

Bachelor leraar secundair onderwijs
Campus De Vest
Zandpoortvest 60
2800 Mechelen

THOMAS
MORE

Moderne gezelschapsspellen in het secundair onderwijs

Didactisch kader en nascholing voor
leerkrachten

Promotor:
De heer Kristof De Coninck

Bachelorproef
voorgedragen door:
Gunther Verbelen
Wiskunde – Engels

Academiejaar 2012 – 2013

Samenvatting

Deze bachelorproef onderzoekt de functie van moderne 'commerciële' gezelschapsspellen als leermiddel in het secundair onderwijs en geeft de bevindingen een praktische toepassing in een nascholing voor leerkrachten.

Het eerste deel bevat een uitgebreid literatuuronderzoek. In de eerste vier hoofdstukken wordt een antwoord gezocht op de inhoudelijke vraag: *"Welke kennis, inzichten en vaardigheden zijn relevant in functie van het didactisch verantwoord gebruik van moderne 'commerciële' gezelschapsspellen in de klas?"*. Hierbij wordt in het eerste hoofdstuk ingegaan op waarom gezelschapsspellen een geschikt onderwijsmiddel zijn, in het tweede op hoe men de gezelschapsspellen kan gebruiken in de klaspraktijk en in hoofdstuk drie en vier volgt een overzicht van de beschikbare materialen. Deze eerste hoofdstukken worden beschouwd als origineel algemeen kader voor het gebruik van gezelschapsspellen in het secundair onderwijs en als basisplatform voor verder onderzoek in de toekomst. Het vijfde hoofdstuk onderzoekt aan welke voorwaarden een goede nascholing moet voldoen.

Het tweede deel zet de resultaten van het literatuuronderzoek om in een onderwijskundig product: een nascholing voor leerkrachten over het gebruik van moderne gezelschapsspellen in de klas, gericht op leerkrachten secundair onderwijs en met alle bijhorende materialen.

In het derde deel wordt het proces en de uitvoering van het onderwijskundig product beschreven en de verzamelde feedback verwerkt, gevolgd door een reflectie op het proces, de uitvoering en de feedback in deel vier.

De bijlagen bevatten, naast de ontwikkelde materialen voor de nascholing, een aantal zelf ontwikkelde varianten van moderne gezelschapsspellen specifiek voor het vak wiskunde.

Woord vooraf

Deze bachelorproef is een gigantische onderneming geweest. Het onderwerp ligt me nauw aan het hart en de hulp en steun van een heleboel mensen die, op grote en kleine wijze, bijgedragen hebben tot het eindresultaat, heeft me ook op een persoonlijke manier geraakt.

In het bijzonder wil ik allereerst mijn promotor, de heer Kristof De Coninck, danken voor het enthousiasme, het luisterend oor en zijn professionaliteit als kritisch klankbord.

Ik wil ook mevrouw Ria Verbinnen, coördinerend directeur van de Katholiek Scholengroep Aarschot-Betekom, en de directie van het Sint-Jozefsinstituut te Betekom bedanken voor het vertrouwen en de kans om mijn nascholing in de praktijk uit te voeren. De feedback van hun enthousiaste deelnemers/leerkrachten was erg belangrijk, zowel op onderzoeks- als op persoonlijk vlak.

Mijn broer, Kurt Verbelen, en mijn moeder, Irène d'Hooge, wil ik bedanken voor het nalezen en de constructieve commentaren op het eindproduct.

Verder zijn er woorden van dank voor alle mensen die mij tijdens dit proces inspiratie hebben gegeven: podcasters, spellenauteurs, leerkrachten, ... en de spelers die alle spellen samen met mij hebben uitprobeerde. Ik hoop dat zij zich even goed geamuseerd hebben als ik.

Ten slotte dank en excuses voor de twee belangrijkste mensen in mijn leven. Zonder hen zou dit eindwerk nooit zijn wat het nu is en zonder hen zou ik de opleiding nooit tot een goed einde hebben gebracht. Bedankt William, mijn zoontje, voor de nodige verstrooiing/storing gedurende de lange dagen van typen en schoolwerk. Bedankt, Ellen Heylen, voor de steun, de aanmoediging, de zorg, de opmerkingen, het aanhoren van alle ideeën en uren van bedenkingen, het mee begeleiden van de nascholing, het nalezen, knutselen en zo veel meer ... gedurende dit eindwerk en de hele opleiding. Mijn oprechte excuses, allebei, voor de vele momenten dat het schoolwerk voor moest gaan op het gezin.

Hartelijk bedankt iedereen, ... voor alles.

Gunther Verbelen

Inhoudsopgave

Samenvatting.....	1
Woord vooraf.....	2
Inhoudsopgave	3
Algemene inleiding	8
Deel 1: Literatuuronderzoek.....	11
Inleiding.....	11
Definities en begrenzing.....	14
Wat is een gezelschapsspel?.....	14
Begrenzing	15
Hoofdstuk 1: Waarom zijn gezelschapsspellen een geschikt onderwijsmiddel?.....	16
1.1 Een basisdidactiek: Didactische principes in het gezelschapsspel.....	16
1.2 Een basistheorie over spel: Huizinga.....	17
1.3 Behaviorisme	17
1.4 Sociaal Constructivisme.....	18
1.4.1 Kenmerken van het sociaal constructivisme.....	19
1.4.2 De ontwikkelingsfasen van Piaget.....	21
1.4.3 De zone van naaste ontwikkeling van Vygotsky.....	22
1.4.4 De leercyclus volgens Kolb.....	23
1.5 Het gezelschapsspel in de visie van het ervaringsgericht onderwijs	24
1.6 Met de VOET in het gezelschapsspel	25
1.7 Waarom stopt spelen in het secundair onderwijs?	26
1.8 De voordelen van het gezelschapsspel als leermiddel.....	27
Hoofdstuk 2: Hoe kan men gezelschapsspellen gebruiken in de klaspraktijk?.....	31
2.1 Het SOI model van Mayer.....	31
2.2 Selecteren: Praktische tips bij de keuze van spellen.....	32

2.3	Organiseren: Hoe gebruiken we het spel in de klas?	34
2.3.1	Functies van spel binnen het lesverloop	34
2.3.2	Lesfasen bij het gezelschapsspel	36
2.3.3	Hoe leg je een spel uit?.....	39
2.3.4	Basis spelregels voor de leerlingen	40
	Hoofdstuk 3: Welke materialen bestaan er?	41
3.1	Educatieve spellen	41
3.2	Informatieve spellen	42
3.3	Moderne ‘commerciële’ spellen	43
3.3.1	Voor- en nadelen.....	43
3.3.2	Beschikbaarheid	44
	Hoofdstuk 4: Specifieke voorstellen.....	45
4.1	Algemene wenken.....	45
4.2	Nieuwe ‘basis’ spelvormen voor het secundair onderwijs.....	45
4.2.1	Jungle Speed	46
4.2.2	Time’s Up (Family).....	47
4.2.3	Dixit Odyssey.....	48
4.2.4	Zet in & Win (Wits & Wagers Family)	49
4.2.5	Katoiz	50
4.3	(Vak)Specifieke voorstellen	51
4.3.1	Vakoverschrijdend.....	51
4.3.2	Vakspecifiek	52
	Hoofdstuk 5: Aan welke voorwaarden moet een goede nascholing voldoen?	60
5.1	Focus op de waardevol geachte resultaten bij leerlingen.....	60
5.2	Kennis en vaardigheden die de moeite lonen	60
5.3	Integratie van kennis en vaardigheden.....	60
5.4	Assessment met het oog op professionele ontwikkeling.....	61
5.5	Meervoudige kansen om kennis op te doen en toe te passen.....	61

5.6	Benaderingen die afgestemd zijn op de leerprocessen	61
5.7	Kansen om het nieuwe leren met anderen te delen	61
5.8	Relevante deskundige expertise	62
5.9	Actief leiderschap.....	62
5.10	Het momentum vasthouden	62
	Besluit.....	63
	Deel 2: Onderwijskundig product	65
	Hoofdstuk 6: Ontwikkeling van het prototype	65
6.1	Behoeftebepaling & Contextanalyse.....	66
6.2	Praktische beginsituatie/ Randvoorwaarden	67
6.3	Doelstelling.....	67
6.4	Selecteren van inhoud.....	68
6.5	Benodigd materiaal en lokaalopstelling	68
6.6	Lesverloop	69
	Deel 3: Beschrijving van de toepassing	74
	Inleiding.....	74
	Hoofdstuk 7: Beschrijving van de toepassing	75
7.1	Omschrijving van de voorbereiding	75
7.2	Omschrijving van de uitvoering	77
	Hoofdstuk 8: Beschrijving en verwerking van de feedback.....	81
8.1	Beoordeling nascholing en docent.....	82
8.1.1	Vraag 1: Wat verwachtte u van de nascholing?.....	82
8.1.2	Vraag 2: Druk uit in hoeverre u akkoord gaat met deze uitspraken.	83
8.1.3	Vraag 3: Wat vond u van de volgende aspecten?.....	85
8.1.4	Vraag 4: Zou u uw collega's de nascholing aanbevelen?.....	86
8.1.5	Vraag 5: Zou u na deze sessie meer geneigd zijn een spel in te zetten?.....	86
8.1.6	Vraag 6: Vond u de spelinformatie gemakkelijk terug in de brochure of zou deze beter op de spelfiches staan?.....	87

8.2	Meest geschikte spellen voor de klaspraktijk.....	87
8.2.1	Vraag 7: Welk spel sprak u het meeste aan?	87
8.2.2	Vraag 8: Welk spel sprak u het minste aan?	88
8.2.3	Vraag 9: Welk spel lijkt u het meest bruikbaar voor uw klaspraktijk?	88
8.2.4	Vraag 10: Welk spel lijkt u het minst bruikbaar voor uw klaspraktijk?	89
8.3	Toekomstperspectieven	89
8.3.1	Vraag 11: Zou u geïnteresseerd zijn in andere sessies over spel?	89
8.3.2	Vraag 12: Andere opmerkingen en suggesties.....	90
8.4	Feedback verzameld door de organisatie	91
8.5	Conclusie en samenvatting van de feedbackresultaten.....	91
Deel 4: Reflectie.....		93
Hoofdstuk 9: Terugblik		93
9.1	Reflectie op het proces.....	93
9.1.1	Vorbereidende fase	93
9.1.2	Literatuuronderzoek.....	93
9.1.3	Ontwikkeling onderwijskundig product.....	94
9.2	Reflectie op de uitvoering	95
9.3	Reflectie op de feedback	96
9.3.1	Positieve feedback.....	96
9.3.2	Praktische toepasbaarheid en het verschil tussen talen en wiskunde.....	96
9.3.3	De verhouding theorie/praktijk	98
9.3.4	Algemene versus vakspecifieke informatie.	99
9.4	Voorgestelde aanpassingen.....	100
9.5	Toekomstplannen	100
9.6	Verworven basiscompetenties	101
Algemeen besluit		103
Lijst met grafieken.....		105

Bronnen.....	106
Geschreven Bronnen.....	106
Podcasts.....	108
Spellen.....	108
Bijlagen.....	113
Bijlage 1: Technische fiche voor de pedagogische studiedag.....	114
Bijlage 2: PowerPoint presentatie voor de nascholing.....	115
Bijlage 3: Spelregelfiches.....	122
Bijlage 4: Samenvatting presentatie.....	136
Bijlage 5: Brochure.....	138
Bijlage 6: Evaluatieformulier.....	152
Bijlage 7: ‘Script’ van de presentatie.....	153
Bijlage 8: Foto’s Wits & Wagers.....	161
Bijlage 9: Foto’s van de nascholing.....	162
Bijlage 10: Aanvullende wiskundige spelvormen.....	169
Bijlage 11: Persoonlijke agenda/Logboek.....	171

Algemene inleiding

Gezelschapsspellen zijn een onderdeel van het leven; iedereen heeft er ooit al wel eens mee te maken gehad. Al duizenden jaren speelt de mens spellen; er zijn sporen gevonden van spellen bij de Romeinen (Duodecim Scripta), de Egyptenaren (Seneth) en zelfs nog vroeger bij de stroomculturen in Mesopotamië (Ur) en in India (Parchisi). De meeste van deze spellen zijn voorlopers van spellen die we nu nog steeds kennen als Backgammon, Ganzenbord en Ludo (Mens erger je niet). Anderen hebben de tand des tijds nog beter doorstaan en zijn nog steeds erg populair in hun nagenoeg originele vorm (Go en Schaak¹).

Toch bekijkt men mij nog steeds vreemd als ik zeg dat ik als hobby gezelschapsspellen speel. Voor de meeste mensen zijn gezelschapsspellen een ding uit het verleden; een al dan niet fijne herinnering aan hun jeugd. Spellenspelers zijn op latere leeftijd niet meer relevant, kinderachtig zelfs.

Maar de spellenverkoop zit in de lift. Er zijn steeds meer en meer mensen die terug de tijd nemen om een spel te spelen, met vrienden of in gespecialiseerde spellenclubs. Daar worden niet enkel de 'klassiekers' gespeeld maar vooral de moderne, intellectueel uitdagende spellen (VMMa, 2013). Jammer genoeg zijn die klassieke spellen zo ingeburgerd dat er altijd naar dezelfde 'usual suspects' teruggegrepen wordt. Bovendien zijn deze moderne, hedendaagse spellen zo onbekend dat ze zelden een groter publiek bereiken.

Dit heeft als gevolg dat er weinig literatuur bestaat over het onderwerp en dat het gezelschapsspel in studies rond pedagogie en lesmethodieken vaak niet eens vermeld wordt naast het gewone 'spelen' bij jonge kinderen en de populairdere grote broer: de videogame. Daarom is dit werk een poging om de leemte op te vullen en te kijken hoe het moderne gezelschapsspel, specifiek in de context van secundair onderwijs, zijn rol als leermiddel kan vervullen. Het is niet de bedoeling diep in te gaan op specifieke aspecten van het gezelschapsspel maar wel om in het literatuuronderzoek (deel 1) een algemeen didactisch referentiekader te schetsen, als startpunt voor verder specifiek onderzoek.

Maar een puur academische benadering heeft – voor leraren althans – weinig nut op zich. Voor mij heeft dit werk heel wat meer doelen voor ogen dan het zuiver academische. Een gezelschapsspel heeft een heleboel voordelen, zowel voor gebruik in een klassituatie als daarbuiten, en het is dan ook mijn bedoeling het gebruik van gezelschapsspellen te promoten in de klas en daarbuiten. En als een spellencultuur, zoals die in Duitsland aanwezig is, het

¹ De oorsprongen van Schaak en Go zijn niet echt duidelijk. Wel verwijst Confucius naar Go in zijn werk en worden beide spellen verondersteld ongeveer 4000 jaar oud te zijn en afkomstig uit Perzië en China.

ultieme doel is, dan is het onderwijs de ideale manier om het gezelschapsspel te re-introduceren in de klaspraktijk en bij uitbreiding de huiskamer; als alternatief voor de televisie en zogenaamde 'sociale' netwerken van deze tijd.

Het praktische gedeelte (deel 2) van dit eindwerk is bijgevolg een bijscholing over het gebruik van moderne (commerciële) gezelschapsspellen in de secundaire klaspraktijk. Ik heb deze nascholing ontwikkeld en uitgetest op een pedagogische studiedag van de Katholieke Scholengroep Aarschot-Betekom. De feedback, op deze nascholing en de getoonde spellen, wordt verzameld in deel drie.

Daarna wordt er over de uitvoering gereflecteerd (deel 4) met als doel de nascholing te optimaliseren voor verder gebruik. De bedoeling van de nascholing is leerkrachten te laten kennismaken met de spellen en een aantal mogelijkheden aan te reiken om gezelschapsspellen te gebruiken in de klas. Maar vooral om ze zelf de kracht van gezelschapsspellen als leermiddel te laten ondervinden. Op die manier probeer ik een mentaal proces op gang te brengen, zodat de leerkrachten zelf de mogelijkheden en voordelen inzien en ze hopelijk meer gezelschapsspellen in hun lessen zullen gebruiken.

Ik ben geboren in 1984 en speel al heel mijn leven gezelschaps- en andere spellen. Via een omweg langs PC-spellen, courante gezelschapsspellen, Heroquest, rollenspellen, trading-card-games en miniature-wargames, maakte ik al vroeg kennis met moderne bordspellen. Sinds 1998 ging ik me actief bezighouden met gezelschapsspellen en mijn eerste loon als jobstudent ging dan ook naar een bescheiden verzameling. In 2006 maakte ik voor het eerst kennis met de gezelschapsspellenclubs. Ik begon ook spellendemonstraties te geven voor een aantal uitgevers en in 2011 startte ik mijn eigen gezelschapsspellenclub in Heist-op-den-Berg; op het moment van schrijven bezit ik in totaal een 400-tal verschillende titels.

Mezelf persoonlijk voorstellen is misschien niet relevant in functie van een eindwerk, maar ik denk dat het in dit geval toch een zekere waarde heeft. Er is weinig of geen literatuur beschikbaar en veel van wat volgt steunt bijgevolg op mijn eigen ervaring en 'expertise'.

In de gezelschapsspellenwereld ben ik in de verste verte niet de grootste autoriteit, maar met meer dan 15 jaar ervaring meen ik wel te mogen zeggen dat ik, in deze materie, beter op de hoogte ben dan de gemiddelde leerkracht.

De vele jaren van gezelschapsspellen spelen, hebben me overtuigd van de grote waarde van het gezelschapsspel, in het algemeen en specifiek als leermiddel. Ik ben mij ervan bewust dat dit alles mij niet de meest objectieve persoon maakt om over dit onderwerp te schrijven.

De keuze van dit onderwerp lag dus voor de hand. Mijn motivatie is drieledig.

Ten eerste ben ik er van overtuigd dat gezelschapsspellen uiterst geschikte leermiddelen zijn die vele vaardigheden trainen. Ze kunnen bijna elke inhoud aan en werken motiverend, wat het leren alleen maar kan bevorderen. Daarom wil ik gezelschapsspellen promoten in de klas, maar ook daarbuiten. In onze maatschappij zijn computer en televisie het centrum geworden van het gezinsleven: directe sociale contacten vervagen door de informatisering en ouders hebben vaak geen tijd meer om nog met de kinderen bezig te zijn. Een gezelschapsspel is een ongelooflijk waardevol instrument om persoonlijke sociale contacten, binnen het gezin en daarbuiten, terug nieuw leven in te blazen. Eén van de beste manieren om dit te doen is jongeren (en leerkrachten) via de school gezelschapsspellen te leren spelen en appreciëren.

Ten tweede vind ik het ontzettend jammer als ik zie hoe weinig de spellen, vaak van een erg goede kwaliteit, gekend zijn bij het grote publiek. Vaak kennen mensen wel klassiekers als Risk of Monopoly, of begint een enkeling over “dat nieuwe spel: Kolonisten van Catan”, dat intussen bijna 20 jaar oud is. Maar zijn ze zich niet bewust van de rijkdom, het plezier en de variatie die de wereld van het gezelschapsspel met zich meebrengt. Door dit gebrek aan ‘awareness’ vallen leerkrachten ook altijd terug op gekende spelvormen, die vaak door leerlingen zelf saai worden bevonden. Zelfs in de eindwerken over gezelschapsspellen die ik raadpleegde, vallen de schrijvers steeds terug op ganzenbord, Trivial Pursuit en Monopoly, terwijl er zo veel meer goede en originele ideeën bestaan.

Ten derde denk ik dat deze bachelorproef een culminatie kan zijn van de opgedane kennis in de lerarenopleiding en een mooi visitekaartje met het oog op tewerkstelling. Ik wil er iets goeds van maken, dat praktisch nut heeft en waar ik later zelf nog mee verder kan werken.

Ten slotte wil ik benadrukken dat ik het gebruik van gezelschapsspellen in de klas niet als alternatief wil voorstellen voor het reguliere onderwijs. Ik geloof sterk in de gangbare methodieken, maar ik denk wel dat een gericht gebruik van gezelschapsspellen, in elk van zijn functies, een waardevolle aanvulling is voor de gereedschapskist van elke moderne leerkracht. Ik hoop dat dit werk een naslagwerk en een inspiratiebron mag zijn en dat het kan helpen leerkrachten te motiveren om gezelschapsspellen² als volwaardig onderwijsmiddel in te zetten, ook in het secundaire onderwijs.

Ik wens u alvast veel lees- en vooral spel- plezier.

² Noot van de auteur: doorheen dit werk wordt geopteerd om consequent de meervoudsvorm spellen te gebruiken. Spellens en spelen zijn, afhankelijk van de context, beide correct. Spellens wordt meer gebruikt en helpt bovendien de verwarring met het werkwoord spelen te voorkomen.

Deel 1: Literatuuronderzoek

Inleiding

Deze literatuurstudie is een ondersteunend onderzoek voor het uiteindelijke praktische product van deze bachelorproef: een nascholing voor leerkrachten secundair onderwijs over het gebruik van moderne gezelschapsspellen in de klas. In het laatste hoofdstuk zal kort ingegaan worden op de vormelijke aspecten, maar in hoofdzaak is dit een onderzoek naar de inhoud van de nascholing.

Maar het wil ook meer zijn dan dat. Spel, en spelen, is een veel beschreven onderwerp in de literatuur voor kleuter- en lagere scholen, maar bij het eerste verkennende onderzoek bleek dat er heel weinig literatuur beschikbaar is met betrekking tot het secundair onderwijs. Er zijn een aantal eindwerken die een specifiek spel bespreken of ontwerpen, maar een algemeen kader bestaat niet. C. Goekint, medewerker van Het Vlaams Spellenarchief, een onderzoeksinstantie van de Katholieke Hogeschool Brugge – Oostende, bevestigt dit: *“Het probleem is dat er eigenlijk weinig tot geen literatuur bestaat rond het gebruik van spellen in de klas. Er bestaan wel boeken rond de ontwikkeling van het kind en spellen of rond gamen. We hebben wel boeken rond spellen van over de hele wereld, of over de geschiedenis van spellen.”* (persoonlijke communicatie, 29 november 2012).

Meer opzoekwerk bracht me bij één gemeenschappelijke bron waar al de andere teksten, tot de definities in Van Dale toe, op gebaseerd lijken te zijn: *“Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spelelement der cultuur”* door Johan Huizinga uit 1938. Dit werk gaat echter eerder over spel als een grondbeginsel van cultuur en focust vooral op het mensbeeld dat de mens, eerst en vooral, een spelend wezen is.

Hoog tijd dus voor een algemeen referentiekader. Daarmee krijgt deze literatuurstudie een hoger doel dat meer is dan enkel het ondersteunend onderzoek voor het onderwijskundig product; het wil een algemeen didactisch kader vormen. Dat is meteen ook de reden dat de ondertitel van dit werk tweeledig is; zowel de nascholing als het didactisch kader vormen een product op zich. Er wordt bijgevolg vooral in de breedte gewerkt. Het is een zeer ruim onderwerp: alles tot in de diepte uitwerken zou ons te ver leiden van het praktische doel van deze bachelorproef. Op die manier kan de literatuurstudie een vertrekbasis en een aanzet zijn voor andere onderzoekers om een bepaald deelonderwerp verder uit te diepen.

Tijdens het schrijven van deze studie publiceerde het Centrum voor Informatieve Spelen in december 2012 een gratis bundel “Een leer-lekker spel, de basis voor speloloog en spelagoog” (C.I.S., 2012). Deze gratis beschikbare bundel bevat een overzicht van de grootste theorieën rond spel en leren. Even was er de angst dat die publicatie dit eindwerk de wind uit de zeilen zou halen. Maar volgens mij kunnen beide werken perfect naast elkaar bestaan.

De bundel is gericht op jeugdwerking en blijft theoretisch. Hij richt zich naar mijn mening op personen die al met spel bezig zijn en daar een theoretisch kader rond willen plaatsen.

Dit eindwerk is specifiek gericht op leerkrachten en probeert de theorie te vertalen naar de klaspraktijk. Dat gebeurt door de theorie te concretiseren naar bruikbaar materiaal voor leerkrachten met de bijkomende bedoeling mensen die nog niet met spel bezig zijn te overtuigen van het gezelschapsspel als leermiddel. Dit neemt niet weg dat de publicatie van het C.I.S. een waardevolle bron is om de belangrijkste theorieën op te frissen en een grote hulp voor personen die zelf een spel willen ontwerpen.

Het idee voor mijn bachelorproef is gegroeid vanuit de zin om een nascholing te ontwikkelen voor leerkrachten rond het gebruik van gezelschapsspellen in de klas. Omdat ik zelf sterk geloof in de kracht van het gezelschapsspel als leermiddel, wil ik een overkoepelend werk maken dat leerkrachten aanzet tot het gebruik van gezelschapsspellen en hen informeert over welke materialen er bestaan en hoe ze deze spellen kunnen gebruiken in hun lessen.

Het werk zoekt een antwoord op de volgende hoofdvraag:

“Welke kennis, inzichten en vaardigheden zijn relevant in functie van het didactisch verantwoord gebruik van moderne ‘commerciële’ gezelschapsspellen in de klas?”

In het eerste hoofdstuk wordt het onderwerp benaderd vanuit een theoretisch perspectief om de eerste deelvraag te beantwoorden.

- *Waarom zijn gezelschapsspellen een geschikt leermiddel in het secundair onderwijs?*

Het antwoord is te formuleren vanuit de didactische achtergrond die ik in de opleiding heb meegekregen, maar ook vanuit de vraag waarom men na het basisonderwijs plots stopt met het spel als een volwaardige werkvorm te gebruiken. Een andere invalshoek is het digitale spel. Rond deze vorm van spel is al wel heel wat onderzoek verricht en het is de moeite waard om te kijken of er analoge conclusies getrokken kunnen worden.

- *Hoe kunnen leerkrachten gezelschapsspellen gebruiken in de klaspraktijk?*

In hoofdstuk 2 komt ook een stuk didactische achtergrond aan bod. De hoofdbroek zijn echter persoonlijke ervaringen en ervaringen van 'experts'; leerkrachten met interesse in de spellenwereld die uit eigen beweging gezelschapsspellen introduceren en gebruiken in hun lessen. Deze personen hebben de nodige praktijkervaring en leveren informatie die in de literatuur ontbreekt.

- *Welke materialen zijn beschikbaar en hoe kunnen leerkrachten ze aanpassen aan hun specifieke noden?*

In het derde hoofdstuk wordt deze deelvraag beantwoord vanuit het perspectief van moderne 'commerciële' spellen. Er wordt een algemeen beeld geschetst van de beschikbare materialen. Er is echter nog veel ander materiaal beschikbaar dat ook even kort aangehaald moet worden. Zo worden er ook educatieve spellen ontwikkeld. Dat educatieve karakter heeft echter voor- en nadelen. Dit terwijl elk jaar meer dan 600 'commerciële' spellen uitgebracht worden waarvan velen kunnen ingezet worden in een klassituatie omwille van thema, vakoverschrijdende vaardigheden of simpelweg een eenvoudig en origineel basisidee.

Jammer genoeg zijn leerkrachten niet op de hoogte van deze spellen en de bijhorende mogelijkheden. Daarom komen in het vierde hoofdstuk specifieke voorstellen aan bod. Er is in de eerste plaats aandacht voor nieuwe 'basis' spelvormen die naast klassiekers als Memory, Monopoly en Trivial Pursuit gebruikt kunnen worden. Daarna volgen een aantal voorstellen voor vakspecifieke, of vakoverschrijdende, doeleinden.

Deze laatste deelvraag sluit het meest direct aan bij de vraag van leerkrachten. Theorie is allemaal mooi in een opleiding, maar daar heeft een leerkracht in de dagelijkse praktijk weinig boodschap meer aan. Zij willen met concrete materialen zo snel en efficiënt mogelijk aan de slag. Het inhoudelijke gedeelte van deze literatuurstudie kan dan voor hen als een theoretisch 'naslagwerk' functioneren, aangezien er zo weinig praktische literatuur rond dit onderwerp bestaat.

In het vijfde en laatste hoofdstuk wordt kort bekeken aan welke voorwaarden een goede nascholing moet voldoen, met oog op het praktisch product van deze bachelorproef.

Definities en begrenzing

Wat is een gezelschapsspel?

Het woordenboek (Van Dale, 1992, p2832) geeft als definitie: *“Spel dat door een aantal personen gezamenlijk (binnenshuis) voor vermaak en tijdverdrijf wordt gespeeld.”*

En spel? *“Bezigheid die zonder enig praktisch nut, alleen om haars zelfs wil, tot vermaak of ontspanning wordt verricht, waarbij enig competitie-element of verbeelding is betrokken.”*

Dictionary.com (2012) geeft als definitie voor game: *“a competitive activity involving skill, chance, or endurance on the part of two or more persons who play according to a set of rules, usually for their own amusement or for that of spectators.”*

Een sluitende definitie voor zulk een breed gamma is niet eenvoudig, dat blijkt ook uit de verschillende definities die op het internet de ronde doen. In de eerste aflevering van de podcast Ludology (2011) gaan Geoff Engelstein en Ryan Sturm, op zoek naar een definitie. Ze formuleren een aantal kenmerken waaraan een spel³ moet voldoen en een definitie: *“a rules-based activity with an objective”* uitgebreid voor zogenaamde ‘serious’ games met: *“the achievement of which is dependent on the decisions and actions of the player.”*

Voor het doel van dit eindwerk zal de volgende definitie gebruikt worden.

Een gezelschapsspel is een uitdagende, competitieve, interactieve en als aangenaam ervaren activiteit met een welbepaald doel dat meerdere spelers, binnen een opgelegde set regels, proberen te bereiken met behulp van eigen vaardigheden, beslissingen of geluk, voor het merendeel gebruik makend van analoge materialen en hulpmiddelen. Het beoogde effect kan zowel ontspannend als educatief zijn.

Alle volgende verwijzingen naar het (gezelschaps)spel moeten als dusdanig begrepen worden.

Deze definitie omvat alle gezelschapsspellen onafhankelijk van de gebruikte materialen (kaarten, speelbord en pionnen, dobbelstenen, et cetera) en maakt bij competitie ook geen onderscheid tussen directe competitie of competitie als groep tegen het spelsysteem; in beide gevallen is er sprake van competitie en interactie tussen de spelers.

³ Er wordt gesproken van spel als “game” of “board and card game”; het Engels kent geen vertaling voor de term “gezelschaps”-spel. In de context van deze moderne spellen spreekt men ook wel van “hobby games”, “designer games”, “tabletop games” en “modern games”.

Begrenzing

Het onderwerp is erg ruim, daarom is het noodzakelijk het onderzoeksveld te beperken.

Ten eerste kunnen gezelschapsspellen op verschillende manieren ingezet worden in een schoolsituatie, zoals beschreven in de Teaching Strategies Podcast (Pritchard & Vassel, 2009). In deze studie wordt het onderzoek beperkt tot spellen 'in de klas', dat wil zeggen; tijdens de normale lestijden. Spellen kunnen ook ingezet worden als naschoolse activiteit, bijvoorbeeld ter bevordering van sociale contacten met ouders, of als vrijetijdsbesteding.

Ook als remediërend middel voor leerlingen met leerproblemen of moeilijkheden op vlak van sociale interactie (GOK en GON) kunnen gezelschapsspellen een meerwaarde betekenen binnen een school. Beide vormen zouden een onderwerp voor een vervolgonderzoek kunnen zijn, maar vragen te specifieke informatie om op te nemen in dit eindwerk.

Ten tweede is er een beperking nodig op het vlak van de spellen zelf, inherent aan de gekozen probleemstelling. De term moderne spellen wil zeggen dat bekende klassiekers (zoals Monopoly, Trivial Pursuit, Ganzenbord, Memory, ...) niet aan bod komen; ze worden al vaak gebruikt. Dit werk wil nieuwe opties bieden naast wat al bekend is. Daarenboven worden ook nieuwe commerciële massaproductiespellen uitgesloten die vaak geen enkele educatieve waarde hebben.

Dit nuanceert ook meteen het gegeven 'commerciële' spellen. Het gaat hierbij vooral over spellen die gewoon verkrijgbaar zijn in de handel, maar daarom niet meteen in de rekken van elk grootwarenhuis. De gespecialiseerde handel wordt alsmaar meer bereikbaar via internet en speelgoedwinkels. Het aspect commerciële spellen sluit vooral de puur educatieve spellenmarkt uit en beperkt ook de activiteiten waar leerkrachten aan denken bij de term 'spelletjes': kaartjes matchen, memory, ...

Een derde beperking is de zogenaamde 'gamification': het structureren van het dagelijks leven (of leerinhouden) als een spel, met doelen, beloningen en levels die kunnen vrijgespeeld worden. Hoewel men hier eerder gebruik maakt van principes uit digitale spellen zijn er weldegelijk mogelijkheden om deze principes toe te passen met behulp van mechanismes uit gezelschapsspellen. Ze lenen zich echter eerder tot integratie binnen thematisch of lager onderwijs en zijn uitgebreid genoeg voor een onderzoek op zich.

Ten slotte beperk ik mezelf tot het gebruik van spellen in de context van het secundair onderwijs. Gezelschapsspellen voor gebruik in kleuter en lager onderwijs, of als therapie, werden al grondig onderzocht door personen met meer expertise in die specifieke velden.

Hoofdstuk 1: Waarom zijn gezelschapsspellen een geschikt onderwijsmiddel?

Om aan te tonen dat gezelschapsspellen een nuttig leermiddel zijn in het secundair onderwijs, is het aangewezen te onderzoeken hoe ze, vanuit de voorgestelde definitie, passen binnen een aantal theoretische kaders en opvattingen die in het onderwijs algemeen aanvaard zijn.

Als concrete leerplandoelen komen enkel de vakoverschrijdende eindtermen, de zogenaamde VOET, aan bod. De link met de vakspecifieke leerplannen zou te diep gaan en is wederom een bron voor extra onderzoek. Daarna wordt de link gelegd met de grotere, bekende broer: digitale spellen. Ten slotte wordt onderzocht waarom spelen stopt in het secundair onderwijs.

Er wordt van uitgegaan dat het doelpubliek van dit eindwerk mensen zijn met voldoende didactische achtergrond en in de diepte herhalen van didactische theorieën overbodig is. Waar nodig worden een paar grote lijnen geschetst maar voor een grondiger theoretisch overzicht verwijs ik de lezer graag naar de brochure: “Een leer-lekker spel, de basis voor speloloog en spelagoog” (C.I.S., 2012) en de werken in de literatuurlijst.

1.1 Een basisdidactiek: Didactische principes in het gezelschapspel

De cursus basisdidactiek (De Coninck & Van Den Berk, 2012b) binnen de lerarenopleiding vermeldt zeven didactische principes. Deze vormen de basisregels waaraan elke les moet voldoen. Er moet dus eerst bekeken worden of het gezelschapsspel volgens de definitie aan deze principes voldoet.

- **Motivatieprincipe:** Spel is motiverend op zich omdat het niet tot het dagdagelijkse behoort. Dit wordt versterkt door extrinsieke aspecten die inherent zijn aan spel: competitie, interactie en een welbepaald doel.
- **Activiteitsprincipe:** Spel is een actieve bezigheid waarbij de leerlingen zelf moeten nadenken, handelingen moeten stellen en hun vaardigheden gebruiken.
- **Aanschouwelijkheidsprincipe:** Spellen zijn visueel stimulerend en bieden een alternatieve realiteit als context. Het spelmateriaal spreekt meervoudige intelligenties aan.
- **Geleidelijkheidsprincipe:** Door het ruime aanbod kunnen spelconcepten geleidelijk geïntroduceerd worden.
- **Herhalingsprincipe:** Spellen zijn een herhaling van rondes, fasen en beurten. Gelijkaardige basismechanismes herhalen zich in verschillende spellen en zorgen zo voor extra herhaling. De voorgestelde basisspellen zijn bovendien uitermate geschikt om op een snelle, efficiënte en gevarieerde manier te herhalen.

- **Integratieprincipe:** Spellen integreren kennis in de context die ze zelf creëren. De aangeleerde sociale vaardigheden zijn onmisbaar in het dagelijkse leven.
- **Individualiseringsprincipe:** Door de keuze van spellen en de manipulatie van geluk en regels kan de leerkracht een spel afstemmen op individuele leerlingen. Een spel kan ook gebruikt worden als remediëringmiddel op zich.

1.2 Een basistheorie over spel: Huizinga

Huizinga (1938) beschrijft de mens al als spelend wezen. In zijn mensbeeld, homo ludens, is het spelen zelfs een voorwaarde voor cultuur: *“Het is onmisbaar voor het individu, als biologische functie, en het is onmisbaar voor de gemeenschap om den zin, dien het inhoudt, om zijn betekenis, zijn uitdrukkingswaarde, om de geestelijke en sociale verbindingen, die het scheidt, kortom als cultuurfunctie.”* (p. 36) Hij observeert het spel bij dieren en trekt daaruit conclusies voor de mens. Spelen is bij kleine kinderen een manier om de realiteit te vatten, hun vermoedens uit te testen in een veilige spelsituatie en daarna toe te passen op het leven zelf. Deze veilige spelsituatie noemt hij **de magische cirkel**: een alternatieve realiteit waarin een kind kan experimenteren zonder gevolgen voor de eigen realiteit. Fouten maken is niet erg en je kan verschillende keuzes uittesten. In de context van computerspellen wordt dit concept al vaak gebruikt en het C.I.S. (2012) noemt het één van de voorwaarden om te kunnen spelen. Voor een gezelschapsspel wil dit concreet zeggen dat het spelthema, de regels en in fysieke zin het bord en de spelers zelf, een veilige situatie creëren waarin we kunnen experimenteren.

Huizinga's theorieën vormen ook een basis voor heel wat andere pedagogen. In het boek “Van spelen tot serious gaming” (van der Aalsvoort, 2011) zijn de eerste essays een overzicht van hoe bekende pedagogen denken over spel en hoe spel past in hun theorieën.

Bij Dewey, Vygotsky en Piaget blijkt spel ook een heel belangrijke rol te spelen, meer zelfs: heel veel van deze theorieën binnen de ontwikkelingspsychologie nemen het spel van kinderen als basis voor leren.

1.3 Behaviorisme

De voorloper van het constructivisme, de toonaangevende filosofie in het hedendaags onderwijs, is het behaviorisme. Hoewel de theorie intussen grotendeels achterhaald is, zijn een aantal toepassingen van deze theorie, zoals conditionering en modelleren nog altijd waardevol. (De Coninck & Van den Berk, 2012a)

Vanuit **conditionering** wordt aan opvoeders en leerkrachten nog steeds de kracht van straffen en belonen aangeleerd. Hierbij krijgt vooral de positieve bekrachtiging, het belonen, voorrang op de negatieve bekrachtiging van straffen. De positieve bekrachtiging is een middel om gewenst gedrag te laten herhalen, soms is het leren van iets al een beloning op zich: het trial & error principe. Gedrag dat tot het gewenste resultaat leidt zal herhaald worden, gedrag dat niet tot het gewenste resultaat leidt, zal verminderen. Een gezelschapsspel heeft vaak een ingebouwd beloningssysteem. Wie de beste keuzes maakt, krijgt meer punten en zal uiteindelijk het spel winnen. Sommige spelers verkiezen één bepaald spel en scheppen er genoeg in om verschillende strategieën uit te testen. Door het elimineren van minder goede strategieën proberen ze betere spelers te worden.

Modelleren is een vorm van gedrag stellen omdat je gezien hebt dat een ander daarvoor beloond werd. In de praktijk wordt er dan een modelvoorbeeld gesteld. In spellen is dit zelden het perfecte voorbeeld, maar spelers leren wel van elkaar wat de goede zetten zijn en nemen winnende strategieën van elkaar over. Leerlingen die een spel spelen, leren gewenst gedrag stellen omdat ze ervoor beloond worden en omdat ze anderen hetzelfde zien doen met een gunstig effect.

Bij deze ook een korte vermelding voor het **cognitivisme** dat de overgang vormt tussen het behaviorisme en het constructivisme. Men gaat hierbij kijken naar het innerlijke en hoe onze hersenen informatie verwerken. Deze strekking is dan ook vooral gebaseerd op het principe van **zinnvolle herhalingen** en het effect van die herhalingen op de wisselwerking tussen onze verschillende geheugens (kort sensorische, korte termijn-, lange termijn- en werkgeheugen) om een bepaald gedrag te assimileren. Spellenszinnen zitten vol herhaling; verschillende rondes met bepaalde fases die telkens weer doorlopen worden. Ook zijn er vele spellen die ontworpen worden rond hetzelfde mechanisme. Door het ene spel te spelen kan men beter worden in een gelijkaardig spel. Het koppelen van leerstof aan deze structuren bevordert de opname in het lange termijngeheugen.

1.4 Sociaal Constructivisme

Het sociaal-constructivisme is gebaseerd op de idee dat leren een wisselwerking is tussen de omgeving en de lerende zelf. Waarbij de behavioristen er van uitgaan dat de voorgeschotelde stof de reactie van de leerling bepaalt, focussen de constructivisten zich op de verwerving en verwerking van de leerstof. Binnen het constructivisme zelf bevinden zich een aantal strekkingen die elkaar aanvullen (en soms tegenspreken). Dit werk beperkt zich tot de algemene kenmerken en een aantal kernideeën van Piaget, Vygotsky en Kolb.

1.4.1 Kenmerken van het sociaal constructivisme

Binnen de sociaal-constructivistische visie moet leren aan acht eigenschappen voldoen (De Coninck & Van Den Berk, 2012a). Het gezelschapsspel wordt eerst binnen deze onderwijsvisie geplaatst, vooraleer een aantal specifieke ideeën toegelicht worden. Leren is **actief** en leren is **individueel verschillend** kwamen al aan bod bij de didactische principes.

- Leren is **constructief**: Kennis wordt opgebouwd door interactie met de omgeving . De leerling linkt de informatie aan andere informatie en construeert zo een netwerk van betekenis. Het gezelschapsspel en de tegenspelers zijn de omgeving waarmee de interactie plaats kan vinden. Het spel is een extra context waar de informatie betekenis krijgt aan de hand van de spelervaring en leren lukt beter door informatie te koppelen aan positieve ervaringen. (cf. motivatieprincipe)
- Leren is **cumulatief**: Het bouwt verder op kennis die we al hebben. Spellen sluiten vaak aan bij gekende informatie zoals basiswiskunde en taal, in een spel moet die informatie op een nieuwe manier toegepast worden en kunnen strategieën voor probleemoplossend denken gevormd worden.
- Leren is **doelgericht**: Een doel geeft niet alleen betekenis, het helpt ook waarde te geven aan wat men leert. Volgens de gestelde definitie heeft elk spel een welbepaald doel. Er wordt gespeeld om te winnen. De leerkracht moet zorgen dat het spel geen doel op zich wordt en moet het evenwicht vinden tussen ‘het spel om het spel’ en ‘het spel als middel’ om leerstof over te brengen.
- Leren is **zelfgeregeerd**: De leerling staat zelf in voor het bewaken en plannen van het leerproces, hij beslist zelf of hij aandacht geeft of niet. Hij moet het dus zelf willen en zelf bepalen wat hij doet. Dit is iets wat de leerkracht gedeeltelijk mee kan bepalen door de keuze van activiteiten en het aanwakkeren van de intrinsieke motivatie. Binnen het spel moet de leerling zelf plannen, een spel is een uitstekende motivator en zal vaak zelf gekozen worden.
- Leren is **gesitueerd en contextgebonden**: Het thema van het spel, en soms zelf de ervaring van het spel op zich, geeft context. Het thema kan dicht bij de realiteit staan en inzichten bieden door een schematische voorstelling van die realiteit. Het heeft als voordeel dat de leerling zelf de realiteit kan beïnvloeden binnen de voorgenoemde magische cirkel. Zonder dramatische gevolgen, iets wat door observatie niet mogelijk is. De combinatie van beide aspecten maakt het voor sommige complexe systemen zelfs een duidelijkere manier van aanbrenge omdat de leerlingen zelf het systeem kunnen ervaren en leren uit ondervinding.

Een voorbeeld is het relatief complexe verkiezingssysteem in de Verenigde Staten; na een spelletje “1960: The Making of the President” (Leonhard & Matthews, 2007) wordt het systeem al een stuk duidelijker. Ook een abstract economisch concept zoals ‘vraag en aanbod’ is moeilijk om in woorden over te brengen. Eender welk spel waarin grondstoffen verhandeld moeten worden kan een aha-moment teweeg brengen bij leerlingen.

Er zijn bijvoorbeeld heel wat spellen die een hele virtuele markt creëren binnen het spel zelf, zoals “Arkadia” (Dorn, 2006), of de leerlingen laten experimenteren met investeringen, aandelen en bedrijfsovernames zoals “Acquire” (Sackson, 1962) of een volledig vrij handelsklimaat in “Chinatown” (Hartwig, 1999). En nog zo veel meer.

Niet alleen de mechanische abstracties kunnen inzichten geven maar ook het thema. Het aanbod van verschillende contexten is immens. Zo immens dat er voor bijna elke situatie wel een spel bestaat dat de speler meer leert of aanzet tot leren over een bepaalde context. Van de moeilijkheid om te overleven als keuterboer in de middeleeuwen in “Agricola” (Rosenberg, 2007) over handelsvloeten beheren, strategische beslissingen op een slagveld in een wereldoorlog tot gemarteld worden door de inquisitie in “Inquisitio”, (Rönkkönen, 2009). Dat maakt volgens mij de situering en contextgebondenheid één van de grootste voordelen van het spel als leermiddel.

- Leren verloopt **interactief en coöperatief**: Sociale interactie is cruciaal in leren. We leren uit ervaringen (interactie met dingen), gesprekken (interactie met anderen) en reflectie (interactie met jezelf). Al deze factoren komen aan bod in een gezelschapsspel. De ervaring vanuit het spel zelf, gesprekken met de medespelers en reflectie tijdens en na het spel wanneer de speler nadenkt of hij het goed heeft gedaan en hoe het beter zou kunnen. Voor sommige spelers hoort bij elk spel dat ze spelen een nabespreking over de gebruikte strategie en analyse van de kantelpunten.

Ook dit is één van de sterkste punten van spel en het komt terug in de definitie. Er is zelfs een relatief nieuwe trend in de spellenwereld waarbij coöperatieve spellen heel populair blijken; spellen waarbij de spelers samen tegen het spelsysteem spelen (punt 4.3.1.2).

De basisbeginselen van Piaget en Vygotsky binnen de constructivistische onderwijsvisie en de uitbreidingen door Kolb bevatten allemaal elementen die belangrijk zijn bij de keuze en het gebruik van gezelschapsspellen in de klas. Ze zullen herhaaldelijk aangehaald worden in de rest van deze studie. Daarom is het wenselijk ze kort toe te lichten.

1.4.2 De ontwikkelingsfasen van Piaget

Vòòr een spel ingezet kan worden als leermiddel moet de leerkracht zich, net zoals bij andere leermiddelen, bewust zijn van waar de leerlingen zich bevinden in hun ontwikkeling. Want het type van spellen dat ze aankunnen is sterk afhankelijk van de verstandelijke mogelijkheden van deze leerlingen. Waardevolle inzichten op dat gebied zijn te vinden bij Jean Piaget.

Piaget spreekt in zijn theorie over 4 fasen in de cognitieve ontwikkeling van het kind. De eerste twee fasen zijn niet van toepassing in het secundair onderwijs. Over het algemeen bevindt zich in de eerste graad een mix van leerlingen die ofwel in de derde fase, de laatste fase of in de overgang tussen de twee zitten. In de hogere graden zullen de leerlingen grotendeels in de laatste fase van ontwikkeling zitten. (Grimon, 2010; Verhofstadt-Denève e.a., 2003)

De derde ontwikkelingsfase noemt Piaget de **concreet operationele fase**. Kinderen hebben in deze fase vooral **concrete voorbeelden en situaties** nodig en zijn nog niet in staat om abstract te denken. In speltermen wijst dit naar de spellen die in het lager onderwijs gebruikt worden: eenvoudig, duidelijk en niet te veel keuzes tegelijk. De capaciteit om vooruit te denken is er nog niet. Een bekend voorbeeld is Uno, met gewone kaarten ook wel als pesten bekend⁴: bij spelletjes met kinderen valt het op dat een kind dat een pestkaart krijgt, die zo snel mogelijk zal uitspelen. Het directe resultaat is belangrijk, ook al zet de speler zichzelf daardoor vast. Deze speler zit overduidelijk nog in de concreet operationele fase.

Een speler die al in de volgende fase, de **formeel operationele fase**, beland is, denkt verder na en zal de kaart opsparen om ze op een tactisch beter moment te spelen. In deze laatste fase ontwikkelt zich **het abstracte denken** en kan een kind enkele stappen vooruit beginnen denken. Het is niet toevallig dat op verschillende secundaire scholen het schaakspel rond deze leeftijd geïntroduceerd zal worden als middagactiviteit; jongere kinderen kunnen het vooruitdenken nog niet aan.

Deze wetenschap heeft een aantal gevolgen: ten eerste zijn de meeste puur commerciële en bekende spellen gericht op jongere kinderen in de derde fase, dit zijn ook de spellen die leerkrachten vaak proberen te gebruiken in de klas. Maar ze zijn niet uitdagend genoeg voor leerlingen in (de overgang naar) de formeel operationele fase. De leerkracht ziet geen effect en de leerlingen zijn ook niet zo enthousiast, dus worden spellen afgeschreven als leermiddel.

⁴ Voor de meer ervaren speler is er een heel duidelijk voorbeeld terug te vinden van de ontwikkelingsfasen van Piaget in spellen, gebaseerd op het spel Ticket to Ride (Moon, 2004), in aflevering 11 van de Ludology Podcast.

Ten tweede moeten in de eerst graad spellen gekozen worden die voor beide fasen interessant zijn, maar tegelijkertijd geen te grote voordelen bieden voor leerlingen die wél in staat zijn een paar stappen verder te denken. Dat vraagt echter een zekere expertise en is mee één van de redenen dat spellen aan aanzien verliezen in het oog van de leerkracht secundair onderwijs; het is niet zo evident een spel te vinden dat voor iedereen leuk is en toch iets leert. Eén voorbeeld is “Incan Gold” (Faudutti & Moon, 2006) dat verderop in dit werk besproken wordt: er wordt op elk gegeven moment maar één keuze gemaakt. Dit is ideaal voor spelers in de derde fase, maar het geluks-element maakt het ook interessant voor gevorderde spelers die hun keuze kunnen maken aan de hand van een beetje basis kansberekening.

Daaruit volgt één van de belangrijkste voordelen van een goed gekozen spel. **Het spelen bevordert de overgang tussen de verschillende fasen:** kinderen zien dat hun tegenspelers meer succes hebben en leren van die tegenspelers dat het soms beter is om te wachten met die ene pestkaart. Dit doorbreekt de strikte indeling van de cognitieve ontwikkeling in fasen, want hierbij is het leren niet meer afhankelijk van de eigen capaciteiten maar ook van de sociale interactie met de andere spelers. En dat is een prachtig argument voor de opvatting van Vygotsky.

1.4.3 De zone van naaste ontwikkeling van Vygotsky

Vygotsky oppert dat de fasen van Piaget doorbroken kunnen worden door interactie met anderen. (L. Verhofstadt, 2003) Kinderen leren van anderen die al verder staan in hun cognitieve ontwikkeling en verwerven zo vaardigheden die eigenlijk pas in een volgende fase thuishoren.

Vygotsky gaat er van uit dat we leerlingen moeten confronteren met dingen die ze eigenlijk net niet aankunnen en dan de middelen moeten bieden om toch tot het gewenste resultaat te komen (scaffolding). Deze vaardigheden liggen dan in hun **zone van naaste ontwikkeling**: ze worden nog niet zelfstandig beheerst. Door herhaling (cf. didactische principes) en hulpmiddelen van buitenaf kunnen ze wel bereikt worden en worden ze uiteindelijk deel van de **zone van de actuele ontwikkeling**. De zone van naaste ontwikkeling verschuift. (Van Oers in van der Aalsvoort, 2011)

Dit impliceert dat de rol van de andere als aanreiker van hulpmiddelen heel belangrijk is. ‘De andere’ wordt hier bewust gebruikt: in het onderwijs kan dit geïnterpreteerd worden als ‘de leerkracht’ maar het hoeft niet zo beperkt te zijn. Er kan ook een ander medium mee bedoeld worden; in deze context het spel, of de medespeler.

Even terug naar het voorbeeld van Uno: De speler ziet bij een andere speler dat hij zijn pestkaart beter bij kan houden tot ze doorslaggevend is om de overwinning te behalen. De speler leert van anderen. Hij wordt als het ware geconfronteerd met zijn zone van naaste ontwikkeling in het spel van de ander en oefent, door zijn eigen spel, om zich deze vaardigheden eigen te maken.

1.4.4 De leercyclus volgens Kolb

Kolb ontwikkelde een circulair model voor het leerproces. Bij het leren doorlopen leerlingen systematisch 4 fasen die zich vaak een aantal keren herhalen. (Kolb, 1984)

Fase 1: Concreet ervaren. Deze fase wordt ook wel ondervindend leren genoemd. Men komt in contact met een concrete ervaring die de aanzet is tot leren. In een spel is dit de realiteit die het spel en de regels creëren of simuleren. Concreet komt dit overeen met een spelsituatie waarop een beslissing moet volgen, zoals een dobbelsteenworp in “mens-erger-je-niet”.

Fase 2: Reflectief observeren. De leerling gaat nadenken over de ervaring en ze van een afstand bestuderen. Voor spel is dit het bekijken van je mogelijkheden binnen de spelregels. Een goed spel heeft verschillende manieren om te winnen: je bekijkt welke mogelijkheden de worp heeft opgeleverd voor het verzetten van je pionnen.

Fase 3: Abstract conceptualiseren. In deze fase vergelijkt de leerling met eerder opgedane kennis, kijkt of er overeenkomsten zijn en trekt daar conclusies uit. Zo bepaalt men in een spel de tactiek (op korte termijn) of strategie (lange termijn) die men zal volgen. Je weet dat één speler kan binnenlopen als je zijn pion niet slaat, een ander kan dan weer één van jouw pionnen uitschakelen. Je weet uit vorige beurten dat hij elke opportuniteit zal gebruiken om de anderen te pesten, dus je kiest ervoor om je eigen pion in veiligheid te brengen.

Fase 4: Actief experimenteren. Met de conclusie gaat men nu terug naar de originele ervaring en worden de getrokken conclusies getest, met een nieuwe ervaring tot gevolg. Je voert je actie uit en de situatie verandert naargelang je keuze. Bij de volgende worp doorloop je de cyclus opnieuw.

Afhankelijk van het spel zal de nieuwe situatie volledig nieuw zijn (in bovenstaand voorbeeld komen de anderen aan de beurt en veranderen zij de situatie voor jou) en komt het er op aan op korte termijn te denken (tactiek). De cyclus speelt zich dan binnen het spel af maar hij kan ook over verschillende spellen doorlopen, waarbij het volledige spel als fase 1 aanschouwd wordt: vorige keer heb ik dit geprobeerd, nu probeer ik iets anders.

1.5 Het gezelschapspel in de visie van het ervaringsgericht onderwijs

Het Ervaringsgericht Onderwijs, of kortweg EGO, is een visie op onderwijs die aanvullend werkt op het sociaal-constructivisme. Ze gaat op zoek naar de kwaliteit van het onderwijs aan de hand van een aanpak – proces – effect schema. Volgens deze visie kan de kwaliteit van het onderwijs gestuurd worden door aanpak- en effectvariabelen aan te passen. Dat kost echter veel tijd omdat eerst het hele proces moet doorlopen worden voor er controle kan plaatsvinden om te kijken of het proces het gewenste effect heeft gehad. Omwille van deze en andere redenen zijn deze methodes (beïnvloeden van aanpak- en effectvariabelen) minder effectief dan de aanpak van het onderwijsproces zelf. (Laevers, Heylen, Daniels, 2004)

Het onderwijsproces wordt bepaald door 2 factoren: **Welbevinden en Betrokkenheid**. Hoe hoger deze zijn, hoe meer effect het proces zal hebben. **Welbevinden** wordt hierbij omschreven als *“een bijzondere toestand van het gevoelsleven die zich laat herkennen aan signalen van voldoening, genieten, deugd beleven, waarbij de persoon ontspannen is en innerlijke rust toont, energie in zich voelt stromen en vitaliteit uitstraalt, open is en zich voor de omgeving toegankelijk opstelt, (...) hij of zij over een positief zelfbeeld beschikt en in voeling is met zichzelf.”* (Laevers, 1998, p. 9). Er zijn een heel aantal factoren die dit welbevinden beïnvloeden, maar de spelvorm is daar zeker één van. De definitie spreekt dan ook van een activiteit die als aangenaam ervaren wordt.

Betrokkenheid krijgt een gelijkaardige definitie: *“een bijzondere kwaliteit van menselijke activiteit die zich laat herkennen aan een geconcentreerd, aangehouden en tijd vergetend bezig zijn, waarbij de persoon zich openstelt, een intense mentale activiteit aan de dag legt, zich gemotiveerd voelt en geboeid is, een grote mate van energie vrijmaakt en een sterke voldoening ervaart omdat de activiteit aansluit bij de exploratiedrang en het interessepatroon en zich aan de grens van de individuele mogelijkheden situeert, waardoor ontwikkeling ontstaat.”* (Laevers, 1998, p. 14). Betrokkenheid vertoont heel wat gelijkenissen met de Flow van Csikszentmihalyi (C.I.S., 2012), die vaak aangehaald wordt in verband met digitale spellen. Volgens het EGO zijn er 5 factoren die de betrokkenheid van leerlingen kunnen verhogen. Veel van deze factoren kwamen eerder al aan bod bij het constructivisme (Leerlingenactiviteit, werkelijkheidsnabijheid) en zijn overduidelijk in een gezelschapspel aanwezig. Ook leerlingeninitiatief (ruimte creëren voor persoonlijke inbreng van leerlingen) is aanwezig in de keuzes die in het spel gemaakt moeten worden, o.a. naar strategie. Aanpassing van niveau werd besproken bij de ontwikkelingsfasen van Piaget en is de verantwoordelijkheid van de leerkracht.

Enkel sfeer en relatie kwamen nog niet specifiek aan bod. Hierbij draait het om het creëren van een aangenaam klasklimaat. Enerzijds moet men bij een gezelschapsspel opletten dat het competitief element niet de overhand neemt en tot conflicten leidt. Anderzijds kan het interactieve aspect zeker positief bijdragen aan een goede klassfeer. Uit het volgende puntje (1.6) zal blijken dat ook deze betrokkenheid verhogende factor overduidelijk aanwezig is en daardoor aantonen dat een gezelschapsspel perfect past binnen de visie van het ervaringsgericht onderwijs.

1.6 Met de VOET in het gezelschapsspel

Een mogelijke commentaar op de voorgaande theorieën is dat ze vooral op het spel zelf gebaseerd zijn. De bedoeling van ons onderwijs is inhouden aan te brengen, geen spelregels. De VakOverschrijdende EindTermen bieden een eerste link met de leerplannen en curricula.

In het onderwijs worden de beoogde doelstellingen verwoord in eindtermen: minimumdoelen die op het einde van een bepaalde periode behaald moeten worden. In ons onderwijssysteem vallen heel wat vaardigheden uit de boot omdat ze niet in een bepaald vak passen. Daarom werden de vakoverschrijdende eindtermen opgesteld. Elke school is verplicht om aan deze eindtermen te werken, maar leerkrachten hebben vaak moeilijkheden om ze bewust in de lessen te integreren. (Creemers, 2009) Ook hier kan het gezelschapsspel een oplossing bieden.

Een eerste manier waarop gezelschapsspellen bijdragen aan het behalen van de VOET is eigen aan het concept 'samen een spel spelen', zonder er een thema aan te koppelen. Inherent aan spel is de interactieve en competitieve component uit de vooropgestelde definitie. Leerlingen leren er heel wat sociale vaardigheden door. Niet alleen op vlak van communicatie maar ook op het vlak van omgaan met verliezen (en winnen!) Dit aspect wordt door 'experts' (leerkracht/spelers zoals Pritchard, Sturm en Vassel) gezien als één van de voordelen van het gebruik van spellen in de klas.

Hoe kunnen gezelschapsspellen concreet gekoppeld worden aan de VOET? Ten eerste zijn er de sleutelcompetenties van de gemeenschappelijke stam. Spellen werken aan nagenoeg al deze competenties: een spel spelen vraagt communicatief vermogen, creativiteit, respect, ... Van de 18 sleutelvaardigheden komt enkel Mediawijsheid niet meteen in aanmerking. Ten tweede kan spel in zijn algemene vorm gelinkt worden aan de eerste 3 contexten: Lichamelijke gezondheid (in de vorm van ontspanning, ET 3), Mentale gezondheid (ET 1-3, 6, 8) en Sociorelationele Ontwikkeling (ET 1-11). Op vlak van Leren Leren sluit het gezelschapsspel aan bij het aanleren van strategieën voor probleemoplossend denken.

Dit alles gaat dan enkel over de basisprincipes van 'samen een spel spelen' die in elk spel vervat zitten. Een tweede manier om aan de VOET te werken verkrijgen we door spellen te kiezen waarvan de thema's of mechanismen aansluiten bij de andere contexten. Heel wat informatieve spellen worden speciaal voor deze doeleinden ontwikkeld, onder andere door het Centrum voor Informatieve Spelen.

1.7 Waarom stopt spelen in het secundair onderwijs?

In de eerder vermelde theorie van Huizinga (1938) werd al aangehaald dat spelen iets eigen is aan de mens en dat het altijd een belangrijke factor blijft in het menselijke leven. Anderen bevestigen dit: *"Je ziet het enerzijds terug bij spelletjes en anderzijds als een geïnternaliseerd expressief systeem (fantasie). De volwassen tegenhanger van spel bij kinderen is dagdromen en overdenken dat overdag zoveel tijd in beslag neemt. Gewoonlijk zegt men dat spel afneemt met de leeftijd. Wat afneemt, is de zichtbare uitdrukking ervan, met uitzondering van mensen die spelletjes doen."* (Sutton-Smith geciteerd door van der Aalsvoort, 2011, p. 16)

Spel blijft dus ons hele leven belangrijk. Waarom komen we dan niet meer gezelschapsspellen, of gewone spelvormen, tegen in het secundair onderwijs? Waarom zijn er nagenoeg geen gegevens te vinden over spel in het secundair onderwijs? Waarschijnlijk omdat er zelden onderzoek gevoerd wordt over het ontbreken van iets.

De Greef (2006) noemt in zijn eindwerk vooral het feit dat het secundair onderwijs sterk gericht is op prestaties en zo veel mogelijk leerstof verwerken binnen korte tijd. In het reguliere secundair onderwijs is de tijdsdruk zo groot dat leerkrachten geen tijd hebben om een spelletje te spelen. Daarmee is meteen één van de grootste klaarblijkelijke problemen met gezelschapsspellen in het onderwijs genoemd: tijd. Maar daarmee is niet alles gezegd.

Een tweede reden zouden we kunnen zoeken bij de ontwikkelingsfasen van Piaget (zie punt 1.4.2): rond de leeftijd dat kinderen overgaan naar het secundair onderwijs veranderen hun hersenen ingrijpend. Ze leren abstract denken en veel van de spelletjes uit de lagere school worden daardoor minder interessant. Ze verschuiven van de zone van naaste ontwikkeling naar de zone van actuele ontwikkeling (cf. Vygotsky) en verliezen hun aantrekkingskracht. Jammer genoeg zijn leerkrachten zelden in staat om nieuwe alternatieven te bieden die wel uitdagend zijn en geven ze uiteindelijk het spel als leermiddel op.

Een derde reden is dat de leerkrachten niet op de hoogte zijn van de mogelijkheden, het beschikbare materiaal en hoe ze er mee moeten omgaan. Vandaar dit eindwerk.

1.8 De voordelen van het gezelschapsspel als leermiddel.

Bij wijze van conclusie voor dit hoofdstuk en als antwoord op de deelvraag; “*Waarom zijn gezelschapsspellen een geschikt leermiddel in het secundair onderwijs?*” worden voordelen van spellen samengevat aan de hand van de onvermijdbare vergelijking met de grotere, en op dit moment ook in de literatuur nog steeds, populairdere broer; het digitale spel. Hoewel Pc-games en gezelschapsspelen op een heel aantal vlakken verschillen, kunnen er verscheidene analoge conclusies getrokken worden uit deze research.

Marc Prensky (2001) maakte een lijst van 12 eigenschappen van digitale games. Volgens hem zijn digitale spellen het enige leermiddel dat al deze voordelen combineert.⁵ Het dient gezegd dat hij misschien wel iets té overtuigd is. Bovendien denk ik persoonlijk dat gezelschapsspellen op bepaalde vlakken zelfs beter scoren dan de digitale variant, en collega ‘experts’ blijken die mening te delen (De Cnodder, A. in Cornelis, 2012). Prensky legt elk voordeel uit in de context van digitale spellen. Vanuit de voorgaande theorie worden zijn inzichten vertaald, gekoppeld aan gezelschapsspellen en, waar nodig, aangevuld of weerlegd.

1. Games are a form of fun. That gives us enjoyment and pleasure.

Spellen zijn leuk. Ze zijn een bron van genoeg en plezier. Hierbij wordt bewust gekozen voor het woord ‘genoegen’ omdat uit Prensky’s verduidelijking blijkt dat hij doelt op meer dan frivoliteit. Een gezelschapsspel spelen, samen met anderen is gezellig, leuk en aangenaam (cf. motivatieprincipe). Dit aspect komt terug in de gestelde definitie en het welbevinden van het EGO. Of in de woorden van Diane Ackerman: “*Play is our brain’s favorite way of learning.*”⁶

2. Games are a form of play. That gives us intense and passionate involvement.

Spellen zijn een vorm van spel. Dat geeft een intens gevoel van betrokkenheid. Betrokkenheid is één van de kernideeën in het EGO. Bij Huizinga (1938) heeft spel al een diepe biologische en evolutionaire functie, specifiek gericht op het leren van de nodige vaardigheden om te overleven. Het creëert een magische cirkel; een alternatieve realiteit waarin we vrij kunnen experimenteren en de realiteit vergeten.

⁵ Prensky heeft een heel oeuvre geschreven over digitale spellen en het gebruik ervan in de klas. Heel wat interessante artikelen en hoofdstukken uit zijn werk zijn gratis beschikbaar op <http://www.marcprensky.com/writings>

⁶ Play Quotes: <http://www.thestrong.org/>

3. Games have rules. That gives us structure.

Spellen hebben regels. Die geven ons structuur. Structuur is nodig om een goed leerklimaat te creëren. Duidelijke afspraken maken en deze consequent naleven, is terug te vinden in nagenoeg elke theorie over opvoeding en onderwijs. Het verschil is dat in een digitaal spel de regels automatisch toegepast worden; in een gezelschapsspel moeten de regels gehandhaafd worden door de spelers. Voorstanders van de digitale vorm zien dit als een enorm voordeel (Prensky, 2001). Ik ben het daar niet volledig mee eens. Doordat de regels aanpasbaar zijn, geeft een gezelschapsspel niet alleen meer kansen tot creativiteit, het maakt het gezelschapsspel ook veel bruikbaar als leermiddel. De leerkracht kan de regels gemakkelijk aanpassen naar zijn of haar noden en het niveau van de leerlingen.⁷ Leren omgaan met en zich houden aan regels/afspraken vormt bovendien een (vakoverschrijdende) doelstelling in het onderwijs. Door leerlingen verantwoordelijk te maken voor het toezien op en doen naleven van spelregels, wordt er gewerkt aan belangrijke sociale en interpersoonlijke vaardigheden.

4. Games have goals. That gives us motivation.

Spellen hebben doelen. Die geven ons motivatie. Prensky haalt aan dat wij, in tegenstelling tot dieren, de mogelijkheid hebben om een toekomstige staat te voorspellen. Die doelen laten ons toe een strategie te bepalen om ze te bereiken. Volgens de definitie hebben spellen een duidelijk doel en het is één van de basisprincipes in het sociaal-constructivisme.

5. Games are interactive. That gives us doing.

Spellen zijn interactief. Dat leidt tot 'doen' (actie). Met interactie bedoelt Prensky dat het spel verandert in een reactie op wat de speler doet. Wederom is dit een basisonderdeel van de definitie van het gezelschapsspel en een basisidee binnen het constructivisme.

6. Games are adaptive. That gives us flow.

Spellen passen zich aan. Dat geeft ons flow. De graad van moeilijkheid past zich volgens Prensky automatisch aan, wat er voor zorgt dat je altijd in een staat van Flow (analoog met 'betrokkenheid' in EGO) blijft. Ik ben niet overtuigd dat games zich altijd 'automatisch' aanpassen. Ze geven wel de optie om dat te doen. Ook in gezelschapsspellen is die optie vaak aanwezig en zelfs gemakkelijker te gebruiken omdat er niets geprogrammeerd is. Dit geeft mogelijkheden tot differentiatie.

⁷ Hierbij moet gemeld worden dat dit problemen kan geven als een leerling de spelregels al kent. Ook wordt dit in middens van serieuze gamers niet altijd geapprecieerd. Maar in een klassituatie is het soms noodzakelijk.

7. Games have outcomes and feedback. That gives us learning.

Spellen hebben een resultaat en feedback. Dat geeft ons 'leren'. Dit is het gevolg van de eerder genoemde interactie. De speler weet onmiddellijk of een actie een positief effect heeft of niet. Dit kan teruggekoppeld worden naar het gezelschapsspel binnen de conditionering in het behaviorisme. De constante feedback zorgt voor constante positieve bevestiging en leidt tot het herhaaldelijk doorlopen van de leercyclus van Kolb.

8. Games have win states. That gives us ego gratification.

Een spel kan je winnen. Dat zorgt voor een streling van het ego. Winnen is leuk en daarom motiverend. Wat weer tot welbevinden en betrokkenheid zal leiden. Toch moet er opgelet worden met winnen te idealiseren, want waar een winnaar is, zijn altijd verliezers. Dr. Reiner Knizia, één van de bekendste ontwerpers van moderne bordspellen, wordt vaak verondersteld (zonder verifieerbare bronvermelding) gezegd te hebben: *"When playing a game, the goal is to win, but it is the goal that is important, not the winning."*

9. Games have conflict/competition/challenge/opposition. That gives us adrenaline.

Spellen hebben conflicten/competitie/uitdaging/tegenstanders. Dat geeft ons adrenaline. Het belangrijke aspect is de uitdaging. Dit koppelen we terug naar de zone van naaste ontwikkeling (cf. Vygotsky). Wederom moet de opmerking gemaakt worden of adrenaline, conflict, tegenstand wel voordelen zijn. Ze kunnen leiden tot het beheersen van emoties (cf. VOET), maar competitie is een zwaard dat aan twee kanten snijdt. Het brengt het beste boven in de mens, maar vaak ook het slechtste. Het is aan de leerkracht om dit goed te begeleiden.

10. Games have problem solving. That sparks our creativity.

Spellen hebben problemen die we moeten oplossen. Dat ontlokt creativiteit bij de speler. Het ontwikkelen van strategieën en deze in een veilige omgeving testen is één van de grote voordelen van elk spel. Creativiteit in probleemoplossend denken is een belangrijk aspect in het nieuwe leren en ook in de VOET in het onderdeel Leren Leren.

11. Games have interaction. That gives us social groups.

Spellen hebben interactie. Dat geeft ons sociale groepen. Dit is één van de dingen waar naar mijn mening het gezelschapsspel beter scoort dan zijn digitale variant. Het is ook één van de punten waarop Prensky kritiek krijgt. Ik ben absoluut overtuigd dat ook digitale spellen betekenisvolle sociale interactie teweeg brengen. Maar er is een groot verschil tussen interactie via een interface en persoonlijk contact rond een tafel. De sociale interactie is misschien wel één van de belangrijkste voordelen van het gezelschapsspel. Peer-learning is niet te onderschatten en sociale vaardigheden en attitudes maken betere mensen.

12. Games have representation and story. That gives us emotion.

Spellen zijn een representatie van iets en hebben een verhaal. Dat geeft ons emotie. Dit grote voordeel van spellen kwam al eerder aan bod: ze zijn contextgebonden, ze stellen een realistische situatie voor. Dat helpt zowel bij de betrokkenheid als bij de koppeling van leerinhouden aan de spelmechanismen en het is dé manier om spellen niet enkel als sociale oefening te bekijken maar als nuttig medium voor kennisoverdracht.

Ook de Teaching Strategies Podcast (Pritchard & Vassel, 2009) waarvan de presentatoren zelf leerkrachten en spelers van gezelschapsspellen zijn, lijst een aantal van deze voordelen op:

- Spellen zijn in de eerste plaats leuk, zowel voor de leerlingen als voor de leerkracht. Zelfs als een leerling niets opsteekt van het spel zelf kan het wel een aanzet zijn om zelf meer informatie op te zoeken over het thema of de tijdsperiode waarin het spel zich afspeelt.
- Spellen engageren de leerlingen om samen te werken en trainen interpersoonlijke vaardigheden, ze zijn dus zeer geschikt om te werken aan de vakoverschrijdende eindtermen.
- Spellen creëren kansen voor de leerlingen om van elkaar te leren.
- Spellen zijn zeer gevarieerd en differentiëren op vlak van leerstijl en niveau.
- Spellen kunnen gebruikt worden om leerinhouden aan te brengen en te oefenen.

Daarmee wordt het eerste hoofdstuk in deze literatuurstudie afgesloten. Het is een woordje van de 'experts', want na de theoretici is het woord nu aan hen.

Hoofdstuk 2: Hoe kan men gezelschapsspellen gebruiken in de klaspraktijk?

In het uiteindelijke doel van deze bachelorproef, een nascholing voor leerkrachten, wil het doelpubliek vooral weten hoe ze praktisch aan de slag kunnen met het gezelschapsspel. Dus nu is het tijd om de praktische aspecten te onderzoeken. De bronnen voor dit gedeelte zijn, bij gebrek aan literatuur, vooral persoonlijke ervaringen en inzichten van 'experts': leerkrachten die zelf gepassioneerd zijn door spellen en ze toepassen in hun klassen. Deze ervaringsdeskundigen kunnen volgens mij meer mensen overtuigen dan welke puur theoretische uiteenzetting ook.

Centraal in dit hoofdstuk staat de vraag: *Hoe kunnen leerkrachten gezelschapsspellen gebruiken in de klaspraktijk?* Om deze vraag grondig te kunnen beantwoorden, moet er bekeken worden hoe leerlingen informatie opslaan. Daarna wordt er gesproken over waar men op moet letten bij de keuze van een spel, welke functies het spel binnen een les kan vervullen en hoe een spel best uitgelegd wordt. Dit gebeurt nog steeds vanuit de heel algemene term; het gezelschapsspel.

2.1 Het SOI model van Mayer.

Om te weten hoe spel best aan te pakken in de klas moet eerst bekeken worden hoe de hersenen informatie opslaan. Daarvoor worden heel wat verschillende modellen en systemen voorgesteld. In dit eindwerk werd gekozen voor het SOI-model van Mayer.

Mayer (1999) bouwt voort op het constructivisme waarbij leerlingen zelf aan de slag moeten met de kennis om zo constructies te vormen in het werkgeheugen, gebruikmakend van nieuwe informatie uit de omgeving en eerder opgenomen kennis uit het lange termijn geheugen.

De gepresenteerde informatie wordt kort opgenomen in het sensorisch geheugen. Maar de capaciteit van dat geheugen is beperkt. In een eerste proces moet de relevante informatie geselecteerd worden en overgebracht naar het werkgeheugen. (Selecteren)

Het tweede proces bestaat er in dat de geselecteerde informatie in het werkgeheugen

georganiseerd wordt in coherente gehelen (bijvoorbeeld oorzaak en gevolg). (Organiseren)

In het laatste proces worden de coherente gehelen gelinkt aan eerder opgenomen kennis en zo geïntegreerd in het lange termijn geheugen. (Integreren)

Mayer benadrukt daarbij dat de instructies die leerkrachten geven en de materialen die ze aanbieden er op gericht moeten zijn om leerlingen te helpen bij het doorlopen van deze

processen. Gezelschapsspellen ondersteunen het organiseren en integreren van leerinhouden die door de leerkracht geselecteerd worden. Organisatie wordt ondersteund doordat het spel een logische structuur aanbrengt (of dat deze door de speler zelf aangebracht wordt). De integratie wordt bevorderd door de ingebouwde herhalingen (beurten en rondes) en het aanbrengen van context, die de opname in bestaande structuren vergemakkelijkt.

Het doorlopen van de SOI processen speelt zich af binnen de derde fase, het abstract conceptualiseren, van de leercyclus van Kolb. Doordat de cyclus zo vaak herhaald wordt, worden de inhouden die gekoppeld worden aan de spelmechanismen alsook de spelmechanismen zelf geïntegreerd in het lange termijn geheugen. (cf. cognitivisme)

Hetzelfde proces wordt doorlopen in dit hoofdstuk om het spel te integreren in de klaspraktijk. Dat proces begint bij het selecteren van het juiste spel voor de juiste situatie.

2.2 Selecteren: Praktische tips bij de keuze van spellen

De keuze van het spel is zeer belangrijk. Maar het aanbod is zo groot dat het niet evident is om een juiste keuze te maken. De beste optie is uiteraard zelf spellen uittesten. Dat is echter geen evidentie als de interesse in spellen ontbreekt. Sommige uitgevers organiseren speciale avonden om hun spellen te demonstreren en spellenwinkels hebben meestal wel een inblikvoorbeeld. Maar dan zijn er ook spelers nodig en spellen aankopen om thuis te spelen is niet goedkoop, zeker als het enige doel het uittesten van de spellen is. Het alternatief is uitleg vragen aan iemand met kennis van zaken, bijvoorbeeld de winkeluitbater, maar die is niet altijd didactisch onderlegd. Een mogelijke oplossing zijn de spellenclubs die in de opkomende spellentrend overal het licht zien. Er kunnen spellen geprobeerd worden zonder ze aan te kopen en er zijn altijd bereidwillige spelers te vinden, met een beetje geluk is er wel een leerkracht bij.⁸

Meestal moet men echter zelf op zoek naar informatie. Specifiek op educatief vlak is er een ruime database op de Games for Educators website (www.g4ed.com) en op www.speldatabase.be; de database van het Vlaams Spellenarchief, het onderzoekscentrum van de Katholieke Hogeschool Brugge-Oostende. Voor specifieke informatie rond informatieve spellen is er ook het Centrum voor Informatieve Spelen te Leuven (www.spelinfo.be). En dan is er natuurlijk ook dit eindwerk. Bij elk spel in de bronnenlijst is een link opgenomen naar de desbetreffende pagina op de grootste spellendatabase ter wereld: www.boardgamegeek.com. Ook www.bordspelmania.eu is in deze een vermelding waard.

⁸ Een overzicht van de spellenclubs in Vlaanderen is beschikbaar op www.spellenclubs.be

Engelstein, Pritchard en Sturm (2012) formuleren in episode 40 van de Ludology podcast de belangrijkste regel bij de selectie van een spel voor een klassituatie: Er moet altijd uitgegaan worden van het (leerplan)doel en dan kan er eventueel een spel als leermiddel in aanmerking komen, niet andersom. Kies nooit eerst een spel om dan te gaan kijken welke doelen er aan gekoppeld kunnen worden. **Het gezelschapsspel is geen doel op zich maar een middel om een leerdoel te bereiken.**

De Greef (2006) formuleert in zijn eindwerk een aantal punten waar men op moet letten bij het selecteren van een spel. Pritchard en Dennis (2012) maken in episode 3 van de Games in Schools and Libraries podcast een praktischere lijst met voorwaarden om een spel te kiezen.

- *Wat is het doelpubliek van het spel en je les?* (cf. Piaget) Heeft iedereen kans op succes of kan je eventueel differentiëren? Is het uitdagend genoeg? (cf. Vygotsky)
- *Hoe zien de regels er uit?* Kunnen de leerlingen ze zelf verwerken of zijn ze snel en gemakkelijk uit te leggen door de leerkracht. Ook de hoeveelheid regels is belangrijk. Hoe eenvoudiger de regels, hoe gemakkelijker het is om ze aan te passen aan het gewenste niveau en de specifieke noden.
- *Ziet het spel er interessant uit?* We zijn niet graag oppervlakkig, maar het oog wil ook wat en een spel dat er leuk uitziet zal de leerlingen sneller aanspreken.
- *Is het thema geschikt voor de leerlingen? (En de ouders of de school?)* Het is niet de bedoeling om leerlingen en ouders te choqueren. Cash'n Guns (2005) is een heel leuk spel dat wiskundige basisvaardigheden kan aanleren. Maar de spelers moeten met oranje rubber pistolen op elkaar richten, wat misschien niet geapprecieerd wordt binnen een schoolklimaat.⁹ Zombies, geweld of gewaagde tekeningen zijn ook niet geschikt.
- *Hoeveel spelers kunnen tegelijkertijd het spel spelen? Kan je een groepje leerlingen laten functioneren als één speler? Kan je het spelersaantal gemakkelijk aanpassen?* Meer spelers betekent minder groepen die de leerkracht moet begeleiden. Het is ook wenselijk dat de leerlingen individueel kunnen spelen in het merendeel van de gevallen, tenzij onderling overleg net het doel van het spel is (bijvoorbeeld in coöperatieve spelen), omdat anders vaak slechts één leerling actief deelneemt aan het spel.
- *Hoe lang duurt het spel?* Het spel is liefst afgelopen binnen een lesuur (inclusief voorbereiding en reflectie) anders moet je bekijken of het spel gemakkelijk kan verkort of stopgezet worden.

⁹ Een andere kwestie in dit kader is dat men rekening moet houden met religieuze strekkingen binnen de klasgroep. In sommige interpretaties in de Islam is bijvoorbeeld het gebruik van dobbelstenen en speelkaarten verboden. (<http://islamqa.info/en/ref/95409> en <http://islamqa.info/en/ref/321>)

- *Hoeveel kost het spel?* Een school heeft meestal niet veel budget. Het moet ook niet het goedkoopste zijn: de kwaliteit van spel en materiaal moeten goed zijn. Zal het spel veel gebruikt worden? Dan is het een goede investering. Kan het zelf vervaardigd worden?
- *Hoe zien de spelonderdelen er uit?* Bij een goed spel zijn ze duurzaam, kan alles snel opgezet worden en overzichtelijk terug opgeruimd, zodat je nadien snel kan controleren of al het materiaal nog aanwezig is.

Een subjectieve vorm van kwaliteitscontrole kan zijn of de ontwerper met naam vermeld wordt op de doos. Als dat zo is, is de kans een stuk groter dat je met een degelijk spel te maken hebt.

2.3 Organiseren: Hoe gebruiken we het spel in de klas?

Het spel is gekozen. Hoe kan het nu praktisch gebruikt worden in de les?

Ten eerste moet er onderzocht worden welke verschillende functies een spel kan vervullen binnen een lesverloop. Het is ook belangrijk om te weten welke stappen ondernomen moeten worden bij het gebruik en hoe een spel goed uitgelegd wordt.

2.3.1 Functies van spel binnen het lesverloop

Spel kan binnen een les of lessenreeks een heel aantal functies vervullen afhankelijk van het type spel. De meest gebruikte en voor de hand liggende functie is als verwerking, herhaling of vastzetting van leerstof. Gezelschapsspellen kunnen echter op nog heel wat andere manieren ingezet worden. Door veel met spel bezig te zijn, worden de mogelijkheden duidelijker.

1. Spel als instap

Sommige spellen zijn perfect bruikbaar als inleiding of instap bij een nieuw onderwerp. De Greef (2006) haalt enkel de verkennende functie aan, waarbij leerlingen kunnen exploreren in een niet schoolse context. Maar er zijn volgens mij nog meer mogelijkheden.

Een eerste is een thema of spelmechanisme dat aansluit bij het onderwerp. Dit kan relatief los staan van de feitelijke inhoud. De bedoeling is vooral om te motiveren.

Voorbeeld: een spelletje *Memor '44* (Borg, 2004) als inleiding bij de tweede wereldoorlog¹⁰, of een spel gebaseerd op een boek, of aansluitend bij het thema van een boek, als inleiding op literatuur. Er zijn heel wat spellen die gebaseerd zijn op populaire literatuur/media, maar let op: deze 'franchise' spellen hebben geen goede reputatie; testen is de boodschap.

¹⁰ Door de structuur van dit spel kan je het eventueel zelfs later nog terug gebruiken om bepaalde operaties te duiden. Een digitale versie is eenvoudig te gebruiken, snel opgesteld en kan je eventueel spelen als leerkracht tegen de rest van de klas die dan tactieken moeten overleggen.

Een tweede is een simulatiespel als ervaring. De Coninck en Van Den Berk (2012b) verwijzen naar drie spelvormen. Hun definitie van rollenspel past niet binnen de definitie van dit eindwerk. Het leerspel en simulatiespel wel. Heel wat simulatiespellen in de handel vallen binnen deze categorie. Het idee is dat het simulatiespel gebruikt wordt zonder veel inleiding. De leerlingen ervaren eerst de situatie aan de hand van het spel en vanuit die ervaringen wordt de rest van de les opgebouwd. Bijvoorbeeld: een economische simulatie zoals Acquire (Sackson, 1962) waar in de nabespreking dan de kern van de les volgt: “Wat heb je ervaren? Dat verschijnsel noemen we ‘vraag en aanbod’...”

2. Spel als kern

Met de kern wordt het aanbrenge van eigenlijke leerstof bedoeld. Hier komt op het eerste zicht enkel het simulatiespel aan bod, met dat verschil dat het simulatiespel eerst grondig ingeleid wordt, om dan de leerlingen zelf aan den lijve te laten ondervinden. Hierbij kan men het spel zelf als illustratie bij en als structuur van de les beschouwen. De leerkracht observeert goed en onderbreekt als er iets interessants gebeurt om een stukje theorie te duiden.

Een minder voor de hand liggende optie in deze lesfase zijn spellen die een spelmechanisme hebben dat op het lesdoel is. Je kan dan het spel zelf ontleden om begrippen vanuit deze context aan te reiken. Eén voorbeeld is kansberekening bij dobbelspellen, maar ook bepaalde scoringsmechanismen kunnen interessante wiskundige invalshoeken hebben (rijen, functies).

3. Spel als verwerking

Als een ‘spel’ gebruikt wordt in de klas is het meestal als verwerking en inoefenen van geziene leerstof. De inhoud worden op een andere manier aangebracht en aan de hand van spelmechanismen (memory, ganzenbord) herhaald. De leerspellen, zoals De Coninck en Van Den Berk (2012b) ze definiëren, vinden hier meestal hun plek. Eén van de hoofddoelen van dit eindwerk is het aanvullen van het aanbod met spelmechanismen die moderner zijn en voor wat meer afwisseling kunnen zorgen. De voorgestelde ‘nieuwe’ basisspellen in hoofdstuk 4 zijn voor deze fase uitermate geschikt.

4. Spel als evaluatie

Een spel mag nooit gebruikt worden als vorm van summatieve evaluatie. Er zijn te veel factoren in een spel die niet door de speler te controleren zijn en het zou dus niet fair zijn om er punten aan toe te kennen. Een spelsysteem dat eerder werd uitgelegd, kan wel gespeeld worden met nieuwe inhoud om te controleren of leerlingen de inhoud verwerkt hebben.

De inhouden kunnen daarvoor op eender welke manier zijn geoefend. Ook hier zijn de basisvormen uit hoofdstuk 4 erg geschikt omdat ze gemakkelijk aan te passen zijn met nieuwe inhouden. Dit is waar de initiële tijdsinvestering voor het maken van kaartjes en speluitleg, zichzelf terugbetaalt. In heel wat lessen valt dit stukje weg bij gebrek aan tijd. Als leerlingen het spelsysteem al kennen kan op het einde van een les snel nog 5 minuten een spelletje gespeeld worden: haal de kaartjes boven en het spel is vertrokken.

5. Spel als beloning

Het spelen van een spel kan ook ingezet worden als beloning. Over het algemeen is het welbevinden heel hoog bij spellen. Een spelletje achteraf als beloning voor een goede medewerking kan wonderen doen. En ondertussen hebben de leerlingen, zonder dat ze het beseffen, een extra herhaling van de leerstof.

6. Spel als tijdsvulling

We hebben als leerkracht nooit tijd genoeg. Toch zijn er momenten dat een leerkracht aan het einde van een les een paar minuten tijd over heeft. Het helpt om altijd iets extra achter de hand te hebben. Waarom zou dat geen spelletje kunnen zijn? De leerlingen zijn actiever bezig met leerstof en sociale vaardigheden dan bij een klasgesprek over hun weekend in de les wiskunde. Ook op het einde van een semester is soms alle leerstof gezien. De gemiddelde leerkracht grijpt dan terug naar een video waarvan de leerlingen al ettelijke keren de eerste 45 minuten hebben gezien. Ellen Heylen, leerkracht wiskunde en aardrijkskunde, gebruikt sinds een aantal jaren aardrijkskundige spellen (Ticket to Ride (Moon, 2004), Transeuropa (Delonge, 2005), e.a.) in deze context en merkt ook de voordelen op ten opzichte van andere tijdsvullende activiteiten; de leerlingen blijven actief bezig met het onderwerp/vak. (persoonlijke communicatie, december 2012)

2.3.2 Lesfasen bij het gezelschapsspel

Spel als didactische werkvorm is altijd een investering en zoals elke investering begint ze pas na verloop van tijd op te brengen. Dit is niet enkel zo voor spel maar voor elke werkmethode, bijvoorbeeld een systeem voor het maken van oefeningen in de lessen wiskunde. Het uitleggen van de regels zal in het begin een beetje tijd vragen maar elke keer daarna is er minder tijd nodig voor het uitleggen: de leerlingen kennen het systeem en hebben na een tijdje aan één woord genoeg om te weten wat hen te doen staat. De voorgestelde basisvormen in hoofdstuk 4 zijn hiervoor ideaal: ze vragen weinig uitleg en zijn inzetbaar in verschillende contexten. Na verloop van tijd kunnen nieuwe, eventueel complexere, spellen geïntroduceerd worden.

De meta-vaardigheden die de leerlingen rond spel hebben verkregen, zullen zich doen gelden en een spel zal veel sneller aangebracht en aangeleerd kunnen worden. Om deze meta-vaardigheden aan te leren is het belangrijk methodisch te werk te gaan, zowel in de lesfasen als in de speluitleg. Herkenbare structuren zullen gemakkelijker overgenomen worden.

De steekkaart Spelvormen uit de BVbank (2011), alsook de cursustekst in verband met de verschillende werkvormen (De Coninck & Van Den Berk, 2012b), vermeldt vier algemene fasen in verband met spelvormen die nu toegepast worden op gezelschapsspellen.

Vorbereitung

De voorbereiding van het gezelschapsspel gebeurt grotendeels buiten de eigenlijke les en begint bij de keuze van het spel om de beoogde doelen te bereiken. Daarnaast is het belangrijkste aspect het grondig lezen en doorgronden van de spelregels. Tijdens het spelen zullen onvermijdelijk vragen van de leerlingen komen die de leerkracht op een juiste manier snel moet kunnen beantwoorden. Het kiezen van de beoogde doelen en deze linken aan het spel kan ook enkel als de leerkracht het spel zelf begrijpt. Voor onervaren spelers is het lezen van spelregels zelden genoeg en moet het spel eerst zelf gespeeld of individueel uitgetest worden. Ga vooraf ook zeker na wat de materiële voorwaarden zijn: Heb ik genoeg materiaal? Heb ik voldoende ruimte? Hoe kan ik de klas best indelen? Zoals altijd is een goede voorbereiding de basisvoorwaarde voor een goede les.

Tijdens de les zelf moet het spelmateriaal klaargezet worden. In een ideale situatie staat het spelmateriaal al klaar, best op een aparte plaats zodat de leerlingen nog niet met het materiaal bezig zijn tijdens de introductie van het spel. Door verschillende taken (schudden van kaarten, uitsorteren van speelstukken of fiches, etc.) te verdelen onder de leerlingen kan het opzetten van het spel sneller verlopen. De leerlingen worden zo ook meteen in het proces betrokken.

Oriëntatie en Instructie

De hoeveelheid oriëntatie is afhankelijk van de functie die het spel in de les heeft. Als het spel de bedoeling heeft een inleiding te vormen of een situatie te simuleren kan het best zijn dat er niet te veel duiding aan te pas moet komen; de leerlingen moeten eerst zelf het spel ervaren, pas daarna wordt het spel gekaderd. In alle andere gevallen is een klein beetje duiding nodig. Maak voor je de speluitleg begint duidelijk wat het doel is van het spel binnen de les en hoeveel tijd er voorzien is om het spel af te werken. Als er in groepjes gewerkt moet worden, worden deze pas ingedeeld nadat de speluitleg is afgelopen, anders is de kans groot dat de instructies verloren gaan. De speluitleg zelf wordt in het volgende puntje (2.3.3) verduidelijkt.

Uitvoering

Voor veel leerkrachten is een spel een moment waarbij ze de leerlingen zelfstandig kunnen laten werken en zelf rustig wat toetsen kunnen verbeteren. Niets is minder waar. Een gezelschapsspel begeleiden is een zeer drukke bezigheid, zeker als er meerdere groepen tegelijk aan het spelen zijn.

De taak van de leerkracht bestaat er in de klas onder controle te houden, vragen te beantwoorden die tijdens het spel opduiken, als rechter op te treden bij bepaalde regelonduidelijkheden en in te grijpen als er een conflict zou ontstaan. Denk er aan dat de leerkracht altijd gelijk heeft. Staat een situatie niet of onduidelijk in de regels, reageer dan onmiddellijk met een logische, onbetwistbare regel, ook al is die verzonnen. Het spel moet doorgaan. Als je eerst 5 minuten in de handleiding moet opzoeken wat het regeltje nu weer was, valt het spel stil, verliest het zijn vaart en wordt het snel saai. (Vasel, 2011)

Tegelijkertijd moet de leerkracht ook het spel observeren en evalueren: Wordt het spel gebruikt zoals ik het bedoelde? Zijn de leerlingen actief bezig? Vinden ze het leuk? Zijn er dingen die ik moet bijsturen of de volgende keer anders moet aanpakken?

Het is niet aangeraden zelf mee te spelen, tenzij als moderator in een spel als “De Weerwolven van Wakkerdam” (Davidoff, Des Pallières, Hervé Marly, 2001) of in een situatie waar de leerkracht als tegenspeler/voorbeeld dient voor de hele klasgroep. Anders is het eenvoudigweg onmogelijk om de bovenstaande begeleidingstaken ten volle uit te voeren. Als leerlingen je persoonlijk uitdagen voor een snel abstract spelletje kan dat eventueel tussendoor of na de les gebeuren, maar let wel op dat er geen ego's gekwetst worden (van de leerling ... of de leerkracht!)

Nabespreking

De nabespreking wordt bij spel snel vergeten, maar is uitermate belangrijk. Zonder reflectie op wat er gebeurd is, zal er geen ‘leren’ plaatsvinden. (Engelstein, Pritchard, Sturm, 2012). De Coninck en Van Den Berk (2012b) merken terecht op dat leerlingen het fijn vinden om te winnen, het is dus geen slecht idee om naar de resultaten te polsen. (Benadruk wel dat het spel niet draait om winnen maar om de ervaring.) Hierbij kan de leerkracht meteen doorvragen en kort evalueren wat de leerlingen zelf van het spel vonden en wat ze hebben opgestoken, zowel op vlak van inhoud als het spel zelf. Daarna moet het spel terug (of verder) gekoppeld worden aan de leerinhouden.

2.3.3 Hoe leg je een spel uit?

Een spel goed uitleggen is niet iedereen gegeven, vaak zijn het dezelfde mensen die de spellen uitleggen in een bepaalde groep en ieder heeft zo zijn methodes. Eén algemene opvatting is dat het spel best van achteren naar voren uitgelegd wordt: begin met het doel en werk zo achteruit. Hoe kan je het doel bereiken? Zo verloopt een beurt, enz.

Ryan Sturm (2008), leerkracht, speler en podcaster, stelt dat een speluitleg meer is dan gewoon een overzicht van de regels. Men moet de spelers zin doen krijgen om het spel te spelen, zorgen dat ze weten wat het doel van het spel is, zorgen dat ze weten hoe een beurt werkt, een paar mogelijke strategieën aanreiken en de belangrijkste regels overlopen. Dit alles in een zo kort mogelijke tijdspanne. Vervolgens stelt hij een structuur (Hook, Meat, Hamster) voor die hij gebruikt in zijn podcast waarin hij telkens een spel uitlegt alsof hij bij aan tafel zit (www.howtoplaypodcast.com). De methode werd door mij samengevat en vertaald.

1. *Pre-game Show: Prepare by understanding the game yourself.*

Het is uitermate belangrijk dat je zelf het spel begrijpt. Lees de spelregels meerdere keren. In een ideale situatie heb je het spel zelf al een paar keer gespeeld, weet je waar eventuele moeilijkheden zich voordoen en kan je een paar strategieën aanbieden.

2. *The Hook: What is this game about?*

Het idee is om je leerlingen 'aan de haak te slaan'. Je beschrijft in een paar zinnen waarover het spel gaat (thema) wat je zoal zal doen en hoe je kan winnen. Het thema is belangrijk omdat dat zorgt voor de context waarbinnen de regels een plaats kunnen krijgen. Zorg er zeker voor dat je zelf enthousiast bent, anders zullen je toehoorders dat ook niet zijn.

3. *The Meat: How Do I Play?*

Dit is de eigenlijke hoofdbrok van de uitleg. Het grootste deel zal een beschrijving zijn van hoe een beurt verloopt. Geef een kort overzicht van alle onderdelen van de beurt en ga dan dieper in op elk afzonderlijk onderdeel. De 'vegetables' houd je nog even opzij, dit zijn kleine extra regeltjes die je kan uitleggen wanneer ze zich voordoen. Als je natuurlijk in een klas verschillende groepen begeleidt, moet je ze wel op voorhand uitleggen. Dit doe je dan best apart op het einde. Soms is het ook nodig om de functie van bepaalde spelonderdelen uit te leggen. Probeer zo veel mogelijk het kader van de beurt te volgen. De meeste dingen kunnen daarbinnen uitgelegd worden. Eindig zelf met hoe het spel eindigt of wanneer het afgelopen is en herhaal nog een keer hoe je kan winnen.

4. *The Hamster: How Can I Win?*

De regels zijn maar een kader. Je weet wel hoe alles werkt, maar waarom zou je die bepaalde actie uitvoeren en die niet? Je moet proberen de radertjes in het hoofd van de spelers in gang te krijgen, hun 'hamstertje doen lopen'. Je kan daarom een paar hoofdlijnen van mogelijke strategie vermelden of een paar valkuilen voor beginners duiden. De bedoeling is dat je de spelers de mogelijkheden geeft om te winnen, dan spelen ze ook om te winnen en ontstaat er competitie wat het spel vooruit drijft en aangenaam maakt.

Hij omschrijft ook nog het belang van reflectie na het spel, ook voor de 'leerkracht'.

Zelf wil ik nog de volgende opmerking maken. Het is een goed idee om bij het uitleggen de leerstijlen van Kolb in het achterhoofd te houden. Niet iedereen leert het beste op dezelfde manier. Bij gezelschapsspellen moeten de regels altijd op een bepaald moment uitgelegd worden, ook al zou iemand ze liever zelf lezen; dat is niet altijd mogelijk. Probeer daarom rekening te houden met visuele aanknopingspunten: toon de kaarten of het speelstuk waar je over bezig bent, visualiseer een bepaalde situatie, doe een beurt voor in een heel kort spel.

Er zullen waarschijnlijk vervelende vragen komen over iets dat je nog wil uitleggen in je plan, of iemand die het spel kent, wil tussenkomen en onderbreken. Reageer kordaat maar beleefd dat dit later in de uitleg aan bod zal komen. Sluit altijd af met: "Zijn er nog vragen?". Hopelijk niet, maar als je iets vergeten bent, is het een goed vangnet. Je kan ook gewoon vragen of je iets vergeten bent te vermelden aan iemand die het spel al kent, we maken allemaal fouten.

2.3.4 Basis spelregels voor de leerlingen

Het is een goed idee om een aantal basisafspraken te maken voor er met een spel begonnen kan worden. (Vasel, 2011) De belangrijkste zijn:

- Het spel draait om de ervaring, niet om te winnen.
- De leerkracht heeft altijd gelijk.
- Goede manieren zijn belangrijk, wees een goede verliezer (feliciteer de winnaar), maar ook een goede winnaar ("goed gespeeld!").
- Houd het spel in beweging, geef na je beurt de dobbelstenen door of laat duidelijk merken dat je beurt ten einde is.
- Heb respect voor het spelmateriaal en ruim alles terug netjes op.
- Er wordt niet vals gespeeld, bij vals spelen is het spel onmiddellijk gedaan.

Nu kunnen de spellen geïntegreerd worden!

Hoofdstuk 3: Welke materialen bestaan er?

In de vorige hoofdstukken werd duidelijk waarom en hoe gezelschapspellen gebruikt kunnen worden in de klaspraktijk. In de volgende twee hoofdstukken volgt een antwoord op de deelvraag: *Welke materialen zijn beschikbaar en hoe kunnen leerkrachten ze aanpassen aan hun specifieke noden?* Dit derde hoofdstuk geeft een kort algemeen overzicht van de beschikbare materialen waarmee in het vierde hoofdstuk concreet verder gewerkt wordt.

3.1 Educatieve spellen

Het uitgangspunt van dit eindwerk zijn ‘commerciële’ spellen. Toch moet er even stilgestaan worden bij de groep van educatieve spellen, of ook wel leerspellen, die daardoor niet aan bod komen en waarom deze niet aan bod komen.

In de cursus Didactiek binnen de lerarenopleiding (De Coninck & Van Den Berk, 2012a) staat de volgende regel: *“Leerlingen worden sterk gemotiveerd door leerspelen.”* Daarbij worden een aantal voorbeelden aangehaald: *“aan de hand van een ganzenbord, een memory, een bingospel, een kwartet, een dominospel”* Deze voorbeelden worden echter zo vaak gebruikt dat leerlingen al lang niet meer zo happig zijn op een spelletje, hoewel dit vaak zo lijkt. Alles is beter dan gewoon les krijgen, maar daarom zijn de leerlingen nog niet geëngageerd in het spel.

Eén van de redenen daarvoor is het ontbreken van uitdaging in de spelletjes (cf. Piaget, Vygotsky). Een tweede is de misvatting: *“Het spel mag uiteraard ‘leuk’ zijn, maar dit mag niet je hoofddoel zijn. Hoofddoel is dat de leerlingen zich de leerinhouden eigen maken.”* (De Coninck & Van Den Berk, 2012a, p. 102) In mijn mening en die van eerder vernoemde ‘experts’ moet de keuze voor spel vertrekken vanuit de inhouden/doelen. Maar in de eerst plaats MOET een spel leuk zijn. Als het niet leuk is, zal er geen ‘leren’ plaatsvinden. Als het leuk is volgt leren vanzelf. Hendrik Cornilly van het Vlaams Spellenarchief zegt in Klasse (2002): *“Het probleem met echt educatieve spellen is dat ze vaak saai zijn of saai vormgegeven. (...) Men ontdekt een spelmechanisme van zijn spel en zegt: ‘Nu is het educatief’. Maar leerlingen doorprikken dat en lusten het hapje niet.”*

Het mag zelfs liefst zo ver gaan dat leerlingen niet doorhebben dat ze aan het leren zijn. Boardgamegeek.com-gebruiker Matthew James (2009) zegt het nog best: *“I remember a teacher playing Knizia's Kingdoms with a math class and a kid towards the end of the period (during scoring) calls out, "Wait a minute, you're teaching us multiplication!!!!" I love those moments in my classroom.”*

De specifieke educatieve spellen die gepubliceerd worden zijn meestal te educatief en gebaseerd op oninteressante basisconcepten, waardoor ze niet leuk zijn en hun doel missen. Vaak zijn ze ook te moeilijk qua inhoud, zien ze er weinig interessant uit, zijn ze moeilijk verkrijgbaar en relatief duur. Een spel dat door een leerkracht zelf ontworpen wordt, verdient alle lof, maar waarom zou je er heel veel tijd en moeite insteken als je een product van betere kwaliteit voor ongeveer dezelfde prijs (kleurenprints, kopieën en lamineerfolie zijn ook niet zo goedkoop), gewoon in de handel kan kopen? Gelukkig zijn er ook uitzonderingen.

3.2 Informatieve spellen

Eén van deze uitzonderingen is het Centrum Voor Informatieve Spelen te Leuven, kortweg C.I.S. Op hun website (www.spelinfo.be) vinden we de volgende missietekst: *“Het C.I.S. is een dienstverlenende organisatie met een totaalservice over spel als methode en product. Het C.I.S. wil spel promoten, introduceren en verankeren bij groepen, op de eerste plaats bij groepen jongeren en hun begeleiders. In de informatieve spellen streeft het C.I.S. ernaar om objectieve informatie over maatschappelijke thema’s en onderwerpen door te geven en de deelnemers te doen nadenken over en te sensibiliseren voor het behandelde thema of onderwerp.”*

Het C.I.S. heeft 4 kernactiviteiten. Ze ontwikkelen en produceren zelf spellen, die ontworpen worden door mensen die zelf met spellen bezig zijn en die streven naar een goede verhouding tussen prijs en kwaliteit. De spellen zijn bijgevolg gebaseerd op originele basisconcepten. Ze verhuren en begeleiden ook zelf spellen en bieden vormingen, trainingen en opleidingen aan voor mensen die zelf aan de slag willen met informatieve spellen. Ze verkopen ook een heleboel spellen, literatuur en materiaal via een webwinkel en de spellenwinkel te Leuven. Het C.I.S. weerlegt met zichtbaar gemak elk nadeel dat ik voor educatieve spellen formuleerde. De noemer educatief spel is dan ook niet echt passend voor hun spellen, maar ze passen ook niet bij de ‘commerciële’ spellen.

Zelf kiezen ze voor de term informatieve spellen. Een informatief spel is verschillend van een leerspel in die zin dat ze niet vertrekken vanuit leerplannen of doelen maar vanuit een maatschappelijk thema of de vraag van een bepaalde organisatie. Het spel heeft niet als doel om leerinhouden aan te brengen maar om te informeren en te sensibiliseren. Informatieve spellen zijn speelbaar met een grote groep, leuk, visueel aantrekkelijk en ervaringsgericht. Een ander aspect is het belang van de nabespreking. Deze maakt deel uit van het concept, wat bij leerspellen zelden het geval is. (I. Leyn, C.I.S, persoonlijke communicatie, 14 december 2012)

Goele Meukens (2010) bespreekt in haar eindwerk het C.I.S. en het spellenaanbod en trekt dezelfde conclusies. Ze merkt ook terecht op dat de spellen die het C.I.S. aanbiedt binnen het secundair onderwijs vooral in aanmerking komen om te werken rond de VOET. Haar eindwerk bespreekt ook het aanbod van het C.I.S. in de context van het secundair onderwijs en is daardoor een goede bron voor wie meer wil weten over de informatieve spellen van het C.I.S. Voor een meer up-to-date versie van het aanbod kan men terecht op de website of in de gratis catalogus die daar besteld kan worden.

3.3 Moderne 'commerciële' spellen

De 'commerciële' spellen, zoals ze bedoeld worden in deze scriptie, worden ook wel eens designer-games genoemd. Bij de meeste van deze spellen is namelijk de naam van de auteur of ontwerper prominent aanwezig op de doos. Bij gebrek aan betere bronnen ging ik voor een definitie kijken op wikipedia.nl: *"De term designer game duidt een type bordspel aan dat voldoet aan een aantal typische kenmerken: betrekkelijk eenvoudige spelregels, diepgaande strategische achtergrond, hoge herspeelbaarheidsfactor en een aantrekkingskracht die uitgaat naar zowel "professionele" als gelegenheidsspelers. Designer games hebben een grote, maar niet exclusieve, aanhang van volwassen spelers en bieden een alternatief voor de klassieke bordspelen."* Deze term wordt niet gebruikt in dit eindwerk omdat hij geïnteresseerde lezers zou kunnen afschrikken: hij komt elitair over en staat zelf nog steeds ter discussie.

Het spelen van deze spellen is een hobby die recent heel wat aan populariteit gewonnen heeft. Deze moderne spellen onderscheiden zich van de (platte) commerciële spellen in die zin dat ze zelden een massaproductie kennen, relatief onbekend zijn bij het grote publiek en originele concepten en spelmechanismen gebruiken. Ze vormen de hoofdbrok van deze scriptie.

3.3.1 Voor- en nadelen

De voordelen van deze spelen kwamen al uitvoerig aan bod in het eerste hoofdstuk. Maar er zijn ook nadelen aan deze spellen verbonden. De meesten zijn echter te verklaren vanuit een gebrek aan informatie. En dat is nu net een doel van dit eindwerk. Ik overloop een aantal van de meest voorkomende nadelen die genoemd worden bij het gebruik van spellen in de klas.

- *Spellen kosten te veel tijd:* Leerkrachten die spel mijden omdat het te veel tijd kost, doen dit vooral omdat één keer een spelletje spelen inderdaad veel tijd kost voor weinig resultaat. Het gezelschapsspel als werkvorm is pas interessant als de leerkracht bereid is er op regelmatige tijdstippen tijd voor te maken. Het is, zoals eerder vermeld, een investering. Als je spellen in je planning opneemt kunnen ze zelfs tijd besparen op lange termijn.

- *De spellen kunnen te weinig spelers accommoderen:* Dit is inderdaad zo voor de meeste spellen. Soms kunnen de spelers in groepen ingedeeld worden om ze toch binnen één spel te kunnen plaatsen, dit is echter niet wenselijk. Een andere oplossing kan zijn dat men meerdere exemplaren voorziet van hetzelfde spel, maar dat is relatief duur. Eventueel kunnen tegelijkertijd ook verschillende spellen gespeeld worden, bijvoorbeeld in een hoekenwerk systeem. De beste oplossing is spellen te selecteren die gemakkelijk aangepast kunnen worden aan grote aantallen spelers of die zelf gemaakt kunnen worden.
- *Spellen zijn duur:* Ook hier zijn degelijke spellen een investering en kan er gezocht worden naar goedkope oplossingen (tweedehandsmarkt). Maar al bij al valt de prijs van een spel nog mee, voor kleinere spellen (zoals de basisvoorstellen) betaalt men ongeveer 20 euro, voor een groter spel 35 à 40 euro. Daarmee kunnen dan 4 tot soms 8 spelers spelen en als er zorg gedragen wordt voor het materiaal kan het spel heel wat jaren meegaan.
- *Een spel heeft weinig links met de eigenlijke leerstof:* Wederom hangt dit heel hard af van de functie van het spel. Als een spel goed gekozen is (zie punt 2.2) is het relevant voor de leerinhouden, aanpasbaar aan de noden van de leerkracht én werkt het aan de VOET.

3.3.2 Beschikbaarheid

Eén van de redenen waarom ik voor dit type spellen heb gekozen is de beschikbaarheid. De spellen zijn beschikbaar in gespecialiseerde spellenwinkels die her en der hun intrede doen. Daar kan men terecht voor een persoonlijke uitleg. Soms zijn ze ook al te vinden in bekendere speelgoedketens.

De grote troef is echter de online beschikbaarheid. Er zijn heel wat winkels die de spellen tegen goede prijzen aan huis leveren en alles kan normaal gezien besteld worden. Een aantal betrouwbare adressen zijn: www.spelshop.be, www.adriaensen-speciaalzaak.be, www.spelmagazijn.be, www.gezelschapsspelen-webshop.be, www.time2game.be. Een aantal onder hen geeft kortingen voor scholen, dus informeer en vergelijk de prijzen. Verder worden op gespecialiseerde forums veel spellen tweedehands doorverkocht tegen scherpe prijzen.

Hoofdstuk 4: Specifieke voorstellen

In dit laatste hoofdstuk komen een aantal specifieke voorstellen aan bod van spellen die gebruikt kunnen worden in een klassituatie. Dit overzicht is echter niet exhaustief; de mogelijkheden zijn zo enorm dat dat een onmogelijke opdracht zou zijn. De bedoeling is dat ik, analoog met de speluitleg methode van Sturm (2008), uw brein aan de slag krijg. Het zijn mogelijke strategieën die een leerkracht als startpunt kan gebruiken om zelf nieuwe dingen te proberen en toe te passen in de lessen. Er worden enkel spellen vermeld die nog vlot verkrijgbaar zijn. Eerst zijn er nog een aantal tips die voor elk van de volgende spellen gelden.

4.1 Algemene wenken

- Er kan heel wat bereikt worden met een simpel spelconcept door gewoon de regels aan te passen. In een klassituatie moet de leerkracht de leermiddelen manipuleren zodat ze de beoogde doelen helpen bereiken, dat is met spellen niet anders. De regels zijn in dit geval een richtlijn, geen wet, en ook materialen kunnen aangepast worden.
- Als er van een spel een Family versie beschikbaar is, is het dikwijls aangeraden deze te nemen. De regels zijn eenvoudiger en meestal beter bruikbaar in de klas.
- Digitale borden of projectoren kunnen een grote hulp zijn om een spel speelbaar te maken voor een grote groep. Voor sommige spellen kan men het bord projecteren en de speelstukken verplaatsen in de digitale omgeving, goed zichtbaar voor alle leerlingen.

4.2 Nieuwe 'basis' spelvormen voor het secundair onderwijs

Een eerste manier om spellen te gebruiken zijn een aantal nieuwe 'basis' spelvormen. Dit als aanvulling (of vervanging) van standaard klassiekers: ganzenbord, trivial, memory, Deze spelletjes zijn dan ook relatief eenvoudig, snel uitgelegd, kunnen meestal een grote groep spelers accommoderen, kunnen heel eenvoudig aangepast worden aan zowat elke context en elk vakgebied en kunnen gemakkelijk zelf uitgebreid worden.

Bij elk spel hoort een identiteitskaart met een aantal praktische gegevens, een foto van het spelmateriaal zodat u zich een beter beeld kan vormen van het spel en een korte omschrijving. Daarbij komen dan een paar opmerkingen, suggesties of tips die kunnen helpen om het specifieke spel te gebruiken in de les. Eén algemeen aspect dat dit type spellen interessant maakt, is dat men een hele bibliotheek van kaartjes kan aanleggen rond verschillende thema's. Dat vraagt initieel een beetje werk, maar op termijn heeft de leerkracht voor elk onderwerp maar gewoon het juiste stapeltje uit te kiezen en kan iedereen er jaren plezier aan beleven, zonder veel verdere tijdsinvestering.

4.2.1 Jungle Speed



Speelduur: ± 10 min

Aantal Spelers: 2 – 8 (+)

Taalafhankelijk: Neen

Prijs: ± € 20,00

Doel: Internaliseren en automatiseren, kennisconstructie aan de hand van gelijkenissen.

Jungle speed is één van de spelletjes die vanuit het designer-circuit tegenwoordig ook verkrijgbaar is in de gewone speelgoedwinkels, maar het is intussen al meer dan 15 jaar oud. Iedere speler krijgt een gelijk aantal kaarten en draait deze om de beurt en 1 per 1 om. Telkens er twee kaarten open liggen met dezelfde vorm moeten de eigenaars van de kaarten zo snel mogelijk de totem, die in het midden staat, vastgrijpen. De snelste geeft zijn open kaarten aan de verliezer en het spel gaat verder. Wie het eerst alle kaarten kwijt is, wint.

Tips/Suggesties:

Op het eerste zicht gaat dit spel vooral over het herkennen van vormen en snelheid. Dat is ook het geval. De bedoeling van dit spel is dan ook leerstof te automatiseren. Als leerspel kan men de kaarten vervangen door eender welk begrip of woord uit het vakgebied, zolang er maar een overeenkomst is. Bijvoorbeeld: taxonomie van dieren in de lessen biologie: je maakt kaartjes met verschillende dieren en de leerlingen grijpen de totem als ze een dier hebben dat tot dezelfde klasse behoort. De mogelijkheden zijn eindeloos.

Mijn zelfgemaakte variant vertrekt vanuit het idee om de maaltafels te herhalen en te automatiseren, een groot probleem bij de leerlingen in het secundair onderwijs. Er wordt een kaartje omgedraaid waarbij de uitkomst gevormd kan worden door een product. De leerlingen moeten met twee reeksen cijfers zo snel mogelijk een vermenigvuldiging maken die deze uitkomst geeft. Dit heb ik dan verder uitgebreid met varianten voor alle andere bewerkingen, volgorde van bewerkingen (met haakjes) en zelfs een expertvariant gebaseerd op het Tv-programma Cijfers en Letters. Dit kan eenvoudig zelf gemaakt worden: Al wat nodig is zijn 2 reeksen kaartjes per speler met 0-9 en bewerkingstekens, en kaartjes met uitkomsten.

Het lijkt misschien te opvallend educatief maar de snelheid, actie en competitiviteit in dit spel maken dat het toch leuk blijft. Eén van mijn collega studenten, Catherine Roes, probeerde het spel uit in een sessie van haar huiswerkbegeleiding en de reacties waren uitermate positief (Studente wiskunde - godsdienst, persoonlijke communicatie, mei 2012).

4.2.2 Time's Up (Family)



Speelduur: ± 30 min (maar gemakkelijk aanpasbaar)

Aantal Spelers: 4 – 12 (+)

Taalafhankelijk: Ja

Prijs: ± € 20,00

Doel: Begrippen en hun verklaring internaliseren en memoriseren. Kennis constructie.

Time's Up behoort tot dezelfde reeks als Jungle Speed. Spelers spelen in teams, per team is één speler de verteller en de andere moet raden. Er worden steeds dezelfde 30 kaarten gebruikt (uit een assortiment van 220 kaarten met 440 woorden). Elk team krijgt 40 seconden, daarna is het de beurt aan het volgende team. Er zijn 3 rondes: In ronde 1 mag je het woord omschrijven zonder het woord (of een deel er van) te gebruiken. In ronde 2 mag je nog slechts 1 woord zeggen en in ronde 3 mag je niets meer zeggen, enkel uitbeelden. Na elke ronde krijgt elk team punten voor de geraden kaarten, het team met de meeste punten na 3 rondes, wint.

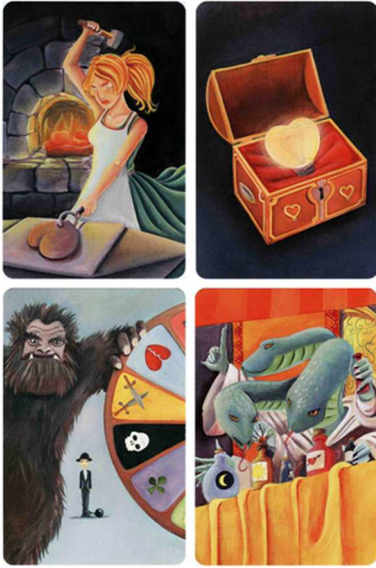
Tips/Suggesties:

Ik raad hierbij de Family versie aan omdat deze gemakkelijker is en bruikbaar in meer situaties. Op de originele versie staan bekende personen, die soms niet zo bekend zijn, zeker bij leerlingen. In de Family versie zijn de woorden dagdagelijkse objecten, dieren of beroepen. Voor grotere groepen kan men gewoon de teams vergroten (meer 'raders') en is dit spel zelfs klassikaal speelbaar. De speelduur is gemakkelijk aan te passen door meer of minder kaarten toe te voegen.

In zijn oorspronkelijke versie is Time's Up vooral een taalspel en een leuke oefening rond dramatische expressie. Mits een paar nieuwe kaarten wordt het een fantastische manier om nieuwe woordenschat in te oefenen. Door zelf kaarten te maken kunnen de inhoud perfect aangepast worden aan elk mogelijk vakgebied, al moet dan soms wel de derde ronde vervangen worden door een andere activiteit dan uitbeelden.

Een collega studente, Jessica Verhoeven, gebruikte in één van haar oefenlessen Time's Up om wiskundige begrippen en definities in te oefenen rond 'de cirkel'. De eerste rondes draaien dan rond het woord raden op basis van de definitie of omgekeerd. In de derde ronde moesten de spelers een tekening maken op het bord (een apothema is niet zo eenvoudig uit te beelden).

4.2.3 Dixit Odyssey



Speelduur: ± 30 min (maar gemakkelijk aanpasbaar)

Aantal Spelers: 3 – 12

Taalafhankelijk: Neen

Prijs: ± € 25,00

Doel: Kennisconstructie, verbanden leggen, spreekvaardigheid, peer-learning uit foute veronderstellingen.

Dixit Odyssey is een story-telling game. Iedere speler krijgt een aantal prachtig geïllustreerde kaarten. Eén speler is de verteller, hij kiest een kaart en vertelt er iets over. Alle andere spelers kiezen een kaart uit hun hand waarvan zij

vinden dat ze het beste bij de omschrijving van de verteller past. Alle kaarten worden geschud en open gelegd en iedereen stemt via een kartonnen fiche op de kaart waarvan hij denkt dat het de kaart van de verteller is. Als het verhaal van de verteller te moeilijk is en niemand zijn kaart raadt OF als het verhaal te gemakkelijk was en iedereen zijn kaart raadt, krijgt de verteller geen punten. Spelers krijgen ook een punt per stem die hun kaart gekregen heeft. Iedereen krijgt een nieuwe kaart en een nieuwe ronde, met een nieuwe verteller, begint.

Tips/Suggesties:

Dixit Odyssey is gebaseerd op Dixit: het 'Spiel des Jahres' van 2010. Het spelsysteem is exact hetzelfde maar er kan met dubbel zoveel spelers gespeeld worden en er zijn regels opgenomen voor een spel in teams. Ook hier is het in zijn oorspronkelijke versie vooral een taalspel en een leuke oefening rond spreekvaardigheid en eventueel dramatische expressie. Om dit spel aan te passen moet men vooral opzoek naar afbeeldingen (of tekst: begrippen, definities, woordenschat) die verwarrend kunnen zijn of een gelijkaardige betekenis kunnen hebben, binnen een specifiek thema of vakgebied.

Uit spelervaring blijkt dat de kaarten na een ronde een goede conversatiestarter zijn. Spelers leggen aan elkaar uit waarom ze dachten dat het deze kaart was en niet deze. Op die manier leren ze op een speelse en veilige manier van eigen en elkaars fouten.

4.2.4 Zet in & Win (Wits & Wagers Family)



Speelduur: ± 20 min

Aantal Spelers: 3 – 7(10) (+)

Taalafhankelijk: Vragen: Ja, spelmateriaal: Nee

Prijs: ± € 20,00 - € 25,00

Doel: Trivia en kennisreproductie.

Trivial Pursuit is een veelgebruikt systeem binnen lessen om kennisvragen te stellen over een onderwerp. We gaan er van uit dat iedereen de leerstof kent en dus ook kan antwoorden. In gewone spelletjes is dat echter niet het geval en is het eerder toevallig dat je juist die vraag krijgt die je weet, terwijl anderen de hele tijd weggevers trekken. Zet in & Win lost dit probleem op. Er wordt een vraag gesteld met een numeriek antwoord dat dikwijls te moeilijk is om exact te weten ("Wat is de exacte oppervlakte van Duitsland in km²?", "Hoe hoog, in cm, is de toren van Pisa?"). Elke speler schrijft een antwoord op en de antwoorden worden in het midden gesorteerd. Daarna gokken de spelers doormiddel van fiches op het antwoord waarvan zij denken dat het het juiste is. Ze gokken dus niet op het antwoord maar op diegene waarvan zij denken dat hij het antwoord weet. Je krijgt punten naargelang je het juiste antwoord gekozen hebt. Ook diegene met het beste antwoord krijgt punten. Wie als eerste een aantal punten behaalt, wint. Het is in essentie een TV-quiz in de klas.

Tips/Suggesties:

Zet in & Win is het ideale spel voor kennisreproductie. Het is bruikbaar in elk vakgebied, alles wat je moet doen is de vragen aanpassen. Zolang het gaat over cijfers of gewoon al een rangorde of volgorde kan werkelijk alles. Het heeft nog een heel aantal andere voordelen: het is snel gespeeld, het is heel gemakkelijk aanpasbaar aan grote klassen (dit spel kan wel in teams; ze overleggen en geven een gezamenlijk antwoord). Iedereen kan meedoen EN goed scoren. De Nederlandstalige versie werd in 2012 uitgebracht door Jumbo. Deze is een vertaling van Wits & Wagers: Family, een versie die iets eenvoudiger is.

Ryan Sturm (2009) creëerde materiaal om het origineel klassikaal te kunnen spelen met de hele groep (de link werd opgenomen in de bronnenlijst). Het is op de Amerikaanse markt een heel erg populair spel dat erg vaak aangeraden wordt door de 'experts', waardoor er veel vragen beschikbaar zijn online. Dat is ook wel meteen een probleem. Zoals bij vele Trivia spellen is het nogal streekgebonden, maar de leerkracht kan zelf de vragen aanpassen aan de leerstof, daarvoor zijn zelfs geen kaartjes nodig.

4.2.5 Katoiz



Speelduur: ± 5 tot 50 min (afhankelijk van de variant)

Aantal Spelers: 1 – 4(10) (+)

Taalafhankelijk: Nee

Prijs: ± € 15,00 - € 25,00

Doel: Logica, planning, kennisconstructie aan de hand van gezamenlijke eigenschappen.

Dit spel kan men op heel wat verschillende manieren spelen. De eigenlijke vorm is voor onze doeleinden het interessantste. De bedoeling is tegels uit het speelveld terug te brengen naar je eigen thuishetel. Dit doe je door een tegel uit het veld te nemen en te verplaatsen. Verplaatsen mag enkel als de tegel die je verplaatst een overeenkomstige eigenschap bezit met de tegel waarnaar je wilt verplaatsen (vorm, kleur, grootte van het symbool). Als een tegel 2 gelijke eigenschappen bezit mag je ook schuin verplaatsen. De eerste die een bepaald aantal tegels op zijn thuishetel kan leggen is de winnaar.

Tips/Suggesties:

Katoiz is een spel van de Nederlandse spellenauteur Sabine Opstelten. Zij maakt educatieve spellen, maar niet in de negatieve zin van het woord. De spellen zijn in de eerste plaats leuk, behandelen geen bepaalde inhoud maar leren vaardigheden aan. Het spelmateriaal is vaak duurzaam en bruikbaar op veel verschillende manieren en niveaus. Katoiz zou bovendien door de samenwerking van kleuren en vormen de link tussen de rechter en de linker hersenhelft bevorderen. (Sabine Opstelten, Spelauteur, persoonlijke communicatie, november 2012).

Dit is een spelletje dat meteen aan wiskunde doet denken. En daarvoor is het zeer bruikbaar. Het voordeel van een abstract spel als dit is dat men er zelf heel wat thema of inhoud in kan steken. Katoiz is uitermate geschikt voor alles wat met verzamelingen te maken heeft. Men kan zelf tegels (kaartjes) maken die een aantal overeenkomsten hebben. In eerste instantie is er wiskunde: determinatie en taxonomie van vierhoeken en driehoeken, getallenverzamelingen (het is een geheel getal, maar ook een natuurlijk getal), et cetera.

Als men verder kijkt komt determinatie en groepering ook voor in heel wat andere gebieden.

Woordgroepen of types bij talen, of woorden die bij verschillende thema's horen.

Verschillende landschapstypes of klimaattypes bij aardrijkskunde, Er moeten alleen duidelijke regels zijn over welke de criteria zijn die 'gelijk' kunnen zijn, anders zijn de mogelijke zetten té uitgebreid. Eenvoud is de sleutel in dit concept.

4.3 (Vak)Specifieke voorstellen

Als laatste onderdeel van deze studie zijn er een aantal spellen die bruikbaar zijn voor specifieke vakken of inhouden. De aanpak is een beetje anders. Elk vak wordt verdeeld in een aantal categorieën met een paar voorbeelden en een paar woorden uitleg. Ook hier gelden de zelfde algemene tips en theorieën uit de vorige delen en hoofdstukken.

Ik moet daarbij opmerken dat mijn onderwijsvakken wiskunde en Engels zijn. Bijgevolg heb ik een redelijk goed beeld over wiskunde en talen; de andere vakken worden vanuit algemene didactiek bekeken. Ik nodig de lezer uit om de ideeën te bekijken en zelf vorm te geven binnen de vakspecifieke didactiek.

De spellen zijn verdeeld volgens vakoverschrijdende en vakspecifieke doelen, binnen het vakspecifieke gedeelte werd geopteerd om de vakken die aangeboden worden binnen de opleiding Bachelor leerkracht secundair onderwijs te gebruiken en onder te verdelen volgens de spellen die binnen een bepaald vakgebied blijven.

4.3.1 Vakoverschrijdend

Er zijn een aantal categorieën van spellen die, hoewel ze in thema aansluiten bij een aantal vakgebieden, vooral geschikt zijn voor het trainen van vakoverschrijdende vaardigheden. De twee categorieën die ik nader wil toelichten zijn de solospellen en de coöperatieve spellen.

4.3.1.1 Solospellen

Een korte vermelding voor smartgames is hier aan de orde. Dit zijn eerder een soort van puzzels die allemaal volgens hetzelfde systeem werken: een reeks opgaven in stijgende moeilijkheidsgraad en een paar eenvoudige regels om de puzzel op te lossen.

Ze werken aan de VOET in die zin dat ze heel geschikt zijn voor het oefenen van probleemoplossende vaardigheden. Ze oefenen ook wiskundige/logische inzichten en ruimtelijk denken. In de klas kunnen ze ingezet worden als differentiatiemiddel of beloning aangezien ze perfect alleen op de bank gespeeld kunnen worden. Hoewel ze niet volledig voldoen aan de definitie in deze scriptie, denk ik dat ze toch een nuttige tool kunnen zijn en een plaatsje verdienen in dit eindwerk.

Meer informatie op www.smartgames.be. Men kan op de website zelfs gratis registreren en een aantal spelletjes online uitproberen.

Voorbeelden: Rush Hour, Anti-Virus, Road-Block, IQ-puzzler,

4.3.1.2 Coöperatieve spellen

Een relatief nieuwe tak in de moderne spellen zijn de coöperatieve spellen waarbij de spelers als team samenspelen tegen het spelsysteem. Ze zijn zeer geschikt om te werken aan samenwerkingsvaardigheden en om te werken aan een goede klasfeer. Als bijkomend voordeel kunnen ze ook door de hele groep gespeeld worden aangezien er bijna nooit verborgen informatie is en iedereen hetzelfde doel heeft. Iedereen kan dan meedenken over de best mogelijke strategie. Als leerkracht moet je wel opletten dat dominante leiders niet het hele spel naar zich toe trekken. Ze zijn meestal ook solo speelbaar en aanpasbaar aan niveau.

- *Pandemie (Leacock, 2008)*: ziektes bestrijden door medicijnen te ontwikkelen en besmettingen te neutraliseren op een wereldkaart met hoofdsteden als speelbord.
- *Flash Point (Lanzing, 2011)*: als brandweermannen samen een brand bestrijden. Kan ook aanleiding geven tot praten over veiligheid, of coördinaten bij wiskunde.
- *Hanabi (Bauza, 2010)*: een klein kaartspel over het maken van een vuurwerkspektakel, de spelers proberen gezamenlijk opeenvolgende sets te maken. Iedere speler houdt echter de kaarten van zich weg en kan enkel verder gaan op de tips van de andere spelers.

Een variant zijn de semi-coöperatieve spellen waarbij de spelers een gezamenlijk doel proberen te bereiken maar er één of meerdere verraders in het spel zitten. Dit vraagt soms heel wat sociale vaardigheden om de verraders te vinden en samen tot een consensus te komen. Ze hebben ook als voordeel dat ze met grote groepen speelbaar zijn en worden regelmatig gebruikt in vreemde talen onderwijs. Een klassiek voorbeeld is “De weerwolven van Wakkerdam” (Davidoff, des Pallières, Marly, 2001) maar daarbij is het probleem dat spelers heel snel uit het spel kunnen liggen. Een betere keuze is dan “The Resistance” (Eskridge, 2009).

4.3.2 Vakspecifiek

4.3.1.3 Wiskunde

Alle spellen zijn in één of andere vorm gebaseerd op wiskunde. Elk spel met een puntentelling heeft te maken met basisbewerkingen. Elk spel met dobbelstenen heeft kansberekening en zowat elk spel van Dr. Reiner Knizia heeft wiskundig onderbouwde mechanismen of eindtellingen. Het is meestal beter zulke spellen te kiezen dan overduidelijke wiskunde spellen. De leerlingen zouden wiskunde moeten leren zonder het te beseffen. In de nabespreking kan dan gewezen worden op de inhoud. De meetkundige spelletjes zijn minder ‘doorzichtig’. Toch zijn er spellen die wiskunde als spelmechanisme of onderwerp hebben.

Getallenleer:

- *Haas en Schildpad (Parlett, 1973)*: racespel waarbij je evenveel betaalt als het kwadraat +1 van het aantal vakken dat je vooruit wil gaan.
- *Numbers League: Adventures in Addiplication (Crenshaw, Pallace, 2007)*: Basisbewerkingen met superhelden. Ook beschikbaar als iPad app.
- *Miss Lupun und das Geheimnis der Zahlen (Gebhardt & Sing, 2011)*: Aan de hand van opdrachtenkaarten moeten cijfers op een bepaalde manier in een rooster geplaatst worden. Enkel beschikbaar in het Duits, maar te spelen met een woordenlijstje.
- *Take it to the limit (Burley, 2006)*: Nieuwe versie van "Take it Easy", waarbij zeshoekige tegels in een bord geplaatst worden met de bedoeling zo veel mogelijk punten te scoren, afgewerkte lijnen scoren de lijnwaarde maal de lengte van de lijnen. Het aantal spelers is enkel beperkt door het aantal borden die je beschikbaar hebt (standaard zes). Ook beschikbaar voor iOS.
- *Incan Gold (Faidutti & Moon, 2006)*: Spelers verkennen een tempel en moeten na elke kaart beslissen of ze verder gaan of niet, het risico wordt groter, maar de prijs ook. De punten worden verdeeld op basis van delingen met rest.

Rebekah Bissell (2010) maakte ook een spel kaarten dat gebruikt kan worden voor verschillende wiskundige spelletjes, bovendien is dit volledig gratis te downloaden en af te printen.

Meetkunde en ruimtelijk inzicht:

- *Blokus (Tavitian, 2000)*: Tetris-achtige figuren moeten in een rooster gelegd worden; spiegelen, draaien en passen. Wel opletten met de kleine stukjes. Bestaat in varianten met driehoeken (Trigon) en zeshoeken (Gemblo) .
- *Gepakt & Gezakt (Eisenstein, 2008)*: selecteer zo snel mogelijk de juiste vrachtwagen om de blokjes op te stapelen, je verzamelt minpunten voor elk blokje dat niet past.
- *Sator Arepo Tenet Opera Rotas (Pesce & Rinaldi, 2008)*: Race waar bij je je een weg moet banen over verschillende tetris-achtige stukken, je manipuleert de weg door de stukken te verschuiven en te draaien. Opgelet voor de lange speelduur.
- *Ubongo (Rejchtman, 2003)*: tegen de tijd moet iedereen de puzzel oplossen door de stukjes binnen een verschillend sjabloon te plaatsen, er is maar één juiste oplossing! De reisversie is voor een klas interessanter omdat deze het ietwat ingewikkelde puntensysteem achterwege laat.

4.3.1.4 Talen

Onder de noemer talen vallen alle talen die in het onderwijs gegeven worden. De meeste van deze spellen zijn perfect bruikbaar voor alle talen, hoewel hier en daar een paar kaartjes moeten aangepast worden.

Spellen kunnen op heel veel manieren ingezet worden bij talen. In principe is elk spel waarbij gepraat of gehandeld moet worden een potentieel taalspel als men de leerlingen verplicht het in de doeltaal te spelen. De regels zelf kunnen als tekstmateriaal gebruikt worden voor begrijpend lezen en misschien kan een speluitleg een leuke manier zijn als thema om de leerlingen een presentatie te laten houden. Spellens gebaseerd op een boek kunnen als inleiding gebruikt worden of als vertrekpunt om een boek te lezen.

Ook hier zijn er echter spellen die specifiek op taal gebaseerd zijn, er bestaan heel wat alternatieven voor woordspelletjes als Scrabble en dergelijke. Opgelet: Spelletjes die op individuele letters gebaseerd zijn, koop je best in de doeltaal. Het aantal letters is gebaseerd op hoe vaak de letter voorkomt in die doeltaal.

Een selectie:

Woordspellen (woordenschat en spelling):

- *Mixmo (Faubet & Hatesse, 2009):* Mixmo is Scrabble maar dan zonder bord. Je krijgt letterblokjes en daarmee maak je zo snel mogelijk een kruiswoord, er komen telkens nieuwe letters bij die je moet toevoegen. Lukt het niet dan gooi je alles door elkaar en begin je opnieuw. Snel spel dat woordenschat opbouwt.
- *Word on the Street (Degnan, 2009):* Spel dat touwtrekken nabootst met woorden. Je draait een thema om (kan gelinkt worden aan inhouden) en ieder mag één woord zeggen dat bij het thema hoort. Voor elke keer dat een letter in het woord voorkomt, beweegt de letter een stapje in jouw richting, tot ze jouw eigendom wordt. Perfect speelbaar in teams!
- *Apples to Apples (Kirby & Osterhaus, 1999):* Elke speler krijgt een hand kaarten met 'dingen', de 'rechter' neemt een adjectief en leest het voor. De spelers selecteren een kaart die het beste bij het adjectief past, de rechter kiest welk hij het beste vind passen. Hilarische combinaties en veel mogelijkheden tot leerinhouden. De combinaties zullen ongetwijfeld conversaties uitlokken. Bijna onbeperkt in aantal spelers. Gepubliceerd als "Appels en Peren" in het Nederlands.

Storytelling games (spreekvaardigheid en dramatische expressie):

- *Once upon a time (Lambert, Rilstone, Wallis, 1993):* Elke speler vertelt een verhaal aan de hand van de kaarten in zijn hand en probeert zoveel mogelijk personages, locaties en gebeurtenissen te spelen in een logische samenhang om zo tot zijn 'en ze leefden nog lang en gelukkig'-kaart te komen. De andere spelers kunnen met hun kaarten de verteller onderbreken en het verhaal overnemen.
- *Nonsense (Houbaert, Ralet, 1993):* je kiest één van de zes woorden op een kaart en de speler links van je geeft je een situatie vanop een andere kaart. Daarna moet je 1 minuut volpraten over de situatie en het woord minstens 1 keer gebruiken. De anderen kunnen punten scoren als ze te weten komen wat je woord is. Standaard kaarten in het Nederlands, Frans en Engels dus meteen bruikbaar.
- *Rory's Story Cubes (O'Connor, 2005):* Set van 9 dobbelstenen met verschillende symbolen. Vertel een verhaal met zo veel mogelijk symbolen. Uitgebreid met een set Acties en Travel.

4.3.1.5 Tijd (Geschiedenis)

Ook voor de leerkrachten geschiedenis lijkt de spellenwereld een land vol mogelijkheden. Bijna elk spel dat geen abstract thema heeft, is gelinkt aan geschiedenis. Het aanbod is zo groot dat de grootste database ter wereld categorieën heeft voor wiskunde of economie, maar niet voor geschiedenis; dat is opgedeeld in de verschillende tijdsperiodes.

Jammer genoeg zijn het merendeel van die spellen moeilijk bruikbaar in een klas omdat ze simpelweg te lang en te ingewikkeld zijn (Wargames, Civilization-builders). Er is bijna geen geschikte informatie over succesvol gebruik van gezelschapsspellen in de geschiedenisles. Toch zijn een aantal spellen op een bepaalde manier wel waardevol binnen het vak geschiedenis.

Een speciale vermelding is er voor Timeline (Henry, 2010). Deze kleine blikken doosjes bevatten kaarten met een afbeelding (in de originele versie een uitvinding) en een jaartal op 1 zijde. De spelers proberen hun handkaarten uit te spelen. Ze leggen de kaart af en draaien ze om, om de datum te laten verschijnen. Als de datum correct in de tijdlijn ligt, blijft ze liggen. Anders gaat ze weg en trekt de speler een nieuwe kaart. Wie eerst zijn kaarten kwijt is, wint. De blikken doosjes bestaan in verschillende thema's (inventions, discoveries, diversity, historical events) en er werd recent een verzameldoos uitgebracht door Asmodee. Deze is niet compatibel met de andere kaartjes maar bevat wel een CD met een digitale versie van het spel. Het spelconcept leent zich ook uitstekend om zelf kaartjes te maken en data in te oefenen.

De eerste soort geschikte spellen zijn de *historische spellen*, zij maken deel uit van de geschiedenis. Senet games (www.senetgame.be) produceert replica's van spellen die bij archeologische opgravingen ontdekt werden. Duodecim Scripta is een voorloper van Backgammon ten tijde van de Romeinen, Senet is het spel van de farao's, teruggevonden in het graf van Toethanchamon, Pachisi uit India is de voorloper van Mens-erger-je-niet en Ur werd rond 2600 voor Christus gespeeld in Mesopotamië. Ze kunnen dienen als een inleiding bij die periode.

Een tweede optie zijn de *themaspellen*. Deze spellen sluiten in thema aan bij de geschiedenis. Het is wel altijd opletten of een thema niet gewoon op de mechanismen geplakt werd, want dan heeft het voor een les geschiedenis weinig waarde. Velen zijn echter weer veel te lang en een heel aantal geschikte spellen worden momenteel niet meer gemaakt, zoals "The downfall of Pompeii" (Wrede, 2004). Een goed en relatief kort spel is "Ave Caesar" (Riedesser, 1989), een snel racespel over de paardenrennen in het oude Rome.

Een derde mogelijkheid zijn *simulatiespellen*. Deze spellen zetten de speler in de situatie en laten hen beleven hoe het was en met welke moeilijkheden de personen geconfronteerd werden. Ook hier is tijd vaak een probleem maar het kan zinvol zijn om een uur uit te trekken als het spel een bepaald systeem of situatie beter kan duiden dan dat een uitleg dat zou kunnen. Mogelijke voorbeelden:

- *Agricola* (Rosenberg, 2007) plaatst de speler als boer in de middeleeuwen met de simpele opdracht te overleven. Dat blijkt echter niet zo eenvoudig.
- *Memoir' 44* (Borg, 2004) is waarschijnlijk één van de weinige wargames die door de modulaire opbouw kort genoeg kan zijn om een goed beeld te geven van bepaalde veldslagen in de Tweede Wereldoorlog. Het regelboek is heel informatief.

We moeten besluiten dat geschiedenis in de spellenwereld er heel goed uitziet op papier, maar eigenlijk niet echt bruikbaar is, tenzij je zoals sommige verslagen in een project vier uur kan uittrekken voor een spel "Diplomacy" (Calhamer, 1959) over de aanloop naar de eerste wereldoorlog in Europa. Eveneens een minder bruikbare maar wel interessant uitgewerkt spel in deze context is "Twilight Struggle" (Gupta & Matthews, 2005): een spel over de koude oorlog waarbij de spelers de U.S.S.R. en de Verenigde Staten vertegenwoordigen in een strijd om invloed over de rest van de wereld. Elke kaart is gebaseerd op een echte gebeurtenis en deze gebeurtenis wordt grondig uitgelegd in de handleiding. De simulatiewaarde is fantastisch en het spel staat al een hele tijd terecht op nummer één in de ranking van boardgamegeek.com.

4.3.1.6 Ruimte (Aardrijkskunde)

Ook hier zijn de mogelijkheden eindeloos. Voor aardrijkskunde bestaan er heel wat spellen die gebruik maken van al dan niet gestileerde (wereld)kaarten en er is een overvloed aan treinspellen op de markt die zich in alle mogelijke werelddelen afspelen.

De bekendste suggesties:

- *Ticket to Ride (Moon, 2004)*: de spelers verzamelen kaarten en bouwen sporen om de steden op hun tickets te verbinden. Beschikbaar in heel wat versies waaronder een kaart van Europa.
- *TransEuropa (Delonge, 2005)*: treinsporen bouwen en aansluiten op andere netwerken om zo snel mogelijk jouw steden te verbinden. Snel en simpel mechanisme met veel diepgang.
- *Empire Builder (Bromley & Fawcett, 1980)*: Spelers tekenen met wasco de sporen op het bord waarlangs ze goederen moeten vervoeren om zo veel mogelijk geld te verzamelen. Duurt vrij lang maar de kaarten zijn gedetailleerd, de goederen die beschikbaar zijn in bepaalde gebieden zijn vrij realistisch en er wordt zelfs vrij accuraat omgegaan met het landschap. Bovendien zijn er heel veel kaarten beschikbaar (Eurorails, British Rails, ...).
- *10 Days in Europe (Moon, Weissblum, 2003)*: Spelers proberen op een kaart van Europa een reis te vormen van 10 dagen. De hoofdsteden en landen worden heel grondig gebruikt. Bestaat in verschillende versies en kaarten.

4.3.1.7 Economie

Economie krijgt een aparte vermelding omdat heel wat spellen een eigen economie bezitten binnen het spel. Op dat ogenblik is het spel een simulatie van een echte markt en kan ze ook op die manier gemanipuleerd worden. Eerder aangehaalde voorbeelden zijn "Acquire" (Sackson, 1962), "Arkadia" (Dorn, 2006) en "Chinatown" (Hartwig, 1999). Deze spellen zijn meestal te lang om te gebruiken in de klas maar er zijn ook korte spellen die een gestileerde versie van de werkelijkheid weergeven. Van daaruit kan je bepaalde concepten aanhalen om verder te verduidelijken.

- *Cash-a-Catch (Pelikan, 2007)* is een gestileerde veiling. Er wordt geleidelijk een lot vis aangeboden. Als je het lot wil sla je op de bel. Zo verzamel je vis die je zo duur mogelijk verkoopt voor hij slecht kan worden.
- *For Sale (Dorra, 1997)* verloopt in 2 rondes. De eerste ronde koop je voor zo weinig mogelijk geld zo hoog mogelijke eigendommen die je in de tweede ronde met zo veel mogelijk winst probeert te verkopen.

- *Pit (Cayce, Gavitt, Parker, 1903)* is een zeer luid handelsspel dat de chaos in een beurs illustreert. Spelers krijgen 9 kaarten en proberen die allemaal door elkaar te ruilen. De sets van 1, 2 of 3 gelijke kaarten verwisselen van eigenaar tot iemand de 9 kaarten in één reeks heeft. Deze speler wint de ronde. Heel erg snel, gemakkelijk aan te passen in tijd en thema.
- *Boonanza (Rosenberg, 1997)* is een spel waarbij heel wat tactische onderhandeling komt kijken. Er ontstaat een markt van vraag en aanbod en deals moeten gesloten worden om de beste prijzen voor je bonen te bekomen.

Een andere soort simulatie is die waarbij je aan het hoofd komt te staan van een bedrijf en zelf productielijnen kan opstarten of het bedrijf kan doen draaien zoals jij het zelf bepaalt met het kopen en verkopen van goederen en transportnetwerken. Hier wordt door de grondigheid van de simulaties de speelduur een te groot probleem.

4.3.1.8 Wetenschappen

De algemene consensus is dat er voor wetenschappen weinig te vinden is omdat het geen thema's zijn die veel aan bod komen en omdat wat wel aan bod komt niet leuk is, te lang duurt of geen didactische meerwaarde biedt. Toch vind ik drie spellen het vermelden waard:

- *Wrong Chemistry (Cimino, 2012)* is een puzzelspel dat gebruikt maakt van de chemische elementen. De symbolen zijn correct, maar de namen zijn grappige verbasteringen.
- *Polarity (Seaton, 1986)* werkt met magneten. Er zijn heel wat spellen die magneten gebruiken maar bij *Polarity* is het magnetisch veld de kern van het spel. De bedoeling is je magneten te laten balanceren binnen het magnetisch veld van alle andere magneten. Vallen ze om of klikken ze aan elkaar verlies je punten. Een echte aandachtstrekker.
- *Khet: The laser game (Hooper, Larson, Segura, 2005)* is een soort schaakspel maar met laserstralen. De bedoeling is je stukken met spiegels zo te plaatsen dat ze de laserstraal reflecteren op een ander stuk en uiteindelijk op de koning om deze uit te schakelen. Visualisatie van licht en spiegels.

Verder komt alles wat met zwaartekracht en actie/reactie te maken heeft in aanmerking als illustratie. De zogenaamde *dexterity games*. Een heel bekend voorbeeld is "Stef Stuntpiloot" (Wisely, 1992) dat te maken heeft met zwaartekracht. Elk spel waarbij je een schijf ergens tegenaan kan laten kaatsen, illustreert krachtoverbrenging, hoeken, trajecten en snelheid. Het materiaal is niet goedkoop maar ze kunnen eventueel een leuk doe-het-zelf project vormen voor de leerlingen. Basisprincipes zijn terug te vinden in "Crokinole" (z.a., 1867) en "Pitchcar" (Du Poël, 1995).

4.3.1.9 Andere

In deze restcategorie bespreken we godsdienst, techniek en informatica.

Daarbij moet ik toegeven dat niet voor alle vakken spellen bestaan die geschikt zijn voor de klas. Er valt voor elk vak wel een spel bedenken, maar het is zinloos om aan alles een spel te willen koppelen als het niet op een zinnige manier een meerwaarde geeft aan het vak. Ik denk dan ook dat er buiten de voorgestelde basisspellen om begrippen te herhalen en specifieke inhouden te linken, weinig nut is voor bordspellen binnen deze vakken.

Informatica in een bordspel gieten heeft weinig zin. Tenzij programmeerbare acties zoals de robotbesturing bij "Roborally" (Garfield, 1994) tot de opties behoren.

Voor techniek lijkt het me niet echt nuttig een simulatie te spelen over hoe een muur te bouwen als je gewoon in de praktijkles een echte muur kan bouwen. Misschien is spelontwerp wel een goed idee; de leerlingen kunnen zelf een spel ontwerpen en vervaardigen. Dit kan in combinatie met talen voor het opstellen en vertalen van spelregels of afhankelijk van het gekozen thema met geschiedenis en/of aardrijkskunde een leuke basis vormen voor een vakoverschrijdend project.

Misschien heeft dit gebrek aan spellen ook wel te maken met het feit dat ik zelf binnen deze vakken niet zo heel goed thuis ben en de mogelijkheden niet zie. Maar zelfs binnen de designer game community konden weinig mensen een goed antwoord formuleren op goede spellen rond godsdienst. Ik denk dat deze leerkrachten rond maatschappelijke thema's best hun gading kunnen vinden in het aanbod van het C.I.S.

Hoofdstuk 5: Aan welke voorwaarden moet een goede nascholing voldoen?

Het einddoel van dit eindwerk is de ontwikkeling van een nascholing voor leerkrachten in het secundair onderwijs over het gebruik van gezelschapsspellen in de klas. De informatie uit de vorige hoofdstukken moet gedistilleerd worden in een nascholing die vooral de nadruk legt op de praktische vaardigheden die nodig zijn om spellen te gebruiken. Vóór de inhouden in een concrete situatie toegepast worden, moet gekeken worden aan welke voorwaarden een goede nascholing moet voldoen en hoe ze aan spel gekoppeld kunnen worden.

Denis en Van Damme (2010) herhalen in hun rapport over het onderzoek van Timperley (2008) 10 kernprincipes die zij vooropstelt voor een goede nascholing. Hierbij wordt vooral uitgegaan van de originele tekst van Timperley, om interpretatie te beperken.

5.1 Focus op de waardevol geachte resultaten bij leerlingen

Deelnemers moeten overtuigd zijn dat de scholing bijdraagt aan beter onderwijs, het moet duidelijk zijn hoe het geleerde een impact kan hebben op de resultaten van de leerlingen. Uit eigen ervaring blijkt dat mensen vaak gezelschapsspellen een beetje schuwen en afdoen als een louter speelse activiteit. Immersie in de spellen, gecombineerd met een aantal suggesties, moet zorgen voor inzicht in de kracht van het gezelschapsspel als leermiddel.

5.2 Kennis en vaardigheden die de moeite lonen

De nascholing moet oog hebben voor de specifieke kennis en vaardigheden die resulteren in waardevolle leerresultaten. Het 'hoe' is minstens even belangrijk als het 'waarom'. Er moet vooral een focus zijn op de praktische toepassingen van de theorie uit het inhoudelijk gedeelte van de literatuurstudie.

5.3 Integratie van kennis en vaardigheden

Er moet zowel aandacht zijn voor kennis als voor vaardigheden. Voor deze bijscholing is dit een basisidee. De theorie moet vooral een paar basisprincipes aanreiken die specifiek op spel gericht zijn en de deelnemers overtuigen van het nut van het gezelschapsspel. De focus ligt op spellen uitproberen en vanuit die ervaring en de suggesties van de lesgever, een mentaal proces op gang brengen en de theorie te integreren in het eigen vakgebied en onderwijs.

5.4 Assessment met het oog op professionele ontwikkeling

De nascholing is geen doel op zich maar heeft als hoofddoel de leerkrachten te helpen om het leren bij hun leerlingen te bevorderen. Om dat te kunnen bereiken moeten de leerkrachten zich bewust zijn van de noden van de leerlingen en zichzelf. “Wat moet ik als leerkracht leren om het leren van de leerlingen te bevorderen?” is de centrale vraag. Binnen deze nascholing moet duidelijk gemaakt worden dat het spel geen doel op zich is en niet voor iedereen het beste leermiddel is. Ook moet het belang van de nabespreking bij spel aan bod komen: om te evalueren wat de leerlingen opgestoken hebben en als feedback op het spel als leeractiviteit.

5.5 Meervoudige kansen om kennis op te doen en toe te passen

Maar meer kansen alleen is niet genoeg: er moet een evenwicht zijn van vertrouwen en uitdaging want gevoelens zijn erg belangrijk in het teweegbrengen van verandering. Vooral de school en het initiële engagement van de deelnemers spelen hier een belangrijke rol, die moeilijk door de lesgever te beïnvloeden valt. Toch moet een visueel aantrekkelijke en laagdrempelige voorstelling van het materiaal (vertrouwen) zonder hapklare oplossingen (uitdaging) dit in de hand werken. Een informatiebrochure (en eventueel een website) met contactgegevens en nuttige informatie kunnen verdere ondersteuning bieden.

5.6 Benaderingen die afgestemd zijn op de leerprocessen

Nieuwe inzichten worden vaak verworpen als ze niet aansluiten bij de huidige theorieën, tenzij de eigen inzichten van de deelnemers betrokken worden bij de inhoud. Daarom is het belangrijk de deelnemers zelf het nut te laten inzien en de gangbare theorieën uit het inhoudelijk gedeelte kort aan te halen. Verder is een grondige achtergrondkennis van de lesgever absoluut noodzakelijk om goed te kunnen inspelen op de specifieke vragen en opvattingen.

5.7 Kansen om het nieuwe leren met anderen te delen

Door overleg met collega's worden bepaalde inzichten bevestigd. Het is dus nuttig als de besprekingen gebeuren met oog op het effect op de leerresultaten bij leerlingen. Er wordt een nabespreking voorzien, over de inhoud en als feedback op de nascholing zelf.

5.8 Relevante deskundige expertise

De deelnemers moeten uitgedaagd worden door een 'expert' om buiten de bestaande kaders te denken. Daarom worden in deze nascholing geen klassiekers herbekeken, maar nieuwe concepten aangeboden. Het aantonen van de expertise van de lesgever is in deze belangrijk. Dit kan door het geven van een korte introductie, maar moet vooral duidelijk worden door de achtergrondkennis van, en de interactie met, de lesgever die niet enkel zijn opvattingen promoot maar open staat voor discussie en in staat is te helpen bij specifieke vragen of contexten.

5.9 Actief leiderschap

Heeft te maken met de rol van de directie in het proces, zij moet de inhoud ondersteunen. Omdat het hier de overkoepelende schoolleiding betreft, heeft de lesgever ook hier weinig invloed op. Toch kan aandacht voor een goede prijs en argumenten voor de integratie van spellen de leerkrachten helpen de directie te overtuigen om de inhoud te integreren in de schoolpraktijk.

5.10 Het momentum vasthouden

Om een langdurig effect te bekomen, is het belangrijk dat leerkrachten een goed theoretisch inzicht verkrijgen. Dit wordt in deze nascholing gezien als een inzicht in de mogelijkheden van spel als leermiddel en een poging tot het ontluiken van interesse in het medium. Door praktische tips te bieden voor het investeren in spel en op die manier bijvoorbeeld efficiënter te kunnen herhalen, blijft de inhoud relevant in de verdere loopbaan.

Deze 10 principes staan niet los van elkaar maar vormen in ideale omstandigheden een cyclisch model dat telkens weer opnieuw doorlopen moet worden.

Verder moet een goede nascholing uiteraard voldoen aan de didactische principes en voorwaarden van een goede les zoals in het inhoudelijk deel van de literatuurstudie besproken werd. Het praktische gedeelte van deze bachelorproef probeert al deze bevindingen samen te brengen en toe te passen op een concrete situatie. Deze eerste algemene nascholing kan een vertrekpunt zijn voor verder onderzoek en nascholingen met een specifiek doel op vlak van vak- of stromings-specifieke noden van scholen en leerkrachten.

Besluit

Mijn algemene doelstelling bestond uit verschillende deelvragen die in de verschillende hoofdstukken van de eerste vier hoofdstukken een antwoord kregen.

- *Waarom zijn gezelschapsspellen een geschikt leermiddel in het secundair onderwijs?*

Deze vraag werd in het eerste hoofdstuk beantwoord vanuit het perspectief van de sociaal-constructivistische visie en het ervaringsgericht onderwijs met aandacht voor een aantal belangrijke onderdelen van deze theorieën. Er werd ook gekeken of onderzoek naar digitale spellen kan toegepast worden op gezelschapsspellen. Vanuit dit onderzoek concludeer ik:

Het gezelschapsspel is een zeer geschikt onderwijsmiddel voor het secundair onderwijs. Het past binnen de constructivistische visie en het ervaringsgericht leren. Mits een goede kadreering en nabespreking, biedt het heel wat didactische mogelijkheden. Het draagt bij tot een krachtige leeromgeving en een positief klasklimaat. De context, betrokkenheid en diversiteit vormen de belangrijkste voordelen.

- *Hoe kunnen leerkrachten gezelschapsspellen gebruiken in de klaspraktijk?*

In het tweede hoofdstuk werden praktische tips gegeven en een kader voor het gebruik van spellen binnen een lesgeheel vanuit het standpunt van 'experts'. Hoofdstuk 4 geeft veel concrete tips voor specifieke vakken en spellen. Daaruit formuleer ik het volgende antwoord:

Spellen zijn heel erg flexibel, ze kunnen dus op heel veel verschillende manieren gebruikt worden. Belangrijk is een vast stramien te behouden om zo een automatisme aan te leren dat verder gebruik van spellen vergemakkelijkt. Het belangrijkste om te onthouden is dat een spel een middel is om een doel te bereiken en niet andersom. Tegelijk moet het ook in de eerste plaats leuk zijn, anders kan er geen leergedrag plaatsvinden.

- *Welke materialen zijn beschikbaar en hoe kunnen leerkrachten ze aanpassen aan hun specifieke noden?*

Een antwoord op deze vraag is terug te vinden in hoofdstukken 3 en 4 en te uitgebreid om hier samen te vatten. Het antwoord bestaat uit enkele kerngedachten: Gezelschapsspellen zijn zelden bruikbaar in hun pure vorm, leerkrachten mogen geen angst hebben om ze aan te passen aan hun specifieke doelen en noden. De meeste spellen zijn daarom geschikt als concept en kunnen zelf verder uitgewerkt worden. De voorgestelde 'basis' spellen zijn inzetbaar in elke situatie en vooral een investering: ze kunnen op termijn tijd besparen.

Vanuit deze drie antwoorden kan een antwoord geformuleerd worden op de hoofdvraag.

- *“Welke kennis, inzichten en vaardigheden zijn relevant in functie van het didactisch verantwoord gebruik van moderne ‘commerciële’ gezelschapspellen in de klas?”*

Een leerkracht heeft vanuit de sociaal-constructivistische visie en het ervaringsgericht onderwijs, zoals aangebracht in de lerarenopleiding, al de basisinzichten, kennis en vaardigheden om een gezelschapsspel in de klas te gebruiken. Wat ontbreekt is:

- de specifieke kennis van de beschikbare materialen, vanuit een gebrek aan praktische en concrete informatie in de literatuur en het (na)scholingsaanbod.
- de specifieke vaardigheden die nodig zijn om een spel goed uit te leggen en op een efficiënte en gestructureerde manier het spel te gebruiken in de klas.
- de specifieke inzichten dat gezelschapspellen in de klas een waardevol en efficiënt leermiddel zijn.
- de ervaring die nodig is om de diepere kwaliteiten van een gezelschapsspel te herkennen.

Alle kennis die in deze studie aan bod kwam, is relevant en het doel van dit eindwerk en het praktisch product (met inbegrip van het inhoudelijk deel van de literatuurstudie als didactisch kader) is dan ook de bovenstaande specifieke kennis, vaardigheden en inzichten bij leerkrachten in het secundair onderwijs aan te brengen.

Ervaring is echter iets wat niet aangeleerd kan worden. Wat wel aangeleerd kan worden is waar men terecht kan voor ‘expertise’. Daarenboven kan een goed ontwikkelde en onderbouwde nascholing, verzorgd door een enthousiaste ‘expert’, de aanzet zijn voor leerkrachten om zich zelf te verdiepen in de wereld van het gezelschapsspel. Hoe deze nascholing er uit moet zien werd besproken in hoofdstuk vijf van deze literatuurstudie en wordt verder uitgewerkt op een concrete situatie in het praktische gedeelte (Deel 2).

Een bijkomende opmerking: Het onderzoeksveld is zo ruim dat een aantal sessies rond vakspecifieke gezelschapspellen en methodes, naast het algemene kader, een goede aanvulling kunnen zijn voor het nascholingsaanbod binnen het secundair onderwijs én voor de lerarenopleiding in het hoger onderwijs.

Deel 2: Onderwijskundig product

Hoofdstuk 6: Ontwikkeling van het prototype

Het eerste deel van dit eindwerk bespreekt zowel de inhoudelijke als vormelijke aspecten die nodig zijn voor een nascholing over het gebruik van moderne gezelschapsspellen in het secundair onderwijs. Het onderwijskundig product van deze bachelorproef is dan ook een toepassing van het voorgaande in een concrete, realistische situatie: Op 8 februari 2013 organiseerde de scholengroep SGKSO Aarschot – Betekom een pedagogische studiedag rond het thema ‘educatieve spelvormen’. Op die dag kreeg ik de kans om de nascholing, die het uiteindelijke doel is van dit eindwerk, uit te voeren.

Er werd gevraagd een fiche (bijlage 1) op te stellen die de leerkrachten konden doornemen om hun keuze te maken uit de verschillende sessies. De sessie werd door mij als volgt beschreven:

“In deze nascholing gaan we aan de slag met gezelschapsspellen die gewoon verkrijgbaar zijn in de handel en bekijken we hoe we ze kunnen gebruiken in de klas. Het gezelschapsspel is stilaan terug "in": jaarlijks komen er meer dan 600 nieuwe gezelschapsspellen op de markt. Hoewel sommige van deze spellen nooit de grote winkelketens bereiken, zijn ze vaak zeer geschikt om te gebruiken in de klas en gemakkelijk beschikbaar in de betere spellenzaak.

In een korte inleiding (15 minuten) bekijken we hoe deze spellen een aantal nieuwe basisideeën kunnen vormen naast of ter vervanging van klassieke spelvormen die gebruikt worden in de klas (zoals memory, ganzenbord of Monopoly), hoe je ze praktisch kan gebruiken in de klas en zo een aanvulling worden van de toolbox van de moderne leerkracht.

Daarna gaan we zelf de spelletjes uittesten en de mogelijkheden ontdekken. Er komen allerhande spellen aan bod: zowel spellen inzetbaar als basisidee voor gebruik in allerhande vakgebieden als een aantal vakspecifieke suggesties.”

In wat volgt wordt eerst een analyse gemaakt van de context waarin de nascholing plaats zal vinden. De praktische beginsituatie wordt onder de loep genomen en doelstellingen opgesteld. Daarna worden de inhouden geselecteerd die in de nascholing aan bod zullen komen. In een laatste voorbereidende stap wordt bekeken hoe het lokaal moet ingedeeld worden en welke andere materialen ontwikkeld moeten worden. Ten slotte wordt dit alles bij wijze van besluit in een lesvoorbereiding gegoten. In de bijlagen is, naast alle ontwikkelde materialen, ook een ‘script’ terug te vinden dat ik opstelde in een poging de timing te controleren.

6.1 Behoeftebepaling & Contextanalyse

De specifieke vraag van de scholengroep is een nascholing voor leerkrachten secundair onderwijs over het gebruik van moderne 'commerciële' gezelschapsspellen in de klas. Vanuit deze vraag werd in het literaire gedeelte de onderzoeksvraag gesteld, onderzocht welke aspecten aan bod moeten komen in een nascholing en hoe een nascholing aangepakt dient te worden. Toch moeten bepaalde zaken genuanceerd worden vanuit de context waarin de nascholing uitgevoerd dient te worden.

De scholengroep bestaat uit vier scholen die gezamenlijk alle mogelijke graden en stromen van het Vlaamse onderwijslandschap omvatten. Er bevinden zich onder de veertig deelnemers leerkrachten uit alle mogelijke richtingen en vakgebieden, hoewel voornamelijk leerkrachten algemene vakken zich aangesproken zullen voelen door het onderwerp en de beschrijving. Er dient ook rekening gehouden te worden met het doelpubliek van de deelnemers. Als gevolg van de brede waaier aan mogelijkheden is er geen specifieke model-leerling voorop te stellen.

Misschien hebben de deelnemers al enige voorkennis vanuit voorgaande nascholingen of vrijetijdsbesteding, maar er wordt vanuit gegaan dat ook een complete leek de sessie moet kunnen volgen. De leerkrachten kiezen zelf voor deze sessie. Er wordt dus van uit gegaan dat ze geïnteresseerd zijn. De deelnemers hebben in principe allemaal een didactische opleiding gevolgd. Ze worden verondersteld een basis te hebben in algemene didactische principes en experts te zijn binnen hun eigen vakgebied. Bijgevolg moet er rekening gehouden worden met de mogelijkheid dat er vakspecifieke vragen kunnen gesteld worden.

De nascholing past binnen een pedagogische studiedag waarbij allerhande spelvormen bekeken worden en verschillende workshops plaatsvinden rond specifieke spellen, specifieke vakgebieden of het zelf ontwerpen van spelmateriaal. Anders dan de andere workshops zal deze nascholing de volledige drie uren in beslag nemen. Er moet dus voldoende afwisseling voorzien worden. Een ander belangrijk aspect is dat de nascholing door velen als 'ontspanning' gezien wordt. Het tijdstip vlak voor de krokusvakantie kan dat gevoel nog versterken. Het evenwicht tussen theorie en spel is niet onbelangrijk om het publiek geïnteresseerd te houden.

Als voornaamste bronnen worden de bevindingen uit het literatuuronderzoek gebruikt. Verder zal er vooral geput moeten worden uit mijn persoonlijke jarenlange ervaring met het onderwerp om als lesgever de vragen van de deelnemers te kunnen beantwoorden.

6.2 Praktische beginsituatie/ Randvoorwaarden

Als locatie is een ruim lokaal met beamer ter beschikking in het Sint-Jozefsinstituut te Betekom. Omdat het om een heel grote groep deelnemers gaat, krijg ik voor de uitvoering de hulp van één van de leerkrachten uit het team, Mevrouw Ellen Heylen, die mij zal bijstaan bij het uitleggen van de verschillende spellen.

Financiële beperkingen zijn niet relevant aangezien de spellen allemaal in mijn bezit zijn of voor verder gebruik naast de nascholing door mij persoonlijk aangekocht kunnen worden. De kostprijs van deze spellen is in de schoolcontext een belangrijk criterium en blijft dus beperkt. Kosten voor drukwerk mogen verhaald worden op de scholengemeenschap.

Er wordt een 'tentoonstelling' voorzien van spellen die als voorbeeld aangehaald werden in het literatuuronderzoek. Daarnaast zullen er een heel aantal spellen uitgesteld staan zodat de deelnemers onmiddellijk aan de slag kunnen na de theoretische uiteenzetting. Er zijn spellen beschikbaar in alle aangehaalde vakgebieden. En voor het dubbel van het aantal deelnemers om een goede doorstroming te verzekeren. Elk spel wordt voorzien van een spelregelfiche en een vermelding van het vakgebied waarop het van toepassing is.

6.3 Doelstelling

Het doel van de nascholing is veelvoudig. Enerzijds is het de bedoeling het gezelschapsspel als leermiddel te promoten vanuit zijn didactische waarde en zo in tweede instantie te herintroduceren in de dagdagelijkse cultuur van leerkrachten en leerlingen.

Vanuit het besluit van de literatuurstudie herhaal ik wat er ontbreekt om specifiek spellen in de klaspraktijk te gebruiken en hoe er aan gewerkt wordt. Hoofddoel is bij de leerkrachten een mentaal proces op gang te brengen waardoor ze zelf de nodige inzichten verwerven.

- de specifieke kennis van de beschikbare materialen: nascholing en brochure.
- de specifieke vaardigheden die nodig zijn om een spel goed uit te leggen en op een efficiënte en gestructureerde manier het spel te gebruiken in de klas: nascholing.
- de specifieke inzichten dat gezelschapsspellen in de klas een waardevol en efficiënt leermiddel zijn: nascholing en oefenen met het spelmateriaal.
- de ervaring die nodig is om de diepere kwaliteiten van een gezelschapsspel te herkennen: ervaring is niet aan te leren, maar in de nascholing en brochure worden links opgenomen waar men terecht kan voor expertise. Hopelijk is de nascholing een aanzet om zichzelf te verdiepen in de materie.

6.4 Selecteren van inhoud

Omdat het onderwerp heel ruim is en weinig beschreven, bevat de literatuurstudie erg veel informatie. Bijgevolg moet de meest relevante informatie geselecteerd worden om aan bod te komen in de nascholing. Voor verdere uitwerking kan dan verwezen worden naar de informatiebrochure en de literatuurstudie. Om de brede waaier van vakgebieden op te vangen en een duidelijk beeld te scheppen van het beschikbare materiaal is vooral de selectie van spellen in de brochure uitermate belangrijk. Deze moet alle vakgebieden aan bod laten komen, representatief zijn voor het mogelijke aanbod en tegelijk beperkt genoeg om de deelnemers niet af te schrikken.

In een korte inleiding moet er geduid worden wie de lesgever is en waarom hij een 'expert' ter zake is. Eerlijkheidshalve moet ook gemeld worden dat het hierbij gaat om een onderdeel van een eindwerk in het kader van de lerarenopleiding en dat feedback zeer welkom is.

Al het voorgaande in acht genomen, werd besloten het eerste theoretische hoofdstuk te beperken tot een paar didactische kernideeën en de belangrijkste principes zoals ze vermeld werden in het besluit van de literatuurstudie.

De hoofdbrok moet er in bestaan de voordelen van het gezelschapsspel toe te lichten, de vooroordelen te ontkrachten en praktische tips te geven over het gebruik (functies en lesfasen). Daarna volgt een kort overzicht van het beschikbaar materiaal. Vervolgens moeten de basisspellen kort toegelicht worden en kunnen de deelnemers zelf aan de slag. Tijdens het spelen kunnen specifieke vragen gesteld worden.

Om zo veel mogelijk theorie in de uiteenzetting te stoppen wordt als kern de voorgestelde Hook-Meat-Hamster methode gebruikt om de theorie aan te brengen. De didactische werkvormen komen aan bod in het lesverloop.

6.5 Benodigd materiaal en lokaalopstelling

Vooraan in het lokaal worden bij het begin van de sessie een aantal stoelen opgesteld zodat de deelnemers de theoretische uitleg kunnen volgen aan de hand van de PowerPoint (bijlage 2) op de beamer. De stoelen staan verdeeld in 5 groepjes om op het einde van de uiteenzetting met de hele groep een voorbeeld te kunnen geven van het gebruik van smartboard/beamer als medium voor een klassikaal spel. Er wordt ook een analoge methode voorzien in de vorm van een kartonnen bord en spel materiaal voor minstens 8 groepen.

In de rest van het lokaal staan een 10-tal eilandjes opgesteld met daarop de vijf basisspellen met eventuele varianten en zeker de spellen die op de technische fiche afgebeeld staan. Bij elk spel is een spelfiche te vinden (bijlage 3) met een kort overzicht van de regels zodat iedereen meteen kan beginnen spelen. Langs de zijkanten van het lokaal worden een aantal andere voorbeelden 'tentoongesteld' per vakgebied. Deze spellen dienen vooral als extra illustratie en inspiratie. Ze tonen het immense aanbod en verhogen de betrokkenheid bij het onderwerp.

De brochures worden pas uitgedeeld zodra de theoretische uitleg afgelopen is, anders dwaalt de aandacht af. Daarom wordt de schematische samenvatting van het theoretische gedeelte apart gedrukt en bij aanvang uitgedeeld (bijlage 4). Deze kan nadien aan de brochure toegevoegd worden. De informatiebrochure (bijlage 5) bevat elk spel aanwezig op de tafels aangevuld met een aantal vakspecifieke voorstellen. Ze bevat ook contactinformatie en een aantal handige links en adressen. Er is ook nog een evaluatieformulier voorzien (bijlage 6).

6.6 Lesverloop

Naast het lesvoorbereidingschema kan het 'script' van het presentatiegedeelte in bijlage (7) gebruikt worden om een concretere invulling van de gebruikte voorbeelden te bekomen.

TE BEHANDELEN LEERINHOUDEN, VOORKENNIS EN ERVARING

Leerinhouden: Lesfasen en lesfuncties bij het gebruik van gezelschapsspellen + praktische tips en speluitleg + ervaringsleren: inzicht in bruikbaarheid van spellen.

Voorkennis: Basisprincipes uit de didactiek en sociaal constructivisme.

Ervaring: Deelnemers hebben ervaring met lesgeven. Sommigen onder hen hebben ervaring met moderne spellen, bijna iedereen met klassieke bordspellen en basisspelletjes in de klas.

LESDOELEN

De deelnemers kunnen:

- C1: voor- en nadelen van het gezelschapsspel als leermiddel opnoemen en nuanceren.
- C2: aandachtspunten formuleren bij aankoop en gebruik van gezelschapsspellen in de klas.
- C3: voorgestelde basisspellen in een leersituatie inzetten.
- C4: zich een beeld vormen van de beschikbare materialen.
- C5: zelf toepassingen bedenken voor de voorgestelde spellen binnen hun eigen vakgebied.

De deelnemers zijn bereid:

- DAS1: eventuele vooroordelen over spellen te herzien.
- DAS2: voorgestelde spellen, ook in hun lessen, uit te testen.
- DAS3: zelf op zoek te gaan naar toepassingen van gezelschapsspellen.

SCHEMA LESVERLOOP

	ONDERWIJSLEERSITUATIE			T I M I N G	
	GROEP- RING	ACTIVITEITEN BEGELEIDER	DEELNEMERSACTIVITEITEN		MEDIA
<p>- VERWIJZING NAAR LESDOELEN</p> <p>- LEERINHouden</p> <p>(Hier volgen enkel een aantal kernideeën; uitgebreidere inhoud kan u terugvinden in de bijlagen PowerPoint en Samenvatting)</p>	K	<p>INLEIDING</p> <p><u>Doceren/Leergesprek: Introductie & Kennismaking</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Begeleider (Bgl) verwelkomt de deelnemers en stelt zichzelf en de medebegeleider kort voor. - Bgl vraagt de deelnemers naar hun vakgebieden (zodat de voorbeelden die hij aanhaalt kunnen aansluiten bij deze vakken.) - Bgl licht kort toe dat de nascholing in het kader van een eindwerk past. - Bgl vergewist zich van het feit dat elke deelnemer een samenvatting van de brochure heeft en overloopt het verloop van de sessie en de presentatie aan de hand van de H-M-H structuur. 	<p>Deelnemers ontvangen brochures en nemen plaats rond de voorziene tafels in kleine groepjes.</p> <p>Deelnemers antwoorden op de vragen van de bgl en melden hun vakgebied.</p> <p>Deelnemers volgen de uiteenzetting en zijn zich bewust van de status van de nascholing als prototype.</p> <p>Deelnemers maken zich klaar voor de presentatie en vormen een verwachtingsprofiel.</p>	<p>PowerPoint</p> <p>Samen- vattingen</p>	3'
<p><u>Gouden Regels:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - spel als aanvulling, geen vervanging - spel als middel, niet als doel 	K	<p>KERN</p> <p><u>Doceren: Doel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Bgl geeft duiding bij de 2 'gouden' regels. - Bgl overloopt de doelen van de sessie en hoe deze aan bod zullen komen in de nascholing. 	<p>Deelnemers zijn gerustgesteld dat er geen 'preek' zal volgen maar een dialoog. Ze vormen een beeld van het verdere verloop van de nascholing.</p>	<p>PowerPoint</p>	2'

<p>C1: voor- en nadelen van het gezelschapsspel als leermiddel opnoemen en nuanceren.</p> <p><u>Nadelen:</u> Tijd, geld, klasmanagement, te moeilijk, voor kleine kinderen</p> <p>DAS1: eventuele vooroordelen over spellen te herzien.</p>	K	<p><u>Onderwijsleergesprek: Hook</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Bgl stelt vragen aan de deelnemers over hun ervaring met spel, zowel buiten als binnen de context van de klas en laat voorbeelden uit de groep komen. Tijdens het gesprek komen de nadelen aan bod. “Wie speelt al eens een spel thuis? Welk?” “Wie gebruikt al eens een spel in de klas? Welk?” “Wat was de reactie van de leerlingen?” “Zou u het nog opnieuw proberen?” “Waarom wel? Waarom niet?” <ul style="list-style-type: none"> - Bgl overloopt en weerlegt enkele veel voorkomende nadelen en vooroordelen 	<p>Deelnemers vertellen over hun spelervaringen en beantwoorden de vragen van de bgl. Ze noemen verschillende nadelen van het gebruik van gezelschapsspellen in de klas.</p> <p><i>Monopoly, Risk, Kolonisten, Weerwolven, ...</i></p> <p>Minder antwoorden: <i>Memory, Ganzenbord, ...</i></p> <p><i>Leuk! Maar de aandacht verslapt snel.</i></p> <p><i>Ja/Neen</i></p> <p>Voordelen en nadelen</p> <p>Deelnemers krijgen inzicht in de overtuiging van de begeleider.</p>	PowerPoint 5'
<p><u>Voordelen:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Past binnen moderne onderwijstheorie - context, interactief, coöperatief (VOET) <p>C2: aandachtspunten formuleren bij aankoop en gebruik van gezelschapsspellen in de klas.</p>	K	<p><u>Doceren/Onderwijsleergesprek: Meat</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Bgl overloopt een aantal van de voornaamste voordelen (en raakt kort aan onderwijstheorie van Piaget en Vygotsky, verwijzend naar het literatuuronderzoek van deze bachelorproef.) - Bgl vraagt op welke zaken de deelnemers zouden letten bij aankoop van een spel en vult aan. - Bgl vraagt hoe de deelnemers spel zouden inzetten in de klas en vult zelf aan met de verschillende functies, lesfasen en rondt af met een aantal praktische tips. 	<p>Deelnemers linken gezelschapsspellen aan bestaande theorieën uit hun opleiding.</p> <p>Deelnemers geven voor de hand liggende antwoorden: prijs, duur, complexiteit, ...</p> <p>Deelnemers geven voor de hand liggende voorbeelden: herhaling van leerstof, tijdsduur, ...</p> <p>Ze komen tot het inzicht dat spellen ook in andere functies inzetbaar zijn.</p>	PowerPoint 10'

<p>C3: voorgestelde basisspellen in een leersituatie inzetten.</p> <p>DAS2: voorgestelde spellen, ook in hun lessen, uit te testen.</p>	<p>K</p> <p>G</p>	<p><u>Doceren: Hamster</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Bgl stelt kort een aantal van de basisvormen voor die ook op de spel tafels te vinden zijn (regels en suggesties voor gebruik) - Bgl geeft een aantal praktische tips bij het gebruik van de voorgestelde basisvormen. <p><u>Opdracht:</u> Bgl speelt met de deelnemers een kort rondje Wits & Wagers terwijl hij duiding geeft bij het klassikale gebruik en als spelleider fungeert.</p>	<p>Deelnemers luisteren naar de spelregels en suggesties en geven voorbeelden hoe ze zelf de spellen kunnen inzetten.</p> <p>Deelnemers werken in groepjes mee aan het spel en geven commentaar op het voorbeeld van klassikaal gebruik.</p>	<p>PowerPoint Spel- materiaal Wits & Wagers (foto's in bijlage 8)</p> <p>5'</p>
<p>C4: zich een beeld vormen van de beschikbare materialen.</p> <p>C5: zelf toepassingen bedenken voor de voorgestelde spellen binnen hun eigen vakgebied.</p>	<p>K</p> <p>I, G</p>	<p><u>Individueel/Groepswerk: Speeltijd</u></p> <p><u>Instructies geven:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Bgl geeft nog een aantal laatste opmerkingen bij de lokaal-indeling en beschikbare materialen. - Bgl geeft duidelijke instructies bij het verloop van de vrije 'speeltijd' en spreekt een eind-uur af. - Bgl vraagt of er nog vragen zijn die relevant zijn voor iedereen en zet de deelnemers aan om een spel te starten. - Medebegeleider deelt de brochures uit. <p><u>Uitvoering opdrachten:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Beide Bgl bewegen door de ruimte en leggen spellen uit waar nodig. Ze volgen mee en doen suggesties voor het volgende spel. 	<p>Deelnemers luisteren naar de instructies en maken een mentale nota van het eind-uur.</p> <p>Deelnemers stellen relevante vragen en starten daarna in groepjes met het spelen van de spellen. Ze doorbladeren de brochures en verkennen de spellen in het lokaal.</p> <p>Deelnemers beginnen zelf aan het spel en vragen extra uitleg waar nodig. Ze nemen notities in de brochure.</p>	<p>PowerPoint Brochures</p> <p>5'</p> <p>Spel- materiaal Spelregel- fiches</p> <p>130'</p>

<p>DAS2: voorgestelde spellen, ook in hun lessen, uit te testen.</p> <p>DAS3: zelf op zoek te gaan naar toepassingen van gezelschapsspellen.</p>		<p>- Bgl beantwoordt specifieke vragen van deelnemers over de voorgestelde spellen en vakspecifieke suggesties.</p> <p>- Bgl spreekt de deelnemers aan tijdens en na het spel om gedachten uit te wisselen en didactische suggesties te geven.</p>	<p>Deelnemers stellen vragen die specifiek van toepassing zijn op het spel of hun vakgebied.</p> <p>Deelnemers ervaren de verschillende spellen en denken na over de mogelijkheden binnen hun eigen lessen.</p>	
<p>K</p> <p>C5: zelf toepassingen bedenken voor de voorgestelde spellen binnen hun eigen vakgebied.</p> <p>DAS3: zelf op zoek te gaan naar toepassingen van gezelschapsspellen.</p>	<p>SLOT</p> <p><u>Groeps gesprek: Nabespreking en Feedback</u></p> <p>- Bgl vraagt de deelnemers naar hun bevindingen en probeert zo een gesprek op gang te brengen over de positieve en negatieve ervaringen tijdens het spelen.</p> <p>- Bgl stelt de vraag of er met het spelen nog specifieke vragen opgedoken zijn en laat antwoorden uit de groep komen of beantwoordt ze zelf.</p> <p>- Bgl stelt gericht vragen naar feedback op de nascholing zelf en ondergaat deze zonder verantwoording of verdediging.</p> <p>- Bgl vraagt de deelnemers de ingevulde feedbackformulieren af te geven.</p> <p>- Bgl bedankt de deelnemers voor de aandacht en medewerking en stelt zich beschikbaar als er toch nog vragen moesten zijn na afloop van de bijscholing via e-mail of persoonlijk contact.</p>	<p>Deelnemers delen hun ervaringen met de groep en verwoorden hun ideeën.</p> <p>Deelnemers formuleren vragen en helpen elkaar bij het beantwoorden.</p> <p>Deelnemers geven feedback op de nascholing. Ze formuleren werkpunten, aandachtspunten en (hopelijk) ook positieve opmerkingen.</p> <p>Deelnemers vullen het feedbackformulier in en deponeren het bij het buiten gaan in een doos.</p>	<p>Feedback-formulier</p>	<p>15'</p>

Deel 3: Beschrijving van de toepassing

Inleiding

Het derde deel van deze proef omschrijft het proces voorafgaand aan de uitvoering van het onderwijskundig product en de uitvoering van de nascholing. Bij de uitvoering hoort ook de verwerking van de verzamelde feedback.

Om de schaal van het voorbereidende proces weer te geven, wordt in hoofdstuk 7 gebruik gemaakt van een tijdlijn. Deze tijdlijn vormt de kapstok waaraan een omschrijving van het proces wordt opgehangen. Het voorbereidende proces is voor dit werk niet onbelangrijk: het omvat meer dan het literatuuronderzoek. Omdat er zo weinig informatie beschikbaar is, kan het literatuuronderzoek beschouwd worden als 'naslagwerk': een basis voor verder onderzoek. Op die manier maakt het ook deel uit van het onderwijskundig product en is de nascholing slechts een praktische vertaling van het 'naslagwerk'.

Het is tevens belangrijk om te omschrijven hoe de 'ervaring' van experts tot stand kwam; er zijn weinig solide referenties te geven voor 'ervaring'. De omschrijving van het proces kan de lezer verzekeren dat er niet licht over de voorbereiding gegaan is.

Na de omschrijving van het proces volgt een beschrijving van de uitvoering van de ontwikkelde nascholing in het kader van de pedagogische studiedag van de Katholieke Scholengroep Aarschot-Betekom op het Sint-Jozefsinstituut te Betekom op 8 februari 2013.

De deelnemers aan deze nascholing vulden de ontwikkelde feedbackformulieren in. De verwerking van deze feedback is een belangrijk aspect van de uitvoering en vormt een hoofdstuk op zich. Ze geeft een meer empirische basis voor de reflectie en besluitvorming in het volgende gedeelte van dit werk. De organiserende scholengroep kreeg zelf ook heel wat feedback op de nascholing en de studiedag in zijn geheel. Deze wordt ook in dit gedeelte verwerkt.

Hoofdstuk 7: Beschrijving van de toepassing

7.1 Omschrijving van de voorbereiding



De eerste ideeën rond het ontwikkelen van een nascholing over gezelschapsspellen in de klas ontstonden in het academiejaar 2011- 2012. In het kader van de lessen didactiek en de stages binnen de lerarenopleiding werd eerder al een poging gedaan om spellen in mijn lessen te betrekken. De hobby werd geleidelijk aan meer en meer bekeken vanuit de didactische mogelijkheden van verschillende spellen. Er volgden een aantal **pogingen om spelletjes in te zetten in de lessen** en ik stelde een aantal suggesties voor tijdens de lessen didactiek. Daaruit bleek dat er vanuit leerlingen, studenten en docenten heel wat interesse was, maar bitter weinig kennis over ‘moderne’ gezelschapsspellen. Daardoor ontstond de idee om in de toekomst, nog onafhankelijk van de bachelorproef, **nascholingen** te ontwikkelen voor leerkrachten rond het gebruik van gezelschapsspellen in de klas. Vanaf dat moment werd er specifiek op zoek gegaan naar informatie en toepassingen van gezelschapsspellen als leermiddel.

De bachelorproef vormde een uitstekende motivatie om de ideeën in praktijk om te zetten. De reacties waren meteen enthousiast. Vanaf de officiële bevestiging begon ik **mijn hobby te beoefenen met altijd het educatieve aspect in het achterhoofd**: podcasts beluisteren, nieuwigheden bekijken, spellen uittesten, ... het gebeurde allemaal met een educatieve bril. Er volgden ook heel wat gesprekken met collega spelers/leerkrachten, zowel digitaal als aan de speltafel, om hun ervaringen en suggesties te verzamelen. Deze manier van kijken naar spel bleef het hele proces door aanwezig, en is nu nog steeds aan de orde: bij elke herlezing komen er dingen naar boven die ik nog graag zou toevoegen.

Ondertussen was gebleken dat hét naslagwerk, met praktische tips en richtlijnen voor het gebruik van spellen in het secundair onderwijs, niet bestond. Bronnen waren schaars en vanuit die ondervindingen werd het plan opgevat om het literatuuronderzoek te schrijven als enerzijds de theoretische ondersteuning van het onderwijskundig product en anderzijds als naslagwerk over spel in het secundair onderwijs. Al gauw bleek dit een te ruim opzet en moesten er denkpijlers opzij gezet worden. **De literatuurstudie transformeerde** opnieuw naar een algemeen kader, als vertrekpunt voor, en als aanzet tot, toekomstig verder onderzoek.

Na een zomer van inlezen en onderzoek werden er in september 2012 een aantal stappen gezet in een poging een nascholing te mogen ontwikkelen voor LeON, de nascholingsorganisatie van de hogeschool, dit bleek helaas niet haalbaar. Daarom ging ik **op zoek naar scholen** waar ik een nascholing kon geven in het kader van personeelsvergaderingen of pedagogische studiedagen. Toen in oktober 2012 bleek dat de scholengroep Aarschot-Betekom op 8 februari 2013 een dag rond educatieve spelvormen zou organiseren, raakte alles in een stroomversnelling. Na een **bevestiging** vanuit de scholengroep maakte ik een eerste conceptschets voor de informatiebrochure van de studiedag (in bijlage 1).

Oktober 2012 stond vooral in het teken van het contacteren van verschillende, ook internationale, instanties op zoek naar informatie: Eindwerken, beluisteren en contacteren van podcasts, centrum voor informatieve spellen, ... alsook het lezen van 'Van Spelen tot Serious Gaming' van Van der Aalsvoort (2011). Dit alles culmineerde in een prachtige inspiratiebron: **Spiel 2012 op 20 oktober in Essen, Duitsland**: de grootste spellenbeurs ter wereld. Deze beurs leverde heel wat ideeën op en gesprekken met spellenliefhebbers en ontwerpers ter inspiratie.

Na een pauze omwille van de stageperiode in november, schreef ik een **eerste aanzet tot de inleiding en het eerste hoofdstuk van de literatuurstudie** en trok ik met die voorbereidende wetenschap richting **Spel 2012** op 23, 24 en 25 november te Broechem: De grootste Spellenbeurs van België. Ook hier sprak ik met liefhebbers en testte ik heel wat spellen uit. Vooral een aantal gesprekken met spelauteur Sabine Opstelten leverden niet alleen een praktisch idee (Katoiz) op, maar hielpen me om mijn ideeën te toetsen en scherp te stellen bij iemand die op een professionele manier met gezelschapsspel als educatief middel bezig is.

December begon met een zoektocht van een aantal dagen in digitale bronnen en in de loop van december en de eerste week van januari werd de **literatuurstudie geschreven, herwerkt en nagelezen** tot in de vroege ochtend van de deadline op 7 januari. In totaal stak in de eerste afgewerkte versie van het literatuuronderzoek ongeveer 120 uren werk; research en studiebezoeken niet meegerekend.

Het literaire gedeelte was nu afgerond en ik kon na de examens op 18 januari meteen aan de slag met het **bij elkaar zoeken en ontwikkelen van de nodige materialen voor de nascholing**. Ik ontwikkelde eerst de spelregelfiches, zodat ik deze aan een eerste test kon onderwerpen tijdens een sessie gezelschapsspellen op **de regentendag op 25 januari 2013**; een afsluitende dag na de examens voor de lerarenopleiding, die ik mee organiseerde in het kader van logistieke stage. De spelregelfiches werden gebruikt om spellen uit te leggen als er niet voldoende spelbegeleiders aanwezig waren. Daaruit bleek dat de meeste spellen goed samen te vatten waren op een A4, hoewel spelers nog altijd liever persoonlijke uitleg krijgen. Maar de spelregelfiches vervulden zeker wel hun functie, soms ook als geheugensteuntje voor de spelbegeleiders. Op deze dag kon ik ook al eens polsen naar de reactie op de educatieve spellen die ik tussen de recreatieve vormen uitgestald had. De reacties van de deelnemende studenten waren erg positief. De deelnemersaantallen kwamen ook overeen met het aantal deelnemers op de eigenlijke nascholing, dus het was ook een goede test om te kijken of ik genoeg materiaal voorzien had en deze grootte van groep (met hulp van een paar spelbegeleiders) kon bolwerken tijdens het spelen.

Met deze eerste ervaring in een eerder recreatieve sfeer als eerste referentie, kon ik verder aan de slag voor de **verdere uitwerking van de nascholing** zelf. Het samenvatten van de literatuurstudie in een korte presentatie bleek niet zo evident: er was zó veel informatie door te geven. In deze weken in de aanloop naar de uitvoering ontwikkelde ik al de rest van de materialen: evaluatieformulieren, presentatie, informatiebrochures en alle bijkomende materialen en benodigdheden voor de uiteindelijke uitvoering van het prototype. Voor een overzicht van het proces na de uitvoering verwijs ik u naar het logboek in bijlage 11.

7.2 Omschrijving van de uitvoering

Tijdens het verloop van de uitvoering van de nascholing werd ik bijgestaan door Mevrouw Ellen Heylen, Leerkracht in het Sint-Jozefsinstituut. Zij hielp mee opstellen, verzorgde de video-opname tijdens de presentatie en hielp mee met het uitleggen van spellen om een vlot verloop van de nascholing te verzekeren. Op de vooravond van de uitvoering werden ongeveer 70 verschillende spellen ingeladen. De laatste kleinigheden werden afgewerkt en alles gelamineerd, geprint en geordend zodat het opstellen de volgende dag vlot zou verlopen.

Aangekomen in het Sint-Jozefsinstituut kregen we een heel erg ruim lokaal toegewezen: de studiezaal. Deze biedt normaal plaats aan de volledige tweede en derde graad, dus er was voldoende plaats om verschillende eilandjes te vormen met spellen om te spelen. Aan de zijkant werd een 'tentoonstelling' gemaakt van spellen en vooraan in de ruimte stelden we

genoeg stoelen op voor de presentatie. Deze waren gegroepeerd rond tafels waar het spelmateriaal voor de klassikale “Zet In & Win” klaar lag. Laptop en beamer waren al opgesteld en klaar voor gebruik. Alles was klaar rond 9u45 zodat om 10u00 de eerste deelnemers konden binnenkomen. Ter illustratie vindt u een aantal foto’s in bijlage 9.

Bij het binnenkomen verwelkomde ik de deelnemers en kregen ze allemaal de samenvatting van de presentatie, gedrukt op groen papier om als voorblad te fungeren bij de informatie-brochure. Zo zouden de deelnemers niet tijdens de presentatie in de brochure zitten bladeren.

Zodra iedereen gezeten was begon ik met een algemeen welkomstwoordje en een korte voorstelling en kadrering, van mezelf en de nascholing, binnen de lerarenopleiding, de bachelorproef en de gezelschapsspellenwereld. Ik gaf een kort overzicht van de beschikbare documentatie en stelde meteen de vraag om na de nascholing het feedbackformulier in te vullen. Aansluitend ging ik van start met de eigenlijke presentatie, te beginnen met een overzicht van het verloop van de volgende 3 uren.

Vervolgens gaf ik een uitleg over de Hook-Meat-Hamster methode om het verloop van de presentatie toe te lichten. Na een duidelijke stelling van mijn 2 gouden regels volgde een onderzoek naar de vakgebieden binnen het publiek door middel van handopsteking. Er waren vooral leerkrachten talen (meer dan verwacht) en wiskunde (minder dan verwacht) en slechts één leerkracht geschiedenis. Ook heel wat andere vakgebieden waren vertegenwoordigd waaronder economie, Latijn, koeltechnieken, lichamelijke opvoeding, godsdienst, ... Bij die laatsten heb ik dan ook meteen vermeld dat er in deze uiteenzetting weinig mogelijkheden zijn (vanuit het literatuuronderzoek) maar dat ik hen wel wat persoonlijke tips kon geven voor spellen die voor hen bruikbaar zouden kunnen zijn.

De presentatie verliep verder volgens het vooropgestelde stramien: eerst kwamen de doelen aan bod en stelde ik de vraag: ‘Wie speelt er al eens een spel?’. Daar kwamen relatief veel bruikbare voorbeelden uit en al snel bleek dat er een paar ‘echte’ spelers in het publiek zaten.

Bij de vraag wie er al eens spellen gebruikte in de klas kwam er weinig reactie, maar door verder te vragen kwamen wel een aantal voordelen meteen naar boven: competitie, spelplezier, ... Dus gooide ik de vraag om naar: ‘Waarom gebruik je ze niet?’ De antwoorden had ik geanticipeerd en kon ik relatief vlot nuanceren, zonder ze meteen zonder mogelijk weerwoord volledig af te doen als onzin. Een onverwacht antwoord was het niveaoverschil tussen leerlingen, maar daarop kon ik inspelen met het voorbeeld van “Zet In & Win”, dat deze verschillen wegwerkt, alsook de theorie van de zone van naaste ontwikkeling van Vygotsky.

Daarna ging ik over de vooroordelen naar de voordelen van spellen die ik heel kort toelichtte met hier en daar een voorbeeld op de vakgebieden van de deelnemers en een verwijzing naar het ontbreken van 'educatieve' spellen, de reden daarvoor en een verwijzing naar het Centrum voor Informatieve Spellenspel, ook aanwezig op de pedagogische studiedag.

Op dit moment in mijn uiteenzetting merkte ik dat ik al 18 minuten bezig was. Maar ik besloot toch mijn presentatie af te werken. De interactie, die vooral veel tijd kostte omdat ik op *alles* wou inspelen, werd wel een stukje teruggeschroefd. Zo kwam ik bij aandachtspunten bij de aankoop van spellen (met als voorbeeld de namaakpistolen uit Cash & Guns, wat wel reactie uitlokte). De functies en lesfasen werden relatief snel overlopen, met een vraag over de speelduur van spellen als intermezzo. Als laatste overliep ik een aantal algemene tips. Dit gedeelte nam ongeveer 28 minuten in beslag.

Vervolgens lichtte ik 2 basisspellen toe: Junglespeed, dat ik linkte aan Lichamelijke Opvoeding door een variant voor te stellen waarbij de totem niet mee op tafel, maar bijvoorbeeld 20 meter verder in de sportzaal staat. Hoewel ik hier nog steeds snel wou overgaan kwam meteen de vraag hoe men dit spel kon toepassen op specifieke vakken. Ik schudde een aantal voorbeelden uit mijn mouw en verwees naar de structuur van de informatiebrochure. Time's Up verliep zonder problemen en met het wiskundevoorbeeld kon ik het publiek wel bekoren.

Acht minuten later konden we starten met een groepsversie van Zet In & Win. Deze had ik graag op een digitaal bord gedaan, maar ik had analoog materiaal voorzien. Dit spel verliep, omwille van de grote groep, redelijk chaotisch maar kon wel op bijval rekenen. Aan de hand van de gekozen vragen besprak ik een aantal 'weetjes' over spellen, om het aanbod te duiden.

Ten slotte gaf ik een beetje toelichting bij de brochure en het verdere praktische verloop. Na ongeveer 45 minuten (waarvan 15 à 20 minuten spel) konden de deelnemers zelf aan de slag. Ze verdeelden zich spontaan over een aantal tafels en ik probeerde samen met mijn medebegeleidster zo snel mogelijk een aantal spellen uit te leggen. De anderen gingen aan de slag met de spelregelfiches. Wat volgde is moeilijk chronologisch te overlopen.

Ik navigeerde tussen de groepen, legde spellen uit, stelde een volgend spel voor, ging bij een paar spellen een beetje volgen, gaf extra toelichting en besprak het spel na afloop kort even. Alle spellen waren ongeveer even populair en ook de tentoonstellingsspellen werden bovengehaald, vooral als de deelnemers een vakspecifieker voorstel zochten. Eén leerkracht stelde specifieke vakgerichte vragen over het vak Latijn in de hogere graden. Ik kon een paar taalspellen voorstellen, maar voor tekstverwerking moest ik het antwoord schuldig blijven.

Tot mijn verbazing waren een heel aantal deelnemers onmiddellijk erg hard bezig met zelf ideeën te zoeken. Bij een aantal nabesprekingen kwamen zelfs ideeën boven waar ik zelf nog niet aan gedacht had.

Net toen de deelnemers een beetje begonnen stil te vallen en er stilaan genoeg van hadden, was het tijd om af te ronden. Ik riep iedereen bij elkaar om een nabespreking te houden. De bedoeling hiervan was de deelnemers hun ervaringen te laten delen en feedback te laten geven op de bijscholing zelf. Er kwam heel weinig spontane feedback. Dus stelde ik een paar vragen die een positief antwoord kregen: “Vonden jullie het leuk? Hebben jullie er iets aan gehad?” Door in te spelen op onderling gepraat kon ik toch een kort gesprek op gang brengen. Eén van de opmerkingen was dat het toch wel wat werk kost om een spel voor te bereiden (maar niet meer dan een andere activiteit voorbereiden). Een andere dat je eigenlijk al veel spellen moet kennen, ervaring moet hebben, om spellen te kunnen bekijken vanuit een didactisch oogpunt, hoewel heel wat leerkrachten zelf spontaan ideeën begonnen te vormen.

Daarna moest alles opgeruimd worden, maar eerst werd er door de organisatie voor alle deelnemers eten voorzien. Tijdens het eten kwamen er nog een aantal leerkrachten vragen stellen en een praatje slaan, met één deelnemster heb ik nog minstens 2 uren zitten praten over spel en hoe het te gebruiken als leermiddel, in de klas en bij haar eigen kinderen. De directie kwam me ook nog een aantal keren feliciteren omdat ze enkel heel positieve reacties hadden gekregen over mijn sessie. De dag na de nascholing nam ik voor de eerste keer de evaluatieformulieren door en deze zagen er over het algemeen positief uit.

Hoofdstuk 8: Beschrijving en verwerking van de feedback

De verwerking van de feedback vond omwille van stage-activiteiten pas plaats eind april 2013. Wat volgt is een overzicht van de verzamelde antwoorden op de vragen in het evaluatieformulier. Deze werden afgedrukt op rood papier om snel te kunnen zien of iedereen het blad had afgegeven, toch zijn er enkele niet ingevuld. In totaal werden er 35 formulieren verzameld.

Het formulier had al van bij de ontwikkeling verschillende functies. Allereerst als middel om feedback te verzamelen. De eerste paar vragen gaan over de nascholing en de lesgever, in functie van een onderzoek naar de kwaliteit, en als doel een aantal aanpassingen door te voeren naar volgende nascholingen indien nodig. De vragen gaan daarna geleidelijk over in vragen die polsen naar de meningen over het gepresenteerde materiaal en de interessesfeer van de deelnemers. Deze vragen hebben vooral als doel te bekijken of er naar de toekomst toe een 'markt' is om verdere, eventueel specifiekere, nascholingen te ontwikkelen. Elke vraag wordt apart besproken. De resultaten worden geordend en kort geïnterpreteerd.

Een reflectie over de resultaten volgt in het vierde en laatste deel van dit eindwerk. Dit was ook meteen de tweede belangrijke functie van de formulieren. Door het invullen reflecteerden de deelnemers over de nascholing; wat ze bijgeleerd hadden, wat ze goed vonden, wat niet, ... en zetten ze tevens de belangrijkste aspecten nog eens vast.

Vooraleer de resultaten besproken worden zijn een aantal opmerkingen nodig:

Ten eerste zijn 35 formulieren niet zo representatief als 500, dat is duidelijk. Toch kunnen er een aantal voorzichtige conclusies uit getrokken worden.

Ten tweede geven de formulieren een vertekend beeld als ze vraag per vraag ontleed worden. De formulieren worden vaak ingevuld vanuit het eigen vakperspectief. Zo beantwoorden een aantal mensen de vraag: "welk spel leek u het minst bruikbaar?" met "Taalspellen". Een logisch antwoord voor een wiskundeleerkracht, maar het geeft een vertekend beeld. Dikwijls konden de vakgebieden afgeleid worden uit de antwoorden op vraag 11, en in opmerkelijke gevallen ook vermeld, maar aangezien de vraag niet expliciet vermeld werd, is dit eerder speculatie. Sommige antwoorden zouden baat hebben bij deze kennis, of de antwoorden nuanceren.

Ten derde moeten sommige antwoorden ook genuanceerd worden vanuit de keuze die de deelnemers *moesten* maken in het kader van de studiedag. Enerzijds is er de verplichting tot een keuze en kan gewoon de aangenaamst of het minst vermoeiend uitzijnde activiteit

gekozen worden. Eén van de deelnemers gaf als reden voor één van de vragen: 'ik ben zelf geen speler, ik speel niet graag spelletjes'. Men kan zich afvragen in hoeverre deze keuze dan te verantwoorden valt. Het zal de lezer niet verbazen dat deze persoon consequent, en vaak als enige, de laagste scores geeft. Deze scores werden wel opgenomen om de integriteit van het werk niet te schaden.

Er moet wel gezegd: De beschikbare plaatsen per school waren voor deze nascholing, samen met de sessie Geocaching, altijd met voorsprong het snelste volzet. Dit kan te maken hebben met het feit dat er gewoon veel interesse was, maar ook met het feit dat het er in de brochure met keuzes het aantrekkelijkst uitzag. Een niet verplichte situatie zou misschien andere resultaten voortbrengen, maar uit de reacties bleek het bij de meeste deelnemers toch daadwerkelijk over interesse te gaan en dat toont aan dat er weldegelijk een draagvlak is.

Ten slotte kunnen de vragen opgedeeld worden in kwantitatieve feedback en kwalitatieve feedback. Alles wat in harde cijfers kan omgezet worden is kwantitatief en zal dus ook als dusdanig besproken worden. Kwalitatieve vragen hebben te maken met interpretatie van oorzaken en gevolgen en moeten bijgevolg ook zo bekeken worden.

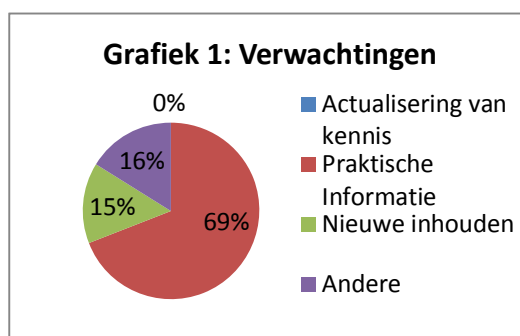
8.1 Beoordeling nascholing en docent

Het eerste gedeelte van het evaluatieformulier beoordeelt de nascholing op zich en de begeleider. De meeste vragen zijn kwantitatief en dus objectief te beschrijven.

8.1.1 Vraag 1: Wat verwachtte u van de nascholing?

Het antwoord op deze vraag was in 69% van de gevallen: praktische informatie.

Dit ondersteunt de vermoedens dat leerkrachten in een nascholing vooral op zoek gaan naar dingen die ze praktische kunnen toepassen.



Het ontbreken van actualisering als antwoord impliceert dat er over gezelschapsspellen in het secundair onderwijs nog geen kennis aanwezig is die geactualiseerd dient te worden.

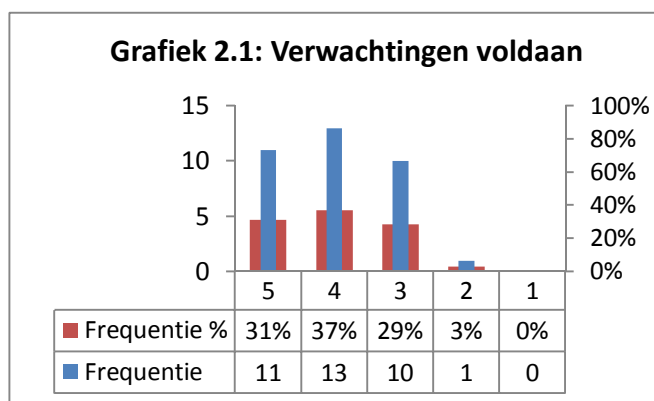
Weinig deelnemers gaan op zoek naar nieuwe inhouden. In de categorie 'andere' werden heel wat antwoorden niet verder gespecificeerd. Twee personen gaven spelplezier als reden op en één persoon: verrassing.

8.1.2 Vraag 2: Druk uit in hoeverre u akkoord gaat met deze uitspraken.

Deze vraag wordt opgedeeld in verschillende sub-vragen. Elke vraag wordt gescoord met een cijfer van 1 tot 5, waarbij 1 staat voor 'helemaal niet' en 5 voor 'volledig akkoord'. De antwoorden worden verzameld in een frequentietabel. De waarden worden vervolgens in een grafiek voorgesteld met frequentie van de score (in aantal en percentage). De grafiek geeft visueel weer waar de scores zich bevinden op de schaal van 5 tot 1 (positief naar negatief). Daarna wordt ook een gemiddelde score berekend en volgt een korte besluitzin per sub-vraag.

8.1.2.1 De nascholing voldeed aan mijn verwachtingen

Uit deze resultaten blijkt dat 69% van de ondervraagden een score van 4 of hoger geeft. 97% geeft een score van 3 of hoger. Slechts één persoon geeft een score lager dan 3. 31% is helemaal akkoord. Het gemiddelde cijfer op 5 is 3,97.



Besluit: De nascholing voldeed voor de meeste mensen goed aan de verwachtingen.

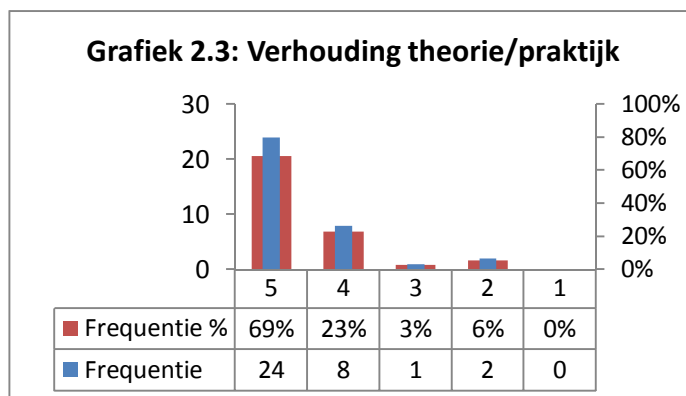
8.1.2.2 Ik kreeg de kans om actief deel te nemen

33 van de 35 deelnemers (94%) geven een score van 5 op 5, 2 deelnemers (6%) een 4. Het gemiddelde cijfer is dan ook 4,94 op 5. Verdere bespreking is niet nodig.

Besluit: De deelnemers kregen meer dan voldoende kansen om actief deel te nemen.

8.1.2.3 De verhouding theorie praktijk was goed

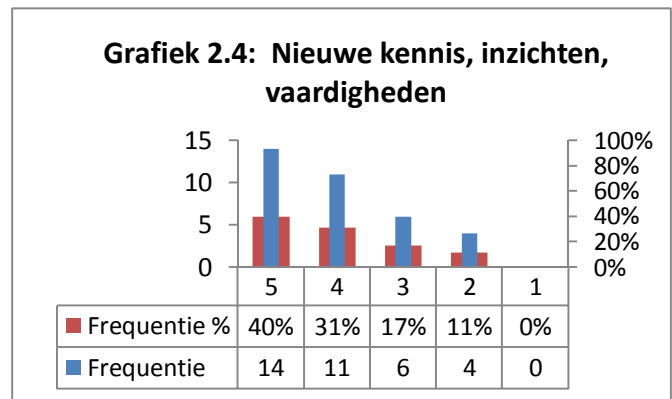
24 deelnemers (69%) gaan volledig akkoord. Een bijkomende 8 (23%) zorgen voor 91% die een score van 4 of hoger geeft. Toch zijn er ook 2 mensen die eerder niet akkoord gaan. De gemiddelde score is 4,54 op 5. Ik had zelf mindere scores verwacht, omdat de presentatie uitliep.



Besluit: De verhouding van theorie en praktijk was voor de meeste deelnemers in orde.

8.1.2.4 De nascholing heeft mij nieuwe kennis, inzichten of vaardigheden bijgebracht

Bij deze vraag liggen de antwoorden al iets meer gespreid. Toch is met 71% van de scores van 4 of meer de algemene trend nog steeds positief. De gemiddelde score is 4 op 5. Er bestaan een aantal mogelijke redenen dat er geen nieuwe inzichten zijn aangebracht. Enerzijds bestaat de kans dat deze personen al een beetje voorkennis hebben. Anderzijds kan het zijn dat de lesgever er niet in geslaagd is deze deelnemers tot nieuwe inzichten te bewegen.



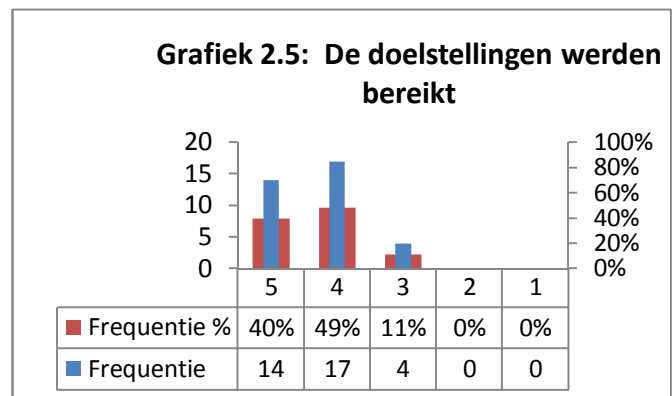
Besluit: De lesgever is er niet volledig in geslaagd nieuwe inzichten te bewerkstelligen.

8.1.2.5 De door de lesgever geformuleerde doelstellingen werden bereikt

Ook hier liggen de scores grotendeels in het positieve spectrum. 89% geeft een score van 4 of hoger.

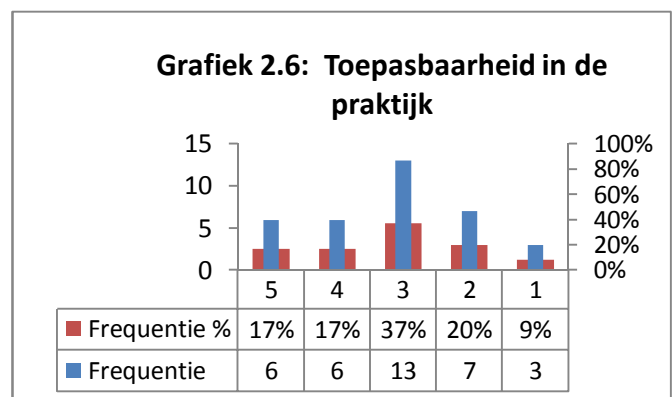
De gemiddelde score is 4,29 op 5.

Besluit: De doelstellingen van de lesgever werden bereikt.



8.1.2.6 Ik zal de nieuwe inzichten ook kunnen toepassen in mijn onderwijspraktijk

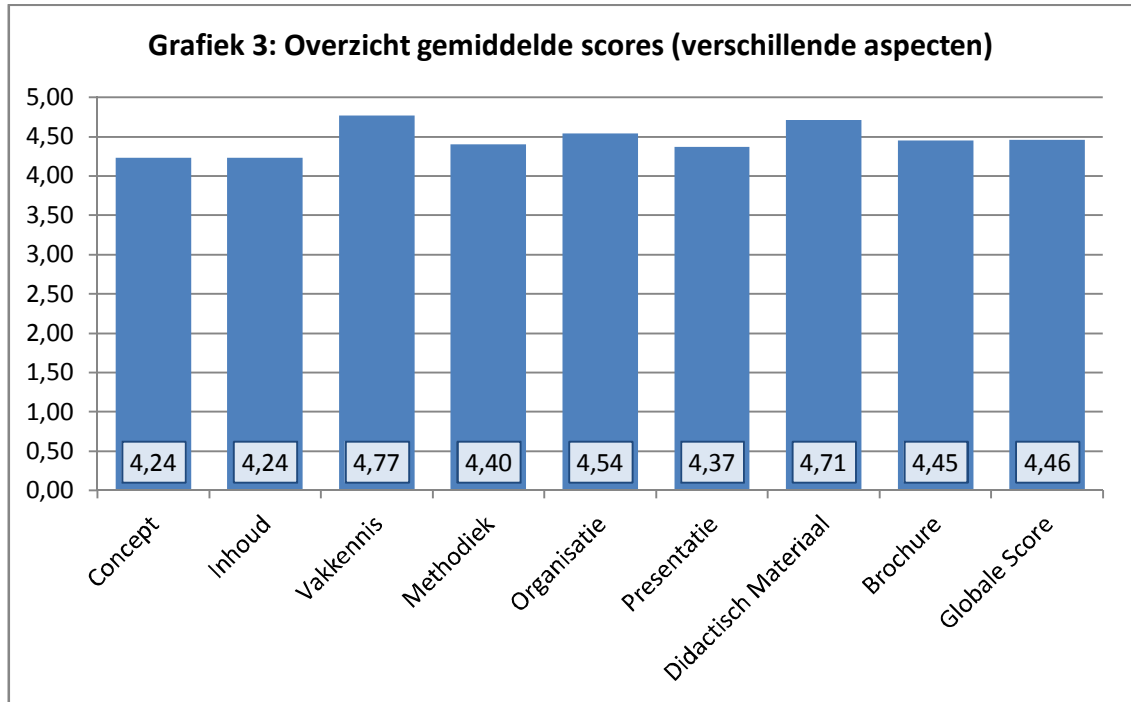
Bij deze vraag zijn de meningen sterk verdeeld. 34% gaat eerder akkoord. 37% is onbeslist en 29% gaat niet akkoord. Het gemiddelde cijfer is 3,13 op 5. Het valt wel op dat de positieve scores vooral bij deelnemers voorkomen die taal als extra interesse opgeven. De veronderstelde wiskundigen zijn eerder negatief.



Besluit: Over de praktische toepasbaarheid zijn de meningen verdeeld.

8.1.3 Vraag 3: Wat vond u van de volgende aspecten?

Deze vraag heeft als doel de nascholing en de lesgever op een aantal aspecten 'objectief' te scoren. Omdat de verschillen zeer klein zijn is het niet nuttig elk aspect afzonderlijk te behandelen. Daarom wordt een overzicht gegeven van de gemiddelde scores per aspect.



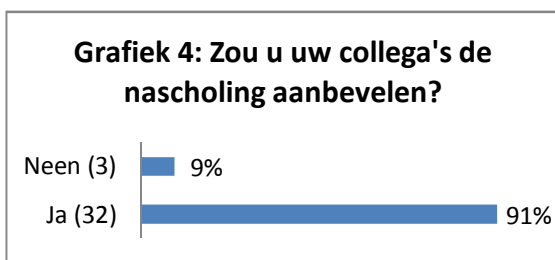
Heel wat ondervraagden geven een score van goed tot zeer goed over de hele lijn. Slechts vijf deelnemers geven één (of in twee gevallen meer) voldoende(s). Geen enkele deelnemer beoordeelt een aspect als zwak of zeer zwak.

De presentatie krijgt met vier stuks de meeste voldoende(s), gevolgd door twee voor organisatie en één elk voor concept, didactisch materiaal, brochure en de globale score. Op de brochure gaven 4 personen geen score.

Desondanks liggen de gemiddelde scores stuk voor stuk erg hoog. Met een globale score van 4,46 kan men moeilijk anders besluiten dat de bijscholing globaal erg geslaagd was.

'Uitschieters' zijn de 'vak'-kennis van de begeleider en het didactisch materiaal. Deze twee aspecten zijn niet onbelangrijk om de deelnemers te overtuigen van de aangeboden inhoud. Deze kennis en ervaring enerzijds zijn onontbeerlijk voor iemand die een nascholing als deze tot een goed einde wil brengen. Anderzijds is het didactisch materiaal niet evident voor een leek in de materie: het duurt ettelijke jaren om voldoende bruikbaar materiaal te verzamelen.

8.1.4 Vraag 4: Zou u uw collega's de nascholing aanbevelen?



Maar liefst 32 van de 35 ondervraagden zouden de bijscholing aanbevelen bij hun collega's. Dit komt overeen met 91% en geeft een beeld van de algemene tevredenheid van de deelnemers.

8.1.5 Vraag 5: Zou u na deze sessie meer geneigd zijn een spel in te zetten in de klas?

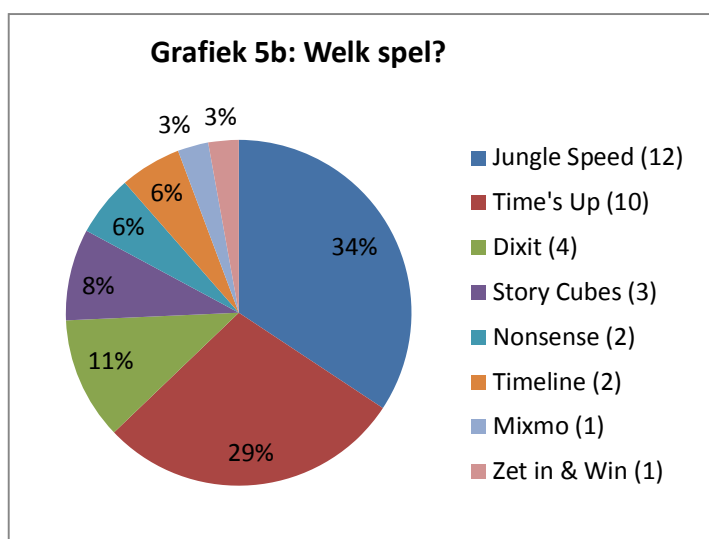


Deze en de vorige vraag staan onder elkaar om het verschil te duiden. Hoewel 32 personen de nascholing zouden aanbevelen zijn er toch maar 26 (een verschil van 6 deelnemers of 17%) die niet meer spellen in

de klas zouden inzetten. Drie van deze 9 deelnemers zijn diegenen die de nascholing niet zouden aanraden. Hieruit zou men kunnen concluderen dat spelplezier geen onbelangrijke factor is in het welslagen van de nascholing.

Als reden voor het niet inzetten van spellen geven deze personen een aantal voor de hand liggende redenen op: Budget (1), Tijd (2), Onvoldoende praktisch (2), Geen reden (3). Eén persoon gaf aan dat voor Economie digitale spellen de voorkeur wegdragen.

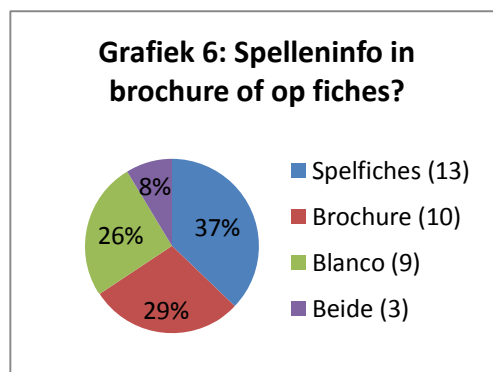
De deelnemers die wel meer spellen willen inzetten, werd ook gevraagd een spel te noemen dat ze zouden inzetten. Van de 35 vernoemde spellen vallen onmiddellijk Jungle Speed en Time's Up op op met samen 63% van de stemmen. Dit kan te maken hebben met het feit dat deze spellen extra toegelicht werden tijdens de presentatie.



Een andere opmerking is dat de spellen die vernoemd worden bijna allemaal (enkel Zet in & Win en Timeline niet) taalspellen zijn met een totaal van 91% van de antwoorden. Er wordt geen enkel wiskundig spel vermeld.

8.1.6 Vraag 6: Vond u de spelinformatie gemakkelijk terug in de brochure of zou deze beter op de spelfiches staan?

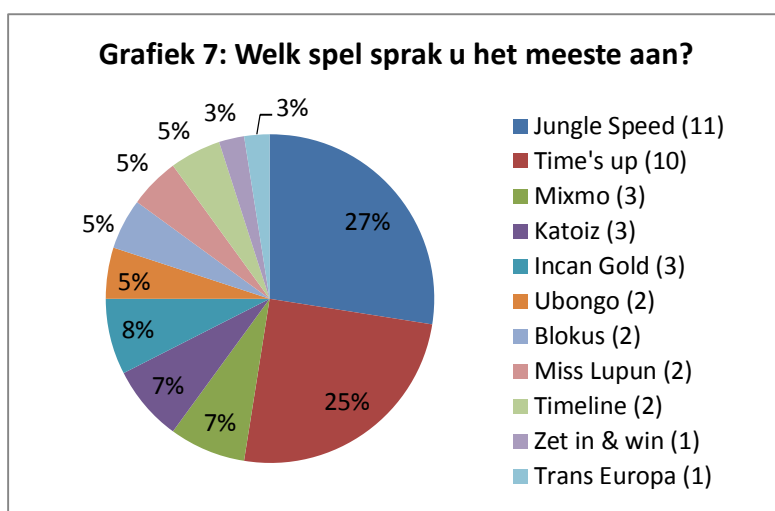
Op deze vraag zijn de antwoorden redelijk verdeeld. Er kunnen bijgevolg geen harde conclusies getrokken worden. Uit de vele blanco stemmen zou men zelfs kunnen opmaken dat het de deelnemers weinig uitmaakt. De informatie in de brochure lijkt nog steeds de beste optie. Beide is te veel en de enige optie voor de spelfiches is de achterzijde, die dan niet zichtbaar ligt en bijgevolg minder gebruikt EN niet meegenomen kan worden. Deze vraag kan geschrapt worden.



8.2 Meest geschikte spellen voor de klaspraktijk

De volgende vier vragen moeten samen bekeken worden in één context omdat de antwoorden sterk afhangen van het vakgebied van de deelnemers (talenleerkrachten kiezen niet gauw wiskundige spellen en omgekeerd). Een andere belangrijke invloed is persoonlijke smaak. De reden voor deze vragen is vooral het bijschaven van het spellenaanbod. Sommige spellen duiken zowel op aan de negatieve kant als aan de positieve kant van het spectrum. Er moet ook gemeld worden dat niet alle deelnemers alle spellen hebben gespeeld, dus de resultaten zijn eerder indicatief en moeten ook als dusdanig beschouwd worden.

8.2.1 Vraag 7: Welk spel sprak u het meeste aan?



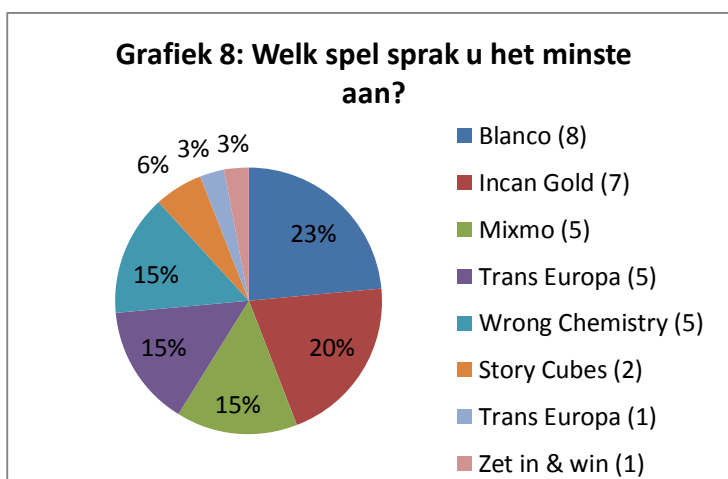
Er werden 11 spellen vermeld, gespreid over 40 antwoorden. Onmiddellijk vallen ook hier weer Jungle Speed en Time's Up op als grote favorieten (samen 52%). Verder valt op dat er heel wat wiskundes spellen specifiek vermeld worden (Incan gold, Ubongo, Blokus,

Miss lupun, Katoiz; samen 12 vermeldingen (30%), wat impliceert dat talenleerkrachten eerder voor de aangeboden basisvormen kiezen en de wiskundige spellen nog steeds iets moeten onder doen. Dixit is de enige basisvorm die niet vermeld werd, ondanks zijn succes.

8.2.2 Vraag 8: Welk spel sprak u het minste aan?

Op deze vraag werden in 34 stemmen 7 spellen vermeld. Een aantal van deze spellen kregen ook positieve stemmen dus ze kunnen aan verschillende smaken/vakgebieden toegeschreven worden. De 8 (24%) blanco stemmen zijn interessant omdat er in de vorige vraag geen blanco stemmen waren. Dat zou kunnen betekenen dat heel wat deelnemers niet op een negatieve manier naar de spellen gekeken hebben of geen sterk negatieve ervaringen hadden.

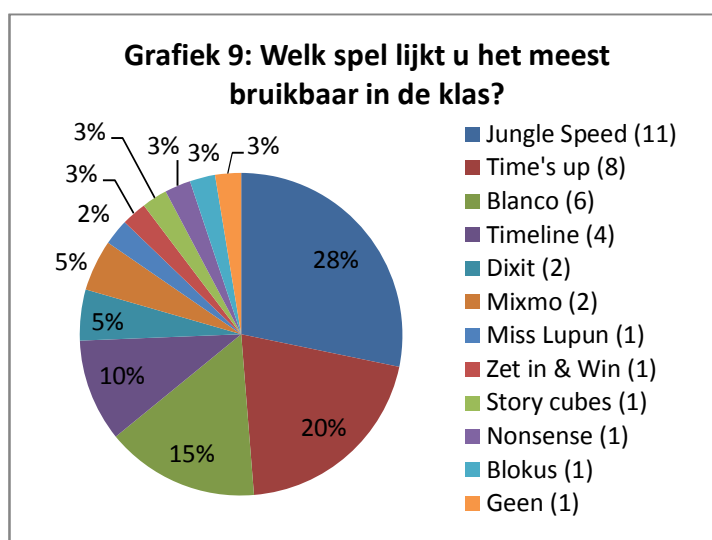
Heel duidelijk is de score voor Incan Gold: met voorsprong het ingewikkeldste spel dat aangeboden werd, hoewel de score door de vorige vraag een beetje genuanceerd wordt. Ook Mixmo en Trans Europa zijn te nuanceren door de vorige vraag en de vakgebieden.



Wrong Chemistry is dat echter niet. Het krijgt geen enkele positieve stem en heel wat negatieve stemmen: Een duidelijk signaal.

8.2.3 Vraag 9: Welk spel lijkt u het meest bruikbaar voor uw klaspraktijk?

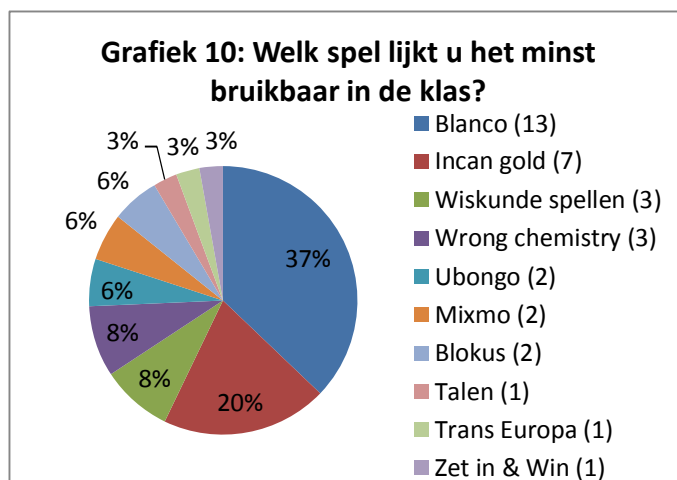
39 antwoorden met 10 spellen, 6 blanco stemmen en één persoon die 'geen' antwoordde. Dat doet de vraag rijzen of de blanco stemmen ook op die manier geïnterpreteerd moeten worden. Jungle Speed en Time's up zijn wederom de favorieten, met Timeline op de derde plaats. Daaruit kan afgeleid worden dat de kortste en



eenvoudigste spellen het meeste aanspreken. Er zijn slechts 2 vermeldingen voor wiskundige spellen, taalspellen doen het weer iets beter. De enige basisvorm die niet vermeld wordt, is Katoiz. Geen verrassing omdat die het moeilijkste te adapteren is.

8.2.4 Vraag 10: Welk spel lijkt u het minst bruikbaar voor uw klaspraktijk?

Het valt ook hier op dat de negatieve vraag meer blanco antwoorden bevat dan de positieve (13 van de 35). Een aantal antwoorden zijn te verklaren vanuit de verschillende vakgebieden. Toch worden er meer wiskundige spellen (14; 41%) vermeld dan taalspellen (3; 9%). Wederom komen Incan Gold en

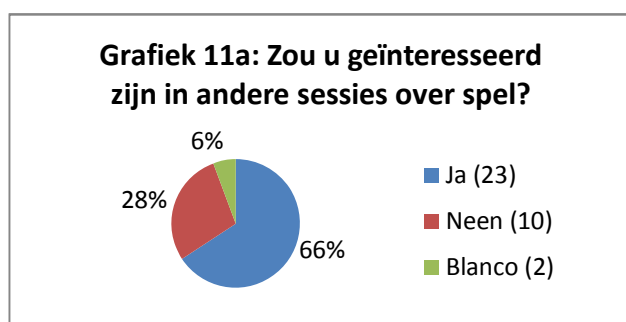


Wrong Chemistry er niet goed uit. In combinatie met vraag 8 kan daaruit geconcludeerd worden dat deze spellen minder geschikt zijn. De complexiteit kan een verklaring zijn, alsook de minder voor de hand liggende connectie met de leerstof voor Incan Gold en de beperkte inhouden voor Wrong Chemistry.

8.3 Toekomstperspectieven

Het laatste luik van het evaluatieformulier richt zich vooral op de toekomstige mogelijkheden. Allereerst is het een poging om de interesse voor het onderwerp, en bijgevolg het draagvlak voor eventuele aanvullende sessies over spel in een specifieke context, te onderzoeken. In tweede instantie wordt onderzocht of er bepaalde aandachtspunten zijn die in een herwerkte versie van de nascholing meer aandacht verdienen.

8.3.1 Vraag 11: Zou u geïnteresseerd zijn in andere sessies over spel?

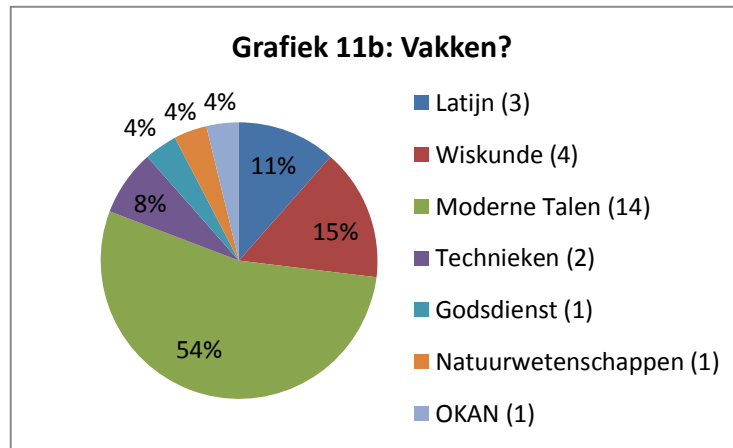


In het eerste gedeelte van de vraag kan vastgesteld worden dat 23 van de 35 deelnemers (66%) interesse heeft in meer nascholingen. De neen-stemmen zijn voor een gedeelte terug te vinden bij die personen die nascholing niet zouden aanbevelen aan collega's. De

overige geven stuk voor stuk een algemeen positieve indruk van de nascholing. Het is goed mogelijk dat deze personen aan dit algemeen kader voldoende hebben gehad, wat het nut van de algemene nascholing ondersteunt.

Toch kan men niet buiten het feit dat slechts 9 van de 35 antwoorden (26%) van de deelnemers die wel in andere sessies geïnteresseerd zijn, gaan over niet vakspecifieke toepassingen. Spel als naschoolse of middagactiviteit (4) en zelf spellen ontwikkelen (3) zijn hierbij de belangrijkste. Geen van de deelnemende leerkrachten vermeld interesse voor specifiek vakoverschrijdende toepassingen en spel als remediëringmiddel.

26 van de 35 antwoorden (74%) geven aan interesse te hebben in vakspecifieke nascholingen. De moderne talen halen daarbij 14 (54%) stemmen, waarbij de verdeling tussen Engels, Nederlands en Frans evenredig gespreid is.



Ook wiskunde is vertegenwoordigd maar heeft met slechts 4 stemmen (15%) een stevige achterstand en komt bijna op gelijke hoogte met de verassing: Latijn (11%).

Deze vraag heeft als bijkomend effect dat ze een blik werpt op de vakgebieden van de deelnemers. Neen en blanco stemmen kunnen niet specifiek verhaald worden op een bepaald vakgebied. Hoewel een heel aantal op wiskunde en economie wijzen en bijgevolg een iets groter tegengewicht bieden voor de moderne talen. Gebaseerd op de reacties tijdens de presentatie was de verdeling wiskunde/talen redelijk in evenwicht. Maar het geeft geen inzicht in de verdeling van het deelnemersveld tussen ASO/TSO/BSO/KSO. Uitgaande van de verdeling binnen de scholengroep zal de nadruk meer gelegen hebben op ASO en algemene vakken TSO.

8.3.2 Vraag 12: Andere opmerkingen en suggesties

Slechts vier deelnemers formuleerden een opmerking.

- *'Heel interessant en motiverend, Ben heel enthousiast!'*
- *'Goed zo! Enthousiaste spreker = Enthousiaste deelnemers!'*
- *'Vakspecifiek zou interessanter zijn.'*
- *'Er stonden enkele taalfouten in de brochure.'*

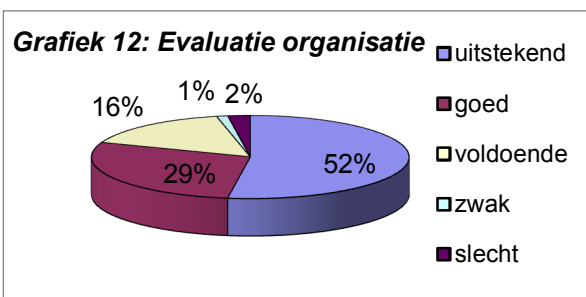
Deze laatste opmerking moet uiteraard onmiddellijk rechtgezet worden.

8.4 Feedback verzameld door de organisatie

De scholengroep verzamelde zelf ook feedback over het verloop en de organisatie van de volledige pedagogische studiedag. Er werden specifiek per workshop slechts 4 vragen gesteld, maar het is wel interessant om kort te onderzoeken of de antwoorden in dezelfde lijn liggen als de resultaten die ik zelf verzamelde, bij wijze van meer 'onafhankelijke' controle.

E. Evaluatie van Commerciële spellen in de klaspraktijk							
	uitstekend	goed	voldoende	zwak	slecht	geen antwoord	
1. Voorstelling van de educatieve spelvorm	54,55%	40,91%	4,55%	0,00%	0,00%	0,00%	100,00%
	12	9	1				22
	77,27%	18,18%	4,55%	0,00%	0,00%	0,00%	100,00%
2. Didactisch materiaal		17	4	1			22
	18,18%	18,18%	50,00%	4,55%	9,09%	0,00%	100,00%
3. Bruikbaarheid in de klas/school		4	4	11	1	2	22
	59,09%	36,36%	4,55%	0,00%	0,00%	0,00%	100,00%
4. Interactie met de groep		13	8	1			22
	46	25	14	1	2	0	88

Uit deze cijfers blijkt dat de resultaten in dezelfde lijn liggen. Heel goede resultaten (52% uitstekend en 29% goed) met een verwachte mindere score voor bruikbaarheid en praktische toepassingsmogelijkheden.



8.5 Conclusie en samenvatting van de feedbackresultaten

Naast de verschillende kleine opmerkingen die bij de aparte vragen besproken werden, zijn er een aantal grotere lijnen waar te nemen.

- Informatie over het vakgebied en de onderwijsclassificatie van de ondervraagden zou een meerwaarde kunnen betekenen.
- De feedback over de nascholing en de lesgever waren over het algemeen zeer positief en worden bevestigd door de feedback verkregen door de organiserende instelling. In beide gegevens zijn de meningen over de praktische bruikbaarheid sterk verdeeld.
- De nascholing heeft zijn doel bereikt. Er kan op een aantal vlakken noch een beetje bijgeschaafd worden, maar de deelnemers zijn tevreden: ze zouden de nascholing aanbevelen aan collega's en $\frac{3}{4}$ zegt meer geneigd te zijn spellen in te zetten in de klas.
- Taalleerkrachten gaven meer en positievere reacties. Ook de spellen neigen in de positieve zin vaker door naar talen dan naar wiskunde.
- De verhouding theorie/praktijk werd goed bevonden, ook al liep de presentatie uit.
- Er blijkt vooral interesse te zijn voor vakspecifieke informatie.

Ter afsluiting van dit gedeelte laat ik het woord aan één van de leerkrachten die aan de sessie deelnam: Mevrouw Sara Van Geit. Zij geeft een kort verslag van de manier waarop zij de aangeleerde inzichten verwerkt heeft in haar lessen en er zelf mee verder werkt.

“Ik heb vlak voor de examens met de leerlingen van 4 STW voor Nederlands "Time's up" gespeeld. Het was een soort leerstofherhaling; niet gewoon woordenschat, maar alle belangrijke termen van Nederlands die we dit trimester gezien hadden (en die toch op de een of andere manier wat uitbeeldbaar waren). De leerlingen vonden het super en hebben echt ongelooflijk veel bijgeleerd van elkaar (niet alleen herhaling van de termen, maar ook ezelsbruggetjes om moeilijke woorden te onthouden voor het examen bv). Ik zal dat zeker nog eens proberen met volkomen nieuwe woorden, denk ik. Ze mochten mij nu ook erbij halen om woorden uit te leggen, maar dan bleef de tijd lopen en dat zorgde voor nog extra spanning, dus ik zie echt wel veel potentieel. Mijn collega (die de workshop niet gevolgd heeft) was ook heel enthousiast!” - (Van Geit Sara, Persoonlijke e-mail, 2 april 2013)

Betere feedback kan men niet wensen en het vat heel wat belangrijke aspecten van de kracht van een spel samen. Met deze woorden wordt de reflectie positief ingezet.

Deel 4: Reflectie

Hoofdstuk 9: Terugblik

Reflectie is een essentieel onderdeel van het lerarenberoep en de lerarenopleiding. Dit laatste onderdeel van de bachelorproef is dan ook een terugblik op de voorbereiding, het onderwijskundig product en de verwerkte feedback in de hoop conclusies te trekken en lessen te leren voor de toekomst. Het is bijgevolg een heel persoonlijk verslag.

9.1 Reflectie op het proces

Ik heb veel geleerd uit deze bachelorproef en alles opsommen zou niet alleen onmogelijk zijn, maar ook nutteloos omdat al het geleerde moeilijk in woorden te vatten is. Het is nuttiger om een aantal belangrijke aspecten uit het proces te halen en mijn ideeën daar rond te ordenen.

9.1.1 Voorbereidende fase

In de voorbereidende fase zijn 2 aspecten belangrijk: de levensles en het veranderde perspectief. Vanaf het moment dat het idee begon te rijpen veranderde mijn perspectief op de belangrijkste hobby in mijn leven van louter creatief naar potentieel professioneel/educatief. Ik speel nog steeds graag spellen, maar de nieuwe insteek heeft mijn beeld sterk veranderd. Voor sommige mensen is dit een reden om minder plezier te beleven aan hun hobby. Voor mij heeft het er toe geleid dat ik me nog meer verdiept heb en tot een soort 'diepere beleving' ben gekomen. Ik was al bezig met spel te promoten vanuit een 'geloof' in gezelschapsspellen, door het onderzoek is dat 'geloof' in spel nog versterkt.

En daaruit volgt het tweede aspect. Door gesprekken, ideeënuitswisseling en onderzoek, heb ik geleerd dat 'scholen van mensen' iets is wat ik heel graag zou doen. Misschien zelfs liever dan les geven op secundair niveau, zou ik leraren willen scholen, zowel binnen de lerarenopleiding als binnen een nascholingscircuit.

9.1.2 Literatuuronderzoek

Het literatuuronderzoek was op verschillende vlakken een belangrijk proces. Ik heb meermaals gezegd: 'laat me hier en nu de bijscholing geven en dat zou perfect moeten lukken'. Deze uitspraak staat nog steeds: vanuit mijn ervaring met gezelschapsspellen had ik daar waarschijnlijk wel mee weg kunnen komen. Het literatuuronderzoek heeft me echter dieper doen nadenken en de bijscholing naar een onwaarschijnlijk veel hoger niveau gebracht dan wat ik initieel zou hebben kunnen verwezenlijken.

Verder heeft het literatuuronderzoek zelf een evolutie doorgemaakt: van ondersteunend onderzoek bij de nascholing, naar alles omvattend naslagwerk, naar basiskader/platform voor verder onderzoek. De eerste fase was vooral moeilijk op het vlak van de ideeën op een overzichtelijke manier op papier te zetten zodat andere mensen de gedachtegang zouden kunnen volgen. Het hielp ook om deze voor mezelf op papier te zetten en hiaten op te sporen. Een tweede moeilijkheid was de vanzelfsprekendheid van mijn gedachten opzij te zetten en op een correcte wijze alles te staven door onderzoek.

Het ontbreken van bronnen had de tweede fase tot gevolg: als er niets is dan moet ik het zelf schrijven. Dat gebrek was een vergiftigd geschenk. Op het eerste zicht maakte het alles veel gemakkelijker: er was niets om dingen op te baseren, dus mijn ideeën konden niet weerlegd worden. Maar ze konden ook niet ondersteund worden. Erger nog; het ontbreken van een kader was overweldigend: er was zoveel informatie dat er bijna niet aan te beginnen viel.

Dit had de derde fase tot gevolg: het idee van een allesomvattend werk was nobel, maar dwaas, en moest dus afgezwakt worden naar een meer haalbaar perspectief. En daaruit ontstond het literatuuronderzoek zoals het er nu uitziet: een basiskader met de belangrijkste aspecten geselecteerd en uitgewerkt, inclusief verschillende aanzetten tot opties voor verder onderzoek, dat kan dienen als ondersteunend onderzoek voor de nascholing.

Het enige waar ik spijt van heb, is dat ik er niet in geslaagd ben om een bezoek te brengen aan het Vlaams Spellenarchief om mijn ideeën te toetsen. Hoewel ze zich vooral toespitsen op basisonderwijs, hebben ze wel een stevige basis 'know-how' en ervaring met bijscholingen voor leerkrachten over het gezelschapsspel. Ik plan dit in de toekomst zeker recht te zetten.

9.1.3 Ontwikkeling onderwijskundig product.

Over de ontwikkeling van het product zelf kan ik vrij kort zijn: het was niet evident om mijn initiële ideeën, met alle bijkomende informatie uit het literatuuronderzoek, om te zetten in een nascholing. Enerzijds was de hoeveelheid informatie een probleem, anderzijds wederom het verwoorden van die dingen die voor mij vanzelfsprekend zijn.

Ik denk dat ik ook daar in geslaagd ben, maar dat er aan het prototype nog wel wat veranderingen mogelijk zijn (zoals besproken in punt 9.4). Het belangrijkste is dat ik iets geproduceerd heb waar ik zelf volledig achter sta. Mijn ervaring in de spellenwereld, als demonstrateur, als speler en als speluitlegger waren daarbij onontbeerlijk, alsook de zeer grondige voorbereiding in de literatuurstudie. Deze maakte ook dat de praktische kant van de ontwikkeling vlot verliep. Het was veel werk, maar haalbaar door een goede voorbereiding.

9.2 Reflectie op de uitvoering

De uitvoering zelf verliep naar mijn gevoel heel erg vlot en dat gevoel wordt ook bevestigd door de verzamelde feedback. Ik beperk me daarom tot een aantal opmerkingen vanuit en bevindingen tijdens de uitvoering. Deze functioneren als praktische tips en aanbevelingen voor het werkveld en eventueel verder onderzoek.

- Leerkrachten vergeten in een nascholing vrij snel dat ze leerkrachten zijn. Ze beginnen dingen te doen waar ze zelf bij hun leerlingen opmerkingen over zouden maken: onderling praten gedurende de uiteenzetting, het materiaal rommelig achterlaten, ...
- Een verplichte nascholing wil zeggen dat niet iedereen er graag bij is: de verplichting heeft als gevolg dat sommige leerkrachten nog steeds liever ergens anders zouden zijn. Je moet dus proberen het zo leuk mogelijk te maken en je niet laten ontmoedigen als er toch negatieve reacties zouden komen. Dat hoort er nu eenmaal bij.
- Enthousiasme voor het onderwerp is onontbeerlijk: Zonder dat enthousiasme krijg je niemand mee. Dat geldt ook voor een gewone les natuurlijk, maar een nascholing heeft een moeilijker publiek. Bij leerlingen is er nog altijd net iets meer een zekere 'morele verplichting' en een gezags-situatie. Niet elk onderwerp uit het leerplan kan met hetzelfde enthousiasme gegeven worden en dat past binnen het verwachtingspatroon van een gewone les. Voor een nascholing is dat verwachtingspatroon anders. Je krijgt eenmalig de kans om dat enthousiasme te tonen, geen heel jaar. De deelnemers verwachten iemand met passie voor wat hij komt vertellen. Iemand zonder interesse voor het onderwerp kan die interesse ook onmogelijk overbrengen.
- Een diepgaande kennis van het onderwerp is onontbeerlijk: Het publiek is telkens anders en tenzij je op voorhand weet welke vakgebieden er in het publiek zullen zitten, kan je je niet voorbereiden. Ik ben meermaals moeten terugvallen op mijn eigen voorkennis om een geschikt voorbeeld te kunnen geven of een onverwachte, soms erg (vak)specifieke, vraag te beantwoorden. Kan je dit niet, dan val je snel door de mand, met mogelijk nefaste gevolgen.
- Je kan niet iedereen overtuigen: En dat mag ook niet de bedoeling zijn. Je mag niet overkomen als iemand die de waarheid komt verkondigen, want dat heeft een avers effect. Laat de deelnemers zelf ondervinden en laat je niet ontmoedigen als dat niet bij iedereen het gewenste effect heeft.
- Een voorbereidende presentatie is erg belangrijk: Laat nooit de deelnemers meteen starten, ze hebben een aanzet nodig om het mentale proces op gang te brengen. Dit merkte ik bij een aantal laatkomers: zij ontbraken een vertrekbasis waardoor ze vaak het nut of de mogelijkheden niet zagen. Dit kon tijdens het spelen gelukkig gedeeltelijk rechtgetrokken worden. Een **afsluitmoment** heeft naast deze aanzet ook nog een vastzettende functie.

9.3 Reflectie op de feedback

Voor de reflectie op de feedback grijp ik terug naar een aantal conclusies uit punt 8.5. Niet alles komt aan bod want een aantal zaken kunnen gewoon opgenomen worden in de voorgestelde aanpassingen. Een aantal bevindingen vragen echter nader onderzoek naar oorzaken en eventuele mogelijke remediëring.

9.3.1 Positieve feedback

De feedback over de nascholing en de lesgever waren over het algemeen zeer positief. De oorzaak daarvan ligt volgens mij in een wisselwerking tussen een goede voorbereiding, een enthousiaste lesgever, veel didactisch materiaal en veel 'vakkennis'. Andere factoren spelen mee, maar met deze basis moet het mogelijk zijn een goede nascholing te verzorgen, onafhankelijk van de vrije keuze voor het onderwerp of het publiek. Maar de positieve feedback mag de werkpunten niet overschaduw. Een kritische blik blijft nodig om te vermijden dat het initiële succes een excuus wordt om een gebrek aan nieuwe input en een attitude van berusting te verantwoorden.

Een klein maar belangrijk punt, dat ook een zeker waarde heeft als feedback, is het feit dat alle plaatsen bliksemsnel volzet waren. Dat wil zeggen dat er weldegelijk een draagvlak is voor het onderwerp en dat er voldoende interesse is om meer onderzoek en ontwikkeling te verantwoorden.

9.3.2 Praktische toepasbaarheid en het verschil tussen talen en wiskunde

Een belangrijke bemerking is de verdeeldheid over toepasbaarheid en de opmerkelijke verschillen in enthousiasme bij taalleerkrachten en meer wiskundig/wetenschappelijk aangelegde deelnemers.

Ik ben er niet in geslaagd iedereen te overtuigen van de mogelijkheden van het gezelschapsspel. Dat is op zich geen probleem, maar omdat het opvalt dat het bij wiskundigen meer problemen oplevert, is het zinnig om te bekijken of er een specifieke reden is dat deze groep moeilijker te overtuigen valt. Het voordeel van mijn vakkencombinatie (wiskunde – Engels) is dat ik beide perspectieven kan aannemen en mogelijke redenen kan formuleren.

Ik zie drie mogelijke oorzaken, mezelf als lesgever even buiten beschouwing gelaten: het is mogelijk dat mijn uitleg meer op talen gericht was, maar dat is moeilijk vast te stellen. Bovendien zit een mogelijke oplossing voor dit probleem omvat in één van de andere oorzaken.

Mogelijke oorzaken:

- De leerplannen:

De leerplannen voor wiskunde en voor een taal zijn erg verschillend.

Een leerplan wiskunde heeft voor elke inhoud netjes één of meerdere doelstellingen die empirisch en in een logische volgorde moeten afgewerkt worden. Eén les bevat één, hooguit vijf (sub-)doelstellingen. Het leerplan zit ook relatief vol en biedt daarom weinig ruimte voor activiteiten die, in de algemene veronderstelling, meer tijd innemen.

Een leerplan voor taal heeft een heleboel minder duidelijk afgebakende doelstellingen op vlak van vaardigheden, waaraan nadien een aantal inhouden gekoppeld worden op vlak van grammatica en woordenschat-thema's. Eén les kan bijna een half leerplan aan vaardigheden en attitudes bevatten, gekoppeld aan een grammaticaal onderwerp of een thema woordenschat. Bovendien zijn zaken die moeilijk in te schatten zijn op vlak van timing, zaken die tijd vragen zonder 'tastbaar' resultaat zoals conversaties, luisteroefeningen en klasgesprekken, meteen al opgenomen in het leerplan. Er is dus ook meer ruimte voor spel.

- Het didactisch proces:

Het verschil zet zich door in de didactische aanpak van beide vakgebieden. De logische volgorde voor wiskunde (theorie gevolgd door oefeningen, gevolgd door een nieuw stuk theorie dat verder bouwt op het vorige stukje) laat weinig ruimte voor afwijking. De stroom is relatief lineair. Waarmee absoluut niet gezegd wordt dat binnen wiskunde/wetenschappen geen ruimte is voor creativiteit, of gezelschapsspellen. Het is alleen een mogelijke reden waarom ze minder voor de hand liggend zijn.

Voor talen zijn de inhouden minder lineair en zijn de verbanden tussen de onderwerpen lossier en minder afhankelijk van het voorgaande. Dit creëert automatisch een lossier klimaat waarin spel gemakkelijker een plaats kan krijgen.

Deze twee factoren hebben een invloed op de manier waarop binnen een opleiding met zaken als spel wordt omgegaan (met de opmerking dat binnen de vakdidactiek wiskunde in mijn opleiding wél heel wat aandacht naar spel gegaan is) en bijgevolg op hoe de leerkracht in zijn beroepspraktijk naar deze andere didactische vormen kijkt. Wederom is dit geen kritiek op de leerkrachten (of opleiding) in kwestie, of een oordeel van superioriteit. Het is een observatie van het verschil tussen de twee verschillende vakgebieden, een mogelijke reden waarom het moeilijker is om wiskundigen te overtuigen. Er is een extra inspanning nodig om wiskundigen te overtuigen en laat nu net daar de derde oorzaak spelbreker zijn.

- De spellen zelf:

De meeste spellen zijn toegankelijker voor talen dan voor wiskundigen. Dit heeft te maken met het feit dat in heel wat spellen taal een overduidelijke rol speelt (Storytelling games, woordspellen, woorden raden, ...). Er zijn heel wat minder overduidelijk wiskundige spellen. De wiskunde zit voor de meeste spellen in de mechanismen verwerkt en valt daardoor minder op. Als gevolg is het voor het minder ervaren oog een stuk makkelijker om taal in spellen te ontwaren dan wiskunde. Hoewel het voor beide vakgebieden in de basisvormen perfect mogelijk is om woordenschat/begrippen op te nemen, valt het ook hier voor talen gemakkelijker op omdat taalleerkrachten de systemen van kaartjes vaak meer gewoon zijn.

Het is misschien geen slecht idee om een aantal specifiek wiskundige varianten van basisvormen mee te brengen op een nascholing om dit beter tot zijn recht te laten komen en het inherente nadeel van de wiskundeleerkracht weg te werken.

9.3.3 De verhouding theorie/praktijk

Zelf zat ik verveeld met het feit dat de presentatie uitliep, hoewel dit in de videobeelden niet zo sterk opvalt als ik dacht. De twee uren spel die daarna volgden waren voor de meeste deelnemers net voldoende: tegen het einde van de sessie begon te aandacht te verzwakken. Dus eigenlijk was het uitlopen van de presentatie niet zo erg, want dan zou het spel waarschijnlijk voor het einde van de sessie volledig stilgevallen zijn. Twee uren ononderbroken spelen is voor niet-spelers al meteen een hele opgave, dat kan men ook merken bij het spelen buiten deze nascholingssituatie. Volgens de feedback was de verhouding theorie/praktijk heel goed en maakte ik me zorgen om niets.

Toch denk ik dat de uiteenzetting korter mag, want zelf de spellen ervaren, blijft de belangrijkste factor tot succes: niet alleen omwille van het spelplezier maar ook om het mentale proces op gang te brengen. Deze nascholing van drie opeenvolgende uren zal in de toekomst eerder uitzondering dan regel zijn en dan is 25 minuten (45 met het uitleggen van een paar basisvormen bijgerekend) in verhouding niet haalbaar.

Wat er dan geschrapt moet worden uit de presentatie is iets dat moeilijk te zeggen valt en volledig afhankelijk is van de manier waarop de volgende nascholingen moeten verlopen. Elke context heeft eigen randvoorwaarden en een eigen verwachtingspatroon, dus het heeft weinig zin om daar algemene conclusies uit te trekken. De basispresentatie is een goed startpunt waarin geschrapt kan worden en een verhouding 1/3 theorie, 2/3 spel lijkt me in de meeste gevallen aangewezen.

9.3.4 Algemene versus vakspecifieke informatie.

Een veel voorkomende opmerking in de feedback en in persoonlijke communicatie is de vraag naar vakspecifieke informatie/nascholingen. Dit opent perspectieven naar de toekomst maar doet ook de vraag rijzen of deze algemene nascholing wel nuttig is.

Vakspecifieke nascholingen hebben een heleboel voordelen en ik vermoed dat de vraag naar zulke sessies groter is dan de vraag naar een algemene nascholing. Het is voor scholen handiger om voor kleine groepen, kortere sessies te organiseren. Aangezien de groepen kleiner zijn, is ook de spreiding over vakgebieden kleiner en dan wordt het nuttiger om specifiek op één vak te werken, met aandacht voor vakspecifieke didactiek.

Daarvoor is dan wel iets meer voorbereiding door de school zelf en een goede communicatie met de organiserende school voor nodig. Er moet op voorhand bekeken worden welke leerkrachten interesse hebben en tot welke vakgebieden ze behoren om zo een nascholing op maat te maken. Mits een grondige kennis van de mogelijkheden van de aangeboden spellen en een goede algemene onderbouwing moet dat zeker tot de mogelijkheden behoren.

Is de algemene nascholing dan overbodig? Neen. Zolang ze niet opgenomen wordt in de lerarenopleiding blijft er een leegte bestaan die opgevuld kan worden door een algemene sessie. Uit de feedback kan men ook concluderen dat de algemene nascholing voor een aantal mensen voldoende is; zij hebben geen behoefte aan een tweede (vakspecifieke) sessie.

Ik denk wel dat de algemene vorm meer geschikt is voor bepaalde situaties; bijvoorbeeld als onderdeel binnen een lerarenopleiding, voor langere sessies en voor grote groepen met verschillende vakgebieden, zoals een pedagogische studiedag. Vanuit die sessie kan men dan eventueel specifiekere opvolgessies organiseren die ook meer op de didactiek van de specifieke vakken toegespitst is. In die zin kan de algemene informatie zelfs de presentatie in vakspecifieke sessies vervangen waardoor er binnen kortere specifieke sessies meer tijd voor spel vrijgemaakt kan worden.

Als laatste een woordje over de vakken die daarbij in aanmerking komen. Omdat de vraag op de feedbackformulieren niet gesteld werd, is er geen data over de onderwijsclassificatie. Naast vakspecifieke sessies, lijken sessies specifiek gericht op leerkrachten ASO/TSO/BSO/BuSO ook een optie die succesvol zou kunnen zijn. Uit de feedback blijken vooral taalvakken populair. Naast vakspecifiek kunnen ook sessies over het aanpassen van spellen en gezelschapsspellen als middag/naschoolse activiteit interessant zijn. Spel als remediëringmiddel biedt erg veel mogelijkheden en misschien maakten deze mensen gewoon geen deel uit van het publiek.

9.4 Voorgestelde aanpassingen

Een aantal aanpassingen zijn erg specifiek en rechtstreeks over te nemen uit de feedbackresultaten. Aan het proces dient weinig te veranderen, alles verliep vlot.

Het evaluatieformulier moet de deelnemers laten aanduiden tot welke onderwijsclassificatie ze behoren en binnen welk vakgebied ze werkzaam zijn om nog meer specifieke informatie uit de evaluatie te kunnen afleiden. De onderwijsclassificatie kan ook als optie binnen vraag 11 van het evaluatieformulier opgenomen worden.

De nascholing zelf viel erg goed mee maar heeft toch een klein aantal werkpuntjes:

- Allereerst moet ervoor gezorgd worden dat er geen spellingsfouten in de materialen staan, deze zijn in de bijlagen al aangepast.
- De timing mag aangepast worden naar 1/3 theorie en 2/3 spel, afhankelijk van de specifieke situatie. Een maximum van twee uren speeltijd lijkt aangewezen.
- Een aantal varianten die vakspecifiek uitgewerkt werden moeten, zeker voor wiskunde, aan de beschikbare materialen toegevoegd worden. In bijlage 10 kan u een aantal voorbeelden terugvinden gebaseerd op Time's Up en Jungle Speed.
- Wrong Chemistry en Incan Gold kunnen uit het aanbod verwijderd worden voor de algemene sessie, misschien zijn ze in vakspecifieke situaties misschien wel nuttig.
- De algemene vorm is nuttig maar daarnaast zijn vakspecifieke sessies noodzakelijk.

9.5 Toekomstplannen

Vanaf het begin is de bedoeling van dit eindwerk geweest om iets te ontwikkelen waar in de toekomst mee verder gewerkt kan worden. In heel wat aspecten van dit eindwerk worden ideeën naar de toekomst geformuleerd. De toekomstplannen zijn tweeledig.

Eenzijds worden in het literaire gedeelte een aantal aanzetten gegeven voor specifiek onderzoek. Het zou mij erg plezieren als deze studie anderen zou aanzetten om die specifieke gebieden verder te onderzoeken. Misschien is de niche van gezelschapsspellen nog net iets te klein daarvoor en zal ik deze gebieden zelf moeten uitwerken ter voorbereiding van extra toekomstige praktische luiken.

Anderzijds is er het praktisch product. Er zitten heel wat verschillende sessies en workshops klaar die ik met veel plezier zou uitwerken. Ik vrees dat ik ze, door de specifieke vereiste voorkennis, zelf zal moeten ontwikkelen, maar wie weet? Persoonlijk zou ik niet weigerachtig staan tegenover de mogelijkheid om dit beroepshalve te doen.

9.6 Verworven basiscompetenties

Het doel van deze bachelorproef binnen de lerarenopleiding is uiteraard het verwerven van basiscompetenties. Globaal gezien zijn bijna alle functionele gehelen wel ergens aan bod gekomen tijdens het hele proces. Functioneel geheel 2 – de leraar als opvoeder en Functioneel geheel 6 – de leraar als partner van ouders waren niet relevant met betrekking tot het doelpubliek.

Hier volgt een overzicht van de belangrijkste basiscompetenties die verworven werden tijdens het maken van dit eindwerk. Aan de hand van de overige functionele gehelen volgt telkens een omschrijving hoe de competenties verworven werden. De vooropgestelde attitudes worden niet behandeld, deze werden allemaal verworven en blijken uit het hele werk.

Functioneel geheel 1 - De leraar als begeleider van leer- en ontwikkelingsprocessen werd behaald in de ontwikkeling van de nascholing. Zowel het kiezen en formuleren van doelstellingen (1.2), het selecteren (1.3) van leerinhouden en ze vertalen naar leeractiviteiten (1.4) als het bepalen van werk en groeperingsvormen (1.5) kwamen daarbij aan bod. Op die manier werd een krachtige leeromgeving (1.7) gerealiseerd. Door het opstellen van het evaluatieformulier werd punt 1.8 verworven en door het verwerken van deze feedback in het derde deel van dit eindwerk bleek dat de auteur proces en product kan evalueren met het oog op bijsturing en remediëring (1.9).

Functioneel geheel 3 - De leraar als inhoudelijk expert blijkt uit de literatuurstudie en feedback. Het vlak van expertise is in deze: gezelschapsspellen. De domeinspecifieke kennis wordt beheerst en werd verbreedt en verdiept (3.1) in het literatuuronderzoek. Vervolgens werd deze aangewend (3.2) in de ontwikkeling en uitvoering van de nascholing.

Functioneel geheel 4 - De leraar als organisator werd behaald door de algemene organisatie van de verschillende onderzoeksactiviteiten en de organisatie van de nascholing zelf.

Functioneel geheel 5 - De leraar als innovator - de leraar als onderzoeker is misschien wel de belangrijkste behaalde competentie. Het hele werk staat in het teken van onderzoek (5.2) en aangezien het thema weinig tot niet eerder besproken werd, is het per definitie innovatief(5.1). De reflectie stond volledig in het teken van 5.3: het eigen functioneren ter discussie stellen en bijsturen.

Functioneel geheel 7 - De leraar als lid van een schoolteam wordt aangehaald in het kader van de samenwerking met de school op de dag van de uitvoering en de samenwerking met de medebegeleider.

Functioneel geheel 8 - De leraar als partner van externen komt tot uiting bij de praktische organisatie van de nascholing. Alle contacten, communicatie en samenwerkingen (8.1) werden door mij persoonlijk gelegd en uitgevoerd. Deze contacten hebben invloed op de nodige relaties met organisaties initiëren, uitbouwen en onderhouden en samenwerken met actoren op de arbeidsmarkt en het hoger onderwijs. (8.2). Er werd (8.4) in Standaardnederlands adequaat in interactie getreden met medewerkers van onderwijsbetrokken initiatieven (bijvoorbeeld: C.I.S.) en van stage- of tewerkstellingsplaatsen (bijvoorbeeld: Scholengroep).

Functioneel geheel 9 - De leraar als lid van de onderwijsgemeenschap komt tot uiting in bepaalde aspecten van de hele bachelorproef. Er worden een aantal observaties en opmerkingen geformuleerd die laten blijken dat er kan deelgenomen worden aan het maatschappelijke debat over onderwijskundige thema's (9.1).

Functioneel geheel 10 – De leraar als cultuurparticipant is afhankelijk van hoe cultuur geïnterpreteerd wordt. Worden gezelschapsspellen en hun thema's aanzien als onderdeel van cultuur? Naar mijn mening wel en dan is dit hele werk een blijk van het behalen van deze competenties.

Maar wat heb ik tijdens het hele proces geleerd over mezelf als leraar? Naast de bovenstaande competenties vooral het feit dat ik een enthousiaste leerkracht ben die klaar is voor de berg werk die bij de baan hoort. Ik kan de druk aan en ben er in geslaagd een grondig, relevant en kwalitatief hoogstaand eindproduct af te leveren.

Eerder werd al aangehaald dat ik graag dit eindwerk als basis zou zien voor verder onderzoek en ontwikkelingen. Deze zou ik graag zelf uitvoeren of begeleiden. Een laatste belangrijke les voor mezelf is het feit dat nascholingen en 'opleiden' van leerkrachten me heel goed ligt. Ik zou er graag beroepshalve, in de context van gezelschapsspellen, mee verder kunnen gaan.

Algemeen besluit

Deze bachelorproef staat volledig in het teken van gezelschapsspellen en vertrekt vanuit een sterk geloof in het gezelschapsspel als leer- en leefmiddel. Eigenlijk is het een poging om dit geloof te onderzoeken, te rechtvaardigen en te bevestigen.

Daarom werd in het literaire gedeelte eerst onderzocht waarom gezelschapsspellen een goed leermiddel zijn, ook in het secundaire onderwijs. Daaruit blijkt dat het gezelschapsspel perfect aansluit bij gangbare theorieën in het huidige onderwijs en misschien zelfs een unieke combinatie van aspecten bevat die in andere leermiddelen of methodes niet, of slechts gedeeltelijk, terug te vinden zijn. Er ontbreekt echter heel wat kennis en achtergrond/ervaring, waardoor leerkrachten er niet toe komen ze daadwerkelijk in te zetten in de klas.

In het tweede hoofdstuk werd een poging ondernomen om dit te remediëren door een aantal basisaspecten toe te lichten die te maken hebben met hoe leerkrachten in het secundair onderwijs gezelschapsspellen kunnen inzetten tijdens hun lessen. Hieruit blijkt wederom de veelzijdigheid en de uitgebreide waaier van mogelijkheden van het gezelschapsspel. Die waaier wordt verder ondersteund door een overzicht en een representatieve, maar niet exhaustieve, selectie van het beschikbare materiaal in hoofdstuk drie en vier.

Om de ontbrekende informatie bij het doelpubliek, de leerkrachten, te krijgen, moest een nascholing ontwikkeld worden. Uit het vijfde hoofdstuk kan geconcludeerd worden dat een goede nascholing vooral interactief en praktisch moet zijn. Omdat leerkrachten vaak eerst nog overtuigd moeten worden van de voordelen van gezelschapsspellen als leermiddel is een grondige kennis van zake en een ruime selectie didactisch materiaal noodzakelijk.

Vanuit al deze opgedane kennis werd in het zesde hoofdstuk een prototype voor een algemene nascholing over gezelschapsspellen ontworpen. Ze is opgebouwd rond het idee dat zelf ervaren het beste effect heeft op de deelnemende leerkrachten. Dit 'ervaren' heeft echter een katalysator nodig, een vonk die het proces op gang brengt, in de vorm van een presentatie met een overzicht van de belangrijkste conclusies uit de eerste vier hoofdstukken zoals geformuleerd in het besluit bij het literatuuronderzoek.

Daarbij is het erg belangrijk te laten ervaren dat spel in de eerste plaats leuk is, tegelijkertijd te duiden dat spel geen doel is op zich, maar een middel om een leerdoel te bereiken en naast, niet ter vervanging van, de beproefde methodes te gebruiken is. Een nabespreking is noodzakelijk ter verduidelijking en vastzetting van de verworven inzichten.

Het zevende hoofdstuk omschreef het proces en de uitvoering van dit prototype op de pedagogische studiedag van de katholieke Scholengroep Aarschot-Betekom op 8 februari 2013. De bijhorende feedback werd besproken in het achtste hoofdstuk. De grondige verwerking en analyse leiden tot een aantal conclusies over het prototype en het draagvlak voor verder onderzoek. Daaruit werden via de reflectie in hoofdstuk negen een aantal praktische aanpassingen voorgesteld, maar eigenlijk mag er geconcludeerd worden dat het prototype al sterk voldoet aan de eisen die gesteld worden in het besluit van het voorafgaand onderzoek. Er is vooral extra aandacht nodig voor de praktische toepasbaarheid van de gezelschapsspellen, zeker op vlak van wiskunde.

Een algemeen besluit dat het hele werk samenvat is geen gemakkelijke opgave. De hoeveelheid informatie is erg groot en bevat een heleboel verschillende punten waar verder onderzoek gewenst of zelfs noodzakelijk is. De mogelijkheden zijn groot en de mogelijke conclusies veelvoudig.

Misschien is dat net de belangrijkste algemene conclusie van dit eindwerk: Er is een stuk onontgonnen pedagogisch gebied als het op gezelschapsspellen in het secundair onderwijs aankomt. Er zijn een aantal instanties die deelaspecten invullen: Het C.I.S richt zich op informatieve spellen, Het Vlaams Spellenarchief vooral op het basisonderwijs. Maar op secundair vlak bestaat er over gezelschapsspellen weinig tot niets. Dit gebied is groter dan op het eerste zicht lijkt en dit werk is slechts een spreekwoordelijke pleister op de wonde.

Bovendien toont het bestaan van het Vlaams spellenarchief, maar ook de feedback bij het onderzoek en de interesse van zowel leerlingen, leerkrachten (in wording) en docenten binnen de lerarenopleiding, aan dat er een draagvlak is voor verder onderzoek en bijscholing.

Er is dus interesse en weinig of geen beschikbare informatie. Deze twee factoren vormen een zogenaamd 'gat' in de, in dit geval, (na)scholingsmarkt. Een gat waarvoor ik persoonlijk de vakkennis, het materiaal, de kunde en *vooral* de motivatie heb om het op te vullen.

Lijst met grafieken

Grafiek 1: Verwachtingen	82
Grafiek 2.1: Verwachtingen voldaan.....	83
Grafiek 2.3: Verhouding theorie/praktijk.....	83
Grafiek 2.4: Nieuwe kennis, inzichten, vaardigheden.....	84
Grafiek 2.5: De doelstellingen werden bereikt.....	84
Grafiek 2.6: Toepasbaarheid in de praktijk	84
Grafiek 3: Overzicht gemiddelde scores (verschillende aspecten)	85
Grafiek 4: Zou u uw collega's de nascholing aanbevelen?	86
Grafiek 5a: Spellen inzetten in de klas?	86
Grafiek 5b: Welk spel?	86
Grafiek 6: Spelleninfo in brochure of op fiches?	87
Grafiek 7: Welk spel sprak u het meeste aan?	87
Grafiek 8: Welk spel sprak u het minste aan?	88
Grafiek 9: Welk spel lijkt u het meest bruikbaar in de klas?	88
Grafiek 10: Welk spel lijkt u het minst bruikbaar in de klas?	89
Grafiek 11a: Zou u geïnteresseerd zijn in andere sessies over spel?.....	89
Grafiek 11b: Vakken?	90
Grafiek 12: Evaluatie organisatie	91

Bronnen

Geschreven Bronnen

BVdatabank (2011) *Steekkaart: Spelvormen*. Geraadpleegd op 3 januari 2013 via

<https://www.kuleuven.be/icto/bv/bvbank/steekkaart.php?stid=41>

C.I.S. (2012) *Een leer-lekker spel: de basis voor speloloog en spelagoog*. Leuven: Centrum voor

Informatieve Spellen. Beschikbaar op <http://www.spelinfo.be/speli/bundel/bundel.pdf>

Cornelis, M. (9 januari 2012) "Bordspellen zijn beter voor de ontwikkeling dan

computergames." *Gazet van Antwerpen*, pp. 14, 50.

Creemers, L., Desloovere, K., Maes, B., Sleurs, W., Standaert, R., Vanheeswijck, H. & Van

Woensel, C. (2009) *VOET@2010: Nieuwe vakoverschrijdende eindtermen voor het secundair*

onderwijs. D/2009/3241/481 Brussel: Ministerie van Onderwijs en Vorming.

De Coninck, K. & Van Den Berk, B. (2012a) *Didactisch Ontwerpen 1 - Algemene Didactiek:*

Inleiding. Niet gepubliceerde cursus: Thomas More Mechelen

De Coninck, K. & Van Den Berk, B. (2012b) *Didactisch Ontwerpen 2 – Onderwijsleeractiviteiten*

en lessen. Niet gepubliceerde cursus: Thomas More Mechelen

De Greef, E. (2006) *Spelen in het onderwijs. Gezelschapsspelen en leren*. [niet gepubliceerd

eindwerk] S.I. : EHSAL Campus Nieuwland, studiegebied onderwijs.

Denis, J. & Van Damme, J. (2010) *De leraar: professioneel leren en ontwikkelen:*

reviewonderzoek van H. Timperley e.a. Leuven: Acco

Game (2012) *Dictionary.com*. Lexico Publishing Group. Geraadpleegd op 8 december 2012, via

<http://dictionary.reference.com/browse/game>

Geerts, G. & Heestermans, H. (1992) *Van Dale Groot Woordenboek der Nederlandse Taal*.

Utrecht/Antwerpen: Van Dale Lexicografie BV

Grimon, A. (2010) *Opvoedkunde*. Niet-gepubliceerde cursus: Katholieke Hogeschool Mechelen

Huizinga, J. (1938) *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*.

Geraadpleegd op 8 december 2012, via http://www.dbnl.org/tekst/huiz003homo01_01/

[huiz003homo01_01.pdf](http://www.dbnl.org/tekst/huiz003homo01_01/)

- Jones, M. (12 Maart 2008) *Re: Games Will Improve Achievement Because...* [Online forum comment] Beschikbaar op <http://boardgamegeek.com/article/2153970#2153970>
- Kolb, D. A. (1984) *Experiential Learning: experience as the source of learning and development*. New York: Prentice-Hall.
- Laevers, F.(1998) *Handleiding Procesgericht kindvolgsysteem voor leerlingen*. Leuven: Centrum voor Ervarings Gericht Onderwijs.
- Laevers, F., Heylen, L., & Daniels, D. (2004). *Ervaringsgericht werken met 6- tot 12-jarigen in het basisonderwijs*. Leuven: Centrum voor Ervarings Gericht Onderwijs.
- Mayer, R. H. (1999). Designing instruction for constructivist learning. In C. M. Reigeluth, (Ed), *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory, Volume II*. pp, 141-160. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Met Dracula in de Klas (December 2002). *Klasse voor Leerkrachten*, (130), 38-39.
- Meukens, G. (2010) *De didactische spelvorm in het secundair onderwijs met praktische uitwerking*. [niet gepubliceerd eindwerk] Heverlee: KHLeuven. Departement Lerarenopleiding. Beschikbaar op http://doks.khleuven.be/doks/do/files/FiSeff80808126c33fcc01270a1b48be0f8b/eindwerk_Goele_Meukens.pdf
- Prensky, M. (2001) *Digital Game-Based Learning: Chapter 5 – Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging*. [online] Geraadpleegd in november 2012, via <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf>
- Sturm, R. (9 maart 2008) *How To Teach games: A General Primer*. [Online] Beschikbaar op <http://howtoplaypodcast.com/about/the-http-method-for-teaching-games/>
- Sturm, R. (2 oktober 2009) *Using Wits and Wagers in the Classroom* [Online Forum Post] Beschikbaar op <http://boardgamegeek.com/thread/448469/using-wits-and-wagers-in-the-classroom>
- Timperley, H. (2008) *Teacher professional learning and development*. Brussel: International Academy of Education en Genève: International Bureau of Education. Beschikbaar op: http://www.orientation94.org/uploaded/MakalatPdf/Manchurat/EdPractices_18.pdf
- Van der Aalsvoort, G. M. (ed.) (2011) *Van Spelen tot Serious Gaming: Spel en Spelen in de pedagogische beroepspraktijk*. Leuven: Acco.

Verhofstadt-Denève, L., van Geert, P. Vyt, A. (2003) *Handboek ontwikkelingspsychologie: Grondslagen en theorieën*. Antwerpen: Bohn Stafleu Van Loghum.

VMMA (4 januari 2013) *Gezelschapsspellen steeds populairder*. [Online] Geraadpleegd op 5 mei 2013, via http://www.standaard.be/artikel/detail.aspx?artikelid=DMF20130104_00421959

Podcasts

Dennis, D. & Pritchard, G. (19 augustus 2012) *Games in Schools and Libraries: Episode 3 – What makes a good game?* [Audio Podcast] Geraadpleegd op 18 december 2012, via http://www.g4ed.com/audio/GamesInSchoolsAndLibraries/GSL3_WhatMakesAGoodGame.mp3

Engelstein, G. & Sturm, R. (7 februari 2011) *Ludology: episode 1 – What is a Game?* [Audio podcast] Geraadpleegd op 8 december 2012, via http://traffic.libsyn.com/ludology/Ludology_Episode_1.mp3

Engelstein, G. & Sturm, R. (26 juni 2011) *Ludology: episode 11 –Family Games* [Audio podcast] Geraadpleegd op 12 december 2012, via http://traffic.libsyn.com/ludology/Ludology_Episode_11.mp3

Engelstein, G., Pritchard, G. & Sturm, R. (18 september 2012) *Ludology: episode 40 – Games Teach* [Audio podcast] Geraadpleegd op 14 december 2012, via http://traffic.libsyn.com/ludology/Ludology_Episode_40.mp3

Pritchard, G. & Vasel, T. (30 juli 2009) *Teaching strategies: episode 1*. [Audio podcast] Geraadpleegd in november 2012, via <http://www.gamesforeducators.com/index.php/multimedia/teaching-strategies/143-teaching-strategies-episode-1>

Vasel, T. (2011) *Practical Gaming in the Classroom Lecture*. [Online Video] Laatst geraadpleegd op 21 mei 2013, via <http://www.youtube.com/watch?v=gjnP8qjGLwI>

Spellen

Bauza, A. (2010) *Hanabi*. Verschillende uitgevers (<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/98778/hanabi>)

Bissell, R. (2010) *Four Operations Math Deck*. Geen uitgever (<http://boardgamegeek.com/boardgame/72409/four-operations-math-deck>)

Borg, R. (2004) *Memoir'44*. Los Altos, CA: Days of Wonder (<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/10630/memoir-44>)

- Burley, P. (2006) *Take it to the limit*. Verenigd Koninkrijk: Burley Games Ltd.
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/25294/take-it-to-the-limit>)
- Calhamer, A. B. (1959) *Diplomacy*. Verschillende uitgevers
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/483/diplomacy>)
- Cayce, E., Gavitt, H. & Parker, G. S. (1903) *Pit*. Verschillende uitgevers
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/140/pit>)
- Cimino, T. (2012) *Wrong Chemistry*. Griekenland: Mage Company
(<http://boardgamegeek.com/boardgame/79068/wrong-chemistry>)
- Crapuchettes, D. (2010) *Wits & Wagers Family*. Kensington, MD: North Star Games, LLC
(<http://boardgamegeek.com/boardgame/66588/wits-wagers-family>)
- Crenshaw, B. & Pallace, C. (2007) *Numbers League: Adventures in Addiplication*. Rochester, NY: Bent Castle Workshops (<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/27609/numbers-league-adventures-in-addiplication>)
- Davidoff, D., des Pallières, P. & Marly, H. (2001) *De weerwolven van Wakkerdam*. Verschillende uitgevers (<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/25821/the-werewolves-of-millers-hollow>)
- Degnan, J. (2009) *Word on the street*. Dodgeville, Wisconsin: Out of the Box Publishing
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/40990/word-on-the-street>)
- Delonge, F-B. (2005) *Trans Europa*. Danvers, MA: Winning Moves Games, Inc.
(<http://boardgamegeek.com/boardgame/16267/trans-europa>)
- Dorn, R. (2006) *Arkadia*. Ravensburg: Ravensburger
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/25643/arkadia>)
- Dorra, S. (1997) *For Sale*. Verschillende uitgevers
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/172/for-sale>)
- Du Poël, J. (1995) *Pitchcar*. Merignac: Ferti
(<http://boardgamegeek.com/boardgame/150/pitchcar>)
- Eisenstein, B. (2008) *Gepakt & Gezakt*. Verschillende uitgevers
(<http://boardgamegeek.com/boardgame/37120/pack-stack>)

- Eskridge, D. (2009) *The Resistance*. Verschillende uitgevers
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/41114/the-resistance>)
- Faubet, J. & Hatesse, S. (2009) *Mixmo*. Kortenberg: Asmodee
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/42105/mixmo>)
- Faidutti, B. & Moon, A.R. (2006) *Incan Gold*. Verschillende uitgevers.
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/37759/incan-gold>)
- Garfield, R. (1994) *Roborally*. Verschillende uitgevers
(<http://boardgamegeek.com/boardgame/18/roborally>)
- Gebhardt, R-P. & Sing, T. (2011) *Miss Lupun und das Geheimnis der Zahlen*. Danvers, MA:
Winning Moves Games, Inc. (<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/93555/miss-lupunund-das-geheimnis-der-zahlen>)
- Gupta, A. & Matthews, J. (2005) *Twilight Struggle*. Verschillende uitgevers
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/12333/twilight-struggle>)
- Hartwig, K. (1999) *Chinatown*. Verschillende uitgevers
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/47/chinatown>)
- Henry, F. (2010) *Timeline*. Kortenberg: Asmodee
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/85256/timeline-inventions>)
- Houbaert, V. & Ralet, B. (1993) *Nonsense*. Kortenberg: Asmodee
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/14010/nonsense>)
- Kirby, M. & Osterhaus, M. A. (1999) *Apples to Apples*. Verschillende uitgevers.
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/74/apples-to-apples>)
- Lambert, L., Rilstone, A. & Wallis, J. (1993) *Once upon a time*. Verschillende uitgevers
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/1234/once-upon-a-time>)
- Lanzing, K. (2011) *Flash Point: Fire Rescue*. Verschillende uitgevers
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/100901/flash-point-fire-rescue>)
- Leacock, M. (2008) *Pandemie*. Verschillende uitgevers
(www.boardgamegeek.com/boardgame/30549/pandemic)

- Leonhard, C. & Matthews, J. (2007) *1960: The Making of the President*. Mahopac, NY: Z-man Games (<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/27708/1960-the-making-of-the-president>)
- Maublanc, L. (2005) *Cash 'n Guns*. Watermael-Boitfort: Repos Production (<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/19237/cash-n-guns>)
- Moon, A. R. (2004) *Ticket to Ride*. Los Altos, CA: Days of Wonder (<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/9209/ticket-to-ride>)
- O'Connor, R. (2005) *Rory's Story Cubes*. Verschillende uitgevers (<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/20545/rorys-story-cubes>)
- Opstelten, S. (2004) *Katoiz*. Sint Pancras: Opstelten Speelgoed. (<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/24079/katoiz>)
- Parlett, D (1973) Haas & Schildpad. Verschillende uitgevers (<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/361/hare-tortoise>)
- Pelikan, A. (2007) *Cash-a-Catch*. Troisdorf: Queen Games (<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/28218/cash-a-catch>)
- Pesce, E. & Rinaldi, F. (2008) *Sator Arepo Tenet Opera Rotas*. Italia: Post Scriptum (<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/18500/sator-arepo-tenet-opera-rotas>)
- Rejchtman, G. (2003) *Ubongo*. Verschillende uitgevers (<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/16986/ubongo>)
- Riedesser, W. (1989) *Ave Caesar*. Verschillende uitgevers (<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/494/ave-caesar>)
- Rönkkönen, J. (2009) *Inquisitio*. Finland: Tuonela productions Ltd. (<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/42368/inquisitio>)
- Rosenberg, U. (2007) *Agricola*. Verschillende uitgevers (<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/31260/agricola>)
- Rosenberg, U. (1997) *Boonanza*. Verschillende uitgevers (<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/11/boonanza>)

- Roubira, J-L. (2011) *Dixit Odyssey*. Verschillende uitgevers
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/92828/dixit-odyssey>)
- Sackson, S. (1962) *Acquire*. Verschillende uitgevers
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/5/acquire>)
- Seaton, D. (1986) *Polarity*. Verschillende uitgevers
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/380/polarity>)
- Sarrett, P. (1999) *Time's Up*. Verschillende uitgevers
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/88126/times-up-family>)
- Tavitian, B. (2000) *Blokus*. Verschillende uitgevers
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/2453/blokus>)
- Vuarchex, T. & Yakovenko, P. (1997) *Jungle Speed*. Verschillende uitgevers
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/8098/jungle-speed>)
- Wiseley, C. (1992) *Stef Stuntpilot*. Verschillende uitgevers
(<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/327/loopin-louie>)
- z.a. (1867) *Crokinole*. Verschillende uitgevers
(<http://boardgamegeek.com/boardgame/521/crokinole>)

Bijlagen

(In sommige gevallen zijn de bijlagen screenshots van de eigenlijke materialen om de paginaverhoudingen te behouden)

1. Technische fiche uit de informatiebrochure van de pedagogische studiedag
2. PowerPoint presentatie voor de nascholing (met richtlijnen)
3. Spelregelfiches voor de nascholing
4. Samenvattingsblad voor de presentatie
5. Informatiebrochure
6. Evaluatieformulier
7. Script voor de nascholing
8. Foto's Wits & Wagers
9. Foto's van de nascholing
10. Aanvullende wiskundige spelvormen
11. Persoonlijke agenda/Logboek

Bijlage 1: Technische fiche voor de pedagogische studiedag.

PEDAGOGISCHE STUDIEDAG SG AARSCHOT-BETEKOM



Commerciële spellen in de klaspraktijk

Naam van de begeleider(s): Gunther Verbelen en Ellen Heylen

PRAKTISCHE GEGEVENS OVER HET SPEL

Datum:	8 FEBRUARI 2013	Aanvangsuur:	10 uur
Aantal spelers:	40	Speelduur:	3 uur
Thema:	Het gebruik van gezelschapsspellen in de klas	Doel:	Vakoverschrijdend
Locatie:	Sint-Jozefsinstituut	Doelgroep:	Alle (vakspecifieke sugg. overwegend Wiskunde en Talen)

OMSCHRIJVING VAN HET SPEL

In deze nascholing gaan we aan de slag met gezelschapsspellen die gewoon verkrijgbaar zijn in de handel en bekijken we hoe we ze kunnen gebruiken in de klas. Het gezelschapsspel is stilaan terug "in": jaarlijks komen er meer dan 600 nieuwe gezelschapsspellen op de markt.

Hoewel sommige van deze spellen nooit de grote winkelketens bereiken, zijn ze vaak zeer geschikt om te gebruiken in de klas en gemakkelijk beschikbaar in de betere spellenzaak.

In een korte inleiding (15 minuten) bekijken we hoe deze spellen een aantal nieuwe basisideeën kunnen vormen naast of ter vervanging van klassieke spelvormen die gebruikt worden in de klas (zoals memory, ganzenbord of Monopoly), hoe je ze praktisch kan gebruiken in de klas en zo een aanvulling worden van de toolbox van de moderne leerkracht.

Daarna gaan we zelf de spelletjes uittesten en de mogelijkheden ontdekken. Er komen allerhande spellen aan bod: zowel spellen inzetbaar als basisidee voor gebruik in allerhande vakgebieden als een aantal vakspecifieke suggesties.

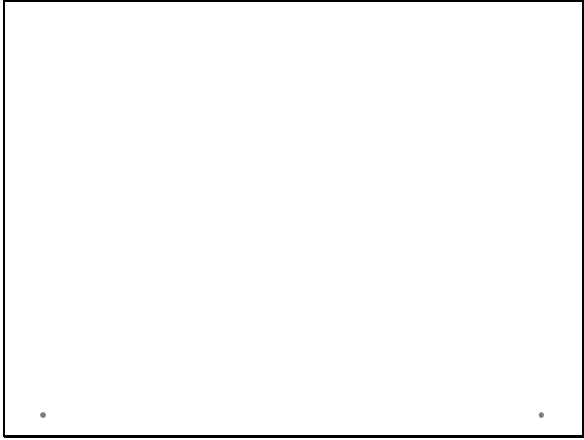

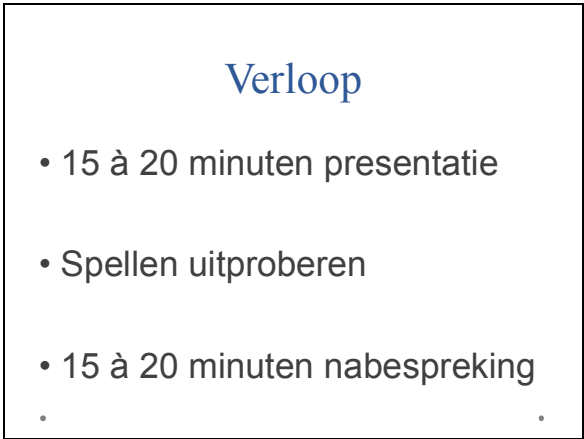
BENODIGDHEDEN

- Een ruim lokaal
- Voldoende tafels en stoelen voor een 10-tal "eilandjes" van een 5-tal personen
- Beamer

AFBEELDING VAN HET SPEL




Bijlage 2: PowerPoint presentatie voor de nascholing


1		(Projectie bij het binnenkomen van de deelnemers)
2	 <p>Moderne commerciële gezelschapsspellen in de secundaire klaspraktijk</p> <p>Gunther Verbelen</p>	Voorstellen Eindwerk → Video-opname Alvast bedankt → Evaluatie Bgl: 15 jaar spelfanaat, 400 spellen, eigen spellenclub. Medebegeleider: Leerkracht Sjib Polsen naar vakgebieden!
3	 <p>Verloop</p> <ul style="list-style-type: none">• 15 à 20 minuten presentatie• Spellen uitproberen• 15 à 20 minuten nabespreking	Ruimte voor pauze/koffie

4	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <h3 style="color: blue;">Verloop Presentatie</h3> <ul style="list-style-type: none"> • Doel • Hook • Meat • Hamster • Nabespreking </div>	<p>Kort!</p> <p>Nabespreking is ruimte voor vragen</p>
5	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <h3 style="color: blue;">Gouden Regels</h3> <ul style="list-style-type: none"> • Gezelschapsspellen zijn een aanvulling, géén vervanging, van beproefde methodes. • Gezelschapsspellen zijn een middel om een doel te bereiken, nooit een doel op zich. </div>	
6	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <h3 style="color: blue;">Doel van het ‘spel’</h3> <ul style="list-style-type: none"> • Overtuigen van het nut van het gezelschapsspel als leermiddel. (Waarom?) • Informeren over hoe een spel te gebruiken in een les. (Hoe?) • Informeren over het aanbod en de mogelijkheden (Wat?) • Laten ervaren welke kracht in het gezelschapsspel als leermiddel verscholen zit. (Ervaren) • Mentaal proces op gang brengen. (Activeren) </div>	<p>Waarom/Hoe = theorie/presentatie</p> <p>Wat = Brochure/tentoonstelling</p> <p>Ervaren = Zelf Spelen</p> <p>Activeren = Tijdens spel en in nabespreking.</p>

7	<p style="text-align: center;">Weet je wat we doen?</p> 	<p>Wie speelt? Wat?</p> <p>In de klas? Wat?</p> <p>Reactie van de leerlingen?</p> <p>Opnieuw? Waarom wel/niet?</p> <p>Enkel 'rommel' die moet opbrengen → nieuw voorstel!</p>
8	<p style="text-align: center;">We spelen een GOED spel vanavond!</p> 	<p>(Enkele 'bekendere' voorbeelden: Kolonisten van Catan, Weerwolven, Ticket to Ride)</p>
9	<p style="text-align: center;">Waarom?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nadelen: <ul style="list-style-type: none"> - Tijdsgebrek - Beperkt Budget - Klasmanagement • Vooroordelen: <ul style="list-style-type: none"> - Voor kleine kinderen - Te moeilijk <p>→ Investering!</p>	<p>Tijd: Investering = Tijdswinst!</p> <p>Budget: zelf maakbaar, vergelijking met schoolboeken</p> <p>Klas: niet moeilijker dan groepswerk.</p> <p>Kindjes: Farmville?</p> <p>Te moeilijk: Als leerlingen ... → reden voor nascholing!</p>

10	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <h2 style="color: blue;">Voordelen?</h2> <ul style="list-style-type: none"> • Gezelschapsspellen zijn leuk! • Gezelschapsspellen sluiten perfect aan bij hedendaags theorieën over onderwijs. → Ontwikkelingsfasen volgens Piaget. → Zone van naaste ontwikkeling van Vygotsky. • Gezelschapsspellen zijn contextgebonden: → Magische cirkel → Oneindige waaijer van mogelijkheden en thema's • Gezelschapsspellen zijn interactief en coöperatief: VOETEN! • En nog veel meer </div>	<p>Verwijzen naar literatuurstudie</p> <p>Piaget: Concreet → Formeel operationeel → Vygotsky (ZNO) reden voor falen klassiekers! Geen uitdaging.</p> <p>VOETEN = voordeel ten opzichte van PC Games</p> <p>Logica, Taal, Strategie, problemsolving, ...</p> <p>Verwijzing competitie!</p>
11	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <h2 style="color: blue;">Hoe?</h2> <p><u>Waarop letten bij de keuze van een spel?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertrek altijd vanuit een leerdoel! • Het spel moet leuk zijn! • Standaard: Doelpubliek, aantal spelers, kostprijs, speelduur • Minder voor de hand: kwaliteit van het materiaal, thema niet aanstootgevend? • Kan ik het zelf maken of aanpassen? </div>	<p>Doel en leren: tegenstelling? → reden voor falen klassiekers en geen educatieve spellen → C.I.S.</p> <p>Zelf testen: Clubs/Winkels</p> <p>Tip: Auteur, Family-versie</p> <p>Voorbeeld: Cash 'n Guns</p>
12	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <h2 style="color: blue;">Hoe?</h2> <p><u>Functies van het gezelschapsspel?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Instap:</u> Illustreerend of als casus • <u>Kern:</u> Zelden gebruikt • <u>Verwerking:</u> Meest voorkomende functie. • <u>Evaluatie:</u> Nooit summatief! • <u>Beloning:</u> Ter motivatie. (Extra herhaling!) • <u>Tijdsvulling:</u> Einde van een les /trimester. </div>	<p>Kern: lesverloop of onderwerp Verwerking: Basisvormen.</p> <p>Tijdsvulling: meer met leerstof bezig dan video kijken.</p>

13	<p style="text-align: center;">Hoe?</p> <p><u>Lesfasen bij het gezelschapsspel?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Voorbereiding</u>: Ken je spellen! • <u>Oriëntatie en instructie</u>: → Doel, Duiding, Duur. → Speluitleg (H-M-H structuur) • <u>Uitvoering</u>: Actieve rol voor leerkracht! • <u>Reflectie</u>: Vaak vergeten, erg belangrijk! 	<p>Laat leerlingen helpen bij opstellen.</p> <p>Observeer, evalueer en spoor aan.</p> <p>Pols naar resultaten en koppel aan de leerinhouden.</p>
14	<p style="text-align: center;">Hoe?</p> <p><u>Algemene Tips</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Leerkracht = Spelleider • Duidelijke afspraken! • Zelfde structuur → automatisme • 1 leerling = 1 speler • In eerste plaats leuk voor de LEERLING. 	<p>Spelleider: breek, manipuleer en verzin regels.</p>
15	<p style="text-align: center;">Basisvorm: Jungle Speed</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Hamster</p> <p>Info in de brochure</p>

16	<p style="text-align: center;">Basisvorm: Time's up!</p> 	
17	<p style="text-align: center;">Hoe?</p> <p style="text-align: center;"><u><i>Tips bij de voorgestelde basisvormen</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Maak zelf kaartjes → Bibliotheek • Eenvoudig maar leuk → Snel starten • Digitaal bord! 	<p>2 keer uitleggen en dan vanzelf: investering!</p>
18	<p style="text-align: center;">Zet in & Win!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hoeveel nieuwe spellen kwamen dit jaar uit op de grootste spellenbeurs ter wereld: Spiel 2012 ? → Volgens Boardgamegeek: 554 nieuwe titels • Wanneer werd Monopoly voor het eerst uitgegeven? → 1933 • Hoeveel spellen bevatte de Boardgamegeek database op 7 februari ? → 63232 	

19	<div data-bbox="368 232 936 656" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <h3 style="text-align: center; color: blue;">Wat?</h3> <ul style="list-style-type: none"> • Meer informatie in de brochure → Voorbeelden aan de zijkanten. • Representatief MAAR onvolledig. → Specifieke vak-vragen bij de begeleider! <p style="text-align: center;">•</p> </div>	
20	<div data-bbox="368 792 936 1216" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <h3 style="text-align: center; color: blue;">Ervaren</h3> <ul style="list-style-type: none"> • Bij elk spel op de tafel ligt een spelregelfiche. • Speluitleg/vragen bij begeleiders. • Ook spellen uit de 'voorbeelden' mogen gebruikt worden. <p style="text-align: center;">•</p> </div>	
21	<div data-bbox="368 1352 936 1776" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <h3 style="text-align: center; color: blue;">Activeren</h3> <p style="text-align: center;">Vragen?</p> <p style="text-align: center;">Aan de slag !</p> <p style="text-align: center;">Afspraak om 12u40 voor nabespreking en feedback.</p> <p style="text-align: center;">Vergeet het evaluatieformulier niet!</p> <p style="text-align: center;">•</p> </div>	

Bijlage 3: Spelregelfiches

Jungle Speed



Speelduur: ± 10 - 20 min

Aantal Spelers: 2 – 8 (+)

Best met: 5 – 6 spelers

Taalafhankelijk: Neen

Leeftijd: 6+

Uitgever: Asmodee

Doel van het spel: Speel als eerste al je kaarten weg.

Setup

1. Schud de kaarten en verdeel ze gelijkmatig tussen alle spelers.
2. Zet de totem in het midden zodat iedereen er even vlot bij kan.
3. Elke speler legt de kaarten met de rugzijde naar boven voor zich, kies een startspeler.

Regels

1. De startspeler draait de bovenste kaart van zijn stapel om en legt ze voor zich neer. De volgende kaarten worden op dezelfde stapel omgedraaid.

Kaarten worden altijd van het lichaam weg omgedraaid, zodat je niet kan spieken!

2. De volgende spelers draaien om de beurt ook een kaart om, dit gaat door tot:
3. Het moment dat bij twee spelers een figuur met EXACT dezelfde VORM ligt, proberen deze twee spelers zo snel mogelijk de totem vast te nemen. De verliezer legt de open kaarten van beide spelers (+ kaarten onder de totem) onder zijn oorspronkelijke stapel.

Als een speler foutief de totem neemt, of iemand de totem omstoort, krijgt deze als straf ALLE open kaarten van alle spelers.

4. Het spel gaat verder met de verliezer, die als eerste een nieuwe kaart omdraait. De andere spelers werken verder aan hun eigen aflegstapel.
5. Er zijn 3 speciale kaarten:



Pijlen naar buiten: de speler die deze kaart omdraait telt tot drie en iedereen draait tegelijk 1 kaart om. Als er een duel ontstaat, gaat dit onmiddellijk door.



Pijlen naar binnen: iedereen grijpt zo snel mogelijk de totem, de snelste speler mag zijn open kaarten onder de totem leggen en begint de nieuwe ronde.



Gekleurde pijlen: Vanaf nu telt niet de vorm maar de KLEUR van de kaarten tot er een duel is of een nieuwe speciale kaart omgedraaid wordt.

Time's Up! Family



Speelduur: ± 30 min

Aantal Spelers: 4 – 12 (+)

Best met: Even aantal spelers

Taalafhankelijk: Ja

Leeftijd: 8+

Uitgever: Repos Production (Asmodee)

Doel van het spel: Verzamel als team de meeste punten na 3 rondes.

Setup

1. Kies 30 kaarten. (Willekeurig of geef elke speler een aantal kaarten om uit te kiezen)
2. Verdeel de spelers in teams van 2 en laat ze over elkaar zitten. Elke eerste speler van een team moet aan de beurt komen voor de tweede speler van het eerste.
3. Het beginnende team kiest een 'rader' en een verteller. De verteller begint, de speler links van de verteller neemt de zandloper en draait hem om.

Regels

Elk team heeft nu 40 seconden om zoveel mogelijk kaartjes te verzamelen doordat de speler die moet raden, het juiste woord op het kaartje zegt. Na de 40 seconden schuift de beurt, en dus ook de kaartjes en de zandloper, door naar de volgende speler. Mislukte kaartjes worden terug onder de stapel geschoven. Er zijn 3 rondes. Een ronde eindigt zodra de laatste kaart geraden werd. Tel de kaartjes die elk team verzamelde en noteer de punten. Het volgende team start met de volgende ronde. Elke ronde heeft verschillende beperkingen:

1. *Ronde 1:* Je mag als verteller zoveel zeggen als je wil, behalve het te raden woord of een deel van het woord.
2. *Ronde 2:* Per kaart mag er zowel door de verteller als de medespeler slechts 1 woord gezegd worden, bij een fout antwoord of "pas" gaat de kaart terug achteraan.
3. *Ronde 3:* De verteller mag geen woorden meer gebruiken. Uitbeelden is de boodschap, geluiden maken mag wel.

Na de drie rondes tel je alle punten samen en bepaal je de winnaars.

Dit lijkt misschien erg moeilijk, maar het is een kwestie van de woorden die door andere teams geraden worden te onthouden. Elke ronde wordt namelijk met dezelfde 30 woorden gespeeld!

Dixit (Odyssey)



Speelduur: ± 30 min

Aantal Spelers: 3 – 6(12)

Best met: 6 (4-12)

Taalafhankelijk: Neen

Leeftijd: 8+

Uitgever: Libellud (Asmodee)

Doel van het spel: Verzamel als eerste 30 punten door de kaarten van anderen te raden.

Setup

1. Zet voor elke speler een gekleurd konijn op het startveld.
2. Voor Dixit geef je elke speler een set stemfiches in zijn kleur, voor Odyssey een stembord en 1 stempinnetje (2 als er meer dan 6 spelers zijn).
3. Schud de kaarten, geef er elke speler 6 en kies een startspeler.

Regels

1. De startspeler selecteert 1 van zijn handkaarten en vertelt er iets over, zonder de kaart te tonen (een woord, een zin, een lied, een gedicht, een quote, mime, een geluid, ...).
2. De andere spelers selecteren een kaart uit hun hand waarvan zij denken dat ze het beste bij de omschrijving past en geven deze (zonder ze te tonen) aan de verteller.
3. De verteller schudt de kaarten en legt ze open.
4. Alle spelers buiten de verteller selecteren met hun fiches (of het stembord) in het geheim de kaart waarvan zij denken dat ze de originele kaart van de verteller is. (2 opties als er meer dan 6 spelers zijn. Als je echt zeker bent kies je er maar 1 voor een extra punt). **Je mag nooit op je eigen kaart stemmen!**
5. Als iedereen gekozen heeft, maakt iedereen zijn keuze bekend en zegt de verteller welke kaart van hem is. Daarna worden de punten als volgt verdeeld:
 - Als iedereen OF niemand de kaart van de verteller koos, krijgt iedereen behalve de verteller 2 punten. (Verteller krijgt nooit extra punten omdat zijn kaart gekozen werd)
 - In alle andere gevallen krijgen de verteller en iedereen die voor de juiste kaart koos 3 punten. (+1 voor spelers die 2 opties mochten kiezen en maar 1 keuze nodig hadden)
 - Voor elke speler die op jouw kaart stemde krijg je altijd 1 punt (met een maximum van 3).
6. De gebruikte kaarten gaan op de aflegstapel en iedereen trekt een nieuwe kaart. De volgende speler wordt verteller. Ga door tot iemand 30 punten heeft verzameld.

Zet in & Win! (Wits & Wagers Family)



Speelduur: ± 20 min

Aantal Spelers: 3 – 5(10)(+)

Best met: 4 – 10+

Taalafhankelijk: Ja (NL en FR)

Leeftijd: 8+

Uitgever: Jumbo (North Star Games)

Doel van het spel: Verzamel 15 punten door te raden wie het juiste antwoord weet.

Setup

1. Leg het scorebord in het midden en geef iedere speler (of ieder team bij meer dan 5 spelers) een stift, schrijfbord en 2 wedmannetjes in 1 kleur.
2. Schud de vragenkaartjes en kies een startspeler.

Regels

1. De startspeler neemt een kaartje en legt het met de vragen naar boven voor zich neer, zonder dat iemand (ook zichzelf) het antwoord kan bekijken.
2. De startspeler leest de vraag op het kaartje voor (Kies 1 van de 2 mogelijkheden).
3. Elke speler (of team) schrijft zijn antwoord op. Dit is altijd een getal of een jaartal.
4. Als iedereen klaar is, worden de antwoorden verzameld en op volgorde gelegd; de 1 is altijd het laagste. Twee dezelfde antwoorden leg je boven elkaar in de rij.
5. Iedereen plaatst zijn wedmannetjes bij het antwoord waarvan zij denken dat het het dichtst bij het juiste ligt, zonder er over te gaan. **Een antwoord dat over het juiste antwoord gaat is ALTIJD FOUT ook al ligt het wiskundig dichterbij.** Beide wedmannetjes mogen gespreid staan of op dezelfde kaart. (Eigen antwoord mag)
6. De startspeler draait de kaart om en leest het antwoord. De puntentelling is als volgt:
 - 1 punt voor de speler met het juiste antwoord.
 - 1 punt als je klein wedmannetje op het juiste antwoord staat.
 - 2 punten als je groot wedmannetje op het juiste antwoord staat.
7. Iedereen neemt zijn mannetjes en schrijfbord terug en de vragen schuiven door naar de volgende speler, een nieuwe ronde begint.
8. De eerste speler (of team) die 15 punten behaalt, is de winnaar.

Kuis na het spel de bordjes goed af, anders kan je de bordjes niet meer schoon krijgen en blijvend beschadigen!

Incan Gold



Speelduur: ± 20 min

Aantal Spelers: 3 – 8

Best met: 5 – 6 +

Taalafhankelijk: Neen

Leeftijd: 8+

Uitgever: Sunriver Games

Doel van het spel: Verzamel zo veel mogelijk schatten in 5 rondes.

Setup

1. Leg de 5 Tempelkaarten klaar en leg onder elke kaart een reliek (gele rand).
2. Schud de grotkaarten (genummerde kaarten (blauwe rand) en gevaren (rode rand)) samen met het reliek van de eerste tempelkaart en vorm een blinde trekstapel.
3. Geef elke speler een tent en twee kaarten (1 toorts en 1 tent).

Regels

1. Eén speler draait de eerste tempelkaart om.
 - Bij een kaart met een getal deel je het getal door het aantal spelers en elke speler ontvangt evenveel edelstenen als het resultaat en legt deze voor zich neer. De rest van de deling leg je op de kaart. **Blauw = 1, Zwart = 5, Goud = 10.**
 - Bij een reliek leg je deze naast de rij kaarten. Bij een eerste gevaar gebeurt er niets.
2. Spelers hebben nu de keuze: verder gaan of niet. Elke speler kiest een kaart: toorts om verder te gaan, tent om terug te keren. Als iedereen gekozen heeft, draai je de kaarten om.
3. *Alle spelers die gekozen hebben om terug te gaan, verzamelen al de stenen die op de kaartjes achter gebleven zijn. Ook hier moeten deze gelijkmatig verdeeld worden, de rest blijft op een willekeurig kaartje liggen. **Als er slechts 1 speler terugkeert dan krijgt hij naast alle stenen ook eventuele relieken.*** De eerste 3 relieken zijn 5 punten waard, de volgende twee 10. Ze leggen al de edelstenen die ze deze ronde verzameld hebben onder hun tent.
4. *Voor alle spelers die gekozen hebben om verder te gaan* begint een nieuwe beurt met het omdraaien van de volgende kaart. Zij laten hun stenen voor hun tent liggen.
5. Als een tweede gevarenkaart van hetzelfde type omgedraaid wordt, vlucht iedereen die nog in de grot is weg, zonder schatten. Leg de stenen terug in de voorraad en leg 1 van de dubbele gevarenkaarten weg. Een nieuwe ronde begint.
6. Wie op het einde van de 5 rondes de meeste punten onder de tent heeft verzameld, wint.

Trans Europa



Speelduur: ± 20 min

Aantal Spelers: 2 - 6

Best met: 4 – 6

Taalafhankelijk: Neen

Leeftijd: 8+

Uitgever: Winning Moves

Doel van het spel: Verbind als eerste je 5 steden met je vertrekstation.

Setup

1. Leg het bord open en leg alle zwarte staafjes binnen het bereik van de spelers.
2. Verdeel de stedenkaartjes per kleur en geef elke speler 1 kaartje van elke kleur. (Bij 2 of 3 spelers worden de kaartjes met gestreepte rand niet gebruikt)
3. Geef elke speler een ronde startpion en zet de locomotieven op het station.

Regels

Het spel wordt gespeeld over verschillende ronden. Na elke ronde krijgen sommige spelers strafpunten. Een ronde verloopt als volgt:

1. De startspeler plaatst als eerste zijn startpion op een kruispunt op het bord, dit mag ook een stad zijn. Daarna doen de andere spelers in wijzerzin hetzelfde.
2. De startspeler begint als eerste met het plaatsen van sporen (zwarte staafjes) op de verbindingen. Per beurt mag elke speler een waarde van 2 staafjes plaatsen: **2 staafjes op 2 enkele verbindingen of 1 op een dubbele verbinding**. Staafjes moeten gebouwd worden aan het eigen netwerk of het station en mogen apart gelegd worden.
3. Zodra twee spelers hun sporen verbinden, mogen ze verder bouwen aan elkaars netwerk.
4. Als een speler zijn vijfde stad verbonden heeft, meldt hij dit en mogen de andere spelers tot de startspeler hun beurt afwerken. Hij laat zijn kaarten zien ter controle.
5. De andere spelers berekenen nu hun minpunten. Per ontbrekend verbindingsstaafje krijgen ze 1 minpunt (2 als het over een dubbele verbinding gaat) en plaatsen hun locomotief het verkregen aantal plaatsen achterwaarts.
6. Het bord wordt leeggemaakt en de volgende speler wordt startspeler, de kaartjes worden geschud en iedere speler ontvangt 5 nieuwe steden. Een nieuwe ronde begint.

Herhaal dit tot minstens 1 speler op nul komt. De speler met de minste strafpunten, wint.

Timeline



Speelduur: ± 15 min

Aantal Spelers: 2 - 8

Best met: 5 (2-6)

Taalafhankelijk: Neen

Leeftijd: 8+

Uitgever: Asmodee

Doel van het spel: Speel als eerste al je kaarten weg.

Setup

1. Schud de kaarten met de datumzijde naar onder.
2. Geef elke speler 6 kaarten (2-3 spelers), 5 kaarten (4-5 spelers) of 4 kaarten (6-8 spelers).
De spelers leggen de kaarten open voor zich neer met de datumzijde naar onder.
3. De rest van de kaarten wordt met de datumzijde naar onder als trekstapel gelegd.
4. De bovenste kaart van de stapel wordt opgedraaid met de datum zichtbaar.

Regels

De startspeler begint en de anderen volgen in wijzerzin:

1. De speler die aan de beurt is legt 1 van zijn kaarten naast de beginkaart waar hij denkt dat ze thuishoort. **Links van de kaart als hij denkt dat de datum op de nieuwe kaart vroeger is, rechts als hij denkt dat de datum op de nieuwe kaart later is.**
2. Eens de kaart afgelegd is, draait de speler deze om en bekijkt de datum.
 - Ligt de kaart juist? Dan gaat de beurt naar de volgende speler.
 - Ligt de kaart fout? Dan wordt ze uit het spel genomen en moet de speler een nieuwe kaart trekken van de trekstapel. De beurt gaat naar de volgende speler.
3. De volgende speler doet nu net hetzelfde. Als er meerdere kaarten liggen moet je de nieuwe kaart links of rechts aansluiten OF tussenvoegen waar jij denkt dat ze hoort. **Sommige kaarten hebben dezelfde datum, deze mogen altijd naast elkaar liggen.**
4. Herhaal dit proces voor alle spelers tot een speler in 1 ronde als enige zijn laatste kaart wegspeelt. Zijn er meerdere spelers die hierin slagen in dezelfde ronde dan spelen enkel zij verder met elk 1 nieuwe kaart tot slechts één van hen de kaart op de juiste plek legt.

Alle doosjes in deze reeks hebben een thema. Verschillende thema's kunnen zonder problemen gecombineerd worden. De spelregels verlopen volledig analoog.

Tumblin' Dice



Speelduur: ± 30 min

Aantal Spelers: 1 – 4

Best met: 2 – 4

Taalafhankelijk: Neen

Leeftijd: 6+

Uitgever: Ferti

Doel van het spel: Verzamel de meeste punten met het mikken van de dobbelstenen.

Setup

1. Stel het bord op en geef iedereen vier dobbelstenen in 1 kleur (bij 2 spelers 5 dobbelstenen).
2. Kies een startspeler

Regels

Om de beurt leggen spelers 1 van hun dobbelstenen op het startveld en tikken deze met hun vinger richting het doel (Je mag ook rollen of schuiven als je dat wenst). Een dobbelsteen scoort het aantal punten van de zijde die boven uitkomt, maal het getal dat op het bord staat.

Dobbelstenen die naast het bord terechtkomen tellen als minpunten.

Spelers spelen telkens maar één dobbelsteen en mogen met deze steen proberen andere stenen te verplaatsen of van het bord te kaatsen. De punten worden geteld als alle dobbelstenen geworpen werden. De speler met de meeste punten wint.

Het spel wordt langer en tactischer door verschillende varianten te gebruiken:

- Speel 4 spelletjes en tel alle totalen samen voor de eindwinst.
- Speel in teams van 2 spelers.
- Laat iedere speler starten met een bepaald aantal punten en trek na elk spel zijn score af van het totaal. De eerste die op 0 komt wint. (500 punten of 300 voor een korter spel)

Mixmo



Speelduur: ± 15 min

Aantal Spelers: 2 – 6

Best met: 4

Taalafhankelijk: Ja

Leeftijd: 8+

Uitgever: Asmodee

Doel van het spel: Leg als laatste speler je laatste letters in je kruiswoordpuzzel.

Setup

1. Leg de tegels in het midden van de tafel met de blanco zijde boven.
2. Elke speler kiest 6 tegels uit de voorraad.

Regels

1. Een speler roept start en het spel begint. Alle spelers spelen tegelijk en voor zichzelf.
2. Je legt zo snel mogelijk je letters in één kruiswoord voor je neer. Je mag geen verschillende 'eilandjes' maken. Alle woorden moeten een correcte Nederlandse spelling hebben.
3. Zodra iemand al zijn of haar letters correct geplaatst heeft, roept deze speler: "Mixmo!".

ALLE spelers nemen nu twee nieuwe letters uit de voorraad.

4. Het spel gaat onmiddellijk verder. Je mag de nieuwe letters bijpassen aan je bestaande kruiswoordpuzzel. Herhaal stap 3 en 4 tot de voorraad in het midden uitgeput is.
5. Het spel eindigt zodra de letters in het midden op zijn en één speler alle letters correct geplaatst heeft. De eerste speler die daarin slaagt roept: "Mixmo!" en wint het spel.

Speciale tegels:



De speler die deze tegel trekt, legt het spel stil. Hij kiest een thema. **Aan het EINDE van het spel MOET** een speler minstens één woord dat bij het thema hoort in zijn kruiswoordpuzzel hebben om te kunnen winnen. Deze joker telt als een Q, X of Y.



Deze jokers mogen gebruikt worden in plaats van een letter naar keuze. **Als ze de kruising zijn van 2 woorden moeten ze dezelfde letter voorstellen.**

Opgelet:

- Spelers mogen te allen tijde hun hele puzzel door elkaar halen en terug opnieuw beginnen.
- Als **alle spelers** besluiten dat ze niet verder kunnen, neemt iedereen 2 letters.

Rory's Story Cubes



Speelduur: ± 20 min

Aantal Spelers: 1 - 12

Best met: 3-6 (1-9)

Taalafhankelijk: Neen

Leeftijd: 6+

Uitgever: The Creativity Hub

Doel van het spel: Vertel een verhaal met zo veel mogelijk gerolde elementen.

Setup

Haal de dobbelstenen uit de doos. Speel je met verschillende sets (Acties en of Travel) dan selecteer je best 9 dobbelstenen om mee te spelen, anders wordt het te lang en te moeilijk.

Regels

1. De speler die aan de beurt is, gooit de dobbelstenen. Elke dobbelsteen bevat verschillende afbeeldingen (54 verschillende afbeeldingen in totaal).
2. De speler vertelt een kort verhaaltje aan de hand van de gerolde afbeeldingen. Je start met: "Er was eens ..." en probeert er zo veel mogelijk afbeeldingen in te verwerken. Per gebruikte afbeelding leg je de dobbelsteen opzij en krijg je 1 punt.
3. De volgende speler doet nu net hetzelfde.
4. Speel een aantal rondjes en tel alle punten op. De speler met de meeste punten wint.

Varianten (Selectie: Meer varianten op www.storycubes.com)

- Speel zonder punten, het is gewoon een leuke activiteit. Of start met een andere zin.
- Vertel hetzelfde verhaal telkens verder met een nieuwe worp.
- Vertel een verhaal zonder de exacte benaming van de afbeelding te gebruiken. Welke elementen kan ik aan die afbeelding linken?
- Rol de dobbelstenen en laat het resultaat niet zien. Kies één dobbelsteen en geef die aan een medespeler: Er was eens ... Geef telkens een nieuwe dobbelsteen om het verhaal verder te vertellen. Kies altijd dezelfde speler of vertel een verhaal met de hele groep.
- Leg de dobbelstenen in een volgorde, je tegenspeler moet het verhaal vertellen.
- Rol de dobbelstenen. Alle andere spelers schrijven per afbeelding 1 woord op. Als de verteller één van hun woorden gebruikt trekken ze een streepje. Je krijgt een punt per keer dat de verteller je woord gebruikt, dus de verteller moet alternatieven zoeken!

Wrong Chemistry



Speelduur: ± 30 min

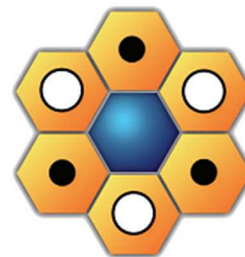
Aantal Spelers: 2 - 4

Best met: 3

Taalafhankelijk: Neen

Leeftijd: 8+

Uitgever: Mage Company



Doel van het spel: Wijzig het spelbord om de meeste punten te verzamelen.

Setup

1. Vorm het spelbord met de zeshoekige tegels en ronde schijven (zie tekening).
2. Neem de 'restartium' en 'extramovium' kaarten uit de stapel en leg ze apart.
3. Schud de resterende kaarten en geef er iedere speler 4.

Regels

1. Elke beurt mag een speler 4 acties uitvoeren. Je mag acties herhalen zoveel je wil.
 - Restartium gebruiken: **Eén keer per beurt** mag je de molecule terug in zijn beginpositie leggen. (zie setup stap 1) Om aan te tonen dat dit gebeurd is draai je de kaart 90 graden. Op het einde van de beurt leg je de kaart terug in de oorspronkelijke positie.
 - Een witte OF zwarte schijf van het bord halen.
 - Een witte OF zwarte schijf van buiten het bord op een **lege** zeshoekige tegel leggen.
 - Een witte OF zwarte schijf van 1 tegel naar een andere **lege** tegel leggen.
 - Een **lege** tegel verplaatsen naar een andere positie. **De blauwe tegel blijft altijd liggen.**
 - Een kaart uit je hand afleggen **op de aflegstapel.**
 - Extramovium gebruiken: Je krijgt 3 extra acties. Dit **kost GEEN actie**, maar wel 1 kaart uit je scorestapel per keer.
2. Als je een molecule gevormd hebt die je in je hand hebt, mag je deze kaart gratis voor je afleggen. Deze brengt punten op aan het einde van het spel.
3. Aan het einde van je beurt vul je je hand aan tot 4 kaarten. **Het spel eindigt zodra een speler zijn hand niet meer kan aanvullen.**
4. Puntentelling: Je telt de punten op de kaarten in je scorestapel (in het lampje). **Bovendien krijg je per reeks opeenvolgende getallen uit de periodieke tabel, 1 extra punt per element in de rij.** De speler met de meeste punten wint.

Katoiz



Speelduur: ± 5 – 50 min

Aantal Spelers: 1 - 4

Best met: 2 - 4

Taalafhankelijk: Neen

Leeftijd: 9+

Uitgever: Opstelten Speelgoed

Doel van het spel: Verzamel als eerste 3 tegels op je basis.

Setup

1. Leg de tegels zonder figuur apart.
2. Met de overige tegels vorm je een rooster van 6x6 tegels. De dubbele tegels plaats je op de 4 uithoeken, zoals op de foto. Afhankelijk van de variant is het overige materiaal niet nodig. Probeer te vermijden dat 2 tegels met dezelfde kleur naast elkaar liggen.

Regels

1. De eerste speler kiest een tegel uit het speelveld en probeert deze tot op zijn thuisstapel te bewegen. Kan je geen tegel kiezen, vervalt je beurt. Je mag zo ver bewegen als je wil in 1 beurt, volgens de volgende regels:
 - Een tegel mag naar een orthogonaal aanliggende tegel bewegen als 1 van de eigenschappen van de tegel gelijk is (kleur, vorm van de figuur, grootte van de figuur).
 - Een tegel mag diagonaal bewegen als 2 tegel-eigenschappen gelijk zijn.
 - Een tegel mag een **hoogteverschil van maximum 1 tegel** overbruggen. Om je thuisstapel hoog genoeg te krijgen moet je dus eerst een trapje bouwen.
2. De tegel blijft liggen op de tegel waar hij niet meer verder kan. Stopt de tegel naast een lege plek in het veld mag je hem in deze plek leggen. De volgende speler is aan zet.
3. Het spel eindigt op het moment dat 1 speler zijn thuisstapel 4 tegels hoog kan maken. Deze speler wint het spel.

Opmerkingen

- Voor meer geluk kan je de dobbelstenen gebruiken om te bepalen welke tegel je mag verplaatsen. Bij wit mag je de kleur kiezen. Een ster duidt de grootte aan, de vorm is vrij.
- Voor meer tactiek gebruik je de blanco tegels als kleurenladder, de kleurvolgorde ligt nu vast.
- Er zijn heel wat varianten mogelijk. De regels bieden mogelijkheden vanaf 3 jaar.

Miss Lupun



Speelduur: ± 30 min

Aantal Spelers: 2 - 6

Best met: 3 (2 – 4)

Taalafhankelijk: Een beetje, gemakkelijk op te lossen

Leeftijd: 10+

Uitgever: Winning Moves

Doel van het spel: Verzamel de meeste punten door je opdrachten te vervullen.

Setup

1. Leg het bord klaar en geef iedere speler een setje cijfers dat ze open voor zich neerleggen.
2. Schud de kaarten en geef elke speler er 4, waarvan ze er 1 terug mogen wegleggen.
Afhankelijk van de variant haal je de joker- en winkaarten eerst uit de stapel.

Regels

1. Op elke kaart staat een opdracht en een puntenaantal. Je verzamelt de punten per opdracht die je kunt volbrengen. Dit doe je door je cijfers in het rooster te leggen.
2. Om de beurt mag elke speler 1 cijfer in het rooster leggen.
3. De ronde eindigt wanneer alle vakken vol zijn. (of als de tegels van de spelers op zijn.)
4. Je telt de punten van je vervulde opdrachten. De speler met de meeste punten wint.

Variant:

Bij meerdere rondes mag je na elke ronde cijferkaartjes omdraaien naar de omcirkelde zijde. Je draait een totale WAARDE aan tegels om van ten hoogste het aantal punten dat je verzamelde deze ronde. De speler die als eerste zijn getallen kan omdraaien, wint.

Jokerkaarten en Winkaarten: Voeg deze toe aan de opdrachtenstapel.

Wie een jokerkaart krijgt, mag **enkel voor deze ronde** een jokertegel nemen (en een nieuwe opdrachtkaart). De joker vervalt aan het einde van de ronde en telt voor een getal naar keuze.

Wie een winkaart krijgt, legt deze open voor zich neer. Hij moet zijn andere 3 opdrachtkaarten houden. Als hij ze in deze ronde allemaal kan vervullen, wint hij onmiddellijk het hele spel.

Belangrijke woorden en symbolen:

Spalte = kolom Zeile = Rij Zahl(en) = Getal(len) Summe = som Teilbar = Deelbaar
(Un)gerade = (on)even Primzahl = priemgetal Reihenfolge egal = volgorde gelijk
Kette = Rij opeenvolgende getallen $\overline{A1B1} = 2$ vakken (cijfers) die samen een getal vormen

Ubongo



Speelduur: ± 30 min

Aantal Spelers: 2 - 4

Best met: 2 - 4

Taalafhankelijk: Neen

Leeftijd: 8+

Uitgever: University Games

Doel van het spel: Verzamel de meeste kristallen in één kleur door de code te kraken.

Setup

1. Klik het speelbord in elkaar en verdeel de edelstenen willekeurig over de gaatjes.
2. Elke speler ontvangt een setje puzzelstukken en zet zijn pion op 1 van de 6 velden.
3. Kies een moeilijkheidsgraad (Groene rand = 4 stukken, Gele rand = 3 stukken)
4. Leg alle codekaarten met de gekozen moeilijkheidsgraad naar beneden op een stapel.

Regels

1. Elke speler neemt een kaart en legt deze open voor zich neer met de gekozen moeilijkheidsgraad naar boven.
2. De eerste speler gooit de dobbelsteen en draait de zandloper om.
3. Het gerolde symbool bepaalt welke stukken de spelers in het witte vlak moeten passen. De spelers verzamelen de stukken en proberen deze zo snel mogelijk binnen de lijnen te plaatsen. Degene die dit het eerst doet, roept 'Ubongo'. De anderen mogen verder spelen zolang de zandloper loopt.
4. Een speler die er in slaagt, mag zijn pion verticaal een aantal vakken verplaatsen en de twee eerste edelstenen in die rij oprapen. De snelste speler mag maximaal 3 velden verplaatsen, de 2^{de} snelste maximaal 2, de 3^{de} maximaal 1. De laatste speler mag zich niet verplaatsen, maar mag wel de stenen nemen. **Dit alles binnen de tijd van de zandloper!** Lukt het oprapen niet binnen de tijd dan blijven de edelstenen liggen. Is de code niet gekraakt, dan mag je geen edelstenen nemen. De verzamelde edelstenen moeten voor iedereen goed zichtbaar neergelegd worden.
5. De kaarten worden weggelegd en er worden nieuwe codekaarten klaargelegd. Het spel gaat verder met de volgende speler als dobbelaar tot alle kaarten op zijn.

De winnaar van het spel is de speler die de meeste edelstenen van één zelfde kleur heeft. Dus NIET de speler met de meeste stenen in totaal. Bij gelijk spel tel je de tweede kleur, enz.

Bijlage 4: Samenvatting presentatie

Moderne commerciële gezelschapsspellen in de secundaire klaspraktijk

Door Gunther Verbelen

Gouden Regels

- Gezelschapsspellen zijn een **aanvulling**, géén vervanging, van beproefde methodes.
- Gezelschapsspellen zijn een **middel** om een doel te bereiken, nooit een doel op zich.

Doel van het 'spel'

- Overtuigen van het nut van het gezelschapsspel als leermiddel. (**Waarom?**)
- Informeren over hoe een spel te gebruiken in een les. (**Hoe?**)
- Informeren over het aanbod en de mogelijkheden. (**Wat?**)
- Laten ervaren welke kracht het gezelschapsspel als leermiddel heeft. (**Ervaren**)
- Mentaal proces op gang brengen. (**Activeren**)

Waarom?

Nadelen: Tijdsgebrek, Beperkt budget, Klasmanagement → Antwoord: Investering!

Vooroordelen: 'Voor kleine kinderen', 'te moeilijk voor mij'

Voordelen?

1. Gezelschapsspellen zijn **leuk!**
2. Gezelschapsspellen **sluiten perfect aan bij hedendaags theorieën over onderwijs.**
2 belangrijke concepten:
 - **Ontwikkelingsfasen volgens Piaget:** concreet → formeel operationele fase
 - **Zone van naaste ontwikkeling van Vygotsky:** Spel bevordert de ontwikkeling door uitdaging en samenspel met anderen.
3. Gezelschapsspellen zijn **contextgebonden:**
 - Magische cirkel laat experimenteren toe, zonder gevolgen in de realiteit.
 - Oneindige waaier van mogelijkheden en thema's verschaffen inzicht door ervaring.
4. Gezelschapsspellen zijn **interactief en coöperatief:** Automatische link met VOET.
5. En nog veel meer Inzicht, basiswiskunde, taalvaardigheid (ook in een vreemde taal), ...
Opgelet! Competitie is een voordeel (motivatie), maar kan heel snel omslaan in een nadeel!

Hoe?

Waarop letten bij de keuze van een spel?

- **Vertrek altijd vanuit een leerdoel!**
- Het spel moet leuk zijn: **zonder spelplezier zal er geen leren plaatsvinden!** → goede 'look'
- **Doelpubliek**, aantal spelers, kostprijs, speelduur → snel uit te leggen? eenvoudige regels?
- Minder voor de hand: kwaliteit van het materiaal (duurzaam), thema niet aanstootgevend?
- Kan ik het **zelf maken** of gemakkelijk **zelf aanpassen**?
- Spelauteur op de doos kan een aanwijzing zijn, Family versies zijn doorgaans bruikbaar.

Functies van het gezelschapsspel in de les

- **Instap:** Illusterend of als casus (simulatiespellen)
- **Kern:** Zelden gebruikt maar mogelijkheden als lesstructuur (stil leggen en toelichten) of onderwerp (Mechanisme ontleden in wiskunde, Spelregels als tekstmateriaal, techniek of PAV project: ontwerp een spel, ...)
- **Verwerking:** Meest voorkomende functie. Herhalen van leerstof (zie basisspelvormen)
- **Evaluatie:** door observatie van het spel. Koppel nooit punten aan spel: te veel variabelen.
- **Beloning:** Ter motivatie. Maar eigenlijk een extra herhaling van leerstof!
- **Tijdsvulling:** Einde van les/trimester. Beter dan video: leerlingen zijn met leerstof bezig.

Lesfasen bij een gezelschapsspel (Analoog met normaal lesverloop)

- **Voorbereiding:** Ken de spellen die je uitlegt! Laat leerlingen helpen bij opstellen.
- **Oriëntatie en instructie:** Doel, Duiding, Duur. En speluitleg (H-M-H structuur, zie brochure)
- **Uitvoering:** **Actieve rol voor de leerkracht!** Spoor aan, observeer en evalueer.
- **Reflectie:** **Vaak vergeten, maar erg belangrijk!** Feedback en koppeling aan inhouden

Algemene tips

- Leerkracht = Spelleider: Breek, verander en manipuleer het spel en de regels naar jouw noden en die van de leerlingen. Jij bent scheidsrechter en supporter tegelijk.
- Maak duidelijke afspraken over opstellen, opruimen, winnen, verliezen en vals spelen.
- Probeer dezelfde structuur aan te houden: automatisme betaalt de tijdsinvestering terug.
- Laat leerlingen zo veel mogelijk alleen als speler spelen tenzij het een echt teamspel is.
- De spellen en het spelen moeten leuk zijn voor de leerlingen, niet voor de leerkracht.

Tips bij de voorgestelde basisvormen

- Maak zelf kaartjes voor de leerstofonderdelen en wissel jaarlijks af: na een paar schooljaren heb je een hele bibliotheek. Vaak zijn ze voor een paar basisvormen bruikbaar.
- Deze vormen zijn heel eenvoudig en snel uit te leggen, maar toch leuk. Na 2 keer uitleggen, weten de leerlingen wat van hen verwacht wordt en kan je heel snel starten.
- Een digitaal bord is een ideaal hulpmiddel om een spel voor de hele klas te visualiseren. Door de interactiviteit kan je spelstukken op het bord bewegen.

Wat?

Meer informatie en een representatie van de aanwezige spellen kan u vinden in de brochure.

Ervaren

Bij elk spel op een speltafel ligt een spelregelfiche zodat u vlot aan de slag kan.

Activeren

Voor tips en suggesties kijkt u in de brochure. Ze hebben de bedoeling u aan het denken te zetten hoe u de getoonde ideeën toe kan passen in uw eigen lessen!

Bijlage 5: Brochure

Inhoudstafel

1. Nieuwe Basisvormen	2
Jungle Speed.....	2
Time's up	3
Dixit (Odyssey).....	4
Wits & Wagers Family	5
Katoiz.....	6
2. Vakoverschrijdende Voorstellen	7
2.1 Solo-Spellen.....	7
2.2 Coöperatieve spellen.....	7
3. Vakspecifieke Voorstellen	8
3.1 Wiskunde.....	8
3.2 Talen.....	9
3.3 Tijd (Geschiedenis).....	10
3.4 Ruimte (Aardrijkskunde)	11
3.5 Economie.....	11
3.6 Wetenschappen/Techniek	12
3.7 Andere.....	12
4. Waar kan ik deze spellen vinden?	13
5. Waar kan ik terecht voor meer informatie?.....	13
Bijlage: Een goede speluitleg: De Hook – Meat – Hamster Methode	14

1. Nieuwe Basisvormen

Jungle Speed



Speelduur: ± 10 - 20 min

Aantal Spelers: 2 – 8 (+)

Taalafhankelijk: neen

Prijs: ± € 20,00

Doel: internaliseren en automatiseren, kennisconstructie aan de hand van gelijkenissen.

Jungle Speed is één van de spelletjes die vanuit het designer-circuit hun weg gevonden hebben naar de gewone speelgoedwinkels. Iedere speler krijgt een gelijk aantal kaarten en draait deze om de beurt en 1 per 1 om. Telkens er twee kaarten open liggen met dezelfde vorm moeten de eigenaars van de kaarten zo snel mogelijk de totem vastgrijpen. De snelste geeft zijn open kaarten aan de verliezer en het spel gaat verder. Wie het eerst alle kaarten kwijt is, wint.

Tips/Suggesties:

Dit spel gaat over oog-hand coördinatie en snelheid. De bedoeling van dit spel is dan ook leerstof te automatiseren. Als leerspel kan men de verschillende vormen vervangen door groepen woorden, begrippen of foto's die tot dezelfde "klasse" behoren. Of items die gelijke eigenschappen vertonen die de speler moet melden. De mogelijkheden zijn eindeloos.

Zelf maakte ik een versie gebaseerd op een variant van dit spel (Woordenrace) voor **wiskunde**. Mijn variant vertrekt vanuit het idee om de maaltafels te herhalen en te automatiseren; een groot probleem bij de leerlingen in het secundair onderwijs. Er wordt een kaartje omgedraaid waarbij de uitkomst gevormd kan worden door een product. De leerlingen moeten met 2 reeksen cijfers zo snel mogelijk een vermenigvuldiging maken die deze uitkomst geeft; met varianten voor alle andere bewerkingen, volgorde van bewerkingen (met haakjes) en een expertvariant gebaseerd op het Tv-programma 'Cijfers en Letters'. Het lijkt misschien te opvallend educatief maar de snelheid, actie en competitiviteit in dit spel maken dat het toch leuk blijft.

Voorbeelden

- **Natuurwetenschappen:** Taxonomie: kaartjes met verschillende dieren. De leerlingen grijpen de totem als ze een dier hebben dat tot dezelfde klasse behoort.
- **Aardrijkskunde:** Verschillende soorten gesteenten of landschappen.
- **Talen:** verschillende woordgroepen of afbeeldingen van woordenschat die bij elkaar horen.

Time's Up



Speelduur: ± 30 min (maar gemakkelijk aanpasbaar)

Aantal Spelers: 4 – 12 (+)

Taalafhankelijk: Ja

Prijs: ± € 20,00

Doel: Begrippen en hun verklaring internaliseren en memoriseren. Kennis constructie.

Time's Up behoort tot dezelfde reeks als Jungle Speed. Spelers spelen in teams per 2, per team is één speler de verteller en de andere moet raden. Er worden steeds dezelfde 30 kaarten gebruikt (uit een assortiment van 220 kaarten met 440 woorden). Elk team krijgt 40 seconden, daarna is het de beurt aan het volgende team. Er zijn 3 rondes: In ronde 1 mag je het woord omschrijven zonder het woord (of een deel er van) te gebruiken. In ronde 2 mag je nog slechts 1 woord zeggen en in ronde 3 mag je niets meer zeggen, enkel uitbeelden. Na elke ronde krijgt elk team punten voor de juist geraden kaarten. Het team met de meeste punten, na 3 rondes, wint.

Tips/Suggesties:

Ik raad hierbij de Family versie aan omdat deze gemakkelijker is en bruikbaar in meer situaties. Op de originele versie staan bekende personen, die soms niet zo bekend zijn. In de Family versie zijn de woorden dagdagelijkse objecten, dieren of beroepen. Voor grotere groepen kan men gewoon de teams vergroten (meer 'raders') en is dit spel zelfs klassikaal speelbaar. De speelduur is gemakkelijk aan te passen door meer of minder kaarten toe te voegen.

Door zelf kaarten te maken kunnen de inhoud perfect aangepast worden aan elk mogelijk vakgebied, al moet dan soms wel de derde ronde vervangen worden door een andere activiteit dan uitbeelden. (Bijvoorbeeld schetsen op het bord)

Voorbeelden

- **Talen:** Dramatische expressie. Nieuwe woordenschat inoefenen.
- **Alle andere vakken:** Inoefenen van begrippen en definities.

Dixit (Odyssey)



Speelduur: ± 30 min (maar gemakkelijk aanpasbaar)

Aantal Spelers: 3 – 12

Taalafhankelijk: Neen

Prijs: ± € 25,00

Doel: Kennisconstructie, verbanden leggen, spreekvaardigheid, peer-learning uit foute veronderstellingen.

Dixit Odyssey is een story-telling game. Iedere speler krijgt een aantal prachtig geïllustreerde kaarten. Eén speler is de verteller. Hij kiest een kaart en vertelt er iets over. Alle andere spelers kiezen een kaart uit hun hand waarvan zij vinden dat ze het beste bij de omschrijving van de verteller past. Alle kaarten worden geschud en open gelegd en iedereen stemt via een kartonnen fiche op de kaart waarvan hij denkt dat het de kaart van de verteller is. Als het verhaal van de verteller te moeilijk is en niemand zijn kaart raadt OF als het verhaal te gemakkelijk was en iedereen zijn kaart raadt, krijgt de verteller geen punten. Spelers krijgen ook een punt per stem die hun kaart gekregen heeft. Iedereen krijgt een nieuwe kaart en een nieuwe ronde, met een nieuwe verteller, begint.

Tips/Suggesties:

Ook Dixit is in zijn oorspronkelijke versie vooral een taalspel en een leuke oefening rond spreekvaardigheid en eventueel dramatische expressie. Om dit spel aan te passen moet men vooral opzoek naar afbeeldingen (of tekst: begrippen, definities, woordenschat) die verwarrend kunnen zijn of een gelijkaardige betekenis kunnen hebben, binnen een specifiek thema of vakgebied. Uit spelervaring blijkt dat de kaarten na een ronde een goede conversatiestarter zijn. Spelers leggen aan elkaar uit waarom ze dachten dat het deze kaart was en niet deze. Op die manier leren ze op een speelse en veilige manier van eigen en elkaars fouten. Daarbij kan het wel belangrijk zijn de criteria voor het omschrijven vast te leggen, bijvoorbeeld geen exacte benamingen gebruiken.

Voorbeelden:

- **Wiskunde:** Verschillende gelijkaardige begrippen zijn mogelijk: soorten hoeken (complementair, supplementair, overstaande, ...), soorten vlakke figuren, ...
- **Natuurwetenschappen:** Chemische formules in schemavorm, verschillende soorten krachten, verschillende soorten dieren, ...
- **Talen:** Laat de omschrijvingen gebeuren in de doeltaal! Maar er zijn ook afbeeldingen mogelijk binnen bepaalde woordvelden die bij het leerdoel aansluiten.

Zet in & Win (Wits & Wagers Family)



Speelduur: ± 20 min

Aantal Spelers: 3 – 7(10) (+)

Taalafhankelijk: Vragen: Ja, spelmateriaal: Nee

Prijs: ± € 20,00 - € 25,00

Doel: Trivia en kennisreproductie.

Trivial Pursuit is een veelgebruikt systeem binnen lessen om kennisvragen te stellen over een onderwerp. We gaan er van uit dat iedereen de leerstof kent en dus ook kan antwoorden. In gewone spelletjes is dat echter niet het geval en is het eerder toevallig dat je juist die vraag krijgt die je weet, terwijl anderen de hele tijd weggevers trekken. Zet in & Win lost dit probleem op. Er wordt een vraag gesteld met een numeriek antwoord dat dikwijls te moeilijk is om exact van buiten te weten (“Wat is de exacte oppervlakte van Duitsland in km²?”, “Hoe hoog, in cm, is de toren van Pisa?”). Elke speler schrijft een antwoord op en de antwoorden worden in het midden gesorteerd. Daarna gokken de spelers door middel van fiches op het antwoord waarvan zij denken dat het het juiste is. Ze gokken dus niet op het antwoord maar op diegene waarvan zij denken dat hij het antwoord weet. Je krijgt punten naargelang je het juiste antwoord gekozen hebt. Ook diegene met het beste antwoord krijgt punten. Wie als eerste 15 punten behaalt, wint. Het is in essentie een TV-quiz in de klas.

Tips/Suggesties:

Zet in & Win is het ideale spel voor kennisreproductie. Het is bruikbaar in elk vakgebied, alles wat je moet doen is de vragen aanpassen. Zolang het gaat over cijfers, jaartallen of gewoon een volgorde kan werkelijk alles. Het is heel gemakkelijk aanpasbaar aan grote klassen (dit spel kan wel in teams; ze overleggen en geven een gezamenlijk antwoord) en iedereen kan meedoen EN goed scoren. Het is op de Amerikaanse markt een erg populair spel, waardoor er heel wat vragen beschikbaar zijn online.

Opgelet. Zoals bij vele trivia spellen is het streekgebonden, maar aangezien de leerkracht zelf de vragen aan kan passen aan de leerstof (daarvoor zijn zelfs geen kaartjes nodig) is dat geen heel groot probleem. Het spel is uiteraard op vlak van de vragen taalafhankelijk maar het spelmateriaal is dat niet. De Nederlandstalige versie werd in 2012 uitgebracht door Jumbo. Deze is een vertaling van Wits & Wagers: Family, een versie die iets eenvoudiger is.

Voorbeelden:

- **Geschiedenis:** vragen met jaartallen zijn heel erg geschikt.
- **Talen:** Minder evident. Maar er zijn wel mogelijkheden op vlak van culturele achtergrondinformatie of eventueel cijfermateriaal over de taal zelf.

Katoiz



Speelduur: ± 5 tot 50 min (afhankelijk van de variant)

Aantal Spelers: 1 – 4(10) (+)

Taalafhankelijk: Nee

Prijs: ± € 15,00 - € 25,00

Doel: Logica, planning, kennisconstructie aan de hand van gezamenlijke eigenschappen.

De bedoeling is tegels uit het speelveld terug te brengen naar je eigen thuishetegel. Dit doe je door een tegel uit het veld te nemen en te verplaatsen. Verplaatsen mag enkel als de tegel die je verplaatst een overeenkomstige eigenschap bezit met de tegel waarnaar je wilt verplaatsen (vorm, kleur, grootte van het symbool). Als een tegel 2 gelijke eigenschappen bezit mag je ook schuin verplaatsen. De eerste die een bepaald aantal tegels op zijn thuishetegel kan leggen is de winnaar.

Tips/Suggesties:

Katoiz is een spel van de Nederlandse spellenauteur Sabine Opstelten. Zij maakt educatieve spellen, maar niet in de negatieve zin van het woord. De spellen zijn in de eerste plaats leuk en behandelen niet meteen een bepaalde inhoud maar leren bepaalde vaardigheden en het spelmateriaal is heel vaak duurzaam en bruikbaar op veel verschillende manieren en niveaus.

Dit is een spelletje dat meteen aan **wiskunde** doet denken. En daarvoor is het zeer bruikbaar. Het voordeel van een abstract spel als dit is dat men er zelf heel wat thema of inhoud kan insteken. Katoiz is uitermate geschikt voor alles wat met verzamelingen te maken heeft. Men kan zelf tegels (kaartjes) maken die een aantal overeenkomsten hebben. Maar als men verder kijkt komt determinatie en groepering ook voor in heel wat andere gebieden dan wiskunde.

Er moeten alleen duidelijke regels zijn over welke de criteria zijn die 'gelijk' kunnen zijn, anders zijn de mogelijke zetten té uitgebreid. De eenvoud is de sleutel in dit concept.

Voorbeelden:

- **Wiskunde:** determinatie en taxonomie van vierhoeken en driehoeken, getallenverzamelingen (het is een geheel getal, maar ook een natuurlijk getal), etc.
- **Talen:** Woordgroepen of types, of woorden die bij verschillende thema's horen.
- **Aardrijkskunde:** Verschillende landschapstypes of klimaattypes,

2. Vakoverschrijdende Voorstellen

2.1 Solo-Spellen

Bij solospellen is er eigenlijk één grote speler zeker het vermelden waard: Smartgames. Smartgames is een Belgisch bedrijf dat zich specialiseert in spellen voor 1 speler. Eigenlijk zijn het vaak **meer puzzels dan spelletjes**. Ze werken allemaal volgens hetzelfde systeem: een reeks opgaven in stijgende moeilijkheidsgraad en een paar eenvoudige regels om de puzzel op te lossen.

In de klas kunnen ze ingezet worden als differentiatiemiddel of beloning, aangezien ze perfect alleen op de bank gespeeld kunnen worden en snel uitgelegd zijn. Meer informatie op www.smartgames.be. Men kan op de website zelfs gratis registreren en een aantal spelletjes online uitproberen.

Voorbeelden: Anti-virus, Alcatraz, IQ-Puzzler

2.2 Coöperatieve spellen

Een relatief nieuwe tak in de moderne spellen zijn de coöperatieve spellen waarbij de spelers **samen spelen als team tegen het spelsysteem**. Ze zijn zeer geschikt om te werken aan samenwerkingsvaardigheden en om te werken aan een goede klassfeer. Als bijkomend voordeel kunnen ze ook door de hele klasgroep gespeeld worden aangezien er bijna nooit verborgen informatie is en iedereen hetzelfde doel heeft. Iedereen kan dan meedenken over de best mogelijke strategie. Als leerkracht moet je wel opletten dat dominante leiders niet het hele spel naar zich toe trekken. Ze zijn meestal ook solo speelbaar en aanpasbaar aan niveau.

Voorbeelden:

- *Pandemie*: ziektes bestrijden door medicijnen te ontwikkelen en besmettingen te neutraliseren op een wereldkaart met hoofdsteden als speelbord.
- *Flash Point*: als brandweermannen samen een brand bestrijden. Kan ook aanleiding geven tot praten over veiligheid en coördinaten bij wiskunde.

Een variant zijn de **semi-coöperatieve spellen** waarbij de spelers een gezamenlijk doel proberen te bereiken maar er één of meerdere verraders in het spel zitten. Dit vraagt soms heel wat sociale vaardigheden om de verraders te vinden en samen tot een consensus te komen. Ze hebben ook als voordeel dat ze met grote groepen speelbaar zijn en worden regelmatig gebruikt in vreemde talen onderwijs. Een klassiek voorbeeld is *“De weerwolven van Wakkerdam”*.

3. Vakspecifieke Voorstellen

3.1 Wiskunde

Alle spellen zijn in één of andere vorm gebaseerd op wiskunde. Elk spel met een puntentelling heeft te maken met basisbewerkingen. Elk spel met dobbelstenen heeft kansberekening en zowat elk spel heeft wiskundig onderbouwde mechanismen of eindtellingen. Het is meestal beter zulke spellen te kiezen dan overduidelijke wiskunde spellen. De leerlingen zouden wiskunde moeten leren zonder het te beseffen, in de nabespreking kan dan gewezen worden op de inhoud. De meetkundige spelletjes zijn minder 'doorzichtig'. Toch zijn er spellen die wiskunde als spelmechanisme of onderwerp hebben.

Op de speltafel:

- *Miss Lupun und das Geheimnis der Zahlen* : Aan de hand van opdrachtenkaarten moeten cijfers op een bepaalde manier in een rooster geplaatst worden. Duitstalig maar met een paar eenvoudige woorden wel speelbaar. (2-6 spelers, 30 minuten, ± 15 euro)



- *Incan Gold*: Spelers verkennen een tempel en beslissen na elke kaart of ze verder gaan of niet, het risico wordt groter, maar de prijs ook. De punten worden verdeeld op basis van delingen met rest. (3-8 spelers, 20 minuten, ±22 euro)

- *Ubongo*: tegen de tijd moet iedereen de puzzel oplossen door de stukjes binnen een verschillend sjabloon te plaatsen, er is maar één juiste oplossing! (2-4 spelers, 30 minuten, ± 30 euro)



Andere voorbeelden:

- *Haas en Schildpad*: racespel waarbij je evenveel betaalt als het kwadraat +1 van het aantal vakken dat je vooruit wil gaan.
- *Numbers League: Adventures in Addiplication*: Basisbewerkingen met superhelden.
- *Take it to the limit*: zeshoekige tegels in een bord plaatsen met de bedoeling zo veel mogelijk punten te scoren, afgewerkte lijnen scoren de lijnwaarde maal de lengte van de lijnen. Het aantal spelers is enkel beperkt door het aantal borden die je beschikbaar hebt (standaard 6).
- *Blokus*: Tetris-achtige figuren moeten in een rooster gelegd worden; spiegelen, draaien en passen. Wel opletten met de kleine stukjes. Varianten met driehoeken (Trigon) en zeshoeken (Gemblo) .
- *Gepakt & Gezakt*: selecteer zo snel mogelijk de juiste vrachtwagen om de blokjes op te stapelen, je verzamelt minpunten voor elk blokje dat niet past. Ruimtelijk inzicht is een must.

3.2 Talen

De meeste van deze spellen zijn perfect bruikbaar voor alle talen in het onderwijs, hoewel hier en daar een paar kaartjes moeten aangepast worden.

Spellen kunnen op heel veel manieren ingezet worden bij talen. In principe is elk spel waarbij gepraat of gehandeld moet worden een potentieel taalspel als men de leerlingen verplicht het in de doeltaal te spelen. De regels zelf kunnen als tekstmateriaal gebruikt worden voor begrijpend lezen en misschien kan een speluitleg een thema zijn om de leerlingen een presentatie te laten houden. Spellen gebaseerd op een boek kunnen als inleiding gebruikt worden of als vertrekpunt om een boek te lezen.

Ook hier zijn er spellen die specifiek op taal gebaseerd zijn; er bestaan heel wat alternatieven voor woordspelletjes als scrabble en dergelijke. Opgelet: Spelletjes die op individuele letters gebaseerd zijn koop je best in de doeltaal, het aantal letters is gebaseerd op hoe vaak de letter voorkomt in deze taal.

Op de speltafel:



- *Mixmo*: Mixmo is Scrabble maar dan zonder bord. Je krijgt letterblokkjes en daarmee maak je zo snel mogelijk een kruiswoord, er komen telkens nieuwe letters bij die je moet toevoegen. Lukt het niet dan gooi je alles door elkaar en begin je opnieuw. Snel spel dat woordenschat opbouwt. (2-6 spelers, 15 minuten, ± 15 euro)

- *Rory's Story Cubes* : Set van 9 dobbelstenen met verschillende symbolen. Rol de dobbelstenen en vertel een verhaal met zo veel mogelijk symbolen. Uitgebreid met een set Acties en Voyages. Ook handig als inspiratiebron voor schrijvers met writers-block. Ook beschikbaar op iOS. (1-12 spelers, 20 minuten, ± 9 euro)



Andere voorbeelden:

- *Once upon a time*: Elke speler vertelt een verhaal aan de hand van de kaarten in zijn hand en probeert zoveel mogelijk personages, locaties en gebeurtenissen te spelen in een logische samenhang om zo tot zijn 'en ze leefden nog lang en gelukkig'-kaart te komen. De andere spelers kunnen met hun kaarten de verteller onderbreken en het verhaal overnemen.
- *Nonsense*: je kiest één van de zes woorden op een kaart en de speler links van je geeft je een situatie vanop een andere kaart. Daarna moet je 1 minuut volpraten over de situatie en het woord minstens 1 keer gebruiken. De anderen kunnen punten scoren als ze te weten komen wat je woord is. Standaard kaarten in het Nederlands, Frans en Engels.

3.3 Tijd (Geschiedenis)

Ook voor de leerkrachten geschiedenis lijkt de spellenwereld een land vol mogelijkheden. Bijna elk spel dat geen abstract thema heeft is gelinkt aan geschiedenis. Het aanbod is zo groot dat de grootste database ter wereld categorieën heeft voor wiskunde of economie, maar niet voor geschiedenis; dat is opgedeeld in de verschillende tijdsperiodes.

Jammer genoeg zijn het merendeel van die spellen moeilijk bruikbaar in een klas omdat ze simpelweg te lang en te ingewikkeld zijn (Wargames, Civilization-builders). Er is bijna geen geschikte informatie over succesvol gebruik van gezelschapsspellen in de geschiedenisles. Toch zijn een aantal spellen op een bepaalde manier wel waardevol binnen het vak geschiedenis.

De eerste soort geschikte spellen zijn de **historische spellen**, zij maken deel uit van de geschiedenis. Senet games (www.senetgame.be) produceert replica's van spellen die bij archeologische opgravingen ontdekt werden. *Duodecim Scripta* is een voorloper van Backgammon ten tijde van de Romeinen, *Senet* is het spel van de farao's gevonden in het graf van Toethanchamon.

Een tweede optie zijn de **themaspellen**. Deze spellen sluiten in thema aan bij de geschiedenis. Velen zijn echter weer veel te lang. Bijvoorbeeld: *Cleopatra*, *Collosseum*, *Stone Age*

Een derde mogelijkheid zijn **simulatiespellen**. Deze spellen zetten de speler in de situatie en laten hen beleven hoe het was en met welke moeilijkheden de personen geconfronteerd werden. Ook hier is tijd vaak een probleem maar het kan zinvol zijn om een uur uit te trekken als het spel een bepaald systeem of situatie beter kan duiden dan dat een uitleg dat zou kunnen. Een mogelijk voorbeeld is:

- *Memoir' 44*: is waarschijnlijk één van de weinige wargames die door de modulaire opbouw kort genoeg kan zijn om een goed beeld te geven van bepaalde veldslagen in de Tweede Wereldoorlog. Het regelboek is heel informatief.

Op de speltafel:

- *Timeline*: Deze kleine blikken doosjes bevatten kaarten met een afbeelding (in de originele versie een uitvinding) en een jaartal op 1 zijde. De spelers proberen hun handkaarten uit te spelen. Ze leggen de kaart af en draaien ze om, om de datum te laten verschijnen, als de datum correct in de tijdlijn ligt blijft ze liggen, anders gaat ze weg en trekt de speler een nieuwe kaart. Wie eerst zijn kaarten kwijt is, wint. De blikken doosjes bestaan in verschillende thema's (inventions, discoveries, diversity, historical events). Het spelconcept leent zich ook uitstekend om zelf kaartjes te maken en data in te oefenen. (2-8 spelers, 15 minuten, ± 15 euro)



3.4 Ruimte (Aardrijkskunde)

Ook hier zijn de mogelijkheden eindeloos. Voor aardrijkskunde bestaan er heel wat spellen die gebruik maken van, al dan niet gestileerde, (wereld)kaarten en er is een overvloed aan treinspellen op de markt die zich in alle mogelijke werelddelen afspelen.

Op de speltafel:

- *TransEuropa* : treinsporen bouwen en aansluiten op het spoornetwerk van de anderen om zo snel mogelijk jouw steden te verbinden. Snel en simpel mechanisme met veel diepgang. (2-6 spelers, 20 minuten, ± 10 euro)



Andere Voorbeelden:

- *Ticket to Ride*: de spelers verzamelen kaarten en bouwen sporen om de steden op hun tickets te verbinden. Beschikbaar in heel wat versies waaronder een map van Europa.

3.5 Economie

Veel spellen vormen een economie binnen het spel. Op dat ogenblik is het een simulatie van een echte markt en kan ze ook zo gemanipuleerd worden. Meestal zijn deze spellen te lang om te gebruiken in de klas maar er zijn ook korte spellen die een gestileerde versie van de werkelijkheid weergeven.

Voorbeelden:

- *Cash-a-Catch* is een gestileerde veiling. Er wordt geleidelijk een lot vis aangeboden, als je het wil sla je op de bel. Zo verzamel je vis, die je zo duur mogelijk verkoopt voor hij kan slecht worden.
- *Boonanza* is een spel waarbij heel wat tactische onderhandeling komt kijken. Er ontstaat een markt van vraag en aanbod en deals moeten gesloten worden.
- *Chinatown* is een pure vrije markt: alles is tegelijkertijd te koop en spelers proberen zo de meest lucratieve eigendommen te verzamelen en investeringen te doen opbrengen.
- *Acquire*: De spelers proberen zoveel mogelijk geld te verdienen door te investeren in bedrijven, concurrenten over te nemen en aandelen te ruilen en te verhandelen.

Een andere soort simulatie is die waarbij je aan het hoofd komt te staan van een bedrijf en zelf productielijnen kan opstarten of het bedrijf kan doen draaien zoals jij het zelf bepaalt met het kopen en verkopen van goederen en transportnetwerken. Hier wordt door de grondigheid van de simulaties de speelduur een te groot probleem. (Bijvoorbeeld: *Hoogspanning* waarbij de spelers instaan voor een energieleverancier, van grondstoffen over centrales tot het netwerk van leveranciers)

3.6 Wetenschappen/Techniek

De algemene consensus is dat er voor wetenschappen weinig te vinden is omdat het geen thema's zijn die veel aan bod komen en omdat wat wel aan bod komt niet leuk is, te lang duurt of geen didactische meerwaarde biedt. Toch vind ik een paar spellen het vermelden waard:

Op de speltafel:

- *Wrong Chemistry* is een puzzelspel dat gebruik maakt van de chemische elementen. De symbolen zijn correct, maar de namen zijn grappige verbasteringen. (2-4 spelers, 30 minuten, ± 20 euro)



Andere voorbeelden:

- *Bamboleo*: Een aantal voorwerpen worden gebalanceerd op een ronde schijf bovenop een paaltje. De spelers nemen elke beurt een voorwerp van de schaal zonder deze te doen omkantelen. Voor een specifiekere twist tellen niet het aantal stukken maar het gewicht van de stukken om de winnaar te bepalen. Door willekeurige voorwerpen te gebruiken met een verschillend soortelijk gewicht wordt dit spelletje nog interessanter voor klassikaal gebruik.

Verder komt alles wat met zwaartekracht en actie/reactie te maken heeft in aanmerking als illustratie. De zogenaamde *dexterity games*. Elk spel waarbij je een schijf ergens tegenaan kan laten kaatsen illustreert krachtoverbrenging, hoeken, trajecten en snelheid. Het materiaal is niet goedkoop maar ze kunnen een leuk doe-het-zelf project vormen voor de leerlingen. Basisprincipes vind je in *Pitchcar*.

3.7 Andere

In deze restcategorie bevinden zich godsdienst en informatica.

Daarbij moet ik toegeven dat niet voor alle vakken spellen bestaan die geschikt zijn voor de klas. Er valt voor elk vak wel een spel te bedenken, maar het is zinloos om aan alles een spel te willen koppelen als het niet op een zinnige manier een meerwaarde geeft aan het vak. Ik denk dan ook dat er buiten de voorgestelde basisspellen om begrippen te herhalen en specifieke inhoud te linken, weinig nut is voor bordspellen binnen deze vakken.

Informatica in een bordspel gieten heeft weinig zin. Tenzij programmeerbare acties tot de opties behoren.

Zelfs binnen de designer game community konden weinig mensen een goed antwoord formuleren op goede spellen rond godsdienst. Ik denk dat deze rond maatschappelijke thema's best hun gading kunnen vinden in het aanbod van het Centrum voor Informatieve Spelen (www.spelinfo.be).

4. Waar kan ik deze spellen vinden?

Meer en meer speelgoedwinkels beginnen deze moderne gezelschapsspelen op te nemen in hun assortiment. In sommige steden en gemeenten zijn zelfs gespecialiseerde zaken te vinden. Dus neem zeker eens een kijkje bij de lokale middenstand.

De grote troef van de huidige spellenmarkt is echter de online beschikbaarheid. Er zijn heel wat winkels die de spellen tegen goede prijzen aan huis leveren en alles kan normaal gezien besteld worden. Een aantal betrouwbare adressen zijn: www.spelshop.be, www.adriaensen-speciaalzaak.be, www.spelmagazijn.be, www.gezelschapsspelen-webshop.be, www.time2game.be. Een aantal anderen geven kortingen voor scholen, dus informeer en vergelijk de prijzen. Verder worden er op gespecialiseerde forums heel wat spellen tweedehands doorverkocht tegen scherpe prijzen.

5. Waar kan ik terecht voor meer informatie?

Heel wat websites bevatten een schat aan informatie:

- Games for Educators: www.g4ed.com. Ruime database, specifiek op educatief vlak.
- Centrum voor Informatieve Spellen te Leuven: www.spelinfo.be.
- De grootste spellendatabase ter wereld: www.boardgamegeek.com.
- VZW Vlaams spellenarchief: www.vlaams-spellenarchief.be en www.speldatabase.be

Soms is het ook fijn om een spel eens zelf te proberen voor je tot een aankoop over gaat. Daarvoor kan je in sommige winkels terecht, maar deze mensen hebben niet altijd een didactische of spel-specifieke achtergrond. Een optie is dan één van de vele spellenclubs die Vlaanderen rijk is. Een overzicht is terug te vinden op: www.bordspelmania.eu en www.spellenclubs.be.

Tenslotte is er ook heel wat informatie terug te vinden in het literaire gedeelte van het eindwerk waar deze nascholing deel van uitmaakt. U mag altijd de auteur van dit eindwerk, en tevens de lesgever van deze nascholing, contacteren met specifieke vragen of opmerkingen.

Via e-mail op: gunther.verbelen@student.lessius.eu

of via de website van zijn spellenclub: <http://www.spellenclubheiststatie.be>.

Bijlage: Een goede speluitleg: De Hook – Meat – Hamster Methode

Hoe leg je een spel best uit? Eén algemene opvatting is dat het spel best van achteren naar voren uitgelegd wordt: begin met het doel en werk zo achteruit. Hoe kan je het doel bereiken? Zo verloopt een beurt, enz.

Ryan Sturm, leerkracht, speler en podcaster, stelt een structuur (Hook, Meat, Hamster) voor die hij gebruikt in zijn eigen podcast waarin hij telkens zelf een spel uitlegt alsof hij bij je aan tafel zit (www.howtoplaypodcast.com).

1. *Pre-game Show: Prepare by understanding the game yourself.*

Het is uitermate belangrijk dat je zelf het spel begrijpt. Lees de spelregels meerdere keren. In een ideale situatie heb je het spel zelf al een paar keer gespeeld en weet je waar eventuele moeilijkheden zich voordoen en kan je een paar strategieën aanbieden.

2. *The Hook: What is this game about?*

Het idee is om je leerlingen 'aan de haak te slaan'. Je beschrijft in een paar zinnen waarover het spel gaat (thema) wat je zoal zal doen en hoe je kunt winnen. Het thema is belangrijk omdat dat zorgt voor de context waarbinnen de regels een plaats kunnen krijgen.

3. *The Meat: How Do I Play?*

Dit is de eigenlijke hoofdbrok van de uitleg. Het grootste deel zal een beschrijving zijn van hoe een beurt verloopt. Geef een kort overzicht van alle onderdelen van de beurt en ga dan dieper in op elk afzonderlijk onderdeel.

Soms is het ook nodig om de functie van bepaalde spelonderdelen uit te leggen. Probeer zo veel mogelijk het kader van de beurt te volgen. De meeste dingen kunnen binnen dat kader uitgelegd worden. Eindig met hoe het spel eindigt of wanneer het afgelopen is en herhaal nog eens hoe men kan winnen.

4. *The Hamster: How Can I Win?*

De regels zijn maar een kader. Je weet wel hoe alles werkt, maar waarom zou je die bepaalde actie uitvoeren en die niet? Je moet proberen de radertjes in het hoofd van de spelers in gang te krijgen, hun 'hamstertje doen lopen'. Je kunt daarom een paar hoofdlijnen van mogelijke strategie vermelden of een paar valkuilen voor beginners duiden. De bedoeling is dat je de spelers de mogelijkheden geeft om te winnen, dan spelen ze ook om te winnen en ontstaat er competitie wat het spel vooruit drijft en aangenaam maakt.

Bijlage 6: Evaluatieformulier

Evaluatieformulier:

1. Wat verwachtte u van de nascholing?

Actualisering van kennis Praktische informatie Nieuwe inhoud Andere :

2. Druk uit in hoeverre u akkoord gaat met deze uitspraken: (1 = helemaal niet, 5 = helemaal)

	1	2	3	4	5
1. De nascholing voldeed aan mijn verwachtingen.					
2. Ik kreeg de kans om actief deel te nemen.					
3. De verhouding theorie/praktijk was goed.					
4. De nascholing heeft mij nieuwe kennis, inzichten of vaardigheden bijgebracht.					
5. De door de lesgever geformuleerde doelstellingen werden bereikt.					
6. Ik zal de nieuwe inzichten ook kunnen toepassen in mijn onderwijspraktijk.					

3. Wat vond u van de volgende aspecten?

	Zeer zwak	zwak	voldoende	goed	Zeer goed
Concept					
Inhoud					
Kennis van de docent					
Methodiek					
Praktische organisatie					
Presentatie					
Didactisch materiaal					
Brochure/syllabus					
Globale indruk					

4. Zou u uw collega's de nascholing aanbevelen? Ja Neen

5. Zou u na deze sessie meer geneigd zijn een gezelschapsspel in te zetten in de klas?

Ja Welk ? Neen Waarom niet?

6. Vond u de spelinformatie gemakkelijk terug in de brochure of zou deze beter op de spelfiches staan?

Brochure Spelfiches Andere:

7. Welk spel sprak u het meeste aan?

8. Welk spel sprak u het minste aan?

9. Welk spel lijkt u het meest bruikbaar voor uw klaspraktijk?

10. Welk spel lijkt u het minst bruikbaar voor uw klaspraktijk?

11. Zou u geïnteresseerd zijn in andere sessies over spel? Ja Neen

Zo ja: Welke? Vakspecifiek voor (Vak) Specifiek vakoverschrijdend

Spel als naschoolse of middagactiviteit Zelf spellen ontwikkelen

Spel als remediëringmiddel (GOK/GON) Gamification

Andere:

12. Eventuele andere opmerkingen of suggesties?

Bijlage 7: 'Script' van de presentatie

(Slide 1) *Deelnemers komen binnen, krijgen een samenvatting en nemen plaats.*

Goedemorgen iedereen en welkom op deze sessie over het gebruik van moderne commerciële gezelschapsspellen in de secundaire klaspraktijk. (Slide 1) Mijn naam is Gunther Verbelen en ik wil jullie vandaag laten kennismaken met de kracht van het gezelschapsspel als leermiddel.

Voor we daarmee van start gaan, wil ik kort iets meer vertellen over mezelf en deze nascholing. Ik ben via de D-cursus leerkracht informatica en techniek, maar ik zit intussen ook in het 3^{de} jaar van de gewone lerarenopleiding van de Thomas More Hogeschool in Mechelen, met de opties wiskunde en Engels.

Ik heb deze nascholing ontwikkeld in het kader van mijn eindwerk voor deze opleiding. Dat is ook meteen de reden dat er videocamera's opgesteld staan en dat jullie straks een evaluatieformulier zullen krijgen. Alvast bedankt om mijn gewillige proefkonijnen te zijn! Ik heb voor dit onderwerp gekozen omdat ik zelf erg overtuigd ben van de kracht van het gezelschapsspel maar heel vaak merk dat leerkrachten (en andere mensen) niet goed weten wat er allemaal mogelijk is.

Zelf ben ik al meer dan 15 jaar met gezelschapsspellen bezig. Ik heb een collectie van rond de 400 spellen en sinds februari vorig jaar ook een eigen gezelschapsspellenclub. Laat ons zeggen dat ik er heel hard mee bezig ben. Voor deze sessie zal ik bijgestaan worden door mijn collega Mevrouw Ellen Heylen om deze, toch wel grote, groep te begeleiden tijdens het spelen.

Ik zou ook graag weten welke vakgebieden er vertegenwoordigd zijn, zo kan ik proberen de voorbeelden specifiek toe te spitsen op jullie als publiek. Zijn er leerkrachten wiskunde in de zaal? Leerkrachten talen? Andere specifieke vakken die niet tot deze twee groepen behoren? Goed, dan kunnen we er aan beginnen!

Wat gaan we de komende 3 uren doen? (Slide 3) Eerst zal ik kort het theoretische gedeelte toelichten. Ik probeer het kort te houden maar er zijn toch een aantal zaken die we als leerkracht in het achterhoofd moeten houden als we willen werken met gezelschapsspellen. Na deze uiteenzetting is het de bedoeling dat jullie zelf allemaal aan de slag gaan met de spellen die op de tafels uitgesteld staan. Je krijgt een brochure met meer informatie en suggesties voor het gebruik in de klas bij elk spel.

Wees gerust, alle informatie uit het theoretisch gedeelte is ook opgenomen in de brochure, dus je hoeft geen notities te nemen. Even voor het einde van de sessie volgt er een korte nabespreking met ruimte voor vragen en feedback. (Tijdens het spelen kan je altijd even pauzeren met een kopje koffie, maar probeer dat zo weinig mogelijk in de buurt van de spellen te doen. Een ongeluk is snel gebeurd).

Omdat ik relatief weinig tijd heb zal ik proberen de structuur van een goede speluitleg aan te houden. Die begint altijd met het *doel* van het spel gevolgd door de H – M – H Structuur. (Slide 4) Eerst moet ik jullie 'aan de haak slaan' en interesse opwekken, daarna volgt de hoofdbrok (meat) van de uitleg en ten slotte moet ik er voor zorgen dat het denkproces op gang komt (hamster) en kunnen jullie zelf aan de slag. Het is héél belangrijk dat er zeker aandacht besteed wordt aan de nabespreking, want anders is het hele spel zinloos geweest.

We beginnen met het DOEL.

Voor we echt van start gaan moet ik twee dingen heel erg duidelijk stellen. (Slide 5)

- Spel als werkvorm is geen heilige graal: Spellen zijn heel erg veelzijdige en erg goede werkvormen MAAR dat wil niet zeggen dat we ze te pas en te onpas overal maar moeten bij halen. Ze zijn een aanvulling van de gereedschapskist van de leerkracht, geen vervanging voor beproefde methodes. Het is dus NIET mijn DOEL om elke les te vervangen door spel.
- Het spel mag ook nooit een doel op zich zijn: het is een hulpmiddel om een leerdoel te bereiken. We moeten dus altijd vertrekken vanuit een lesdoel en dan kan een spel een goede mogelijkheid zijn om dat specifiek doel te bereiken. NOOIT andersom, hoe leuk een bepaald spel ook kan zijn.

Het doel van deze sessie is wel: (Slide 6)

- Jullie overtuigen van het NUT van het spel als leermiddel. Door de theoretische uiteenzetting maar vooral door het uitproberen van de spellen.
- Jullie informeren over hoe je spellen op een goede manier kan gebruiken in de les: een belangrijk onderdeel van deze presentatie.
- Jullie informeren over welke mogelijkheden er bestaan binnen het aanbod en het spel zelf aan de hand van de informatiebrochure en de tentoongestelde spellen.
- Jullie zelf laten ervaren welke kracht er in het spel als leermiddel verstopt zit door ze te laten uitproberen.
- Jullie ideeën geven en laten nadenken hoe je zelf spellen kan gebruiken in de lessen door de spellen te spelen en nadien te bespreken.

HOOK (Slide 7 → Slide 8)

Dat gezegd zijnde ... Wie van de aanwezigen speelt al wel eens een spel thuis? Welke spellen speelt u dan? Wie onder jullie heeft al wel eens een spel gebruikt in de klas? Welk spel? Wat was de reactie van de leerlingen? Zou u het nog opnieuw proberen? Waarom wel? Waarom niet? (*±1 minuut op de antwoorden inspelen → verkeerde regels monopoly → tijd etc. Tijdens de conversatie komen de nadelen aan bod*)

Elke keer als ik over spellen spreek in een klascontext komen daar dezelfde spellen naar boven. Iedereen kent spellen maar iedereen kent altijd enkel de 'rommel' die bedrijven iedereen willen opdringen. Die spellen zijn meestal saai, van lage kwaliteit en telkens komen dezelfde 'nadelen' naar boven: (Slide 9)

- Tijd: We hebben niet genoeg tijd om spelletjes te spelen. Spellenspelen is geen tijdsverspilling, meer nog: in deze uiteenzetting kan ik zelfs aantonen dat ze tijdbesparend kunnen zijn. Het blijft natuurlijk altijd een investering: maar dat is elke nieuwe methode ook!
- Geld: Toegegeven, er is niet altijd veel budget. Maar een spel hoeft niet duur te zijn en handboeken zijn dat ook niet. Bovendien kan je met 1 spel jarenlang een aantal leerlingen aan de gang houden, met een boek 1 jaar 1 leerling. En als je zelf een beetje de handen uit de mouwen steekt, hoeft het zelfs niet zo extreem duur te zijn. Ook dit is een investering.
- Te moeilijk voor klasmanagement: spellenspelen is niet moeilijker dan groepswork, en ook hier een tijdsinvestering die nadien zal opbrengen!
- Spelletjes zijn voor kleine kinderen: En Farmville is wel heel volwassen? Sommige van deze moderne spellen vragen heel wat meer kennis en vaardigheid dan je denkt!
- Te moeilijk voor mij: als een leerling dat zegt ... dat is ook meteen de reden voor deze sessie!

MEAT

Waarom zouden we dan wel gezelschapsspellen gebruiken? (Slide 10)

Uit mijn theoretisch onderzoek blijkt dat gezelschapsspellen perfect aansluiten bij zowat elke gangbare theorie over 'goed' onderwijs. Voor mensen die geïnteresseerd zijn in de onderliggende theorieën kan ik mijn literatuurstudie aanbevelen. Twee zaken zijn belangrijk in de praktijk met het oog op de keuze van de spellen:

De kinderen waarmee we in het secundair werken, zitten in of tussen twee belangrijke ontwikkelingsfasen van Piaget: de concreet-operationele fase en de formeel-operationele fase. Leerlingen in de eerste fase kunnen nog niet zo goed abstract denken. Het is dus belangrijk geen te abstracte spellen te kiezen die puur op strategie gebaseerd zijn, een beetje geluk zorgt

vaak voor meer spelplezier EN verkleint de grens tussen leerlingen in verschillende fasen van abstract denken. Eén van de grote voordelen van spel is dat het de overgang tussen deze fasen sterk bevordert vanuit het principe van de naaste ontwikkeling van Vygotsky: we schotelen kinderen problemen voor die ze eigenlijk nog niet alleen kunnen oplossen, maar in hun spel, en het samenspel met anderen, maken ze zich deze denkpatronen eigen. Die uitdaging is erg belangrijk om tot zinvol leren te komen en vaak de reden dat 'klassiekers' niet meer werken.

Voor mij zijn daarnaast de belangrijkste voordelen van gezelschapsspellen:

- Contextgebondenheid: het spel geeft context aan leerstof in een omgeving waarin je vrij kan experimenteren zonder directe gevolgen op de werkelijkheid. Meer zelfs: in vele situaties kan het inzichten verschaffen die moeilijk in woorden over te brengen zijn. En voor elk thema bestaat er wel een spel!
- Interactiviteit & coöperatie: Spellen zijn interactief: het spel zelf is beïnvloedbaar door de keuzes van de spelers, maar ook het spelen spreekt heel wat vaardigheden aan die belangrijk zijn in het dagelijkse leven, leerlingen leren omgaan met verlies (en winst!), samenwerking, ... Je werkt met een spel automatisch aan de VOET: door het spel zelf, of door het thema, of door taal te gebruiken tijdens een wiskundig spel en wiskunde voor de puntentelling in een taalspel.

Er zijn nog meer voordelen aan spel: afwisseling, leuk voor leerling en leerkracht, motiverend, ... En het is vooral een goede manier om te leren: taal (je kan niet stil onderhandelen, gebruik van een andere taal in een realistische context), kritisch en probleemoplossend denken, logica, sociale vaardigheden (een groot voordeel ten opzichte van digitale games), strategie, ...

Een aparte vermelding is er voor competitie: voor velen een groot voordeel van spelvormen. Er moet echter voorzichtig mee omgesprongen worden. Waar een winnaar is, zijn meestal veel verliezers. Competitie kan motiverend werken en het beste in mensen boven brengen, maar vaak ook het slechtste. We moeten als leerkracht dus opletten dat deze competitiegeest nooit de overhand neemt op lesdoelen en een positieve interactie tussen leerlingen.

(Slide 11) Hoe kan je een spel kiezen? De keuze is enorm, maar welke spellen zijn geschikt voor mijn klas? Eerst en vooral vertrek je vanuit een leerdoel! Zoals eerder al vermeld. MAAR! Spellen moeten in de eerste plaats leuk zijn! Is dat niet tegenstrijdig met: "Ze moeten eerst en vooral een doel dienen."? Neen; er moet altijd een evenwicht zijn en daarbij is, naar mijn mening, het spelplezier het belangrijkste. Als er geen plezier is, kan er geen leren plaatsvinden! Het beste is nog als leerlingen niet doorhebben dat ze aan het leren zijn,...

Dit is ook één van de grote redenen dat vele 'klassiekers' niet meer werken bij leerlingen en waarom leerlingen geen spellen meer spelen. Als het niet leuk is, dan kan je ook gewoon les volgen. Het is ook één van de redenen dat deze sessie niet gaat over educatieve spellen: vaak zijn deze gewoon niet leuk. Met als uitzondering de spellen van het C.I.S., die vandaag ook workshops geven, maar vaak zijn hun spellen relatief duur door de kleine oplages en gebaseerd op de VOET, waardoor ze weinig bruikbaar zijn in de les zelf.

De beste test of een spel leuk is, is het zelf uitproberen, liefst met je doelpubliek (smaken verschillen). Een richtlijn kan zijn: de naam van de ontwerper die prominent op de doos aanwezig is. Het is geen garantie maar vaak wel een stap in de goede richting. Vaak zijn Family versies ook beter bruikbaar omdat ze geschikt zijn voor verschillende niveaus van spelers.

Waar zou je op moeten letten bij het aankopen van een spel? (*deelnemers laten antwoorden en inspelen*) (Doelpubliek, korte eenvoudige regels, interessante look, aantal spelers, speelduur, kostprijs) iets minder voor de hand liggend zijn de kwaliteit van het spelmateriaal: duurzaam materiaal is een betere investering, is het thema wel geschikt? (voorbeeld Cash'n guns) en ... kan ik het zelf maken/aanpassen?

We hebben nu een spel gekozen, ... maar hoe kunnen we het in de klas gebruiken? (Slide 12) Laten we even stilstaan: welke functies een spel kan vervullen binnen een les? (*Deelnemers laten antwoorden*) Ook hier is het spel ongelooflijk veelzijdig. Een spel kan functioneren als:

- Instap: illustrerend (Memoir '44) of als ervaring om conclusies uit te trekken (Acquire, simulatiespellen)
- Kern: Zelden gebruikt, maar opties met spel als lesstructuur (stilleggen en toelichten) of als onderwerp (mechanismen ontleden in wiskunde, spelregels als tekstmateriaal, ...)
- Verwerking: Is de meest voorkomende functie, de voorgestelde basisvormen zijn hiervoor uitermate geschikt.
- Evaluatie: NOOIT summatief, maar wel om na te gaan of de leerstof verworven is. Goed gebruikt zijn de spelletjes in de basisvormen heel efficiënt en betalen ze hun initiële investering dubbel en dik terug.
- Beloning: spreekt voor zich en het is extra herhaling zonder het te beseffen!
- Tijdsvulling: Een beetje taboe want leerkrachten hebben nooit tijd genoeg ... en toch zijn er momenten dat je 5 minuten te vroeg klaar bent of op het einde van een semester een uurtje over hebt. Leerlingen zijn met een spel nuttiger bezig met leerstof dan bij het bekijken van een video.

De standaard lesfasen bij een spel zijn relatief voor de hand liggend. (Slide 13)

- Alles start met een goede voorbereiding: zorg dat je weet wat je doel is en dat je het spel zelf goed beheerst, anders kan je het nooit overbrengen. Laat de leerlingen helpen bij het klaarzetten van het materiaal: zo duurt het minder lang en zijn ze betrokken bij de les.
- Daarna moet je de leerlingen duidelijk maken wat het doel is en hoe lang ze de tijd zullen hebben. Een beetje duiding kan geen kwaad, tenzij het net de bedoeling is dat ze zelf ondervinden en conclusies trekken. Leg de spelregels uit volgens het H M H principe.
- Uitvoering: Het spel wordt gespeeld. **De leerkracht speelt hierbij een erg actieve rol!** Probeer aan te moedigen en aan te sporen zodat de vaart in het spel blijft. Observeer en evalueer of het spel zijn doel bereikt en als aangenaam ervaren wordt door de leerlingen. Zelf mee spelen is meestal niet mogelijk en ook niet echt aan te raden.
- Nabespreking: wordt vaak vergeten, maar is uitermate belangrijk. Pols naar de resultaten en evalueer samen met de leerlingen wat ze geleerd hebben en of het spel zijn doel bereikt heeft. Koppel terug aan de leerinhouden om tot zinvolle verwerking te komen.

Tot slot nog een paar tips om het spel in de les vlot te laten verlopen. (Slide 14)

- De leerkracht is spelleider: dat wil zeggen dat je het spel kan aanpassen naar jouw noden zoveel je wilt. Jij bent de baas en hebt altijd gelijk bij elke twijfel. Breek, verander en manipuleer het spel zodat iedereen er iets aan heeft en de doelen bereikt worden.
- Maak duidelijke afspraken over beurten doorgeven, opstellen en opruimen en winnen, verliezen of vals spelen en volg deze consequent op.
- Probeer steeds dezelfde structuur aan te houden, na een tijdje weten de leerlingen wat er komt en zal alles heel vlot verlopen.
- Laat leerlingen zo veel mogelijk alleen spelen, tenzij het echt een team-spel is.
- De spellen die je speelt moeten leuk zijn voor de leerlingen! Niet voor jou!

HAMSTER

En dan is het nu tijd om tot actie over te gaan en de hamstertjes te laten trappelen in jullie brein. Daarom heb ik in mijn eindwerk een aantal spelletjes opgenomen die inzetbaar zijn in elke situatie en een perfecte aanvulling (of vervanging) kunnen zijn van de basisspelletjes die we al gebruiken. Ik wil er een aantal kort overlopen zodat jullie zelf inzien wat de mogelijkheden zijn ... dat is een kwestie van ervaring: hoe meer je met een spel bezig bent hoe beter je de verschillende mogelijkheden ziet, maar met een kleine aanzet kan je al heel ver komen. Al deze basisspellen kan je terugvinden op de tafels. Met een klein beetje uitleg kan iedereen zo meteen aan de slag. Ik leg er een paar kort uit.

Jungle speed (Slide 15) is heel bekend bij ons doelpubliek. Het is een heel competitief spel waar snelheid en oog-handcoördinatie belangrijk zijn. Verdeel de kaarten en plaats de totem in het midden. Ieder draait om de beurt een kaart om: als op twee kaarten het symbool hetzelfde is, grijp je zo snel mogelijk de totem. De verliezer krijgt de kaarten van de winnaar, en dat herhaalt zich tot een speler geen kaarten meer heeft.

Het is heel erg geschikt voor automatisatie: verander de kaartjes in leerstof en je bent een heel goede oefening aan het doen. Op tafel staat een versie die ik zelf gemaakt heb om maaltafels en andere bewerkingen te oefenen. Voor taal kan je woordenschat rond verschillende thema's nemen, etc.

Al deze informatie kan je in de brochure terugvinden bij elk spel. De regels liggen op de tafel.

Time's Up (Slide 16) speel je in teams. Je kiest 30 kaarten en de eerste speler van het team legt uit terwijl de andere het woord moet raden. Na de eerste ronde neem je dezelfde kaartjes en doe je hetzelfde maar mag je nog maar 1 woord zeggen. Je moet dus onthouden wat al gezegd werd door de anderen. In de laatste ronde mag je enkel nog uitbeelden. Het team dat de meeste kaartjes verzamelt, wint.

Time's Up is geschikt voor alles wat met woordenschat te maken heeft. In een vreemde taal mogen de leerlingen enkel communiceren in de doeltaal. Voor andere vakken is het geschikt om begrippen en definities te oefenen en te herhalen. Soms moet dan wel de laatste ronde vervangen worden door iets tekenen of op het bord schrijven en dergelijke. Perfect speelbaar in grotere teams.

Nu we een paar voorbeelden gezien hebben, wil ik een paar tips geven bij deze basisspellen en spellen in het algemeen: (Slide 17)

- Maak zelf kaartjes voor de thema's die bij de lessen aansluiten. Als je ze goed stevig maakt, kan je ze in volgende jaren terug opnieuw gebruiken. Als je telkens andere thema's kiest om geleidelijk aan te maken, kan je een bibliotheek aanleggen voor elk thema.
- Deze spelletjes zijn eenvoudig maar leuk: gemakkelijk aanpasbaar en gemakkelijk uit te leggen. Ze duren niet lang en zijn voor iedereen toegankelijk. Na twee keer uitleggen, hoef je maar de kaartjes boven te halen en weten de leerlingen wat er van hen verwacht wordt.
- Als je over een digitaal bord beschikt, kan dit misschien fungeren als een digitaal speelbord waar je de pionnen op verplaatst (sommige spellen zijn zelfs digitaal te vinden). Dit maakt het spel ook speelbaar met een grote groep en iedereen kan het materiaal goed zien.

Als voorbeeld van dit laatste: Zet in & Win (of Wits & Wagers) van Jumbo, (Slide 18) ook aanwezig op de tafels. Ik verdeel de klas in groepen (40 personen is een beetje veel, maar we doen een poging). Op de tafel vinden jullie een zakje met spelmateriaal. Ik, als leerkracht, stel een vraag (het antwoord is altijd een cijfer of een jaartal): jullie overleggen en schrijven een gezamenlijk antwoord op het kaartje. Ik breng alle antwoorden op het bord. Jullie overleggen nu welk antwoord je denkt dat het juiste is. (*deelnemers laten uitvoeren*) Je krijgt 2 stemschijven: de grote is 2 punten, de kleine 1. Een afgevaardigde zet de schijven op de juiste plek. Ik verklap het antwoord en de punten worden verdeeld. Handig als inleiding of kennisoverdracht. (*Er worden 1 of 2 vragen gespeeld*)

Voor we echt beginnen spelen nog dit: (Slide 19)

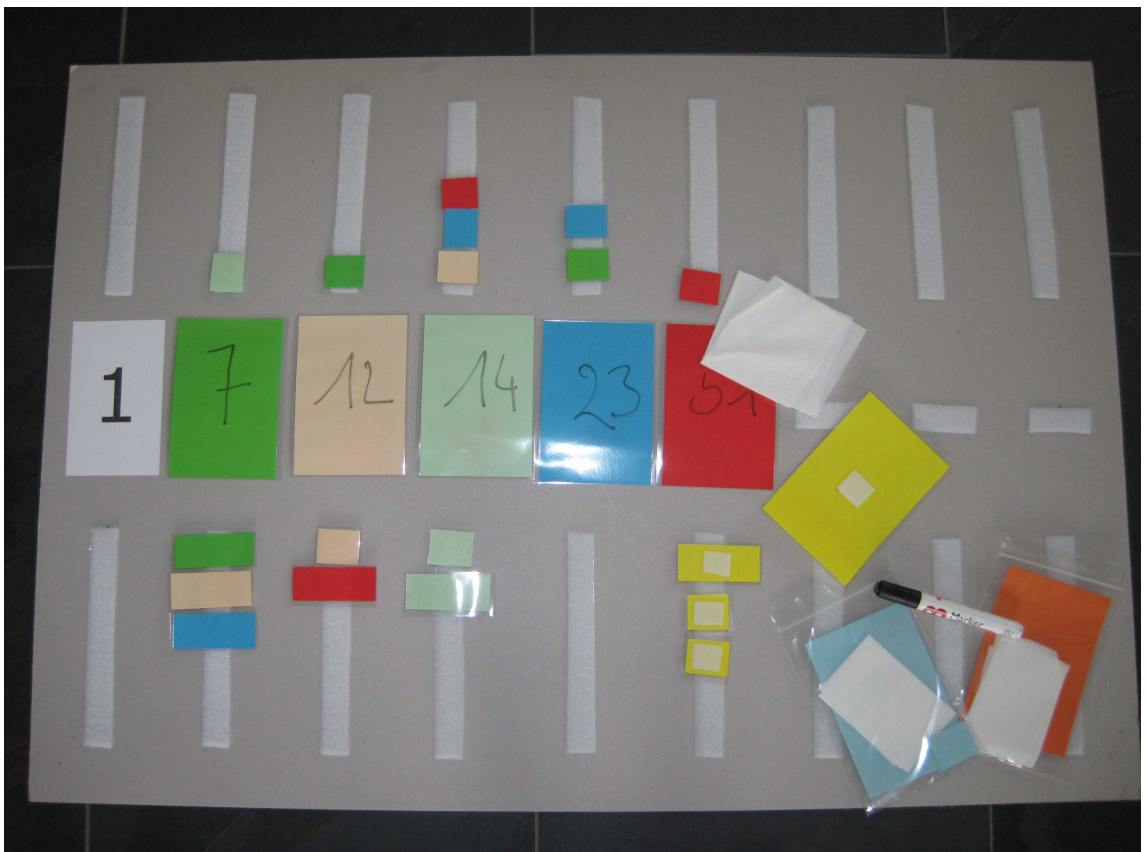
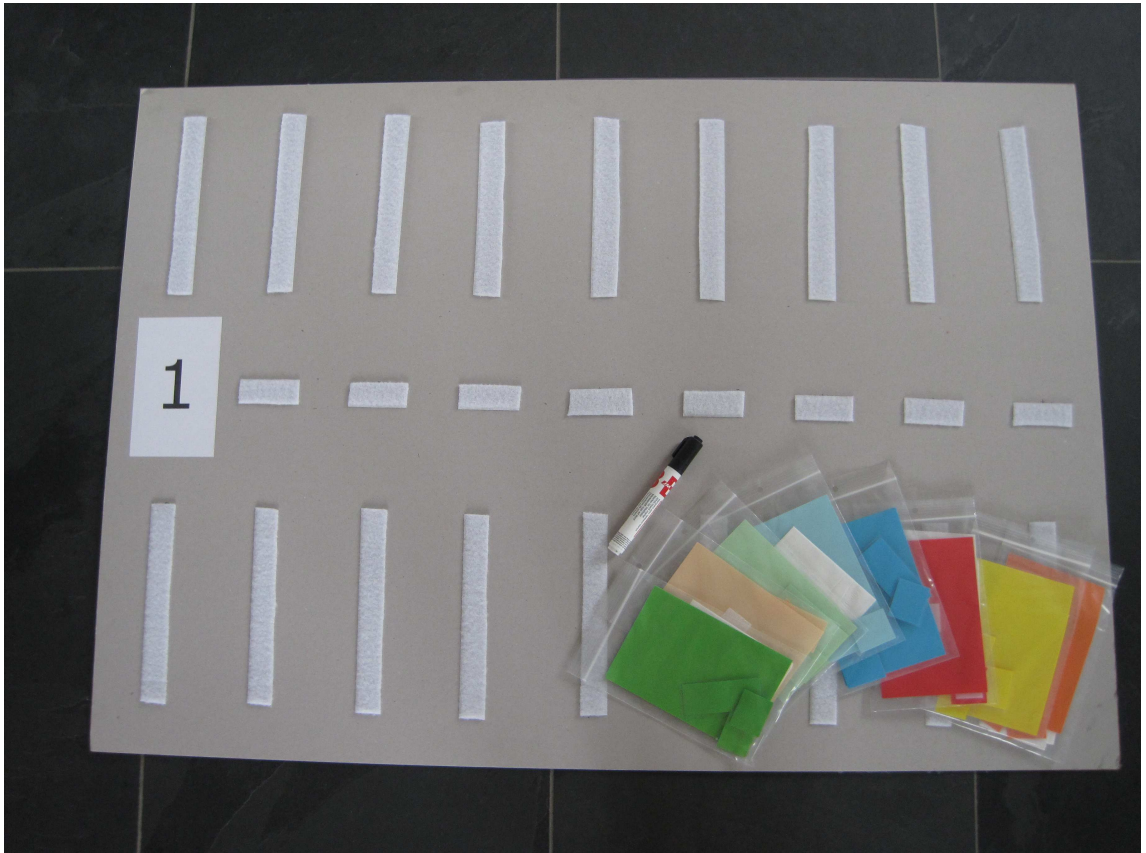
Het is u waarschijnlijk opgevallen dat ik weinig specifieke spellen heb aangehaald. Het aanbod is dan ook enorm. In de theorie van het eindwerk en een aantal van de links in de brochure kan u heel wat specifieke titels terugvinden. Ik heb een poging gedaan om een representatieve steekproef mee te brengen. De indeling van het lokaal is zo opgevat dat de uitgestalde spellen per categorie staan: samenwerkingsspellen, spellen voor 1 speler, wiskundige spellen, taalspellen, ... telkens met een klein woordje uitleg op de bijhorende fiche. Kijk dus gerust eens rond en neem een spel vast, of mee naar een vrije tafel om het te proberen. Dit is slechts een selectie, we kennen nog veel meer spellen, dus stel gerust vragen.

(Slide 20) Op de spel tafels staan spellen klaar die u zelf kan uitproberen. Elk spel is voorzien van een spelregelfiche zodat u niet hoeft te wachten: ik en mijn collega proberen er zo veel mogelijk persoonlijk uit te leggen. Elk spel dat op de tafel aanwezig is, kan gespeeld worden en kan u ook terugvinden in de brochure met een paar suggesties voor aanpassingen naar een klassituatie. Neem gerust een paar notities. Vergeet ook niet het evaluatieformulier in te vullen.

(Slide 21) Zijn er op dit moment nog vragen die relevant zijn voor iedereen?

Dan zou ik zeggen: veel speelplezier! Als u meer informatie wil over een vak of spel, aarzel dan niet om vragen te stellen. Ik loop rond om spellen uit te leggen en vragen te beantwoorden. Rond 12u 45 volgt nog een korte nabespreking.

Bijlage 8: Foto's Wits & Wagers



Bijlage 9: Foto's van de nascholing

Opstelling lokaal bij aanvang



Spellententoonstelling





Presentatie



Spellen Spelen









Bijlage 10: Aanvullende Wiskundige Spelvormen

Jungle Speed

Zet de totem in het midden zodat iedereen er goed bij kan.

Schud en verdeel de kaarten.

Elke speler draait vervolgens om de beurt een kaart om (van je weg draaien).

Als 2 spelers dezelfde soort hoeken voor zich hebben liggen, volgt een duel. De spelers proberen om ter snelste de totem in het midden te grijpen. De winnaar mag al zijn kaarten aan de verliezer geven. De speler die verloor mag als eerste een nieuwe kaart omdraaien.

De speler die als eerste al zijn kaarten kwijt is, wint.

Er zijn 4 speciale kaarten.



De speler die de kaart omdraaide telt tot 3 en alle spelers draaien samen een kaart om. Duellen worden gewoon afgehandeld.



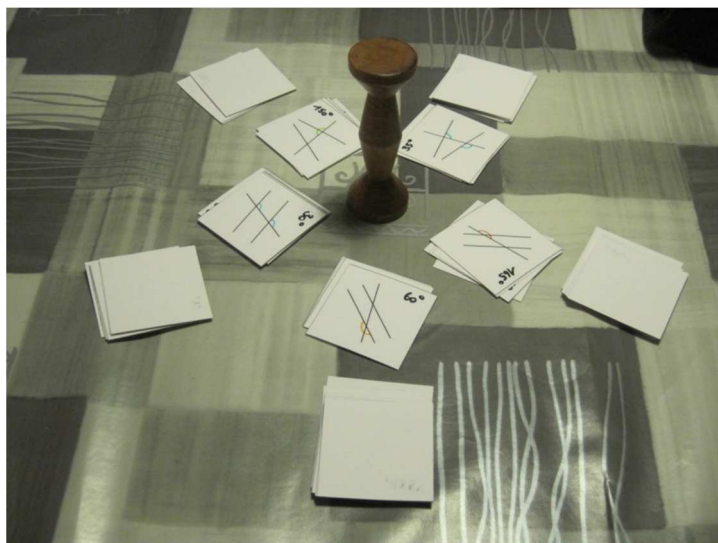
Alle spelers grijpen zo snel mogelijk de totem. De winnaar legt zijn kaarten onder de totem. Deze worden door de verliezer van het volgende duel opgeraapt.



De hoeken tellen niet mee van zodra deze kaart omgedraaid is. Tot het volgende duel tellen de graden die op de kaart staan en grijpen de spelers de totem als er supplementaire hoeken liggen.



De hoeken tellen niet mee van zodra deze kaart omgedraaid is. Tot het volgende duel tellen de graden die op de kaart staan en grijpen de spelers de totem als er complementaire hoeken liggen.



Time's Up

Verdeel de spelers in teams (van 2 personen). Schud de kaarten en geef ze aan de eerste speler.

In de eerste ronde omschrijft deze speler het begrip of de eigenschap op de kaart zonder het begrip of een deel er van te vernoemen. De andere speler in zijn team probeert het begrip te raden. Binnen de tijd probeert elk team zo veel mogelijk kaartjes te raden. Elk goed geraden kaartje mag bijgehouden worden en brengt 1 punt op. Als de tijd op is gaat de beurt naar het volgende team.

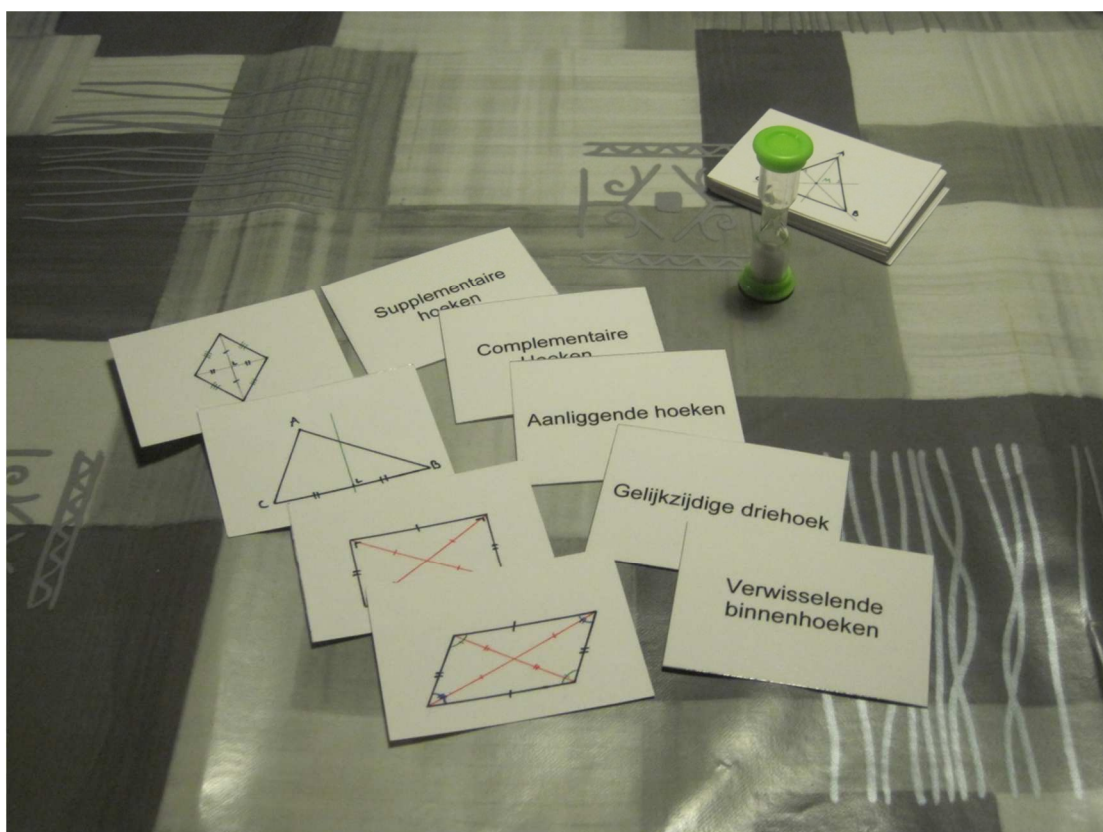
De ronde eindigt zodra alle kaartjes op zijn. Tel het aantal punten per team en schrijf het op.

Schud alle kaarten opnieuw en geef ze aan het volgende team. Een nieuwe ronde begint.

In de tweede ronde mag de verteller nog maar 1 woord zeggen.

In de derde ronde mag er niets meer gezegd worden en moet de verteller zich behelpen door te tekenen wat zijn ploegmaat moet raden.

Voor een variant kan je de achterkant van de kaarten gebruiken met enkel de tekeningen. De kaarten kunnen ook dienst doen als studiehulp.



Bijlage 11: Persoonlijke agenda/Logboek

Datum/Periode	Omschrijving Activiteiten	Aantal uren
Academiejaar 2011 – 2012	Vorming van ideeën en initieel opzoekwerk rond “Gezelschapsspellen in de klas”.	
Studentencontact Juni 2012	Eerste contact met Mijnheer De Coninck en Mevrouw Van Den Berk met voorstel en eerste besprekingen.	
Juli – September 2012	Inlezen en internet-research over het onderwerp.	
September 2012	Contact LeON met vraag tot mogelijkheid om bijscholing te organiseren.	
Oktober 2012	Contact met stagescholen en Sint-Jozefsinstituut Betekom met vraag tot mogelijkheid tot het organiseren van bijscholing.	
7 oktober 2012	Opstellen van e-mails met vraag naar informatie naar verschillende personen en instanties (spellekijn.nl, Centrum voor Informatieve Spelen, Diketower podcast, how-to-play podcast, gamesforeducators.com)	3u
9 oktober 2012	Opzoekwerk naar bronnen in Limo en Libris bibliotheek catalogus.	2u
12 oktober 2012	Eerste stappen startdocument, korte bespreking met promotor.	2u
15 oktober 2012	Doornemen eindwerken aangevraagd via IBL.	2u
16 oktober 2012	Lectuur ‘Van Spelen tot Serious Gaming’ (4u) + Mailcontacten Sjib en scholengroep in verband met praktische realisatie en mailverkeer promotor (2u).	6u
17 oktober 2012	Lectuur ‘Van Spelen tot Serious Gaming’ (2u) + Telefonisch contact praktische realisatie en contact promotor (2u).	4u
18 oktober 2012	Opstellen omschrijving voor nascholing Scholengroep Aarschot – Betekom (1u) + Opstellen startdocument (5u).	6u
19 oktober 2012	Bespreking + aanpassingen startdocument (1u) , Voorbereidende research onderzoekstrip Spiel Essen 2012 (4u).	5u
20 oktober 2012	Bezoek Spiel Essen 2012.	14u
10 november 2012	Scans maken eindwerken en literatuur.	3u
20 november 2012	Eerste aanzet inleiding en hoofdstuk 1 literatuurstudie.	6u
23-24-25 november 2012	Contacten op Spiel 2012 te Broechem o.a. met spelauteurs en organisaties.	15u
3 december 2012	Research naar bronmaterialen op www.boardgamegeek.com .	10u

4 december 2012	Research naar bronmaterialen op www.g4ed.com .	7u
5 december 2012	Uitwerking literatuurstudie.	2u
7 december 2012	Uitwerking en schrijven literatuurstudie.	4u
8 december 2012	Uitwerking en schrijven literatuurstudie.	12u
9 december 2012	Uitwerking en schrijven literatuurstudie.	6u
14 december 2012	Bezoek Centrum voor Informatieve Spelen.	4u
16 december 2012	Doornemen extra bronnen CIS + mailverkeer met promotor.	2u
Oktober, november, december	Beluisteren podcasts: How- to-Play, Teaching Strategies, Games in schools and libraries,	30u
25 december 2012	Bekijken uiteenzetting Tom Vasel: Practical gaming in the classroom.	1u
30 december 2012	Herwerking en schrijven literatuurstudie.	12u
31 december 2012	Uitwerking en schrijven literatuurstudie.	4u
1 januari 2013	Uitwerking en schrijven literatuurstudie.	8u
2 januari 2013	Uitwerking en schrijven literatuurstudie.	14u
3 januari 2013	Uitwerking en schrijven literatuurstudie.	13u
4 januari 2013	Uitwerking en schrijven literatuurstudie.	14u
5 januari 2013	Uitwerking en schrijven literatuurstudie + Aanzet praktisch product.	15u
6 januari 2013	Afwerken literatuurstudie, nalezen, bronnenlijst en lay-out.	12u
7 januari 2013	Deadline literatuurstudie.	
18 januari 2013	Opzoekwerk rond beschikbaarheid en aankoop demonstratiespellen.	4u
19 januari 2013	Research rond vormgeving van nascholing.	2u
22 januari 2013	Ontwerp en realisatie van spelregelfiches.	4u
23 januari 2013	Ontwerp en realisatie van spelregelfiches.	4u
24 januari 2013	Ontwerp en realisatie van spelregelfiches.	4u
25 januari 2013	Test spelregelfiches en praktische organisatie op regentendag	10u
27 januari 2013	Uittypen theoretisch gedeelte praktische realisatie.	9u

28 januari 2013	Uitwerken lesvoorbereiding en materialen.	10u
29 januari 2013	Uitwerken lesvoorbereiding en materialen.	5u
30 januari 2013	Contactmoment promotor i.v.m. uitvoering praktisch product.	2u
06 februari 2013	Uitwerking prototype.	8u
07 februari 2013	Uitwerking prototype.	12u
08 februari 2013	Uitvoering nascholing Aarschot-Betekom.	8u
12 april 2013	Herwerken literatuurstudie en praktisch product.	8u
13 april 2013	Herwerken literatuurstudie en praktisch product.	8u
14 april 2013	Herwerken literatuurstudie en praktisch product.	8u
15 april 2013	Uitwerken onderwijskundig product.	6u
16 april 2013	Uitwerken onderwijskundig product en nalezen/samenvoegen materialen.	12u
22 april 2013	Bespreking onderwijskundig product en verder verloop van uitwerking met promotor.	3u
28 april 2013	Verzamelen en verwerken feedback.	6u
29 april 2013	Uitwerken Deel 3: omschrijving van de toepassing.	2u
1 mei 2013	Uitwerken Deel 3: omschrijving van de toepassing.	5u
2 mei 2013	Uitwerken Deel 3: omschrijving van de toepassing.	10u
3 mei 2013	Afwerken Deel 3: Omschrijving van de toepassing.	7u
4 mei 2013	Schrijven Deel 4: Reflectie + Inleiding, Voorwoord, etc.	6u
5 mei 2013	Samenvoegen verschillende delen + nalezen en lay-out.	12u
9 mei 2013	Nalezen en lay-out + Algemeen besluit	12u
10 mei 2013	Nalezen en bijvoegen bijlagen: Klaar voor laatste nalezing	3u
20 mei 2013	Laatste bespreking met promotor	1u
21 mei 2013	Verwerking laatste opmerkingen, nagelezen exemplaren en nalezen van het eindproduct voor de drukker	11u
	Totaal	440u

