

Spelvormen in de les

- Roland Baas -



*“Mijn spelen is leren, mijn leren is spelen,
En waarom zou mij dan het leren vervelen?”*

Dit zijn de eerste twee regels van een gedichtje dat in 1778 is geschreven door Hieronymus van Alphen (je weet wel, van: “Jantje zag eens pruimen hangen....”)

Didactische werkvorm

Als didactische werkvorm zijn spelvormen vaak onderbelicht, terwijl ze heel leerzaam kunnen zijn. Natuurlijk kennen we binnen de lessen Eerste Hulp het rollenspel. Maar ook simulatiespellen en serious games kunnen enorm educatief zijn. Van nature leren alle zoogdieren spelenderwijs. En kijk eens naar je eigen ervaringen. Spelvormen zorgen voor: afwisseling, motivatie (om te winnen), strategisch inzicht, reflectie, prikkeling van je fantasie en het ongemerkt behalen van leerdoelen. Kortom: leren door spelvormen is effectief en leuk.



Voorwaarden

Om een spelvorm in te zetten als onderwijsleermiddel, moet het wel aan een paar voorwaarden voldoen:

- In het spel mag het niet alleen op geluk aankomen, zoals bij Ganzenbord. Het leereffect moet zitten in de inhoud van het spel.
- Spelvormen krijgen meerwaarde wanneer ze de samenwerking tussen cursisten bevorderen. Die samenwerking kan ook bestaan uit gesprekken die cursisten naar aanleiding van spelonderdelen met elkaar voeren.
- Een spel mag niet te lang duren. Drie kwartier is eigenlijk wel een maximum speeltijd.
- De spelregels en het gebruik van het spel moeten voor alle deelnemers duidelijk zijn.

Binnen het Eerste Hulp onderwijs zijn al best veel spellen ontwikkeld. Deze zijn vaak gebaseerd op bestaande gezelschapsspellen. Instructeurs passen

zo'n spel dan aan, waardoor het een onderwijsleermiddel wordt dat vaker is te gebruiken. In verband met auteursrechten van het oorspronkelijke spel, mag het mooie resultaat van creativiteit en vakmanschap meestal helaas niet worden vermenigvuldigd en worden verspreid onder collega's. Maar het idee mag wel worden gedeeld, waardoor een instructeur zelf een spel geschikt kan maken voor zijn eigen leerdoelen.

Voorbeelden

- **Kwartetspel.** Dit is vrij eenvoudig te maken én te laten uitvoeren door bijvoorbeeld 'kwartetcadeau.nl'. Met behulp van een kwartetspel kun je EH-begrippen laten categoriseren. Bijvoorbeeld 4 kaarten met EH-handelingen die bij een bepaald letsel horen. Het kwartetspel kan ook als vraag - antwoordspel worden ingezet. Door op iedere kaart een vraag te zetten, moet een cursist eerst een vraag beantwoorden of iets over een begrip weten, voordat hij de kaart mag hebben. Zo kun je begrippen aanleren, maar ook kennis testen.



- **Memory.** Begrippen in de vorm van plaatjes en / of teksten bij elkaar laten zoeken. Bijvoorbeeld: letsel - kernbegrip EH. Of: een kaart met een afbeelding en een bijbehorend kaartje met een begrip. Door de combinatie van tekst en afbeelding coderen cursisten door het spelen van het spel de begrippen op twee manieren in hun hoofd. Ook voor de uitvoering van dit spel kun je op Internet bedrijven vinden die dit professioneel kunnen vervaardigen.
- **Domino.** Links op het kaartje een vraag, rechts op het kaartje een antwoord. De antwoorden moeten achter de juiste vraag worden gelegd. Eenvoudig zelf te maken.

- **30 seconds.** Dit is een gezelschapsspel waarbij meerdere teams van twee of meer personen tegen elkaar spelen. Door begrippen die op een kaartje staan moet een groepslid binnen 30 seconden maximaal 5 begrippen uitbeelden of omschrijven, zonder het begrip te noemen. Op een speelbord houdt je de score bij.
- **Verjaardagsspel.** Bekend van het tv-programma "Ik hou van Holland". De cursisten zitten in een kring. Een deelnemer krijgt een tijdbox (of kookwekker / telefoon met timer) in een doosje). De instructeur stelt een vraag; is de vraag goed beantwoord, dan geeft de cursist de box door aan de buurman. Is de vraag fout of niet beantwoord, dan krijgt hij een volgende vraag. Wie heeft de box, wanneer de wekker afloopt? Doel van het spel is om onder tijdsdruk snel te denken.
- **LOCO.** Een leerspel met vragenbladen en een doos met blokjes voor de antwoorden. Leg een blokje met een vraagnummer op het vakje met het bijbehorende antwoordnummer. Alle 24 vragen beantwoord? Sluit het deksel van de doos, keer de doos om, open het deksel en zie welk geometrisch figuur is ontstaan. LOCO betekent: Leren, Oefenen, Controleren, Ordenen. Een spel dat in de 60'er jaren van de vorige eeuw is ontwikkeld en nog steeds veel wordt gebruikt! Je moet wel zelf de EH-vragen en bijbehorende antwoorden verzinnen.



- **Tabletop.** Dit is een simulatiespel, waarbij op een speelbord (tafelblad) met miniatuurfiguurtjes en picogrammen situaties kunnen worden nabootst. De spelers voeren acties uit, waarbij de figuurtjes worden verplaatst en de situatie wordt aangepast. Bijvoorbeeld een verkeersongeval op een druk kruispunt van wegen. De voertuigen, slachtoffers, hulpverleners, verkeerslichten, verbandtrommels, et cetera, worden door middel van symbolen weergegeven. Het verplaatsen van een voertuig heeft direct gevolgen voor het overige verkeer en mogelijk de slachtoffers.
- **Bingo.** Cursisten krijgen een kaart met daarop 8 begrippen. De kaarten verschillen. De instructeur leest een vraag voor en wanneer een cursist het antwoord op zijn kaart heeft staan, streept hij dat door. Wie heeft het eerst zijn kaart 'vol' én met de juiste antwoorden?

- **Wat mankeer ik?** Een variant op "Wie ben ik?" Een deelnemer (slachtoffer) krijgt een kaartje met daarop een letsel / probleem. Andere deelnemers stellen vragen die het slachtoffer alleen met "ja," of "nee" mag beantwoorden. Komen de deelnemers erachter wat het slachtoffer mankeert? Voorbeeldvragen: "Heeft u pijn?" [ja] "Is uw huid pijnlijk?" [nee] "Heeft u pijn aan uw been?" [ja] "Kunt u uw been bewegen?" [nee] Eventueel kan vooraf de instructeur de ongevalstoedracht schetsen.

Computer

Uiteraard bestaan er ook veel computerspellen die binnen EH-lessen kunnen worden gebruikt. Kahoot is een voorbeeld van een digitale multiple choice quiz die je zelf kunt maken en afnemen. Hiervoor hebben de deelnemers wel een eigen device nodig (bijvoorbeeld een mobiele telefoon). Op 'Kahoot.it' kun je zelf (gratis) aan de slag om vragen met antwoordmogelijkheden in te voeren.

Individueel kunnen cursisten een ambulancespel digitaal spelen. Er zijn verschillende (gratis) ambulancespellen die een beroep doen op het beoordelings- en inschattingsvermogen van de spelers. Wanneer sturen ze wel of geen ambulance? Gebruik een zoekmachine met de term 'ambulancespel' en de keuze is reuze!



Tips

Uiteraard zijn er nog veel meer spellen waarbij begrippen, verbanden of andere dingen kunnen worden aangeleerd of getest. Tot slot nog een paar tips:

- Zoek op Internet naar informatie over spelvormen in het onderwijs. Je raakt direct geïnspireerd. Dat gebeurt ook als je het boek 'Game Didactiek' leest over het hoe en waarom van het spel als didactische werkvorm.
- Laat cursisten zelf eens een spel maken (bijvoorbeeld een kwartetspel). Een uiterst effectieve manier om leerstof te verwerken.
- Gebruik bestaande spellen als basis. Werk samen met collega-instructeurs om zo'n spel aan te passen aan het EH-onderwijs.

Meer weten?

Didactiek als basis, 2^e druk – Roland Baas
Het didactische werkvormenboek, 13^e druk – Jos Winkels

