



Game-based learning

Xamira Haeck, Ine Hapers, Amber Hermans, Evelien Hermans en Eline Stuer

Onderzoekslab ■□ Gamification en game-based learning

Educatieve bachelor in Lager Onderwijs
Lerarenopleiding Thomas More Kempen
Campus Turnhout

Juni 2021

THOMAS
MORE

*Het gemiddelde kind in een land waar een sterke game-cultuur heerst,
heeft op zijn 21 jaar 10 000 uur gespendeerd aan het gamen.*

*Kinderen hebben vanaf het 5^e leerjaar tot het moment waarop ze
afstuderen, ervanuit gaande dat ze altijd aanwezig zijn wanneer ze
aanwezig moeten zijn,
10 080 uur op school gespendeerd.*

~ Jane McGonigal, TED-talk (2010)

Voorwoord

Wij zijn vijf studenten van de lerarenopleiding Thomas More te Turnhout. In het kader van innovaties in het onderwijs schreven wij onze bachelorproef. Ons onderzoek gaat over game-based learning. Dit was de onderzoeksoptie die ons het meest aansprak en we hebben ons hierin verdiept.

Game-based learning is het gebruiken van bestaande spellen om te leren. Door hiernaars verder te zoeken, kwamen we uit bij verschillende bronnen. We beluisterden experts in TED-talks, we bestudeerden verschillende wetenschappelijke artikels en onderzoeken die dit als (deel)onderwerp hadden.

Tijdens dit voorbereidend werk zijn we op onze onderzoeksvraag gekomen. We wilden onderzoeken wat leerkrachten nodig hebben om meer game-based learning in te zetten. Mensen denken bij game-based learning aan digitale spelletjes, daarom hebben wij ons verder verdiept in de offline spellen. Het gebruik van spellen kan voor leerlingen een meerwaarde zijn in de klas op vlak van leerresultaten, maar ook van sociale vaardigheden, probleemoplossend denken (leergebied overschrijdende doelen) en mentaal welzijn (Grondige Grow, 2018).

Tijdens ons onderzoek deden we beroep op leerkrachten en studenten vanop verschillende plaatsen in de wereld zoals Oekraïne, Aruba... Voor onze uitvoering konden we terecht in de leefschoon 't Zandhofje te Zandhoven. Hier mochten we aan de slag met de leerlingen van verschillende klassen binnen het thema 'jeugdboekenmaand'.

Naast 't Zandhofje kregen we veel reacties van andere leerkrachten om deel te nemen aan ons onderzoek via onze enquête. Naar aanleiding van de antwoorden op onze bevraging ontwikkelden we een eigen website (zie 3.2) waarop we verschillende gebruiksklare en aanpasbare spelsjablonen deelden, alsook ons eigen spel.

De respondenten van onze enquête waren van onschatbare waarde voor ons onderzoek. Zij gaven bijvoorbeeld weer wat hen tegenhield om spelletjes nog meer te integreren in hun leeractiviteiten. Wij zijn aan de slag gegaan met deze gegevens en dit was het vertrekpunt voor ons verdere onderzoek.

Hopelijk bent u na het lezen overtuigd om aan de slag te gaan met game-based learning in de klas en gebruikt u onze website ter ondersteuning.

SAMENVATTING

Het gemiddelde kind in een land waar een sterke game-cultuur heerst, heeft op zijn 21 jaar 10 000 uur gespendeerd aan het gamen.

Kinderen hebben vanaf het 5^e leerjaar tot het moment waarop ze afstuderen, ervanuit gaande dat ze altijd aanwezig zijn wanneer ze aanwezig moeten zijn, 10 080 uur op school gespendeerd.

~ Jane McGonigal, TED-talk (2010)

Wat is game-based learning?

Game-based learning is het gebruiken van bestaande spellen om te leren. Deze spellen kunnen zowel online als offline zijn. In ons onderzoek lag de focus op het gebruik van offline spelletjes. Dit deden we omdat we in ons onderzoek merkten dat er al veel gegevens verzameld zijn over online spelletjes.

Over ons onderzoek

Het doel van ons onderzoek is het meer en makkelijker toegankelijk maken van het gebruik van spelletjes voor leerkrachten. Hiervoor hebben we de volgende onderzoeksvraag geformuleerd:

Wij onderzoeken wat leerkrachten nodig hebben om de stap naar game-based learning te zetten, omdat wij willen weten hoe wij de leerkrachten kunnen ondersteunen zodat de drempels verlaagd worden en de toegankelijkheid van game-based learning toeneemt teneinde de leerkrachten de positieve effecten te tonen en hun gebruiksgedrag te beïnvloeden.

Om onze onderzoeksvraag verder te onderbouwen, formuleerden we ook een aantal deelvragen. Zo onderzochten we ten eerste het verschil in het gebruik van spellen tussen minder en meer ervaren leerkrachten. Op basis van onze bevraging concludeerden we dat minder ervaren leerkrachten meer spellen integreren, wat onze verwachtingen bevestigde. In het algemeen merkten we dat leerkrachten een afwachtende houding aannemen tegenover game-based learning, zowel online als offline.

Ten tweede hadden we de veronderstelling dat er vooral veel spellen gebruikt worden in de leergebieden 'Mens en maatschappij' en 'Wetenschappen en techniek'. In de eerste bevraging gaven veel leerkrachten aan dat ze al veel gebruik maken van spellen in de leergebieden wiskunde en Nederlands. Tot onze verbazing zijn dit ook de leergebieden waarbij de leerkrachten aangaven dat ze nog meer spellen wensen te integreren.

Uit de enquête blijkt dat leerkrachten spellen associëren met online spelletjes en niet meteen denken aan offline spelletjes. Toch gebruiken de leerkrachten al verschillende bestaande spellen in hun lessen. Veel voorkomende voorbeelden hiervan zijn: memory, ganzenbord, kwartet, domino, wie is het...

Effecten van game-based learning

In de loop van ons onderzoek hebben we gezocht naar effecten van spelletjes op leerlingen.

Bij het spelen van een spel worden verschillende emoties opgewekt. Dit wil zeggen dat, wanneer we spelletjes integreren in de klas, leerlingen meer voeling krijgen met het onderwerp.

Wanneer we in het dagelijks leven obstakels tegenkomen, krijgen we hierbij negatieve gevoelens zoals angst, verdriet, boosheid, onwetendheid... Wanneer we daarentegen obstakels tegenkomen in spelletjes, gaat dit samen met positieve gevoelens. We zien dit als mogelijkheden om beter te worden, om te overwinnen.

Nog een belangrijk aspect in het gebruik van spelletjes is het continu en direct ontvangen van feedback. Dit hebben we niet wanneer we een taak maken. Dan krijgen we achteraf pas feedback en kunnen we hier niet direct mee aan de slag gaan.

Als we werken met online spellen kunnen we werken aan vaardigheden als: ICT-vaardigheden, mediawijsheid, informatievaardigheden...

Wanneer we met offline spellen aan de slag gaan, dragen we bij aan andere vaardigheden zoals de motorische ontwikkeling, taalvaardigheid, communicatie, samenwerken, probleemoplossend denken... Door met deze vaardigheden aan de slag te gaan, wordt er gewerkt aan de 21^e eeuwse vaardigheden.

Naast het werken rond de 21^e eeuwse vaardigheden willen we ook het doorzettingsvermogen van de leerlingen stimuleren. Door ze doelen te laten behalen die eerst onmogelijk leken, krijgen ze een bepaald gevoel dat ook wel het 'epic win'-gevoel genoemd wordt.

Rol van de leerkracht

Bij game-based learning vervullen leerkrachten een cruciale rol. Het is belangrijk om te communiceren naar de leerlingen toe dat we op een leuke manier gaan oefenen. Niet dat we een spelletje gaan spelen. Indien men dit wel doet, koppelen de leerlingen spelletjes in hun vrije tijd automatisch aan leren, wat voor een andere bijklank zorgt.

Website

De leerkrachten gaven aan dat het te veel tijd in beslag neemt om deze spellen aan te passen aan hun leerstof en dat hen de inspiratie ontbreekt. Dit is een van de redenen waarom leerkrachten minder gebruik maken van game-based learning.

Om aan die ondersteuningsbehoeften te beantwoorden, maakten we een eigen website. Op deze website staan gebruiksklare en aanpasbare sjablonen die de leerkrachten kunnen inzetten in hun lessen.

"Superleuk spel en prima idee om deze website te maken. Dit is echt iets bruikbaar en iets waar ik nog veel kan van leren! Veel succes en ik kijk ernaar uit om te kijken wat jullie er nog gaan opzetten."

~ Leerkracht zesde leerjaar

Materiaal

"Zelfontworpen spellen met een link naar bekende spellen maakt veel indruk op de kinderen."

~ Leerkracht bewegingsopvoeding

We wilden een sjabloon ontwerpen dat leerkrachten voor verschillende leergebieden kunnen inzetten en dat makkelijk aanpasbaar is. Monopoly was ons vertrekpunt. Zo zijn we gekomen tot ons eigen spel 'Level up!' waarin leerkrachten hun eigen inhoud kunnen verwerken. We hebben onderzoek gedaan naar wat leerlingen meer motiveert en wat de intrinsieke motivatie verhoogt. We verhogen de motivatie door spelelementen toe te voegen zoals: uitdagingen bieden, punten verdienen, jokers inzetten, competitie toevoegen...

We hebben ons spel uitgetest in de klaspraktijk en hebben feedback gevraagd aan de leerkrachten en leerlingen van het eerste tot het zesde leerjaar. Aan de hand van deze feedback hebben we de nodige aanpassingen gedaan. Daarna hebben we ons spel op onze website gepubliceerd, zodat andere leerkrachten ons spel ook konden gebruiken en hun ervaringen hierbij met ons konden delen. De responsen van de laatste enquête geven aan dat leerkrachten na hun ervaring met onze sjablonen meer gebruik gaan maken van game-based learning.

INHOUDSTAFEL

VOORWOORD	5
SAMENVATTING	6
INHOUDSTAFEL	9
INLEIDING	10
1 SITUERING VAN HET ONDERZOEK	11
1.1 Aanleiding voor het onderzoek	11
1.2 Onderzoeksvraag	11
1.3 Literatuurstudie	12
1.3.1 Gamification of game-based learning	12
1.3.2 Effecten van game-based learning	12
1.3.3 Emoties	12
1.3.4 Ontvangen van feedback.....	13
1.3.5 Effect van spelletjes op het brein	13
1.3.6 Effect van spelletjes op leren	13
1.3.7 Intrinsieke motivatie	14
1.3.8 Rol van de leerkracht.....	15
1.3.9 Sustainable education.....	15
2 METHODE	17
2.1 Deelnemers	17
2.2 Onze website	17
2.3 Analyse eerste enquête	17
2.3.1 Beginsituatie leerkrachten	18
2.3.2 Gebruik van game-based learning	18
2.3.3 Ondersteuningsbehoeften van de leerkrachten.....	18
2.4 Observaties 't Zandhofje	19
2.4.1 Eerste observatie	19
2.4.2 Tweede observatie met uitvoering.....	20
2.5 Materialen	21
3 RESULTATEN	23
3.1 Analyse eerste enquête	23
3.1.1 Verschil tussen ervaren en nog minder ervaren leerkrachten	23
3.1.2 Game-based learning in verschillende leergebieden	24
3.1.3 Algemene houding tegenover het gebruik van game-based learning	24
3.1.4 Waarom niet meer gebruik maken van game-based learning?	24
3.2 Feedback eerste observatie	25
3.3 Feedback tweede observatie	25
3.4 Ervaringen en feedback laatste enquête	26
4 CONCLUSIE	27
5 MOGELIJKHEDEN TOT VERDER ONDERZOEK	28
DANKWOORD	29
LITERATUURLIJST	30

INLEIDING

Wanneer we informatie opzochten over game-based learning kwamen we vooral bronnen tegen over online game-based learning. Hierdoor besloten we om ons te verdiepen in offline game-based learning. Er is al veel onderzoek geweest naar de leerprestaties van leerlingen, daarom leggen wij de focus op wat leerkrachten nodig hebben om dit meer te integreren. Zo kwamen we tot de volgende onderzoeksvraag:

Wij onderzoeken wat leerkrachten nodig hebben om de stap naar game-based learning te zetten, omdat wij willen weten hoe wij de leerkrachten kunnen ondersteunen zodat de drempels verlaagd worden en de toegankelijkheid van game-based learning toeneemt teneinde de leerkrachten de positieve effecten te tonen en hun gebruiksgedrag te beïnvloeden.

Om op deze vraag te antwoorden, onderzochten we het verschil tussen het gebruik van bestaande spellen bij minder en meer ervaren leerkrachten.

We vroegen de leerkrachten binnen welk leergebied ze het meest gebruik maken van spellen en of ze dit meer online of offline toepassen.

U leest in deze bachelorproef hoe we tot deze onderzoeksvraag zijn gekomen en welke bronnen we hebben geraadpleegd. We overlopen hoe ons onderzoek tot stand is gekomen en bespreken de resultaten hiervan. Tenslotte formuleren we een conclusie en geven wij nog suggesties voor verder onderzoek.

1 SITUERING VAN HET ONDERZOEK

1.1 Aanleiding voor het onderzoek

Kinderen willen van nature spelletjes spelen (McGonigal, 2010), daarom is het interessant voor elke leerkracht om te weten hoe men hier leerstof in kan verwerken. We willen leerkrachten de nodige inspiratie en kennis geven om hiermee aan de slag te gaan.

Wij hebben voor het onderwerp game-based learning gekozen omdat het onderwijs van nu ook vraagt naar meer spelend leren in de klaspraktijk. Na de uitleg van gastspreker C. Kockelkoren (2021) werd voor ons duidelijk dat het integreren van spellen in de lessen een grote meerwaarde is. We geloven sterk in de positieve effecten hiervan en merken dit ook tijdens het uitvoeren van onze stages.

1.2 Onderzoeksvraag

Met onze bachelorproef gaan we na in hoeverre leerkrachten spelletjes al gebruiken in hun lessen en zoeken we een manier om hen hierin te ondersteunen.

Wij onderzoeken wat leerkrachten nodig hebben om de stap naar game-based learning te zetten, omdat wij willen weten hoe wij de leerkrachten kunnen ondersteunen zodat de drempels verlaagd worden en de toegankelijkheid van game-based learning toeneemt teneinde de leerkrachten de positieve effecten te tonen en hun gebruiksgedrag te beïnvloeden.

Allereerst onderzochten we het verschil tussen het gebruik van bestaande spellen bij minder en meer ervaren leerkrachten. Onze hypothese was dat minder ervaren leerkrachten meer gebruik maken van spellen in hun lessen.

Daarnaast vroegen we de leerkrachten binnen welk leergebied ze het meest gebruik maken van spellen en of ze dit meer online of offline toepassen.

We zijn hiermee aan de slag gegaan door een enquête uit te sturen met daarin enkele vragen. We hebben deze bevraging verspreid over heel Vlaanderen en deze werd ingevuld door een breed publiek, gaande van studenten van de lerarenopleiding tot leerkrachten lager, secundair en buitengewoon onderwijs. Door deze enquête kwamen we te weten hoe lang zij al in het onderwijs staan, in welke vakken zij reeds spelletjes gebruiken en waar zij deze nog meer willen inzetten. We legden het begrip reeds uit om nadien te polsen naar wat zij al wisten over de effecten van game-based learning en wat hen tegenhoudt om dit (meer) te gebruiken. We merkten dat de meeste leerkrachten al spelletjes gebruiken in hun lessen en dat ze ook weten welke effecten dit heeft op leren.

Uit de enquête bleek dat leerkrachten te weinig tijd hebben om spelletjes aan te passen en dat ze nood hebben aan kant en klaar materiaal waarin zij alleen hun eigen inhoud moeten plaatsen. We gebruiken onze website als middel om de leerkrachten hierin te ondersteunen.

1.3 Literatuurstudie

We zijn ons onderzoek gestart vanuit de vraag: 'Wat is game-based learning en wat is het verschil tussen gamification en game-based learning?'

1.3.1 Gamification of game-based learning

In onze paper zal u zien dat we spreken over spellen. Dit begrip zien wij ruimer dan enkel spelletjes op de computer: ook bord- of kaartspellen plaatsen wij hierbij. Bij gamification vertrekken we vanuit de leerstof en voegen we spelelementen toe als verrijking van de inhoud. Met spelelementen wordt bijvoorbeeld bedoeld: het inzetten van competitie, beloningen, ranking, werken met avatars, een verhaallijn... De leerstof blijft bij gamification onveranderd.

Bij game-based learning doen we het omgekeerde en vertrekken we vanuit een bestaand spel waarbij we leerstof toevoegen als verrijking. De meeste spelletjes zijn oorspronkelijk ontworpen voor plezier, maar kunnen zeker ook ingezet worden om te leren. Als spellen een leerdoel hebben, worden ze gezien als game-based learning. Zo haalde Langendam (2019) aan dat bijvoorbeeld Sim City gebruikt kan worden in de lessen ruimtelijke ordening, milieu...

Minecraft is een bekend voorbeeld van game-based learning. Marello (2014) geeft dit als voorbeeld om bouwsels te oefenen binnen het leergebied wiskunde, om rond communicatie te werken, te integreren in de lessen geschiedenis...

1.3.2 Effecten van game-based learning

I don't mean just good as in successful, although that's part of it. We do achieve more in game worlds. But I also mean good as in motivated to do something that matters, inspired to collaborate and to cooperate. And when we're in game worlds, I believe that many of us become the best version of ourselves, the most likely to help at a moment's notice, the most likely to stick with a problem as long as it takes, to get up after failure and try again. And in real life, when we face failure, when we confront obstacles, we often don't feel that way.

~ Jane McGonigal, TED-talk (2010)

We hebben ons verdiept in het effect van spelletjes omdat we wilden weten welk effect we kunnen creëren bij leerlingen als we spelletjes meer inzetten in de klas. McGonigal (2010), gereputeerde spelontwikkelaar en onderzoeker van spellen, sprak hier uitvoerig over in één van haar TED-talks.

1.3.3 Emoties

Eerst en vooral sprak ze over emoties. De emoties die we krijgen in een spel, zorgen ervoor dat we voeling krijgen met het onderwerp. Hiermee wil ze zeggen dat, als men spelletjes integreert in de klas, de leerlingen meer verbondenheid voelen met de leerstof dan tijdens een gewone instructie.

Een andere emotie waar McGonigal over sprak is het 'epic win'-gevoel. Dit wil zeggen dat we een overwinning behalen in wat eerst onmogelijk leek. Volgens McGonigal moeten we dit gevoel nastreven in het dagelijks leven. We moeten ergens volledig voor gaan, om dan een gevoel van ultieme ontlading te ondervinden als we slagen in ons doel. Wanneer we spelletjes spelen en we falen in ons opzet, proberen we gewoon

opnieuw om toch maar te winnen of in het volgende level te geraken. Dit extreme doorzettingsvermogen is wat we in het echt vaak missen.

McGonigal haalde ook de omgang met obstakels aan. Indien we in het dagelijks leven hindernissen tegenkomen, krijgen we hierbij negatieve gevoelens zoals angst, verdriet, boosheid, onwetendheid...

Wanneer we daarentegen obstakels tegenkomen in spelletjes, gaat dit samen met positieve gevoelens. We zien dit als mogelijkheden om beter te worden, om te overwinnen. Als we de omgang met hindernissen in het dagelijks leven en binnen het onderwijs kunnen omdraaien naar de manier waarop we hiermee omgaan in spelletjes, kan dit het mentaal welzijn en leerprestaties alleen maar ten goede komen.

1.3.4 Ontvangen van feedback

Wat ook belangrijk blijkt in het spelen van spelletjes is het continu ontvangen van feedback. Tijdens een spel weten we altijd of we goed of slecht bezig zijn. In het dagelijks leven weten we vaak pas na afloop of we iets goed of slecht hebben gedaan. Hierdoor krijgen we weinig kans om onszelf bij te sturen en het beter te doen. Wanneer we spelletjes integreren in de klas, geven we de leerlingen (onbewust) veel meer feedback. De werkvorm 'een spel' op zich geeft feedback aan de leerlingen waardoor ze zien hoe goed ze bezig zijn.

Ze krijgen feedback uit het samenspelen met andere leerlingen. Ze kunnen hun eigen prestaties en vorderingen in het spel vergelijken met die van anderen, waardoor ze ook meteen een beeld krijgen van hun eigen positie.

1.3.5 Effect van spelletjes op het brein

Chatfield (2010) praatte in zijn TED-talk over het effect van spelletjes op de hersenen. De elementen in spelletjes kunnen gelinkt worden aan de neurotransmitters (overbrenger van zenuwprikkels) die we associëren met leren en beloningszoekend gedrag, namelijk dopamine. Hieraan kunnen we verschillende zaken koppelen. Chatfield bespreekt hoe we lessen uit spelletjes kunnen halen en deze kunnen gebruiken buiten het spelgebeuren. Hij zegt dat spel- en beloningsstructuren mensen moediger maken. Daarnaast zijn mensen meer bereid om risico's te nemen en moeilijkheden aan te gaan en zijn ze minder snel te ontmoedigen. Kortom, ze zijn meer gemotiveerd en hebben meer doorzettingsvermogen.

In spelletjes wordt alles in een leuker jasje gestoken dan wanneer we gewoon iets horen of lezen. Er zit een prikkelend aspect aan.

Als we spelletjes gebruiken in de klas, wordt de leerstof naar een hoger niveau getild. De leerlingen willen veel vaker echt leren over het onderwerp, ook wanneer ze hier initieel veel minder interesse voor hebben of ze hiervoor in een gemiddelde les niet gemotiveerd zouden zijn.

Ze vinden het ook veel sneller echt leuk. Het leren staat in het onderwijs centraal en de focus ligt niet op het leuk vinden van de lessen. Toch is het zo dat wanneer leerlingen het ook leuk vinden wat ze doen en leren, hun intrinsieke motivatie verhoogt. Dan is het gemakkelijker om te leren op langere termijn (Chatfield, 2010).

1.3.6 Effect van spelletjes op leren

Uit onze enquête blijkt dat door veel leerkrachten al geweten is dat het gebruik van spelletjes in de klas voor een verhoogde motivatie zorgt en dat de houding tegenover leren positiever wordt. Door middel van spelletjes in de klas oefenen de leerlingen ook op extra vaardigheden en kennis, buiten de vakspecifieke kennis. Met de extra vaardigheden en kennis wordt bijvoorbeeld het volgende bedoeld: ruimtelijk inzicht,

probleemoplossend denken, taalvaardigheid, creativiteit, samenwerken en motorische vaardigheden.

Studies spreken elkaar tegen over de vakspecifieke leerwinst bij spelletjes. De meeste studies (Post et al., z.d.) tonen aan dat spelletjes leiden tot betere leerresultaten of minstens dezelfde resultaten, vooral binnen de leergebieden wiskunde en taal. Dit zou te wijten zijn aan typische kenmerken van spelletjes zoals bijvoorbeeld: onmiddellijke en constante feedback, aanpassingen aan niveau en tempo van de leerling, het opsplitsen van grote taken in kleinere taken, transparante communicatie over de voortgang van de leerling en een actieve verwerking van de leerstof.

Daarnaast zijn er ook studies die anders beweren, namelijk dat spelletjes leiden tot mindere leerresultaten of dat leerstof minder goed onthouden wordt op lange termijn. Het verschil in wetenschappelijke resultaten kan te wijten zijn aan de grote variatie aan spelletjes en de manier waarop deze ingezet worden in de les. Hierdoor is het moeilijk om een algemene conclusie te trekken. Wel is het belangrijk om het doel van de les voor ogen te houden en te weten waarom u een spel integreert (Grondige Grow, 2018). Onze onderzoekstijd is te kort om ook de effecten op lange termijn te onderzoeken. Uit een andere bron (Perini et al., 2017) blijkt dat leerlingen door digitale spelletjes voortdurend worden uitgedaagd omdat ze probleemoplossend moeten denken. Dit komt de proactieve component van het leerproces ten goede. De leerlingen nemen zelf initiatief om hun doelen te bereiken en creativiteit wordt positief beïnvloed aangezien de leerling steeds een stapje verder moet denken en tot nieuwe oplossingen moet komen.

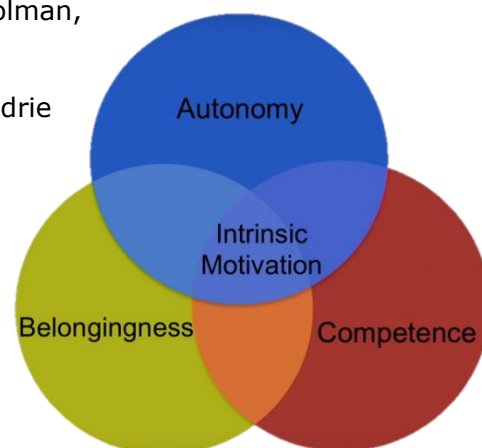
Bij het spelen van spelletjes waarin leerlingen voldoende uitgedaagd worden, zijn ze nieuwsgieriger naar de leerinhoud. Ze tonen meer betrokkenheid. De leerlingen gaan verder op ontdekking en zijn minder gefrustreerd wanneer iets niet lukt. Ze vinden sneller de juiste oplossingsmethode als ze uitgedaagd worden en wanneer hun motivatie hoog is.

In de studie van Abdul Jabbar & Felicia (2015) wordt ook vermeld dat leerlingen eerder afhaken wanneer het voor hen onmogelijk lijkt om te winnen, ook als ze betrokken waren in het begin van een game-based learning activiteit. Een te grote uitdaging werkt eerder afschrikwekkend dan motiverend. Daarom is het belangrijk om de beginsituatie van de klas voor ogen te houden en de activiteit hierop af te stemmen.

1.3.7 Intrinsieke motivatie

Leerkrachten gaven in onze enquête aan dat spelletjes zorgen voor motivatie, meer bepaald intrinsieke motivatie. Men onderneemt actie vanuit eigen wil. Dit heeft grote positieve effecten op de persoon zelf, op zijn of haar prestaties en op de kwaliteit van zijn of haar werk. Hierdoor gaat men harder werken, leren op een dieper level... Dit wordt ook wel de 'Self determination theory' genoemd (Holman, 2020).

Om intrinsieke motivatie aan te wakkeren, moeten we op drie zaken letten: autonomie, competentie en verbondenheid. Met autonomie wordt bedoeld dat leerlingen zelf de kans krijgen om betekenisvolle keuzes te maken over wat ze doen, de manier waarop ze dat doen, met wie ze zullen samenwerken... Competentie betekent dat men het gevoel heeft doelen te kunnen bereiken, ook al zijn ze best uitdagend. Verbondenheid slaat op het zich verbonden voelen met personen waarmee wordt samengewerkt.



Spellen werken aan het verhogen van intrinsieke motivatie doordat ze ons autonomie geven over waar we spelen, wanneer, met wie... Gamedesigners werken aan het bekrachtigen van competentie door spelers te laten starten met makkelijke taken die opbouwen naar moeilijkere taken. Als we niet leren, komen we ook niet tot het volgende level of tot de volgende taak. We starten dus vanaf nul en verdienen punten en erkenning voor vooruitgang. We werken naar boven toe.

1.3.8 Rol van de leerkracht

Leerkrachten vervullen een belangrijke rol bij het inzetten van spelletjes in lessen. Het doel is dat er een evenwicht is tussen spelen en leren (Tüzün, 2007). Daarom is het volgens Vermant (2019) ook belangrijk dat de leerkracht naar de leerlingen toe communiceert dat ze iets op een leuke manier mogen inoefenen in plaats van te zeggen dat ze een spelletje mogen spelen.

Wanneer u de leerlingen vertelt dat ze een spel gaan spelen, ontstaat er een bepaald verwachtingspatroon. Hierbij denken ze aan louter ontspanning, terwijl er ook geleerd zal worden. Later kunnen ze die ontspanning koppelen aan leren waardoor spelletjes een andere bijklank krijgen. Het is daarom belangrijk dat het doel van de les vooraf duidelijk wordt meegegeven en dat de leerkracht de ervaringen van de leerling, met betrekking tot game-based learning, achteraf bespreekt (De Pauw et al., 2008).

1.3.9 Sustainable education

Om vanuit een onderwijsvisie te vertrekken, hebben we ons verdiept in de term 'sustainable education'. Dit houdt in dat de energie die we steken in het leerproces ook moet zorgen voor de gewenste uitkomst. Door het doel te bereiken en een hoog leerrendement te creëren, wordt energie hernieuwd zodat we die opnieuw voor iets nieuws kunnen gebruiken. Dit geldt voor alle betrokkenen bij het leerproces: leerlingen zelf, leerkrachten, zorgteam, ouders... Op deze manier wordt alle energie zinvol benut en geraken we nooit uitgeput.

Uiteraard is dit een utopie, een perfecte situatie, maar het is wel iets waar we in het onderwijs naar moeten streven. De bron geeft aan dat 21e eeuwse vaardigheden (een verzamelterm voor algemene competenties die steeds belangrijker worden), talenten benutten en aansluiten bij de leefwereld van leerlingen belangrijke factoren zijn in het creëren van sustainable education (Van Den Branden, 2015).



Leerlingen werken door middel van online educatieve spelletjes aan de 21e eeuwse vaardigheden, zoals computational thinking, ict-vaardigheden, mediawijsheid en informatievaardigheden. Offline spellen dragen ook bij aan de motorische ontwikkeling, taalvaardigheid en communicatie met anderen (Brabant, 2019).

De belangrijkste zaken die aangehaald worden als we willen streven naar sustainable education, zijn zaken die aansluiten bij het spelen van spelletjes, online en/of offline. Wij zijn ervan overtuigd dat spelletjes een positief effect kunnen hebben op het leerproces en het mentaal welzijn van leerlingen en leerkrachten, kortom van alle betrokkenen bij het leerproces (Van Den Branden, 2015).

2 METHODE

2.1 Deelnemers

We zijn ons onderzoek gestart met het uitsturen van een enquête om een idee te krijgen hoe leerkrachten precies staan tegenover game-based learning. We hebben deze online verspreid over verschillende scholen en hierna ook op Facebook geplaatst omdat we een publiek van verschillende leeftijdsgroepen en ervaringen wilden bereiken. Hierop kregen we veel reactie waardoor we een breed beeld konden vormen over het gebruik van spellen in het onderwijs. (Zie Bijlage 1)

Ons publiek bestaat uit een mix van studenten, beginnende leerkrachten en leerkrachten die al net iets meer ervaring hebben in het onderwijsveld. We hebben leerkrachten kunnen bereiken uit verschillende leerjaren en met een specifiek vakgebied (zoals bewegingsopvoeding, levensbeschouwelijke vakken, vakleerkrachten uit het secundair onderwijs...) Van deze deelnemers kwam 90% uit Vlaanderen. We wilden ons doelpubliek nog breder maken door ook leerkrachten uit andere landen te bevragen. Hiervoor mailden we naar scholen uit verschillende landen. Op deze enquête kregen we weinig reactie, waardoor ons internationaal publiek te klein is om conclusies te trekken. We hebben de beperkte antwoorden wel toegevoegd in Bijlage 3 (Nederland) en 4 (internationaal).

We zijn op zoek gegaan naar een school die ons wilde ondersteunen in dit project. We hebben aangeklopt bij één van onze stagescholen en hier werden we met open armen ontvangen. We konden terecht in de leefschool 't Zandhofje te Zandhoven (Antwerpen). De school bestaat uit een divers leerkrachtenteam. We hebben hen om een thema gevraagd dat we konden invoegen in ons sjabloon en kregen als antwoord 'jeugdboekenmaand'. Hiermee zijn we enthousiast aan de slag gegaan. Mocht u als leerkracht een van onze sjablonen willen gebruiken, dan staan er op onze website nog gebruiksklare en aanpasbare sjablonen. U kan deze makkelijk afstemmen op uw leerstof.

2.2 Onze website

Uit ons onderzoek werd al snel duidelijk dat leerkrachten nood hebben aan een verzamelaarsplaats voor materiaal waar ze mee aan de slag kunnen gaan. Om aan deze ondersteuningsbehoefte tegemoet te komen, ontwikkelden we een website (<https://r0737894.wixsite.com/game-based-learning>).

Hierop vinden leerkrachten sjablonen en inspiratie voor verschillende spellen. Voor onze keuze van spellen, baseerden we ons op de antwoorden van onze enquête. Daarnaast plaatsten we het sjabloon van het spel, dat we ontwikkelden voor de leefschool 't Zandhofje, ook op onze website. Aangezien we leerkrachten willen helpen door gebruiksklare en aanpasbare spellen aan te bieden, plaatsten we een leeg sjabloon van ons spel 'Level up' op onze website. Bovendien geven we op onze website meer informatie over wat game-based learning precies is.

2.3 Analyse eerste enquête

In onze eerste enquête hebben we leerkrachten bevraagd over heel Vlaanderen en een deel van Nederland. Deze bevraging deelden we op sociale-media platformen. We kregen hier 192 reacties op.

2.3.1 Beginsituatie leerkrachten

Met deze enquête wilden we peilen naar de voorkennis van - en ervaringen met game-based learning. We vroegen hen bijvoorbeeld of ze al vaak spellen integreren in de lessen en waarom ze dit al wel of niet doen. Zo konden wij gericht aan de slag gaan met ons sjabloon en de website.

Daarnaast wilden we ook peilen in hoeverre leerkrachten al aan game-based learning doen, door hen te vragen of ze al bestaande spellen in hun lessen gebruiken. (Zie 4. Resultaten)

In onze enquête hebben we de vraag gesteld hoe lang de leerkrachten al werkzaam zijn in het onderwijs. We vroegen ons af of nieuwe leerkrachten meer openstaan voor het integreren van spellen dan meer ervaren leerkrachten. Deze hypothese wilden we testen door deze vraag te integreren in onze enquête.

We hebben aan de leerkrachten gevraagd hoe vaak zij bestaande spellen integreren in hun lessen. (Zie 4. Resultaten)

We wilden te weten komen in hoeverre ze nog informatie over game-based learning nodig hadden. Zo konden we gericht informatie aanbieden via onze website (zie 3.2).

2.3.2 Gebruik van game-based learning

We wilden weten in welke leergebieden leerkrachten het vaakst spellen integreren en waar ze dit graag nog meer willen doen. Zo konden we dit meenemen naar de website toe. Op onze website vermelden we zo bij elk spel hoe en in welk leergebied leerkrachten dit kunnen integreren. Op deze manier hebben ze al wat inspiratie om mee aan de slag te gaan. (Zie 4.Resultaten)

We wilden graag van de leerkrachten horen in hoeverre ze game-based learning al integreren als herhaling of remediëring, maar ook of er leerkrachten zijn die spellen al in hun verwervingsfase gebruiken. Spellens kunnen niet enkel als herhaling of remediëring dienen, maar ook als verwerving van leerstof en vaardigheden (Gastcollege Kockelkoren, 19 februari 2021). (Zie 4.Resultaten)

In het boek LevelUp geeft Vermant (2019) aan dat leerkrachten spellen wel kunnen integreren als verwerving van de leerstof. De werkboeken dienen niet allemaal ingevuld te worden voor de inspectie, zolang de scholen maar kunnen aangeven aan welke doelen ze hebben gewerkt en in welke mate deze behaald zijn.

We hebben de vraag gesteld welke spellen de leerkrachten al eerder gebruikten. Zo weten we welke spellen het meest gekend en populair zijn. Hierop baseerden we ons voor de keuze van spelletjes die we op onze website delen als tip ter inspiratie, zodat we leerkrachten sneller verder helpen. Op deze manier integreren we de expertise uit het werkveld in ons onderzoek. We baseerden ons voor onze keuze op deze vraag, om aan de slag te gaan met een 'Monopoly'-sjabloon.

2.3.3 Ondersteuningsbehoeften van de leerkrachten

De leerkrachten antwoordden dat de motivatie van de leerlingen over het algemeen groter is en dat de leefwereld meer betrokken wordt. Door spelletjes in te zetten in de lessen is er een afwisseling met het 'normale' inoefenen en/of aanbrengen van leerstof. De leerlingen gaan onbewust aan de slag met de inhoud. Door op een speelse manier te leren, blijft de leerstof langer hangen omdat leerlingen meer betrokken zijn dan wanneer er geen spelletjes gebruikt worden. Spelletjes gebruiken in een klascontext prikkelt de interesse van de leerlingen waardoor zij enthousiaster zijn. Bij het gebruik

van spelletjes moet er samengewerkt worden. Hierdoor wordt er dus ook gewerkt rond sociale vaardigheden (Gastcollege van der Veer, 4 maart 2021).

Aangezien wij onderzochten wat leerkrachten nodig hebben om spellen meer te integreren en hoe we dit voor hen toegankelijker kunnen maken, was het cruciaal om te vragen wat leerkrachten tegenhoudt om spellen nog meer te gebruiken. Daarom plaatsten we deze vraag ook in onze enquête. In onze hypothese stelden we dat het zeer tijdrovend is om spellen doelgericht uit te zoeken en eventueel aan te passen. De antwoorden lagen in de lijn van onze verwachtingen.

We willen het integreren van spellen toegankelijker maken. De vraag wat leerkrachten nodig hebben om spellen nog meer te integreren, verduidelijkt hun ondersteuningsbehoeften. (Zie 4.Resultaten)

Door te werken met gratis online tools en gemakkelijk aanpasbare sjablonen in plaats van kostelijke spelborden, kan er gebruiksvriendelijk met spelletjes gewerkt worden in de klaspraktijk. Deze antwoorden hebben ons gestuurd richting het ontwerpen van gebruiksklare en gemakkelijk aanpasbare sjablonen en het plaatsen van deze sjablonen op de website.

2.4 Observaties 't Zandhofje

Voor ons project wilden we sjablonen ontwikkelen die de leerkrachten makkelijk kunnen aanvullen met eigen leerstof. We wilden één sjabloon opstellen en uittesten, om daarna bij te sturen. Eén van onze stagescholen stond open voor ons project. We kregen de kans om twee keer te gaan observeren in leefschool 't Zandhofje te Zandhoven in de eerste en tweede graad.

De eerste keer observeerden we de leerkrachten en de leerlingen nog voor we de activiteit uitvoerden. Zo wilden we te weten komen hoe de leerkrachten en de leerlingen betrokken zijn bij het leerproces. Op deze manier leerden we de klassen en hun werking kennen en hadden we een eerste kennismaking met de leerkrachten. We konden ook ons prototype tonen en hier feedback bij vragen. Ons prototype bestond uit een voorlopige versie van ons spelbord, de gelukskaarten, de lege pictokaarten en de puntenkaarten.

We hebben de leerkrachten van de school gevraagd om een korte enquête in te vullen. Door deze bevraging kwamen we te weten dat alle leerkrachten op de bevroegde school al spellen integreren in hun lessen. We hebben vernomen dat enkele leerkrachten de ijsbergmethode gebruiken voor rekenen. Hierin worden spelvormen gebruikt om de leerstof te verwerven en verwerken. Ze gaven aan dat het leerrendement bij de leerlingen hoger ligt dan de jaren voorheen, doordat ze de leerstof eerst aangereikt krijgen in spelvorm. De focus van deze methode ligt op inzicht en niet op het maken van oefeningen.

2.4.1 Eerste observatie

Voor we naar de school gingen, stelden we een lijst op met criteria die we observeerden. Dit gaat bijvoorbeeld over de aanpak van de leerkracht, de reacties van de leerlingen, reeds aanwezige spelelementen, of de instructie van de leerkracht duidelijk is... (Zie Bijlage 7)

Tijdens het observeren merkten we dat er al heel wat spellen aanwezig waren in de klassen. Hierbij verwijzen we ook graag terug naar de ijsbergmethode. Het viel ons wel op dat de hoeveelheid aan aanwezige spelelementen afneemt naarmate we stegen in graad of leerjaar.

Daarnaast ondervonden we dat de instructies van de leerkrachten over het algemeen duidelijk waren voor de leerlingen en ze meteen aan de slag konden. Er kwamen hierbij slechts een aantal kleine bijkomstige vragen.

Verder merkten we dat de leerlingen best enthousiast en gefocust aan de slag gingen met de gegeven opdrachten.

Over het algemeen kwamen de leerkrachten rustig en enthousiast over, hoewel dit ook leerkrachtafhankelijk is.

2.4.2 Tweede observatie met uitvoering

Een week later testten we ons spel uit in verschillende graden. In de derde graad konden we helaas niet observeren omwille van de lesplanning. Zij hebben het spel zelf uitgevoerd en hebben hun bevindingen achteraf met ons gedeeld.

De leerkrachten kwamen enthousiast en nieuwsgierig over wanneer we over de activiteit spraken. Ze gaven aan het bord en de handleiding duidelijk te vinden. Een leerkracht projecteerde ook de handleiding tijdens de instructie op het bord. Dit maakte het voor de leerlingen visueel duidelijker, waardoor ze sneller aan de slag konden gaan.

Tijdens het uitvoeren van het spel waren de klasleerkrachten niet aanwezig en voerden we deze zelf uit. Dit maakte dat we met minstens twee leerkrachten in de klas aanwezig waren en snel beroep op elkaar konden doen. Dit zorgde ervoor dat we niet volledig konden onderzoeken zoals we oorspronkelijk gepland hadden. Doordat we nu de kans kregen ons spel zelf uit te voeren, merkten we ook wat er nog aangepast kon worden, wat niet helemaal duidelijk was voor de leerlingen...

Door ons project zelf uit te voeren, kwamen we tot het idee om nog meer leerkrachten te zoeken die zelf het spel wilden uitproberen zonder onze ondersteuning. Zo kregen we meer gerichte input voor ons onderzoek.

De leerlingen waren enthousiast om met het spel aan de slag te gaan. Ze merkten al snel op dat het erg lijkt op 'Monopoly', waardoor het voor hen herkenbaar en duidelijk was. Zo konden enkele leerlingen al achterhalen wat de betekenis was van bepaalde vakjes, nog voor ze de uitleg kregen. Over het algemeen waren de leerlingen betrokken bij het spel.

In de eerste graad konden we in kleinere groepen werken, waardoor de leerlingen sneller terug aan de beurt kwamen.

In de hogere jaren waren de groepen groter, wat ervoor zorgde dat ze in teams van twee de opdrachten moesten maken. Zolang de teams zelf aan de beurt kwamen, waren ze erg betrokken. Zodra een ander team aan de beurt was, waren ze terug afgeleid. Hierdoor moesten ze vaak wat langer wachten. We concluderen hieruit dat er idealiter gewerkt wordt met groepen van maximaal vier leerlingen. Grotere groepen zorgen voor minder betrokkenheid.

Bij onze eerste observatie was ons al opgevallen dat de leerlingen over het algemeen erg betrokken waren tijdens de lessen en gefocust aan de slag gingen. Deze houding zagen we ook terugkeren bij het uitvoeren van onze activiteit.



2.5 Materialen

Uit onze enquête bleek dat een groot aantal leerkrachten al gebruik maakt van spellen. De meest genoemde spellen in onze enquête waren: memory, ganzenbord en kwartet. In onze bevraging gaven leerkrachten ook aan spellen niet zo vaak te integreren in de lessen omwille van de tijd die ze moeten steken in de voorbereiding en het gebrek aan inspiratie om zelf spellen te ontwikkelen. Om deze reden hebben we besloten een website op te stellen met gebruiksklare en gemakkelijk aanpasbare sjablonen. Op onze website vinden leerkrachten sjablonen voor de spellen die ze zelf benoemden in de enquête. Hierbij gaven we hen ook lessuggesties ter inspiratie. Naast deze sjablonen vinden ze ons uitgewerkt spelbord met bijhorend materiaal.

Het spel 'Monopoly' werd volgens onze respondenten nog weinig gebruikt in de klas. Op fora als 'Klascentrum' vind je hier ook weinig over terug. Daarom baseerden wij ons op dit spel om een eigen sjabloon te ontwikkelen. Het spelbord is voor kinderen herkenbaar, waardoor ze sneller zelfstandig aan de slag kunnen. Het spelbord van 'Monopoly' biedt meer mogelijkheden dan andere vermelde spellen. Door de grote hoeveelheid vakjes kregen we meer opties tot integreren van opdrachten (pictovakjes) en extra's zoals de gelukskaarten. Hierdoor integreren we game-based learning, met als gevolg dat de intrinsieke motivatie van de leerlingen stijgt (Holman, 2020).

De spelelementen die aan bod komen in ons spel, zijn: een kaart trekken waarmee punten verdiend worden of punten verloren worden, een jokerkaart die ingeschakeld kan worden op een moment naar keuze, een beurt overslaan, competitie door middel van de puntenkaart met levels en de Bruno's, differentiatie-kaarten waarin leerlingen extra uitgedaagd worden...

De leerlingen moeten elkaar ook controleren op de antwoorden, waardoor ze directe feedback ontvangen van elkaar. De anderen bepalen dan of er al dan niet een punt verdiend wordt (Vermant, 2019).

Het spel is herspeelbaar. Wanneer de leerkracht het spel opnieuw inzet met nieuwe inhoud, kan al het materiaal hergebruikt worden en moet enkel de nieuwe inhoud geïntegreerd worden in de pictokaarten.

Vermant geeft aan dat de kleuren van een spel een impact hebben op de perceptie. Hierbij geven ze aan dat donkere kleuren meer een mysterieuze indruk achterlaten, terwijl lichte kleuren een lichte en dromerige uitstraling geven. Wij kozen daarom voor een lichte, blauwige kleur als achtergrond. Op deze manier wordt rust gecreëerd en komen de opdrachten centraal te staan. Deze tip kregen we van onze gastspreker T. van der Veer (4 maart 2021).

PUNTENKAART

Naam _____

LEVEL 1: Zaadje Bruno
☆☆☆☆☆

LEVEL 2: Stengeltje Bruno
☆☆☆☆☆

LEVEL 3: Plantje Bruno
☆☆☆☆☆

LEVEL 4: Meester Bruno
☆☆☆☆☆

LEVEL 5: Bronzen Bruno
☆☆☆☆☆

LEVEL 6: Zilveren Bruno
☆☆☆☆☆

LEVEL 7: Gouden Bruno
☆☆☆☆☆

LEVEL 8: Diamanten Bruno
☆☆☆☆☆



Holman (2020) vertelt dat werken met een beloningssysteem de intrinsieke motivatie versterkt. De levels werken zeer motiverend voor de leerlingen. Dit verklaart onze keuze voor een puntenkaart. Werken met deze kaart is bovendien eenvoudig voor de leerkrachten aangezien het voorbereidend werk beperkt blijft.

Ons uitgewerkt project bevat: het spelbord, de pictokaarten waarop opdrachten te lezen staan, de gelukskaarten met spelelementen en tussendoortjes, een draaischijf, een puntenkaart en een handleiding van het spel. We baseerden ons ook voor het uitwerken van het materiaal op het materiaal van 'Monopoly'. (Zie Bijlage 9 tot 14)

Om de leerkrachten extra te ondersteunen, hebben we een instructievideo van ons spel gemaakt die ze kunnen tonen aan de leerlingen. Op die manier moeten ze de uitleg van het spel ook niet meer zelf geven.

Deze instructievideo kan je vinden via (<https://www.youtube.com/watch?v=g4i68obT-nM&t=7s>).

3 RESULTATEN

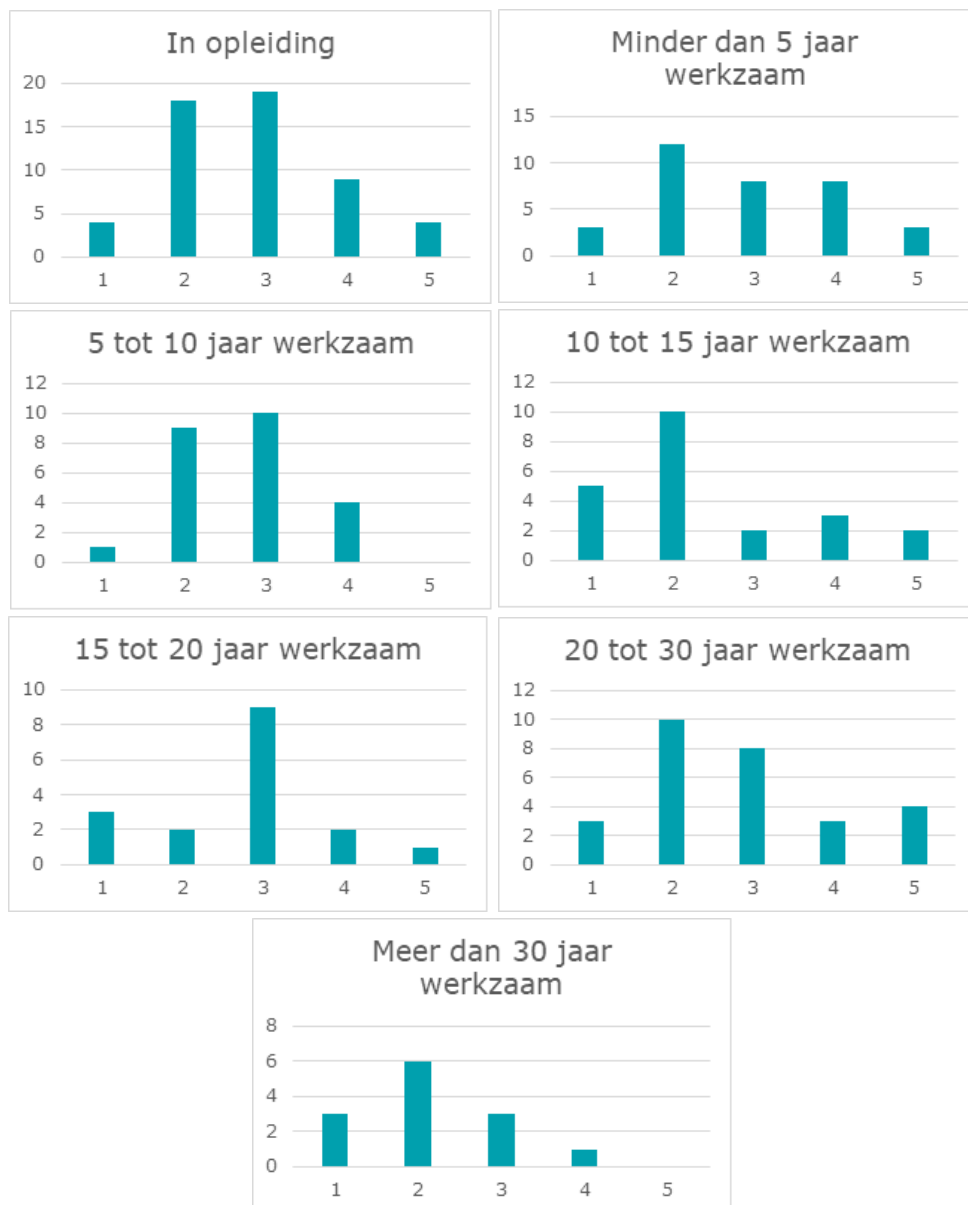
3.1 Analyse eerste enquête

3.1.1 Verschil tussen ervaren en nog minder ervaren leerkrachten

Uit de resultaten van de enquête bleek dat 87% van de respondenten al gebruik maakt van bestaande spellen, maar dat de meesten dit nog niet zo vaak integreren. Toch geven ze aan dit nog meer doorgedreven toe te willen passen. Ze gaven verschillende redenen aan voor wat hen nog tegenhoudt, zoals: tijd, inspiratie, kennis, geld en middelen...

We vroegen ons af of nieuwe leerkrachten meer openstaan voor het integreren van spellen dan meer ervaren leerkrachten.

We hebben hen gevraagd hoe vaak zij bestaande spellen integreren in hun lessen. Dit duiden ze aan op een schaal van één tot vijf, waarbij één gelijkstond aan 'nooit' en vijf aan 'heel vaak'.



Bij het analyseren van de antwoorden merkten we op dat minder ervaren leerkrachten inderdaad meer spelletjes gebruiken in hun lessen. Zoals we kunnen zien in de grafieken hierboven, worden er in elke categorie spelletjes gebruikt. Enkel de mate waarin ze gebruikt worden, verschilt.

3.1.2 Game-based learning in verschillende leergebieden

Uit de enquête bleek bovendien dat wiskunde het populairste leergebied was om spellen te integreren. Dit resultaat ging tegen onze verwachtingen in. Wij hadden verwacht dat 'Wetenschappen en techniek' en 'Mens en maatschappij' veel genoemd zouden worden. Na wiskunde was Nederlands het leergebied dat het meest naar voor kwam in ons onderzoek.

Daarnaast bleek uit onze bevraging dat leerkrachten graag nog meer spellen integreren in de vakken wiskunde en Nederlands. In de lijn van onze verwachtingen, gaven leerkrachten ook aan bij de vakken 'Wetenschappen en techniek' en 'Mens en maatschappij' regelmatig spellen te gebruiken.

3.1.3 Algemene houding tegenover het gebruik van game-based learning

De meeste leerkrachten gaven aan dat, als ze spellen gebruiken, ze deze integreren als afsluiter van de les. Spellens worden ook vaak gebruikt als herhaling van de voorgaande lessen. Dit viel binnen onze verwachtingen. We wijten dit aan het feit dat leerkrachten geneigd zijn de werkboeken te willen invullen bij de verwerving en verwerking van de leerstof omwille van bijvoorbeeld de inspectie.

We wilden graag weten of leerkrachten het meest gebruik maken van offline of online spelletjes. We hadden verwacht dat er meer online dan offline spelletjes geïntegreerd werden. De antwoorden op onze enquête lagen niet volledig in lijn met onze verwachtingen. Daardoor besloten we om een sjabloon voor offline spelletjes te voorzien. Niet elke school heeft de mogelijkheid om tablets, laptops... voor elke leerling te voorzien. Met een offline spelbord waren we dus zeker dat we zo meer leerkrachten konden ondersteunen, dan wanneer we een online spel ontwikkelen.

Er zijn toch enkele leerkrachten of studenten die negatievere effecten van spelletjes benoemden. Zo gaven ze aan dat het gebruiken van spelletjes kan zorgen voor vermoeide ogen en dat door deze spellen ook de concentratie kan afnemen. Wij vermoeden dat de respondenten zich vooral gefocust hebben op online spellen en er niet aan gedacht hebben dat er ook offline spellen zijn zoals bordspellen.

3.1.4 Waarom niet meer gebruik maken van game-based learning?

Uit de enquête blijkt vooral dat leerkrachten de tijd niet vinden om bestaande spellen uit te zoeken en aan te passen. Bovendien gaven ze aan te weinig inspiratie te hebben om deze spellen naar eigen hand te zetten en te weinig kennis te hebben om zelf iets soortgelijks te ontwikkelen. Een aantal leerkrachten geven ook aan dat het gebruik van spelletjes duur is en dat scholen hier geen budget voor hebben. Hieruit blijkt dat leerkrachten te weinig op de hoogte zijn van de verschillende mogelijkheden hierrond.

In onze bevraging gaven leerkrachten aan dat zij moeilijkheden ervaren bij het vinden van een bruikbaar spel. We hebben daarom besloten om op onze website startklare sjablonen aan te bieden voor spellen die vaak vernoemd werden in onze enquête. Vaak zitten kinderen in relatief grote klassen. Dit maakt het moeilijker om alle kinderen op hetzelfde moment een spel te laten spelen. De groepen zijn te groot, waardoor de organisatie moeilijk verloopt. We willen de leerkrachten er ook op wijzen dat spellen niet altijd in grote groep gespeeld moeten worden, maar dat dit ook ingezet kan worden tijdens een hoekenwerk of als differentiatie.

Uit de antwoorden die we kregen blijkt vooral dat leerkrachten en studenten nood hebben aan inspiratie en startklare sjablonen. Met deze sjablonen kunnen zij meteen aan de slag en door inspiratie te bieden kunnen zij hun eigen leerstof hierin verwerken.

3.2 Feedback eerste observatie

We zijn met de feedback van de eerste observatie van start gegaan om ons sjabloon verder vorm te geven en pasten dit voor elke graad aan binnen het thema. We maakten hierbij een aantal kleine aanpassingen. Zo pasten we het aantal sterretjes per level aan en hebben we vetgedrukte woorden op de gelukskaarten gezet voor zwakkere lezers.

We merkten dat het uitwerken en voorbereiden van het spel toch nog heel wat tijd in beslag nam. Dit wilden we net verminderen, dus zijn we gaan nadenken hoe we ons sjabloon nog toegankelijker konden maken. We hebben de vorm van onze kaartjes aangepast zodat leerkrachten deze makkelijker en sneller kunnen knippen. Daarom kozen we ervoor om niet langer met afgeronde hoeken te werken, maar de kaarten in een tabel te plaatsen. Dit maakt dat men de kaartjes eenvoudig kan uitknippen of snijden met een snijmachine. Na uitvoering maakten we opnieuw aanpassingen aan de hand van de verkregen feedback (zie 3.4.4).

3.3 Feedback tweede observatie

Tijdens het uitvoeren van de activiteit kregen de leerlingen de kans om feedback te geven op het spel.

We kregen een aantal suggesties, bijvoorbeeld: meer bewegingsopdrachten in de kaarten voorzien, de drie dobbelstenen op het bord brengen verwarring over het aantal keer werpen en de bijlagen op papier voorzien in plaats van op de computer.

Na het uitvoeren van de activiteit gingen we aan de slag met de feedback. Zo vervingen we de drie dobbelstenen op het spelbord door slechts één dobbelsteen. De leerlingen dachten namelijk drie keer opnieuw te mogen werpen. Het aantal sterren op de puntenkaart hebben we ook gehalveerd. We merkten op dat de leerlingen er lang over deden om één level te behalen, wat na een tijdje minder motiverend werkte. Bij vijf sterren per level is de kans groter dat leerlingen in één spel tot een volgend level geraken. Dit zorgt voor een hogere motivatie.



Voor de aanpassingen



Na de aanpassingen

3.4 Ervaringen en feedback laatste enquête

Na de eerste enquête hebben we contact opgenomen met de personen die hun contactgegevens achterlieten. Heel wat leerkrachten gaven aan dat ze ons leeg sjabloon wilden uittesten in hun klas. Ons uitgewerkt sjabloon binnen het thema 'Jeugdboekenmaand', sloeg ook heel erg aan. Iedereen moet hier tenslotte mee aan de slag in de maand maart.

Tien leerkrachten die ons leeg sjabloon of het ingevuld sjabloon gebruikten, vulden nadien onze laatste bevraging in, waarin ze onder meer aangaven hoe lang ze bezig waren met het voorbereiden van de activiteit. Dit was gemiddeld dertig tot zestig minuten en kwam volgens hen overeen met het verkregen leerrendement. De leerkrachten gaven aan dat de activiteit goed was verlopen en dat de leerlingen gemotiveerd waren. Ze deelden mee dat er een hoog competitiegehalte was en dat de leerlingen erg betrokken waren. Het doel van ons onderzoek was om game-based learning meer toegankelijker maken voor leerkrachten. Uit de bevraging blijkt dat we geslaagd zijn in ons opzet.



4 CONCLUSIE

Als antwoord op onze onderzoeksvraag kunnen we stellen dat leerkrachten meer tijd, inspiratie en materiaal nodig hebben om de stap te zetten richting het gebruik van game-based learning. Hierin ondersteunden we hen door sjablonen aan te bieden ter inspiratie. Onze website staat nog steeds online, waardoor leerkrachten deze kunnen blijven raadplegen. We zijn van plan deze ook up-to-date te houden. Ze gaven bovendien aan, nadat ze de activiteit uitvoerden met behulp van ons sjabloon, meer aan game-based learning te willen doen in de toekomst.

Wiskunde en Nederlands kwamen uit de enquête als meest populaire leergebieden om aan game-based learning te doen. Dit zijn eveneens de leergebieden waarin leerkrachten spellen nóg meer willen integreren.

Daarnaast zijn minder ervaren leerkrachten sneller geneigd spellen te integreren tegenover leerkrachten die al langere tijd in het onderwijs staan. Om hierop in te spelen, kozen we voor het kanaal 'website', omdat dit toegankelijk is voor iedereen. Leerkrachten gaven reeds aan dat ze graag aan de slag gaan met onze website.

Bij game-based learning denkt men snel aan het online gebeuren, hoewel dit ook offline kan. Er bestaan reeds veel bronnen over het online-gegeven. Dit verklaart ook onze keuze voor ons onderzoek rond het integreren van game-based learning op een offline manier, door middel van bordspellen. Dit is ook goedkoper dan online spellen aan te moeten kopen en hier meerdere tablets voor nodig te hebben. Niet elke school heeft hier de middelen voor. Bij onze versie blijft het bij de printkosten.

Onze onderzoekstijd was beperkt. Hierdoor heeft maar een beperkt aantal leerkrachten onze sjablonen kunnen gebruiken, wat maakt dat we minder antwoorden ontvingen op de laatste enquête die we uitgezonden hebben.

De tien leerkrachten die onze finale bevraging hebben ingevuld, gaven aan dat het leerrendement in lijn lag met hun voorbereidingstijd. Ze antwoordden positief op de vraag of ze na hun ervaring met ons sjabloon meer gebruik willen maken van game-based learning in de toekomst. Hieruit we kunnen concluderen dat we geslaagd zijn in ons opzet.

5 MOGELIJKHEDEN TOT VERDER ONDERZOEK

Een mogelijkheid tot verder onderzoek is om te gaan kijken welk type (online of offline) game-based learning het grootste leerrendement heeft.

Wij hebben onderzocht hoe wij leerkrachten kunnen ondersteunen om hen aan te zetten meer offline game-based learning te gebruiken. Een mogelijkheid is om te onderzoeken hoe leerkrachten digitaal verder ondersteund kunnen worden, omdat het veel leerkrachten momenteel nog afschrikt om digitaal aan de slag te gaan.

Er is nog weinig geweten over de langetermijneffecten van game-based learning in het onderwijs. Dit geldt voor zowel online als offline game-based learning. Er zijn hieromtrent reeds een aantal onderzoeken uitgevoerd, maar deze spreken elkaar vaak tegen (Grondige grow, 2018). Verder onderzoek is beslist nog nodig.

DANKWOORD

Tot slot willen we nog een aantal mensen bedanken voor het mede mogelijk maken van dit onderzoek.

Allereerst willen we onze docent W. Diels even in de bloemetjes zetten. Bedankt Wouter voor uw dagelijkse feedback en steun. We vinden het knap hoe u zo meeleeft met uw studenten. Een terechte dankjewel voor alles!

Hiernaast willen we T. van der Veer en C. Kockelkoren bedanken voor de interessante gastcolleges die ze ons gaven. Een oprechte dankjewel voor de inspiratie, het mee nadenken over onze vragen en het delen van jullie passie!

Graag bedanken we ook leefschool 't Zandhofje voor hun medewerking aan ons project. We waren hier heel welkom, zelfs in deze rare tijden. De leerkrachten hebben ons met open armen ontvangen, dankjewel!

Om af te sluiten willen we ook iedereen nog even bedanken die zijn of haar medewerking heeft verleend door het invullen van onze enquêtes en/of het uittesten van ons spel. Hierdoor hebben we een duidelijk beeld gekregen van de beginsituatie en de noden van leerkrachten. Zonder jullie mening en ervaring waren we hier niet geraakt, hartelijk bedankt!

LITERATUURLIJST

- Abdul Jabbar, A. I., & Felicia, P. (2015). *Gameplay Engagement and Learning in Game-Based Learning*. *Review of Educational Research*, 85(4), 740–779. Geraadpleegd op 20 februari 2021, van <https://doi.org/10.3102/0034654315577210>
- Chatfield, T. (2010). *7 ways games reward the brain*. Op ted.com. Geraadpleegd op 19 februari 2021, van https://www.ted.com/talks/tom_chatfield_7_ways_games_reward_the_brain
- Brabant, C. (augustus 2019). *Spelenderwijs mediawijs*. Geraadpleegd op 18 februari 2021, van <https://spelenderwijsmediawijs.cubiss.nl/kansrijk-gamen-in-het-basisonderwijs/colofon>
- De Pauw, E., Pleysier, S., Van Looy, J., Bourgonjon, J., Rutten, K., Vanhooven S. & Soetaert, R. (februari 2008). *Jongeren en gaming, een overzichtsstudie*. Geraadpleegd op 18 februari 2021, van <https://biblio.ugent.be/publication/524965/file/525041>
- Grondige Grow. (z.d.). Geraadpleegd op 18 februari 2021, van <https://gamelearngrow.weebly.com/grondige-grow.html>
- Holman, C. (2020, 21 augustus). *How game design can help schooling*. Geraadpleegd op 19 februari 2021, van https://www.ted.com/talks/caitlin_holman_how_game_design_can_help_schooling/up-next
- Imec VZW-Mediawijs (2016). *Games in de klas*. Geraadpleegd op 19 februari 2021, van <https://www.klascement.net/downloadbaar-lesmateriaal/69876/games-in-de-klas/?previous>
- McGonigal, J. (2010, 17 maart). *Gaming kan een betere wereld vormen*. Geraadpleegd op 19 februari 2021, van https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?language=nl
- Langendam, J. (2019, 22 juli). *Gamification of game-based learning, wat is beter?* Geraadpleegd op 10 februari 2021, van <https://schoolit.be/innovatie/blog/gamification-of-game-based-learning-wat-is-beter>
- Marello, J. (2014, 25 maart). *Gamifying the Classroom with Minecraft – so Many Fun Possibilities!*. Geraadpleegd op 18 februari 2021, van via <https://www.emergingedtech.com/2014/03/gamifying-the-classroom-with-minecraft/>
- Perini, S., Margoudi, M., Oliveira, M. F., & Taisch, M. (2017). *Increasing middle school students' awareness and interest in manufacturing through digital game-based learning (DGBL)*. *Computer Applications in Engineering Education*, 25(5), 785–799. Geraadpleegd op 20 februari 2021, van <https://doi.org/10.1002/cae.21836>
- TeachThought. (z.d.). *The Difference Between Gamification And Game-Based Learning*. Geraadpleegd op 18 februari 2021, van <https://www.teachthought.com/learning/difference-gamification-game-based-learning/>
- Van Den Branden, K. (2015). *Sustainable Education: Exploiting Students' Energy for Learning as a Renewable Resource*. Faculty of Arts, Katholieke Universiteit Leuven.

Geraadpleegd op 20 februari 2021, van <https://www.mdpi.com/2071-1050/7/5/5471/htm>

Vermant, L. (2019). *LevelUp*. Level21 vzw.

Dit zijn de bronnen die we voor de paper gebruikt hebben. Extra info vindt u op de website. Hier vindt u ook handige bronnen die we hebben verzameld en die voor leerkrachten interessant kunnen zijn.

(<https://r0737894.wixsite.com/game-based-learning/literatuurlijst>)

Bijlagen

INHOUDSTAFEL

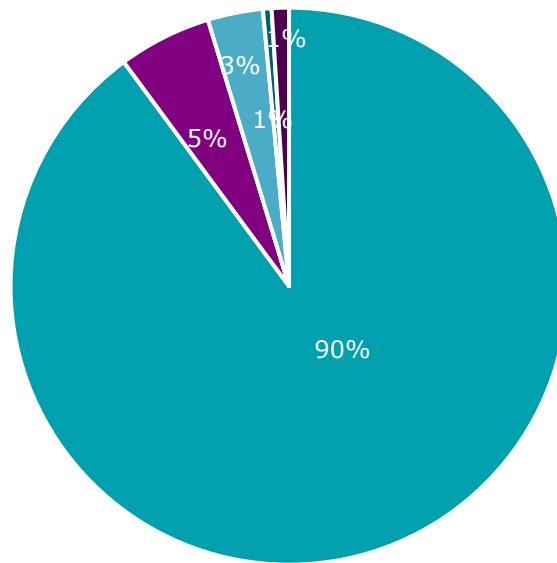
1	BIJLAGEN ONDERZOEK	4
1.1	Bijlage 1: enquête nulmeting	4
1.2	Bijlage 2: eindmeting leerkrachten	12
1.3	Bijlage 3: enquête nulmeting (Nederland)	19
1.4	Bijlage 4: enquête nulmeting (internationaal)	24
1.5	Bijlage 5: nulmeting leerkrachten 't Zandhofje	29
1.6	Bijlage 6: eindmeting leerkrachten 't Zandhofje	33
1.7	Bijlage 7: observatielijst voor uitvoering	36
1.8	Bijlage 8: observatielijst tijdens de uitvoering	41
2	BIJLAGEN 'LEVEL UP'	51
2.1	Bijlage 9: spelbord	51
2.2	Bijlage 10: handleiding	52
2.3	Bijlage 11: draaischijf	53
2.4	Bijlage 12: puntenkaart	54
2.5	Bijlage 13: gelukskaarten	55
2.5.1	Voorkant.....	55
2.5.2	Achterkant	56
2.6	Bijlage 14: pictokaarten	60
3	JEUGDBOEKENMAAND	64
3.1	Eerste graad.....	64
3.1.1	Gelukskaarten (opdrachten)	64
	66	
3.1.2	Pictokaarten (opdrachten)	68
3.1.3	Bijlagen	76
3.2	Tweede en derde graad.....	85
3.2.1	Gelukskaarten (opdrachten)	85
3.2.2	Pictokaarten (opdrachten): graad 2	89
3.2.3	Bijlagen: graad 2	97
3.2.4	Pictokaarten (opdrachten)	114
3.2.5	Bijlagen: graad 3	122

1 BIJLAGEN ONDERZOEK

1.1 Bijlage 1: enquête nulmeting

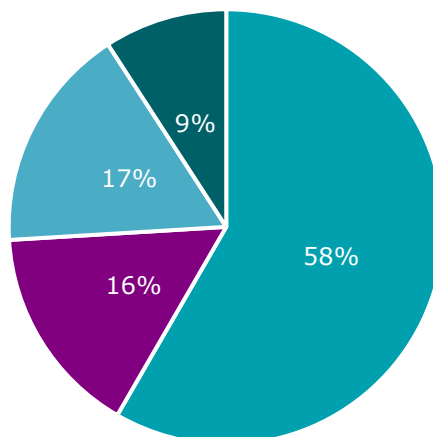
In totaal legden 192 mensen deze enquête af. We hebben hierbij niet verplichte vragen en verplichte vragen.

Vraag 1: Waar bent u momenteel werkzaam?



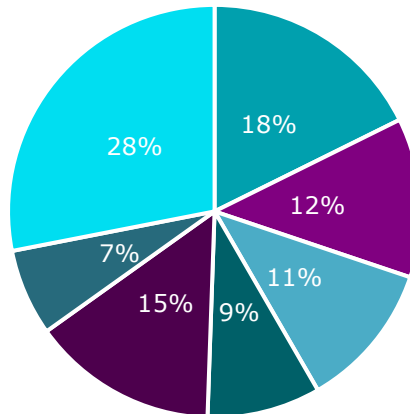
■ Vlaanderen ■ Brussel ■ Nederland ■ Wallonië ■ Anders

Vraag 2: In welke onderwijskoepel bent u momenteel werkzaam?



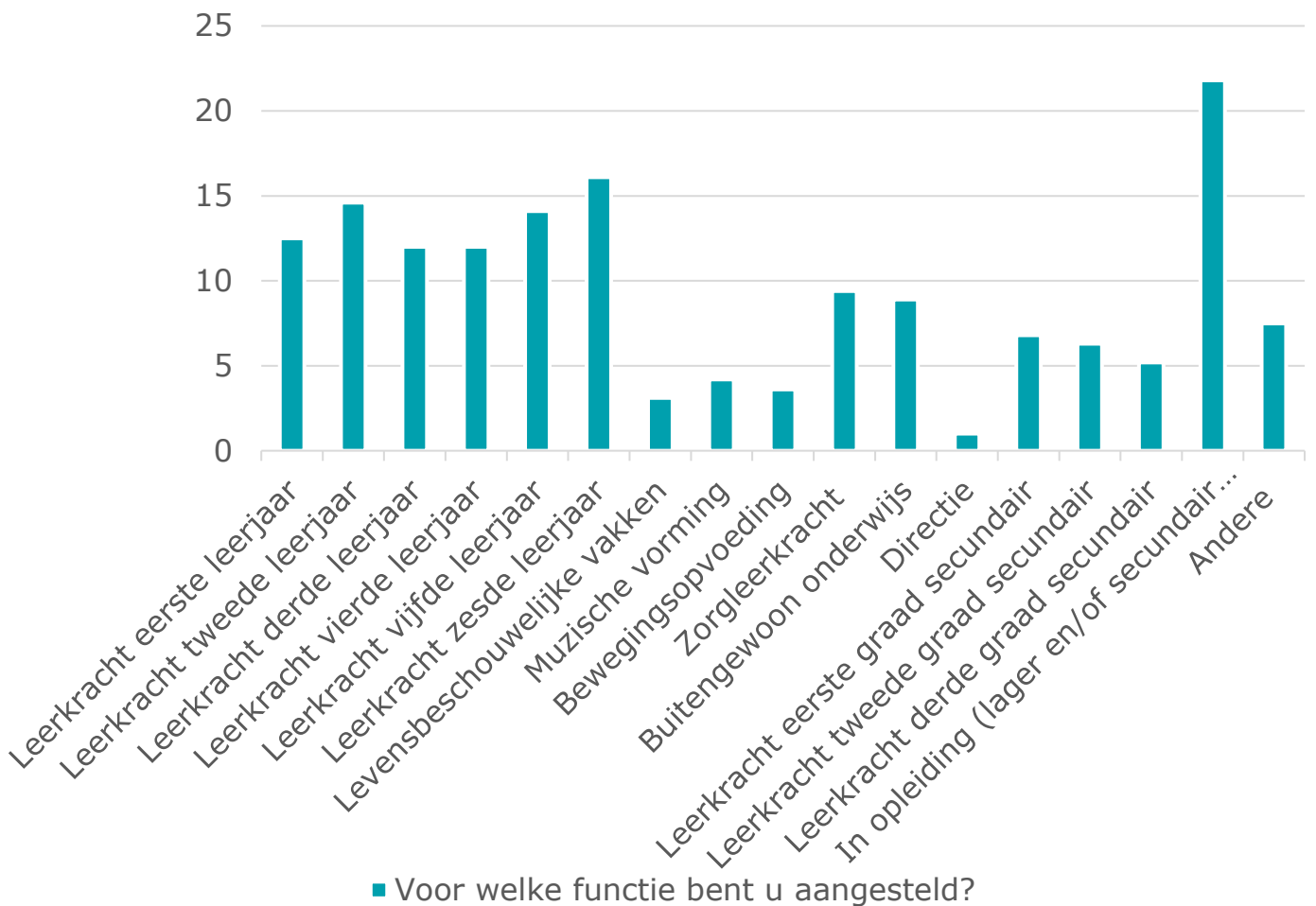
■ Katholiek Onderwijs ■ GO! ■ OVSG ■ Anders

Vraag 3: Hoe lang bent u al werkzaam in het onderwijs?

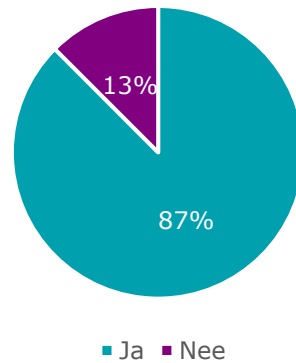


■ Minder dan 5 jaar ■ 5 - 10 jaar ■ 10 - 15 jaar ■ 15 - 20 jaar
 ■ 20 - 30 jaar ■ Meer dan 30 jaar ■ Student

Vraag 4: Voor welke functie bent u aangesteld?



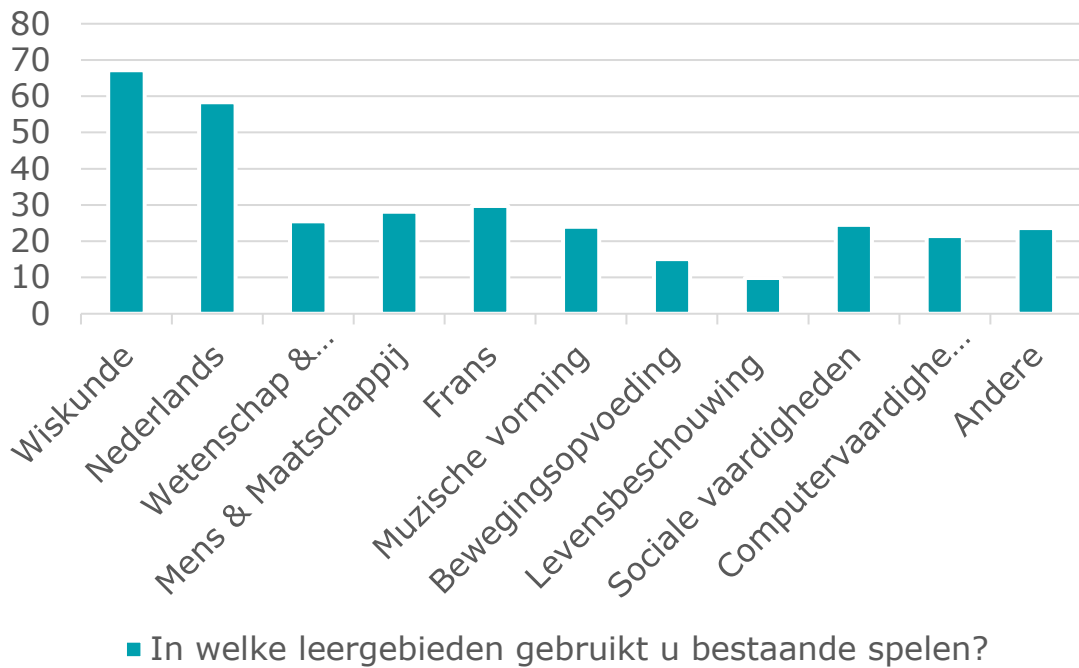
Vraag 5: Gebruikt u bestaande spelen in uw lessen?



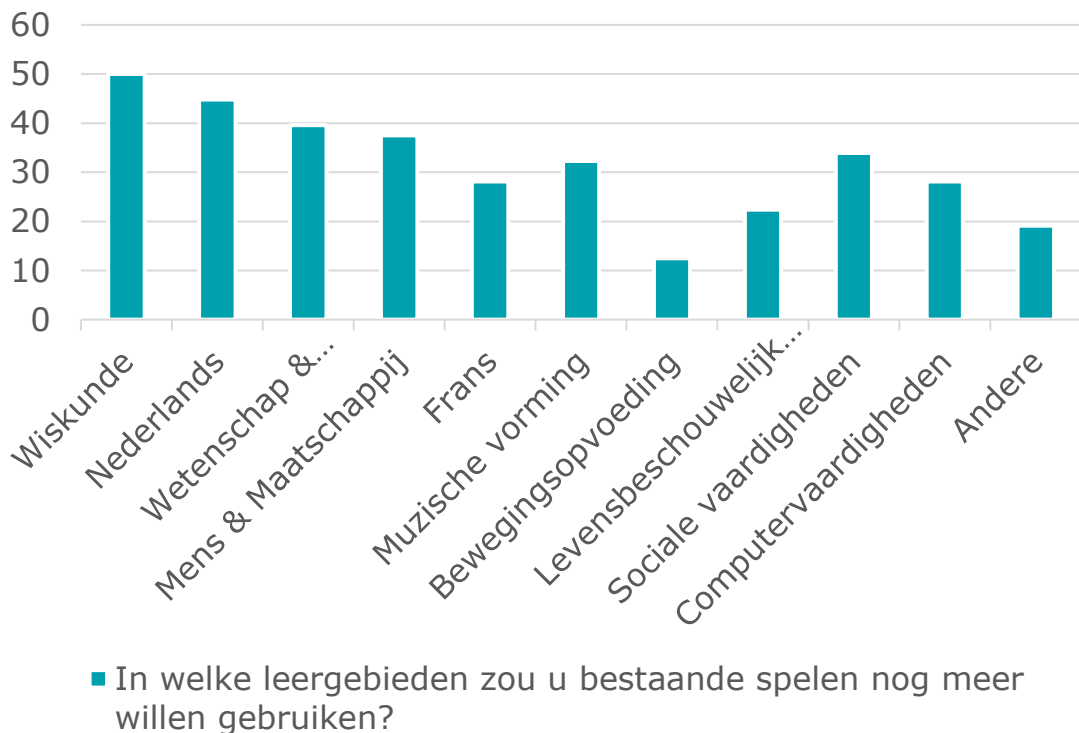
Vraag 6: Hoe vaak gebruikt u bestaande spelen in uw lessen?

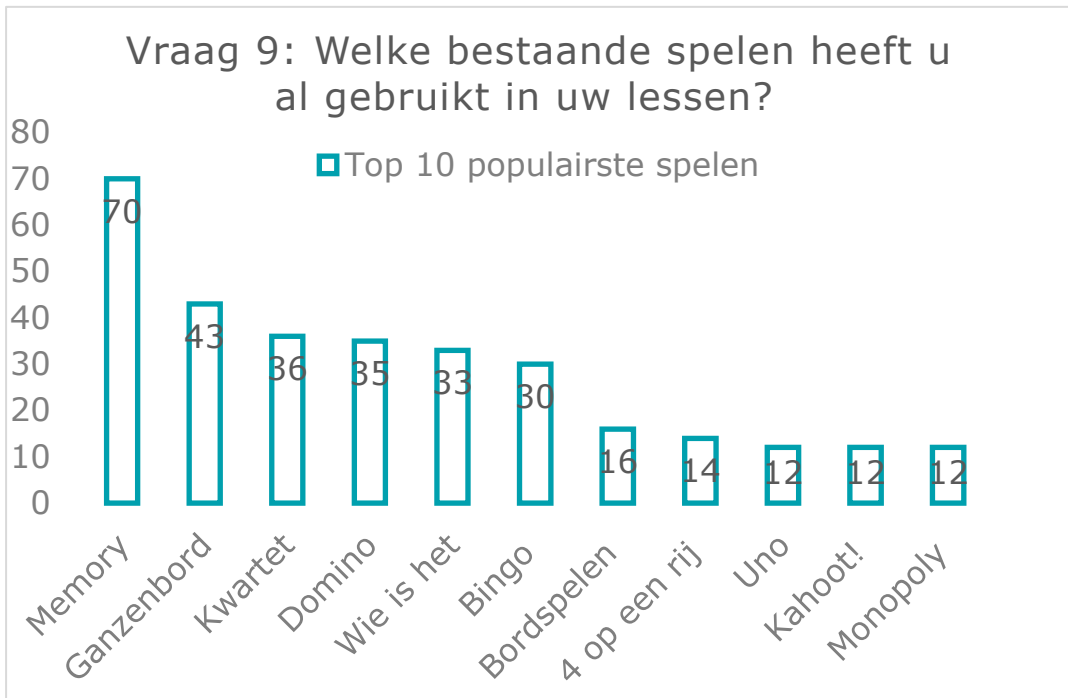


Vraag 7: In welke leergebieden gebruikt u bestaande spelen?

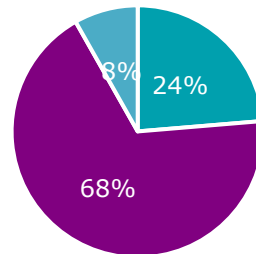


Vraag 8: In welke leergebieden zou u bestaande spelen nog meer willen gebruiken?





Vraag 11: Op welke manier gebruikt u bestaande spelen het meest?



■ Online ■ Offline ■ Niet van toepassing ■

Vraag 12: Wat is volgens u het effect van games op leren?

Uit onze enquête blijkt dat de meeste leerkrachten en studenten hetzelfde beeld hebben over de effecten van games op leren.

Ze benoemen dat de motivatie van de leerlingen over het algemeen groter is en dat de leefwereld meer betrokken wordt. Door games in te zetten in de lessen is er een afwisseling tussen het 'normale' inoefenen en/of aanbrengen van leerstof en gaan de leerlingen vaak onbewust aan de slag met leerstof. Door op een speelse manier te leren blijft de leerstof langer hangen omdat de leerlingen meer betrokken zijn dan wanneer er geen games gebruikt worden. Games gebruiken in een klascontext prikkelt de interesse van de leerlingen waardoor zij enthousiaster zijn. Bij het gebruik van games moet er vaak samengewerkt worden, waardoor er dus ook gewerkt wordt rond sociale vaardigheden.

Echter zijn er ook enkele leerkrachten/studenten die negatievere effecten van games benoemen.

Ze gaven aan dat het gebruiken van games kan zorgen voor vermoeide ogen en dat door deze games ook de concentratie kan afnemen.

Echter denken wij dat ze zich hierbij gebaseerd hebben op online games en er niet aan gedacht hebben dat er ook offline games zijn zoals bordspelen.

Moeilijk te vinden, te weinig op de hoogte, tijd, inspiratie, onvoldoende kennis, budget, organisatie, te grote groep

Vraag 13: Wat houdt u tegen om bestaande spelen (nog meer) te integreren in uw lessen?

Uit de natwoorden blijkt dat meer dan de helft nood heeft aan meer tijd. Ze gaven aan dat ze te weinig inspiratie hebben om deze spelen zelf te vervormen en dat ze te weinig kennis hiervan hebben om zelf iets soortgelijk te ontwikkelen. Sommige leerkrachten gaven aan dat het gebruik van games duur is en dat het schoolteam hier geen budget voor heeft. Echter blijkt hier ook dat leerkrachten te weinig op de hoogte zijn van de verschillende mogelijkheden hierrond.

Omdat wij merkten dat leerkrachten aangaven dat zij moeilijkheden ervaren om een bruikbaar spel te vinden, hebben wij besloten om op onze website startklare sjablonen aan te bieden voor spelen die vaak vernoemd werden in onze enquête.

Vaak zitten kinderen in relatief grote klassen, dit maakt het moeilijker om alle kinderen op het zelfde moment aan de slag te laten gaan met een spel. De groepen zijn te groot waardoor de organisatie moeilijk verloopt. We willen de leerkrachten er ook op wijzen dat spelen niet altijd in grote groep gespeeld moeten worden maar dat dit ook ingezet kan worden tijdens een hoekenwerk of als differentiatie.

Vraag 14: Wat zou u aanzetten om bestaande spelen (nog meer) te integreren in uw lessen?

Uit de antwoorden die we kregen blijkt vooral dat leerkrachten en studenten nood hebben aan inspiratie en startklare sjablonen. Door deze sjablonen kunnen zij meteen aan de slag en door inspiratie te bieden kunnen zij hun eigen leerstof hierin verwerken. Vanuit deze antwoorden zijn wij verder gegaan door op onze website een pagina te maken waarbij ze per spel een korte uitleg vinden en ook een idee van welke leerstof ze hierin kunnen verwerken.

De leerkrachten gaven aan dat er geen budget is om met games aan de slag te gaan. Hierbij denken ze aan fysieke bordspelen of online spelen die ze moeten aankopen maar er zijn online ook gratis sjablonen te vinden waarmee ze aan de slag kunnen gaan. Er werd aangegeven dat verschillende leerkrachten ook op zoek zijn naar tips om deze spelen op te bergen. Echter is dit iets wat

afhankelijk is van ruimte en waar wij dus spijtig genoeg niet op kunnen inspelen.

Vraag 15: Wilt u nog iets kwijt dat van toepassing kan zijn op ons onderzoek? (tips, opmerkingen, feedback, extra informatie....)

Hier hebben we 80 antwoorden op gekregen. Veel mensen gaven ons tips of wensten ons succes met het onderzoek. Hier zijn we Lies Vermant tegengekomen die ons geïnspireerd heeft om het boek 'Level up' te lezen. Iemand gaf ons ook een tip voor een Facebookgroep te maken en dat hebben we dan gedaan.

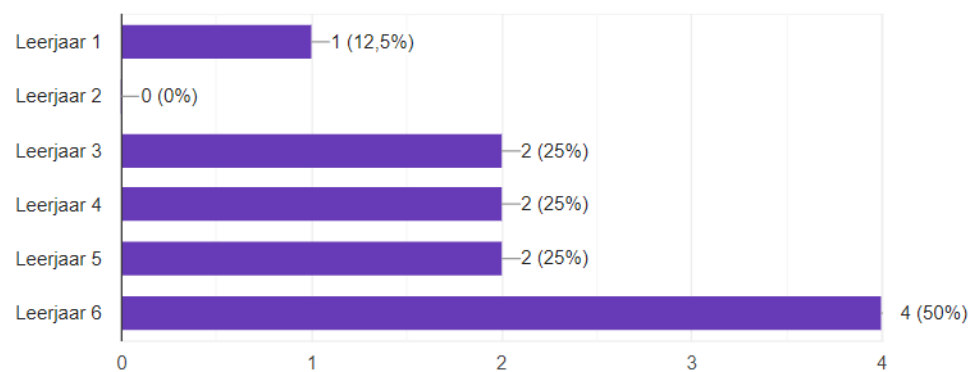
Vraag 16: Indien u meer wil horen over de resultaten van ons onderzoek en eindproduct, kan u hier uw gegevens achterlaten.

Er zijn 106 leerkrachten, studenten,... die hun gegevens hebben achtergelaten.

1.2 Bijlage 2: eindmeting leerkrachten

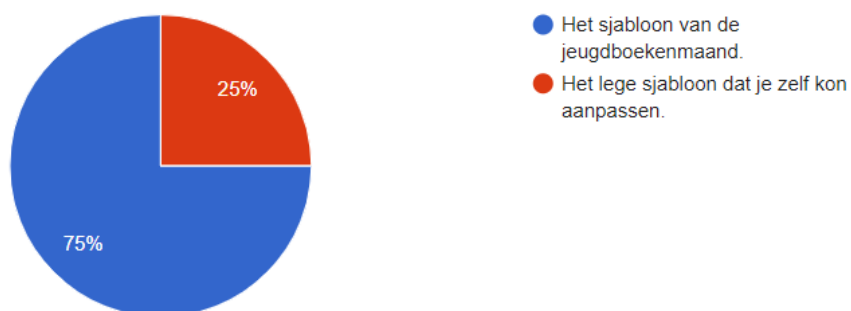
In welk leerjaar heb je deze activiteit uitgevoerd?

8 antwoorden



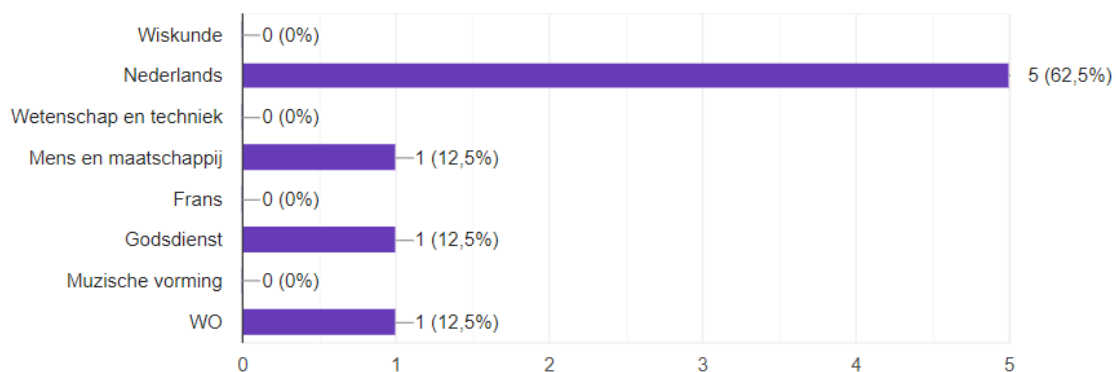
Welk sjabloon heeft u gebruikt?

8 antwoorden



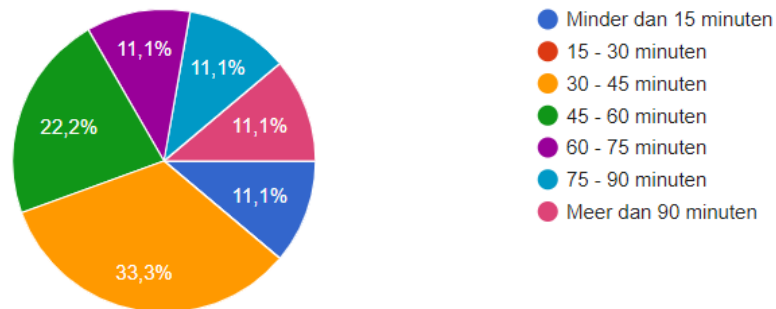
In welk leergebied heeft u ons sjabloon gebruikt?

8 antwoorden



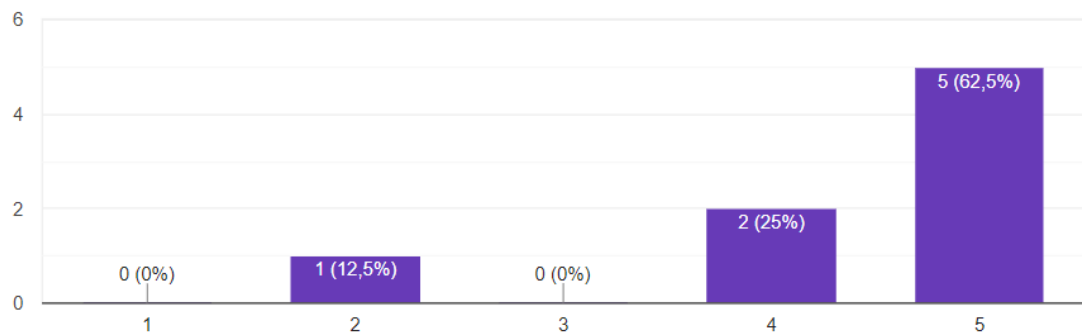
Hoeveel tijd had u nog nodig om de activiteit voor te bereiden?

9 antwoorden



Komt deze voorbereidingstijd overeen met het verkregen leerrendement?

8 antwoorden



Wat was het onderwerp van uw activiteit?

9 antwoorden

automatiseren van de leerstof rekenen en lezen

Vragen over diverse levensbeschouwingen

Jeugdboekenweek

Spelling ij-woorden

Thema jeugdboekenmaand

.

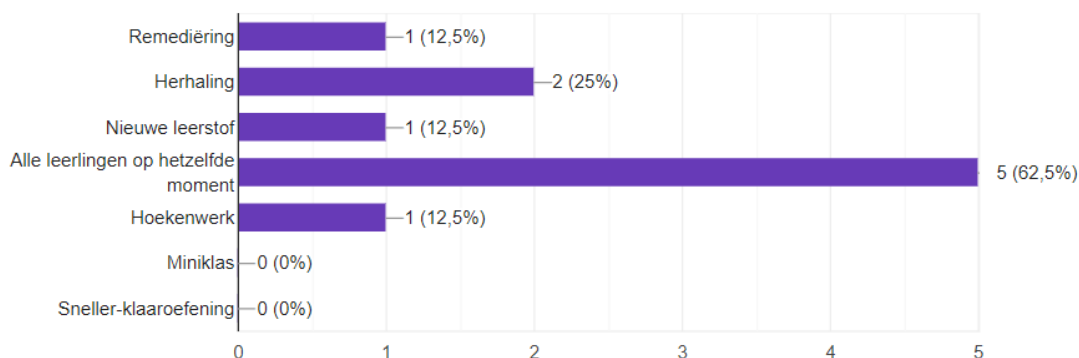
Kennismaking wo-thema jeugdboekenmaand

Lezen is een feest!

Jeugdboekenmaand

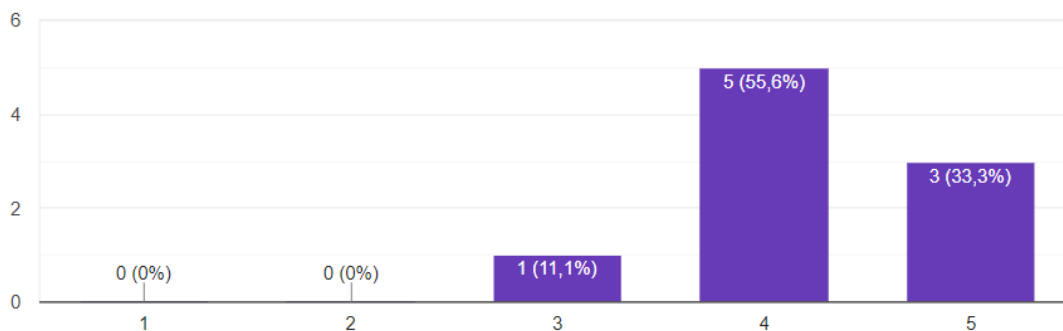
Hoe heeft u het spel ingezet in de klas?

8 antwoorden



Hoe verliep de activiteit?

9 antwoorden



Verklaar uw antwoord op bovenstaande vraag.

8 antwoorden

De lIn vonden het leuk om te spelen, het spel behoefde niet veel uitleg!

De kinderen gingen zelfstandig aan de slag met het spel. De opdrachten waren duidelijk.

De activiteit heb ik nog niet kunnen doen omdat die is uitgesteld wegens het slechte weer. We hadden gepland om dit spel buiten te doen.

Alles was heel duidelijk.

LIn waren enthousiast aan het werk, kwamen in aanmerking met teksten en boeken die ze niet kenden

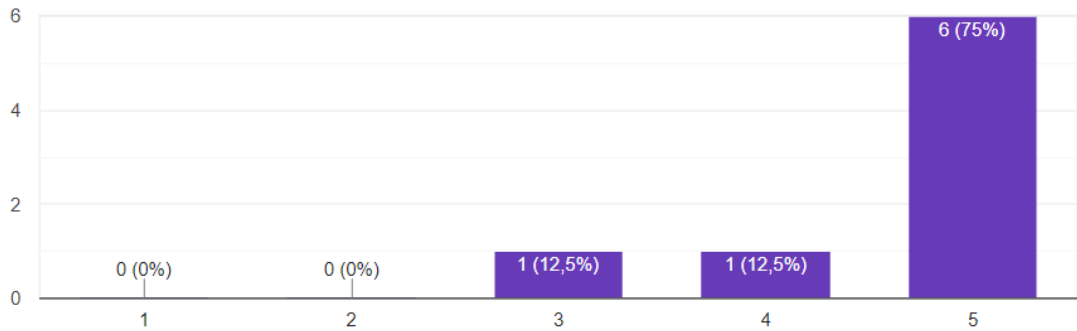
LIn waren enthousiast, gemotiveerd, iedereen was rustig aan het werk

Aangezien er met homogene groepen werd gewerkt, was de zelfstandigheid zeker hoog. Ik merkte wel op dat ze na het lezen van de handleiding, soms eigen spelregels toevoegden.

Af en toe moeilijke opgaven. (Bvb psychiatrische instelling)

Hoe betrokken waren de leerlingen?

8 antwoorden



Verklaar uw antwoord.

8 antwoorden

Spelletjes maken de les altijd leuk en interessant, leuker dan een werkblaadje. Herhaling zonder dat ze het zelf door hebben.

Iedereen is tijdens het spel heel goed bezig geweest met de opdrachten. Leuke afwisseling tussen lees, praat, doe-opdrachten.

zie vorige vraag

De leerlingen vonden het super. Ze vroegen na de les om dit nog eens te spelen.

Zie hierboven

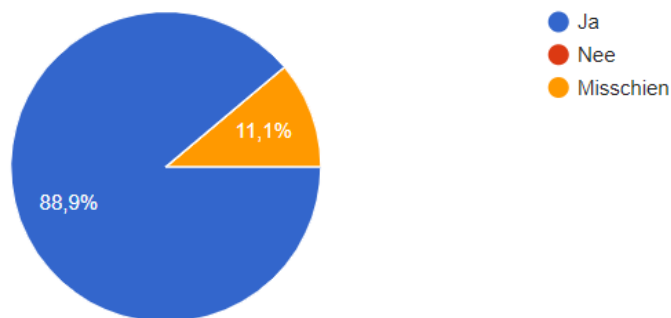
Prima

De ene deed het liever dan de andere, maar over het algemeen waren ze sterk gestimuleerd. Ze hadden niet door, dat ze eigenlijk aan zoveel doelen aan het werken waren.

Ze willen een level up!

Zou u (na deze ervaring) game-based learning meer toepassen in uw lessen?

9 antwoorden



Waarom wel/niet?

8 antwoorden

Eigenlijk doe ik het al vaak, maar ben je vaak zelf aan het ontwerpen. Nu is het ontwerp klaar en hoef je allen het didactische materiaal in te vullen

De kinderen hadden het gevoel dat ze aan het spelen waren en niet aan het leren waren. Maar ze leerden wel op een leuke manier.

Ik ben er van overtuigd dat via spel leerlingen meer gemotiveerd zijn. Alleen ontbreekt dikwijls de tijd om zo'n spel voor te bereiden.

De leerlingen zijn enorm betrokken.

.

Doen we al binnen de lessen

Het vergt wel wat voorbereiding om vragen te stellen en dit dan ook te kopiëren/lamineren. Maar het is wel zeker 1 om in te zetten op andere momenten.

Het sjabloon biedt mogelijkheden.

Wat zou ons sjabloon nog beter maken?

9 antwoorden

Minder kleur gebruiken voor de opdrachtenkaarten maar op gekleurd papier laten afdrucken.
iets kleinere kaarten (minder kopies)
achtergrondkleur van spelbord geen kleur geven, maar wel op gekleurd papier laten afdrucken.
Minder verschillende kaartjes maken, maar per kleur meer opdrachtjes. Bijv. 4 van elke kleur en 4 kleuren.
Nu moest ik teveel verschillende opdrachten maken. Bijv. rekensom min, plus, rekenverhaaltjes, splitsen, tellen,

geen opmerkingen

Ik zou het spelbord groter maken, dus meer speelvakjes. De kinderen hadden op een gegeven moment alle kameleon kaartjes gebruikt en dan heb ik gezegd dat ze een ander symboolkaartje mochten nemen. De speelkaarten waren voldoende. Meerdere groepen waren vergeten de sterren te kleuren, gingen op in het spel. De bijlagen waren super voor het zesde leerjaar. Dit liep ook vlot. De kaartjes met de kameleons,... Mochten kleiner zodat er meer op een blad gingen.

Wanneer de voorkant en de achterkant van de kaarten overeen kwamen tijdens het printen. Minder verschillende kaarten, het maakt het wat ingewikkeld. Niet alles is even duidelijk.

Een vakje voor de pictokaarten om alles overzichtelijk te maken.

Voor mij is dit ok

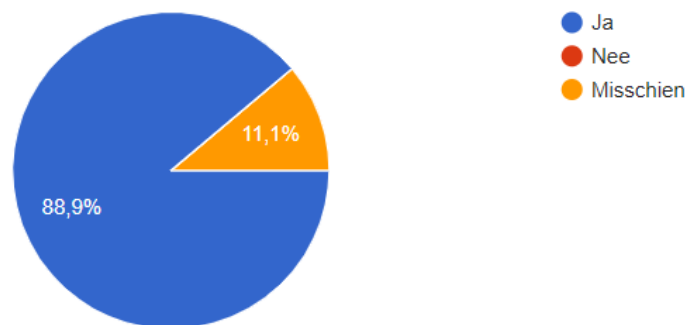
Goed zo

Jullie sjabloon was heel overzichtelijk.

Niet direct een idee.

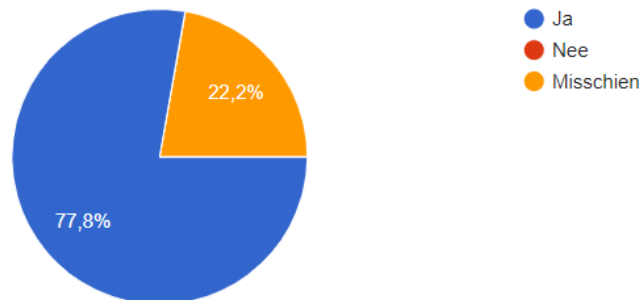
Zou u ons sjabloon/ onze website aanraden aan anderen?

9 antwoorden



Gaat u nog verder aan de slag met de sjablonen die te vinden zijn op onze website?

9 antwoorden



Heeft u tips om onze site nog toegankelijker te maken?

8 antwoorden

Neen

PS er staat een DT fout bij de handleiding van het spel met de kaartjes.

Toen ik de website bezocht stond er nog veel 'in construction'. Dat is niet bevordelijk om nog eens te bezoeken. Zet hem online als hij helemaal klaar is.

Ik vond het een meerwaarde dat er verschillende sjablonen op een website te vinden was en dat ik niet overal wat moest gaan zoeken.

Het zou leuk zijn als er bijvoorbeeld al wat inhoud staat om in de spelen te gebruiken. Bijv. kaartjes bij spelbord over sommen tot 6, splitsingen tot 10, tellen tot 10, ... Dat is handig voor als je snel eens een spel nodig hebt. Nu heb ik er best lang aan gezeten om te maken, te printen, te lamineren en te knippen.

Jullie zijn goed bezig!

Ik zou die al zeker in alle groepen op Facebook zetten en op klascement.

Ik vind het een leuk initiatief. Ik denk dat hij heel toegankelijk is.

Website super in orde!

Wilt u nog iets kwijt?

4 antwoorden

Nee!

Super leuk spel en prima idee om deze website te maken. Dit is echt iets bruikbaar en iets waar ik nog veel kan van leren! Veel succes en ik kijk er naar uit om te kijken wat jullie er nog gaan opzetten.

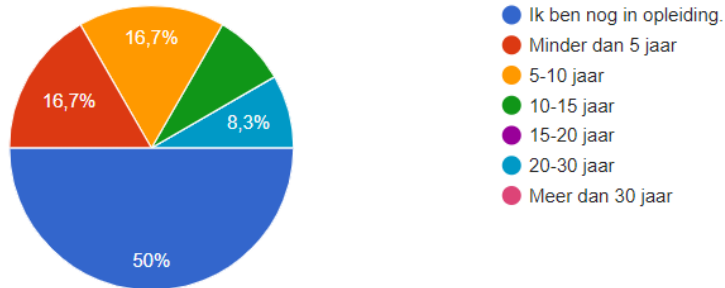
Veel succes met jullie onderzoek.

Top gemaakt! Leuke opdrachten, kan ik zeker van leren om dit ook op andere momenten in te zetten! Het is heel gemakkelijk aanpasbaar, dit maakt het echt toegankelijk!

1.3 Bijlage 3: enquête nulmeting (Nederland)

Hoe lang bent u al werkzaam in het onderwijs?

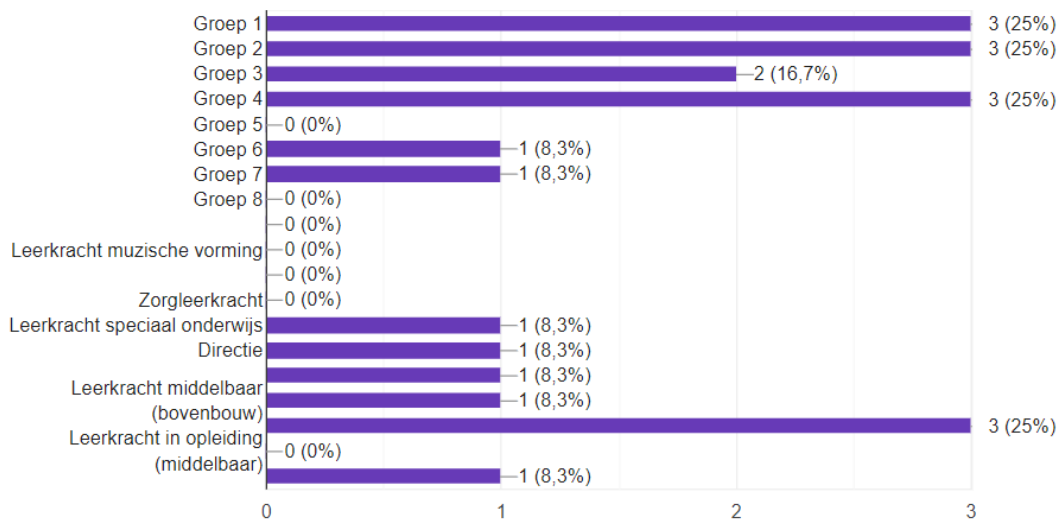
12 antwoorden



Voor welke functie bent u momenteel aangesteld? (U kan meerdere mogelijkheden aanduiden.)

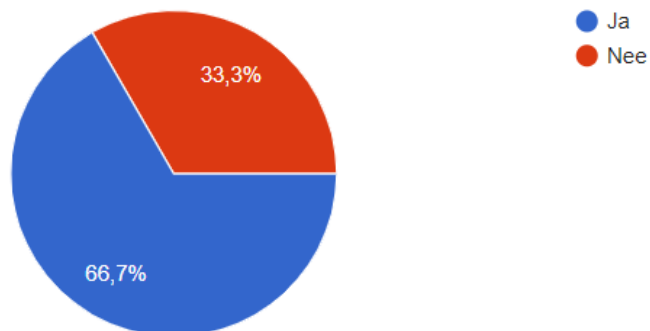


12 antwoorden



Gebruikt u bestaande spelen in uw lessen?

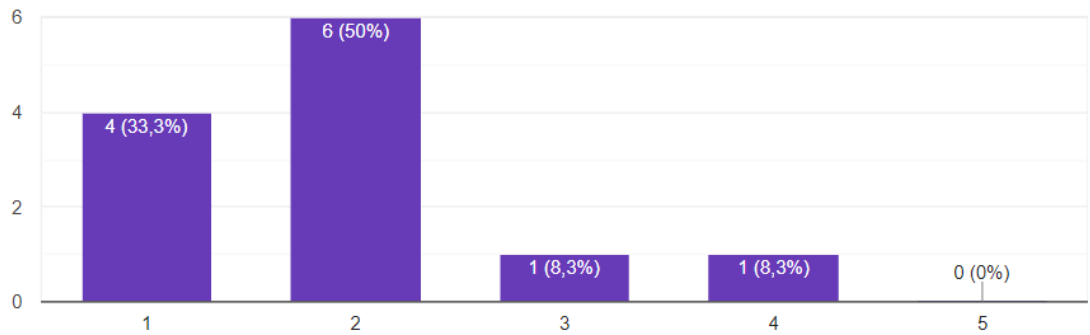
12 antwoorden



Hoe vaak gebruikt u bestaande spelen in uw lessen?



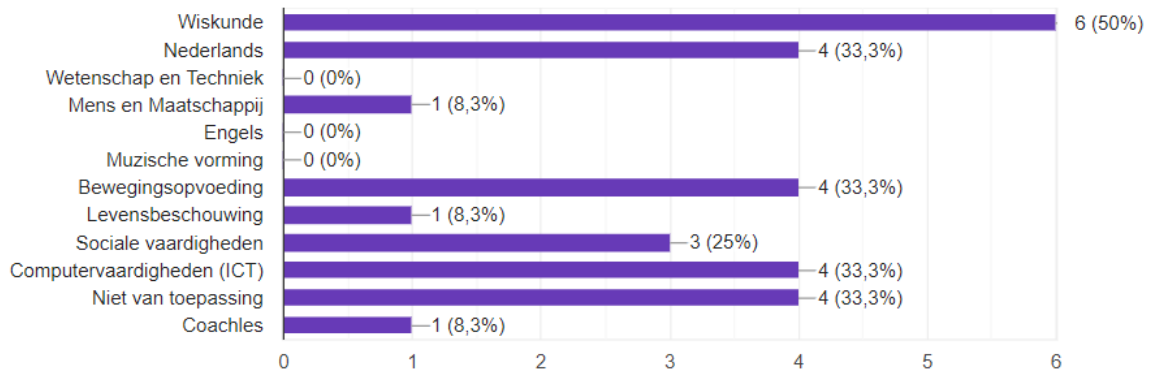
12 antwoorden



In welke leergebieden gebruikt u bestaande spelen?



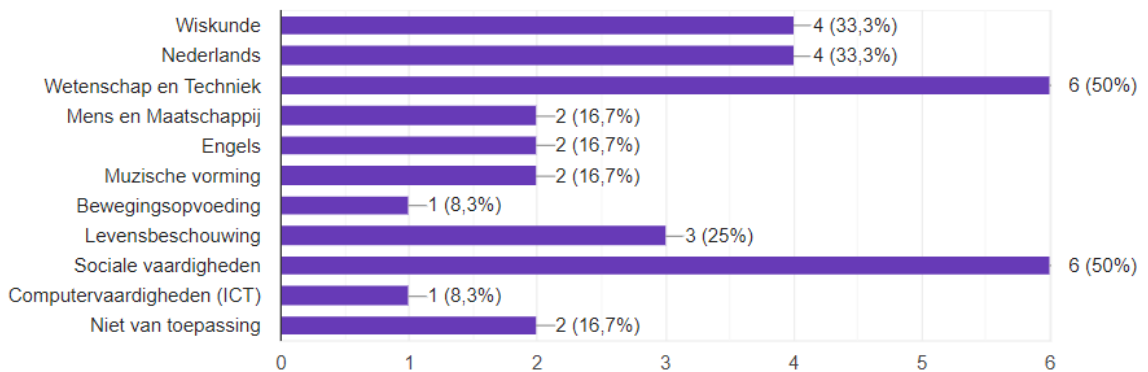
12 antwoorden



In welke leergebieden zou u bestaande spelen nog meer willen gebruiken?



12 antwoorden



Welke bestaande spelen heeft u al gebruikt in uw lessen? (Indien u geen spelen gebruikt zet u hier een schuine streep.)

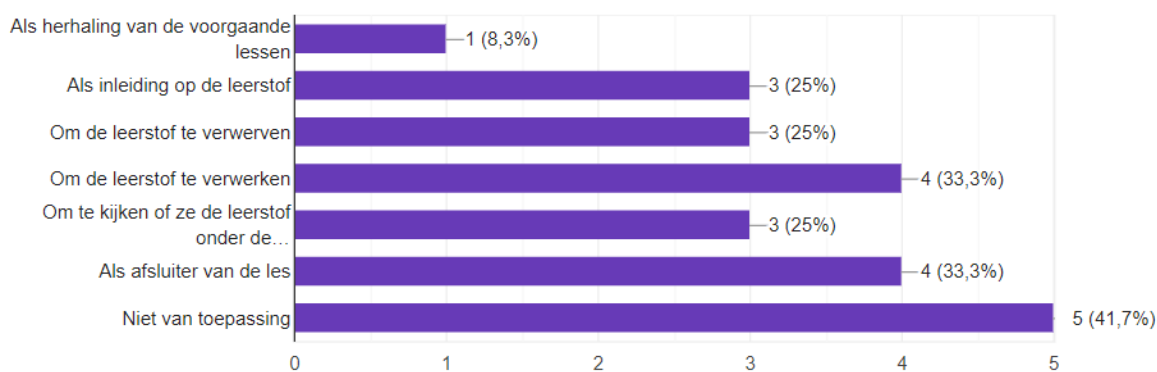
12 antwoorden

/
Minecraft/Sims/fortnight
veel gezelschapsspellen als ganzenbord, memory, skip-bo, dammen, etc.
Ganzenbord
Spelen zelf aangepast / leerdoel in verwerkt (Bingo-Memory-Boggle-Kwartet-Ganzenbord)
Allerlei groepsdynamica spellen en ook energizers en activeer spellen voor creatieve ontwikkeling.of kahoot.
Minecraft
Smartgames, spellen van Met Sprongen vooruit

In welke fasen van de les gebruikt u de bestaande spelen voornamelijk?



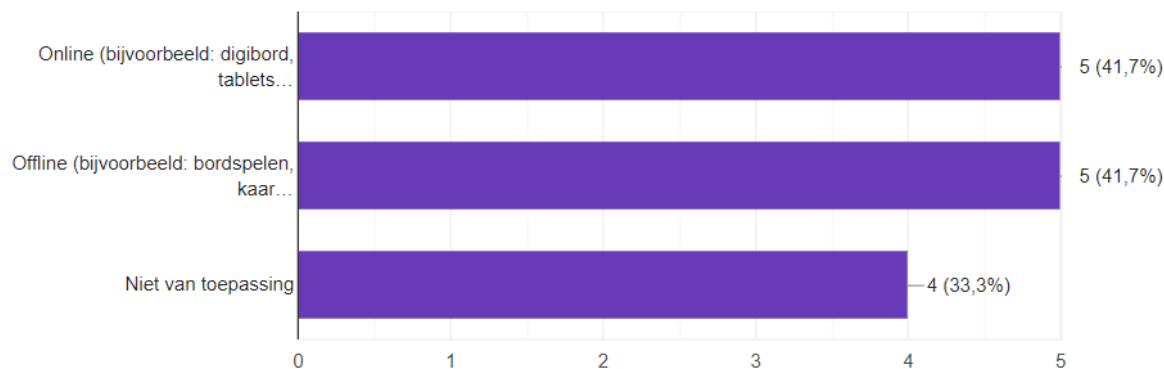
12 antwoorden



Op welke manier gebruikt u bestaande spelen het meest?



12 antwoorden



Wat is volgens u het effect van games op leren?

12 antwoorden

De kinderen zijn in één klap meer gemotiveerd en zullen de leerstof beter verwerken omdat ze nu een onthoudingspunt hebben.

Leerlingen kunnen zelf kiezen hoe ze uitgedaagd worden. Motivatie en concentratie gaan meer hand in hand.

Met plezier leer je ook. Laagdrempelig om van anderen te leren.

Ik denk dat het computervaardigheden vergroot en bij sommige leerlingen de betrokkenheid vergroot.

Spelenderwijs het leerdoel eigen maken - werken aan het automatiseren van een leerdoel.

Ik denk dat het een goede toevoeging kan zijn als uitleg maar ook als verwerking.

Tijdens het spelen van een spel, leren de kinderen zowel het toepassen van de lesstof als andere sociale vaardigheden t.o.v. de lesstof aanbieden.

spelenderwijs betrokken leerlingen die binnen een domein werken zonder schoolse taken

Ik denk dat het de kinderen wel kan helpen om te leren.

Kinderen zijn onbewust met de leerstof bezig, waardoor ze de leerstof sneller eigen maken.

Dat de kinderen spelenderwijs leren. Vaak blijft dit beter hangen.

Wat houdt u tegen om bestaande spelen (nog meer) te integreren in uw lessen?

12 antwoorden

Geweld en grof taalgebruik in sommige games of ik ken ze zelf gewoon niet goed genoeg:

Tijd en kosten. Er zijn weinig spellen die makkelijk inzetbaar zijn.

Tijd

Ik geef onvoldoende les hiervoor.

-

Te weinig kennis over welke spellen bruikbaar zijn en wanneer je ze positief kan inzetten.

Niet genoeg kennis over bestaande spellen.

organisatie en tijd

Ik ben stagiaire.

Ik vind het soms lastig hoe ik de bestaande spelen het best kan integreren.

We zijn daar op onze school (nog) niet mee bezig. Daarnaast moet dit een goed voorop gezet plan zijn, voordat je er mee aan het werk gaat.
Wij zijn op dit moment bezig met andere dingen.

Wat zou u aanzetten om bestaande spelen (nog meer) te integreren in uw lessen?

12 antwoorden

Als ik het verband tussen een game en een vak ga zien.

Als ik tijd had om me te verdiepen en voorbereiden.

Geen idee

N.v.t.

Als het om spelen gaat die ook ingezet kunnen worden als 'bewegend leren'.

Meer kennis over de spellen en een breder portfolio aan spellen om in te zetten.

Meer aanbod in de klas.

ruimte creëren om effectief in te kunnen zetten en bv. een overzicht van spellen en aan welk doel er gewerkt wordt met dat spel.

Motivatie van de kinderen

Duidelijk beschreven lesopties.

Als we dit schoolbreed zouden doen.

Wil u nog iets kwijt dat van toepassing kan zijn op ons onderzoek? (Tips, opmerkingen, feedback, extra informatie...)

7 antwoorden

Jullie zouden echt even moeten kijken naar het spel kikker in de dierentuin. Het is een bordspel die alle ontwikkelingsgebieden meepakt en het erg aantrekkelijk maakt voor kinderen.

/

Als jullie het nog niet hebben gedaan zoek op: ludodidactiek

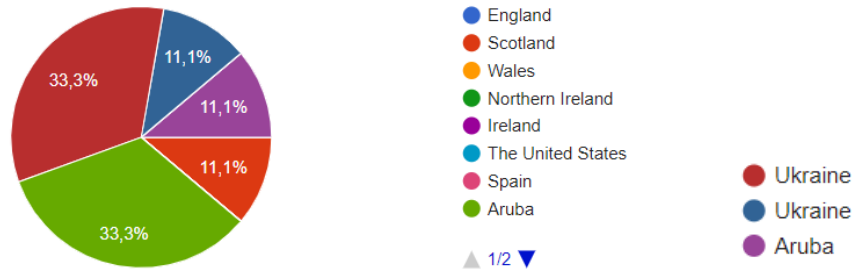
-

Leuk onderwerp. Ik ben benieuwd wat jullie bevindingen zijn!

1.4 Bijlage 4: enquête nulmeting (internationaal)

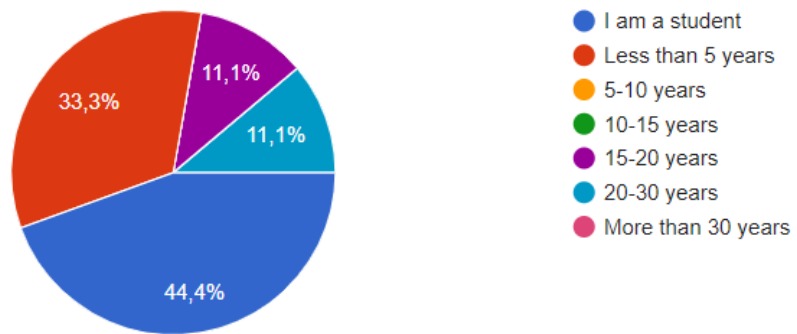
Where do you teach?

9 antwoorden



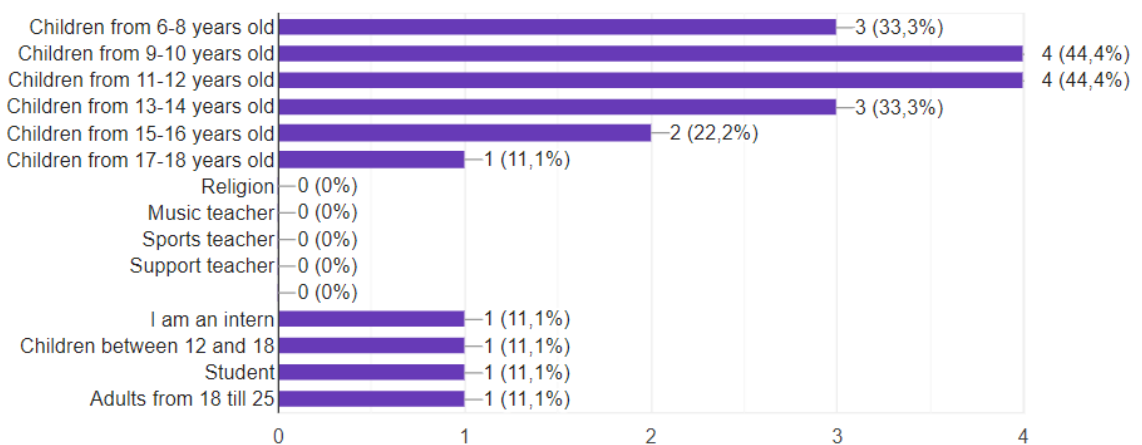
How long have you been working in education?

9 antwoorden



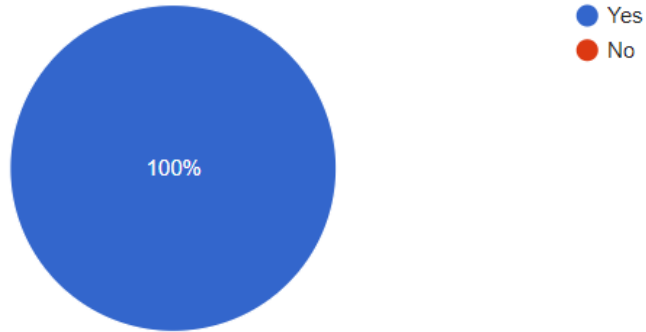
For which position are you currently employed?

9 antwoorden



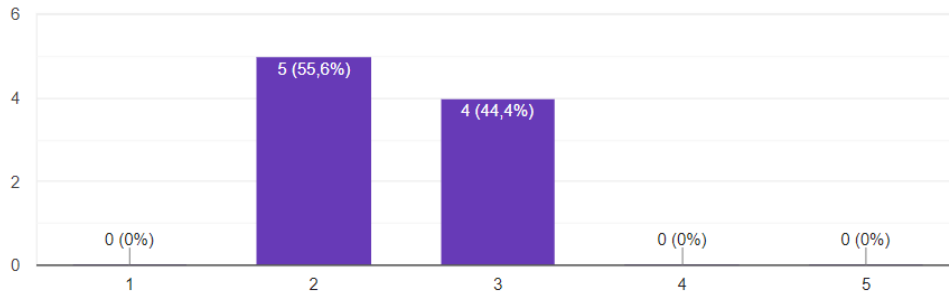
Do you use existing games in your lessons?

9 antwoorden



How often do you use existing games in your lessons?

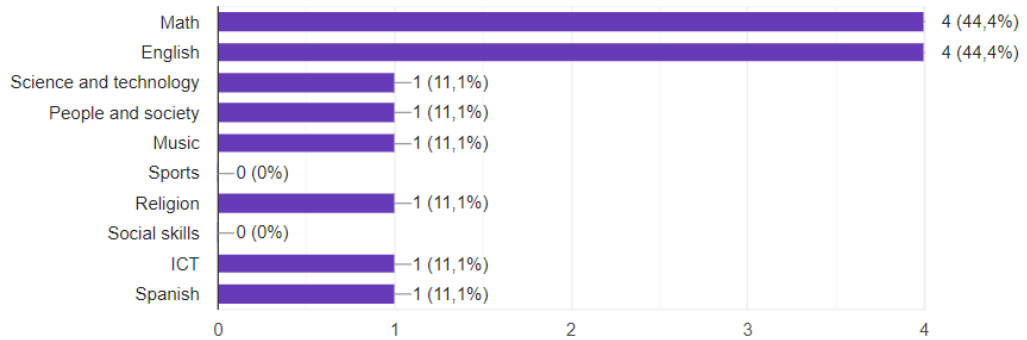
9 antwoorden



In which learning areas do you use existing games?

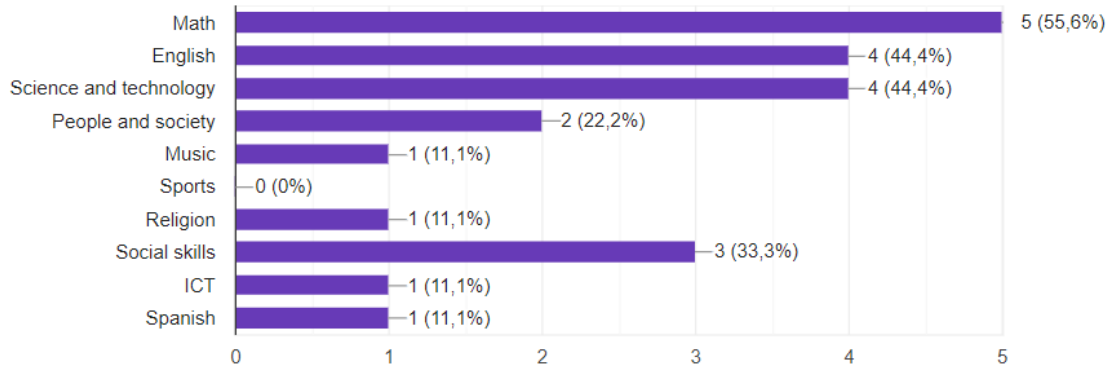


9 antwoorden



In which learning areas would you like to use existing games even more?

9 antwoorden



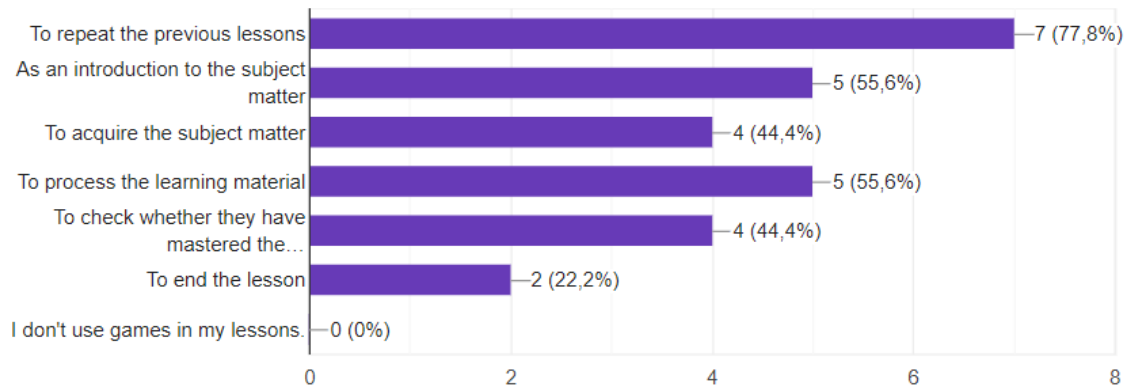
Which existing games have you used in your lessons?

9 antwoorden

- Domino, memories and a lot more
- Kahoot
- N/A
- Kahoot and Bamboozle
- Jeopardy
- Kahoot, board games
- Bingo - Mente inteligente - Kahoot
- I download them in the Internet
- Rebus, puzzles

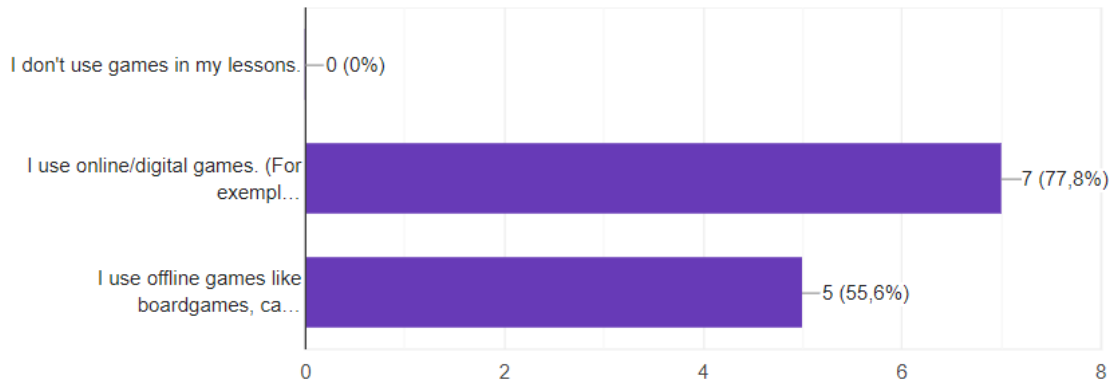
In which phases of the lesson do you mainly use the existing games?

9 antwoorden



How do you use existing games the most?

9 antwoorden



What do you think is the effect of games on learning?

9 antwoorden

- Positive and learning
- Helps with visualization
- It often relates to an interest that the children already hold. I have found it resonates with their learning in a manner that continues to interest them in an educational perspective.
- They make studying more interesting and help be more concentrated
- Via games the students can retain the information better.
- It helps to understand new material easier, involves speaking activities, children are more engaged
- Encourage students
- Memorising words
- I suppose that children are more enthusiastic after it

What stops you from integrating existing games (more) into your lessons?

9 antwoorden

Time and school pit

Access to devices

Being a student, until my current semester, I was unsure about the ways I could utilise them. However, I have spent considerable time this term learning about ways these can be used and intend to do so in future.

When amount of students is not enough for providing the games

Behavioral problems.

Nothing

Time

The effect of nothing but playing instead of studying

When children are more messing around

What would encourage you to integrate existing games (even more) into your lessons?

9 antwoorden

School provides more material to work with

Access to devices

Perhaps videos that give examples of ideas that have been used by other teachers in the past.

It depends on students. If they tell that they fill tired and ask to play more I don't mind it

It is fun and can gather students attention.

The quality of these games

More time

Other people's experience

When I'll see how children improve their learning while studying

Is there anything else you would like to say that could apply to our research? (Tips, comments, feedback, extra information...)

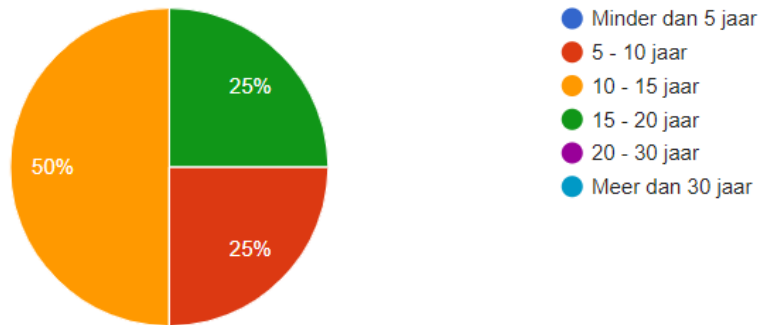
1 antwoord

Nothing comes to mind, sorry. But best of luck!

1.5 Bijlage 5: nulmeting leerkrachten 't Zandhofje

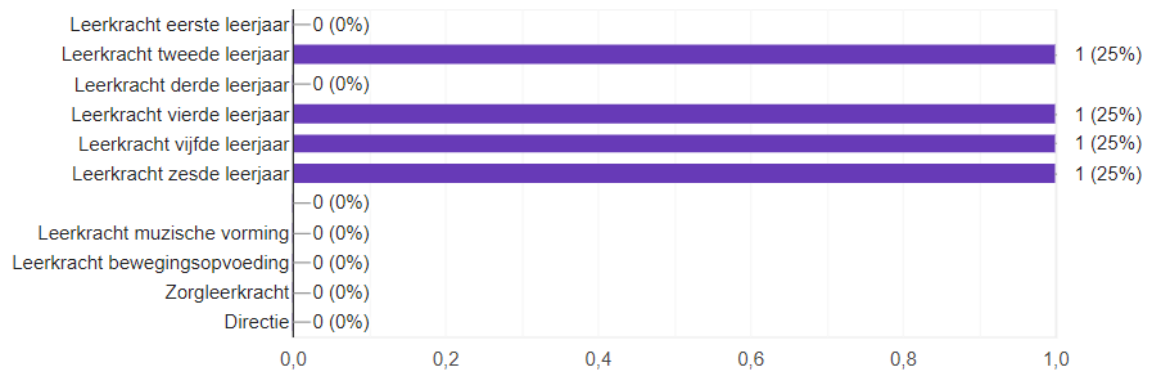
Hoe lang bent u al werkzaam in het onderwijs?

4 antwoorden



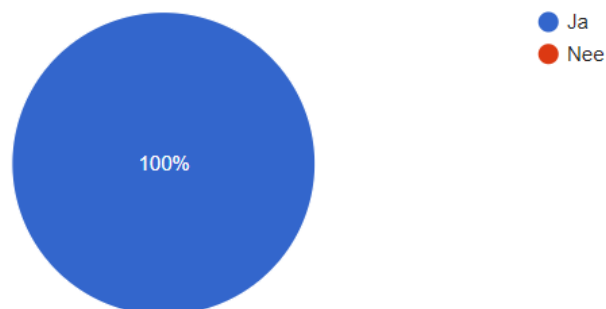
Voor welke functie bent u momenteel aangesteld? (U kan meerdere mogelijkheden aanduiden.)

4 antwoorden



Gebruikt u bestaande spelen in uw lessen?

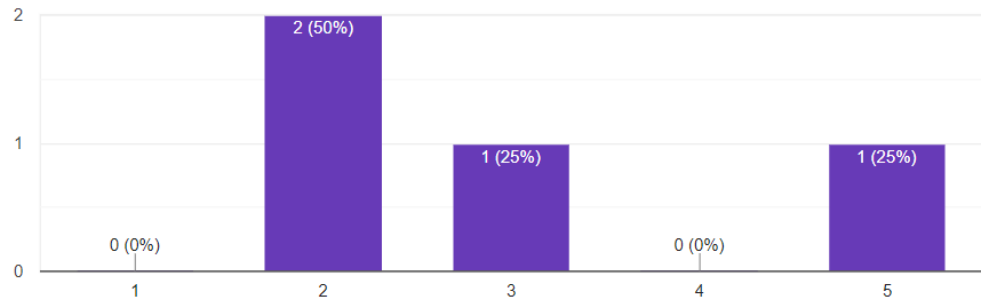
4 antwoorden



Hoe vaak gebruikt u bestaande spelen in uw lessen?



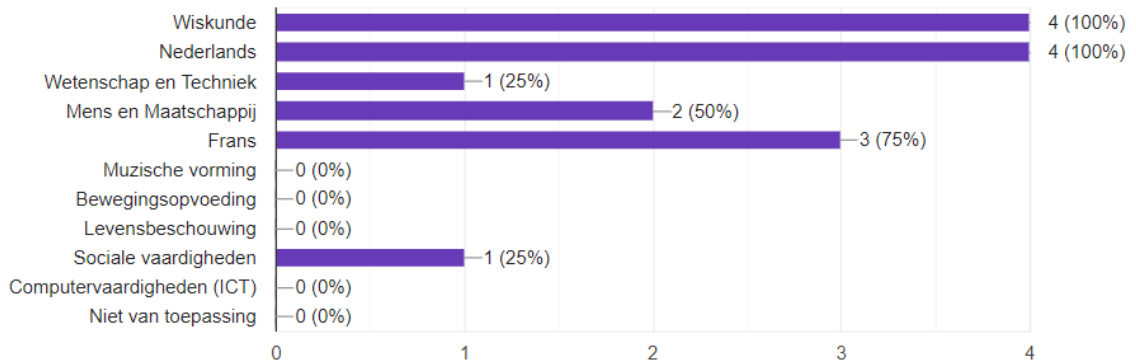
4 antwoorden



In welke leergebieden gebruikt u bestaande spelen?



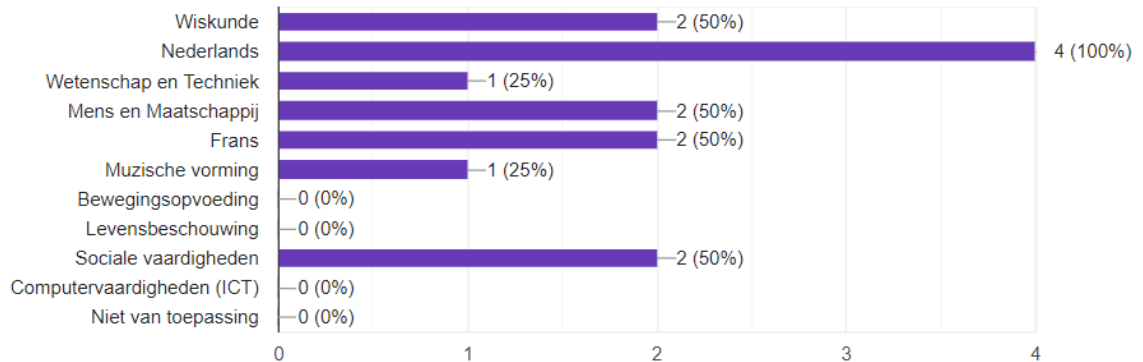
4 antwoorden



In welke leergebieden zou u bestaande spelen nog meer willen gebruiken?



4 antwoorden



Welke bestaande spelen heeft u al gebruikt in uw lessen? (Indien u geen spelen gebruikt zet u hier een schuine streep.)

4 antwoorden

zeeslag, kaarspelen, bordspelen zoals ganzenbord, kwartet, galgje, memory, ...

Ganzenbord, bingo, vier op een rij, domino, memory, pim pam pet, estafette,...

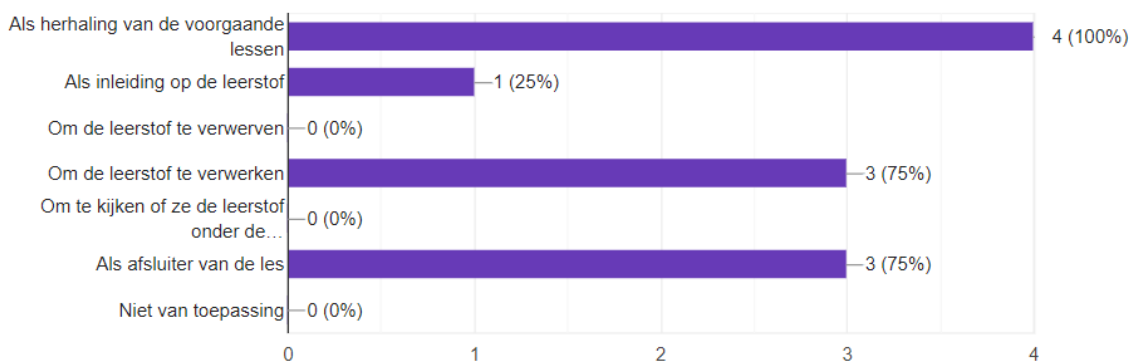
Zeeslag, mens erger je niet, ...

schip ahoi, ganzenbord, 4 op een rij, land in zicht, de pineut,...

In welke fasen van de les gebruikt u de bestaande spelen voornamelijk?

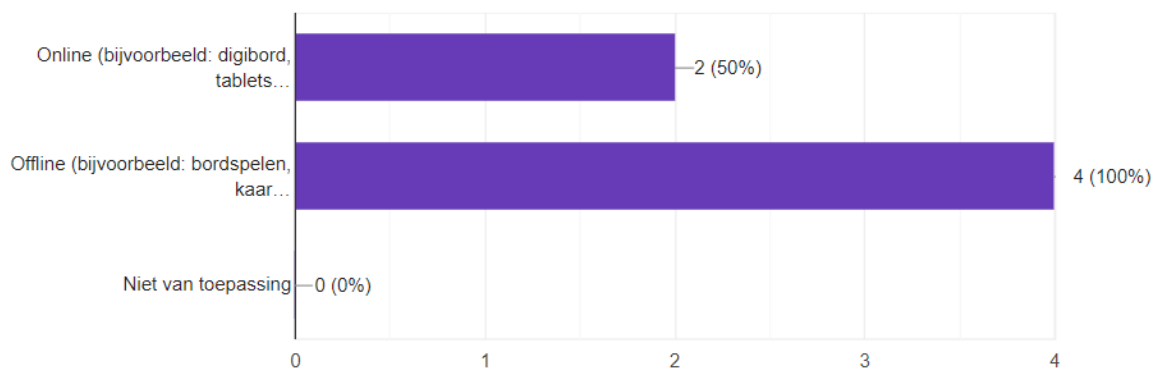


4 antwoorden



Op welke manier gebruikt u bestaande spelen het meest?

4 antwoorden



Wat is volgens u het effect van games op leren?

4 antwoorden

Ik denk dat je de spelen wel kan inzetten als verwerking maar om in te zetten om leerstof te verwerven, daar twijfel ik aan of dat voor alle leerlingen goed zou zijn.

Als een spel gekoppeld is aan een duidelijk leerdoel en het spel snel gespeeld kan worden, kan op een korte tijd veel leerstof inge oefend worden. Kinderen leren meteen ook samen spelen als het gaat om een gezelschapsspel of een samenwerkingsspel. Het is een andere manier van verwerking, waardoor verschillende leerstijlen van kinderen aangesproken worden.

Meer oefenplezier

leerplezier, leren/oefenen zonder dat ze het beseffen, variatie

Wat houdt u tegen om bestaande spelen (nog meer) te integreren in uw lessen?

4 antwoorden

Tijdsgebrek om de lessen uit te werken, de materialen te maken, de werkbladen die je moet afwerken, het feit dat je niet bij elk groepje tegelijk kan gaan kijken of de spelen goed gaan, ...

Tijd om aanpassingen te maken naar de leerstof.

Vorbereidingswerk + tijdrovend

-

Wat zou u aanzetten om bestaande spelen (nog meer) te integreren in uw lessen?

4 antwoorden

Het bewijs dat de leerlingen hieruit meer leren.

Materiaal ter beschikking dat ingezet kan worden, onafhankelijk van een methode.

Meer materiaal ter beschikking krijgen zonder zelf te moeten verzinnen.

meer kant en klaar materiaal

Wil u nog iets kwijt dat van toepassing kan zijn op ons onderzoek? (Tips, opmerkingen, feedback, extra informatie ...)

4 antwoorden

/

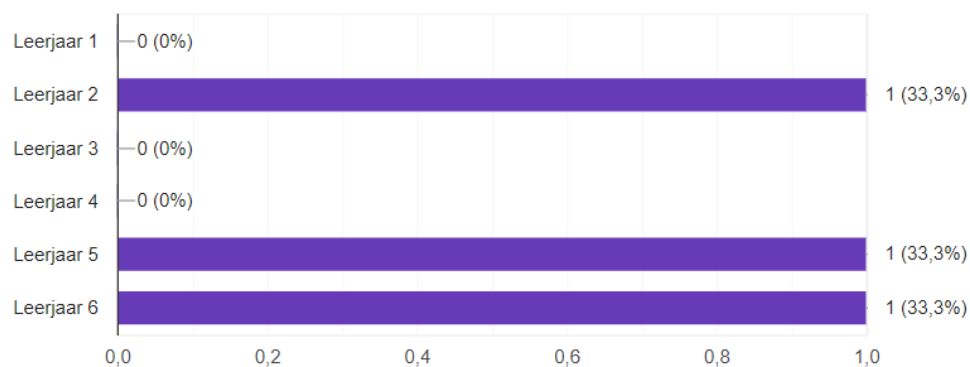
Spellen niet te lang laten duren.

Veel succes ermee! Het is een heel tof onderwerp!

1.6 Bijlage 6: eindmeting leerkrachten 't Zandhofje

In welk leerjaar hebt u deze activiteit uitgevoerd?

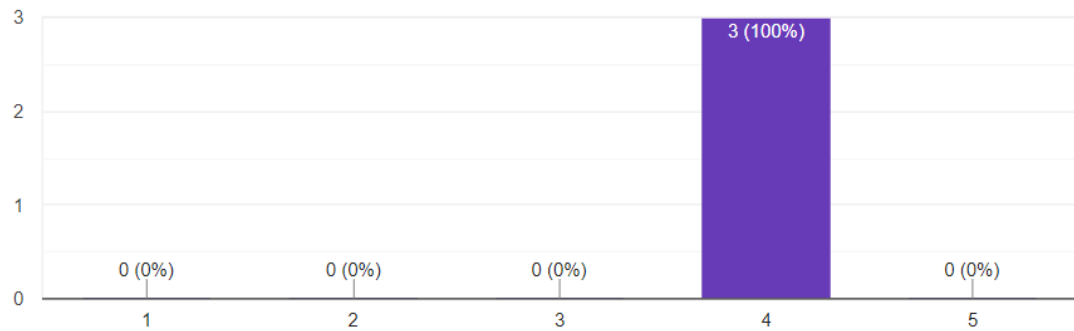
3 antwoorden



Hoe verliep de activiteit?



3 antwoorden



Verklaar uw antwoord op bovenstaande vraag.

3 antwoorden

De groepen hebben zelfstandig gespeeld na het klassikaal overlopen van de spelregels.

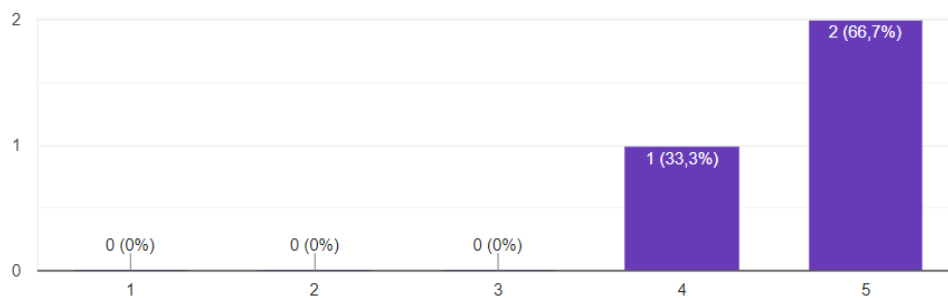
De kinderen waren met een kleine toelichting snel aan de slag. Een enkel groepje had iets meer begeleiding nodig.

Er zijn organisatorisch nog wat verbeteringen mogelijk, maar de leerlingen konden het spel meespelen en hadden plezier.

Hoe betrokken vond u de leerlingen?



3 antwoorden



Verklaar uw antwoord.

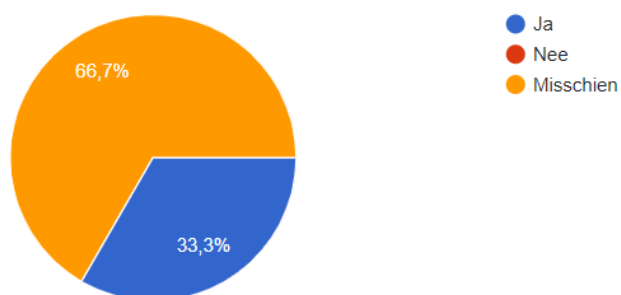
2 antwoorden

Er was serieus wat competitie onder de leerlingen.

De leerlingen waren heel intensief met de opdrachten bezig omdat ze laagdrempelig waren en elke leerling ze kon oplossen of uitvoeren.

Zou u (na deze ervaring) game-based learning meer toepassen in uw lessen?

3 antwoorden



Waarom wel/niet?

3 antwoorden

De kinderen hebben veel leerplezier.

Afhankelijk van het onderwerp is het zeker een mogelijkheid.

We werken reeds dagelijks met lessen in spelvorm (o.a. met ijsbergrekenen).

Wat zou ons sjabloon nog beter maken?

3 antwoorden

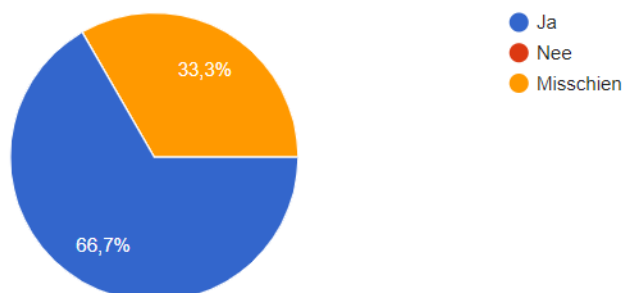
Nog iets meer opdrachten per picto.

Een lijst met materialen. Ik had niet alle opdrachten gelezen waardoor er plots een aantal boeken moesten zijn om een afbeelding uit te kiezen. In de derde graad is het niet altijd gemakkelijk om boeken met voldoende afbeeldingen snel bijeen te sprokkelen.

fiches in bakjes, klikblokken of iets dergelijks i.p.v. de sterren inkleuren, zoveel mogelijk met 'echt' materiaal werken zodat de tafel niet vol ligt met papieren

Zou u ons sjabloon/website aanraden aan anderen?

3 antwoorden



Voor de leerkrachten van het vijfde en het zesde leerjaar. Wat zijn de bevindingen van de leerlingen over het spel (uitzicht, opdrachten,...) ?

2 antwoorden

De leerlingen vonden het er heel tof uitzien. Ze hebben genoten van de opdrachten. Wel was niet echt duidelijk of ze de opdrachtenkaarten moesten bijhouden na uitvoering of dat de opdrachten terug in het spel moesten.

Ze vonden het leuk om te doen.
Ze willen het graag nog een keer spelen.
Er waren niet altijd voldoende opdrachten (weinig blauwe kaartjes).

Wilt u nog iets kwijt?

3 antwoorden

Leuk sjabloon waar je verschillende kanten mee uit kunt.

/

Dankjewel voor de spelnamiddag in ons klasje!

1.7 Bijlage 7: observatielijst voor uitvoering

Criteria	Aanwezig - turven
	Leerkracht

<p>Aanwezige spelelementen in de klas</p>	<p>Eerste leerjaar Rummikub – wie,wat,waar – pictionary – leesspel – telspel – puzzels – onderweg – ZOOM – tablet – muziekinstrumenten – rolwoord – Bingel – poep schudden om stil te zitten – spelen met muziekinstrumenten - ...</p> <p>Tweede leerjaar Toverhoed – ganzenbord – ijsbergmethode met rekenen (heel veel verschillende soorten spelletjes) - vier op een rij – darten (maaltafels) - muziekinstrumenten – rekentrainer – kookoo puzzels - woordzoeker</p> <p>Derde leerjaar Mens erger je niet, knickers, vlooienspel, domino, kwartert, memory, bingo, knijpkaarten en er was nog een bak met allerlei spelletjes.</p> <p>Vierde leerjaar (Vingertwister), triple, pim pam pet, yatzee, denkspelletjes/breïnbrekers, woordzoekers/kruiswoordraadsels maken, tangram</p>
<p>Hoe vaak de lkr. de lln. moet aanspreken op 'ongewenst' gedrag.</p>	<p>Eerste leerjaar Bij de start van de les: </p> <p>Tweede leerjaar </p> <p>Derde leerjaar De leerkracht moet toch een aantal keer leerlingen aanspreken op ongewenst gedrag.</p> <p>Vierde leerjaar: ,</p>
<p>De instructie is duidelijk, de lln. kunnen meteen aan de slag.</p>	<p>Tweede leerjaar De leerkracht moest vaak herhalen dat de leerlingen niet tot aan de rand mochten schilderen. Verder konden de leerlingen goed aan de slag met de instructies.</p> <p>De leerlingen kunnen aan de slag maar er zijn wel een aantal vragen en een aantal foute uitvoeringen.</p> <p>Derde leerjaar De leerlingen deden een hoekenwerk. Het was niet altijd duidelijk wat de leerlingen moesten doen want ze kwamen vaak vragen stellen.</p> <p>Vierde leerjaar Ja, soms kleine bijkomstige vragen zoals 'in welke kleur moesten we het weer kleuren?'</p>
<p>Hoe vaak geeft de lkr. Feedback aan de lln? (Feedback: positief, opdr. Gebonden)</p>	<p>Tweede leerjaar Ze geeft vaak individuele + feedback.</p> <p>Derde leerjaar Ze geeft niet veel feedback maar eindigt de dag wel met een pluimendoos.</p>

	<p>Vierde leerjaar + feedback op lln. die goed rechtstaan.</p>
De leerkracht geeft tijdens het uitvoeren aan hulp nodig te hebben bij:	<p>Tweede leerjaar De leerkracht had geen hulp nodig. Wanneer ze hulp nodig zou hebben, vroeg ze dit aan de leerlingen.</p> <p>Derde leerjaar Geen hulp nodig.</p> <p>Vierde leerjaar Er is een stagiaire in de klas, waar de lkr. Hulp aan kon vragen, maar leek momenteel niet nodig.</p>
De lkr. komt ... over	<p>Rustig – gespannen – chaotisch – onzeker – enthousiast - ...</p> <p>Eerste leerjaar Enthousiast, energiek, gekkigheid => lln = enthousiast.</p> <p>Tweede leerjaar Rustig, ontspannen, speels, enthousiast</p> <p>Derde leerjaar Rustig en enthousiast over.</p> <p>Vierde leerjaar Rustige, organisatorisch niet altijd even gestructureerd en duidelijk, praat stil.</p>
De lkr. geeft aan wat het doel van de les is.	<p>Eerste leerjaar De leerkracht zei dat ze aan het project gingen werken. De leerlingen weten daarmee wat de bedoeling is.</p> <p>Tweede leerjaar De leerkracht gaf midden in de les wel aan wat de bedoeling van de les was.</p> <p>Derde leerjaar /</p>

<p>Andere:</p>	<p>Tweede leerjaar De leerlingen zitten in teampjes. Elk teampje heeft een stiltekapitein. Ze hebben allemaal een eigen plaats in de zithoek. Er zitten 21 leerlingen in de klas.</p> <p>De leerkracht gaf als feedback op ons bordspel: 'hoe simpeler, hoe beter.'</p> <p>Derde leerjaar De leerkracht vraagt na elke speeltijd 'wat willen jullie kwijt over de speeltijd/ dag?'</p> <p>De leerkracht vond de uitdaging goed. Ze gaf wel aan dat er leerlingen minder lezen als het om grote stukken tekst gaat.</p>
<p>Leerling</p>	
<p>Enthousiaste reacties van lln.</p>	<p>Eerste leerjaar Tussendoortje </p> <p>Tweede leerjaar De leerlingen waren heel enthousiast.</p> <p>Derde leerjaar De leerlingen waren enthousiast.</p>
<p>Zuchtende leerlingen</p>	<p>Eerste leerjaar: geen</p> <p>Tweede leerjaar: geen</p> <p>Derde leerjaar: l</p> <p>Vierde leerjaar: geen</p>
<p>Hoe betrokken zijn de lln.?</p>	<p style="text-align: center;">0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5</p> <p>Tweede leerjaar De leerlingen waren enthousiast over de opdracht. De leerlingen waren (4) betrokken.</p> <p>Derde leerjaar De leerlingen waren zeer betrokken (5).</p> <p>Vierde leerjaar</p>

	Tijdens de les van het inkleuren van de tijdlijn zijn de leerlingen best aandachtig (4)
Dagdromers/ uit raam staren/ ...	Tweede leerjaar Er was een leerling die heel de tijd naar ons bleef kijken.
Wanneer de lln. Praten, spreken ze vooral over het project (monopoly) zelf	Tweede leerjaar Ze praten wel over het project. Derde leerjaar Ze praten over het project.
Wanneer de lln. Praten, spreken ze vooral over andere zaken dan het project (~afgeleid)	Tweede leerjaar / Derde leerjaar Ze waren bezig met de pop it. Vierde leerjaar Ze zijn wat afgeleid door 3 nieuwe lkr. (Vooraf 2 lln. Achteraan in de klas)
Andere:	Eerste leerjaar Bingel --> weinig reactie v. lln: 'normaal zeg je dan YEAY' --> lln. Zeggen yeay, maar weinig enthousiast. Tussendoortje = heel enthousiaste lln.

Thema vragen en datum van uitvoering.

Stel u zou iets moeten aanpassen (bijv. Een spelbord/ ...) werkt u dan liever PPT Of Word.

Feedback sjabloon vragen.

Feedback lkr.

- Ziet er goed uit
- Ziet er heel duidelijk uit
- We werken liever in Word dan in PPT/ ...
- Tip: hou het zo simpel mogelijk
- Tip: belangrijke zaken in vet zetten op kaartje

- Tip: genummerde vakjes zijn misschien wel handig, maar hoort mss niet echt bij Monopoly
- Tip: rijen van 9 veranderen in rijen van 10 = makkelijker en sneller zichtbaar hoeveel punten
- Level omhoog bij puntensysteem = leuk
- Tip: zorg ervoor dat de leerlingen niet te veel moeten lezen, dit kan moeilijk zijn.
- De uitdaging is leuk en zeker nodig

1.8 Bijlage 8: observatielijst tijdens de uitvoering

De leerkracht	
Hoe vaak moet de lkr de lln aanspreken op 'ongewenst gedrag'?	<p>Eerste leerjaar Leerkracht niet aanwezig in de klas. Wij deden dit zelf.</p> <p>Tweede leerjaar Er waren een paar leerlingen die niet op hun plaats bleven zitten.</p> <p>Derde leerjaar Leerkracht niet aanwezig in de klas. Wij deden dit zelf. Tijdens de instructie waren de leerlingen aandachtig.</p> <p>Vierde leerjaar Tijdens de instructie van de leerkracht dient ze de leerlingen wel een aantal keer aan te spreken op het volume en luistergedrag (). De leerkracht was niet aanwezig in de klas tijdens de uitvoering. We hebben zelf ingespeeld op wat de leerlingen deden. Er was een tussenkomst in een onenigheid over het spel. We hebben ook zelf een aantal keer om stilte of verlaging van het volume moeten vragen.</p>
De instructie is duidelijk, de lln kunnen meteen aan de slag.	<p>Eerste leerjaar Leerkracht niet aanwezig in de klas. Wij deden dit zelf. Dit maakt dat de instructie in kleine groepjes gegeven werd en de leerlingen directe feedback kregen. De instructie was duidelijk en de leerlingen waren snel weg met het verloop en organisatie van het spel.</p> <p>Tweede leerjaar Over de joker kaartjes was soms wat onduidelijkheid. Het was nog moeilijk om om de beurt een opdracht uit te voeren, ze begonnen vaak allemaal tegelijk. Hierin moesten we de leerlingen goed begeleiden.</p> <p>Derde leerjaar</p>

	<p>De leerkracht kon de uitleg van het spel zelf niet doen, dit hebben wij gedaan. De leerlingen begrepen het spel meteen. Er was enkel een korte onduidelijkheid over wanneer de leerlingen een ster mocht kleuren.</p> <p>Vierde leerjaar De leerkracht gaf de instructie zelf en de leerlingen konden meteen aan de slag met het spel. Eén leerling was niet aanwezig tijdens de instructie, maar kon ook nadien vlot inpikken aangezien het stramien van 'monopoly' hen wel bekend is. Ze hadden enkele organisatorische vragen zoals het vinden van een bijlage wanneer we die nog aan het openen waren, maar over de werking van het spel kwamen geen vragen na de instructie.</p> <p>Wel stuitte we op een aantal zaken die nog bij in de instructie vermeld hadden kunnen worden. Bijv. wanneer we 6 gooien, mogen we dan nog eens gooien?, wat doen de andere leerlingen terwijl 1 groep de opdrachten oplost (mee nadenken en controleren i.p.v. babbelen en wegdromen...)</p>
<p>Hoe vaak geeft de lkr positieve feedback aan de lln?</p>	<p>Eerste leerjaar N.v.t.</p> <p>Tweede leerjaar De leerkracht kwam af en toe eens kijken en gaf dan ook positieve feedback aan de leerlingen.</p> <p>Derde leerjaar De leerkracht liep rond terwijl de leerlingen het spel speelden.</p> <p>Vierde leerjaar De leerkracht was niet aanwezig in de klas. We hebben zelf ingespeeld op wat de leerlingen deden. We hebben hen aangemoedigd en positief bekrachtigd wanneer ze goed aan het werk waren. De groep waar we even moesten tussenkomen hebben we extra bekrachtigd waardoor ze opnieuw enorm gemotiveerd aan de slag gingen met het spel.</p>
<p>Heeft de lkr tijdens het uitvoeren nog ergens hulp bij nodig? à ondersteuning (meekijken)</p>	<p>Eerste leerjaar Leerkracht niet aanwezig in de klas. Wij deden dit zelf, dus hadden nu 2 – 3 leerkrachten per klas.</p> <p>Tweede leerjaar Wij hebben het spel uitgevoerd.</p> <p>Derde leerjaar Wij hebben het spel uitgevoerd.</p>

	<p>Vierde leerjaar De leerkracht gaf aan het allemaal heel duidelijk te vinden, maar was tijdens het uitvoeren van het spel niet aanwezig.</p>
<p>Heeft de lkr tijdens het uitvoeren nog vragen? à specifiek over het spel</p>	<p>Eerste leerjaar N.v.t.</p> <p>Tweede leerjaar</p> <p>Derde leerjaar N.v.t.</p> <p>Vierde leerjaar De leerkracht was niet aanwezig tijdens het uitvoeren, maar gaf aan dat ze alles heel duidelijk vond en ze meteen aan de slag konden met onze verduidelijking van het spel die ze op voorhand had doorgenomen.</p>
<p>De lkr komt ... over.</p>	<p>Rustig – gespannen – enthousiast – chaotisch – onzeker - ...</p> <p>Eerste leerjaar Komt een beetje onverschillig over naar de opdracht en activiteit toe. Wij voeren alles zelf uit en ze verdwijnt tijdens het verloop.</p> <p>Tweede leerjaar De leerkracht komt enthousiast en behulpzaam over. Ze geeft een aantal fijne tips mee.</p> <p>Derde leerjaar</p> <p>Vierde leerjaar De leerkracht was enthousiast over ons project en over de uitwerking van het spel. Ze gaf aan dat ze er meteen mee aan de slag kan gaan en ze dit echt kon integreren in lessen. Tijdens het geven van de instructie kwam ze heel erg rustig over, al gaf ze ook een kleine twijfelachtige houding weer ('verbeter mij als ik fout ben hé')</p>
<p>Is het spel duidelijk voor de lkr?</p>	<p>Eerste leerjaar Heeft de tijd niet gevonden om het spel op voorhand te bekijken.</p> <p>Tweede leerjaar De leerkracht gaf aan dat het spel duidelijk was, maar ze heeft het zelf niet uitgevoerd.</p> <p>Derde leerjaar</p>

	<p>Heeft de tijd niet gevonden om het spel op voorhand te bekijken.</p> <p>Vierde leerjaar De leerkracht gaf zelf aan de bedoeling van het spel heel duidelijk te vinden. We woonden haar uitleg over het spel bij en deze heeft ze ook heel duidelijk gebracht aan de leerlingen. Ze gebruikte de handleiding op het bord als leidraad, wat we zelf ook als tip meenemen. Dit vinden we een goed idee en geven we zeker mee aan leerkrachten op de website. Enkel de teamverdeling was omwille van de omstandigheden (Corona) nog wel een moeilijkheid, aangezien ze in relatief grote groepen werkten voor ons onderzoek. In kleinere groepen (van 4 lln.) verloopt dit beter.</p>
Andere...	<p>Eerste leerjaar Doordat de leerkracht het spel niet op voorhand bekeek en ook niet aanwezig was bij de uitvoering, hebben we uit haar beleving weinig tot niets kunnen halen.</p> <p>Tweede leerjaar De leerkracht vond het een duidelijk bord. Ze heeft een aantal tips meegegeven:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Score: in plaats van sterretjes kleuren kan je ze rekenblokjes op elkaar laten stappelen of iets anders laten verzamelen. - Er zijn veel losse kaartjes waardoor het spelbord vol ligt omenduur. Je kan dit oplossen door gebruik te maken van bakjes waar je de kaartjes in legt. Je kan de opdrachtenkaartjes opsommen op een blad en lamineren. Zo kunnen ze de opdrachten afvinken die ze hebben gedaan en kan je nadien dit blad terug gebruiken. <p>Derde leerjaar De leerkracht had begrepen dat wij de les ‘overnamen’ waardoor ze zelf geen instructie heeft gedaan en tussendoor heeft verbeterd. Ze heeft wel een aantal tips meegegeven:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dobbelen op een vod (minder geluid). - 3-4 spelers is ideaal, nu zijn het te grote groepen. - Je kan de leerlingen iets laten nemen in plaats van kleuren want sommigen willen het mooi inkleuren en het liefst ook in verschillende kleuren....

	<p>De leerkracht zelf gebruikt spelletjes als nieuwe leerstof met de gehele klas en anders als herhaling/ remediëring (enkel spel).</p> <p>Zelf hebben we gemerkt dat de sterretjes kleuren niet zo vlot verliep als het zou moeten. De leerlingen gaven aan dat papieren makkelijker zijn dan op de laptop want op de laptop stonden tekeningen waarbij ze hun hoofd moesten draaien. Wally kenden ze niet dus hier had beter nog een prent van hem gestaan.</p> <p>De leerkracht gaf ons de tip om de dobbelsteen in een bakje met een doekje te gooien, zo is er niet zo veel lawaai.</p> <p>Vierde leerjaar De leerkracht gaf ons tips achteraf. Ze gaf wel aan dat ze vond dat het spel goed in elkaar zat en dat alles duidelijk was.</p>
De leerlingen	
Enthousiaste reacties van lln.	<p>Eerste leerjaar De leerlingen waren erg enthousiast. Zeker bij het zien van de opdrachtkaartjes en hun pictogrammen. Ook de bijlagen motiveerden hen enorm, zeker deze van de 'Nachtwacht'. Ze wilden graag meer sterren behalen en gingen enthousiast aan de slag wanneer het hun beurt was.</p> <p>Tweede leerjaar De leerlingen waren erg enthousiast. Ze vonden dat het spel er leuk uitzag en de vragen waren niet te moeilijk.</p> <p>Derde leerjaar De leerlingen waren wel erg enthousiast.</p> <p>Vierde leerjaar Activiteit was hoog. De leerlingen waren enthousiast bezig met het spel. Ze waren echt getriggerd door de levels en het behalen van de sterren. Op het einde gaf een leerling de opmerking 'spelen we dit spel binnenkort nog eens?'.</p>
Zuchtende lln.	<p>Eerste leerjaar n.v.t.</p> <p>Tweede leerjaar Niet opgemerkt.</p> <p>Derde leerjaar Dit hebben we niet opgemerkt.</p>

	<p>Vierde leerjaar Over het algemeen was dit een luidere klas. Ook in de vorige observatie merkten we dit. Tijdens het uitvoeren raakten de leerlingen soms nogal ijverig, waardoor het volume steeg en één leerling gaf aan hier last van te hebben.</p>
Hoe betrokken zijn de leerlingen?	<p style="text-align: center;">0 – 1 - 2 – 3 – 4 – 5</p> <p>Eerste leerjaar 4 – 5: de leerlingen zijn erg betrokken bij het spel. Ze kijken ook aandachtig naar wat de anderen doen, luisteren wanneer de anderen iets voorlezen... (Kleine side-note: deze groepen waren kleiner en werden individueel begeleid door een leerkracht)</p> <p>Tweede leerjaar 4: e leerlingen waren betrokken. Sommige waren soms afgeleid doordat ze even moesten wachten op hun beurt.</p> <p>Derde leerjaar 3: de groepen met veel leerlingen was de helft aan het rondkijken.</p> <p>Vierde leerjaar 3: grote groepen zijn niet handig. De leerlingen waren wel heel erg bezig met het spel, maar soms duurde het lang voordat ze weer aan de beurt waren. Ze waren dus erg betrokken zolang ze zelf aan de slag konden gaan, maar vanaf er een ander team speelde, waren ze snel met andere zaken bezig. Hieruit nemen we dus als tip mee: in kleinere groepen werken (max. 4)</p>
Dagdromers/uit het raam staren/...	<p>Eerste leerjaar De groepen waren kleiner en werden individueel begeleid door een leerkracht, wat hen minder kans gaf tot dagdromen/ afgeleid te zijn. Wel was er één leerling die erg enthousiast aan het spel begon, maar ook snel afgeleid raakte door het speelgoed in de klas. De leerkracht gaf zelf ook aan dat dit eigen is aan deze leerling.</p> <p>Tweede leerjaar Er waren een paar leerlingen die niet op hun plaats bleven zitten wanneer ze niet aan de beurt zijn.</p> <p>Derde leerjaar Een aantal leerlingen die in een grote groep speelden.</p> <p>Vierde leerjaar</p>

	Dagdromers waren er niet. Soms waren ze met elkaar bezig, niet met het spel en waren ze bijv. afgeleid wanneer een ander team speelde, maar ze gingen wel altijd actief terug aan de slag als het hun beurt was.
Wanneer de lln praten, spreken ze vooral over het spel zelf.	<p>Eerste leerjaar Ze zijn erg begaan met het spel en spreken hier dan ook vooral over. Wanneer ze praten, spreken ze over: de inhoud van de bijlagen, de elementen op het spelbord, de figuurtjes waarmee ze spelen, wie er als volgt aan de beurt is, ze helpen elkaar in bij het lezen...</p> <p>Tweede leerjaar Ze praten vooral over het spel.</p> <p>Derde leerjaar Ze zijn wel vooral met het spel bezig.</p> <p>Vierde leerjaar De leerlingen spreken enthousiast over het spel, moedigen elkaar aan, denken verder, vragen elkaar naar de regeling van het spel of de opdracht (wie is er nu aan de beurt? Wat moet je precies doen? ...)</p>
Wanneer de lln praten spreken ze vooral over andere zaken.	<p>Eerste leerjaar Heel af en toe spraken ze over iets dat niets met het spel te maken had. Zo stelde een meisje aan haar groepslid tussendoor snel de vraag in verband met een paardenkamp. Nadat deze vraag beantwoord was, kwam de focus wel snel terug bij het spel te liggen.</p> <p>Tweede leerjaar De leerlingen spraken voornamelijk over het spel.</p> <p>Derde leerjaar De leerlingen spraken voornamelijk over het spel.</p> <p>Vierde leerjaar De leerlingen spraken voornamelijk over het spel. Soms ging het even over iets anders omdat ze wat lang moesten wachten voordat het aan hen was wanneer ze in een grote groep speelden. Ze moedigden elkaar wel steeds aan.</p>
Begrijpen de leerlingen het spel?	<p>Eerste leerjaar De leerlingen waren heel snel vertrokken met het spelen van het spel. Ze kenden het stramien van het spel uit monopoly. (Kleine side-note: de leerlingen werden in kleinere groepjes</p>

	<p>begeleid door een leerkracht, waardoor er meer sturing en ondersteuning mogelijk was)</p> <p>Tweede leerjaar De leerlingen begrepen het spel met bijsturing in het begin. Sommige leerlingen zagen al meteen dat het een soort Monopoly was.</p> <p>Derde leerjaar De leerlingen zagen meteen dat het een soort Monopoly was. Het was niet van de eerste keer duidelijk maar dat steek ik op mijn uitleg (dit was onverwacht). Nadien verliep het wel vlot.</p> <p>Vierde leerjaar De leerlingen konden meteen aan de slag met het spel na afloop van de instructie. Ze kwamen enkel met wat organisatorische vragen (zoals waar ze bijlage 10 konden vinden terwijl de computers nog aan het opstarten waren). Inhoudelijke vragen over het spelverloop kwamen er niet, soms wel over de inhoud van de bijlagen (wat bedoelen ze hier precies?)</p>
<p>Wat vinden de lln van het spel?</p>	<p>Eerste leerjaar Ze waren enorm gemotiveerd en verwoordden zelf dat ze het heel fijn spelen vonden. Ze werden getriggerd door het verdienen van sterretjes, het 'jury zijn' voor de opdrachten/vragen van andere leerlingen, de pictogrammen (bijvoorbeeld super blij dat ze EINDELIJK een snoepjesvraag mochten beantwoorden) en ook de inhoud van de bijlagen leek het te motiveren (bijv. de bijlage van de 'Nachtwacht').</p> <p>Tweede leerjaar De leerlingen vinden het best wel leuk. De kleur vonden ze ook goed. Sommige opdrachten vonden ze moeilijk maar andere opdrachten gingen dan wel weer vlot.</p> <p>De leerlingen geraakten niet tot op het einde maar ik hoorde ze wel zeggen 'We gaan wel bij het stengeltje geraken.'</p> <p>Derde leerjaar De leerlingen vonden de joker ook heel leuk net zoals het uitzicht (mooi en figuren ook leuk). De leerlingen gaven ook aan dat het spel er niet moeilijk uitziet. Het was voor hen niet altijd duidelijk wanneer ze sterren mochten kleuren, dit mocht nog extra op het kaartje staan. Ze hadden het ook leuk gevonden mochten ze een echte prijs krijgen.</p>

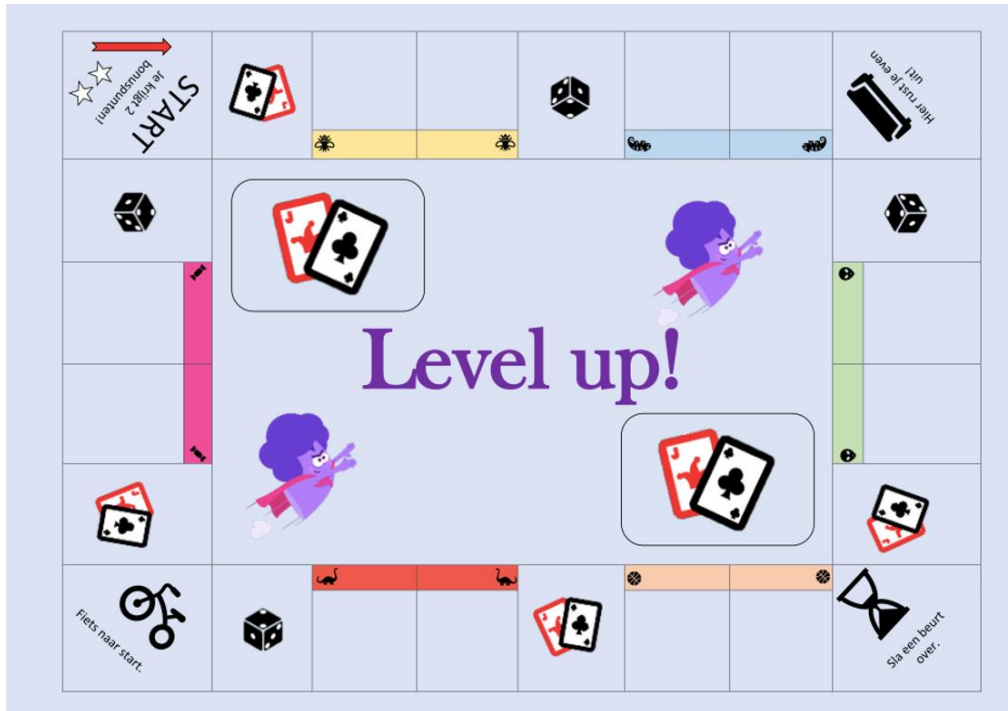
	<p>De laptop vonden ze niet gemakkelijk.</p> <p>Vierde leerjaar De leerlingen waren heel enthousiast en gingen meteen aan de slag met het spel na de instructie. Ze gaven aan het fijn te vinden om met de leerstof aan de slag te gaan door een spel te spelen.</p>
<p>Wat zouden de leerlingen nog willen veranderen?</p>	<p>Eerste leerjaar Ze vonden dat het er heel leuk uitzag en konden niets vertellen wat ze zouden veranderen, wel wisten ze ons te vertellen dat een snoepjesreep of ijskar op het spelbord leuk zou zijn. We merkten zelf dat 3 dobbelstenen op het spelbord hier verwarring bracht en passen dit dus later aan.</p> <p>Tweede leerjaar Deze leerlingen hadden veel meer nood aan beweging van de tafel af. Ze zeiden dat het leuk was als er een paar mini-games bij zaten of dat ze eens een gokje mochten wagen.</p> <p>Derde leerjaar Bijlage op papier, een mogelijke prijs.</p> <p>Vierde leerjaar Bijlagen op papier i.p.v. op computer. Dit werkt voor hen veel handiger en maakt dat het ook groter is. Nu waren de bijlagen zeer klein. Een leerling gaf aan meer en andere kleuren te willen in het spel (rood, blauw en geel), maar dit zou het volgens ons heel druk maken. Ook gaf de leerling de suggestie een bonusvraag te verstoppen in het spelbord zelf. In niet te grote groepen het spel spelen.</p>
<p>Andere...</p>	<p>Eerste leerjaar Doordat de leerkracht de tijd niet had genomen om ons spel te bekijken en vrij onverschillig reageerde, kon ze ook geen feedback geven achteraf. Ze heeft ons enkel bedankt aan het einde.</p> <p>Tweede leerjaar De leerlingen vonden het leuk dat er ook bewegingsopdrachten en mopjes tussen zaten.</p> <p>Derde leerjaar De leerlingen werkten liever in kleinere groepjes.</p> <p>Vierde leerjaar</p>

	<p>De leerkracht was heel enthousiast en gaf ons veel tips. Ze gaf aan dat het duidelijk was wat van haar werd verwacht.</p> <p>Enkele tips die we meenamen uit de observatie van het 4^e leerjaar:</p> <p>Kleuren van de sterren duurt wat lang -> alternatief?</p> <p>Minder sterren/ level, zo behalen ze sneller een volgend level = hogere motivatie.</p> <p>Voorzie meer vragen voor de tijd die ze hebben.</p> <p>De tekenopdracht duurt te lang en houdt de andere lln. op.</p> <p>Waar is Wally: laat hen zoeken op tijd. Tijd = om = geen punten.</p> <p>Waar is Wally: Wat met kleurenblindheid?</p> <p>Waar is Wally: toon een afbeelding van hoe hij eruitziet.</p> <p>Sommige leerlingen wisten niet naar wie ze op zoek moesten.</p>
--	---

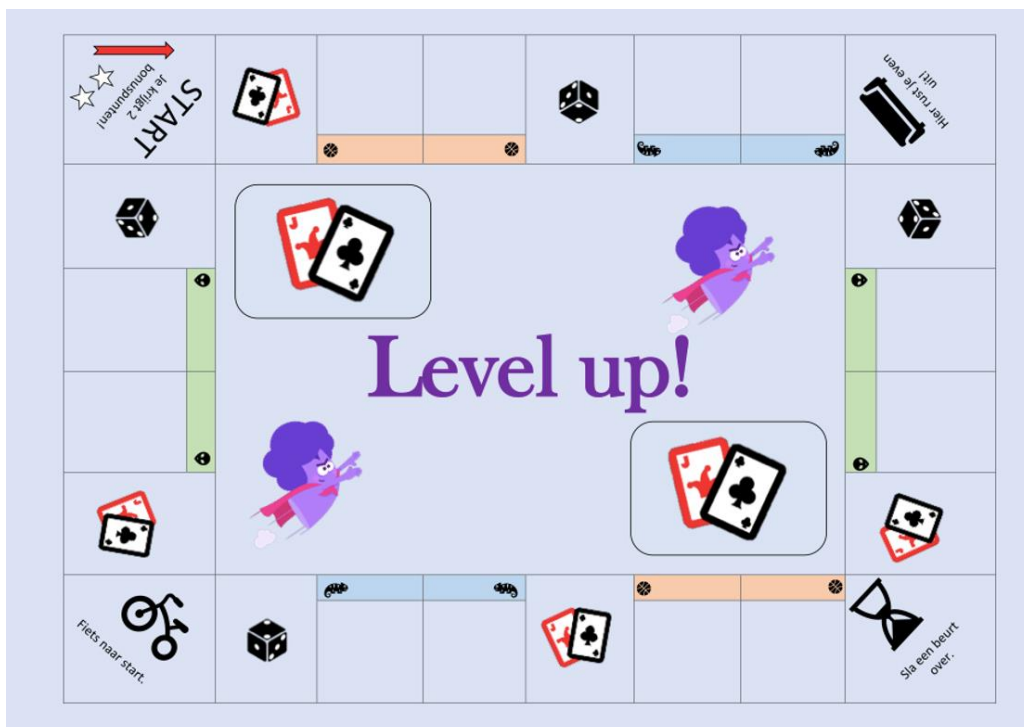
2 BIJLAGEN 'LEVEL UP'

2.1 Bijlage 9: spelbord

Spelbord: 6 categorieën



Spelbord: 3 categorieën



2.2 Bijlage 10: handleiding

De winnaar

De leerling die de meeste kaartjes heeft of de meeste symbolen heeft gekleurd is de winnaar van het spel.



Het spel voor 2 spelers

Tip: voor kleine klassen/grote klassen.

Het spel werkt precies zoals hierboven omschreven. Doordat ze met twee spelen in plaats van vier, krijgen ze meer leerkansen.

Het spel voor 1 speler

Tip: voor kleine klassen/differentiatie.

Het spel werkt precies zoals hierboven omschreven. Doordat de punten per level worden gegeven, kunnen ze dit perfect zelfstandig spelen en krijgen ze meer leerkansen.

Differentiatie

- Verdiepingskaartjes
- Kaartjes met bewegingstussendoortjes



THOMAS
MORE

Level up!



Doel van het spel

Uitgroeien tot de meest wijze speler door juist te antwoorden op de vragen.

Inhoud

- 1 spelbord
- 1 pion voor elke speler
- 1 dobbelsteen of draaischijf
- Puntenkaartjes/bonuspuntenkaartjes/MAB-materiaal/sterretjes inkleuren (sjabloon puntenkaart)
- Pictokaarten
- Gelukskaarten

Vorbereiding

1. Kies een pion en zet het op het START-vakje. Laat ongebruikte pionnen in de doos.
2. Neem een puntenblad met sterretjes (of ander materiaal dat gebruikt worden als punten).
3. Schud de 'pictokaarten' en leg de stapel met de tekst omlaag naast het spelbord.
4. Schud de 'gelukskaartjes' en leg de stapels met de tekst omlaag op het spelbord in de aangegeven vakjes.
5. Gooi de dobbelsteen. Wie het hoogst gooit, mag beginnen.

Het spel

Als je aan de beurt bent:

- Gooi je de dobbelsteen en je verplaatst je pion het gegooide aantal vakjes. (Bijv. Gooi je vier, dan zet je vier stappen vooruit)
- Volg de instructies op dat vakje.

Waar ben je terecht gekomen?

START

Telkens wanneer je langs start komt, krijg je twee extra bonuspunten. Vergeet het niet, anders loop je twee punten mis!

Pictovakjes

Je neemt een pictokaartje met dezelfde kleur als het vakje waarop je bent geëindigd. Je leest de vraag en beantwoordt deze. Als je de vraag goed beantwoord hebt, krijg je een punt.



Gelukskaartjes

Neem een gelukskaartje en lees wat er op staat.

Joker

Dit kaartje houd je bij. Hiermee kan je hulp inschakelen (een medeleerling, iets opzoeken in je werkboek/encyclopedie/internet/...) op een later gekozen moment in het spel.

'Je mag iemand aanduiden die de vraag voor jou beantwoordt'

Deze persoon beantwoordt jouw vraag voor jou. De punten die je hierbij verdient zijn nog steeds voor jou, niet voor de andere speler.

Gooi nog een keer

Je mag nog een keer dobbelen.

Rust even uit

Je hoeft hier geen opdracht uit te voeren. De volgende speler is aan de beurt.

Sla een beurt over

De volgende speler is nu aan de beurt. Jij moet één ronde wachten en daarna mag je terug gooien.

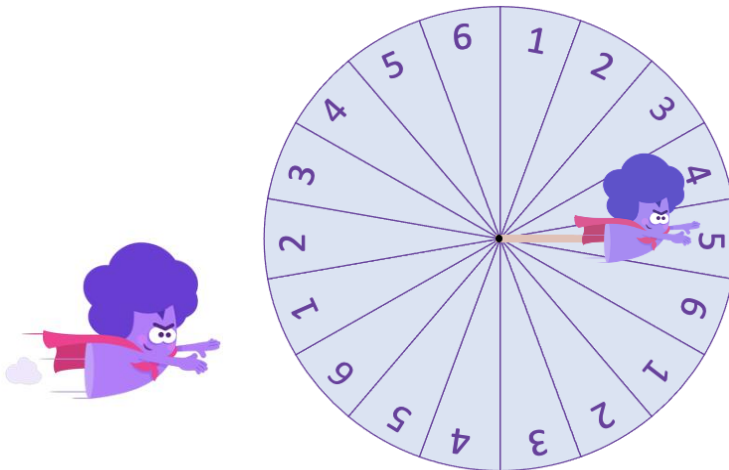
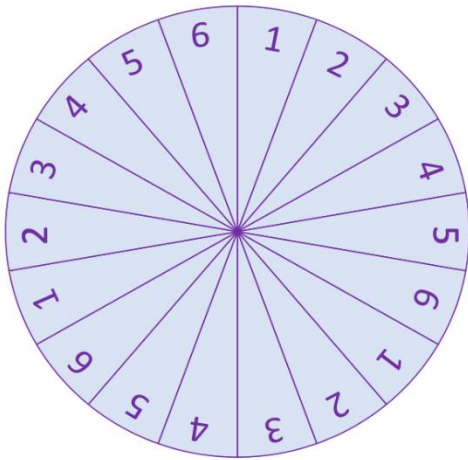
"Fiets naar START"

Verplaats je pion meteen naar START en je krijgt twee bonuspunten.

Puntenkaart

Hierop duid je een ster aan, wanneer je een vraag juist hebt beantwoord. Ook wanneer je voorbij 'START' komt, duid je hier de twee bonuspunten aan. Je kleurt dus twee extra sterren.

2.3 Bijlage 11: draaischijf



2.4 Bijlage 12: puntenkaart

PUNTENKAART

Naam

LEVEL 1: Zaadje Bruno



LEVEL 2: Stengeltje Bruno



LEVEL 3: Plantje Bruno



LEVEL 4: Meester Bruno



LEVEL 5: Bronzen Bruno



LEVEL 6: Zilveren Bruno



LEVEL 7: Gouden Bruno



LEVEL 8: Diamanten Bruno




2.5 Bijlage 13: gelukskaarten

2.5.1 Voorkant



2.5.2 Achterkant

<p>Ga 4 vakjes vooruit.</p>	<p>Je krijgt 1 bonuspunt. ☆</p>
<p>Je mag de hulp van een buddy invoeren bij het beantwoorden van jouw vraag. </p>	<p>Je moet geen beurt overslaan wanneer je op dat vakje komt. </p>
<p>Ga 2 vakjes achteruit.</p>	<p>Ga door naar start.</p>
<p>Ga naar de bank en rust even uit.</p>	<p>Ga naar een dobbelvakje en gooi nog een keer.</p>

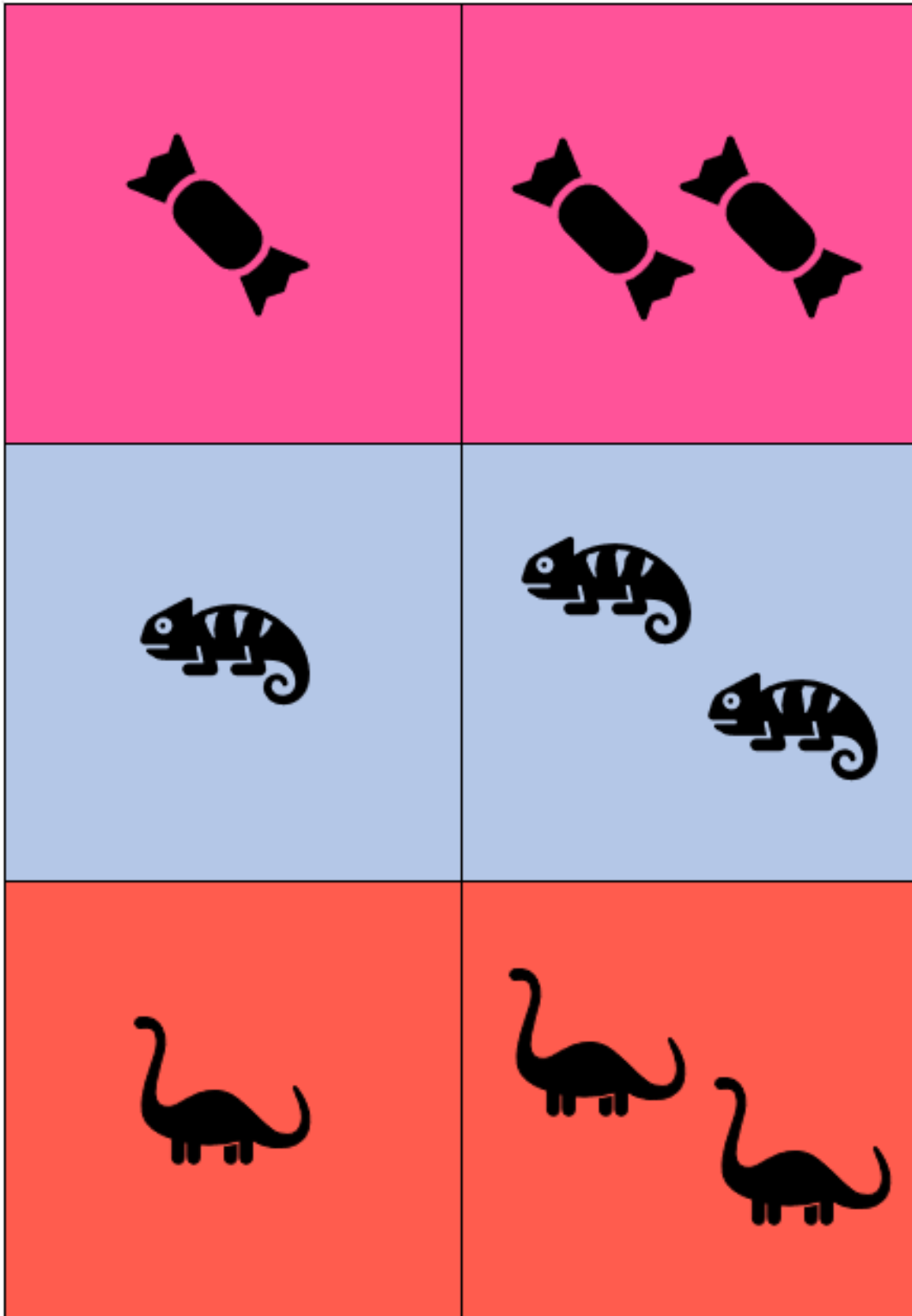
<p>Duid iemand aan die in jouw plaats mag antwoorden. Jij krijgt de punten.</p> 	<p>Ga naar de bij (geel). Neem hier een kaartje en geef antwoord.</p>
<p>Ga naar de bal (oranje). Neem hier een kaartje en geef antwoord.</p>	<p>Ga naar de alien (groen). Neem hier een kaartje en geef antwoord.</p>
<p>Ga naar de kameleon (blauw). Neem hier een kaartje en geef antwoord.</p>	<p>Ga naar het snoepje (paars). Neem hier een kaartje en geef antwoord.</p>
<p>Ga naar de dino (rood). Neem hier een kaartje en geef antwoord.</p>	<p>De persoon rechts van jou moet jouw volgende vraag beantwoorden.</p> 

<p>De persoon links van jou moet jouw volgende vraag beantwoorden.</p> 	<p>Je krijgt 2 bonuspunten.</p> <p>☆ ☆</p>
<p>Sla een beurt over.</p>	<p>Je mag de hulp van een buddy invoeren bij het beantwoorden van jouw vraag.</p> 
<p>Ga naar de kameleon (blauw). Neem hier een kaartje en geef antwoord.</p>	<p>Ga naar de bal (oranje). Neem hier een kaartje en geef antwoord.</p>
<p>Ga naar start. Je krijgt de 2 bonuspunten.</p> <p>☆ ☆</p>	<p>HA HA HA MOPJE! Vertel een mopje aan de rest van de groep. 😊</p>

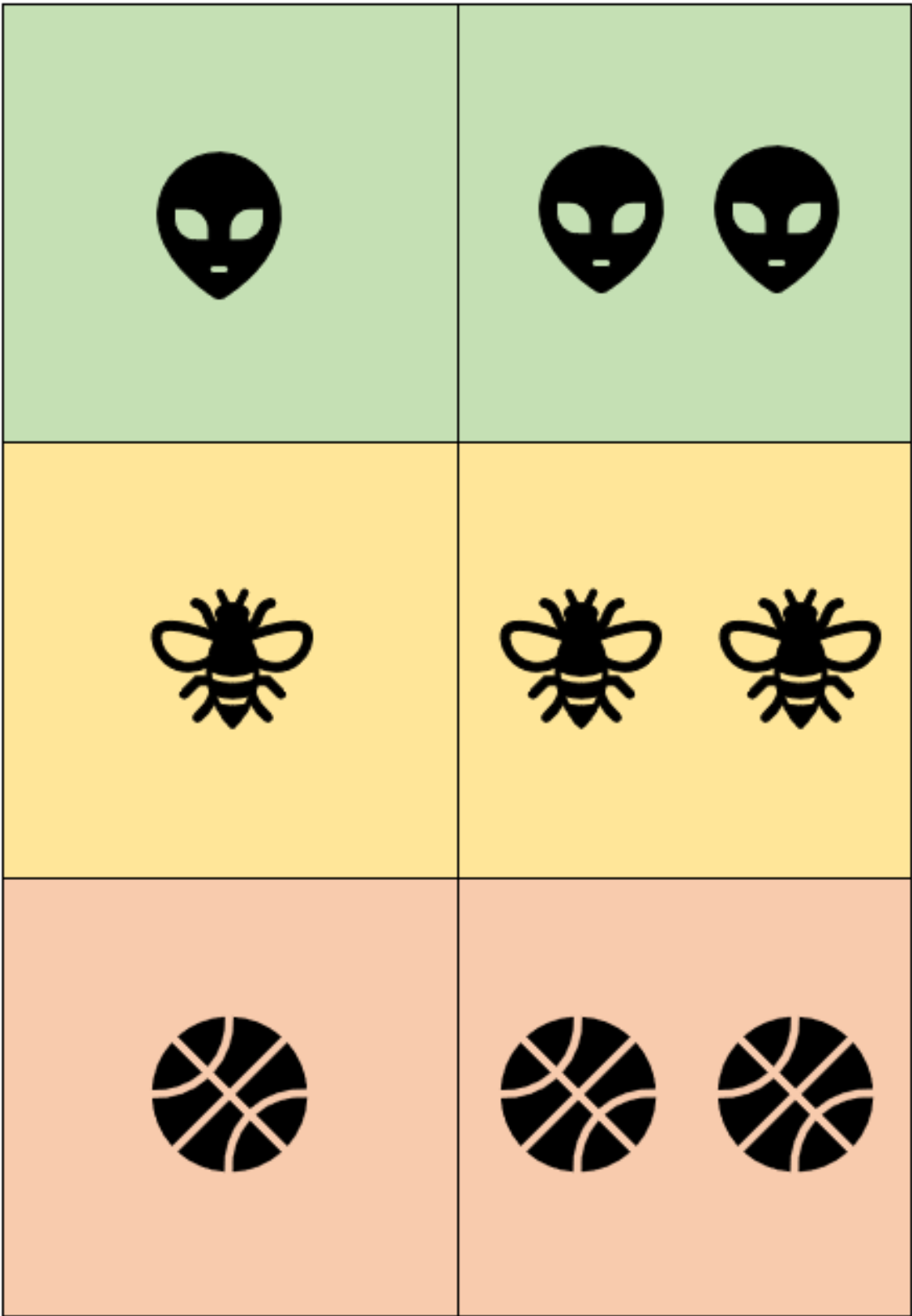
Je verliest 2 punten. 	Je verliest 1 punt. 
Je verliest 1 punt. 	Ga op 1 been staan en probeer je tenen te tikken met je handen.
Spring 3 keer op en neer zoals een kikker.	Beeld een dier uit (zonder geluid) en laat de andere spelers raden welk dier jij uitbeeldt.
Beeld een beroep uit (zonder geluid) en laat de andere spelers raden welk beroep jij uitbeeldt.	Doe een kort dansje. De andere spelers doen dit na.



2.6 Bijlage 14: pictokaarten



<p>Geef hier uw eigen tekst/opdrachten weer.</p>	<p>Geef hier uw eigen tekst/opdrachten weer.</p>
<p>Geef hier uw eigen tekst/opdrachten weer.</p>	<p>Geef hier uw eigen tekst/opdrachten weer.</p>
<p>Geef hier uw eigen tekst/opdrachten weer.</p>	<p>Geef hier uw eigen tekst/opdrachten weer.</p>



<p>Geef hier uw eigen tekst/opdrachten weer.</p>	<p>Geef hier uw eigen tekst/opdrachten weer.</p>
<p>Geef hier uw eigen tekst/opdrachten weer.</p>	<p>Geef hier uw eigen tekst/opdrachten weer.</p>
<p>Geef hier uw eigen tekst/opdrachten weer.</p>	<p>Geef hier uw eigen tekst/opdrachten weer.</p>

3 JEUGDBOEKENMAAND

3.1 Eerste graad

3.1.1 Gelukskaarten (opdrachten)

<p>Ga 4 vakjes vooruit.</p>	<p>Kleur 1 bonuspunt.</p> 
<p>Een ander kindje mag jou helpen.</p>	<p>Een ander kindje mag jou helpen.</p>
<p>Ga 2 vakjes achteruit.</p>	<p>Ga door naar start.</p>
<p>Ga naar de bank. Rust even uit.</p>	<p>Gooi nog een keer.</p>

<p>Kleur 1 bonuspunt. ☆</p>	<p>Ga naar de bij (geel).</p>
<p>Ga naar de bal (oranje).</p>	<p>Ga naar de alien (groen).</p>
<p>Ga naar de kameleon (blauw).</p>	<p>Ga naar het snoepje (paars).</p>
<p>Ga naar de dino (rood).</p>	<p>Een ander kindje mag jou helpen.</p> 

<p>Een ander kindje mag jou helpen.</p> 	<p>Kleur 2 bonuspunten.</p> 
<p>Sla een beurt over.</p>	<p>Een ander kindje mag jou helpen.</p> 
<p>Ga naar de kameleon (blauw).</p>	<p>Ga naar de bal (oranje).</p>
<p>Ga naar start. Je krijgt de 2 bonuspunten.</p> 	<p>HA HA HA MOPJE! Vertel een mopje.</p> 

<p>- 2 punten. ★ ★</p>	<p>- 1 punt. ★</p>
<p>- 1 punt. ★</p>	<p>Ga op 1 been staan. Tik je tenen.</p>
<p>Spring 3 keer zoals een kikker.</p>	<p>Beeld een dier uit.</p>
<p>Pomp 3 keer.</p>	<p>Doe een kort dansje.</p>



3.1.2 Pictokaarten (opdrachten)

<p data-bbox="635 389 775 533">1</p> <p data-bbox="261 689 638 748">Wijs aan: titel.</p> 	<p data-bbox="1334 389 1474 533">1</p> <p data-bbox="884 689 1420 748">Waar gaat het over?</p> 
<p data-bbox="635 1144 775 1288">3</p> <p data-bbox="194 1435 718 1494">Wat zie je allemaal?</p> 	<p data-bbox="1334 1144 1474 1288">2</p> <p data-bbox="986 1435 1318 1494">Lees de titel.</p> 

4

Kies een prent uit een boek. Laat dit zien.



Zoek Wally.



Waarom lees je wel of niet graag?



Welk boek lees je het liefst?



5

Bedenk een titel.



Kies een boek op de
tafel dat je wil lezen.



5

Waar gaat het boek
over?



Lees:

Emma eet een banaan.
Dat vindt ze heel erg
lekker.



Hoe vier je feest?



Vul aan:

Wij vieren feest omdat

...



6

Waar gaat het verhaal
over?



Welke feesten ken je?



7

Waar gaat het verhaal
over?



8

Waar gaat het verhaal
over?



Jij schrijft een boek.
Waar gaat dit over?



Wat lees jij graag?



Vertel een gedicht.



Waar lees je graag?



Raadsel:

Het is groen en komt
van de berg...



Een skiwi!

Lees:

Loes viert feest. Ze eet
taart. Ze is nu 6 jaar.
Wat fijn!



Neem een boek. Lees 3 zinnen.



Neem een boek. Lees 5 zinnen.



9

Wat zegt het mannetje?



Neem een boek. Lees 3 zinnen.



10

Wat zegt het mannetje?



11

Wat zegt het mannetje?



Kies een prent uit een boek. Laat dit zien.



Neem een boek. Lees 4 zinnen.





Antwerpse jeugdboekenmaand viert 50ste verjaardag

Antwerpen - In maart vindt de 50ste editie van de Jeugdboekenmaand plaats. Ook de stad Antwerpen neemt hier aan deel. Het thema: Lezen is een feest!. Kinderen en jongeren tot en met 15 jaar kunnen deelnemen aan auteurslezingen, voorleesmomenten, creatieve activiteiten en spelletjes. Afsluiten wordt er gedaan met een online kinderdisco.

Vrijdag 26 februari 2021 om 11:24



"Met een divers en laagdrempelige aanbod willen de Antwerpse bibliotheken zo veel mogelijk jonge lezers bereiken", zegt schepen voor cultuur Nabilla Ait Daoud (N-VA).

De aftrap wordt op 1 maart gegeven met een startshow in jeugdtheater hetpaleis die via een livestream te volgen is. Wouter Deprez, Laura Janssens (Niet Nu Laura), Gerda Dendooven, Esohe Weyden en Kapitein Winokio trakteren hun kijkers op een sprankelend boekenfeest. Tijdens de show stelt Kapitein Winokio ook het Jeugdboekenmaand-feestlied in première voor.

Nog op het programma staan onder meer virtuele auteurslezingen. Op het Antwerpse bibportaal www.antwerpen.bibliotheek.be/jbm-2021 verschijnen filmpjes van auteurs en illustratoren die voorlezen, vertellen en teken- en knutseltips geven.

Iedereen Leest organiseert dan weer een wedstrijd rond het favoriete feestboek van jonge lezers. Wie deelneemt maakt kans op een boekenpakket. En op 31 maart om 16 uur sluiten de Antwerpse bibliotheken de Jeugdboekenmaand af met de online kinderdisco van Dansbaar.



Ketnet-reeks 'Nachtwacht' krijgt derde film

FILM Ketnet en Studio 100 slaan de handen in elkaar voor de nieuwe film van de populaire kinderserie 'Nachtwacht'. Na het enorme succes van de eerste film 'De Poort der Zielen' (2018) en de tweede film 'Het Duistere Hart' (2019) komt nu een derde bioscoopfilm: 'De dag van de Bloedmaan'.

DVDA 24-02-21, 13:34 Bron: Ketnet/Studio100

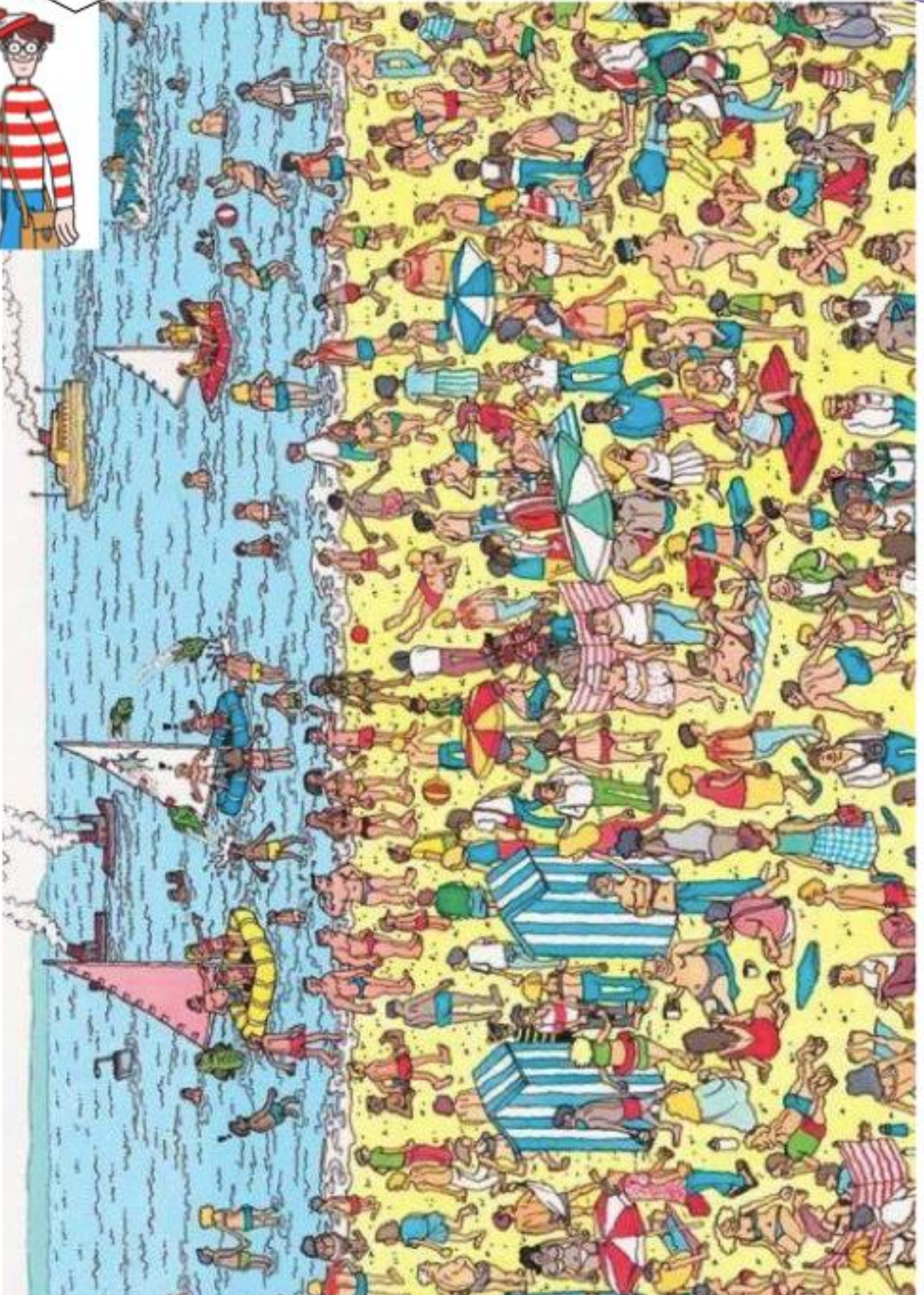


"Lieve Nachtwachters! We hebben heel goed nieuws: er komt een nieuwe film! Na onze eerste film 'De Poort der Zielen' en tweede film 'Het Duistere Hart', waar jullie massaal naar gekeken hebben, volgt nu 'De dag van de Bloedmaan'. Ditmaal komen wij terecht in het rijk der weerwolven. Superspannend wordt dat! Jullie zullen nog wel eventjes geduld moeten hebben, want de film komt pas dit najaar in de bioscoop. Tot die tijd... Ad inferos Nachtwachters!" Zo kondigden hoofdrolspelers Louis Thyssen (Vladimir), Céline Verbeeck (Keelin) en Giovanni Kemper (Wilko) de nieuwe 'Nachtwacht' film enthousiast aan.

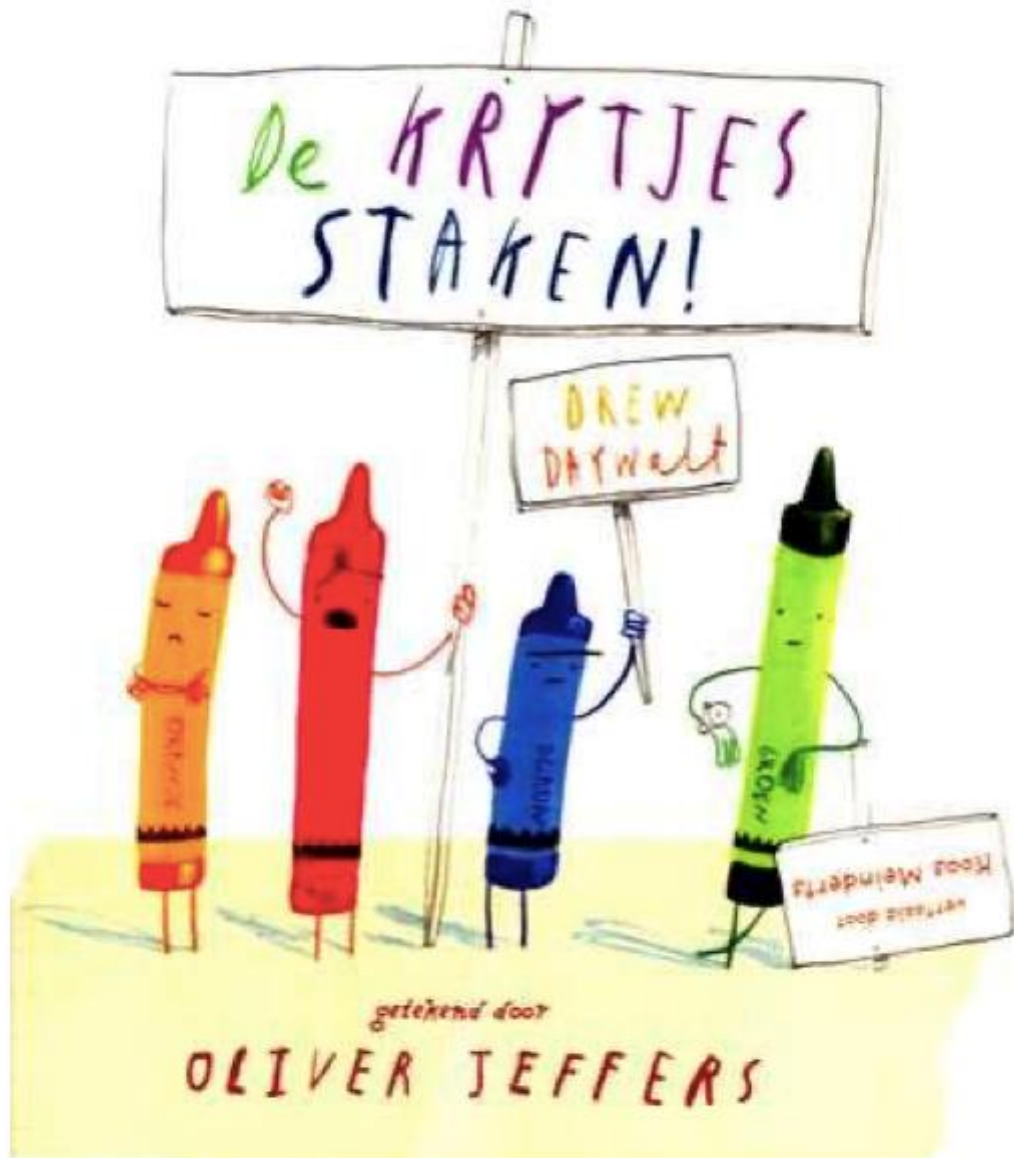


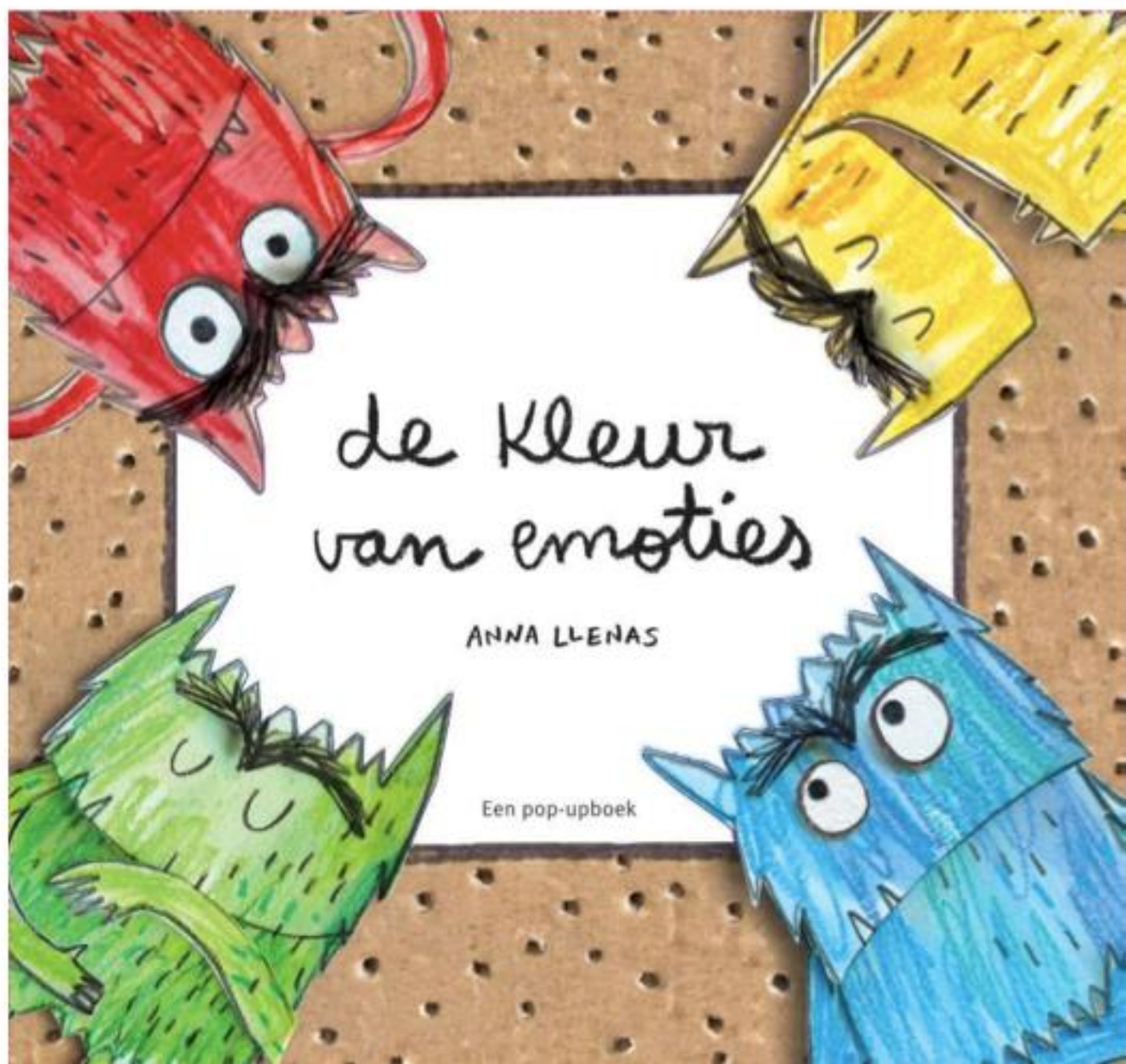
Ik ben Wally. Zoek mij in de prent.

4









ARNOLD HOVART
DANNY DE VOS

KAPPER TOM

Van Halewyck



9



10




11



3.2 Tweede en derde graad

3.2.1 Gelukskaarten (opdrachten)

<p>Ga 4 vakjes vooruit.</p>	<p>Je krijgt 1 bonuspunt.</p> <p>☆</p>
<p>Je mag de hulp van een buddy inroepen bij het beantwoorden van jouw vraag. </p>	<p>Je moet geen beurt overslaan wanneer je op dat vakje komt. </p>
<p>Ga 2 vakjes achteruit.</p>	<p>Ga door naar start.</p>
<p>Ga naar de bank en rust even uit.</p>	<p>Ga naar een dobbelvakje en gooi nog een keer.</p>

<p>Duid iemand aan die in jouw plaats mag antwoorden. Jij krijgt de punten.</p> 	<p>Ga naar de bij (geel). Neem hier een kaartje en geef antwoord.</p>
<p>Ga naar de bal (oranje). Neem hier een kaartje en geef antwoord.</p>	<p>Ga naar de alien (groen). Neem hier een kaartje en geef antwoord.</p>
<p>Ga naar de kameleon (blauw). Neem hier een kaartje en geef antwoord.</p>	<p>Ga naar het snoepje (paars). Neem hier een kaartje en geef antwoord.</p>
<p>Ga naar de dino (rood). Neem hier een kaartje en geef antwoord.</p>	<p>De persoon rechts van jou moet jouw volgende vraag beantwoorden.</p> 

<p>De persoon links van jou moet jouw volgende vraag beantwoorden.</p> 	<p>Je krijgt 2 bonuspunten.</p> <p>☆ ☆</p>
<p>Sla een beurt over.</p>	<p>Je mag de hulp van een buddy inroepen bij het beantwoorden van jouw vraag.</p> 
<p>Ga naar de kameleon (blauw). Neem hier een kaartje en geef antwoord.</p>	<p>Ga naar de bal (oranje). Neem hier een kaartje en geef antwoord.</p>
<p>Ga naar start. Je krijgt de 2 bonuspunten.</p> <p>☆ ☆</p>	<p>HA HA HA MOPJE! Vertel een mopje aan de rest van de groep. 😊</p>

<p>Je verliest 2 punten.</p> <p>★ ★</p>	<p>Je verliest 1 punt.</p> <p>★</p>
<p>Je verliest 1 punt.</p> <p>★</p>	<p>Ga op 1 been staan en probeer je tenen te tikken met je handen.</p>
<p>Spring 3 keer op en neer zoals een kikker.</p>	<p>Beeld een dier uit (zonder geluid) en laat de andere spelers raden welk dier jij uitbeeldt.</p>
<p>Beeld een beroep uit (zonder geluid) en laat de andere spelers raden welk beroep jij uitbeeldt.</p>	<p>Doe een kort dansje. De andere spelers doen dit na.</p>



3.2.2 Pictokaarten (opdrachten): graad 2

<p>Neem bijlage 1. Wijs aan: titel, inleiding, midden en slot.</p> 	<p>Neem bijlage 1. Beschrijf waar het artikel over gaat.</p> 
<p>Neem bijlage 2. Kijk 20 seconden naar de tekening. Draai deze daarna om en benoem wat je zag.</p> 	<p>Neem bijlage 1. Bekijk de inleiding. Geef een antwoord op volgende vragen: wanneer, wat en waar?</p> 

Neem één van de boeken. Blader hier even door en hou het boek open bij een tekening. Waarom koos je voor deze tekening?



Neem bijlage 3. Zoek Wally.



Waarom lees jij wel of niet graag? Vertel dit aan je groepsgenoten.



Wat is jouw favoriete boek? Waarom?



<p>Neem bijlage 4. Verzin een titel die past bij deze voorpagina.</p> 	<p>Welk boek (van de boeken die op tafel liggen) zou jij graag lezen? Waarom?</p> 
<p>Neem bijlage 4. Waarover gaat dit boek denk je? Vertel dit aan jouw groepsgenoten.</p> 	<p>Neem bijlage 5. Lees het fragment, teken nu op een kladblad welke voorpagina hier zou bij horen.</p> <p>Let op, je werkt in één lijn! Je mag je pen/potlood dus niet opheffen!</p> 

Bij Bruno de Broccoli
beginnen beide
woorden met de letter
B. Kan jij ook zo iets
maken?

Dit noemen we een
alliteratie.



Neem bijlage 5.
Wat is de betekenis van
het woord Cadillac?
Vertel het aan je
groepsleden.



Neem bijlage 6.
Waar zou het verhaal
over gaan?



Welk boek (van de
boeken die op tafel
liggen) zou jij niet graag
lezen? Waarom?



Neem bijlage 7.
Waar zou het verhaal
over gaan?



Neem bijlage 8.
Waar zou het verhaal
over gaan?



Als je de kans hebt zelf
een boek te schrijven,
waarover zou dit dan
gaan?



Welk soort verhaal lees
jij het liefst? Vertel.



Neem bijlage 10.
Verzin het woord waar
de persoon (in het
gedicht) naar op zoek is.



Neem bijlage 18.
Wat wil het woord
verbonden zeggen?



Geef een ander woord
voor een fantasie tekst.



Geef een ander woord
voor een waargebeurde
tekst.



Neem bijlage 9.
Is dit echt gebeurd?
Waarom wel/ niet?
Vertel.



Neem bijlage 11.
Stel deze schrijver voor
aan de rest van je
groep.



Neem bijlage 15.
Welke tekst zou er in
het tekstballonnetje
kunnen staan?



Neem bijlage 12.
Stel deze schrijver voor
aan de rest van je groep.



Neem bijlage 16.
Wie heeft de tip
geschreven? Wie is de ik
persoon?



Neem bijlage 17.
In welke taal zijn de
vreemde woorden
geschreven?



Neem bijlage 13.
Stel deze schrijver voor
aan de rest van je groep.



Neem bijlage 14.
Stel deze schrijver voor
aan de rest van je groep.



3.2.3 Bijlagen: graad 2

Bijlage 1:



Antwerpse jeugdboekenmaand viert 50ste verjaardag

Antwerpen - In maart vindt de 50ste editie van de Jeugdboekenmaand plaats. Ook de stad Antwerpen neemt hier aan deel. Het thema: Lezen is een feest!. Kinderen en jongeren tot en met 15 jaar kunnen deelnemen aan auteurslezingen, voorleesmomenten, creatieve activiteiten en spelletjes. Afsluiten wordt er gedaan met een online kinderdisco.

Vrijdag 26 februari 2021 om 11:24



"Met een divers en laagdrempelige aanbod willen de Antwerpse bibliotheken zo veel mogelijk jonge lezers bereiken", zegt schepen voor cultuur Nabilla Ait Daoud (N-VA).

De aftrap wordt op 1 maart gegeven met een startshow in jeugdtheater hetpaleis die via een livestream te volgen is. Wouter Deprez, Laura Janssens (Niet Nu Laura), Gerda Dendooven, Esohe Weyden en Kapitein Winokio trakteren hun kijkers op een sprankelend boekenfeest. Tijdens de show stelt Kapitein Winokio ook het Jeugdboekenmaand-feestlied in première voor.

Nog op het programma staan onder meer virtuele auteurslezingen. Op het Antwerpse bibportaal www.antwerpen.bibliotheek.be/jbm-2021 verschijnen filmpjes van auteurs en illustratoren die voorlezen, vertellen en teken- en knutseltips geven.

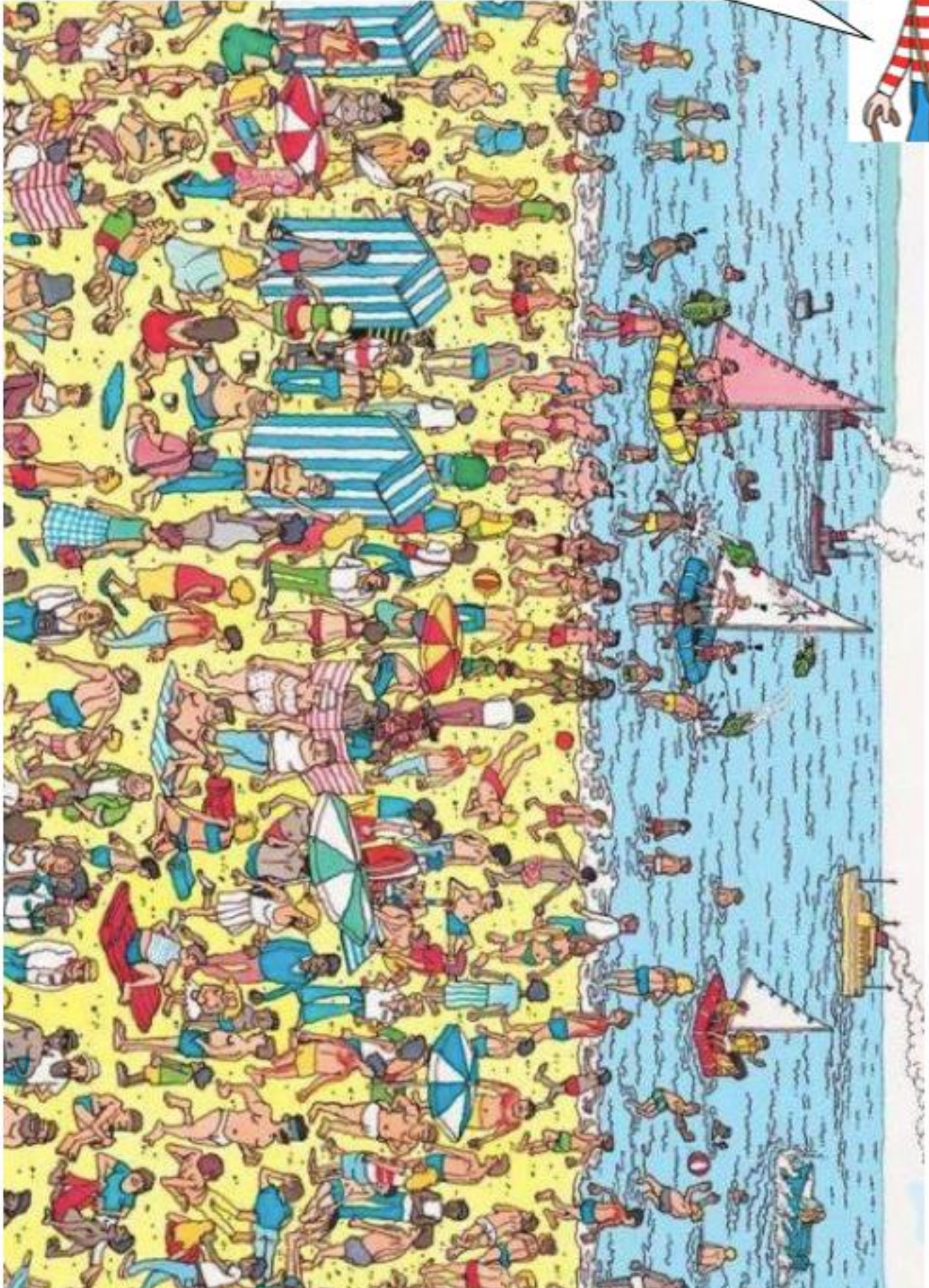
Iedereen Leest organiseert dan weer een wedstrijd rond het favoriete feestboek van jonge lezers. Wie deelneemt maakt kans op een boekenpakket. En op 31 maart om 16 uur sluiten de Antwerpse bibliotheken de Jeugdboekenmaand af met de online kinderdisco van Dansbaar.

Bijlage 2:

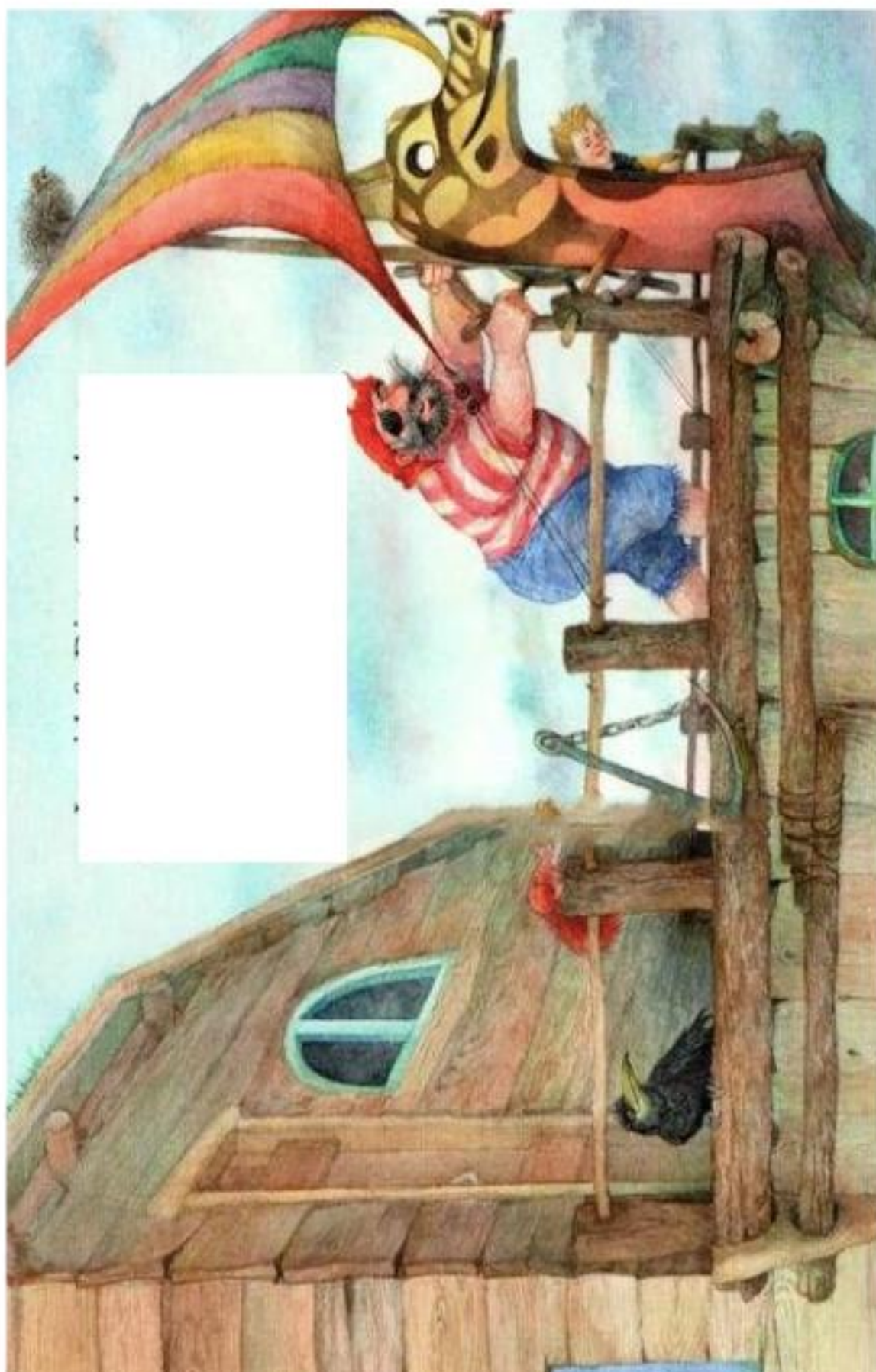


Bijlage 3:

Ik ben Wally. Zoek mij in de prent.



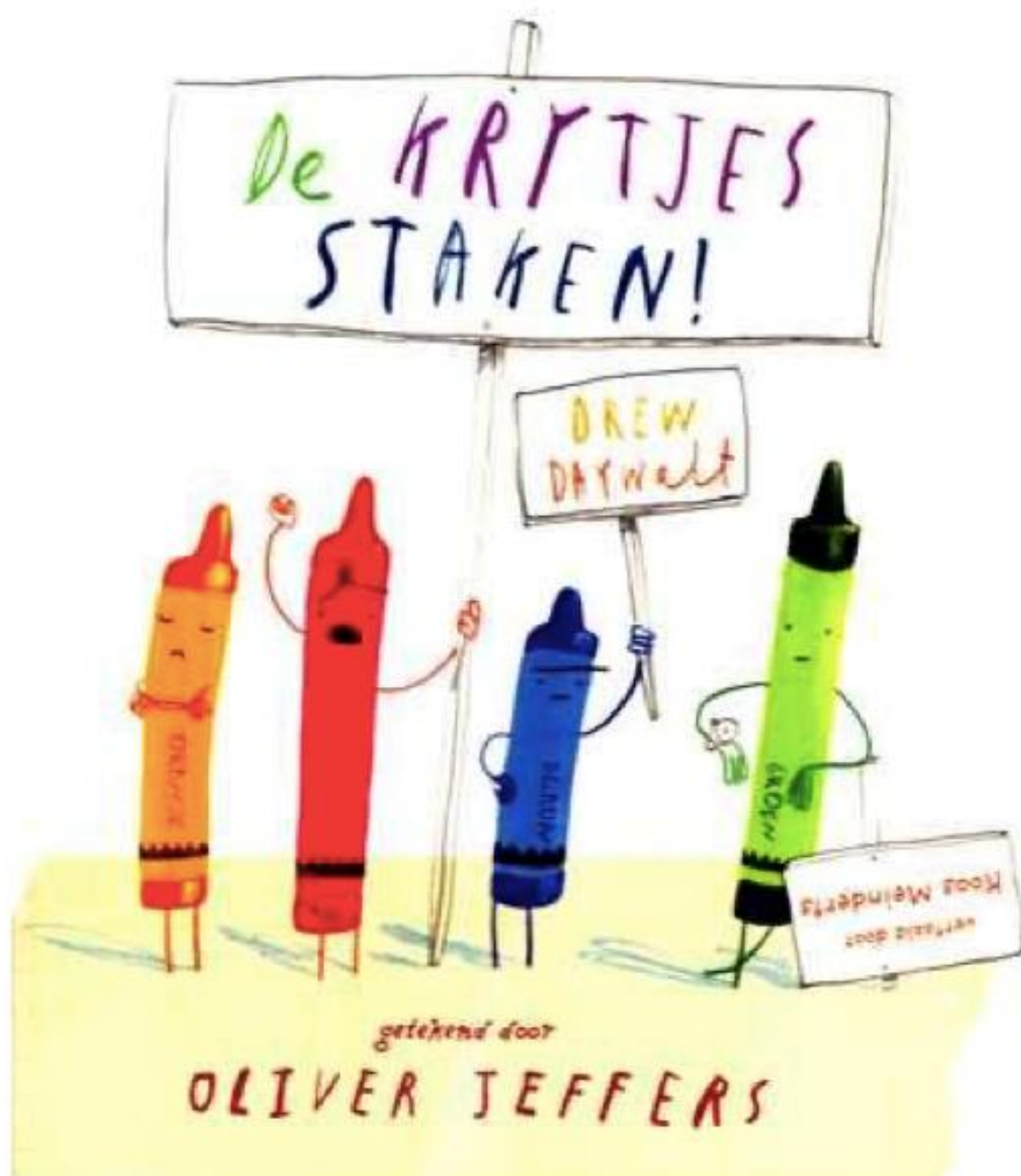
Bijlage 4:



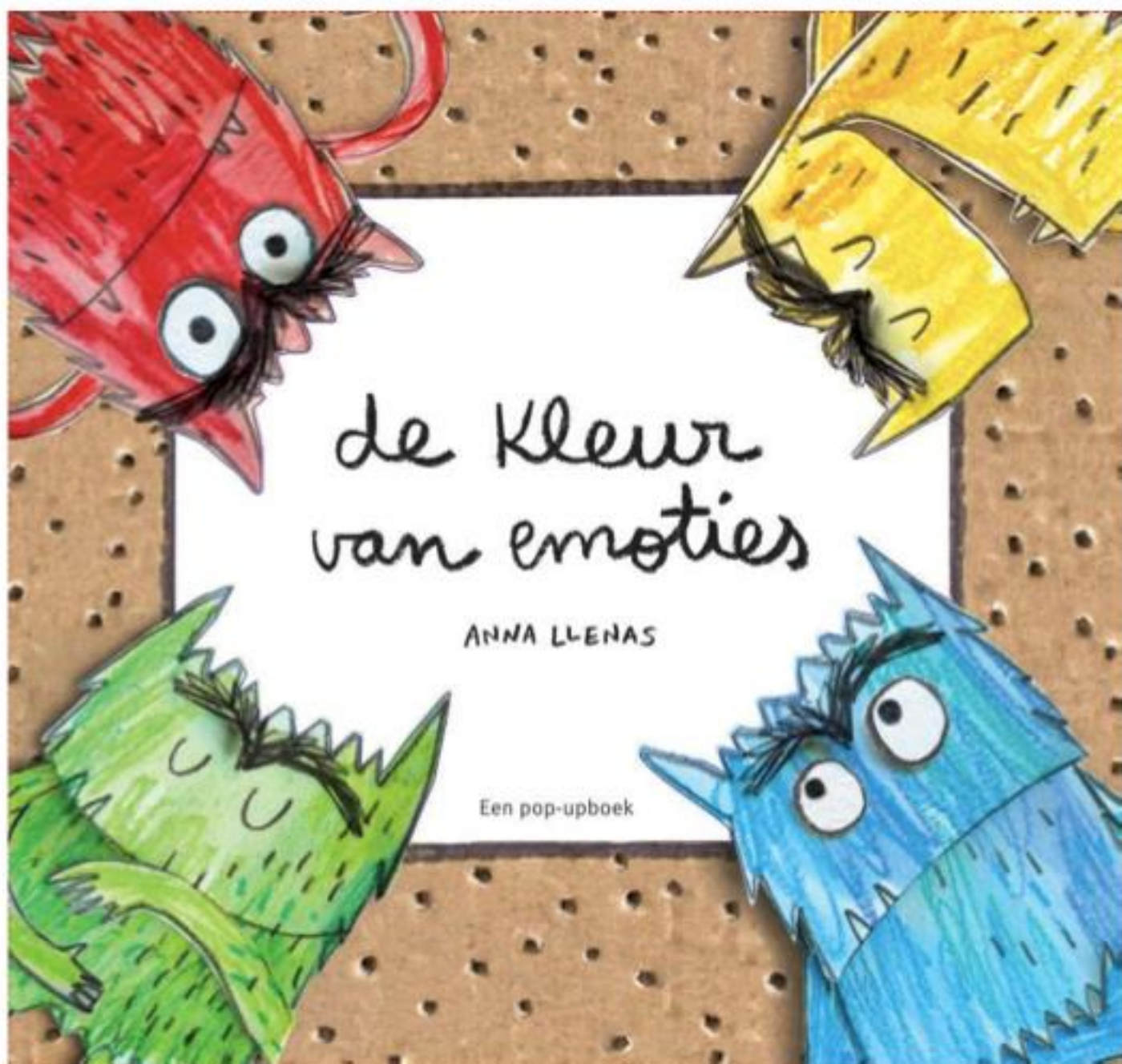
Bijlage 5:

'Ik weet zeker dat ik ze zag, heel grote zwarte enge harige monsters.' 'Waar dan?' De stemmen komen uit de kofferbak van een roze Cadillac, een Amerikaanse auto. 'Bij die jongen achter het raam. Het is een enge jongen,' klinkt de eerste stem weer.

Bijlage 6:



Bijlage 7:



Bijlage 8:



Bijlage 9:

Hij had zijn tranen nog maar net gedroogd, of iemand zei: 'Goedemorgen.'
'Goedemorgen,' groette de kleine prins beleefd terug. Hij draaide zich om,
maar hij zag niemand.

'Hier ben ik, onder de appelboom,' zei de stem.

Nu zag de kleine prins wie er sprak.

'Wat zie jij er mooi uit,' zei hij. 'Wie ben jij?'

'Ik ben een vos.'

'Dag vos. Kom je met me spelen? Ik voel me zo alleen.'

'Ik kan niet met je spelen,' antwoordde de vos. 'Ik ben niet tam.'

'O, pardon,' zei de kleine prins. Hij dacht even na.

Bijlage 10:

**ik zoek een woord
een heel nieuw woord
een woord dat niemand kent
ik zoek een woord
dat zeggen wil
dat jij de liefste bent**

Bijlage 11:

Roald Dahl

Roald Dahl was een Brits schrijver. Hij is geboren op 13 september 1916 en is overleden op 23 november 1990. Hij schrijft zowel boeken voor kinderen, als voor volwassenen. Dit zijn vaak gekke, bizarre en grappige boeken. Zijn bekendste werken zijn: de Grote Vriendelijke Reus en Matilda.

Bijlage 12:

Marc De Bel



Marc De Bel is een Vlaamse jeugdschrijver. Hij is geboren op 13 september 1954 en is dus 66 jaar. Hij schrijft vooral boeken voor kinderen. Voor hij schrijver was, is hij 20 jaar meester geweest (van 1974 tot 1983) in een lagere school. Een van zijn bekendste boeken is 'De zusjes Kriegel'.

Bijlage 13:

Bart Moeyaert

Bart Moeyaert is een Belgische schrijver. Hij is geboren op 9 juni 1964. Hij schrijft vooral boeken voor kinderen, maar houdt zich ook bezig met gedichten en theatervoorstellingen schrijven. Zijn bekendere boeken zijn: De schepping en De hemel.

Bijlage 14:

Merho

Robert Merhottein is een Belgische stripauteur, beter bekend als 'Merho'. Hij is geboren op 24 oktober 1948 en werd in 2002 'ereburger van Zoersel'. Zijn bekendste strips zijn de 'Kiekeboestrips'.

Bijlage 15:



Bijlage 16:

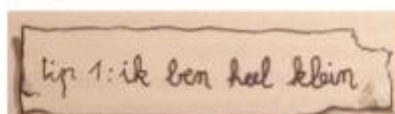
'Tijd om op te staan, Fee!'

Mams' hoofd piept door het deurgat.

Fee knippert met haar ogen en zucht. Weer naar school, denkt ze.

'Ik zie je aan de ontbijttafel,' zegt mams en ze trekt de deur achter zich dicht.

Op dat moment ziet Fee dat er op haar nachtkastje een nieuw papiertje ligt. Is er 's nachts iemand in haar kamer geweest? Met bonkend hart leest Fee het briefje:



tip 1: ik ben heel klein

Bijlage 17:**ONE-TWO-THREE**

**ja is yes
nee is no
en tellen gaat zo
one-two-three is
1-2-3**

**een hond is a dog
een kat is a cat
en this is iets anders dan that
this is a dog
and that is a cat**

**een boek is a book
en een tas is a bag
angels is gek
ik heb een boek in mijn bek**

Bijlage 18:

De vos antwoordde niet meteen. 'Ik heb jou nog nooit gezien. Wat doe je hier?'

'Ik zoek de mensen,' zei het prinsje. 'Maar wat is tam?'

'De mensen hebben geweren waarmee ze jagen,' zei de vos zonder te antwoorden. 'Dat is lastig, hoor! Ze houden ook kippen. Dat is wat mij betreft het enige nut van mensen, dat ze kippen houden. Zoek je kippen?'

'Nee, ik zoek geen kippen, ik zoek mensen. Maar wat is tam?'

'Dat je met iemand verbonden bent.'

'Verbonden?'



3.2.4 Pictokaarten (opdrachten)

<p>Neem bijlage 1. Wijs aan: titel, inleiding, midden en slot.</p> 	<p>Neem bijlage 1. Beschrijf waar het artikel over gaat.</p> 
<p>Neem bijlage 1. Bekijk de inleiding. Geef een antwoord op volgende vragen: Wie, wat, waar en wanneer?</p> 	<p>Neem bijlage 2. Kijk 20 seconden naar de tekening. Draai deze daarna om en benoem wat je zag.</p> 

Neem één van de boeken. Blader hier even door en hou het boek open bij een tekening. Waarom koos je voor deze tekening?



Neem bijlage 3. Zoek Wally.



Waarom lees jij wel of niet graag? Vertel dit aan je groepsgenoten.



Wat is jouw favoriete boek? Waarom?



Neem bijlage 4.
Verzin een titel die past
bij deze voorpagina.



Welk boek (van de
boeken die op tafel
liggen) zou jij graag
lezen? Waarom?



Neem bijlage 4.
Waarover gaat dit boek
denk je? Vertel dit aan
jouw groepsgenoten.



Neem bijlage 5.
Lees het fragment, teken
nu op een kladblad welke
voorpagina hier zou bij
horen.
Let op, je werkt in één lijn!
Je mag je pen/potlood dus
niet opheffen!



Bij Bruno de Broccoli
beginnen beide
woorden met de letter
B. Dit noemen we een
alliteratie.

Verzin zelf 3 alliteraties.



Neem bijlage 5.
Wat is de betekenis van
het woord Cadillac?
Vertel het aan je
groepsgenoten.



Neem bijlage 6.
Waar zou het verhaal
over gaan?



Welk boek (van de
boeken die op tafel
liggen) zou jij niet graag
lezen? Waarom?



Neem bijlage 7.
Waar zou het verhaal
over gaan?



Neem bijlage 8.
Waar zou het verhaal
over gaan?



Als je de kans hebt zelf
een boek te schrijven,
waarover zou dit dan
gaan?



Welk soort verhaal lees
jij het liefst? Vertel.



Neem bijlage 9.
Verzin het woord waar
de persoon (in het
gedicht) naar op zoek is.



Mijn nieuwe laarzen zijn
zo groot. De hele wereld
past eronder.

Wat vind je van het
korte gedicht? Kan je
zelf ook een kort gedicht
bedenken?



Geef een ander woord
voor een fantasie tekst.



Geef een ander woord
voor een waargebeurde
tekst.



Vertel een verhaal. Laat de andere spelers raden of het verhaal waargebeurd is of niet.



Neem bijlage 10. Stel deze schrijver voor aan de rest van je groep.



Neem bijlage 14. Welke tekst zou er in het tekstballonnetje kunnen staan?



Neem bijlage 12. Stel deze schrijver voor aan de rest van je groep.



<p>Neem bijlage 16. Waar zou het verhaal over gaan?</p> 	<p>Neem bijlage 15. Waarom zou de jongen in het fragment in een psychiatrische instelling zitten?</p> 
<p>Neem bijlage 13. Stel deze schrijver voor aan de rest van je groep.</p> 	<p>Neem bijlage 11. Stel deze schrijver voor aan de rest van je groep.</p> 

3.2.5 Bijlagen: graad 3

Bijlage 1:



Antwerpse jeugdboekenmaand viert 50ste verjaardag

Antwerpen - In maart vindt de 50ste editie van de Jeugdboekenmaand plaats. Ook de stad Antwerpen neemt hier aan deel. Het thema: Lezen is een feest!. Kinderen en jongeren tot en met 15 jaar kunnen deelnemen aan auteurslezingen, voorleesmomenten, creatieve activiteiten en spelletjes. Afsluiten wordt er gedaan met een online kinderdisco.

Vrijdag 26 februari 2021 om 11:24



"Met een divers en laagdrempelige aanbod willen de Antwerpse bibliotheken zo veel mogelijk jonge lezers bereiken", zegt schepen voor cultuur Nabilla Ait Daoud (N-VA).

De aftrap wordt op 1 maart gegeven met een startshow in jeugdtheater hetpaleis die via een livestream te volgen is. Wouter Deprez, Laura Janssens (Niet Nu Laura), Gerda Dendooven, Esohe Weyden en Kapitein Winokio trakteren hun kijkers op een sprankelend boekenfeest. Tijdens de show stelt Kapitein Winokio ook het Jeugdboekenmaand-feestlied in première voor.

Nog op het programma staan onder meer virtuele auteurslezingen. Op het Antwerpse bibportaal www.antwerpen.bibliotheek.be/jbm-2021 verschijnen filmpjes van auteurs en illustratoren die voorlezen, vertellen en teken- en knutseltips geven.

Iedereen Leest organiseert dan weer een wedstrijd rond het favoriete feestboek van jonge lezers. Wie deelneemt maakt kans op een boekenpakket. En op 31 maart om 16 uur sluiten de Antwerpse bibliotheken de Jeugdboekenmaand af met de online kinderdisco van Dansbaar.

Bijlage 2:

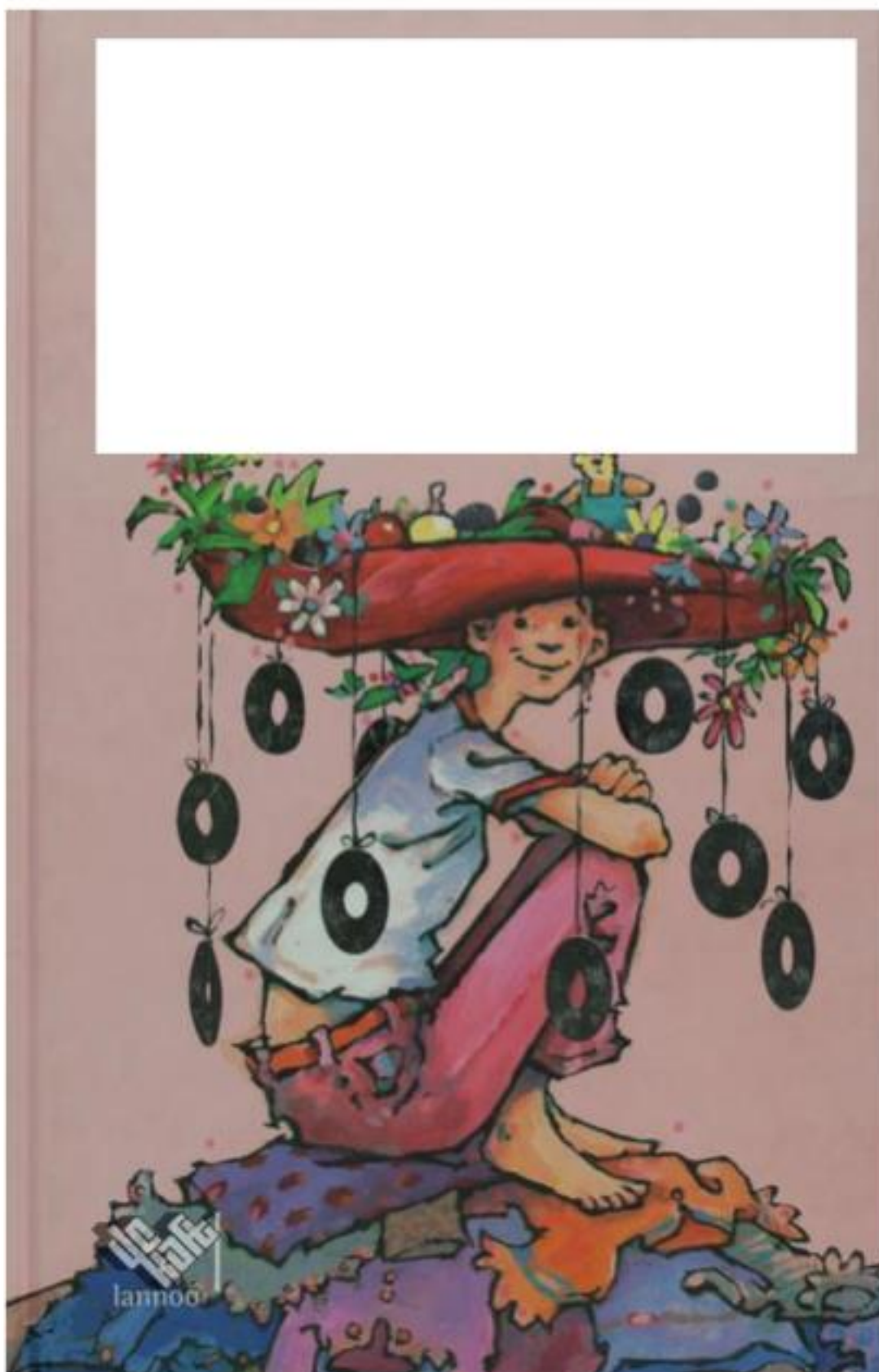


Bijlage 3:

Ik ben Wally. Zoek mij in de prent.



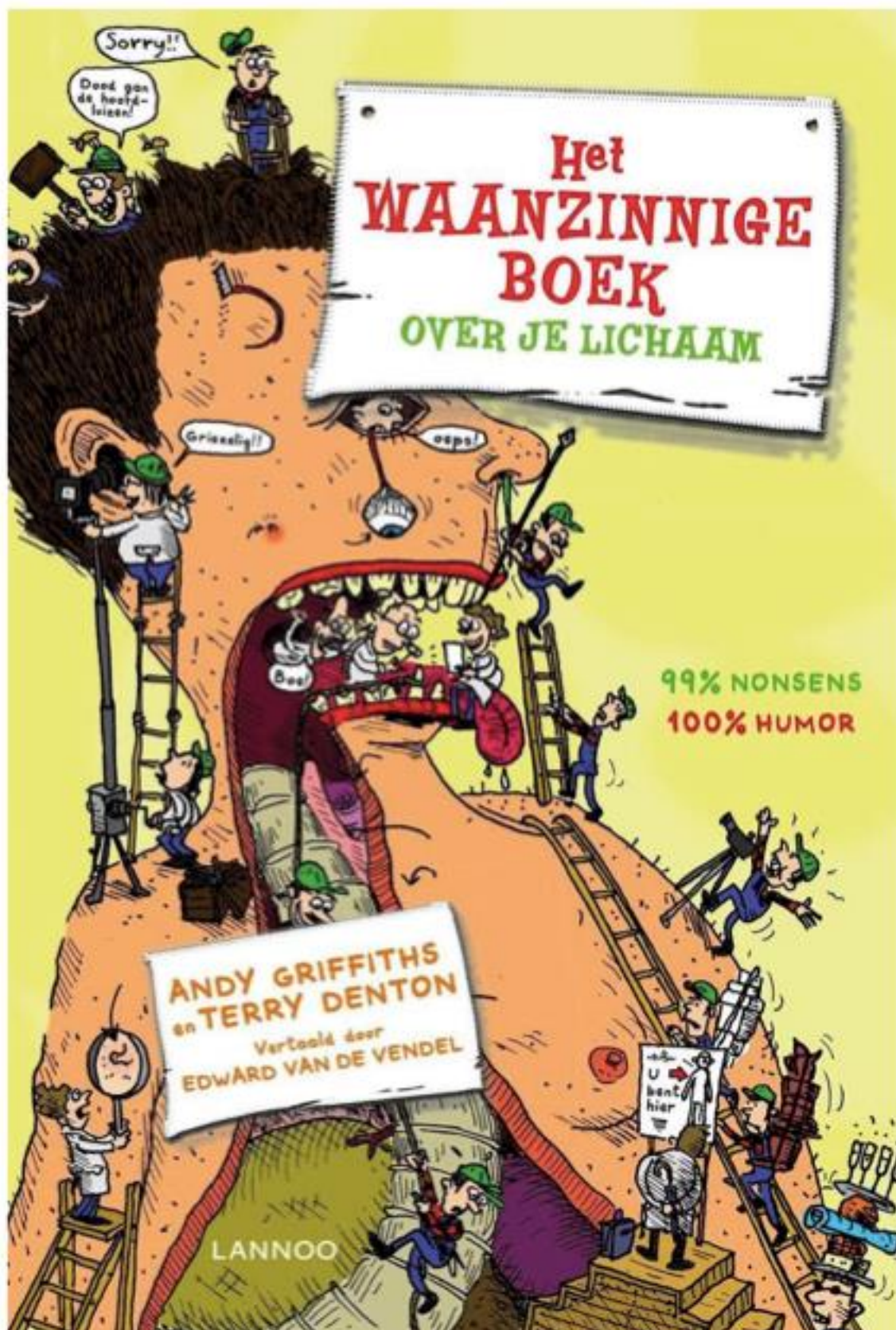
Bijlage 4:



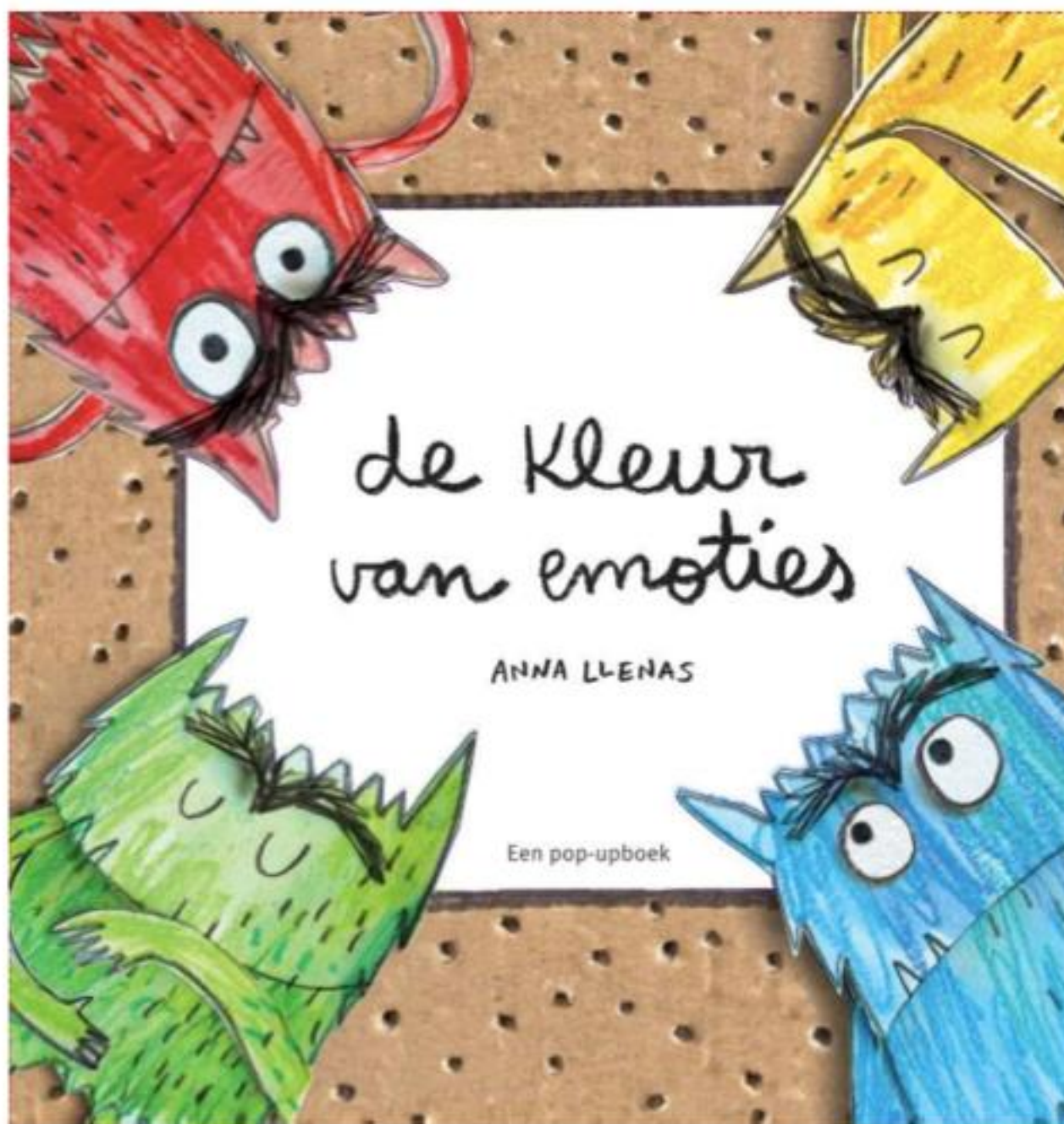
Bijlage 5:

***'Ik weet zeker dat ik ze zag, heel grote zwarte enge ho
monsters.' 'Waar dan?' De stemmen komen uit de koffi
van een roze Cadillac, een Amerikaanse auto. 'Bij die jo
achter het raam. Het is een enge jongen,' klinkt de eerst
weer.***

Bijlage 6:



Bijlage 7:



Bijlage 8:



Bijlage 9:

**ik zoek een woord
een heel nieuw woord
een woord dat niemand kent
ik zoek een woord
dat zeggen wil
dat jij de liefste bent**

Bijlage 10:**Roald Dahl**

Roald Dahl was een Brits schrijver. Hij is geboren op 13 september 1916 en is overleden op 23 november 1990. Hij schrijft zowel boeken voor kinderen, als voor volwassenen. Dit zijn vaak gekke, bizarre en grappige boeken. Zijn bekendste werken zijn: de Grote Vriendelijke Reus en Matilda.

Bijlage 11:**Marc De Bel**

Marc De Bel is een Vlaamse jeugdschrijver. Hij is geboren op 13 september 1954 en is dus 66 jaar. Hij schrijft vooral boeken voor kinderen. Voor hij schrijver was, is hij 20 jaar meester geweest (van 1974 tot 1983) in een lagere school. Een van zijn bekendste boeken is 'De zusjes Kriegel'.

Bijlage 12:**Bart Moeyaert**

Bart Moeyaert is een Belgische schrijver. Hij is geboren op 9 juni 1964. Hij schrijft vooral boeken voor kinderen, maar houdt zich ook bezig met gedichten en theatervoorstellingen schrijven. Zijn bekendere boeken zijn: De schepping en De hemel.

Bijlage 13:**Merho**

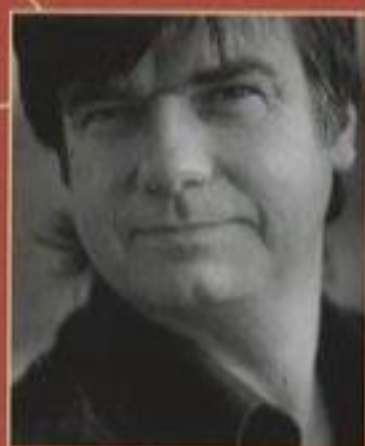
Robert Merhottein is een Belgische stripauteur, beter bekend als 'Merho'. Hij is geboren op 24 oktober 1948 en werd in 2002 'ereburger van Zoersel'. Zijn bekendste strips zijn de 'Kiekeboestrips'.

Bijlage 14:



Bijlage 15:

Gent omstreeks het begin van de twintigste eeuw. Michel is een onhandelbare jongen. Zijn ouders hebben het lastig met hem en na overleg met de dokter beslissen ze hun elfjarige zoon toe te vertrouwen aan het Dr. Guislaininstituut. Ze zijn er immers van overtuigd dat de jongen een psychiatrische behandeling nodig heeft. De wereld van Michel wordt op zijn kop gezet wanneer hij in het gesticht kennismaakt met de andere jonge patiënten. Ze gedragen zich allemaal heel vreemd, iedereen heeft zijn eigenzinnige maniertjes en sommigen zijn ronduit mismaakt. Langzaam groeit bij Michel het besef dat hij hier helemaal niet thuishoort. Maar weggelaten doe je hier niet zomaar: het instituut is perfect van de buitenwereld afgeschermd...



Luc Descamps viel met zijn jeugdboeken al meerdere malen in de prijzen. Voor *Ik ben toch niet gek?* verdiepte hij zich in de geschiedenis van het Dr. Guislaininstituut in Gent. Dit spannende en opmerkelijke boek geeft een goed beeld van hoe het er een eeuw geleden aan toe ging in een 'gekkenhuis'. Samen met de hoofdpersoon, Michel, ontdekt de lezer dat lang niet iedereen daar gek was.

ISBN 978 90 223 2264 2



9 789022 322642

Manteau www.manteau.be

Bijlage 16:

