



WORKSHOP LET'S PLAY
FIRION 8 DECEMBER 2015

Referenties

Almarode, J., & Almarode, D. (2008). Energizing students. *Science Teacher*, 75 (9), 32-35.
Dirkse-Hulscher, S., & Talen, A. (2007). *Het groot werkvormenboek*. Den Haag: Drukkerij Wilco.
Cursus lerarenopleiding (bron)

◇ Pechkaarten en kanskaarten



Pechkaarten zijn kaarten die een nadeel geven aan de deelnemers. Dit kan je invullen naargelang je zelf wil. Een aantal voorbeelden: keer twee plaatsen terug, sla een beurt over,



Kanskaarten zijn kaarten die een voordeel voor de deelnemer opleveren. Bijvoorbeeld: ga twee plaatsen vooruit, je mag nog eens gooien, je mag van plaats wisselen met een andere deelnemer, ...

AAN DE SLAG!

Stap 1: Bepaal je doelstelling.

Stap 2: Verdeel de groep.

Stap 3: Vul de vakjes in afhankelijk van het doel.

Stap 4: Verzin de spelregels toegepast op je inhoud.

Stap 5: Test het spel met iemand uit vooraleer je speelt in je opleiding. Zo merk je valkuilen en sterktepunten.



MY WORK IS A GAME,
A VERY SERIOUS GAME.



Spelregels

◇ Denkkaarten en doekaarten:



Denkkaarten zijn kaarten die peilen naar de kennis van de deelnemers (begrijpen, uitleggen). Dit kunnen vragen zijn zoals:

- Leg het concept uit aan de andere groepsleden?
- Leg de leerinhoud uit in je eigen woorden?
- Wat is het verschil tussen twee concepten?



Doekaarten zijn kaarten die de behandelde leerstof transfereren naar de praktijk. De kennis wordt omgezet in een opdracht (toepassen). Dit kunnen opdrachten zijn zoals:

- Rollenspel
- Simulatiespel
- Lees de theorie en verzin een eigen voorbeeld.
- Pas de behandelde leerstof toe op je eigen leefwereld.

◇ Valkuilen en ladders:



Valkuilen: Als een deelnemer in het spel op een valkuil staat, dan valt hij naar beneden. Zo hou je de spanning in het spel!



Ladders: Als een deelnemer op een vakje staat waar een ladder opstaat, dan krijg je (als je op de onderste trap staat) de mogelijkheid om de ladder op te gaan. Pas op, dit kan enkel als je het correcte antwoord geeft op de vraag. Indien er een foutief antwoord is gegeven, dan blijft de deelnemer staan op het vakje.

Inhoudstafel

- ◆ Icebreaker
- ◆ Wat is een spelvorm?
- ◆ Play versus Game
- ◆ Kenmerken van een spel
- ◆ Spelregels
- ◆ Spelleider
- ◆ Voorbeeld: evaluatiecyclus



ICEBREAKER

Een icebreaker is een korte activiteit waar deelnemers in beweging worden gebracht. Er heerst een ontspannen sfeer die de rest van de sessie mee helpt bepalen. Het zorgt ervoor dat deelnemers zich meer op hun gemak voelen bij de anderen.

Doel?

- Kennismaken
- Energiepeil verhogen
- Groepen indelen
- Concrete ervaring opdoen
- Les evalueren

Tips?

- Kies een geschikte icebreaker. Spreekt de icebreaker je aan?
- Verplicht niemand om deel te nemen.
- Wees aandachtig voor de reacties van de deelnemers.
- Zorg dat het niet te langdradig wordt.
- Humor is toegestaan en zelfs wenselijk!
- Maak een link naar je opleidingspraktijk.

WAT IS EEN SPELVORM ?

Een spelvorm is een activerende werkvorm. Een werkvorm is de aanpak of structuur die iemand kiest om een bepaalde inhoud over te brengen. Werkvormen zijn dus niet nieuw en niet speciaal. Een vragenronde is al een voorbeeld van een werkvorm. In deze workshop gaan we specifiek aan de slag met spelvormen. Spelvormen verhogen de interesse en betrokkenheid van deelnemers en kunnen een boost geven aan het zelfvertrouwen.

- ◇ Leg kort de belangrijkste spelregels uit. Het is beter om niet te veel regels op te stellen anders kan je de aandacht van je deelnemers verliezen. Herhaal desnoods twee maal de spelregels zodat ze zeker op de hoogte zijn van de werking en de beperkingen die worden opgelegd in het spel.

VOORBEELD: SPEL EVALUATIECYCLUS

Benodigd materiaal

- ◇ Ganzenbord
Op onze e-Campus zijn verschillende versies terug te vinden.
- ◇ Pionnen
Wat de pionnen betreft, zijn er talloze opties. Je kan bijvoorbeeld vragen aan deelnemers om een pasfoto mee te brengen en zo op een kurk plakken of pionnen voorzien die te maken hebben met je opleiding. Je werkt bijvoorbeeld bij de politie, dan kan je een pion een politieagent maken, een andere pion de crimineel, nog een andere pion de rechter, etc. Zoals je merkt zijn er diverse oplossingen mogelijk om je pionnen te maken.
- ◇ Blanco kaartjes
Zorg ervoor dat er genoeg blanco kaartjes zijn om de kennis- en doe-vragen op te schrijven.

4. Vrijwillige deelname

Verplicht deelnemers niet om deel te nemen. Sommige deelnemers voelen zich niet comfortabel bij extravert of actief zijn. Probeer ze in de mate van het mogelijk te betrekken in het spel door hen bijvoorbeeld iets te laten observeren. Wanneer de deelnemers het doel, de regels en de terugkoppeling begrijpen, is het belangrijk om hen bewust te maken en in te stemmen met het doel, de regels en de terugkoppeling. Die bewuste instemming zorgt ervoor dat een eventueel stressvolle en uitdagende arbeid (het spel op zich) ervaren wordt als een veilige en plezierige activiteit.

SPELREGELS

Elk spel heeft zijn spelregels. Deze regels leggen beperkingen op doorheen de activiteit. Welke spelregels je in je spel stopt, bepaal je zelf. Zorg er wel voor dat de spelregels duidelijk worden uitgelegd. Gebruik eventueel kleuren of afbeeldingen om meer kracht te zetten bij de uitleg.

SPELLEIDER

De mate waarin je als opleider je rol als spelleider opneemt, is cruciaal om een leereffect te creëren bij de deelnemers. Zo zijn er drie fasen die je in je achterhoofd moet houden:

- ◇ Creër de spelsituatie. Deel eerst je groep in of het materiaal. Zo zorg je ervoor dat de deelnemers al gegroepeerd zitten en beter luisteren naar het vervolg van uitleg.
- ◇ Vertel de deelnemers wat het doel is van het spel, hoe ze kunnen winnen. Bijvoorbeeld: het doel is om kennis te herhalen. Zeg aan je deelnemers dat wie de meeste vragen correct heeft en dus de meeste leerstof heeft onthouden heeft, het spel wint. Op het einde van het spel kan je ook een erkenning voorzien, zoals bijvoorbeeld een ster of een diploma.

PLAY VERSUS GAME

Er is soms wat verwarring over het correcte woordgebruik als het om spelen gaat. Onder de term 'spelen' kunnen er twee soorten spelvormen geplaatst worden. Zo is er een verschil tussen een ludiek activiteit, zoals de icebreaker van deze workshop, en een spel. Op het continuüm hieronder kan je de twee uitersten vinden. Bij een ludieke activiteit (play) is er geen sprake van een strikte organisatie met vaste spelregels en/of afspraken. Het is een spontane activiteit met een of meerdere deelnemers met als doel het energiepeil omhoog te krikken. Een echt spel (game) is een moeilijkere spelvorm die wel wat voorbereiding vergt. Een spel heeft een doel en een structuur in de vorm van regels en afspraken. In een spel kan er sprake zijn van competitie tussen de verschillende deelnemers. Hoe meer regels en competitie het spel heeft, des te meer het spel leunt naar de rechterkant van het continuüm. Is er geen sprake van regels, maar gaat het vooral over een spontane activiteit, dan wordt dit meer geplaatst op de linkerkant van het continuüm.

Ludieke activiteit/Play

Spel/Game

Dramaspel

Rollenspel

Simulatiespel

Gezelschapsspel

- ◇ Dramaspel: uiten van expressie en creativiteit.
- ◇ Rollenspel: spontaan handelen onder voorbedachte rade, d.w.z. in een specifieke situatie kunnen handelen.
- ◇ Simulatiespel: nabootsen van de realiteit. Belangrijk hier is dat de deelnemers ervaren wat de gevolgen zijn van bepaalde acties.
- ◇ Gezelschapsspel: spelstructuur staat vast waarin duidelijk staat wat het spelgoal is en de voornaamste spelregels die moeten gevolgd worden. Ook wordt hier de groepsgrootte beschreven en is er sprake van een competitie.

Voor het spel

Er zijn enkele zaken waar je moet op letten vooraleer je aan de slag gaat met het spel.

Eerst en vooral is het belangrijk dat je goed nadenkt over je doel. Vooraleer je deze workshop gevolgd hebt, kreeg je een mail waarin gevraagd werd wat het doel zal zijn van je spel. In deze workshop komen er drie aan bod, namelijk kennis herhalen, nieuwe kennis opdoen en een discussie op gang brengen. Er zijn echter nog heel wat andere doelen mogelijk, denk maar aan voorkennis testen, brainstormen, vaardigheden oefenen, etc. Ten tweede zijn de kenmerken van de cursisten ook van belang. Stel jezelf een aantal vragen: "Wat is de beginsituatie van mijn cursisten, zijn ze gemotiveerd, welke leerstijl hebben ze?, ... Ook je eigen kenmerken zijn interessant om te overwegen: "Welke onderwijsstijl ligt jou het best? Welke didactische vaardigheden heb je? ...". Als laatste is het noodzakelijk dat je de randvoorwaarden in acht neemt. Denk na over de tijd die je aan het spel zal spenderen, welk materiaal je nodig hebt, hoe je de klas zal opstellen, etc.

Dus, vooraleer je een werkvorm kiest, bepaal eerst:

- het doel
- de kenmerken van de cursisten
- de kenmerken van jezelf
- de randvoorwaarden

KENMERKEN VAN EEN SPEL

Er zijn vier kenmerken vooraleer er kan gesproken worden over een echt spel.



1. Doel

De vorige paragraaf haalt aan waarom het zo belangrijk is om je doel op voorhand af te bakenen. Het zal je niet enkel structuur geven waar je naartoe wil met je deelnemers. Een spel moet leuk zijn, maar vooral zinvol zijn.

2. Regels

Zonder regels is er geen sprake van een spel. Regels zijn ingevoerd om beperkingen op te leggen aan deelnemers. Ze zorgen ervoor dat deelnemers creatief moeten zijn in hun oplossingen en daarnaast bevorderen ze ook het strategisch denken.

3. Terugkoppeling

Met terugkoppeling bedoelen we dat je moet vermelden aan de deelnemers hoe het spel ineen zit. Wat is de structuur, hoe verlopen de vorderingen op weg naar je doel. Is dit via punten, levels, scores, voortgangsbalk, ... In ons voorbeeld, het ganzenbord, wordt gewerkt met een voortgangsbalk waar je door valkuilen (een regel) terug achteruit kan gaan.