



HALLO, JE STAAT OP HET PUNT JE TANDEN TE ZETTEN IN 1 VAN DE BOEKEN OP 'DE BOEKENPLANK' VAN CENTRUM INFORMATIEVE SPELEN. **FAN-TAS-TISCH!**

'EEN LEERLEKKER SPEL, DE BASIS VOOR SPELOLOOG EN SPELAGOOG'

ENKELE BASISTHEORIEËN ROND SPEL, LEREN EN LEREN VIA (SPEL)ERVARING GEVEN JE MEER INZICHT IN DE MATERIE. EEN GESCHENK UIT DE HEMEL VOOR ZIJ DIE DE PRAKTIJK AAN DE THEORIE WILLEN KOPPELEN EN OMGEKEERD. DOORPLOEG DE THEORIE EN LEG DE LINK MET JE PRAKTIJK: ZIE JE MOGELIJKHEDEN TOT VERBETERING? KAN DE THEORIE JE HANDVATEN BIEDEN IN VORMING? HAAL ERUIT WAT ERIN ZIT!

DEZE DOWNLOAD BEVAT 2 VERSCHILLENDE BOEKEN

WAT KAN U VAN ONZE ÜBERCOOLE BOEKEN VERWACHTEN?

- Korte, krachtige, stapsgewijze handleiding om je 'DIY-gewijs te smijten op een aspect van spel.
- Multi-inzetbaar: elke reden is een goede reden om spel te gebruiken in het jeugdwerk!

- > SPEL OM HET SPEL,
- > SPEL IN EEN VORMINGSCONTEXT,
- > INFORMATIEF SPEL.

Je kan de boeken voor elk van de 3 insteken gebruiken. Als er verschillen zijn in aanpak naargelang je doel, dan vermelden we dat expliciet.

- Vrijheidsfilosofie met gevolgen: haal uit onze aanpak, tips, do's & don'ts, ... dat wat je zelf nuttig, interessant en uitdagend vindt. Gebruik de boeken dus naar eigen believen. Verwacht echter geen resultaat 'to the max' door 1 enkele tip toe te passen. De weg naar succes is lang en niet zonder hindernissen!

een leer-lekker spel

de basis voor speloloog en spelagoog

ROADBOOK VOOR (DOE-HET-ZELF) SPELITECTEN

HOE BEREIK JE BIJ HET MAKEN VAN EEN SPEL 'THE NEXT LEVEL'? WIJ BIEDEN JE EEN STEVIG ROADBOOK OM HET NOORDEN NIET TE VERLIEZEN!

GEEN TIJD TE VERLIEZEN: ACTIE!

KLIC OP HET BOEK WAARMEE JE WIL BEGINNEN. VRAGEN? OPMERKINGEN?

MAIL ONS: **CIS@SPELINFO.BE**



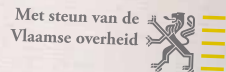


COLOFON

Dit is een uitgave van
Centrum Informatieve Spelen vzw
Naamsesteenweg 130
3001 Leuven
T. 016/22 25 17 - F. 016/29 50 99
e-mail: cis@spelinfo.be
website: www.spelinfo.be



Alles op het spel!



Niets uit deze uitgave mag worden veelevoudigd en/of openbaar gemaakt worden door druk, fotokopie of op een andere manier, tenzij met toestemming van Centrum Informatieve Spelen.

v.u. Koen Clottens, Naamsesteenweg 130, 3001 Leuven.

1
een
leer-lekker
spel



Welkom in
'een leer-lekker spel,
de basis voor speloloog en spelagoog!'

Deze bundel reikt denkkaders aan om door een 'metabril' naar spel, leren en leren via spel te kijken. De spelologen en spelagogen onder ons vinden hier een stevige basis om mee aan de slag te gaan. Als denkmaterie of concreet toegepast in je vormingssessies. Aan jou de keuze! Wij inspireren je alvast met pittige vragen. Aan het einde van de bundel lijsten we bronnen op. Zo weet je de mosterd te vinden.

Groetjes van de speelvogels
van het Centrum Informatieve Spelen

1/ De basisingrediënten

p.3

Het 1ste deel geeft enkele basis-pedagogische denkkaders mee rond spel en leren. Vind je hier ALLES terug wat er ooit over dit thema geschreven is? Neen, maar 't is een 1ste 'fond' die je zelf verder kan verrijken op basis van je eigen interesse.



a. Spel p. 3

- Spelen als symboolhandeling p. 3
- Spelen en spel p. 3
- Voorwaarden voor spel p. 4
- Speels zijn p. 4
- Wat is dan 'goed spel'? p. 5

b. Leren p. 7

- > 1. *Cognitieve leerpsychologie* p. 7
 - Intro p. 7
 - Piagets constructivisme p. 7
 - Vygotsky's socio-culturele theorie p. 9
 - Deweys pragmatisme p. 11

> 2. *Het connectivisme van Siemens* p. 13

c. 7 pittige vragen p. 15

2/ Recepten van topchefs

p. 15

De lekkerbekken onder ons genieten in deel 2 van een stevige brok. Spel en leren, het is een overheerlijke combinatie! Als de 'flow' en Kolb je nog niet overtuigen, geeft het socio-constructivisme je zeker een pedagogisch antwoord op de hedendaagse praktijk van spel en leren in het jeugdwerk. Proef en kijk of het je kan inspireren tot verder denk- en/of praktijkwerk.



a. Intro: ervaringsgericht leren en spel, een match! p. 15

b. Flow van Csikszentmihalyi p. 16

- 2 tegengestelde krachten p. 16
- 9 kenmerken van Flow p. 16

c. De leercyclus van Kolb p. 17

- De leercyclus p. 17
- De 4 leerstijlen p. 18

d. Het socio-constructivistisch model p. 19

- Informeel versus formeel leren p. 19
- De socio-constructivistische visie op leren p. 20

e. 8 pittige vragen p. 21

Waar haal je de mosterd?

p. 22



wat schaft de pot?



1/De basisingrediënten

a. Spel

Spelen als symboolhandeling.

Een klassieker binnen de psychoanalyse is het 'Fort Da' spelletje (Jenseits des Lustprinzips, 1920). Freud zag zijn kleinzoon spelen met een klosje garen. Het kind wierp het klosje weg, terwijl het 'Fort!' (weg) riep, om het daarna terug naar zich toe te trekken, onder het roepen van 'Da!' (hier). Volgens de psychoanalist een poging van het kind om betekenis te geven aan de achtereenvolgende verdwijning en wederverschijning van de moeder. In plaats van de activiteit passief te ondergaan, speelde het kind de gebeurtenissen na waarbij het klosje symbool stond voor zijn moeder. In zijn spel was het echter de kleinzoon zelf die besliste wanneer de moeder (het klosje) zou verdwijnen en terugkeren met behulp van de woorden 'fort' en 'da'. Via deze symboolhandeling trachtte het kind **(be)grip te krijgen op de situatie**.

Het **creëren van symbolen die verwijzen naar elementen uit de werkelijkheid** is typerend voor spel. Een buitenstaander ziet een kartonnen doos met een kind erin. Voor de speler zelf is het zijn kasteel of racewagen. Op die manier creëert het spel een alternatieve werkelijkheid waarin de speler wordt opgenomen. **Huizinga** heeft het in dat verband over de 'magische cirkel'. Kenmerkend voor de wereld die in spel tot stand komt, is dat de geldende regels afwijken van diegene die in de realiteit of het dagelijkse leven van kracht zijn. Zelfs de zwaartekracht kan je in een spelwereld in vraag stellen. Daarnaast is de spelwereld begrensd in tijd en ruimte.

Dat een **spelwereld losstaat van de realiteit** maakt ze zowel voor kinderen als volwassenen aantrekkelijk. Eerst en vooral is het een **toevluchtsoord** die de 'echte wereld' even doet vergeten. Bovendien is het een **ruimte voor experiment**. In een spel is het toegelaten om een genadeloze wapenhandelaar te zijn of vluchtelingen onderdak te weigeren zonder verstrekkende gevolgen in de realiteit. Een spel kan je op ieder moment stopzetten. Daarom is het een veilige omgeving waarin fouten toegelaten zijn en je verschillende keuzeopties kan uitproberen.

Spelen en spel

Spelen: kan je zien als de ervaring die ontstaat bij het creëren, verkennen en begrijpen van die symbolische wereld. Het is een individuele aangelegenheid die zich afspeelt in het hoofd van de speler en tot uiting komt in de handelingen die hij of zij verricht.

Spel: kan je in deze context beschouwen als een verzameling van regels, eventueel aangevuld door spelmateriaal of een begeleider die gericht zijn op het uitlokken van deze ervaring.

Een gezelschapsspel kristalliseert de regels in een tekst, maar ook andere spelen vereisen regels. Zelfs bij wat men verstaat onder **vrij spel** zijn er afspraken of conventies. Het verschil tussen vrij spel en meer **gebonden spel** is voornamelijk de mate waarin de regels objectief en expliciet zijn vastgesteld.

Ook de mate waarin de spelers invloed kunnen uitoefenen op de afspraken speelt mee. Beide vormen vallen onder de noemer 'spel'. **De spelregels zijn de ziel van het spel**. Spelregels maken van elk spel een uniek spel. Archeologen kunnen een spel reconstrueren aan de hand van de spelregels, maar als men uitsluitend spelmateriaal terugvindt, is een reconstructie onmogelijk.

Hetzelfde spelmateriaal is bovendien dikwijls bruikbaar in verschillende spelen. Denk aan een boek kaarten. **Een spel kan men in een doos verpakken, maar een spelervaring niet**. Het is mogelijk om deel te nemen aan een spel zonder te spelen. Het is bovendien ook mogelijk om te spelen zonder spel. In dat geval spreekt men meestal van vrij spel, waarbij de regels zeer impliciet zijn. Een spel komt tot leven in de hoofden van de spelers tijdens het spelen. Spelen gebeurt bij het invullen van de ruimte tussen de regels.

wat schaft de pot?

Voorwaarden voor spel

Neem de voorgaande bedenkingen in acht en je kan de kenmerken van spel formuleren. Elk kenmerk is gericht op het aanzetten tot spelen, het creëren van een spelervaring.

- **Je speelt om te spelen.** Er is geen ander motief om te spelen dan het spelplezier zelf. Spelen is belangeloos: net zoals bij kunst valt het product samen met het proces. Zeer brede definities nemen dit kenmerk als enig criterium voor spel. Voor mensen die een dergelijk spelbegrip hanteren, zijn alle activiteiten die niet gericht zijn op overleven 'spelen'. Het niet-instrumenteel zijn van spel is ook de bestaansreden ervan.
- **Spelen zijn regelgestuurd.** Om aan een spel te kunnen deelnemen, moet men zich aan de spelregels houden. Dat kan leiden tot ambigue situaties omdat het in sommige spelen de bedoeling is om tegen de regels te spelen. Toch zal dat nooit betekenen dat je spelregels mag negeren.
- Absolute vrijheid in het spel bestaat niet, toch kan een **spel niet bestaan zonder een zekere mate van vrijheid**. Spelers moeten de ruimte krijgen om bepaalde beslissingen te nemen zodat ze een actieve rol kunnen vervullen. Het zijn deze vrijheden die creativiteit, inlevingsvermogen en verbeeldingskracht van de deelnemers eisen.
- **Spelen is doen.** Een spel is gericht op een intense spelervaring. De speler moet worden opgenomen in een spelwereld. Zoals eerder vermeld, is dat niet hetzelfde als onderwerping aan de spelregels. Een spelervaring is ook een emotionele ervaring. Csikszentmihalyi bedacht de term 'flow' voor een activiteit waarin het individu helemaal opgaat. In deel 2 lees je meer over zijn onderzoek en de factoren die bepalend zijn voor een intense ervaring.
- **Deelnemers nemen vrijwillig deel aan spel.** Verschillende theorieën zeggen dat een gedwongen participatie nooit zal leiden tot een intense spelervaring. De flow-theorie van Csikszentmihalyi ondersteunt deze these echter niet. (Zie deel 2.)
- **Een spel moet veilig zijn.** Dat kan je interpreteren als 'een spel mag geen gevolgen hebben in de realiteit'. Alleen als de spelers zich veilig voelen in de symbolische wereld zullen zij experimenteren. Het gaat niet alleen om fysieke veiligheid, maar ook om sociale veiligheid. Naast de regels moeten ook de medespelers toelaten dat iemand een andere rol speelt.

- **Niet teveel regels.** Een spel met teveel regels wordt log en onspeelbaar. De aandacht van de speler moet gaan naar de dynamiek van het spel en niet naar de regels. Als men te veel moet nadenken over de vraag of men wel 'juist' speelt, kan er geen intense spelervaring ontstaan.
- **Spel heeft tijd nodig.** Net zoals elke andere activiteit vraagt ook spel tijd. Dikwijls vraagt een intense spelervaring een evolutie die zich ontplooit in de tijd. Beter meer dan minder tijd dus.

Speels zijn

Verschillende theoretici omschrijven kinderen als 'speels'. 'Speels zijn' kan je interpreteren als het beschikken over eigenschappen die spelen in de hand werken. Iemand die speels is, is 'goed' in spelen. Goed zijn in spelen kan je op zijn beurt opvatten als weinig prikkels uit de omgeving nodig hebben om te symboliseren.

Iemand die speels is, is in dat geval iemand die dikwijls en zonder een bijzondere aanleiding in een fictieve situatie begeeft of kan begeven.

Dewey omschrijft de natuur van het kind als vrij en ongebonden. Verder zijn kinderen volgens hem te typeren door een **constructieve impuls en een expressief instinct**. De constructieve impuls is wat kinderen, volgens Dewey, aanzet om te experimenteren. Hij gebruikt eigenschappen zoals nieuwsgierigheid, experimenteerdrang en verbeelding om de houding van het kind tegenover de wereld uit te drukken. Daarnaast zou het kind ook over een expressief of artistiek instinct beschikken. Het maakt kinderen creatief en zorgt ervoor dat kinderen zich willen uitdrukken. Creativiteit is nodig om de ruimte tussen de regels van het spel op te vullen. Tot slot benadrukt Dewey dat het kind een actieve deelnemer is die niet passief ondergaat, maar zelf actie onderneemt. Het is een ontdekker en een uitvinder.



wat schaft de pot?

Vygotsky beschrijft een ander instinct, namelijk een **sociaal instinct**.

Volgens hem heeft de mens een instinctieve behoefte aan sociaal contact. Mensen willen sociaal contact zoeken en onderhouden. Ze willen deel uitmaken van de (sociaal-culturele) wereld samen met anderen. Dat drijft hen tot deelname aan culturele activiteiten waarbij je cultuur moet opvatten in de breedste betekenis van het woord. In het geval van kinderen is het dat instinct dat leidt tot spel. Spelen geeft hen de kans om tegemoet te komen aan hun nood om deel te nemen aan de wereld van de volwassenen.

Het sociaal instinct is ook de drijfveer voor intense emotionele betrokkenheid, een van de basisvoorwaarden voor spel. In tegenstelling tot het spel van dieren is menselijk spel volgens Vygotsky een gevolg van het voorgenoemde sociale instinct. Dieren spelen eerder vanuit wetmatige gedragsmechanismen en een drang tot overleven. Spel bij dieren is steeds 'oefenspel'.

Goed spel is spel dat de voorwaarden schept om te kunnen spelen en de spelers ook aanzet om dat te doen.



Wat is dan 'goed spel'?

Spelen kan je zien als de ervaring die ontstaat bij het creëren, verkennen en begrijpen van een symbolische wereld. Het begrip spel omvat de spelregels, het spelmateriaal en eventueel de begeleiding die de creatie, de verkenning en het begrip van een fictieve werkelijkheid mogelijk maakt en aanmoedigt.

Goed spel is spel dat de voorwaarden schept om te kunnen spelen en de spelers ook aanzet om dat te doen.

WAT ZIJN DE VOORWAARDEN OM TE KUNNEN SPELEN OF WAT MOET 'GOED SPEL' BEZITTEN?

- Om te kunnen spelen is -naar analogie van de flow-theorie (zie deel 2)- een **juiste balans nodig tussen de vaardigheden van de speler en de uitdagingen van het spel**. De uitdagingen van een spel ontstaan door toedoen van de spelregels en in interactie met de medespelers.
- De **spelregels** kunnen impliciet of expliciet zijn. Ze dienen **voldoende open** te zijn zodat de spelers keuzemogelijkheden krijgen en een actieve rol kunnen opnemen. Spelen is doen. De vrijheid die de spelregels bieden, maakt het mogelijk om te handelen. De spelregels mogen niet té open zijn omdat ze de afbakening vormen van een fictieve ruimte die kenmerkend is voor spel. Net zoals bij creativiteit kunnen bepaalde restricties spelen faciliteren, terwijl absolute vrijheid verlamdend kan werken.
- De maximale spelervaring ontstaat als de **symbolische wereld een zekere autonomie heeft ten opzichte van de realiteit**. Als de gebeurtenissen in de 'magische cirkel' geen of weinig gevolgen hebben in de werkelijkheid ontstaat de onbaatzuchtigheid of belangeloosheid die volgens velen kenmerkend is voor spel. Het maakt spel aantrekkelijk en neemt eventuele drempels weg die spelen in de weg kunnen staan. Een spelwereld die te ver van de werkelijkheid staat, bevordert spelen ook niet. Het is moeilijker om je in een fictieve werkelijkheid in te leven waarin er geen zwaartekracht is, of waarin mensen een extra zintuig bezitten.
- Een (intense) spelervaring is iets persoonlijks en **niet iedereen laat zich door dezelfde omgeving of omstandigheden uitdagen** om te spelen. Zo wordt de ene geprikkeld door samenwerking, de ander net door competitie, ... De mate waarin een spelmotivator motiverend werkt, is afhankelijk van verschillende factoren zoals leeftijd, persoonlijkheid, gemoedstoestand, ...
Hoe meer verschillende spelmotivatoren een spel bezit, hoe meer spelers gemotiveerd worden en zo tot een (intense) spelervaring kunnen komen.



wat schaft de pot?

Dit zijn de belangrijkste kenmerken van 'goed' spel!

(Samengevat door C.I.S.)

1/DE BASISINGREDIËNTEN

ACTIEVE INBRENG/CREATIVITEIT

De inhoudelijke doelstellingen leiden niet tot een vooraf vastgelegd resultaat. De spelers kunnen invloed uitoefenen op het spel: actie en reactie, geen puur toeval, zelf je spelstrategie vormgeven, interactie met andere spelers, ... De spelers leren/groeien in het spel: de oplossing ligt niet zomaar voor het rapen. Dat motiveert en verdiept de spelervaring.

ERVARING EN INTERACTIE

Ervaring en actie staan haaks op het eenrichtingsverkeer van pure kennisoverdracht. Het spel laat de spelers (het onderwerp) aan den lijve ondervinden, liefst op diverse manieren. Ze leven zich uit in verschillende handelingen en spelacties: motorische, tactische, intellectuele, socio-emotionele handelingen, onderhandelen, plannen smeden, ... Interactie tussen spelers versterkt dat.

COMFORTZONE

Er is een goed evenwicht nodig tussen de competenties van de spelers en de uitdagingen van het spel. De spelacties moeten het midden houden tussen spelplezier/laagdrempeligheid en frustratie/complexiteit. Ze spreken de nabije zone van ontwikkeling aan. Hou er rekening mee dat deze niet voor alle spelers dezelfde is.

'ZANDBAK'

Het spel is een veilige omgeving die een complexe realiteit weergeeft. De speler kan met de werkelijkheid experimenteren en authentieke ervaringen opdoen, zonder de gevolgen van zijn handelingen.

DRAMA/EMOTIES

Variatie in spelverloop: spanningsbogen, pauzes, ontknopingen, winst en verlies, pech en geluk, ... wekken emoties los.

SAMENWERKEN

Spelers hebben anderen nodig om hun speldoel te halen: variatie in mate van samenwerking/competitie: hele groep, 1 tegen allen, kleinere groepjes, een 'mol', volledige (on)afhankelijkheid van andere groepen, ...

SPELDOEL BEREIKEN

Je kan spelen met ongelijke startposities, voordelen voor bepaalde spelers, ... maar alle spelers moeten kansen zien om het (uitdagende!) speldoel te bereiken.

SPEELTEMPO

Niet te lang wachten op je beurt, alle spelers komen voldoende aan bod, voldoende tijd om je in je rol in te leven, niet direct uit het spel liggen, ...

FANTASIE

Inkleding, verhaal, thema, ... zorgen ervoor dat spelers zich kunnen 'verliezen' in een spel.

UITDAGING

Competitie, tijdsdruk, gradatie (steeds iets moeilijker), herhaling (beter kunnen worden in, ...), samenwerking, ...

VISUEEL AANTREKKELIJK

Mooie vormgeving, illustraties, origineel materiaal, ... wekken interesse bij de spelers en prikkelen hen om te beginnen spelen.

2/RECEPTEN VAN TOPCHEFS

EEN GOED SPEL!

wat schaft de pot?

b. Leren

1. COGNITIEVE LEERPSYCHOLOGIE

Intro

De **cognitieve leerpsychologie** is de wetenschappelijke tak die probeert te verklaren hoe men leert.

De aanzet voor onderzoek in deze richting kwam van het **behaviourisme**. Het stelde dat je gedrag kan verklaren als een respons die volgt uit de verwerking van een stimulus. Die verwerking gebeurt volgens de behaviouristen in wat zij 'de geest' noemen. De geest is volgens **Skinner** een 'black box', een processor die onmogelijk (rationeel) is te verklaren. Daarom richtte men zich op de stimulus om een respons te voorspellen.

Toen **Bruner** ontdekte dat ook eerder opgedane kennis de respons beïnvloedt, trachtten cognitieve psychologen toch duidelijkheid te scheppen in de processen die plaatsvinden in de geest. Een 2de aanleiding was de vaststelling dat de stimulus-respons theorie niet volstaat om **complexe leerprocessen** zoals bijvoorbeeld taalverwerving te verklaren. Daarnaast zorgde ook de opkomst van het positivisme voor een uitbanning van de metafysische elementen waarvan het behaviourisme gebruik maakte. Termen zoals 'bewustzijn' en 'geest' werden niet langer aanvaard in een **wetenschappelijke context**.

Het **discours van de cognitieve psychologie** ontwikkelt zich in 2 primaire strekkingen en een 3de theorie die hierop verder bouwt.

- Aan de ene kant staat **Jean Piaget**. In zijn theorieën staat de tegenstelling tussen het individu en zijn omgeving centraal. Ook het maken van symbolen en de evolutie van de logica hebben een belangrijke functie in het mensbeeld van Piaget.

- Tegenover de visie van Piaget staan de bevindingen van de Rus **Lev Vygotsky**. Hij hecht veel belang aan taal en stelt dat de mens wordt bepaald door zijn omgeving.
- Het is **Dewey** die de invloedrijkste kritiek op beide theorieën formuleert. Bij hem is de ervaring primair. Dewey zegt dat wat men leert, betekenis krijgt in relatie tot andere kennis.

De volgende hoofdstukken gaan dieper in op de verschillende visies op leren. Het laatste deel over Siemens geeft een actuele stand van zaken en biedt een kort overzicht van de voorgaande theoretici en hun relatie tot edutainment.

Piagets constructivisme

Jean Piaget benaderde denken en leren **vanuit het subject**. Een voorbeeld geeft meer duidelijkheid: in een behaviouristische opvatting wordt de reactie van een student in een leersituatie bepaald door de leerstof die men hem voorschotelt. Piaget beweert dat de capaciteiten van de leerling evenveel invloed hebben op zijn gedrag.

Piaget stelt in navolging van verschillende andere ontwikkelingspsychologen dat de **ontwikkeling** van een individu doorheen verschillende stadia gebeurt. De **4 fasen** die hij onderscheidt zijn:

1. 'SENSIMOTOR INTELLIGENCE' (0-2 JAAR).

Een kind ontdekt de wereld via zijn **zintuigen**. Tussen 0 en 2 jaar vormt het kind een beeld van de werkelijkheid via tastzin, zicht, reukzin en gehoor. Denken gebeurt door te handelen. In deze fase lost een kind vooral fysieke problemen op zoals het overhalen van een schakelaar om een geluid te horen of voorwerpen in een doos steken en ze er weer uithalen.



Het spel dat deze fase typeert, is 'oefenspel'. Spel dient als oefening voor wat het kind heeft geleerd.



2. 'PREOPERATIONAL THOUGHT' (2-7 JAAR)

Tussen 2 en 7 jaar doet het kind nog steeds ervaringen op via zijn zintuigen, maar komen nieuwe indrukken vooral tot stand door **symboolhandelingen**. Het 'doen alsof' wordt erg belangrijk en ook de taal doet zijn intrede. Die imitatie is mogelijk door het oefenen van de motorische vaardigheden in de eerste fase. Een symboolhandeling is voor Piaget een (motorische) handeling die uit zijn oorspronkelijke context is gehaald. Ze dient om de oorspronkelijke omstandigheden op te roepen of te verbeelden. Daarbij onderscheidt hij naar analogie met de theorie van de Saussure het voorwerp of de handeling waarmee de verwijzing gebeurt van wat wordt gerepresenteerd.

Bij het ontstaan van symboolhandelingen gaat spel een zelfstandig bestaan leiden en ontstaat wat **Huizinga de 'magische cirkel' noemt, de afscheiding van de realiteit**. Deze fase noemt men de 'preoperational stage'. Kenmerkend voor dit stadium is ook de **onlogische manier van denken**.



3. 'CONCRETE OPERATIONS' (7-11 JAAR)

Na ongeveer het 7de levensjaar worden de **redeneringen logischer** en meer georganiseerd. Het kind is dan aanbeland in de 'concrete operational stage'. Het is in staat om te denken in een hiërarchie met categorieën en subcategorieën. Die organisatie lukt in deze fase uitsluitend met **concrete informatie**. Bij de symboolhandeling, het spel, tracht het kind de realiteit steeds nauwkeuriger weer te geven.

Tegenover het spel in de vorige fase is er ook steeds **meer aandacht voor verschillende rollen en interactie met andere spelers**. Zelfs bij samenspel kenmerkt de manier waarop een kind in de preoperational stage speelt, zich door egocentrisme.

4. 'FORMAL OPERATIONS' (11-15 JAAR)

In deze fase is men in staat om zoals volwassenen **op een abstracte en systematische manier te redeneren**. Volgens Piaget verdwijnt het representatieve aspect van spel naar het achterplan om plaats te maken voor (formele) regels. **Regelgeleid spel** doet zijn intrede als gevolg van een steeds grotere interactie tussen de spelers. Samenspel vereist gemeenschappelijke afspraken. Het is vooral in dat soort van spel dat men **sociale vaardigheden** kan oefenen. Regels brengen verplichtingen mee en die vragen onvermijdelijk om afstemming. De bespreking van de regels alvorens echt te spelen, is volgens de onderzoeker dan ook even belangrijk voor de ontwikkeling van het kind dan het spel zelf.

Onder meer **het moreel denken** komt in deze fase tot ontwikkeling via spel. Zich aan de regels houden en de regels in vraag stellen is de essentie van het sociale leven, aldus Piaget. In tegenstelling tot Vygotsky heeft de pedagoog het over een **autonome moraal**. De ontwikkeling zou gebeuren door middel van samenwerking en discussie onder gelijken, zonder dwang en druk van gezagsfiguren. Op die manier leren kinderen via spel de samenleving kennen en leren ze hoe ze aan het sociaal leven kunnen bijdragen. Spel leidt dus tot goed burgerschap. Indien er wel dwang of druk is en een andere generatie geeft de moraal door, dan is er sprake van heteronome moraal.

Deze stadia zijn eerder een conceptualisatie van het ontwikkelingsproces dan duidelijk afgelijnde periodes die we na elkaar doorlopen. **Piaget benadrukt zelf dat de stadia in elkaar overlopen en dat ook na de leeftijd van 15 jaar een mens blijft ontwikkelen**. Het is de combinatie van de fase waarin de student zich bevindt en zijn omgeving die zijn reactie bepaalt. Aan elke fase zijn clusters van ideeën en inzichten verbonden die iemand min of meer gelijktijdig opdoet. De ontwikkelingsstadia van Piaget zijn opgebouwd volgens de wijze waarop een kind zijn omgeving verkent. Dat wil niet zeggen dat een volwassene de vaardigheden die vereist zijn voor de eerste fasen niet meer bezit. Elk nieuw stadium komt bovenop de aanwezige stadia en vormt op dat moment de voornaamste bron van nieuwe ervaringen.

Voor Piaget heeft elk individu zijn eigen verstand. Daarbij is **ontwikkeling** voornamelijk **een intern proces** dat een beeld van de buitenwereld produceert. Naarmate de ontwikkeling vordert, wordt dat beeld steeds uitgebreider en preciezer. Leren is het afstemmen van het interne beeld van de wereld op de waargenomen realiteit. Daardoor is het individu steeds beter in staat om gebeurtenissen te begrijpen en te voorspellen.



wat schaft de pot?



De **cognitieve handeling** bestaat volgens Piaget uit **ordering en aanpassing**. Ons geheugen ziet hij als een cognitief schema waarin nieuwe kennis een plaats krijgt naast bestaande kennis. Dergelijk schema bouwen we op aan de hand van eerdere ervaringen. Het laat ons toe om voorspellingen te doen en situaties te herkennen zodat we het juiste gedrag kunnen bepalen. De schema's ordenen gebeurtenissen volgens gelijkenissen. Leren is het proces waarin deze schema's worden opgebouwd en aangepast.

Hiervoor bedacht Piaget 2 termen: **assimilatie en accommodatie**.

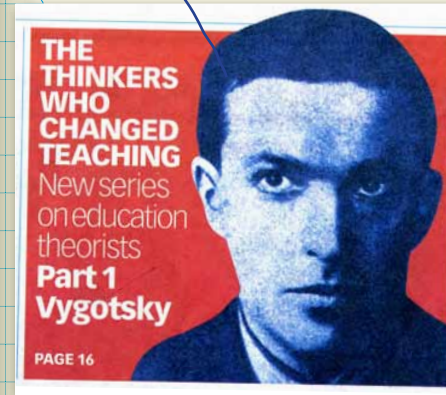
Assimilatie is het cognitieve proces dat een nieuwe perceptie of stimulus inpast in bestaande schema's of gedragspatronen. Op die manier groeien schema's van bijvoorbeeld 'heeft een vacht' naar 'heeft een vacht, een staart en 4 poten'.

Accommodatie gebeurt als een nieuwe ervaring niet in een bestaand schema past. Een kind ontdekt dat er een verschil is tussen honden en katten. Er moet een nieuw schema komen met de categorie 'heeft een vacht, een staart en 4 poten' én de subcategorieën 'klimt in bomen' en 'klimt niet in bomen' of 'blaft' en 'blaft niet'.

Voor een gezonde ontwikkeling is er een evenwicht nodig tussen **assimilatie en accommodatie**. Als iemand alleen zou assimileren zou hij of zij enkel beschikken over enkele zeer grote schema's die niet geschikt zijn om kleine verschillen in gebeurtenissen te verklaren. Uitsluitend accommoderen leidt tot zeer veel kleine schema's zonder consistentie of mogelijkheid tot generaliseren. Zulke personen hebben moeite met het zien van een groter geheel. Een evenwicht ('equilibrium') tussen accommodatie en assimilatie is daarom even belangrijk als beide vaardigheden op zich.

Uit voorgaande tekst blijkt duidelijk dat Piaget zich concentreerde op de manier waarop we kennis structureren en ordenen. Hij verzette zich tegen het idee dat kennis meetbaar is zoals intelligentietests vaak proberen te doen. Voor hem is iemand intelligent als hij of zij sterk is in het opnemen en toepassen van nieuwe informatie. De hoeveelheid kennis die een persoon bezit is daaraan ondergeschikt. Ook moet we onthouden dat cognitieve ontwikkeling het gevolg is van acties die iemand onderneemt en niet van een proces dat passief wordt ondergaan. In dat laatste vinden Dewey en Piaget elkaar, maar daarover verder meer.

Vygotskijs socio-culturele theorie



1 centrale kritiek op Piaget typeert het werk van **Vygotsky**. Er is volgens Lev Vygotsky te weinig aandacht voor het feit dat je veel **leert door interactie met anderen**. Doordat het cognitief proces volgens Piaget in het hoofd van het subject plaats heeft, ontstaat er een dualisme tussen doen en denken. Er is een scheiding tussen de sociale context waarin kennis ontstaat en de cognitieve structuren die de kennis opslaan. Een dergelijk dualisme zou de mogelijkheden om betekenis te geven aan kennis in de weg staan. Dat probleem en Vygotsky's marxistische achtergrond leidden tot een alternatieve theorie over cognitieve ontwikkeling.

Primair is voor Vygotsky het concept van **sociaal leren**. Dit wil zeggen dat het niet enkel zenuwactiviteit is die ontwikkeling mogelijk maakt. Ook sociale betekenissen die onderdeel zijn van de menselijke interactie en cultuur die daardoor ontstaat, maken ontwikkeling mogelijk.

Leren is voor Vygotsky het begrijpen of eigen maken van sociale waarden en normen. De onderzoeker benaderde leren als een sociaal proces waarbij kennis een cultureel product is dat we van generatie op generatie doorgeven. Een kind ontwikkelt zich als het zich de manier van denken en gedragingen van de maatschappij eigen maakt. Leren staat gelijk aan socialiseren of het zich inschakelen in de bestaande sociale orde. Vooral taal speelt daarin volgens hem een belangrijke rol.

De **socialisering** gebeurt **gedeeltelijk zelfstandig**, maar ook volwassenen en meer ervaren leeftijdsgenoten helpen het kind daarbij. Dialoog is onontbeerlijk bij het verwerven van inzichten in culturele waarden. De kennis of het inzicht dat we niet zonder hulp kunnen verwerven, maar alleen **door middel van instructie** noemt Vygotsky de '**zone of proximal development**'.

wat schaft de pot?



Onrechtstreeks schuilt ook in deze gedachtegang een model met **ontwikkelingsfasen**. Die zijn net zoals bij Piaget gericht op de manier waarop een kind nieuwe informatie opdoet. De tegenstelling is dat die informatie in het geval van Vygotsky niet uit de omgeving komt, maar uit de interactie met anderen. Bijgevolg is ontwikkeling voor hem een evolutie naar steeds genuanceerdere communicatievaardigheden.

Bv.

- Taalverwerving laat toe om deel te nemen aan conversaties.
- Participatie aan conversaties leidt tot meer inzicht in de waarden waaraan de maatschappij belang hecht.
- Kennis hierover leidt vervolgens tot de ontwikkeling van vaardigheden die we als waardevol beschouwen.

Vaardigheden komen volgens Vygotsky tot stand uit de opdrachten die de cultuur heeft voor zijn leden. Kortom: waar Piaget voluit de kaart trekt van de individuele capaciteiten van het kind, ziet Vygotsky **leren als een sociaal fenomeen**.

In zijn **visie over spel** zijn er wel raakvlakken met Piaget. Net zoals Piaget erkent Vygotsky dat **spel een erg belangrijke rol speelt in de psychologische ontwikkeling** van kinderen. Ook ziet hij spel als invloedrijk als het gaat over burgerschap. Het verschil is dat Vygotsky niet gelooft in een ontwikkeling van het moreel denken via discussie met leeftijdsgenoten. Voor de pedagoog is **moraal een vaststaand gegeven dat we van generatie op generatie via ervaringen doorgeven**. De positie van de volwassenen is anders in beide theorieën.

Vygotsky ziet **spel** (zoals Piaget) als een **symboolhandeling** waarin het kind zich via fantasie kan losmaken van de dwang van de materiële wereld en van de conventionele betekenissen. Vygotsky maakt het onderscheid tussen dieren en mensen op basis van de drijfveren voor gedrag. Terwijl wetmatige gedragsmechanismen bepalend zijn voor het gedrag van dieren, ligt dat bij mensen veel ingewikkelder. Hun gedrag wordt bepaald door een complex geheel van drijfveren dat aanzet tot ontwikkeling.



De aanzet tot (rollen)spelen zit in de menselijke natuur, namelijk **het instinct om deel te willen uit maken van de sociaal-culturele wereld met anderen**. Ontwikkeling gebeurt dus door de participatie aan culturele activiteiten met behulp van andere kinderen en volwassenen. Spelen is een gevolg van het voorgenoemde instinct. Daarom noemt Vygotsky een kind wel eens een 'spelend wezen'. Dieren spelen ook, maar bij hen is er een instinctieve drijfveer terwijl het spelen van de mens een cultureel proces is dat volgt uit de behoefte aan sociale omgang.

Spel is voor Vygotsky het moment waarop het kind de gelegenheid krijgt om **de spanning tussen veldsturing en zelfsturing op een eigen wijze op te lossen**, binnen de grenzen die de cultuur daarvoor aangeeft.

- **Veldsturing** staat daarbij voor de status van het individu als object die veranderingen ondergaat.
- **Zelfsturing** refereert naar het individu als subject.

Vygotsky onderscheidt een aantal spelkenmerken: fictieve spelsituatie, regels, vrijheidsgraden en intense beleving.

- De fictieve spelsituatie refereert naar de ruimte die de speler via symbolisering creëert. Deze ruimte kwam reeds eerder aan bod toen het ging over spel en Piaget. Het begrip komt ongeveer overeen met wat Huizinga benoemt als de 'magische cirkel'. Voor Vygotski is de fictieve situatie, de situatie die ontstaat door de interpretatie van de reële situatie door het kind. Ze ontstaat door verbeelding en maakt verschillende handelingen mogelijk. Spelen dat je een koning bent, geeft je bijvoorbeeld de mogelijkheid om te beslissen over onderdanen. Concreet is de fictieve situatie een gevolg van het streven van het kind om te handelen als een volwassene. Noodzakelijk daarvoor is fantasie en de vaardigheid om zelf betekenis toe te kennen aan objecten en handelingen (symboliseren). Via de dynamiek in fictieve situaties komt het kind meer te weten over sociale regels. Op die manier leidt imiterende deelname aan culturele praktijken tot leren.
- Een 2de kenmerk van spel zijn regels. Spel brengt het kind in contact met regels. Omdat de spelsituatie refereert naar de reële situatie, zijn spel en spelomgeving nuttig met het oog op het leren van sociale regels. Zo is het bijvoorbeeld ook bij 'winkeltje spelen' een afspraak dat je de producten eerst uitkiest en daarna betaalt. Omdat regels noodzakelijk zijn om te kunnen spelen, is de vrijheid bij het spelen volgens Vygotsky een illusie. Daarom ontkent hij het bestaan van 'vrij spel'.
- Het begrip vrijheidsgraden staat voor de vrijheid die de deelnemers in het spel krijgen ondanks de regels. Als de regels volledig voorspellen wat de speler moet doen, kan er geen sprake zijn van spel omdat daarvoor een actieve rol is vereist. Je moet de kans krijgen om keuzes te maken. Het is hierin dat Vygotsky kunst aanhaalt. In kunst en spel gaat het om de creatie en interpretatie van symbolen. Beiden hebben nood aan fantasie en creativiteit opdat de speler/toeschouwer een interpretatie kan maken met de gegeven informatie. Het verschil tussen beiden is dat er bij kunst geen restricties zijn bij het interpreteren van de symbolen terwijl bij spel de regels minstens als een soort gids fungeren om betekenis te geven aan handelingen en objecten.
 - Voor Vygotsky gaat spel verder dan een ervaring. Het gaat om een emotionele beleving van de omgeving en daarmee het één worden met die omgeving. Er komt een unieke relatie tot stand tussen het kind en zijn omgeving omdat ze gebaseerd is op zijn eigen verbeelding. Voor Vygotsky kan je geen fictieve situatie creëren zonder intense ervaring. Het is dus een essentiële voorwaarde om een activiteit als spel te kunnen definiëren. Daarnaast zou intensiteit ook bepalend zijn voor de mate waarin het kind zich via spel ontwikkelt.



Deweys
pragmatisme



John Dewey heeft problemen met zowel Piagets opvattingen als de ideeën van Vygotsky. Toch kunnen we zijn theorie tot op zekere hoogte beschouwen als een synthese van voorgaande onderzoekers.

Zelf staat Dewey aan de wieg van een pragmatische stroming die gelooft dat betekenis voortvloeit uit handelen. Dewey heeft het dan ook meer voor de term 'beleven' dan 'leren' om de actieve rol van het subject in het ontwikkelingsproces te benadrukken. Dat sluit aan bij het werk van de socioloog Habermas die beweert dat bij het leren betekenis verloren gaat omdat het in een artificiële context gebeurt. Bij het leren zouden leerlingen het verband van de leerstof met de realiteit buiten de school te weinig kunnen leggen. Daardoor ontstaat kennis die gebonden is aan de schoolcontext en waardeloos is buiten de schoolgebouwen. Habermas en Dewey stellen dat kennis pas betekenis krijgt in relatie tot andere kennis. Niet de kennis op zich, maar de vaardigheid om deze kennis aan te passen en in andere situaties toe te passen is van belang. Een actueel gevolg van deze opvatting zijn de vakoverschrijdende eindtermen in het onderwijs.

Centraal in Deweys theorie staat de ervaring. Ervaring is voor hem het gegeven dat er een constante wederzijdse beïnvloeding is tussen het subject en zijn omgeving. Leren is het doen en het ondergaan van de gevolgen van het doen. Bij het constante uitwisselingsproces heeft elk organisme een passieve en een actieve rol. Actief omdat het veranderingen aanbrengt in zijn omgeving en passief omdat het de veranderingen van zijn omgeving moet ondergaan. Deze transacties leiden ertoe dat het individuele organisme en de omgeving voortdurend aan verandering onderhevig zijn. Hiermee gaat Dewey in tegen de schijnbare neutrale toestand waar het behaviourisme vanuit gaat als er geen impuls is. De gedachte dat alles verbonden is en betekenis krijgt in relatie tot elkaar, ontleende de onderzoeker aan het constructivisme.

Bijzonder aan de mens is bovendien dat niet alleen betekenis tot stand komt in het netwerk van uitwisselingen, maar dat de mens ook zelf betekenis of waarde produceert. Op deze manier definieert Dewey cultuur: de betekenis die de mens hecht aan handelingen en gebeurtenissen.

wat schaft de pot?

We doen dat door te benoemen met behulp van taal, maar het gaat verder dan dat. De verschillen tussen culturen kunnen we niet reduceren tot taalverschillen. Denk maar aan wat verschillende culturen als 'gepast' beschouwen. Elke gemeenschap heeft zijn culturele 'codes'. Wie die codes niet beheerst, wordt buitengesloten. Dat verklaart het belang dat men aan opvoeding en onderwijs hecht. Kinderen moeten vertrouwd geraken met de -dikwijls ongeschreven- culturele codes.

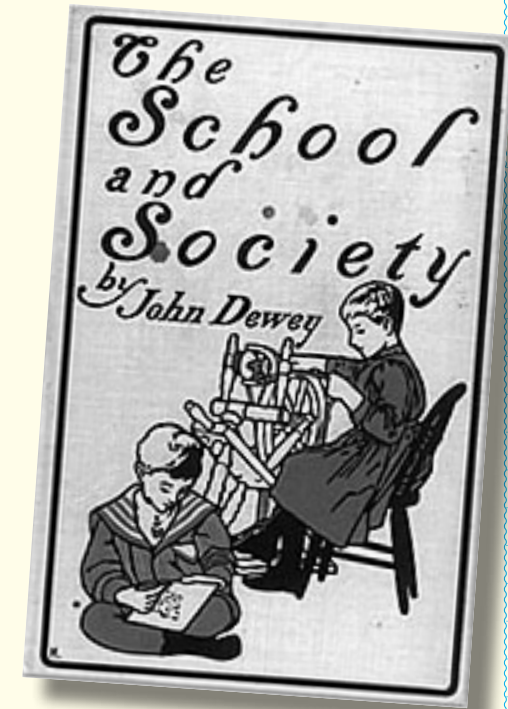
Op die manier is het de taak van bv. de ouders om de 'sleutel' die de maatschappelijke ordening bepaalt, door te geven. Taal is in deze context een dankbaar voorbeeld. Een kind kan een bal alleen als 'bal' benoemen als het op de hoogte is van de conventie die het woord met het voorwerp verbindt.

Opvoeding is voor Dewey een **transactieproces tussen** volwassenen, de 'gecultureerde' leden van de cultuur en kinderen die **nieuwkomers** zijn in de **samenleving**. Doordat de volwassenen de kinderen betrekken in hun activiteiten en daarbij taal gebruiken, voegen de kinderen zich in de maatschappelijke ordening. Voor Dewey is dat zelfs de enige manier waarop kinderen zich de cultuur kunnen toe-eigenen. Het begrip **participatie is voor hem heel belangrijk**. Participatie is daarbij zowel een doel als een middel: het is het doel van de opvoeding, maar dient eveneens als middel om dit doel te bereiken. De mens verandert constant zijn omgeving en ondergaat ook voortdurend veranderingen van zijn omgeving, net zoals de dieren. Dat benoemt Dewey als 'ervaringen'. Het verschil tussen beiden is dat er bij de mens ook cultuur in het spel is die ervaringen waarde en betekenis geeft.



Voor Dewey is **spel de 'manier van leven' van het kind**, waarin het in interactie met anderen zijn identiteit ontwikkelt. Voor zijn theorie, die ook van toepassing is op andere leeftijdscategorieën, baseert Dewey zich op het spel van het voorschoolse kind. Hij benadert spel als een fase waarin het kind nog niet onderworpen is aan de economische noodzaak om dagelijks zijn brood te verdienen. Daarom koppelt hij spel aan vrijheid en ongebondenheid. In het spontane en informele spel van het kind herkent hij de speelse geest die ook in alle andere menselijke activiteiten naar boven zou moeten komen. Kenmerkend voor die geest is verbeeldingskracht.

Spel omvat volgens de pedagoog een **progressieve en een conservatieve kant**. Enerzijds verkent het kind in zijn spel nieuwe handelingsmogelijkheden. Dat is de progressieve kant. Anderzijds reproduceert spel het maatschappelijke leven, dat is het conservatieve aspect. De ongedwongenheid maakt van spel iets zeer waardevols voor kinderen, maar niet zonder risico. De conservatieve eigenschap van spel maakt dat het ook de onrechtvaardigheden uit de samenleving cultiveert. Daarom is niet ieder spel geschikt voor kinderen.



In opvoedkundig opzicht erkent Dewey de relevantie van spel vooral voor kinderen tot zes of zeven jaar.

- DE VROEGSTE KINDERTIJD: TOT 2,5 JAAR
 'Verovering' staat centraal in de ontwikkeling. Kinderen ontdekken spelend de mogelijkheden en de motoriek van hun eigen lichaam. Deze gedachte valt min of meer samen met de 'sensimotor intelligence' van Piaget. Primair in deze fase is volgens Dewey imitatie. Daarin maakt hij een onderscheid tussen de manier waarop kinderen imiteren en de manier waarop volwassenen dat doen. Kinderen imiteren onbewust. Een kind verwerkt op zijn eigen manier wat hij volwassenen ziet, hoort en voelt doen. **Het gedrag van de volwassenen dient daarbij als inspiratiebron of speelmotor die het kind dat reeds actief is, nog meer stimuleert.** Het is volgens Dewey zo dat er steeds nieuwe stimuli zijn die rijker, complexer en beter georganiseerd zijn en die een betere aanpassing van het kind mogelijk maken en nieuwe reacties oproepen.
- TUSSEN 2,5 TOT 6/7 JAAR
 Het kind zit in een 2de fase waarin het de kennismaking met zichzelf en de wereld voortzet. Via verbeeldingskracht gebruiken kinderen een abstracter, geestelijk aspect van spel om zich verder te ontplooiën. **Door te experimenteren met verschillende rollen ontdekt en reorganiseert het kind voortdurend kennis en betekenissen.** Het kind ontplooit zich via spel in deze leeftijdscategorie vooral op het domein van de sociale interactie en de symbolisering die daarmee gepaard gaat.

Met betrekking tot spel benadrukt Dewey dat het kind **een actieve rol** moet opnemen. Het is bijvoorbeeld niet aan de ouders om te symboliseren, maar aan het kind om ervaring op te doen. Daarom is het ook aan het kind om een symboolhandeling te stellen. De term die hij hiervoor bedenkt is 'persoonlijke verantwoordelijkheid'.

De **volwassene wordt gezien als een facilitator** die spelletjes kan aanleren. Het spelen op zich moet het kind zelf doen. De valkuil waarin het onderwijs vaak loopt, is dat het uitsluitend spelletjes aanleert die gericht zijn op een professionele carrière. Spel zou belangeloos moeten zijn en een bijdrage leveren aan de ontwikkeling van sociale vaardigheden en zelfkennis. In die context pleit de pedagoog dan ook om een 'namaakwereld' te vermijden door te spelen met 'echte' materialen. In tegenstelling tot het uitgesproken symbolisme van andere onderzoekers hecht Dewey veel **belang aan realisme en het realisme van een ervaring.**

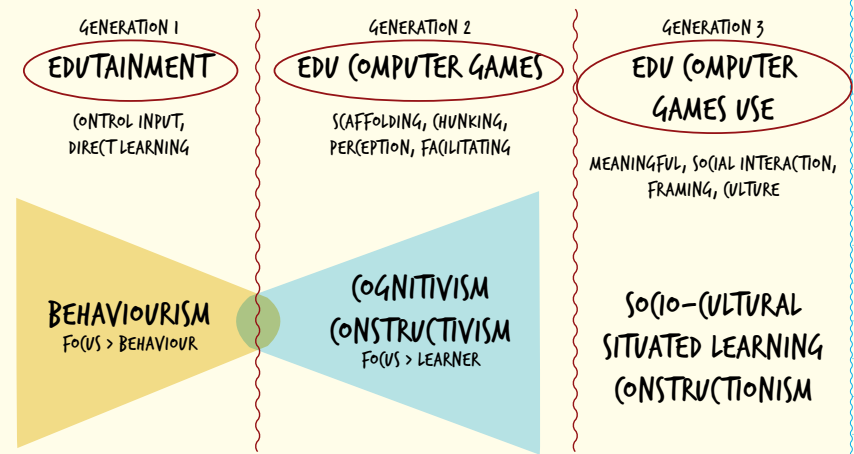


2. HET CONNECTIVISME VAN SIEMENS



George Siemens beschrijft in 'a learning theory for the digital age' (2005) de **evolutie van educatieve computergames**. Voor een typering van de vorige generaties edutainment baseert de auteur zich op het model van Egenfeldt Nielsen (2005). Hun uiteenzetting omvat het behaviourisme, het constructivisme en de socio-culturele theorie.

Tenslotte probeert Siemens de huidige stand van zaken te typeren. Dat doet hij met de term 'connectivisme'. **Hoewel het artikel zich richt op computerspelen gaat dezelfde gedachtegang ook op voor (informatieve) spelen.**



(het model van Egenfeldt Nielsen (2005))

wat schaft de pot?

Volgens Egenfeldt en Nielsen kenmerkt de **1ste generatie edutainment** zich door het **behaviourisme**. Zoals eerder vermeld steunt deze stroming op het idee dat **leren een verandering in observeerbaar gedrag is, veroorzaakt door een externe stimulus**. Het onderzoek is gericht op het verbinden van prikkels met de bijhorende respons. Het mechanisme dat de prikkels zou omzetten in gedrag noemen wetenschappers zoals Skinner, Thorndike en Pavlov 'de geest' en verklaren zij als een 'black box' die onmogelijk is te doorgronden.

De taak van games is daarom volgens hen **het initiëren, versterken en behouden van de associatie tussen stimulus en respons**. Vergeten is volgens de behaviouristen het 'niet-gebruik' van een respons doorheen de tijd. Spel zien ze dan ook als oefenmiddel om de juiste verbindingen te onderhouden. Spelen met een behaviouristische inslag richten zich op het herinneren van feiten, het definiëren en illustreren van concepten, het toepassen van verklaringen en het automatisch uitvoeren van een specifieke procedure.

De zwakke schakel van een behaviouristische visie is het aanleren van complexe leerinhouden. Dat is moeilijk te verklaren met de stimulus-responstheorie.



De **2de generatie games** baseert zich, naar analogie met de ontwikkelingen in de ontwikkelingspsychologie, op **het cognitieve**. Typerend voor een cognitieve denkwijze is het idee dat een mens voorkennis heeft in de vorm van schema's gevormd door eerdere ervaringen. Denk hierbij aan Piagets constructivisme dat stelt dat een lerende in zijn hoofd een beeld van de werkelijkheid opbouwt. Een beeld dat door ervaringen steeds nauwkeuriger kan worden. Edutainment van de 2de generatie is daarom **aangepast aan elke individuele lerende wiens ervaring en beeld van de werkelijkheid anders is dan die van de andere spelers**.

In de **3de generatie** vinden we de theorie van **Vygotsky** terug. Zijn **socio-culturele theorie** gaat er van uit dat al onze waarnemingen van de werkelijkheid worden gekleurd door onze eigen ervaringen, relaties en cultuur. Aansluitend daarbij is er het **interpretativisme**. Dat is het idee dat we in ons hoofd geen weergave van de werkelijkheid maken, maar dat de realiteit intern is. Zij ontkennen het bestaan van een objectieve, uitwendige realiteit. De stroming beklemtoont de sleutelrol van het voorzien van sociale contexten die het makkelijker maken om de juiste vragen te stellen en naar de juiste plaatsen te gaan. Spelen van de 3de generatie **faciliteren de mogelijkheid om zelf betekenis te verlenen of symbolen te creëren**.

Tot slot komt Siemens tot de **actuele stand van zaken**. Die kenmerkt zich volgens de auteur door het **connectivisme**. Allereerst heeft de auteur het over leren buiten het individu. Volgens hem richten de 3 vorige generaties zich op een intern en individueel proces. Naast het individuele perspectief is er ook een netwerk van informatie dat voortdurend onderhevig is aan veranderingen. Het internet is daarvan het meest voor de hand liggende voorbeeld. Ook bibliotheken worden steeds groter en boeken verouderen steeds sneller. Mensen leren via dat netwerk. Omdat het netwerk constant verandert, zijn we genoodzaakt om voortdurend nieuwe informatie aan te leren en oude informatie af te leren. Dat vraagt een **nieuwe vaardigheid: de mogelijkheid om de waarde van informatie in te schatten**. Deze vaardigheid zal binnenkort belangrijker zijn dan de individuele kennisbasis.

In het onderwijs is dezelfde tendens terug te vinden. De focus verschuift van het overdragen van zoveel mogelijk kennis naar de vaardigheid om de juiste informatie te vinden in de wildgroei aan inzichten en de juiste verbanden te leggen. Op die manier is leren voor het connectivisme een externe aangelegenheid.

De **4de generatie games** zou dan ook niet gericht zijn op het overbrengen van kennis, maar op het **leggen van verbindingen tussen zinvolle informatiereeksen die ons in staat stellen om meer te leren**.





7 pittige vragen

Wat is spel voor jou?

Zou je (na het lezen van het theoretisch kader) anders omgaan met spel? Hoe?

Wat zijn voor jou de 3 belangrijkste do's and don'ts als je met spel aan de slag gaat?

Wat zijn de belangrijkste sterktes en zwaktes van spel?

Stel: je wil spel gebruiken in een vormings- en/of leercontext. Waarmee hou je rekening?

Zie je een verband tussen de kenmerken van spel en de kenmerken van leeromgevingen? Welke?

Is spel voor jou een leermiddel? Waarom wel of niet?



2/Recepten van topchefs

a. Intro: ervaringsgericht leren en spel, een match!

Zoals uit de benaderingen van Piaget, Vygotsky en Dewey blijkt, is de ervaring of beleving die spel teweegbrengt interessant met het oog op leren of ontwikkelen. Deze uiteenzettingen benaderen spel vaak als tegenhanger van 'schools' leren dat de nadruk niet legt op beleven, maar op zoveel mogelijk kennis opnemen op een passieve manier.

Er zijn verschillende modellen die proberen te verklaren op welke manier (spel)ervaring en leren zich verhouden. De voornaamste, 'flow' volgens Csikszentmihalyi, de leercyclus van Kolb en het **socio-constructivistische model**, bekijken we hierna van naderbij.

b. Flow van Csikszentmihalyi

2 tegengestelde krachten

Csikszentmihalyi beschrijft het concept 'flow' voor het eerst. Hij vertrekt vanuit 2 tegengestelde krachten die beiden sinds het ontstaan van de mensheid in elke persoon aanwezig zijn. Ze zijn allebei nuttig om te overleven, maar staan dikwijls lijnrecht tegenover elkaar.

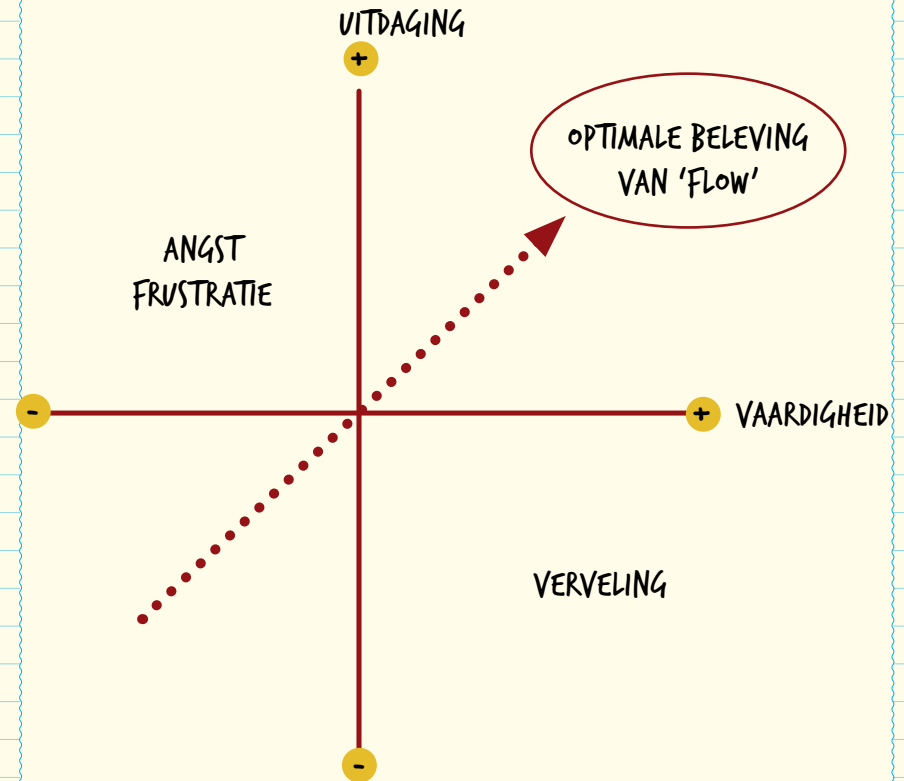


- **Nieuwsgierigheid voor het nieuwe** drijft ons en laat ons toe om met verandering om te gaan. Dat gedrag typeert de auteur als 'scheppend' en 'creatief'. Ook de term 'intrinsieke motivatie' kan je verbinden met deze kracht.
- Er is ook een andere **kracht die ons aanmoedigt om geen onnodige energie te verbruiken**. Entropie is voor Csikszentmihalyi wat ons ervan weerhoudt om nieuwe uitdagingen aan te gaan.

Hoewel die laatste drijfveer vaak primeert, is het het 'creatieve instinct' dat aanleiding geeft tot voldoening en (culturele) vernieuwing.

9 kenmerken van Flow

Csikszentmihalyi interviewde mensen, waaronder dansers, chirurgen, kunstenaars en klimmers, die aangaven dat ze een intrinsieke beloning ervaren bij het uitoefenen van hun beroep. Op basis van die interviews kwam Csikszentmihalyi tot **9 kenmerken die typerend zijn voor momenten waarop het creatieve en scheppende de overhand heeft**. Deze kenmerken zijn onafhankelijk van cultuur, leeftijd en geslacht.

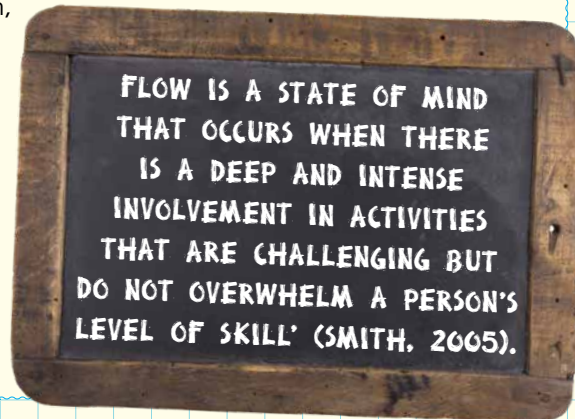


(figuur 1)

wat schaft de pot?

- Het 1ste kenmerk is **onmiddellijke feedback op de activiteit**. Vaak betekent dit dat een persoon zelf bepaalt wat de criteria zijn voor een waardeoordeel over wat men aan het doen is. Zo zouden jongeren met een flowervaring tijdens het spelen zelf erkennen dat ze aan het bijleren zijn.
- Er moet ook een **juiste verhouding zijn tussen vaardigheden en uitdaging** (figuur 1). In de context van het onderwijs focust men vaak op deze balans als voorwaarde voor flow. In een spelcontext kiest de speler of spelbegeleider, meestal onbewust, voor deze balans.
- Een andere voorwaarde is dat er **structuur** aanwezig is. Toegepast op een leservaring moeten de studenten weten hoe de les is opgebouwd en waar ze zich bevinden in het proces. Dat is zelden van toepassing in een spelervaring.
- Het 4de criterium is de **volle aandacht** voor wat men aan het doen is. Bijgevolg mag men zich niet bewust zijn van mogelijke afleidingen.
- Men is bovendien **niet bang voor een mislukking**.
- Voorwaarden 7 en 8 gaan over **het verlies van het zelfbewustzijn en het tijdsbewustzijn**.
- Tot slot **moet de activiteit ook het doel zijn van de handeling** en niet instrumenteel. Een activiteit waarbij men flow ervaart, is steeds **nuttig** of wordt tenminste als nuttig gepercipieerd.

Het gecombineerd voorkomen van deze 9 elementen noemt de auteur 'flow'. Hij typeert flow als de ideale omstandigheid of toestand om te leren. Ook tijdens een spelervaring kunnen deze 9 elementen in meer of mindere mate voorkomen, wat het een krachtige leeromgeving maakt.



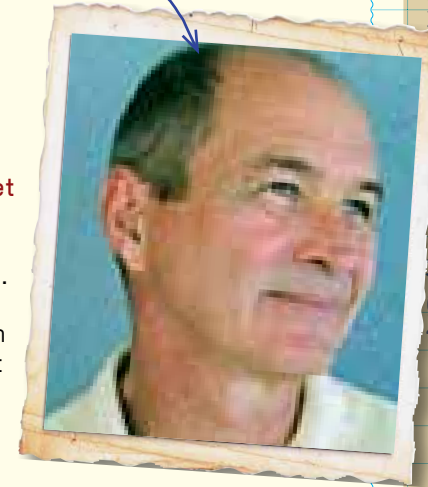
c. De leercyclus van Kolb

de leercyclus

David Kolb ontwikkelde een cyclusmodel dat probeert te verklaren **wat er gebeurt tijdens het leren**.

1. De 1ste stap is die van het **concreet ervaren**. Het individu heeft een (intense) ervaring door interactie met zijn omgeving. Je komt in contact met de realiteit, dit vormt de aanzet om te leren.
2. Je observeert **reflectief**. Je verkent de ervaring en je gaat na wat je precies ervaart. Je bekijkt de ervaring vanuit verschillende standpunten.
3. In de 3de fase ga je **abstract conceptualiseren**. Dat wil zeggen dat je de ervaring die je net analyseerde, gaat vergelijken met kennis en ervaringen die je eerder opdeed. Je gaat op basis van de analyse op zoek naar algemene kenmerken, een algemene wetmatigheid.
4. In de laatste fase, de fase van het **actief oefenen**, toets je of het nieuwe inzicht in de realiteit standhoudt. Met het 'product' van de redenering uit de vorige fase ga je terug naar de omgeving.

Als het individu ervaart dat zijn of haar analyse niet voldoet aan de verwachtingen bij de confrontatie met de realiteit, dan is dat de aanzet om de leercyclus opnieuw te doorlopen. Een dergelijke conclusie is op haar beurt een ervaring die aanleiding geeft tot reflectief observeren. Op die manier zet leren aan tot meer leren en wordt de **cyclus meestal meermaals doorlopen**. We moeten opmerken dat we de **fasen niet altijd in dezelfde volgorde** doorlopen. Bovendien kan bijvoorbeeld na het lezen van een boek de fase van het abstract conceptualiseren de aanleiding zijn om de leercyclus te doorlopen.



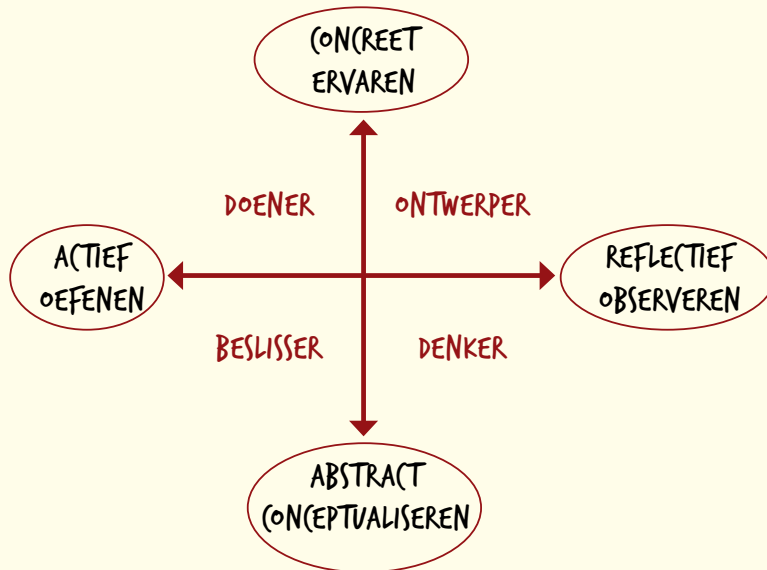
De leeracyclus van Kolb is ook een hulpmiddel om **4 leerstijlen te onderscheiden**. Door middel van een horizontale en een verticale as ontstaan 4 kwadranten die elk voor een andere manier van leren staan.

Vaak/meestal hebben mensen een voorkeur voor een van de 4 fasen. Op de **verticale as** liggen **abstract leren en concreet ervaren**.

- **Concreet ervaren** sluit aan bij de werkvorm informatief spel. Daarbij is -zoals eerder vermeld- het startpunt een ervaring die je vervolgens via reflectie omzet in abstracte en generaliseerbare kennis. Dat heet inductie.
- **Abstract leren** vertrekt vanuit theorie en algemene wetmatigheden. Hiervoor bestaat de term '**deductie**'. De leeracyclus kan ook aan deze zijde starten als kennis en theorie aanleiding geven om de verschillende fasen te doorlopen.

Op de horizontale as zijn **actief oefenen en reflectief observeren** terug te vinden.

- Actief oefenen: hierbij gaat het over 'doen', actief handelen. Ook dat is een kenmerk van (informatief) spel.
- Daar tegenover staat het reflectief observeren. Reflectief observeren refereert niet naar een passieve houding, wel naar personen die 'eerst denken en daarna doen'. Zij zullen de situatie eerst analyseren alvorens te handelen. Ook een analyse vraagt om een actieve houding.

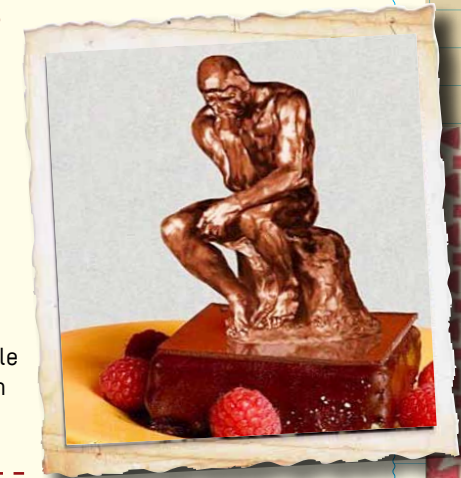


De 4 leerstijlen

In het kwadrant met de kenmerken 'concreet ervaren' en 'actief oefenen' bevinden zich **de doeners**. De leerstijl van de doener of activist herkennen we bij mensen die proberen en nieuwsgierig zijn naar nieuwe situaties en ervaringen. Ze gaan dikwijls instinctief te werk en zijn meestal enthousiast. Fouten of problemen ondervinden ze meestal door ze te ervaren. Doeners willen in de diepte worden gegooid. Ze houden van uitdagende taken.

De ontwerper, ook soms bestempeld met de termen 'dromer' of 'reflector', combineert concreet ervaren met reflectief observeren. Dat wil zeggen dat hij houdt van situaties waarin voldoende tijd is om over de acties na te denken. Een ontwerper verzamelt gegevens en observeert voor hij of zij actie onderneemt.

In het kwadrant begrensd door 'reflectief observeren' en 'abstract conceptualiseren' vinden we **de denker** terug. Net zoals de ontwerper observeert de denker graag. Denkers houden er ook van om observaties en reflecties te koppelen aan theoretisch inzicht en kennis. Ze houden er ook van om relaties te leggen met kennis die ze al hebben. Methodes, theorieën en modellen zijn hun ding. Denkers zijn soms perfectionistisch en emotioneel. In hun ideale leersituatie is het toegelaten om veel vragen te stellen.



De combinatie van 'actief oefenen' en 'abstract conceptualiseren' vormt de leerstijl van **de beslisser**. Mensen met deze leerstijl zijn erop gericht beslissingen te nemen, vooruit te kijken en nieuwe situaties aan te gaan. Beslissers denken probleemoplossend en richten zich op concrete situaties, maar nemen daarbij ook theorie in rekening. In de ideale leersituatie voor een beslisser is er vrijheid om te experimenteren, maar ook de aanwezigheid van een expert die de leerling kan bijstaan.

d. Het socio-constructivistisch model

Informeel versus formeel leren

Leren kunnen we opsplitsen in 2 soorten: **formeel leren en informeel leren**. Toegepast op de leercyclus van Kolb start informeel leren met een concrete ervaring, formeel leren start met abstract conceptualiseren.

Onder **formeel leren** vallen **didactisch leren en begeleid leren**. Het voornaamste kenmerk van formeel leren is dat het wordt beheerst door een **begeleider of docent**. Hij of zij maakt alle relevante besluiten omtrent het leerproces. Daarom kan de lerende een relatief passieve houding aannemen.

- Daarbij is de 1ste vorm, het **didactisch leren**, sterk formeel. Didactisch leren bespreken we niet in deze tekst wegens niet relevant voor het socio-constructivistische model.
- **Begeleid leren** is zwak formeel. Hiermee bedoelt men dat begeleid leren wel rekening houdt met individuele verschillen en verschillen in leerdoelen. In tegenstelling tot het informeel leren staat de leerkracht die verantwoordelijk is voor de kennisoverdracht centraal. Nadat de kennis is overgedragen moet ze worden toegepast en ingeoeffend. Een mogelijk probleem bij begeleid leren is de inzetbaarheid van de kennis. Omdat de context van de kennis soms artificieel is en ver van de realiteit staat, kunnen moeilijkheden ontstaan bij het toepassen ervan in een andere omgeving.

Binnen **informeel leren** onderscheiden we **ervaringsgericht leren** en **actief leren**.

- Bij **ervaringsgericht leren** staat de **lerende zelf centraal**. Hij of zij leert door middel van persoonlijke ervaringen. De aanzet tot leren wordt gegeven door **te doen en daarbij iets op te merken**. Ervaringsleren is daarom dikwijls een neveneffect van een andere activiteit die de lerende onderneemt. Via eenzelfde activiteit kunnen verschillende deelnemers tot een ander inzicht komen. Bepalend voor wat men leert, zijn doorgaans de kennis, de opvattingen en de interesses van het individu.
Wat men leert, is persoonlijk. Ervaringsgericht leren vraagt een **actieve houding** omdat het bij dit type leren onmogelijk is om het leerproces van iemand anders te sturen. Er wordt van de lerende verwacht dat hij of zij zelf het heft in handen neemt. Leersituaties die gericht zijn op ervaringsleren hebben meestal geen duidelijke leerdoelen of planning. De ervaring op zich is in dat geval een doelstelling. In tegenstelling tot formeel leren is leren via ervaring meer geschikt voor **doelen op lange termijn met een hogere (cognitieve) abstractie**. Hoewel ervaringsleren een persoonlijke aangelegenheid is, gebeurt het vaak **in interactie met anderen**. Kennis opgedaan door middel van ervaringsleren is goed te integreren in de bestaande kennis omdat ze tot stand kwam in de praktijk. Het vraagt daarom weinig vaardigheden om de kennis toe te passen in een andere context.
- Een 2de categorie binnen het informeel leren is het **actief leren**. Tegenover het ervaringsleren vraagt actief leren een lerende die nog actiever bezig is met zijn eigen leerproces. Bij deze vorm van leren staat het **leerdoel echt centraal** en is het geen neveneffect. Er is dan ook een duidelijk en concreet leerdoel dat het individu zelf bepaalt. Ook de planning en het leren zelf liggen **helemaal in handen van de lerende**. In die zin is hij helemaal onafhankelijk van toevallige omstandigheden of een begeleider. De troef van dit type leren schuilt in de **verantwoordelijkheid** die men krijgt en voelt. Dit blijkt erg motiverend te werken. Bovendien laat het ook toe om de methode en de doelen maximaal af te stemmen op de verwachtingen en voorkennis van de lerende.



De socio-constructivistische visie op leren

De socio-constructivistische visie op leren combineert **inzichten uit begeleid leren, ervaringsgericht leren en actief leren.**

Kort samengevat omvat de benadering **7 kenmerken van leren**: leren is actief, cumulatief, zelfregulerend, doelgericht, gesitueerd, interactief en individueel.

1/LEREN IS ACTIEF.

Lerenden zijn geen lege emmers die je met kennis moet vullen. Leren is een proces waarbij het individu intern een beeld van de werkelijkheid opbouwt. De kennis die je daardoor via interactie met de omgeving bekomt, moet je steeds bewerken, interpreteren en aanpassen om samen te gaan met de reeds aanwezige kennis, vaardigheden en verwachtingen. De efficiëntie van een leerproces is daarom niet alleen afhankelijk van de hoeveelheid en de aard van de kennis die de begeleider geeft, maar even goed van wat de lerende met de aangeboden kennis doet.

2/LEREN IS CUMULATIEF.

Lerenden bezitten al kennis voor ze in de leersituatie binnen treden. Wat aan het leerproces vooraf ging, heeft een grote invloed op het leren zelf, omdat nieuwe kennis steeds voortbouwt op bestaande kennis.

3/LEREN IS ZELFREGULEREND.

Samenhangend met het idee dat leren actief is, verwacht men in het socio-constructivistisch model dat de lerenden het leerproces zelf in handen nemen. Concreet gaat het bijvoorbeeld om het opstellen en volgen van een planning of zichzelf evalueren.

4/LEREN IS DOELGERICHT.

In tegenstelling tot puur ervaringsleren heeft socio-constructivistisch leren nood aan duidelijk omschreven leerdoelen. De leerling moet weten waar hij of zij wil uitkomen en welke stappen hij of zij moet zetten om het doel te bereiken. Samen met de controle is ook bewust zijn van het eigen leerproces essentieel voor een succesvolle leerervaring.

5/LEREN IS GESITUEERD.

Kennis is situatiegebonden. Dat wil zeggen dat ze onlosmakelijk is verbonden met de specifieke activiteiten en culturele praktijken waarin de kennis is verworven. Leren is dan ook een sociale activiteit die gebeurt in interactie met de omgeving. De individuele lerende leert, maar er zijn ook andere personen (medeleerlingen, begeleiders, ...) en hulpmiddelen (handboeken, computers, ...) aanwezig.

6/LEREN IS INTERACTIEF.

Zoals ook in de eigenschappen 'leren is actief' en 'leren is gesitueerd' werd aangehaald, is leren onmogelijk zonder interactie met de omgeving. De kennis die ontstaat in wisselwerking met andere personen of gebeurtenissen zorgt ervoor dat iemand leert.

7/LEREN IS INDIVIDUEEL VERSCHILLEND.

Het verloop en het eindresultaat van leren verschilt van subject tot subject als gevolg van bestaande verschillen in bv. capaciteiten, voorkennis of motivatie.

De voorgaande opvatting over leren heeft consequenties voor de ideale leeromgeving. Een leeromgeving die aansluit bij het socio-constructivistisch leren noemt men een **'krachtige' leeromgeving met enkele specifieke kenmerken:**

- Allereerst moet er in zo een omgeving plaats zijn voor de 3 vormen van leren: **begeleid leren, ervaringsgericht leren en actief leren.** Dat betekent dat er doelbewust moet worden geleerd en dat er ruimte moet zijn voor activiteiten waarvan leren een nevenactiviteit is. Dat weerspiegelt zich in de doelen: de begeleider en de leerling moeten doelen kunnen stellen, maar niet alle doelen moeten vooraf zijn vastgelegd. Nu en dan mag het leerproces ook natuurlijk groeien zonder dat je weet waar het zal eindigen. Een combinatie van begeleid leren en actief leren betekent dat zowel de lerende als de begeleider verantwoordelijkheden dragen in het leerproces. Die laatste heeft daarbij de taak om informatie aan te brengen en is een facilitator die de leerling begeleidt in het zoeken naar kennis.

wat schaft de pot?

- Bovendien houdt de leeromgeving ook rekening met de **7 kenmerken van leren** die eerder werden besproken (p 20). Als je de theorie aan de praktijk koppelt, bevat een 'krachtige' leeromgeving zoveel mogelijk van onderstaande kenmerken.

- De leeromgeving moet actief leren ondersteunen en de lerenden begeleiden doorheen de verwerving van inhoud en kennis.
- De opdrachten en taken moeten cultureel betekenisvol zijn, doelgericht zijn en gebruik maken van de fysieke en sociale context.
- De lerenden worden aangemoedigd om met anderen samen te werken. Hierbij dien je wel oog te hebben voor individuele verschillen.
- Er wordt rekening gehouden met de voorkennis en achtergrond van de lerenden. De leeromgeving is zo opgebouwd dat de lerenden de mogelijkheid hebben om hun kennis in te zetten.
- De nieuwsgierigheid wordt geprikkeld en de taak is motiverend.
- Er moet voldoende, maar niet te veel informatie worden aangeboden.
- Er moet ruimte zijn voor het totaalbeeld en het leggen van verbanden.
- Er moet ruimte zijn voor reflectie.
- Er moet aandacht zijn voor het toepassen en gebruiken.
- De taak moet bestaan uit realistische problemen.
- De lerende voelt zich veilig.

Een 'krachtige' leeromgeving vergroot de kans op kennistransfer.



8 pittige vragen rond vormingssessies via spel

Hoe krijg je Kolb geïntegreerd in je vormingssessie?

Spreek je in een spel of vormingssessie de verschillende leerstijlen aan? Is dat nodig?

Denk aan een vormingssessie met spel: zie je linken met het socio-constructivisme? Welke?

Wat zou je kunnen meenemen om je vormingssessie nog sterker te maken?

Hoe creëer jij 'flow' in je vormingssessie?

Waarop heb je nu een duidelijk beeld?
Hoe kan dat je verder helpen?

Wat wil je voor jezelf in kaart brengen?

Waarbij heb je vragen? Hoe ga je daarop antwoorden vinden?

wat schaft de pot?



100543534
3. WAAR HAAL JE DE MOSTERD?
FUTURIST 31

Boeken

- Berk, L.E. (2010). Development through the lifespan. Illinois: Allyn & Bacon.
- Efland, A.D. (2002). Art and cognition, integrating the visual arts in the curriculum. New York/London: Teachers College press.
- Quinn, C. N. (2005). Engaging learning, designing E-learning simulation games. Pfeiffer & company.
- Ruikes, T. J. M. (1994). Ervaren en leren, theorie en praktijk van ervaringsleren voor jeugdhulpverlening, jeugdbescherming en jeugdwerk. Utrecht: SWP.
- Squire, K. (2003). Video games in education, designing learning systems for an interactive age. University of Wisconsin.
- van der Aalsvoort, G.M.(2011). Van spelen tot serious gaming, spel en spelen in de pedagogische be-roepspraktijk. Leuven/Den Haag: Acco.
- de Caluwé, L.; Hofstede, G.J.; Peters, V. (2008). Why do games work? In search of the active sub-stance. Kluwer.
- Baker, D. Spelend Wijs. Intro.
- Brougere, G. (1999) Some elements relating to children's play and adult simulation/gaming. Simulation & Gaming, 30(2), p.134-146.

2/RECEPTEN VAN TOPCHEFS

22

een
leer-lekker
spel

KEER TERUG NAAR 'DE BOEKENPLANK'

1/DE BASISINGREDIËNTEN

- Corbeil, P. (1999) Learning from the children: Practical and theoretical reflections on playing and learning. Simulation & Gaming, 30(2), p.163-180.
- Csikszentmihalyi, M. (1999) Flow, psychologie van de optimale ervaring. Amsterdam: Boom.
- Egenfeldt-Nielsen, S. (2008). Understanding video games: The essential introduction. Taylor & Francis.
- Garvey, C. (1977) Play. Cambridge: Harvard university press.
- Henriot, J. (1989). Sous couleur de jouer, Paris: José Corti.
- Huizinga, J. (1985) Homo Ludens. Groningen: Wolters-Noordhoff.
- Janssen-Vos, F. (2004) Spel en ontwikkeling: spelen en leren in de onderbouw. Assen: Van Gorcum.
- van Oers, B. (Red.). (2005) Speciale editie rond spelen. De wereld van het jonge kind.
- Zimmerman, E. & Salen, K. (2003) Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge: MIT Press.

Artikels

- Csikszentmihalyi, M. (1997). Happiness and creativity: going with the flow. Futurist 31 (5), 8-12.

Je hebt heel wat ingrediënten en tips van de topchefs op een dienblaadje gekregen! Ga nu zelf aan de slag en zet leren via spel op je menu!





100543534

POLAROID 37



KEER TERUG NAAR 'DE BOEKENPLANK'

COLOFON

Dit is een uitgave van
Centrum Informatieve Spelen vzw
Naamsesteenweg 130
3001 Leuven
T. 016/22 25 17 - F. 016/29 50 99
e-mail: cis@spelinfo.be
website: www.spelinfo.be



Alles op het spel!

Met steun van de
Vlaamse overheid



Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt worden door druk, fotokopie of op een andere manier, tenzij met toestemming van Centrum Informatieve Spelen.

v.u. Koen Clottens, Naamsesteenweg 130, 3001 Leuven.

ROADBOOK VOOR DOE-HET-ZELF SPELITECTEN

WELKOM!

Je gaat de uitdaging aan!
De eerste stap naar een spel² is gezet.

Met welke bril moet je deze bundel bestuderen?

- Een spelontwikkeling kan heel verschillende routes afleggen. Er is dus geen 'afgebakend pad'. Je zal zelf -naargelang wat je tegenkomt- bepaalde lussen opnieuw moeten maken, etappes overslaan of omdraaien of net een heel andere weg inslaan. We geven dat, waar mogelijk, ook aan in de fiches.
- Dat gezegd zijnde, mag je wat komt wel zien als een leidraad, een houvast om van start te gaan. Het helpt je om het bos door de bomen te zien. Het kan ook dat duwtje in de rug zijn om toch eens die andere weg te bewandelen. Aan jou om die kans ook echt te grijpen!

Nu rijst de vraag:

welke stappen wil je zetten of ga je meteen voor de 'full trail'?

OP DE VOLGENDE BLADZIJDE
VIND JE EEN ROADMAP
VOOR JE ZOEKTOCHT >>>



>> ROADMAP

ETAPPE 1.

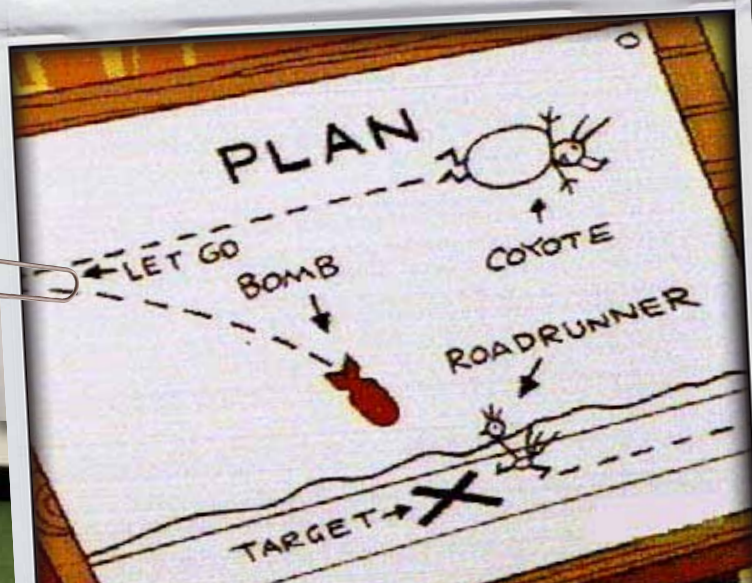
DE KAART: WAAR EXACT WIL IK MET MIJN SPEL NAARTOE? P. 3

Een eerste belangrijke stap is duidelijkheid rond het kader van je spel. Wat wil je met je spel bereiken bij je groep? Welk thema wil je bespreken/gebruiken en wat houdt dat dan exact in? Hoe ziet je doelgroep, locatie, ... er uit? Wat ligt vast, waarover kan/moet je nog knopen doorhakken? Oplijsten, exploreren en vastleggen is de boodschap.

A. DE SPELKENMERKEN P. 3

B. METHODES OM JE THEMA EN DOEL TE BEPALEN P. 4-7

- > 1. Zoeken naar hét thema. P. 4-5
- > 2. Uitdiepen/verkennen van het thema. P. 6
- > 3. Selectie tot een afgebakend thema en doelen. P. 7



ETAPPE 2.

DE WEG NAAR HET CONCEPT P. 8

A. STARTFASE P. 8

WELKE HINDERNISSEN LIGGEN ER OP JE ROUTE?

Formuleer een duidelijke vraag of probleemstelling.

B. DIVERGERENDE FASE P. 9

HOE KAN JE DE HINDERNISSEN OVERWINNEN?

Zoveel mogelijk ideeën verzamelen. Tijd om volledig wild te gaan en vooral in 't lang en in 't breed! Zoveel mogelijk input verzamelen, maar wel binnen de lijntjes van je keuze.

- > 1. *Probleem vs. methode: bepaal hoe je je vraag of probleem het best kan beantwoorden.* P. 9
 - Welke werkwijze gebruik je?
 - Vanuit welke insteek vertrekt je brainstorm?
 - Welke brainstormmethode(s) pas je toe?
- > 2. *Actie: zet jezelf en je denkpartners in brainstormmodus.* P. 12
 - 2 rondes.
 - Wat is je basishouding bij het brainstormen?

C. CONVERGERENDE FASE P. 13

WAT ZIJN DE BESTE MANIEREN OM DE HINDERNISSEN TE OVERWINNEN?

Goede ideeën selecteren. Nu komt de zwaarste en belangrijkste stap op de weg naar succes: combineren, wegsnijten, kiezen, ... en vooral hard zijn voor jezelf.

- > 1. *Waar let je op bij het maken van keuzes?* P. 13
- > 2. *Hoe ga je concreet te werk?* P. 13



>> ROADMAP

ETAPPE 3.
CONCEPTOVERMEESTERING:
HOE GA JE VAN EEN CONCEPT NAAR EEN SPEELBAAR SPEL? P. 16

In je hoofd ziet het er geweldig uit. Nu volgt de concrete uitwerking... Archeolooggewijs geraken we er wel: zijn er nog gaten in je spelverloop? Wat brengen de spelregels teweeg? ... Neem elk detail van je spel onder de loep!

A. ENKELE TIPS/TECHNIEKEN BIJ DE CONCRETE UITWERKING P. 16

B. DE NABESPREKING P. 17

ETAPPE 4.
VERDER ONDERZOEK OF METEEN ACTIE? P. 19

Laat je je spel meteen los op je spelers of is er tijd voor of nood aan 1 of enkele proefkonijnsessie(s)? Afhankelijk van het doel van je spel is het ene al wat interessanter dan het andere.

ETAPPE 5.
HET DAGBOEK:
HOE SCHRIJF JE JE SPEL GEBRUIKSKLAAR UIT? P. 20

Zullen de volgende generaties nog spreken over je spel of blijft het bij dat ene spettermoment? Hier enige houvast om de tand des tijds te trotseren.

BRONNENLIJST P. 21



ETAPPE 1

DE KAART: WAAR EXACT WIL IK MET MIJN SPEL NAARTOE?

A. DE SPELKENMERKEN

De 1ste stap: duidelijk zicht krijgen op het kader van je spel: de spelkenmerken. Vul de checklist zo volledig mogelijk aan.

- Spit je thema zo grondig mogelijk uit, om nadien een stevige selectie te maken tot je een duidelijk afgebakende keuze hebt gemaakt. Kijk bij het volgende deel 'B.METHODES' om aan de slag te gaan.
- Belangrijke vragen: Wat is het doel van je spel? Waarom wil je een spel spelen?

SPEL OM HET SPEL (PURE FUN DUS). SPEL ALS VORMINGSMIDDEL. INFORMATIEF SPEL.

Kies je voor puur spelplezier? Dan laat je verdere exploratie van het doel sowieso voor wat het is. Kies je voor 1 van de 2 andere opties? Dan is verdere afbakening noodzakelijk! De checklist en het volgende deel 'B.METHODES' helpen je op weg.

- Zijn er bepaalde kenmerken vrij te kiezen? Maak een keuze! Je kan jezelf uitdagen in de volgende fase door hier voor een niet-vanzelfsprekende keuze te gaan (zeer korte of lange tijdsduur, speciale accommodatie, kleine of grote spelersgroep, ...). Hoe dan ook, beslis. Het is een stevige houvast voor de komende fasen.

ETAPPE 1

SPELKENMERKEN
DE CHECKLIST!

THEMA

Welk onderwerp behandelt het spel? Verken het onderwerp breed!
Wat kan je thema inhouden?
Nadien selecteer je een onderwerp en bak je af. (Zie 'B.METHODES'.)

DOEL

Wat wil je precies bereiken bij de spelers? Waarover wil je hen vormen en/of informeren/sensibiliseren? Wat moeten je deelnemers kunnen, kennen, meenemen, ... na het spel? (Zie 'B.METHODES'.)

DOELGROEP

Wie gaat het spel spelen? Baken een duidelijke (leeftijds)groep af (10-12j/16+/leidingsploeg, alle leden/...). Wat zijn typische kenmerken van deze doelgroep? Wat spreekt hen inhoudelijk en/of spelgewijs aan (actief spel, strategie, samenwerking, praatmethodiek, ...)?

AANTAL SPELERS

De groeps grootte is vaak afhankelijk van setting en leeftijdsgroep. Maak de groepen niet groter dan nodig. Bepaal een maximum en/of minimum aantal spelers.

BEGELEIDING

Wie zal het spel begeleiden? Zijn er vaste begeleiders die het spel vaak begeleiden of moet iedereen het spel gemakkelijk zelfstandig kunnen spelen? Over hoeveel begeleiders kan je beschikken? Hou hiermee rekening bij de begeleidbaarheid en complexiteit van je spel.

LOCATIE/ACCOMMODATIE

Waar speel je? Welke mogelijkheden kan je benutten? Op een vaste of variërende locatie? Hou rekening met de grootte van het lokaal en met de inrichting. Of speel je op een buitenlocatie? Hou rekening met de weersomstandigheden en de materiaal mogelijkheden.

DUUR VAN HET SPEL

Hoeveel tijd heb je of wil je de doelgroep geven? Hoe lang kan de doelgroep zich concentreren op het spel? Dat is vaak afhankelijk van leeftijdsgroep en setting. Bepaal eventueel een minimum en maximum duur.

UITGANGSPUNTEN /VOORWAARDEN

Hebben vaak te maken met bovengenoemde punten, maar kunnen ook te maken hebben met het breder kader waarin het spel valt: budget, oplage en verspreiding van het spel, beschikbare of voorkeur in spelmaterialen, eigen verwachtingen of wensen, verwachtingen van collega's en partners, ...

ETAPPE 1.
DE KAART: WAAR EXACT WIL IK MET MIJN SPEL NAARTOE?

>> NAAR DE ROADMAP

4

B. METHODES OM JE THEMA EN DOEL TE BEPALEN

Het verkennen van je thema kan in 3 stappen. Afhankelijk je eigen situatie kan je 1 of enkele stappen overslaan of doorloop je het hele traject:

1. Zoeken naar hét thema.
2. Uitdiepen/verkennen van het thema.
3. Selectie tot een afgebakend thema en doell(en).

> 1. Zoeken naar hét thema

- **SITES, KUNSTBOEKEN, ...**
Ga op sites, in gekke boeken, verhalen, sprookjes, kunstboeken, ... op zoek naar ongewone weetjes, inspirerende beelden, rare thema's, ...
- **KRANTEN EN TIJDSCHRIFTEN**
Doorzoek kranten en tijdschriften, pik er (willekeurig) een woord of artikel uit en ga dat uitvergroten, aandikken tot je een thema hebt.
- **FOTO EN WOORD**
 - Verzamel een hoop foto's en/of afbeeldingen en willekeurige woorden (zelfstandige naamwoorden). Noteer de woorden op aparte papiertjes. Steek ze in een zak of leg ze omgedraaid op een stapel. Voorzie ook een hoop lege, kleine papiertjes.
 - Neem er een foto uit en laat iedereen een woord zeggen dat ze associëren met deze foto.
 - Nu neem je willekeurig een andere foto en/of woord van de stapel. Iedereen noteert gedurende een 5 à 10-tal minuten alle woorden die bij hen opkomen bij het combineren van de foto's of foto en het woord op het kleine papiertje.
 - Is je groep groot, vorm dan kleine groepjes en laat elke groep met eenzelfde of net een andere beginfoto werken.
 - Nadien leg je alle 'vondsten' bij elkaar. Iedereen leest de opgeschreven woorden en duidt de 3 gekste, leukste, origineelste, ... ideeën aan. Zo begin je te selecteren tot je uiteindelijk tot een thema komt. Eventueel combineer je de top 3 of 2 van gekozen woorden tot 1 thema.

ETAPPE 1

• COMBINEREN

- Schrijf 4 thema's (eventueel gevonden via de bovenvermelde methodes) apart op een groot papier.
- Laat kleine groepjes of individuen een 5 à 10-tal minuten alle woorden die in hen opkomen noteren bij de 4 thema's. Daarna schuif je door naar een volgend blad en herhaal je de oefening tot iedereen elk thema heeft behandeld.
- Zet nu enkele deelnemers bij elkaar en schotel ze 2 thema's voor. Laat hen beide thema's met elkaar combineren en alle woorden noteren die in hen opkomen. Laat de deelnemers eerst individueel noteren. Nadien kan je hen eventueel laten verder gaan op andere vondsten.
- Herhaal eventueel de oefening met andere combinaties van thema's.
- Laat iedereen een top 3 van gekste, leukste, meest uitdagende, ... thema's maken en kom via selectie uiteindelijk tot 1 thema.

• CONCRETE SITUATIE OF ANEKDOTE

Vertrek vanuit een concrete situatie of anekdote uit je leven. Vergroot deze uit of brainstorm hierop verder om tot een thema te komen.

• SPELKENMERKEN

Brainstorm over 1 spelkenmerk of een combinatie van kenmerken (materiaal, accommodatie, tijdstip: dag/nacht) en kom zo tot een thema. Dat werkt het best als dit spelkenmerk 'extreem' of 'ongewoon' is. (Zie 'combineren' hierboven.)

ETAPPE 1.
DE KAART: WAAR EXACT WIL IK MET MIJN SPEL NAARTOE?

KEER TERUG NAAR 'DE BOEKENPLANK'

>> NAAR DE ROADMAP

5

• ER WAS EENS ...

- Neem een foto, titel uit de krant, anekdote, ... als basis voor het begin van een verhaal.
- Iemand begint het verhaal met 'Er was eens ...', de rest van de groep vult de beginnende verhaallijn verder aan tot je een sterk beginpunt hebt om het eigenlijke verhaal uit te werken.
- Je kan de deelnemers een foto of woord laten uitzoeken of uitpikken om de beginnende verhaallijn verder aan te vullen.
- Je kan de oefening herhalen. Je maakt uiteindelijk een keuze uit de verschillende beginnende verhaallijnen en komt zo tot een thema.



ER ZIJN NOG 1000-DEN ANDERE
METHODES TE BEDENKEN.
LAAT JE GAAN!

ETAPPE 1

> 2. Uitdiepen/verkennen van het thema

Je hebt je thema gekozen. Nu komt het er op aan een zo breed mogelijk zicht te krijgen op wat het thema inhoudt. Zo kan je vanuit een rijke basis gaan selecteren.

Je vertrekt vanuit opzoekwerk via websites, boeken of vanuit je eigen expertise of parate kennis. Eventueel verzamel je experten specifiek voor deze fase in het ontwikkelingsproces.

• MINDMAP, WORDCLOUD

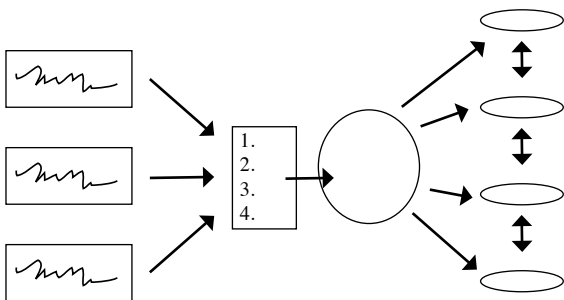
Neem een grote poster of plak een hele tafel vol bladen. Noteer in het midden je thema. Laat iedereen linken leggen met dit thema vanuit de actualiteit, opzoekwerk, eigen expertise, ... Doe dit zonder te praten. De deelnemers morgen ook verdergaan op wat anderen noteerden.

• 1 A4-SCHEMA

Geef de inhoud van het thema weer in een schema op 1 A4. Of maak verschillende schema's, want vaak kan je het onderwerp langs veel kanten benaderen en indelen. Vul je schema aan met personen, actoren, materialen, locaties, onderlinge processen,

acties, oorzaken en gevolgen, problemen en oplossingen, ... Deze techniek werkt supergoed voor thema's waar bepaalde processen of structuren in vervat zitten (productieproces, handel, ...).

thema afval



ETAPPE 1.

DE KAART: WAAR EXACT WIL IK MET MIJN SPEL NAARTOE?

• WORST-CASE-SCENARIO

Brainstorm rond je thema vanuit 'het slechtst denkbare scenario'. Welke problemen duiken er op? Voor welke uitdagingen kom je te staan? Dat is interessante stof om later na te denken over uitdagende speldoelen en spelacties voor de spelers.

• BEKIJK HET EENS VANUIT ...

Lijst zoveel mogelijk mensen/organisaties/actoren/ ... op die te maken hebben met je thema (direct/indirect). Bekijk daarna het thema vanuit het standpunt van de verschillende betrokkenen. Het moeten niet altijd bestaande mensen of organisaties zijn. Probeer je ook eens in te leven in abstracte begrippen als 'het milieu', voorwerpen, dieren, ... Bv.

Je werkt rond het thema 'de bankencrisis'. Bekijk de bankencrisis vanuit verschillende standpunten. Wat is hun visie op het thema? Wat zijn de gevolgen? Wat is hun aandeel in het probleem?

- Een bankdirecteur
- De Europese Unie
- De beurs
- De Eerste Minister
- Een aandeelhouder
- Een spaarder
- De economie
- Een euromuntstuk
- De dollar
- Een nieuwslezer
- ...

LAP, WEERAL DEN EURO!!
WAAROM MAG IK NIET 'S EEN
KEERTJE DEN DOLLAR ZIJN??



ER ZIJN NOG 1000-DEN ANDERE
METHODES TE BEDENKEN.
LAAT JE GAAN!

> 3. Selectie tot een afgebakend thema en doel(en).

Nu je een duidelijk zicht hebt op je thema, is het schrappen geblazen! Je kan maar een beperkte inhoud en dus ook doel(en) in je spel gieten. Als je wil vormen of informeren, komt het er op aan te gaan voor de essentie. Ga je voor puur spelplezier? Selecteer dan de meest inspirerende, spannende, ongewone, überfantastische, ... inhoud.

• 3 ZINNEN

Vat de inhoud samen in 3 zinnen. Laat iedereen een voorstel doen en stel ze aan elkaar voor. Nadien mag iedereen 3 favorieten nomineren. De '3 winnende zinnen' zijn die met de meeste stemmen.

• SMART-DOELEN

Vat je doel samen in maximaal 3 SMART-geformuleerde doelstellingen. Wat moeten de spelers weten/kunnen/ervaren via het spel?

Dat kan, indien gewenst, ook weer door meerdere personen. (Zie '3 zinnen' hierboven.)

**! SMART=SPECIFIEK
MEETBAAR
AANVAARDBAAR
REALISTISCH
TIJDSGEBONDEN**

ETAPPE 1.
DE KAART: WAAR EXACT WIL IK MET MIJN SPEL NAARTOE?

• DOOR DE OGEN VAN ...

Maak een selectie door de groep, kleine groepjes of individuen te laten denken vanuit 1 of verschillende standpunten.

Bv.

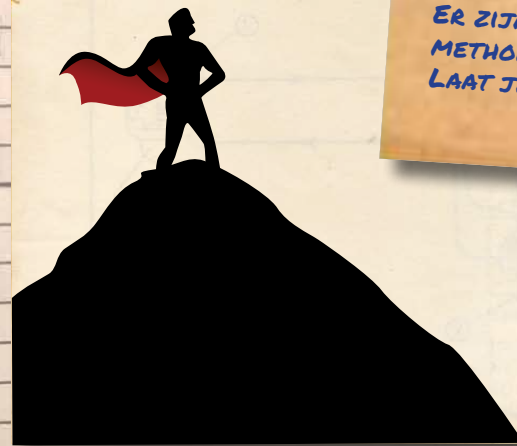
Selecteer vanuit 3 verschillende standpunten telkens 1 'winnaar' en kom zo tot 3 essentiële aspecten van je thema/inhoud.

• DOEL = VORMEN/INFORMEREN

- Wat wil de doelgroep graag weten over het thema?
- Wat moet de doelgroep -volgens jou- weten over het thema?
- Waarover hebben we zelf voldoende expertise?
- ...

• DOEL = SPELPLEZIER

- Wat zou superman, Mega Mindy, ... meenemen uit dit thema?
- Welke inhoud spreekt de doelgroep het meest aan?
- Welke inhoud inspireert jou het meest?
- Welke inhoud is te gek voor woorden?
- ...



ER ZIJN NOG 1000-DEN ANDERE
METHODES TE BEDENKEN.
LAAT JE GAAN!

ETAPPE 2

DE WEG NAAR HET CONCEPT

We zijn bij stap 2 beland. De kern van het creatieve proces!
De volgende 3 fasen zijn verplichte kost als je voor een spel² wil gaan.
Waarop wacht je nog?

A. Startfase: Welke hindernissen liggen er op mijn route?

Formuleer een duidelijke vraag- of probleemstelling.

B. Divergerende fase:

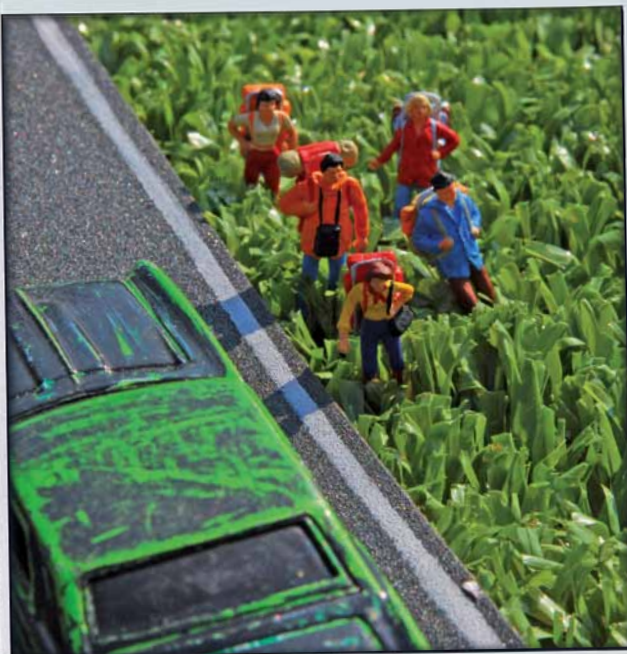
Wat is mogelijk om de hindernissen te overwinnen?

Zoveel mogelijk ideeën verzamelen.

C. Convergerende fase:

Wat zijn de beste manieren om de hindernissen te overwinnen?

Goede ideeën selecteren.



ETAPPE 2: DE WEG NAAR HET CONCEPT

A. STARTFASE: WELKE HINDERNISSEN LIGGEN ER OP MIJN ROUTE?

Onmisbaar voor een geslaagd creatief proces is een duidelijke vraag- of probleemstelling. Wie weet waar hij naartoe wil, gaat gericht tewerk.



- Bekijk je huidige stand van zaken en formuleer 1 of enkele essentiële problemen en/of vragen waarmee je kampt.
Maak een keuze: je kan niet alle vragen in 1 keer beantwoorden. De probleemstelling: 'Bedenk een geweldig spel.' is zo breed dat ze de creativiteit tegenwerkt ...
- Probeer zo nauwkeurig en concreet mogelijk te zijn in je formulering. Een vaag probleem, krijgt ook een vage oplossing.
- Formuleer je probleemstelling in 1 zin.
- Begin met 'Hoe ...' of 'Bedenk ...'.
- Formuleer je vraag of probleem uitdagend en aantrekkelijk. Dat werkt motiverend en inspirerend.
- Vaak is je vraag gelinkt aan 1 of meerdere van je opgestelde spelkenmerken (Zie de checklist p. 4).
Bv.
 - Hoe laten we het spel zo goed mogelijk aansluiten bij de leefwereld van de doelgroep?
 - Bedenk spelacties die de spelers het thema aan den lijve laten ervaren.
 - Hoe kunnen we de spelers de sfeer van sluipen en detective laten ervaren?
 - Hoe kunnen we de grote groep aanzetten tot samenwerking tijdens het spel?
 - Bedenk verrassende materialen voor deze doelgroep.
 - ...

Op basis van deze vragen kan je gericht ideeën verzamelen.

B. DIVERGERENDE FASE:

HOE KAN JE DE HINDERNISSEN OVERWINNEN?

In deze fase verzamel je zoveel mogelijk ideeën om aan de slag te gaan met je vraag of probleem.

Dit is de befaamde 'brainstormfase'. Let op voor lukraak brainstormen! Het brengt je geen stap verder. Ook hier is een bewuste keuze noodzakelijk.

We werken in 2 stappen:

1. Probleem vs. Methode

Bepaal hoe je het best je vraag of probleem kan beantwoorden:

- Welke werkwijze gebruik je?
- Vanuit welke insteek start je brainstorm?
- Welke brainstormmethode(s) pas je toe?

2. Actie!

Ga aan de slag! Zet jezelf en je denkpartners in brainstormmodus. Met een creatieve houding en sfeer ben je al halfweg.



- Als je een 'spel om het spel' maakt, is in deze fase je thema ook meteen het kleedje waarin je je spel steekt of je spelmetafoor.
- Als je een spel als vormingsmiddel of informatief spel maakt, steek je je thema/inhoud in een aantrekkelijk jasje voor de doelgroep. In dat geval ga je soms bewust op zoek naar een spelmetafoor die verschilt van je thema.

ETAPPE 2: DE WEG NAAR HET CONCEPT

> 1. Probleem vs. Methode

Neem je vraag- of probleemstelling erbij. Bepaal hoe je je vraag of probleem het best kan tackelen:

- WELKE WERKWIJZE GEBRUIK JE?

TOP-DOWN

Je gaat eerst op zoek naar algemene, allesomvattende ideeën (globale spelstructuur, algemene metafoor, ...) om daarin kleinere spelacties te passen. Of je vertrekt vanuit een schematische voorstelling van je inhoud.
(Zie 'B.METHODES' bij 'Uitdiepen/verkennen van het thema', p. 6.)

Er zijn in grote lijnen 2 werkwijzen om het antwoord op je vraag op te bouwen.

BOTTOM-UP

Je gaat eerst op zoek naar kleine, concrete spelacties die je probeert te combineren tot een groter geheel: een overkoepelend spelconcept.

ETAPPE 2

VANUIT WELKE INSTEELK START JE EEN BRAINSTORM?

Er zijn 1001 insteken te bedenken van waaruit je je brainstorm kan opstarten. Cruciaal is of deze insteek je de input levert die je nodig hebt. Denk 2 keer na!



Ter inspiratie
een aantal opties:

BRAINSTORM VANUIT 1 VAN DE SPELKENMERKEN:

THEMA, DOEL, DOELGROEP, ACCOMMODATIE, TIJDSDUUR,
Bv.

- Brainstorm over hobby's, interesses en trends van de doelgroep, kortom hun leefwereld omgezet in zeer concrete activiteiten. Nadien link je deze met concrete spelacties of spelmetaforen.
- Brainstorm rond je accommodatie 'de stad' om van daaruit uitdagende spelacties te formuleren.

ETAPPE 2: DE WEG NAAR HET CONCEPT

BRAINSTORM VANUIT 1 OF MEERDERE MATERIALEN:

SPONS, KAARTEN, SCHIJFJES, PIJL EN BOOG, GPS, VERF,
Bv.

- Brainstorm over materialen die je associeert met het thema. Vanuit de geselecteerde materialen ga je op zoek naar bijpassende spelacties of metaforen.

BRAINSTORM VANUIT 1 OF MEERDERE SPELACTIES OF SPELELEMENTEN:

**SETS VERZAMELEN, MOTORISCHE VAARDIGHEDEN,
CONSTRUCTIES BOUWEN, GEBIEDEN VEROVEREN,
PATRONEN HERKENNEN, COÖPERATIEF SPEL,
ONDERHANDELEN, ACTEREN, BIEDEN,...**

Bv.

- Kies 1 of een aantal spelacties die passen bij je doelgroep of die je leuk, interessant, ... vindt. Brainstorm rond de combinatie ervan met een reeks spelmetaforen.

BRAINSTORM VANUIT EEN BESTAAND SPEL.

Bv.

- Vertrek vanuit een bestaand spel en pas brainstormgewijs 1 of enkele aspecten aan (materiaal, tijdsduur, rollen, acties, inkleding, ...).

BRAINSTORM VANUIT EEN VERHAAL/SCENARIO.

Bv.

- Vertrek vanuit een bepaald startpunt (artikel, foto, film,...) en bouw het verhaal stap voor stap samen verder uit.

TIP: LESS IS MORE!

Kies liever voor **1 VRUCHTBARE
BRAINSTORM** (en werk nadien verder via combinatie) dan voor 10 brainstorms die niets opleveren.

ETAPPE 2

• WELKE BRAINSTORMMETHODE(S) PAS JE TOE?

Ook hier is de keuze groot. Bedenk steeds wat de methode je zal opleveren. Krijg ik hiermee het antwoord dat ik zoek? Denk ook aan de tijd, drempel, diepgang, ervaring bij de deelnemers, ...
Een kleine selectie om je in gang te zetten:

PATROONDOORBREKING

Doe een brainstorm vanuit patroon doorbreking (weg van het bekende). Bv. Waarvoor kan je een materiaal gebruiken buiten zijn oorspronkelijk nut?

Bv. een speelkaart is ook:

- een deel van een geheime code,
- een betaalmiddel,
- een puntenbord,
- een stuk van een schatkaart,
- een dodelijk wapen,
- de coördinaten van een locatie op een kaart,
- ...

REAL LIFE

Start een spel in real life met een kleine groep en laat de spelers er spontaan steeds een bepaalde insteek of regel aan toevoegen (materiaal, tijdsduur, spelactie, ...). De deelnemers bouwen telkens verder op de insteeken van de anderen. Kijk wat het oplevert.

LETTERLIJKE/FIGUURLIJKE VERTALING

Bekijk je gekozen insteek op een figuurlijke of letterlijke manier.

TERUGKOPPELING

Verbind je gekozen insteek (spelactie, materiaal, ...) met een losstaand woord of foto en ga op zoek naar een connectie tussen beiden.

ETAPPE 2: DE WEG NAAR HET CONCEPT

COMBINEREN

Maak een rooster en combineer verschillende insteeken met elkaar. Bv. Je zoekt een spel over het thema 'MAFFIA' dat zich afspeelt in de SUPERMARKT.

SUPERMARKT MAFFIA	Rekken	Winkelkar	Selfscan
Drugs	Drugs liggen verstopt in de rekken.	Deals sluiten door af te spreken met winkelkar.	Product scannen = winst die je maakt met deal.
Omkopen	Politie komt niet in jouw rekken als je betaalt.	Winkelkar met blauwe sticker is beschermd.	Betaling gaat af van je rekening.
Familie	Elke familie heeft eigen afdeling.	/	1 scanner per familie = bankrekening.

VOORONDERSTELLINGEN

Ga op zoek naar vooronderstellingen in je gekozen insteek (spelactie, doelgroep, thema, ...). Wat als deze vooronderstelling niet geldt of als je de vooronderstelling omkeert?

Bv.

Je zoekt een alternatief voor het spel 'voetbal'.

Vooronderstelling 1: 'Je speelt met een bal' – Wat als er geen bal is, maar een ander voorwerp? Een fiets, 1 van de spelers, verplaatsbare goals, ...

Vooronderstelling 2: 'Er zijn 2 ploegen' – Wat als je met meer ploegen speelt? Of als iedereen alleen speelt?

Vooronderstelling 3: 'Doel is om zoveel mogelijk doelpunten te maken' – Wat als je het doel van het spel verandert?

DIRECTE ANALOGIE

Verbind je insteek (materiaal, spelactie, ...) met een willekeurig ander woord of beeld. Som eerst typische kenmerken op van dat woord of beeld en verbind ze met je insteek. Wat levert dit op?

VRIJE INCUBATIE

Laat een probleem of vraag even rusten door iets anders te doen of even te ontspannen. Vaak komen er spontaan nieuwe ideeën in je op.

© 1998 Randy Glasbergen.



"Sometimes you get a brainstorm, sometimes you only get the clouds."

- Kijk zeker ook op www.cocd.org en klik door naar hun techniekendatabank.
- Surf naar www.steunpuntjeugd.be of www.ambrassade.be en klik door naar hun methodendatabank.

>2. Actie!

Ga je aan de slag? Neem dan volgende 'spelregels' mee naar de praktijk en dompel je brainstormpartners er in onder. Het is de broodnodige basishouding om tot een creatief proces te kunnen komen.

• 2 RONDES

Voorzie voldoende tijd of werk met 2 rondes. Weet dat mensen eerst de voor de hand liggende zaken naar boven brengen in een brainstorm. Pas als deze uitgeput zijn, komen er andere ideeën waaronder uiteindelijk ook de meest ongewone en vernieuwende.

• BASISHOUDING

UITSTEL VAN OORDEEL.

'Neen, want ...' of 'Ja, maar ...' zijn uit den boze!!!

ALLES MAG BINNEN DE CREATIEVE GROEP.

Zorg voor een veilige sfeer door energizers, goede samenstelling van de groep, leuke accommodatie, ...

GEEF EXTRA AANDACHT AAN NAÏEVE, RAPE OF WAANZINNIGE IDEEËN.

Hierin zit vaak de basis om tot echt originele ideeën te komen.

GEEN HIËRARCHIE OF ARROGANTIE.

Alle ideeën van alle deelnemers zijn welkom.

LIFT MEE OP IDEEËN VAN ANDEREN.

'Ja en ...' is the way to go.

C.CONVERGERENDE FASE:

WAT ZIJN DE BESTE MANIEREN OM DE HINDERNISSEN TE OVERWINNEN?

De meest cruciale fase in je creatief proces is aangebroken! Alleen een goede selectie, het maken van doortastende keuzes, leidt tot creatieve/innovatieve oplossingen en dus tot een spel²!

> 1. Waar let je op bij het maken van keuzes?

EERST FOCUSSEN.

Wat was het doel/de vraag- of probleemstelling?

RATIO ÉN GEVOEL MOET JE BEIDEN INZETTEN.

Vertrouw dus zeker ook op je gevoel bij het kiezen.

BEKIJK DE VERZAMELDE IDEEËN ALS GRONDSTOF WAARMEE JE OPLOSSINGEN GAAT ONTWIKKELEN.

Kies ook ideeën in functie van wat ze kunnen bijdragen in het beantwoorden van je vraag- of probleemstelling.

LET OP VOOR DE CREADOX! = PARADOX VAN DE CREATIVITEIT.

Vaak confronteert de convergerende fase je met een overvloed aan ideeën waardoor je uiteindelijk kiest voor 'veilige' ideeën waarvan je de haalbaarheid al voor je ziet. Je hebt dus misschien wel heel wat nieuwe ideeën ontwikkeld, maar je kiest voor de oude. Dat moet je ten allen tijde vermijden!

LOSLATEN IS DE BOODSCHAP.

Je kan niet met alles verdergaan. Soms is je eigen geweldige idee toch niet het ultieme ...

FOCUS OP VERSCHILLEN, NIET OP GELIJKENISSEN.

Door de verschillen te zien, ga je net focussen op de vernieuwende kanten van een idee. Benadruk je de gelijkenissen? Dan lijkt een idee snel 'oud of gekend' waardoor het geen kans maakt op selectie en verdere ontwikkeling.

VOLG JE INTUÏTIE!

Het is een zeer krachtig instrument om tot innovatie te komen.

> 2. Hoe ga je concreet te werk?

Neem je vraag- of probleemstelling(en) erbij en durf te selecteren in je ideeën in functie van een oplossing/je doel. Hier vind je enkele leidraden en technieken ter ondersteuning.

• DE SPELKENMERKEN

Bij een spelontwikkeling komt je probleem of vraag vaak overeenkomen met 1 of enkele van je vastgelegde spelkenmerken. (Zie de ETAPPE 1: waar exact wil ik met mijn spel naartoe?.) Je spelkader is dus de uitgelezen leidraad bij je selectie. Schept dat idee mogelijkheden om 1 of meerdere spelkenmerken te realiseren?



• **SPELPLEZIER**

Als je met spel werkt wil je, naast je spelkenmerken, ook graag een 'goed' spel creëren: een spel dat werkt en plezierig is. Hieronder vind je een lijst die de belangrijkste kenmerken van 'goed' spel bundelt. Ook deze lijst kan een goede leidraad zijn in je ideeënselectie.

ACTIEVE INBRENG/CREATIVITEIT

De inhoudelijke doelstellingen leiden niet tot een vooraf vastgelegd resultaat. De spelers kunnen invloed uitoefenen op het spel: actie en reactie, geen puur toeval, zelf je spelstrategie vormgeven, interactie met andere spelers, ...
De spelers leren/groeien in het spel: de oplossing ligt niet zomaar voor het rapen. Dat motiveert en verdiept de spelervaring.

ERVARING EN INTERACTIE

Ervaring en actie staan haaks op het eenrichtingsverkeer van pure kennisoverdracht. Het spel laat de spelers (het onderwerp) aan den lijve ondervinden, liefst op diverse manieren. Ze leven zich uit in verschillende handelingen en spelacties: motorische, tactische, intellectuele, socio-emotionele handelingen, onderhandelen, plannen smeden, ... Interactie tussen spelers versterkt dat.

COMFORTZONE

Er is een goed evenwicht nodig tussen de competenties van de spelers en de uitdagingen van het spel. De spelacties moeten het midden houden tussen spelplezier/laagdrempeligheid en frustratie/complexiteit. Ze spreken de nabije zone van ontwikkeling aan. Hou er rekening mee dat deze niet voor alle spelers dezelfde is.

TIP: NIET ALLE KENMERKEN MOETEN ALTIJD AANWEZIG ZIJN OM EEN SUPERVET SPEL TE CREËREN.

Focus je op de meest relevante of kies er een paar uit waarop je wil focussen?

ETAPPE 2: DE WEG NAAR HET CONCEPT

'ZANDBAK'

Het spel is een veilige omgeving die een complexe realiteit weergeeft. De speler kan met de werkelijkheid experimenteren en authentieke ervaringen opdoen, zonder de gevolgen van zijn handelingen.

DRAMA/EMOTIES

Variatie in spelverloop: spanningsbogen, pauzes, ontknopingen, winst en verlies, pech en geluk, ... wekken emoties los.

SAMENWERKEN

Spelers hebben anderen nodig om hun speldeel te halen: variatie in mate van samenwerking/competitie: hele groep, 1 tegen allen, kleinere groepjes, een 'mol', volledige (on)afhankelijkheid van andere groepen, ...

SPELDOEL BEREIKEN

Je kan spelen met ongelijke startposities, voordelen voor bepaalde spelers, ... maar alle spelers moeten kansen zien om het (uitdagende!) speldeel te bereiken.

SPEELTEMPO

Niet te lang wachten op je beurt, alle spelers komen voldoende aan bod, voldoende tijd om je in je rol in te leven, niet direct uit het spel liggen, ...

FANTASIE

Inkleding, verhaal, thema, ... zorgen ervoor dat spelers zich kunnen 'verliezen' in een spel.

UITDAGING

Competitie, tijdsdruk, gradatie (steeds iets moeilijker), herhaling (beter kunnen worden in ...), samenwerking, ...

VISUEEL AANTREKKELIJK

Mooie vormgeving, illustraties, origineel materiaal, ... wekken interesse bij de spelers en prikkelen hen om te beginnen spelen.

ETAPPE 2

• SPEL ALS VORMINGSMIDDEL/INFORMATIEF SPEL

Als je daarnaast ook een bepaalde inhoud wil overbrengen via spel komen er extra kenmerken bij die zorgen voor een 'goed' informatief spel. Ook deze kan je in het achterhoofd houden bij de selectie:

IDENTITEIT EN BETROKKENHEID

Het spel zorgt ervoor dat de speler opgaat in het spel. Dat verdiept de leerervaring.

VERWEVENHEID

De informatie in het spel heeft ook echt een functie in het spel. Het is geen extra laagje, maar de basis voor de spelacties. De info komt gevarieerd aan bod.

'VISENKOM'

Een spel kan niet 'alle' info over een onderwerp bevatten. Als je niet afbakent, dan wordt het spel log en onspeelbaar. Een informatief spel is een vereenvoudiging van de werkelijkheid.

LEERCYCLUS

Spelen is doen. Een informatief spel is meer. Het bevat een volledige leerproces: doen - observeren - analyseren en conclusies trekken. Elk informatief spel heeft een nabespreking waarin je deze leerproces doorloopt.

ETAPPE 2: DE WEG NAAR HET CONCEPT

• LET OP VOOR DE CREADOX!

Als je er een spel² ofwel een mega-vet-cool spel van wilt maken, is de creadox je grootste vijand. Hier de oplossingen:

A/ DE 'COCD-BOX' *



Plaats je verzamelde ideeën in het juiste vak van de box. VIND JE HET IDEE:

GEWOON EN REALISEERBAAR?

GEWOON EN NIET REALISEERBAAR?

ORIGINEEL EN REALISEERBAAR?

ORIGINEEL EN NIET REALISEERBAAR?

Alle ideeën in het gele en rode vak zijn een selectie waard. Met de rode ideeën kan je meteen aan de slag en ze zijn ook innovatief genoeg. Met de gele ideeën kan je opnieuw naar de divergerende fase om ze realiseerbaar te maken.

* De COCD-Box werd een 15-tal jaar geleden ontwikkeld door Mark Raison als eindwerk voor zijn opleiding deskundigheid.

B/SELECTIE IN GROEP.

Laat elke deelnemer zijn/haar 3 origineelste ideeën selecteren. Verdeel de groep nu in kleinere groepjes en geef elk groepje een aantal geselecteerde ideeën. Zij plaatsen de ideeën in 2 groepen: realiseerbaar en niet realiseerbaar. Eventueel is er ruimte voor discussie. Je kan nu opnieuw divergeren door elk groepje via een brainstormmethode oplossingen te laten aanreiken voor een aantal 'originele, niet-realiseerbare' ideeën.

C/COMBINATIE MET ANDERE SPELKENMERKEN.

Je kan, in groep of alleen, in je selectie een combinatie maken tussen 'origineel' en 1 of meerdere spelkenmerken (zie boven) die je wil realiseren.

Kiezen, combineren en uitwerken van keuzes, een nieuwe divergerende fase, ... leiden je tot een samenhangend spelconcept.



HET CREATIEF PROCES VAN EEN SPELONTWIKKELING LOOPT NIET ALTIJD MOOI LINEAIR OF IN VOLGORDE.

Het is heel waarschijnlijk dat je eerst een brainstorm organiseert, waarna je in de convergerende fase een aantal keuzes maakt. Om dan weer naar de divergerende fase te gaan om extra ideeën te genereren voor een (eventueel nieuw) probleem en opnieuw keuzes te maken tot je uiteindelijk een spelconcept hebt ontwikkeld dat beantwoordt aan de opgestelde vraag- of probleemstelling en je vastgelegde spelkenmerken (Zie de ETAPPE 1: waar exact wil ik met mijn spel naartoe?).

ETAPPE 2: DE WEG NAAR HET CONCEPT

CONCEPTOVERMEESTERING: HOE GA JE VAN EEN CONCEPT NAAR EEN SPEELBAAR SPEL?

Van spelconcept tot speelbaar spel. Nu ga je alles concreet uitwerken: spelregels, eventuele extra spelprikkel, ... Je moet alles bedenken en uitschrijven. Bovendien heb je ook materiaal nodig om het spel te kunnen spelen.

**A.ENKELE TIPS/TECHNIEKEN BIJ DE CONCRETE UITWERKING**

- Denk tijdens het uitwerken van het concept aan de speler, de begeleider en aan jezelf als spelontwikkelaar. Geen van allen juicht bij een te complex spel.
- Overloop (alle) mogelijke scenario's bij het concreet maken van het spel. Wat als ...?
- Leg je spel uit aan een buitenstaander. Gewoon doordat je het eens helemaal in woorden moet omzetten kan je 'gaten' in je spel ontdekken.
- Speel kort een bepaalde spelactie uit je spel met een kleine groep. Laat de spelers eventueel al doende spelregels toevoegen om het verloop te verbeteren of extra spelplezier te creëren.
- Indien je in een volgende fase speltesten gaat organiseren: maak een maquette van goedkoop verbruiksmateriaal. Investeer niet te veel tijd en geld in een maquette. Je mag je niet vastklampen aan materiaal. Als het spel tijdens de testfase grondig moet veranderen, moet het materiaal ook grondig veranderen. Weg met dat spelbord of die kaartjes als het niet werkt!
- Spel lokt altijd effecten uit. Sommige spelacties hebben veilige, positieve effecten op het oog (groepsvorming, vertrouwen ...), anderen hebben effecten die risicovoller zijn. Inschatten welke effecten bepaalde acties hebben en welke effecten je wel en niet wilt bereiken met je doelgroep maakt deel uit van een goede uitwerking.

B. DE NABESPREKING

Wil je het spel als vormingsmiddel gebruiken of er een informatief spel van maken, dan heb je ook een bespreking nodig om de spel-ervaringen om te zetten in inzichten. Hoe pak je dat best aan? We geven je alvast de basis mee.

DE NABESPREKING BOUW JE OP AAN DE HAND VAN 6 FASEN.

- > 1. Hoe voel je je na het spel?
- > 2. Wat is er gebeurd tijdens het spel?
- > 3. Wat heb je geleerd?
- > 4. Hoe staat het spel tot de realiteit?
- > 5. Wat als ..?
- > 6. Wat volgt er nu ...?

Het is de bedoeling te komen tot inzicht in het eigen handelen ten opzichte van de ervaringen en dat handelen open te trekken naar andere situaties. Echt leren komt als de speler deze ervaringen ook kan toepassen in andere omstandigheden.

> 1. Hoe voel je je na het spel?

Deze fase geeft de spelers de mogelijkheid om hun eerste indrukken van het spel weer te geven. De fase dient om los te komen van het spel en over te gaan tot leren. Een overgangsfase om stoom af te blazen zodat elke deelnemer klaar is om de stap te zetten tot communiceren en leren.

De spelers kunnen hier hun eerste reacties op het spel kwijt: spel-technisch (Wat vonden ze leuk/spannend/flauw?), en inhoudelijk (Waarom deden ze dit of dat, wat hadden ze nog willen doen? ...) Noem het maar een 'losweg ongecontroleerd afreageren'.

> 2. Wat is er gebeurd tijdens het spel?

Deze fase heeft tot doel zoveel mogelijk informatie en ervaringen te achterhalen om eruit te leren. De deelnemers ontdekken dat ze niet altijd alles tijdens het spel waarnemen of dat er een verschil is in het waarnemen van feiten.

ENKELE MOGELIJKE VRAGEN:

- Wat is er allemaal gebeurd?
- Hoe vond je dat spelonderdeel?
- Werd er eerlijk gespeeld?
- Bleven de spelers objectief?
- Hoe probeerde je de anderen te beïnvloeden?
- Kon je gemakkelijk in je rol kruipen?

> 3. Wat heb je geleerd?

Samen met de deelnemers zoek je naar een beschrijving van de gedragscode, een theorie of een mening vanuit de ervaringen uit het spel. Je kan het gesprek op gang brengen door zelf een stelling te poneren en de reactie van de deelnemers te vragen.

> 4. Hoe staat het spel ten opzichte van de realiteit?

Laat de deelnemers op zoek gaan naar gelijkenissen tussen het spel en de realiteit en laat ze hierover discussiëren.

ENKELE MOGELIJKE VRAGEN:

- Herken je een aantal situaties uit het spel in de realiteit?
- Herken je het probleem, de spanning, de belangstelling? Zijn er in het spel belangrijke elementen niet aan bod gekomen die in werkelijkheid wel invloed hebben?
- Is het spel een goede weerspiegeling van de realiteit?

ETAPPE 3. CONCEPTOVERMEESTERING:
HOE GA IK VAN EEN CONCEPT NAAR EEN SPEELBAAR SPEL?

ETAPPE 3

> 5. Wat als ...?

Deze fase nodigt de spelers uit om na te denken over hoe het spel zou zijn geëvolueerd indien er andere dingen zouden zijn gebeurd. Als er nieuwe inzichten komen, is het belangrijk om daar iets mee te gaan doen, initiatief te nemen tot verandering, tot actie te komen.

- Heb je door dit spel nieuwe dingen bijgeleerd?
- Heb je nieuwe inzichten gekregen?
- Zie je alternatieven of oplossingen voor het probleem?
- Wat ga je ermee doen voor jezelf, je eigen houding, je visie?
- Ga je je nog meer informeren, ga je andere dingen doen?

> 6. Wat volgt er nu ...?

In deze 'actieplanningsfase' denken de deelnemers na over wat ze nu precies gaan doen of kunnen doen na het spel. Je vraagt de spelers wat ze nu anders zouden doen of hoe ze de zaken anders zouden aanpakken.

Wat kan je er met de groep aan doen? Je kan dieper ingaan op de inhoud en er kunnen nieuwe afspraken voor de groep uit voortvloeien. Het spel en de nabespreking zijn een aanzet om te werken aan maatschappelijke verandering, of met andere woorden: concrete stappen afspreken en iets doen.

ETAPPE 3. CONCEPTOVERMEESTERING:
HOE GA IK VAN EEN CONCEPT NAAR EEN SPEELBAAR SPEL?



TIP: JE KAN ERVOOR KIEZEN OM 'TUSSENBSPREKINGEN' IN TE LASSEN

Je stopt dan op bepaalde momenten je spel om kort een aantal zaken te benoemen die de spelers tot dan toe hebben ervaren. Je maakt **linken met de realiteit** (fase 1 tot 4).

Deze techniek is ideaal als je met '**gradaties**' werkt in je spel: je bouwt stelselmatig je spel verder op. Na de tussenbespreking gaat het spel verder **met extra regels, uitdagingen, rollen, ...**

Dat creëert ook **extra spelvariatie en spelmotivatie** bij de spelers. Aan het einde moet je dan alleen nog het laatste deel van je spel bespreken en eventueel een aantal overkoepelende vragen stellen (fase 5 en 6).

VERDER ONDERZOEK OF METEEN ACTIE?

JE SPEL IS HELEMAAL SPEELKLAAR. JE HEBT NU DE KEUZE:

- Je speelt het spel meteen met je doelgroep.
- Je doet een speltest bij de vooropgestelde doelgroep.

WAAROM EEN SPELTEST?

- Als je je spel wil optimaliseren voor je écht van start gaat, is een speltest dé oplossing. Tijdens zo'n test kunnen nog heel wat gebreken aan het licht komen.
- Als je met het spel ook wil vormen of informeren, raden we een speltest echt aan. Je krijgt zo de kans om het lerend aspect van je spel af te toetsen en eventueel bij te stellen.

KIES JE VOOR EEN SPELTEST?

DAN VIND JE IN HET VOLGENDE ONDERDEEL ZEKER EEN HOUVAST.

> De SPELTEST

VOÓR DE SPELTEST:

- Kies een testgroep die overeenkomt met de **vooropgestelde doelgroep**.
- We raden het aanstellen van een **observator** aan. Deze kan gericht observeren tijdens de test, terwijl de spelontwikkelaar/spelbegeleider zich volledig richt op de **begeleiding**.
- Bereid je spel voor alsof je het '**voor echt**' gaat spelen. Eventueel kies je er voor om een **bepaald deel** van het spel te testen.



VERLOOP VAN EEN SPELTEST:

- **Inleiding:** schets het **doel van je spelsessie**. Het is belangrijk voor hen om te weten dat het een **test** is. Er kan iets foutlopen. Spelregels kunnen veranderen tijdens het spel.
- Speluitleg.
- Speltest.
- **Nabespreking** (indien je gaat voor vorming of informatief spel).
- **Evaluatie** met de doelgroep en begeleider: Stel aangepaste evaluatievragen en -methodes op voor de doelgroep! Hou er rekening mee dat de doelgroep misschien andere feedback geeft dan wat je als acties en reacties hebt kunnen observeren tijdens het spel. Schat beiden naar waarde in.

ROL VAN DE OBSERVATOR:

- Noteert de **timing** (Hoeveel tijd heb je nodig voor de verschillende fasen van het spel?).
- Geeft de **structuur van de speluitleg** weer.
- Observeert en noteert het verdere **spelverloop**: acties en reacties van de spelers en spelbegeleider, effecten van bepaalde spelregels of ingrepen in het spel, organisatie van het spel, speltempo, ...
- Geeft de **structuur van de nabespreking** weer en noteert wat de effecten hiervan zijn op de spelers. (Indien je gaat voor vorming of informatief spel.)
- Noteert de **evaluatie** van de doelgroep en de spelbegeleider.
- Geeft uiteindelijk ook **zijn bevindingen** mee aan de spelontwikkelaar/spelbegeleider.

NA DE SPELTEST ZET JE ALLE BEVINDINGEN OP EEN RIJTJE.

- Waar nodig **pas je het spel aan**.
- Eventueel volgt nog een **2de of zelfs een 3de test** om de laatste hiaten te elimineren.

ETAPPE 5

HET DAGBOEK: HOE SCHRIJF JE JE SPEL GEBRUIKSKLAAR UIT?

Wil je je spel doorgeven aan collega's, vrienden, medeleiding, ... dan kan je maar beter alles duidelijk uitschrijven! Hieronder vind je een aantal tips voor het schrijven van een spelhandleiding.

BOUW JE SPELUITLEG LOGISCH OP.

Gebruik de structuur (hiernaast) als kapstok!

SCHRIJF JE SPELUITLEG IN FUNCTIE VAN DE LEZER/SPELBEGELEIDER.

Schrijf in actieve, korte zinnen. Spreek je lezer direct aan. Omschrijf concreet wat de spelers/spelbegeleider moet(en) doen. Vermijd lange, passieve zinnen met vage omschrijvingen.

LAAT JE SPELHANDLEIDING ENKELE KEREN NALEZEN.

Zowel op schrijffouten en taalgebruik als op verstaanbaarheid. Laat bv. een externe (die het spel niet kent) de tekst eens nalezen: Is de uitleg duidelijk? Begrijpt hij het spel?

ETAPPE 5. HET DAGBOEK:
HOE SCHRIJF IK MIJN SPEL GEBRUIKSKLAAR UIT?

KEER TERUG NAAR 'DE BOEKENPLANK'

>> NAAR DE ROADMAP

20

- VOORBLAD
- COLOFON
- INLEIDING/VOORWOORD
- SPELKENMERKEN
 - THEMA
 - DOEL
 - SPELOMSCHRIJVING
 - DOELGROEP
 - AANTAL SPELERS
 - BEGELEIDING
 - ACCOMMODATIE
 - DUUR VAN HET SPEL
 - SPELMATERIAAL
- SPELVERLOOP
 - VOORBEREIDING
 - SPELUITLEG
 - INLEIDING
 - SPELDOEL EN EINDE VAN HET SPEL
 - SPELVERLOOP/ FASES / RONDES
 - OPSTART VAN HET SPEL
 - TIJDENS HET SPEL
 - EINDE VAN HET SPEL
- NABESPREKING
- SPELUITLEG IN 10 STAPPEN
- ACHTERGRONDINFORMATIE

DE STRUCTUUR VAN
EEN GOEDE
SPELHANDLEIDING



BRONNENLIJST

- BYTTEBIER, I. (2002) CREATIVITEIT HOE? ZO, LANNOO.
- CENTRUM INFORMATIEVE SPELEN VZW, (2001) SYLLABUS: ZELF ERVAREN IS NIET TE EVENAREN.
- CENTRUM INFORMATIEVE SPELEN VZW, (2010), DRAAIBOEK COACHINGSTRAJECT.
- ZIMMERMAN, E. & SALEN, K. (2003) RULES OF PLAY: GAME DESIGN FUNDAMENTALS. CAMBRIDGE: MIT PRESS.



EN NU >

**ZELF EEN SPEL GEMAAKT?
AARZEL NIET EN DING MEE
NAAR DE GOUDEN DOBBELSTEEN!!**

MEER INFO OP WWW.GOUDENDOBBELSTEEN.BE