

Spelen is een mindset

Onderwijsblog: Het blog van de onderwijsafdeling van het DIA

Onderwijs - 9 september 2024 - Auteur: Onderwijsafdeling

Op 10 oktober 2024 vieren we de Dag van de Duitse taal. Thema dit jaar is *Gaming, spiel mit!* Maar hoe geef je invulling aan gamification in de les, oftewel, het speelser maken van leren? Docente Joanne Rullens vertelt over haar ervaringen.

Van het woord *gamification* krijg ik een beetje de kriebels. Wéér iets wat erbij moet. Wéér iets om in te zetten in je lespraktijk. Wéér iets dat ogenschijnlijk veel tijd zal kosten, zowel in de voorbereiding als tijdens de les. Tussen het lesgeven, toetsen maken en nakijken, de administratie en vergaderingen door, heb ik niet genoeg tijd om gamification echt eens uit te werken. Het blijft een extraatje en dat sla ik als eerste over als de tijd binnen en buiten de les begint te dringen. En dat terwijl in mijn privéleven spelletjes (games, tabletop RPG's en bordspellen) een grote rol spelen. Waarom haal ik er thuis wel plezier uit, maar tijdens mijn werk niet?

Afgelopen jaar begon de sleur mij in te halen, al na vier jaar voor de klas. Uitleg geven, leerlingen aan het werk zetten, spreekvaardigheid oefenen en af en toe een video kijken. Eentonig! Saai! De verdiepende lessen met eigen lesmateriaal waren een lichtpuntje in de duisternis. Maar 14 lessen per week met alleen eigen materiaal? Dat is een onmogelijke opgave, zeker als je ook nog van je avonden en weekend wil genieten. Dus ik gaf mezelf een uitdaging: Ik wil meer spelvormen toevoegen aan de les. Maar niet te groot en te ambitieus. En zo geschiedde.

Mondjesmaat begon ik korte spelvormen toe te voegen. Niet als iets extra's aan het einde van de les, maar juist als werkvorm bij opdrachten of stof uit het boek. Geïnspireerd door bijdragen op de Facebookgroep Leraar Duits, de blog van [Señora Chase](#) en een nascholing van [Nuffic](#) heb ik een heleboel verschillende spelvormen ingezet. Hieronder een selectie:

- Gänsepiel. Met een ganzenbord met 36 genummerde vakjes en daarnaast een lijst met 36 opdrachtjes herhalen de leerlingen de woordenlijst, oefenen ze met de grammatica en moeten ze elkaar makkelijke vragen stellen. Het aantal ogen dat je gooit mag je vooruit lopen. Daar voer je de opdracht uit. Heb je het antwoord goed, dan mag je blijven staan. Als je het fout hebt, ga je weer terug. De medespelers zijn de jury en zijn - ik spreek nu uit ervaring

- erg streng voor elkaar. En het mooiste: de borden zijn herbruikbaar, de lijsten heb je in nog geen 15 minuten samengesteld.
- Superschnell schreiben. Schrijf zoveel als je kunt zonder woordenboek in vijf minuten. Een flinke uitdaging die leerlingen meer prikkelt dan gewoon een stukje schrijven in vijf minuten. Zoveel als je kan - laat het maar zien. Soms kijken we van tevoren een video en mogen de leerlingen al wat woorden opschrijven. Soms moeten ze rondom een thema schrijven. De zinnen hoeven niet per se te kloppen of volledig te zijn. Dat verbeteren we later wel!
- Wörterbuchrennen. Om het examenidoom te verbeteren, zet ik 10 á 15 Duitse woorden op het bord. De leerlingen mogen deze opzoeken in het woordenboek. Wie het eerst klaar is, heeft gewonnen. Je hebt een voordeel als je niet alles hoeft op te zoeken.
- Lucky Reading Game. Een kansspel in groepjes waar gedetailleerd lezen centraal staat. Een grote hit. De uitleg staat op de [blog van Señora Chase](#).

Terughoudendheid om spellen toe te voegen aan de les, omdat het misschien onrustig zou worden in het lokaal of dat het ten koste zou gaan van lesstof, bleek nergens voor nodig. Deze spelvormen zorgen voor een adempauze in de les. Mijn lessen zijn dynamischer. De leerlingen hebben er plezier in. En ook niet onbelangrijk: ik heb er ook weer plezier in! Die spellen zijn geen doel, maar een middel tot het overbrengen van de stof. Spelen is dus niet extra, maar een mindset!

Joanne Rullens

Dit is een artikel gedownload via duitslandinstituut.nl.

Artikel: <https://duitslandinstituut.nl/artikel/60700/spelen-is-een-mindset>