderen van de leerkracht-leerlinginteractie en het versterken van positieve relaties tussen leerlingen onderling. Het is een groepsgerichte aanpak waarbij leerlingen leren zich beter aan klassenregels te houden. Wanneer leerlingen zich beter aan deze regels houden, neemt onrustig, storend en eventueel aanwezig agressief gedrag af. Door de verbetering van het klassenklimaat kan het programma het risico op pesten reduceren. Daarmee is Taakspel een preventief programma op pesten. Taakspel is door de Erkenningscommissie Interventies beoordeeld als 'effectief volgens sterke aanwijzingen' ([www.nji.nl](http://www.nji.nl)). Momenteel wordt er verder onderzoek gedaan naar het preventieve karakter van Taakspel op het gebied van pesten.

Met Taakspel wordt het taakgerichte gedrag van leerlingen positief beïnvloed. Doordat er minder verstoringen zijn tijdens een les kan er beter gewerkt worden. Afhankelijk van de gekozen regels leren leerlingen ook meer rekening te houden met elkaar. Op een prettige manier met elkaar omgaan leidt tot een beter klimaat in de klas.

De doelen van Taakspel voor de leerlingen zijn daarom als volgt:

- taakgericht gedrag neemt toe
- regelovertredend gedrag neemt af
- het klassenklimaat wordt positiever en sociaal veilig.

Om deze doelen te kunnen bereiken speelt de leerkracht een cruciale rol. Het doel voor de leerkracht is:

- het toepassen van een positieve controle op gedrag.

Taakspel werkt met positieve regels en de nadruk wordt gelegd op wat de leerlingen goed doen. Doordat er meer complimenten uitgedeeld worden en er minder corrigerende opmerkingen gemaakt worden, neemt taakgericht of ander gewenst gedrag toe en neemt storend of ander niet gewenst gedrag af. Leerkrachten die Taakspel al gespeeld hebben, geven vaak aan dat deze aanpak even wennen is. Daarom wordt u tijdens het invoeren van Taakspel getraind en begeleid door een onderwijsadviseur met een licentie voor Taakspel in de klas.

De inhoud van deze handleiding is als volgt:

Eerst worden de theoretische uitgangspunten van Taakspel kort toegelicht. Daarna wordt in het hoofdstuk Training en begeleiding uitgelegd hoe de planning van Taakspel over het jaar verdeeld is. Taakspel wordt in drie fasen ingevoerd. Elke fase wordt duidelijk beschreven in de daarop volgende hoofdstukken. Omdat er ondanks Taakspel leerlingen blijven met regelovertredend gedrag is er een hoofdstuk opgenomen met een aanpak voor dit gedrag. De taakspelformulieren, introductielessen en lijsten met voorbeelden van regels en beloningen zijn opgenomen in de bijlagen.

De materialen die u nodig hebt voor Taakspel zijn te vinden in de materialendoos die bij deze handleiding hoort.

Op de website [www.taakspel.nl](http://www.taakspel.nl) vindt u ondersteuningsmateriaal zoals de digitale taakspel-formulieren.

Leerkrachten die al met Taakspel werken geven aan dat de leerlingen zich tijdens Taakspel inderdaad beter aan de klassenregels houden, dat er taakgerichter wordt gewerkt en dat het gezelliger is in de klas. Ook de leerlingen zijn enthousiast over Taakspel: 'Yes... Taakspel!' Wij wensen u dan ook veel succes toe met Taakspel!

## 2 Theoretische uitgangspunten

### 2.1 De operante conditionering in Taakspel

Taakspel stoelt op leertheoretische principes. Binnen de leertheorie zijn er verschillende stromingen en één daarvan is de operante conditionering. Het operant conditioneren is het leren van een samenhang tussen wat iemand doet, wat er aan vooraf gaat en wat er als resultaat op volgt.

1 Gedrag wordt bepaald door wat er aan vooraf gaat.

- *Leerlingen leren gedrag van anderen (modelleren).*

Bijvoorbeeld: Jesse ziet dat de leerlingen die klaar zijn met hun werk, zachtjes met hun schrift naar voren lopen. Zij leggen hun schrift in een groene bak. Jesse hoort dat de leerkracht zegt: 'prima, jullie lopen zo zachtjes'. Jesse is klaar met zijn werk. Op zijn tenen loopt hij met zijn schrift naar de groene bak.

In Taakspel legt de leerkracht nadruk op wat de leerlingen goed doen. Hiermee wordt ook aan de leerlingen het voorbeeld gegeven te letten op wat de ander goed doet. Ook de leerkracht geeft het goede voorbeeld door zich consequent aan afspraken te houden.

- *Regels/ instructie geven aan welk gedrag wanneer gewenst is (discriminatief leren).*  
Bijvoorbeeld: Natasja moet naar de wc. Ze ziet naast de deur een rood papieren rondje hangen. De leerkracht heeft uitgelegd dat de wc dan bezet is en dat je dan moet wachten. Mirthe komt terug van de wc en draait het rondje om. Het is nu groen. Natasja gaat naar de wc.

In Taakspel wordt gewerkt met positieve regels. Deze regels vertellen de leerlingen welk gedrag gewenst is in de klassensituatie op dat moment.

2 Gedrag wordt bepaald door wat er op volgt.

- *Leerlingen leren gedrag van de reacties die anderen hebben op hun gedrag.*

Bijvoorbeeld: Tom heeft zijn vinger opgestoken. De leerkracht komt naar hem toe en Tom stelt zijn vraag. De leerkracht helpt hem en Tom kan weer verder werken. Met het opsteken van zijn vinger heeft Tom dus het gewenste resultaat behaald. Tom zal de volgende keer weer zijn vinger opsteken als hij hulp wil.

In Taakspel worden de leerlingen beloond wanneer zij zich aan de regels houden, bijvoorbeeld door een compliment. De leerlingen leren op deze manier dat zij aandacht krijgen wanneer zij gewenst gedrag laten zien. Hierdoor neemt het gewenste gedrag toe.

In Taakspel wordt er zo min mogelijk aandacht gegeven aan het ongewenste gedrag. Er wordt bijvoorbeeld weinig gewaarschuwd. Het ongewenste gedrag neemt hierdoor af.

Wanneer een kind ongewenst gedrag heeft aangeleerd, is het ook weer af te leren of is er ander gedrag voor in de plaats aan te leren. Bijvoorbeeld: De leerkracht wil juist dat de leerlingen niet meteen hun vinger opsteken, maar eerst hulp vragen aan degene die naast hen zit. De leerkracht spreekt dit af met de leerlingen. Er zijn leerlingen die toch direct hun vinger opsteken. De leerkracht gaat niet naar hen toe. Hij helpt wel de leerlingen die eerst hulp aan een ander hebben



gevraagd en daarna pas hun vinger opsteken. De andere leerlingen zien dat het geen zin heeft meteen je vinger op te steken. Zij gaan ook eerst hulp vragen aan andere leerlingen.

**Gedrag wordt aangeleerd in interactie met de omgeving. Dit houdt in dat u als leerkracht het gedrag van de leerlingen in uw klas positief kunt beïnvloeden. U kunt het gewenste gedrag uitlokken door uw instructie voorafgaand aan het gedrag en door uw reactie op het gedrag.**

## 2.2 Het model planmatig werken aan gedrag

In Taakspel wordt op planmatige wijze gewerkt aan het beïnvloeden van gedrag. De planmatige aanpak in Taakspel verloopt volgens een cyclus. Hierbij worden de volgende stappen herhaaldelijk doorlopen:



**Door herhaaldelijk de stappen te doorlopen, werkt u op een planmatige wijze gewerkt aan het positief beïnvloeden van regelovertredend en taakgericht gedrag van de leerlingen.**

## 2.3 Taakspel en sociale veiligheid

*‘Creëer een positief en sociaal veilig klimaat.’*

### Inleiding

Taakspel is een preventief gedragsinterventieprogramma dat het risico op pesten reduceert door de focus op groepsprocessen en door de verbetering van het klassenklimaat. Binnen Taakspel wordt niet expliciet ingegaan op pesten, er wordt een klimaat gecreëerd waarin pesten kan worden voorkomen en pestgedrag kan afnemen. Vanwege het preventieve karakter gebruiken we binnen Taakspel dan ook liever de term ‘sociale veiligheid’ in plaats van ‘pesten’.

### Visie op pesten

Pesten is schrijnend. Er komen steeds meer voorbeelden in het nieuws van kinderen die slachtoffer zijn van pesten. Pesten kan grote gevolgen hebben voor kinderen. Het slachtoffer zijn van pesten is in verband gebracht met vele negatieve gevolgen, zoals eenzaamheid, depressie, angst, afwijzing, fysieke klachten, verminderde schoolprestaties, spijbelen, psychotische problemen en zelf suïcidale gedachten (Reijntjes, Vermande en van der Meulen, 2015).

Bij pesten lopen echter niet alleen de slachtoffers risico's. Daders, de pesters, hebben nogal eens problemen in de sociale relaties met leeftijdgenoten en vertonen vaak (externaliserende) gedragsproblemen. Het komt geregeld voor dat kinderen zowel dader als slachtoffer zijn. Zij hebben de meeste problemen, omdat voor hen zowel de problemen van slachtoffers als die van daders gelden. Naast de pester en de gepeste zijn er vaak veel meer leerlingen betrokken bij het pesten. Deze andere leerlingen, de omstanders, dragen ertoe bij dat het pesten in stand blijft of zelfs toeneemt. De omstanders zijn onder te verdelen in verdedigers, meelopers, aanmoedigers en buitenstaanders (Salmivalli, Lagerspetz, Björkqvist, Österman & Kaukiainen, 1996). Meelopers en aanmoedigers zorgen ervoor dat daders zich gesterkt voelen. Doordat buitenstaanders niet ingrijpen, stemmen ze impliciet met het pesten in. Verdedigers zijn belangrijk voor slachtoffers, maar ze kunnen het pesten in een klas vaak niet helemaal stoppen. Ook voor de omstanders zijn er risicofactoren verbonden aan het pesten. Omstanders voelen zich vaak angstig en onprettig als ze getuige zijn van pesten. Vanwege de verstrekende gevolgen is het van groot belang om pesten te voorkomen. Gelukkig is er steeds meer aandacht voor het tegengaan van pesten en wordt er steeds meer onderzoek naar gedaan. Ook in de wet krijgt pesten een plek: sinds augustus 2015 hebben scholen de plicht om zorg te dragen voor de sociale veiligheid op school. Die verplichting houdt in dat de school:

- een sociaal veiligheidsbeleid voert;
- de sociale veiligheid (en welbevinden) van leerlingen op school tenminste één keer per jaar monitort met een instrument dat een representatief en actueel beeld geeft;
- ervoor zorgt dat tenminste de volgende taken zijn belegd bij een persoon binnen school:
  - het coördineren van het beleid in het kader van het tegengaan van pesten;
  - het fungeren als aanspreekpunt in het kader van pesten.

Binnen Taakspel wordt pesten gedefinieerd als een subtype van agressief gedrag, waarbij één of meerdere individuen bij herhaling een betrekkelijk machteloze ander aanvallen, vernederen en/of buitensluiten. Hiermee sluiten we aan op de visie van Salmivalli (2010). Salmivalli en Peets (2009) onderscheiden drie cruciale kenmerken van pesten:

- 1) De dader heeft de bedoeling iemand leed te berokkenen.
- 2) Het pesten vindt herhaaldelijk en over langere tijd plaats.
- 3) Er is een verschil in macht tussen dader en slachtoffer.

Pesten is weloverwogen en proactief, zonder dat er sprake is van uitlokking. Pesten komt vooral voor in groepen waarin de leden voor langere tijd bij elkaar zijn, zoals op school, de buitenschoolse opvang, op sportclubs, in inrichtingen, of op het werk.

### **Taakspel en sociale veiligheid; Hoe werkt het?**

Een positieve en veilige groep zonder sterke subgroepen, waarin geen leerlingen worden buitengesloten, voorkomt in hoge mate pesten. In zo'n positieve groep leeft de leerkracht stevige en heldere waarden voor (Pauw, 2014). Dit is precies wat Taakspel beoogt te bereiken: het creëren van een positieve en sociaal veilige groep, waarin niemand wordt buitengesloten; iedereen hoort erbij. Uit verschillende onderzoeken naar pesten, onder andere uit het promotieonderzoek van Pronk (2015), blijkt dat als alle kinderen, dus zowel ouders, slachtoffers en de omstanders worden gestimuleerd tot prosociaal gedrag, het pesten zal afnemen. Ook dit is een belangrijk doel binnen Taakspel; door te focussen op gewenst gedrag neemt het prosociaal gedrag toe.

Binnen Taakspel zijn alle leerlingen onderdeel van een groep (hun Taakspelteam), ook gepeste kinderen en/of kinderen met probleemgedrag. In het team helpen de leerlingen elkaar op een positieve manier om zich aan de regels te houden en complimenteren elkaar hierop. Door Taakspel komen alle kinderen (ouders, slachtoffers, verdedigers, meelopers, aanmoedigers en buitenstaanders) op een positieve manier bij elkaar. Kinderen die buitengesloten worden door de groep (bijvoorbeeld pesters, gepeste kinderen, of kinderen met veel probleemgedrag) komen op deze manier weer op een positieve manier in aanraking met leeftijdsgenoten. Dit geeft de kinderen de gelegenheid te leren van leeftijdsgenoten hoe zich gewenst te gedragen in de verschillende situaties (modelling).

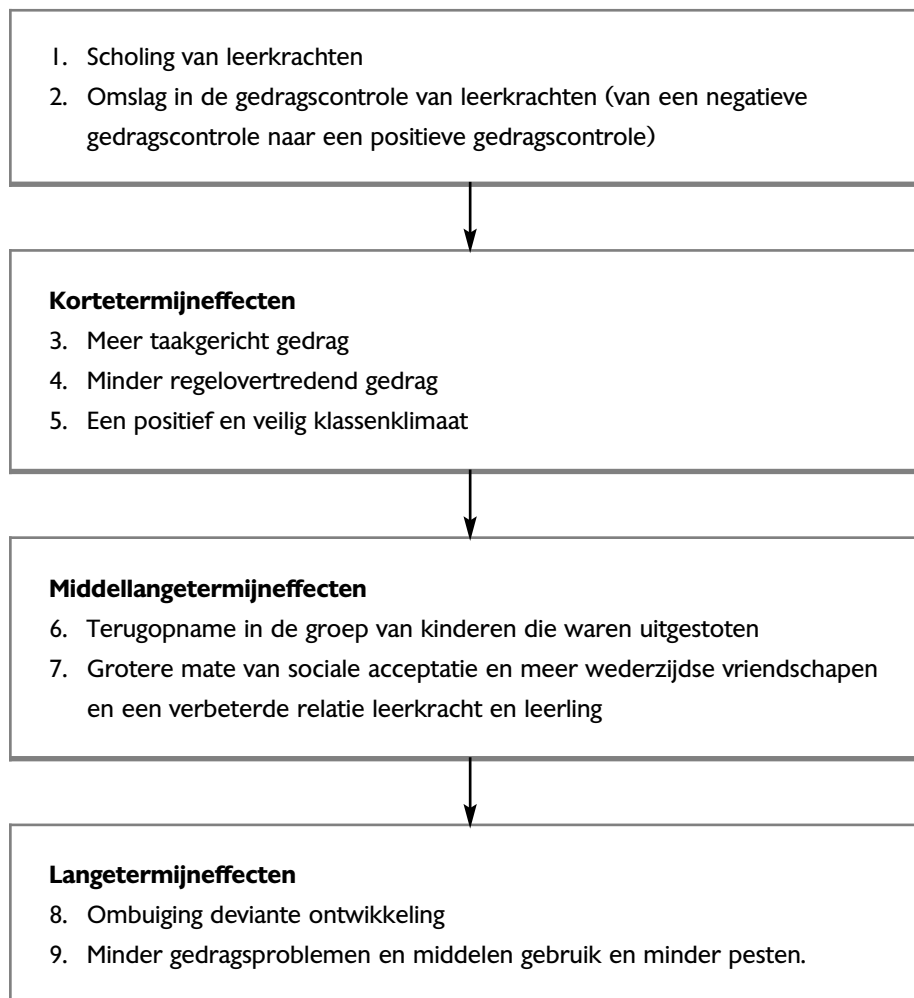
Uit verschillende onderzoeken blijkt dat in Taakspelklassen een positief en veilig klimaat heerst. Een klimaat waarin gedragsproblemen afnemen en het risico op pesten wordt gereduceerd. De volgende opeenstapeling van effecten zorgt voor dit resultaat:

Leerlingen met storend gedrag worden vaak buitengesloten door klasgenoten. Dat leidt meestal tot meer agressie en pesten, waardoor er een vicieuze cirkel ontstaat. Taakspel doorbreekt deze cirkel door te focussen op gewenst gedrag. Hierdoor neemt prosociaal gedrag toe en is er geen ruimte meer voor storend gedrag. Dit neemt dan ook af. Doordat kinderen minder storend gedrag vertonen worden zij weer geaccepteerd door hun klasgenoten en wordt terugopname in de groep bevorderd. Dat leidt tot herstel van relaties met leeftijdsgenoten en werkt socialiserend (Witvliet 2009).

Kinderen in Taakspelklassen ontwikkelen een grotere mate van sociale acceptatie en meer wederzijdse vriendschappen. Ook verbetert de relatie tussen de leerkracht en leerlingen (Leflot, Van Lier, Onghena & Colpin, 2010). Deze verbetering van de relaties tussen leerlingen onderling en de leerkracht-leerling relatie zorgen er voor dat probleemgedrag wordt omgebogen in prosociaal gedrag, waardoor gedragsproblemen afnemen.

Ook is aangetoond dat emotionele problemen, zoals angst en depressie, bij kinderen die Taakspel speelden afnamen (Menting, Koot & van Lier, 2014). Daarnaast is onderzocht bij welke kinderen Taakspel het meest effectief was. Uit deze studie kwam onder andere naar voren dat gedragsproblemen en emotionele problemen afnamen bij kinderen die slachtoffer waren van pesten (Spilt, 2013).

Uit bovenstaande studies kunnen we concluderen dat Taakspel effectief is via het stimuleren van positieve relaties met klasgenoten en positieve leerling-leerkracht relaties.



Figuur 1 Het mechanisme van Taakspel

### Het voorleven van waarden

Binnen Taakspel leeft de leerkracht in een positieve groep stevige en heldere waarden voor.

De volgende waarden spelen een belangrijke rol binnen Taakspel:

- Gelijkwaardigheid; Ieder team is qua regelovertrekend gedrag van de leerlingen gelijk.
- Hulpvaardigheid; De leerlingen helpen elkaar om het spel te winnen.
- Rechtvaardigheid; Alle teams kunnen winnen.
- Solidariteit; Alle leerlingen doen mee (We zijn een team en verliezen of winnen als team).
- Tolerantie; De leerling met veel regelovertrekend gedrag doet ook mee.
- Veiligheid; Het is een spel met veel structuur, duidelijke regels en voorspelbaar gedrag van de leerkracht. Het enige dat er kan gebeuren is dat je een keer geen beloning hebt.
- Verantwoordelijkheid; De leden van het team zijn samen verantwoordelijk voor het functioneren van het team.
- Zorg; De leerlingen helpen elkaar zich aan de regels te houden.

De waarden die de school uitdraagt zijn belangrijk, omdat zij van invloed zijn op de samenleving die onze kinderen zullen vormen. Met het toestaan van pesten wordt impliciet goedgekeurd dat er misbruik wordt gemaakt van zwakkere leden van de gemeenschap die een school is, daaronder vallen ook personeel en ouders (Young, 2012).

## **Conclusie**

Het blijkt dat Taakspel een effectief programma is in het ombuigen en voorkomen van de ontwikkeling van gedragsproblemen bij kinderen. Uit het krachtigst mogelijke design, een randomized controlled trial, komt naar voren dat Taakspel niet alleen ongewenste uitkomsten zoals gedragsproblemen of middelengebruik kan voorkomen, het faciliteert ook prosociale relaties tussen leerlingen onderling en tussen leerlingen en leerkrachten. Taakspel is daarom erkend als een effectieve interventie door het Nederlands Jeugdinstituut. Taakspel is niet ontwikkeld als anti-pestprogramma, maar door de verbetering van het klassenklimaat en ingrijpen in de groepsprocessen kan het programma wel het risico op pesten reduceren. Daarmee is Taakspel een preventief programma op pesten (van Lier, Koot en ten Heggeler, 2015).

Momenteel wordt er onderzoek gedaan naar de effecten van Taakspel op pesten. In het voorjaar van 2017 beoordeelt de Commissie Anti-pestprogramma's de resultaten van het effectonderzoek en kan Taakspel – indien de resultaten goed zijn – erkend worden als bewezen effectief anti-pestprogramma.

## 3 Training en begeleiding

Taakspel wordt in drie fasen ingevoerd. Iedere fase duurt ongeveer drie maanden. Iedere fase begint met een training en er is begeleiding in de vorm van klassenconsultaties. In het tweede schooljaar vindt de laatste klassenconsultatie plaats. Daarnaast is extra ondersteuning mogelijk zodat Taakspel goed geborgd wordt.

De planning over het schooljaar ziet er als volgt uit:

	sept	okt	nov	dec	jan	feb	mrt	apr	mei	juni
<b>1<sup>e</sup> jaar</b>	Invoeringsfase				Uitbreidingsfase			Generalisatiefase		
<b>Training</b>	Training 1				Training 2			Training 3		
<b>Klassen-consultatie</b>	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	
	sept	okt	nov	dec	jan	feb	mrt	apr	mei	juni
<b>2<sup>de</sup> jaar</b>	Invoeringsfase				Uitbreidingsfase			Generalisatiefase		
<b>Klassen-consultatie</b>	K10									
<b>Extra Ondersteuning (optioneel)</b>	Opfris-training	K Coachingsgesprek ib-er/directie			Intervisie	K Coachingsgesprek ib-er/directie		Intervisie	K Coachingsgesprek ib-er/directie	
K= klassenconsultatie										

Figuur 2 Planning invoering van Taakspel

### 3.1 De drie fasen van Taakspel

Iedere fase start met het observeren van het regelovertredend gedrag zonder dat Taakspel gespeeld wordt. Naar aanleiding van deze observatiegegevens worden er teams samengesteld. Zo wordt drie keer per jaar het gedrag van de leerlingen gevolgd en kunnen drie keer per jaar nieuwe teams gemaakt worden.

#### 1 Invoeringsfase

In de invoeringsfase wordt het spel geïntroduceerd bij de leerlingen met behulp van uitgewerkte introductielessen. De leerlingen stellen samen met de leerkracht positieve regels op en verzinnen beloningen die passend zijn voor de klassensituatie. Vervolgens wordt Taakspel drie keer per week gespeeld. Eerst tijdens het (zelfstandig) werken omdat uit ervaring blijkt dat het spelen van Taakspel tijdens deze klassensituatie het makkelijkst is. Later komt daar de instructie bij. De speeltijd van Taakspel wordt heel geleidelijk opgebouwd. Het is belangrijk dat het zo gespeeld wordt dat iedereen het spel kan winnen.