

Veel leerlingen spelen in hun vrije tijd spellen op hun mobiele telefoon, tablet, console of pc. Deze spellen bevatten veel [elementen die motiverend kunnen zijn](#) voor leerlingen. Door deze elementen in te zetten ben je [bezig met gamification](#). Een ander motiverende en tevens leerzame dimensie is *game-based learning*: door middel van een spel de leerervaring verbeteren. Een mooie manier om de intrinsieke motivatie aan te spreken. In dit artikel leggen we stap-voor-stap met lesmateriaal uit hoe we onze vmbo leerlingen een tabletop spel hebben laten maken.

Game-based learning

Spellen kunnen (onbewust) [enorm leerzaam zijn](#): of het nu gaat om het leren omgaan met geld bij Monopoly, het leren van de geschiedenis door Battlefield of het [leren overleven door World of Warcraft](#), door spellen te spelen kun je wat leren. Nóg leerzamer is echter het maken van spel: je moet dan immers alle ins-en-outs kennen – je moet weten wat je verkoopt. Daarnaast is het, evenals als het [maken van een infographic](#), een erg goed alternatief voor bijvoorbeeld een werkstuk.

Tabletop spel



Wat is dan een tabletop spel? In de Nederlandse taal spreek je over kaartspellen, dobbelsspellen, bordspellen etc. in de Engelse taal kennen ze voor alle deze spellen één woord: een tabletop game. Al hoewel digitale spellen vaak erg mooie producten opleveren, vergt het wel net wat meer kennis van het maken van een tabletop spel. Ook is het sociale element een voordeel van een tabletop game. Vandaar de keuze om leerlingen een tabletop game te laten maken.

Didactisch spel

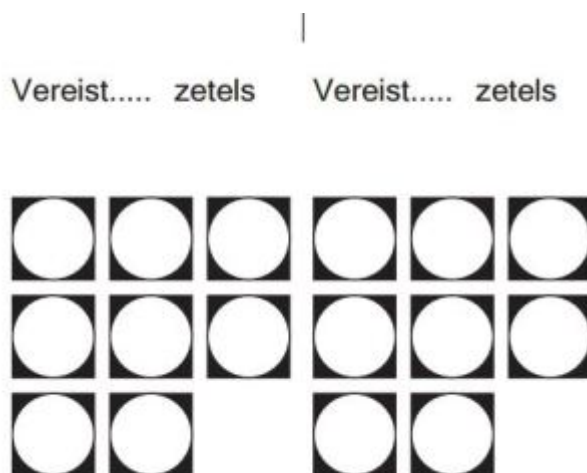
Er zijn twee soorten spellen: [spellen die kennis testen](#) en spellen die kennis aanleren (didactisch). Met name bij de tweede variant, waarbij iets wordt aangeleerd, moet je je als maker verdiepen in de stof: want hoe leer je iemand nu op speelse wijze correct nieuwe dingen aan? De afgelopen weken hebben onze leerlingen gewerkt aan een didactisch spel, in dit geval over het onderwerp politiek en beleid van het vak maatschappijleer 1 (vmbo) – maar uiteraard leent deze

werkvorm zich voor vrijwel alle vakken en niveau's. Hieronder een een kort verslag met de aanpak en het resultaat.

Aanpak

De eerste les bestond uit het uitleggen van het bovenstaande: wat is game-based learning? wat is een tabletop game? en wat is dan en didactisch spel? Leerlingen konden uiteraard erg veel voorbeelden vanuit hun eigen leven noemen. Vervolgens hebben de leerlingen in groepjes van 3 - 4 leerlingen aan de hand van een digitale lessenserie op [cloudschool](#) stap-voor-stap gewerkt aan het maken van hun didactisch spel. Hun planning hebben ze bijgehouden [met behulp van Trello](#).

Al hoewel veel leerlingen meteen bomvol ideeën zaten, hebben zij wel alle stappen moeten doorlopen, om zo tot een gedegen product te komen.



Onderdeel A: ideevorming—

Leerlingen hebben eerst [divergent gedacht](#) door zoveel mogelijk tabletop spellen op te schrijven die zij kennen. Vervolgens hebben de groepen meer [convergent gedacht](#), door 3 spellen te kiezen waarvan zij het spelmechanisme interessant vonden. Bij de volgende stap moesten de leerlingen 1 spel(mechanisme) kiezen wat de kern zou gaan vormen van hun spel. De eis hierbij was dat het herkenbaar moest zijn: een spel moet je makkelijk kunnen leren. Tot slot moesten zij, om het inhoudelijk kader te bewaken, aan de hand van de door ons gebruikte [maatschappijleer website](#) kerndoelen en begrippen noteren die zij zouden verwerken in het spel. Leerlingen hadden nu een idee binnen kaders.

Onderdeel B: concept

Bij dit onderdeel hebben leerlingen hun spelconcept uitgedacht en opgeschreven. Als eerste moesten leerlingen in maximaal 5 zinnen opschrijven op welke manier zij de begrippen zouden op zo'n manier in hun spel zouden verwerken dat het didactisch was, oftewel dat je er over kon leren door het spel te spelen. Op basis van die 5 zinnen (het concept) was vervolgens de opdracht het spel tot in detail uit te werken. Eisen hierbij waren:

- Het is leerzaam

- Het blijft spannend tot het einde
- Het is makkelijk te leren
- Het duurt maximaal 15 - 30 minuten



Door deze eisen te stellen hebben we leerlingen gedwongen goed na te denken over het concept (een kort en leerzaam spel is vaak lastiger om te maken dan bijv. een variatie op Monopoly) evenals dat we het spel dan konden uittesten tijdens een lesuur. Dit laatste was overigens een zeer grote motivator voor leerlingen: *“Gaan we het dan echt spelen!?”* en eigenlijk een onderdeel wat je niet kan overslaan. De uitwerking van het spel moest als een handleiding worden geschreven: ‘maak mij en een klasgenoot in maximaal 1A4 duidelijk hoe het spel werkt’, hoeveel spelers het kunnen spelen, uit welke onderdelen het spel bestaat etc. Leerlingen hadden nu een document, een fundament, op basis waarvan zij hun spel konden gaan uitwerken.

Mooi om te zien bij dit onderdeel was de intrinsieke motivatie: leerlingen dachten zeer actief mee bij het uitdenken van hun spel-idee, zeker als zij even vastliepen.

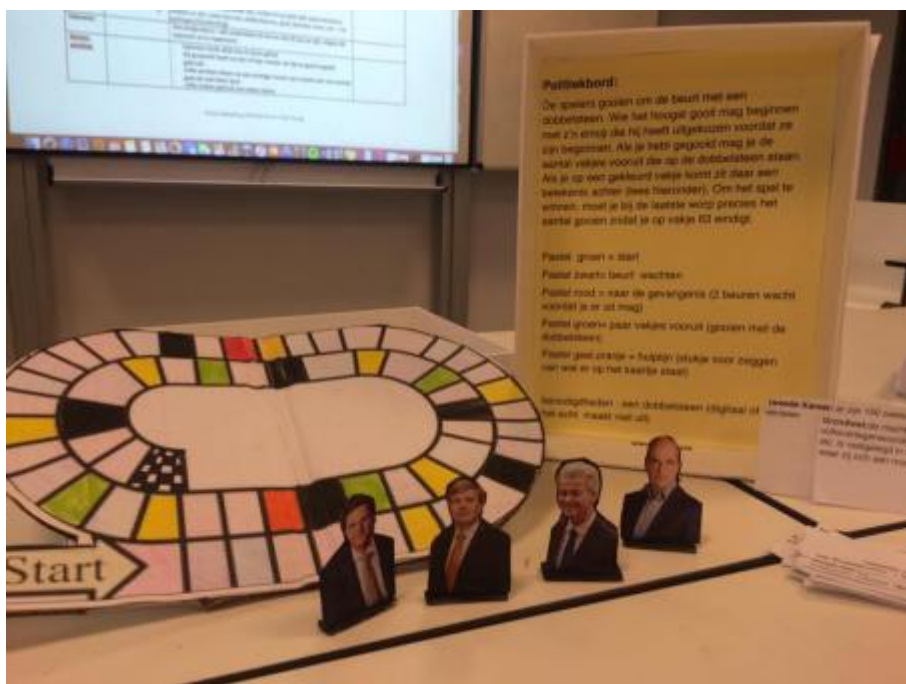
Onderdeel C: schets

De volgende stap was het maken van 1:2 of 1:4 schetsen van de verschillende onderdelen (kaartjes, het bord etc.) waarbij zij ook moesten aangeven hoeveel zij van alle onderdelen nodig hadden. Belangrijk hierbij was dat zij goed nadachten over de manier waarop vormgeving invloed kon hebben op het didactisch aspect.

Onderdeel D: product

Tot slot volgde het daadwerkelijk maken van het spel. Onze leerlingen hebben dit vaak uitgewerkt met programma's als Adobe Photoshop en Adobe Indesign, maar uiteraard kan dit ook met programma's als Word: het gaat immers hoofdzakelijk om inhoud. Ook hebben we leerlingen de mogelijkheid gegeven om onderdelen als pionnen of een kaarthouder [uit te werken met een 3D printer](#). De uiteindelijke beoordeling werd gedaan aan de hand van een matrix, waarbij onderdelen als creativiteit, samenwerken en de planning werden besproken om vervolgens samen tot een cijfer te komen.

De lessenserie heeft vaak mooie, creatief uitgedacht ideeën opgebracht. Variaties van Twister, Monopoly, Wie ben ik, Kwartet en Ganzebord: we hebben een breed scala aan tabletop spellen voorbij zien komen. Leerlingen hebben met veel plezier aan hun spellen gewerkt en zijn (onbewust) diep de examenstof ingedoken.



Heb je vragen? of misschien ook leuke ideeën of ervaringen over game-based learning te delen? Laat gerust een reactie achter óf neem [contact](#) met ons op als het je leuk lijkt hierover een artikel te schrijven op onze website!