

Tool 4

SPEL BASISVAARDIGHEDEN

Uit onderzoek van Social Envoy op Portus Juliana blijkt dat veel leerlingen (en docenten) meer willen spelen en spelend willen leren. Ze houden van Kahoot-quizzes, games bij Mens & Maatschappij en andere creatieve werkvormen. Docenten zien dat leerlingen tijdens deze speelse lessen niet eens doorhebben dat ze aan het leren zijn. De tijd lijkt sneller te gaan, en hun aandacht blijft bij de les.

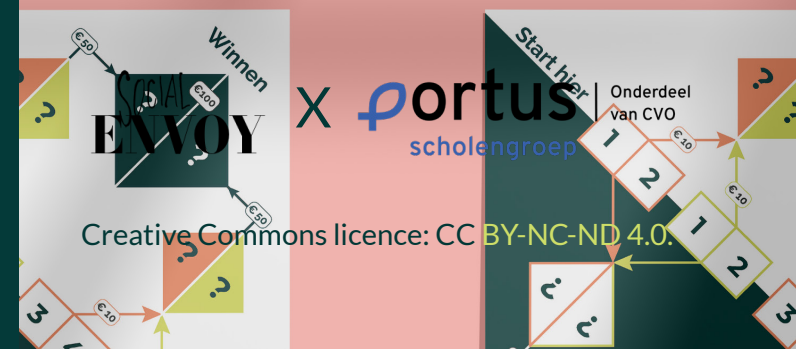
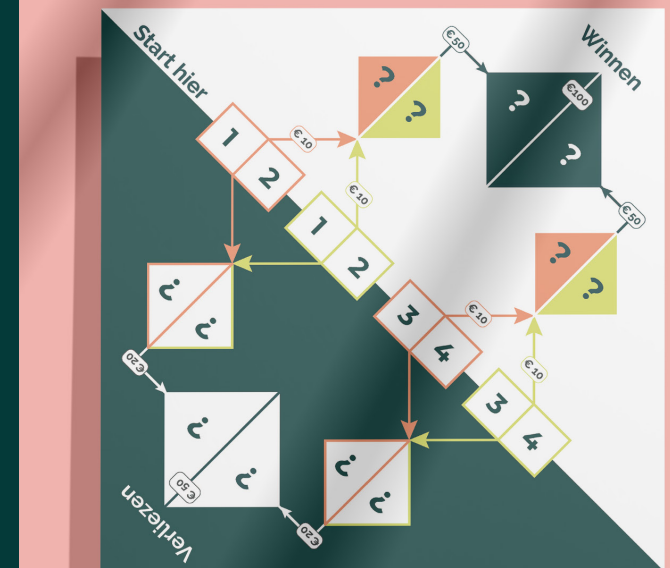
Daarnaast worden bij veel leerlingen thuis geen spelletjes gespeeld. Dat is een gemis, want spelletjes leren je niet alleen winnen of verliezen, maar ook samenwerken, communiceren en strategieën ontwikkelen – essentiële vaardigheden voor het leven.

Tijdens het ontwerpen van dit spel ontdekten we interessante inzichten. Zo stond één ding voor alle leerlingen vast: een beloning – of dat nu in de vorm van geld of punten is – is cruciaal. Jongens met veel game-ervaring konden makkelijker spelelementen benoemen en toepassen. Bovendien willen leerlingen graag met actualiteiten, hun lesstof en met elkaar aan de slag. Ze hebben alleen een (klein) zetje nodig van hun docent om goede vragen te bedenken en hoe je antwoorden formuleert. Samenwerken is niet altijd makkelijk voor hen maar door samen de spelregels te volgen wordt het wel een stuk duidelijker.

Waarom dit spel?

Het spel motiveert leerlingen en versterkt sociale vaardigheden. Gamification maakt leren effectiever en leuker. Het spel is ontwikkeld met leerlingen en docenten, waarin samen nieuwe spellen werden bedacht. Een van deze ontwerpen is verder uitgewerkt en uitgebreid getest met vier klassen en een groep docenten. Het resultaat? Een spel dat werkt in verschillende jaarlagen en focust op kennis, samenwerking en competitie – drie elementen die leerlingen uitdagen en stimuleren.

Ontworpen en doorontwikkeld met ruim 100 leerlingen en 8 docenten van Portus Juliana



SPEL

BASISVAARDIGHEDEN

Je hebt nodig:

- Bordspel basisvaardigheden

(drukwerk)

- 5x 5 a 10 minuten in verschillende lessen om vragen te maken
- 1 les om het spel te spelen

Hoe werkt het?

In de loop van het kwartaal maken leerlingen zelf vragenkaartjes, die in de laatste les worden gebruikt. Het spel kan binnen één vak gespeeld worden, maar ook vakoverstijgend. De eindscore wordt bepaald door kennis uit meerdere vakken, zodat niet alleen de slimste groep binnen één vak wint, maar ook de meest veelzijdige.

1. Optie: Koppel meerdere vakken

Overleg met collega's om het spel gezamenlijk te spelen in jullie lessen. Zo krijgen leerlingen de kans om in het ene vak uit te blinken terwijl ze in een ander vak leren en groeien. Lukt het niet, kan je het ook alleen bij jouw vak spelen.

2. Introduceer het spel

Leg in de eerste les het concept van het spel uit aan de leerlingen. Laat het bord en de lege kaartjes zien die zij de komende weken gaan maken. Laat weten dat dit spel ontworpen is door medeleerlingen.

3. Maak kaarten in de les

Reserveer aan het einde van een aantal lessen 5-10 minuten waarin leerlingen zelfstandig of in duo's kaarten maken met vragen en antwoorden. *Let op: de vraag en het antwoord moeten op dezelfde kant van het kaartje staan!* Elke leerling maakt per les 1-3 kaartjes.

Leg uit wat een goede vraag is

Bespreek met de leerlingen hoe ze vragen kunnen maken (bv. open vragen of meerkeuzevragen).

Kijk de kaartjes na, alleen of samen met een groepje, om er zeker van te zijn dat ze leesbaar en relevant zijn. Een optie is om leerlingen oefeningen of begrippen uit het boek of stancels te laten overnemen.

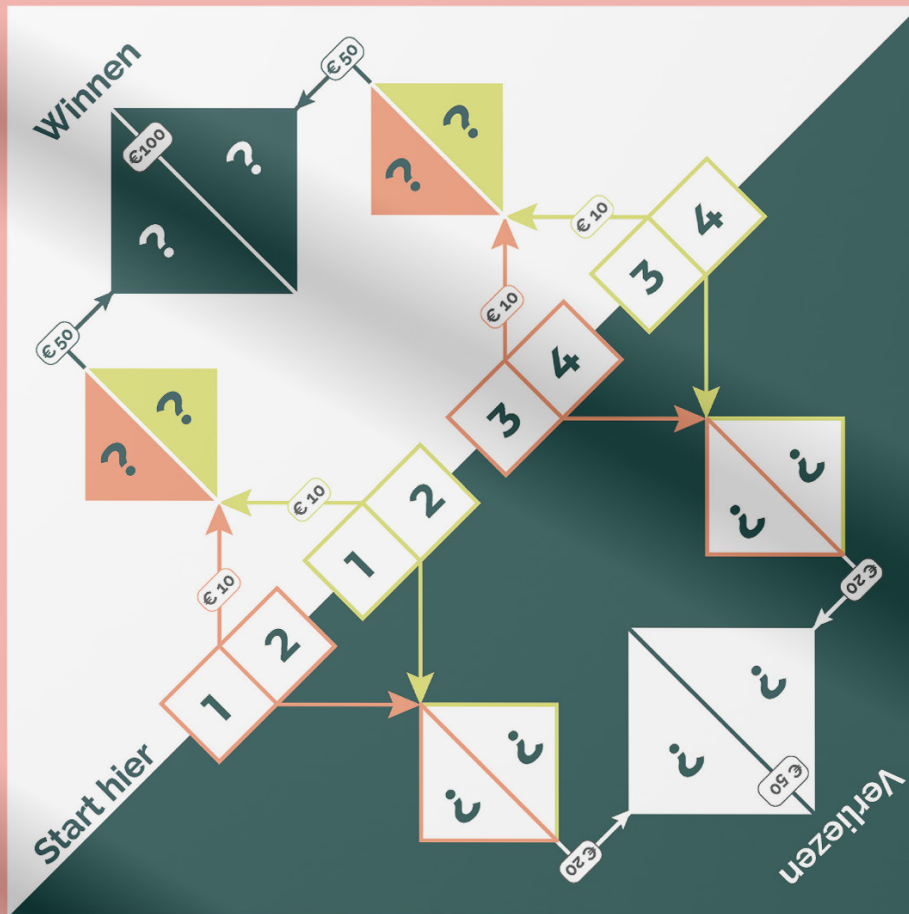
4. Zet extra begeleiders in

Sommige klassen kunnen extra begeleiding nodig hebben om het spel soepel te laten verlopen. Dus aarzel niet een collega te vragen (met wie je het spel in de verschillende klassen speelt of juist iemand met een tussenuur).

Als er geen extra begeleiders zijn, vraag dan een leerling per groep als spel- begeleider. Dit biedt ook een uitkomst wanneer je niet uitkomt met de groepjes. Uit de test blijkt dat leerlingen het leuk vinden om quizmaster te zijn en ze nemen deze rol heel serieus.

5. Beloning na het spelen

Binnen het spel verdienen de leerlingen geld en dat is al een prijs op zich, maar het wordt nog leuker wanneer ze er in het echte leven iets mee kunnen. Dit kan een snack in de kantine zijn, extra tijd of een bonus op een toets, of iets anders leuk!



Spelverloop

Vorbereiden van de spelsituatie

1. Verdeel de leerlingen in groepjes van vier en houd deze hetzelfde als je het spel met meerdere vakken speelt.
2. Laat leerlingen de tafels draaien zodat ze per groep van 8 aan één grote tafel zitten. Leg per tafel een doos met daarin het spel neer.
3. Als je niet uit komt met groepjes kan je leerlingen aanwijzen om quizmaster te zijn. Een andere optie is om een duo met 2 pionnen te laten spelen.

Het spel spelen

1. Iedere leerling kiest een pion in hun eigen kleur. De nummers 1&2 beginnen, daarna mogen de 1&2 van de andere kleur en daarna de nummers 3&4.
2. Plaats de pionnen op de startpositie op de middenlijn.
3. De eerste twee spelers starten de battle. De winnaar ontvangt het geldbedrag en gaat naar de winnaarskant (wit), terwijl de verliezer naar de andere kant gaat zonder geld.
4. Speel vier battles totdat alle leerlingen een nieuwe plek hebben. Daarna worden de battles herhaald tot er een winnaar is aan de witte kant en een aan de groene kant.
5. Als het snel gaat gaan alle pionnen weer terug naar start. Dit keer gaan de spelers van de winnaars kant naar plek 1&2, en de spelers van de verliezerskant naar plek 3&4. Zo speel te telkens tegen andere leerlingen.
6. Als de tijd op is wordt het geld dat is verdiend door het hele team geteld. Het team met het meeste geld aan het einde wint het spel.

Deze tools zijn ontwikkeld en ontworpen door Social Envoy, gebaseerd op het participatief onderzoek dat zij op Portus Juliana hebben verricht in 2024.

Het delen van de kennis uit dit rapport wordt gewaardeerd, mits er duidelijk wordt verwezen naar de onderzoekers, Portus Juliana en de Portus Scholengroep. Losse onderdelen van dit onderzoek mogen echter niet uit verband en zonder context worden overgenomen of gedeeld.

Ook mogen (onderdelen van) de tools en het onderzoeksrapport niet worden verkocht.

Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0.