

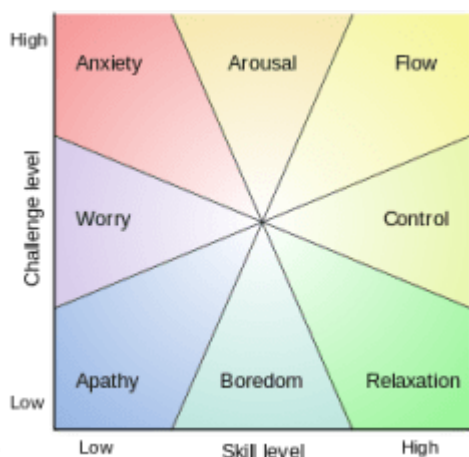
*Door te spelen kun je leren: het is de manier waarop wij van nature de wereld om ons heen leren kennen. Binnen het onderwijs ligt de focus echter sterk op het overdragen van kennis via instructie, video's, leerlingen onderzoek laten doen etc. Als leerlingen ouder worden lijken we minder spelletjes met hen te spelen. Een gemiste kans, want door spellen te spelen kun je veel leren!*

## Het nut van spellen in de les

### Soorten spellen

Van ieder spel kun je iets leren: "The fun is in the learning." (Koster, R. 2005). Zo heb je *kennisspellen* zoals Triviant en pim-pam-pet, *vaardigheidspellen* zoals Dokter Bibber of Mikado, *begripsspellen* zoals Risk en Monopoly en *verkennde spellen* als soldaatje spelen, Weerwolven en Dixit. Er zijn dan ook veel verschillende soorten spellen die allen hun eigen doel kunnen hebben. Dit maakt spellen breed inzetbaar.

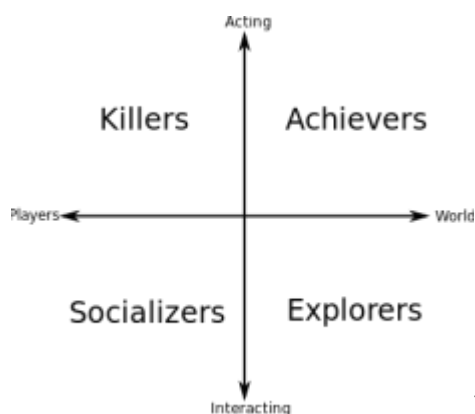
### Motiverende elementen



Spellen zijn over het algemeen erg motiverend. Waarom? Daarover zijn verschillende theorieën. Malone (1981) constateert dat spellen motiverend zijn omdat ze de volgende elementen bevatten: Fantasy (even uit de echte wereld stappen), Curiosity ("Hoe ziet het nieuwe level eruit?"), Control (control hebben over het verloop van het spel) en Challenge (een goed spel daagt uit, maar is niet te moeilijk), wat bijvoorbeeld te koppelen is aan de "zone van naaste ontwikkeling" van Vygotski (1978) of de FLOW theorie van Csikszentmihalyi (1988).

Andere bekende op het gebied van spellen en spelelementen hebben het over elementen als Sensatie, Fantasie, Verhaal, Uitdaging, Gemeenschap, Ontdekken, Expressie en Onderwerping (LeBlanc, M. 2001) of Anticipatie, Leedvermaak, Delen, Humor, Toeval, Trots, Echtheid, Verrassing, Spanning, Problemen overwinnen en Verwondering (Schell, J. 2014). En zo zijn er nog wel meer woorden aan motivatie te koppelen.

Samengevat kun je stellen dat goede games in ieder geval bevatten: een **Doel**, **Uitdaging**, **Levels**, **Voortgangsindicatie**, **Autonomie**, **Feedback** en een **Thema** (DULVAFT) (Koops, M. 2017).



Natuurlijk is het wel zo dat niet iedereen ieder spel(element) even leuk vindt. Zo hebben Nordvik en Amponsah (1998) onderzoek gedaan naar de verschillen tussen jongens en meisjes. Jongens houden bijvoorbeeld meer van competitie en trial & error, daar waar meisjes over het algemeen meer talig zijn en meer connectie met de 'echte wereld' willen. Ook zijn er verschillende soorten spelers. Zo onderscheidt Bartle (1996) vier spelertypes: Killers, Socializers, Achievers en Explorers. De ene persoon vindt competitie leuker, de ander het sociale aspect.

*Veel van deze spelelementen kun je ook inzetten om bijvoorbeeld een project of reguliere les motiverender te maken. Je bent dan bezig met het inzetten van game elementen en game design in een 'niet-game omgeving' om doelgedrag en engagement te bevorderen. Dit kan omschreven worden met [de term Gamification](#) (van den Boer, P. 2014).*

## Spellen maken

Als je voornemens bent om spellen in te zetten is het wel belangrijk te bedenken waarom je het spel nodig hebt. Wil je de les opleuken (kennis)? Een vaardigheid aanleren (vaardigheid)? Iets moeilijks leren (begrip)? of wil je hen bijvoorbeeld laten reflecteren (verkennend)?

Het kan vervolgens handig zijn om een bestaand, makkelijk te leren spel als basis te nemen. Op die manier weet je dat je met een werkend spelconcept aan de slag gaat, wat ook snel wordt opgepikt door je leerlingen. Denk hierbij bijvoorbeeld aan spellen als kwartet, 30 seconds etc. Uiteraard kun je deze wel aanpassen of combineren, zodat het spel meer voldoet aan de wensen, oftewel de reden waarom je het spel inzet.

Hieronder twee voorbeelden uit onze eigen lespraktijk:



*Kwartet, maar eerst moet je een vraag goed beantwoorden voordat je de kaart krijgt.*

[Download hier het format \(InDesign bestand\)](#)



*Machiavelli, maar in dit geval gaat het om het verloop van een rechtszaak.*

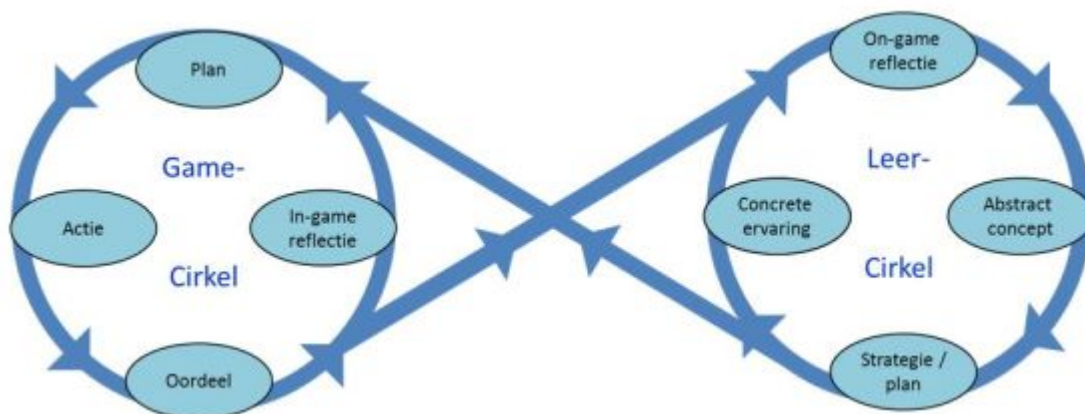
Naast deze twee voorbeelden zijn er nog veel andere voorbeelden te bedenken die je als basis voor een snel te leren spel kunt gebruiken, zoals Monopoly of Ganzenbord. Uiteraard kun je ook zelf een spel bedenken (stiekem toch wel wat leuker!). Houd er daarbij wel rekening mee dat er aardig wat tijd kan gaan zitten in het uittesten en balanceren van het spel.

Doorgaans is het handig om bij een educatief spel de volgende principes te hanteren:

- Het spel is in 15 - 30 minuten te spelen (1 lesuur + opstart en bespreking)  
*Uiteraard kan een goed spel ook langer duren, dit is meer praktisch.*
- Het spel is makkelijk te leren
- Het spel blijft spannend tot het einde

## Spellen inbedden in de les

Een spel is een leermiddel, net zoals een video, leesopdracht etc. dat zijn. Om het goed in te zetten is dus belangrijk om goed te denken hoe het wordt ingezet. Hiervoor kan gebruik worden gemaakt van het Serious Gaming Lemniscaat Model (SGLM), dat is gebaseerd de leercircl van Kolb:



*Serious Gaming Lemniscate Model (SGLM) (Koops, M. 2017)*

Er zijn verschillende manieren om dit model te doorlopen, mede afhankelijk van het type spel (kennis, begrip etc.). Is het spel bijvoorbeeld bedoeld om kennis aan te leren of juist te testen? Begin je de les met een spel of is er eerst activatie van voorkennis nodig? etc. Een erg interessant model wat zeker de moeite waard is om je in te verdiepen.

## Een spel *maken* als didactisch middel

Naast dat je als docent educatieve spellen kunt maken en inzetten, kan het ook erg leerzaam zijn om leerlingen [zelf een educatief spel te maken maken](#). Om dit te kunnen doen verdiepen leerlingen zich vaak zeer gemotiveerd in de lesstof en zijn zij met diverse vaardigheden bezig: hun creativiteit wordt duidelijk aangesproken. Uiteraard kun je er ook voor kiezen [leerlingen een digitale game te laten maken](#), waar weer een andere reeks vaardigheden bij komt kijken.

## Boek: Game Didactiek



Meer weten over het hoe en waarom van spellen in de les? Op dinsdag 24 januari 2017 vond de conferentie 'Game Didactiek' plaats op de Hogeschool Utrecht. Tijdens deze conferentie, waar ruim 180 educatieve spelfanaten van en met elkaar hebben geleerd over spellen in de les, is het eerste exemplaar van het gelijknamige boek uitgereikt: Game Didactiek. In dit boek, geschreven door Dr. Martijn C. Koops, wordt op een toegankelijke manier ingegaan op theorie rondom de inzet van educatieve spellen. Vervolgens wordt er in het tweede deel van het boek, op basis van eigen praktijkervaring, ingegaan op het zelf ontwikkelen en inzetten van educatieve spellen. Een boek wat prettig leest en veel nieuwe en leuke inzichten geeft in de inzet van game didactiek. Het boek kun je [hier](#) bestellen.

*Meer lezen over over educatieve spellen en gamification? Kijk dan op onze [thema pagina](#) over dit onderwerp, waar je boeken, tools, artikelen en nog meer vindt.*