

Het belang van spel in het talenonderwijs.

Ellis Delken en Sandy Posthumus Meyjes

www.taalmoeijedoen.nl

oktober 2019

Leren door spelen is een natuurlijke manier van leren. Kinderen denken niet: 'laat ik mijn fijne motoriek eens even oefenen' als ze een puzzel gaan leggen. Ze doen het omdat ze het leuk vinden iets te doen wat moeilijk is, maar niet te moeilijk en waar ze beter in kunnen worden. Als een ouder zegt: 'ga maar lekker spelen' dan zegt hij eigenlijk: 'ga maar lekker leren.'

Die natuurlijke manier van leren kan met een spelvorm in een les benaderd worden.

In de literatuur wordt meestal niet gesproken over een spel of spelletje maar over een serious game of een Interactive Learning Experience (ILE) (Karl M. Kapp L. B., 2014). Voor dit artikel houden wij het op 'spel' maar met name de omschrijving van een interactieve leerervaring geeft goed aan waarom een spel zo nuttig kan zijn in een taalles.

'Een spelletje in de les is goed omdat cursisten het leuk vinden' of 'mijn cursisten vinden spelletjes kinderachtig.' Beide reacties horen wij als we spreken we over het inzetten van spelvormen in de taalles. Beide reacties hebben echter weinig te maken met het nut en de reden waarom spelvormen in de taalles een heel goed idee zijn.

Verkeerde redenen om een spel in te zetten

Alhoewel spelletjes leuk kunnen zijn, is dat zeker niet dé reden om een spel in te zetten. Het leerdoel bepaalt of een spel de betere aanpak is in een bepaalde situatie. In het boek '*the Gamification of learning and instruction Fieldbook*' (Karl M. Kapp L. B., 2014), staat een opsomming van verkeerde redenen om een spel te willen inzetten.

Valkuilredenen zijn:

1. een spel is leuk;
2. iedereen houdt van spelletjes;
3. het is modern;
4. het leren gaat vanzelf en
5. een spel is makkelijk te maken.

Om met punt 1 en 2 te beginnen; niet iedereen houdt van spelletjes en niet elk spel is leuk. Een spel kan leuk zijn maar niet leerzaam en andersom geldt hetzelfde; wel leerzaam, maar niet leuk. Als 'leuk' de hoofdreden is om een spel in te zetten, kan het resultaat tegenvallen. Het is van belang om het leerdoel voor ogen te houden. Natuurlijk streef je er als docent naar de cursisten iets leuk vinden om te doen, maar er moet ook een leereffect zijn.

Op punt 3 hoeven we niet uitgebreid in te gaan, dat 'iedereen' het doet, is geen reden om ook het te doen. Ook hierbij geldt: er zijn maar drie criteria die ertoe doen: leerdoel, leerdoel en leerdoel.

Ten aanzien van punt 4 is er een verschil tussen impliciet leren en impliciet oefenen. Een taal verwerven heeft alles te maken met frequent gebruik van de taal en met contact maken. Veel volwassenen hebben naast taalcontact ook baat bij input in een onderwijssituatie. Een spelvorm biedt, zoals al eerder gezegd, een uitstekende gelegenheid om datgene wat bewust is aangeboden en geleerd, onbewust te oefenen en te automatiseren. Vloeiend taalgebruik is gebaseerd op een 'database' van opgebouwde herinneringen aan veel gebruikte taaluitingen. (Rebuschat, 2015). Een spel kan hieraan bijdragen.

Als we naar Neuner kijken, bieden spelvormen de gelegenheid om zowel in de B, C en D-fase productief bezig te zijn.

Een spel moet niet op zichzelf staan. Het moet niet los van de lesopbouw staan. Een spel moet ingebed zijn in een voorfase en een vervolg. Vanuit een spel verder gaan met de ervaringen die in het spel zijn opgedaan, bekrachtigt het leereffect.

Over punt 5, kunnen we ook kort zijn. Spelvormen inzetten kost tijd. Een spel uit denken en maken, kost tijd. Een spel moet worden uitprobeerde want spelers doen vaak onverwachte dingen. Pas nadat een spel is ontwikkeld en uitgetest, kost het inzetten ervan niet veel tijd.

Docenten hebben het druk, dat is een gegeven. Daarom pleiten wij ervoor om bij spelvormen zoveel mogelijk uit te gaan van bestaande spellen. Die hebben zich al bewezen, de spelregels zijn er al, alleen de inhoud moet worden aangepast. De meeste docenten zullen iets zoals een Running dictation, Ganzenbord, een kwartetspel of Bingo al eens hebben ingezet in de klas. Er zijn ook andere bestaande spellen die met een beetje fantasie kunnen worden omgebouwd tot een krachtig taalspel.

Goede redenen om spellen in te zetten

Naast verkeerde redenen om spelvormen in te zetten zijn er ook goede redenen.

1. Ik wil een interactieve leersituatie creëren.
2. Ik wil authentieke interactie stimuleren.
3. Ik wil cursisten de mogelijkheid bieden te reflecteren op hun taalgebruik en feedback te krijgen.
4. Ik wil dat de cursisten zelf bezig zijn met de taal.

Kan je 'ja' zeggen op één of meer van deze punten dan kan een spel een goede manier zijn om jouw doel te bereiken.

Kortom, het gericht toepassen van spelvormen in de taallessen is een waardevolle uitbreiding van het repertoire van actieve werkvormen van een docent.

Escape-the-classroom

Tijdens de BVNt2-conferentie van mei 2019 hebben wij, Ellis Delken en Sandy Posthumus Meyjes, een workshop gegeven over het inzetten van een escape-the-classroomwerkvorm. Dit is een spel met een opeenvolgende reeks van actieve werkvormen. Deze werkvormen zijn onderdeel van een verhaal met een probleem dat de cursisten in teams moeten oplossen. Het doorwerken van de verschillende onderdelen duurt zo'n driekwartier tot een uur. Tijdens dat proces zijn de cursisten constant bezig met en in de doeltaal. Ze overleggen in de doeltaal, ze lezen instructies en opdrachten (soms meerdere malen omdat ze er niet

direct uitkomen), ze worstelen met de woordenschat, gebruiken woorden keer op keer en zijn ingespannen bezig om als eerste team de oplossing van het probleem te vinden.

De voordelen van zo'n werkvorm zijn met het oog op taalverwerving groot.

Ten eerste, de cursisten zijn aan één stuk door gedurende de opdracht bezig de taal te gebruiken. Ze zijn niet expliciet bezig met het leren van de taal maar met het gebruiken en ervaren ervan. Daarmee sluit deze aanpak naadloos aan op de taalverwerving versus leren hypothese van Krashen (Stephen D. Krashen, 1995).

Ten tweede biedt zo'n langere opdracht de mogelijkheid om veel te oefenen. Wij als taaldocenten zijn altijd op zoek naar mogelijkheden om cursisten te laten oefenen. Niet al onze cursisten oefenen genoeg; oefeningen in leergangen zijn meestal heel nuttig en vaak goed opgebouwd maar het is duidelijk oefenen in een leersituatie. Een spelvorm zoals escape-the-classroom biedt de cursist een meer authentieke situatie om te oefenen.

Ten derde biedt een goed uitgewerkt spel taalnood (Deutekom, 2008). Een spelvorm biedt de mogelijkheid om je cursisten een beetje in de problemen te brengen. De setting van een spel kan net anders zijn dan de setting uit de leergang. Het stimuleert hiermee transfer, wat zeker bij onze lager opgeleide cursisten belangrijk is.

Ook biedt een spel de mogelijkheid om het aanbod net iets moeilijker te maken dan de cursist tot op dat moment gewend is, wat goed uitwerkt voor het zetten van stappen voorwaarts in de taalverwerving (Stephen D. Krashen, 1995). De taalnood creëert een situatie waarin cursisten actief hun taal moeten gebruiken om een doel te bereiken.

Ten vierde en niet onbelangrijk, in een spel is sprake van feedback die direct op de handeling volgt. Een stap kan wel of niet worden gezet, een kaartje wordt wel of niet verdiend en een slot gaat wel of niet open. Snelle feedback werkt, de cursist moet reflecteren op wat hij/zij en de groep heeft gedaan en waar het fout is gegaan. Vervolgens moet er verbetering optreden anders kunnen ze niet verder.

Ten slotte; een escape-the-classroom werkt met teams. Er is sprake van onderlinge afhankelijkheid, zelfs de meest fanatieke speler kan het in zijn of haar eentje niet opnemen tegen andere samenwerkende teams. De opdrachten kunnen alleen met meerdere mensen worden opgelost. De cursisten zijn bezig met de opdracht maar ook met elkaar.

Soorten spellen

Een spel heeft zoals gezegd naast een speldoel ook een leerdoel. Voor de cursist is het speldoel het belangrijkste, maar de docent heeft altijd een leerdoel voor ogen. De docent kiest of maakt een spel op basis van het doel dat ze met het spel wil bereiken. We onderscheiden vier soorten doelen (Koops, Gamedidactiek, 2017):

- kennis verwerven of testen;
- een vaardigheid oefenen;
- regels begrijpen en
- bewustwording van gedrag.

Hieruit voortvloeiend kunnen we vier speltypen onderscheiden: kennisspellen, oefenspellen, begripsspellen en simulatiespellen. De kennis- en oefenspellen lenen zich goed voor taallessen. Voor de begrips- en simulatiespellen is het lastiger om een goede toepassing te

vinden in het talenonderwijs. We beschrijven hieronder ieder spelsoort en geven aan hoe je deze spellen kunt inzetten in de les.

Kennis spellen

Wanneer je een nieuwe taal leert, moet je veel woorden leren. Dat gaat niet vanzelf. Je moet het woord vaak herhalen om het te kunnen onthouden. Hetzelfde geldt voor kennis over Nederland en de Nederlandse arbeidsmarkt. Het verwerven van kennis kost tijd en inspanning en is daarom niet altijd leuk, zeker als de inhoud je maar matig interesseert. Met een kennis spel kun je het leren leuker maken. Voorbeelden van kennis spellen zijn kwartetten, Triviant en Pim-Pam-Pet.

Om een kennis spel te kunnen spelen moet je beschikken over de gevraagde kennis. Als je het goede antwoord weet, kom je verder in het spel. Een kennis spel gaat het dus vooral over het testen van kennis, maar je leert ook als je na je foute antwoord het goede antwoord te horen krijgt. Een volgende keer, als je dezelfde vraag krijgt, weet je misschien het goede antwoord wel. Hoe vaker je een kennis spel speelt, hoe beter je wordt.

Een kennis spel kan je inzetten bij het testen van KNM-kennis of kennis van de arbeidsmarkt. Maak zelf kaartjes (gebruik de vragen uit het boek) en maak een ganzenbordspel.

Oefen spellen

Een oefen spel is een spel waarin je beter wordt naarmate je oefent. Het doel van oefen spellen is het automatiseren van vaardigheden. Door veel te oefenen beheers je de vaardigheid steeds beter en kun je het steeds sneller. Voorbeelden van oefen spellen zijn Dokter Bibber, Mikado en spellen om te leren blindtypen. Je hoeft voor deze spellen geen kennis te verwerven, maar je moet oefenen, oefenen en nog eens oefenen. Bij het leren van een taal kun je denken aan het automatiseren van de werkwoordsvervoeging, het gebruikmaken van chunks en het gebruiken van het juiste lidwoord. Het gaat vooral om die taalelementen waarvoor geen of complexe regels zijn, die je het beste leert door te doen. In een oefen spel boots je een natuurgetrouwe situatie na. Je kunt natuurlijk een rollenspel doen in je les, maar een spel is leuker en biedt meer gelegenheid tot automatiseren. De uitdaging in een taal-oefen spel is zo snel mogelijk reageren.

Denk bijvoorbeeld aan het 5-secondenspel waarin je binnen 5 seconden een goed antwoord moet geven. Voor dit spel zou je bijvoorbeeld kaartjes kunnen maken met gatenzinnen. De speler die het kaartje trekt moet binnen 5 seconden de goede vervoeging of het goede woord noemen. Is het antwoord goed dan mag de speler de kaart houden, is het antwoord verkeerd, dan gaat de kaart weer terug onderop de stapel. De speler die het eerst 10 kaarten heeft, wint het spel.

Begrip spellen

Het doel van begrip spellen is dat het kwartje valt, dat je begrippen en regels begrijpt, doorhebt hoe iets werkt: de zogenaamde aha-erlebnis. Het gaat bij een begrip spel dus om inzicht verwerven. In een begrip spel leer je begrippen of regels door ze te ervaren. Door de feedback die het spel geeft, krijg je inzicht in de logica van het spel (Koops, Gamedidactiek, 2017). Voorbeelden van begrip spellen zijn dammen, schaken en Risk.

Een begrip spel voor het talenonderwijs heeft als doel de structuren van de taal te leren door ze te ervaren. Na het spelen van het spel reflecteren de cursisten op de ervaring met

als doel de regel te ontdekken. Een concreet taal-begripsspel hebben we nog niet ontdekt en nog niet ontwikkeld.

Simulatiespellen

Simulatiespellen zijn rollenspellen waarin een situatie wordt gecreëerd bedoeld om bepaald gedrag op te roepen. Iedereen die weleens een training heeft gevolgd waarin een acteur werd ingezet, herkent dit soort spellen.

Tijdens een simulatiespel worden spelers zich bewust van hun gedrag. In het rollenspel worden de spelers uitgelokt om op hun onbewuste authentieke manier te reageren. Door te laten zien dat dit gedrag ongewenste gevolgen heeft, worden de spelers aangemoedigd zich effectiever gedrag aan te leren. Voorbeelden van dit spel zijn Weerwolven en Dixit.

Belangrijk bij dit soort spellen is dat de clou niet verklapt mag worden, omdat de spelers dan het sociaal wenselijke gedrag gaan vertonen.

DULVAFT

Ieder spel is een activerende werkvorm. Niet iedere activerende werkvorm is een spel. Als je je lessen motiverender wilt maken en overweegt om een spel in te zetten, moet je de kenmerken van een goed spel bekijken. Daarna kun je proberen deze kenmerken toe te passen in je lessen.

Wat zijn de kenmerken van een goed spel?

Een goed spel heeft een duidelijk **doel**; je weet wanneer je hebt gewonnen. Dit doel kan de speler met een zekere mate van **autonomie** bereiken. De speler wil keuzes kunnen maken tijdens het spel. Een spel dat je alleen met geluk kunt winnen, verveelt snel. Daarnaast wil de speler tijdens het spelen zien hoever hij nog van het doel verwijderd is, oftewel de **voortgang** moet zichtbaar zijn. Door trial and error krijgt de speler voortdurend **feedback**. Verder moet het spel voldoende **uitdaging** bieden; de opdrachten mogen niet te makkelijk en ook niet te moeilijk zijn. Een spel dat te makkelijk is, is saai en een te moeilijk spel leidt tot frustratie. Een goed spel heeft meerdere **levels** en daagt de speler uit steeds een stapje verder te komen. Een spel moet ook een interessant, grappig of spannend **thema** hebben en er aantrekkelijk uitzien. Als je je cursisten wilt verleiden om een spel te spelen, dan gaat dat makkelijker met een mooi vormgegeven bordspel of glanzende speelkaarten dan met een lijst opdrachten op een A4'tje.

De bovengenoemde kenmerken zijn makkelijk te onthouden met het ezelsbruggetje

DULVAFT:

Doel, Uitdaging, Levels, Voortgang, Autonomie, Feedback en Thema (Koops, Gamedidactiek, 2017).

Alle zeven aspecten van DULVAFT zijn niet in elk spel even sterk vertegenwoordigd, maar het is van belang telkens te beoordelen in hoeverre het spel dat je wilt inzetten aan zoveel mogelijk DULVAFT-aspecten voldoet.

Type spelers

Niet alle cursisten gedragen zich op eenzelfde manier tijdens het spelen van een spel. Om de kans op een fijne ervaring voor alle cursisten zo groot mogelijk te maken is het belangrijk dat je weet dat er verschillende type spelers zijn. Richard Bartle (Bartle, 1996) is een game-

onderzoeker en hij ontdekte dat mensen verschillende motieven hebben om een spel te spelen.

Veel mensen spelen een spel voor de gezelligheid. Voor hen is de interactie met anderen belangrijker dan winnen. Dat zijn de socializers en de explorers. Aan de andere kant zijn er spelers die punten scoren en winnen belangrijk vinden. Dat zijn de achievers en de killers. Zij gaan voor de actie en niet zozeer voor de interactie. Als je weet wat voor type spelers je in de klas hebt, kun je een spel spelen dat voor iedereen iets aantrekkelijks in zich heeft én ermee met jouw groepsindeling rekening houden.

Een **socializer** hoeft je niet te verleiden want hij vindt spelletjes spelen leuk, zolang hij het met anderen kan spelen. Punten scoren is voor hem minder belangrijk.

Explorers zijn nieuwsgierig. Zij willen weten hoe het spel werkt. Zolang er iets te ontdekken en te leren valt in het spel, zullen ze gemotiveerd meedoen.

Achievers willen punten scoren en door naar het volgende level. Je krijgt deze spelers gemotiveerd door scores bij te houden en meer punten te geven voor moeilijke vragen of opdrachten.

Killers willen ook punten scoren maar zij willen vooral winnen ten koste van alles. Deze spelers houden van competitie. Voor hen is scores bijhouden belangrijk, maar zij willen ook dat er pestelementen in het spel zitten, bijvoorbeeld een beurt overslaan, ga terug naar af. Killers zijn ook goede scheidsrechters; in die rol kunnen ze andere spelers controleren en betrappen op valsspelen.

De meeste mensen zijn socializers. Verdeel je killers over de verschillende groepen en zet in elk geval nooit 1 socializer in een groepje met meerdere killers. Dan haakt de socializer zeker gefrustreerd af. Een groepje met alleen killers kan wel.

Beloning

Een manier om niet gemotiveerde cursisten enthousiast te krijgen voor een spel is het vooruitzicht op een beloning. Iedereen is gevoelig voor beloning. Dat kan een echte prijs zijn voor de winnaar of de hele groep, maar je kunt ook denken aan immateriële beloningen. Je kunt bijvoorbeeld toetsvragen in het spel verwerken. Als de cursisten het spel hebben gespeeld, hebben ze ook alle toetsvragen geoefend.

Bedenk een originele beloning die je vaker kunt gebruiken, bijvoorbeeld stukjes van een puzzel (met een spreuk of gedicht). Het doel is dan om de puzzel compleet te krijgen.

Ten slotte

Wij zijn ervan overtuigd dat spelvormen inzetten in de taalles belangrijk is. Hopelijk hebben we jou ook overtuigd, maar niet alle cursisten zien het nut. Sommige cursisten vinden spelletjes niet leuk en zeggen dat je van een spel niets kunt leren.

Het overtuigen begint bij de overtuiging van de docent. De cursisten doen geen spelletje maar doen een interactieve leerervaring op.

Voor de enthousiaste docent die met spellen wil beginnen, is onze tip: KISS – Keep It Simple and Small.

Bibliografie

- Bartle, R. (1996). *Bartle taxonomy of player types*. Retrieved from Wikipedia:
https://en.wikipedia.org/wiki/Bartle_taxonomy_of_player_types
- Deutekom, J. (2008). FC-Sprint2. In J. D. Ieren, *FC-Sprint2* (pp. 27 - 30). Amsterdam: Boom .
- Karl M. Kapp, L. B. (2014). The Gamification of learning and instruction Fieldbook. In L. B. Karl M. Kapp, *The Gamification of learning and instruction Fieldbook* (pp. 15 - 20). San Fransisco: Wiley.
- Karl M. Kapp, L. B. (2014). the Gamification of learning and instruction fieldbook. Wiley.
- Koops, M. (2017). Gamedidactiek. In M. Koops, *Gamedidactiek*. Leusden: Didactica.
- Koops, M. (2017). Gamedidactiek. In M. Koops, *Gamedidactiek* (p. 46). Leusden: Didactica.
- Rebuschat, P. (2015). Implicit en Explicit Learning of Languages. In P. Rebuschat, *Implicit en Explicit Learning of Languages* (pp. 3- 6). Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Stephen D. Krashen, T. D. (1995, oktober). The Natural Approach, Language Acquisition in het Classroom. In T. D. Stephen D. Krashen, *The Natural Approach, Language Acquisition in het Classroom* (pp. 23 -38). Prentice Hall. Retrieved from youtube.com:
<https://www.youtube.com/watch?v=NiTsdureug>