

# Spelhandleiding

SPELVORMEN MAW

minder  
stampen  
meer  
denken





**De speldoos met spelvormen MAW bevat speelkaarten en ander materiaal om leerlingen een groot aantal verschillende spellen te laten spelen. Zo oefenen leerlingen op een leuke wijze met het leren kennen en toepassen van kernconcepten.**

Daarnaast kan een context zoals maatschappelijke verschillen beter worden begrepen. Begrippen zoals positieverwerving en positietoewijzing worden ervaren net als verschillende hulpbronnen die tot ongelijkheid leiden. Dezelfde werkvorm kan later ook bij andere contexten worden toegepast.

De speldoos MAW is ontwikkeld door docenten die hun leerlingen op een andere wijze willen toerusten voor het eindexamen maatschappijwetenschappen dan alleen de bekende examentraining. Leren kan daardoor leuk zijn omdat het de intrinsieke motivatie opwekt. Meer informatie en actuele aanvullende spelvormen en handleidingen zijn te vinden op [www.maatschappij-wetenschappen.nl/spelvormen](http://www.maatschappij-wetenschappen.nl/spelvormen)

Er is genoeg materiaal om maximaal 30 leerlingen in 3 groepen te laten spelen en oefenen. In deze spelhandleiding staat per spel met hoeveel leerlingen per groep het te spelen is. De flipkaarten zijn vaak te gebruiken om daarmee 6 i.p.v. 3 groepen te vormen.

Spelontwerp: Maarten van Heijningen, Ben Kraaijeveld, Sander Lichtenberg, Lennart Schra, Marco Veldman en Marleen Wierda.  
Vormgeving: Bredewold Communicatievormgevers

Heb je zelf voorstellen voor een spelvorm met de inhoud van deze speldoos – of zelfs met enkele aanvullingen? Laat het ons weten via [info@senecaburgerschap.nl](mailto:info@senecaburgerschap.nl)

# Eenvoudige spelletjes

Alle spelontwerpers van de groep, 30-01-2024

## Flash cards

### Benodigheden voor elke groep/persoon

- Stapel kaarten met 27 flipkaarten

### Aantal spelers per groep

Dit spel kan het beste met 1 persoon gespeeld worden of in een koppeltje van twee. In een koppeltje kan de ene leerling een kaart pakken, het concept voorlezen en dan controleren of de andere leerling deze goed heeft.

### Doel van het spel

Leerlingen zien, herkennen en onthouden de definities van de kernconcepten.

### Verloop van het spel

De stapel voor de leerling toont alleen de kant met de hoofd- en kernconcepten. Schud de kaarten. De leerling pakt een kaart van de stapel en zegt hardop wat de definitie is van het concept. De leerling draait de kaart om en controleert of de definitie goed onthouden is. Is het niet goed, dan draait de leerling de kaart weer om en herhaalt de definitie en controleert opnieuw, net zo lang totdat het antwoord juist is. Daarna pakt de leerling een nieuwe kaart.



# Indeling op hoofdconcept

## Benodigdheden voor elke groep

- Stapel kaarten met 27 hoofd- en kernconcepten
- Eventueel de stapel flipkaarten gebruiken om 6 ipv 3 groepen te vormen. Dan moeten de spelers uiteraard de kant met de definitie afschermen.

## Aantal spelers per groep

2-4 spelers. 1 tegen 1 of een koppeltje van 2 tegen een ander koppeltje.

## Doel van het spel

Het doel van het spel is om de kernconcepten in te delen bij de hoofdconcepten.

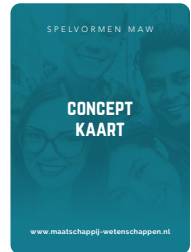
## Verloop van het spel

### 1. Voorbereiding

- Eerst moeten de hoofdconcepten apart worden neergelegd op tafel. Dan moeten de kaarten worden geschud. Deze worden gesloten (met de achterkant naar boven) op tafel gelegd.

### 2. Het spel

- Leerling (of koppeltje) A pakt een kaart en lees het kernconcept voor.
- Leerling B moet zeggen bij welk hoofdconcept dit kernconcept past. Let op! Er is één kernconcept dat bij twee hoofdconcepten past.
- Is het antwoord van leerling B juist, dan verdient deze 1 punt. Anders 0 punt.
- De kaart wordt open – dus met het kernconcept zichtbaar – op het juiste hoofdconcept gelegd.
- Daarna wisselen leerling A en B van rol en pakt leerling B een kaart.
- Eventueel kan het spel 2x gespeeld worden om te kijken of de scores snel verbeteren. Schud dan eerst de kaarten.



# Domino

## Benodigdheden voor elke groep

- Stapel kaarten met 27 flipkaarten
- Stapel kaarten met 27 hoofd- en kernconcepten
- Stapel kaarten met 27 definities

## Aantal spelers per groep

5-10 leerlingen maar als er meer dan 6 leerlingen meedoen, dan leerlingen in koppeltjes laten spelen

## Doel van het spel

Leerlingen koppelen de definities van de kernconcepten aan de woorden van de concepten zelf en weten bij welk hoofdconcept een kernconcept hoort.

## Verloop van het spel

### 1. Voorbereiding

- Leg de drie stapels kaarten gesloten (met achterkant boven) op tafel. Flipkaarten kunnen niet gesloten liggen natuurlijk, op beide kanten staan teksten.
- Elke leerling of elk koppeltje krijgt van elke stapel 1 kaart. Dus elke leerling heeft 3 kaarten.
- 1 kaart wordt van de stapel flipkaartjes gepakt en midden op tafel gelegd.
- De jongste speler begint.

### 2. Het spel

- Iedere leerling (of koppeltje) moet van de eigen kaarten een kaart aanleggen bij een van de kaarten op tafel. Dat mag alleen als de kaart past. Een kaart past als de definitie bij het kernconcept past. Twee dezelfde definities of concepten mogen niet aan elkaar liggen.
- Als de leerling geen kaart kan spelen, trekt deze een nieuwe kaart van een van de drie stapels (zelf kiezen welke).
- De volgende speler is aan de beurt.
- Als een speler alle kaarten heeft uitgespeeld en geen kaarten meer heeft, is deze de winnaar.

## Foto-spelletjes

Er zijn verschillende spelletjes waarin beelden en kernconcepten met elkaar in verband kunnen worden gebracht. Memory of een versie van Dixit bijvoorbeeld. Bekijk de website [www.maatschappij-wetenschappen.nl/spelvormen](http://www.maatschappij-wetenschappen.nl/spelvormen) voor concrete uitwerkingen en schroom niet om zelf varianten te (laten) bedenken, bijvoorbeeld door je leerlingen.

### Benodigheden voor elke groep

- Stapel kaarten met 27 hoofd- en kernconcepten. Eventueel stapel kaarten met 27 flipkaarten om nog meer groepen te vormen.
- Stapel met 38 foto-kaarten

### Aantal spelers per groep

5-10 leerlingen maar als er meer dan 6 leerlingen meedoen, dan leerlingen in koppeltjes laten spelen OF de flipkaarten gebruiken.

### Doel van het spel

Leerlingen kunnen beeldend denken over de kernconcepten, kernconcepten met elkaar in verband brengen aan de hand van een context en nog veel meer doelen zijn mogelijk. Zie de website.



# De Conceptenslang

Maarten van Heijningen, 30-01-2024



## Benodigheden

- Stapel kaarten met 27 hoofd- en kernconcepten
- Stapel kaarten met 27 definities
- Powerpoint met aanklikbare kernconcepten, zie QR-code

## Aantal spelers per groep

Tussen de 4 en 27. Met minder dan 4 spelers liggen er heel veel kaarten voor de speler maar het kan wel. Met meer dan 27 kan ook maar dan krijg je een paar duo's.

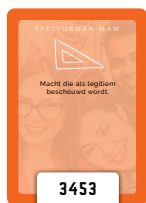
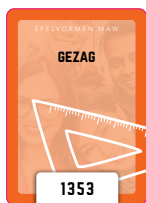
## Doel van het spel

Het doel van het spel is om de definities van de hoofd- en kernconcepten in een stevig tempo te trainen met de hele klas. Daarbij is het de bedoeling dat iedereen betrokken is en dat iedereen alle hoofd- en kernconcepten voorbij hoort en ziet komen. De klas kan een totaalscore behalen van 54 punten. Er kan dus een strijd tussen klassen worden gevoerd.

## Verloop van het spel

### 1. Voorbereiding

- Afhankelijk van het aantal leerlingen kun je 1 of meer conceptkaarten en 1 of meer definitiekaarten per leerling uitdelen. Zorg in elk geval dat alle 27 conceptkaarten en alle 27 definitiekaarten zijn uitgedeeld.
- Elke leerling krijgt één of meerdere kaarten met een **hoofd- of kernconcept**. Deze kaart wordt **onleesbaar** dus met de **achterkant** naar boven op de tafel gelegd. De leerling mag niet kijken op de kaart.
- Elke leerling krijgt één of meerdere kaarten met daarop een **definitie**. Deze kaarten mogen wel zichtbaar zijn.
- De **powerpoint** staat open met het overzicht van alle hoofd- en kernconcepten.



## 2. Het spel

### → De docent draait bij een willekeurige leerling één kaartje om.

Daarmee begint de slang. De leerling noemt bij dit kernconcept/ hoofdconcept de volledige definitie, delen van de definitie of belangrijke kernwoorden. Hierover kan de docent afspraken maken met de klas. Tip: begin bij kernwoorden en maak het in de loop van het jaar moeilijker.

### → Als de leerling het goed heeft dan verdient de klas **twee punten**. Die kan de docent op het bord noteren.

### → Weet de leerling het niet dan kan een willekeurige andere leerling helpen. In dat geval kan er nog één punt worden verdiend. Dit mag niet de leerling zijn die de betreffende definitie voor zich heeft liggen.

### → De bedoeling is dat de docent/spelleider probeert het **tempo** erin te houden. Af en toe kan even worden stilgestaan bij een definitie door in de powerpoint te klikken op het betreffende hoofd- en kernconcept. Zo kan even de focus worden gelegd op een moeilijke definitie.

### → De leerling die de vorige leerling genoemde definitie voor zich heeft liggen draait zijn kaartje met het kernconcept om en zo gaat de slang verder.

### → Als elke leerling het meteen goed zou doen dan zijn er dus $27 \times 2 = 54$ punten te verdienen. Een klas kan zichzelf in dit spelletje steeds proberen te verbeteren. Leerlingen gaan ook van elkaar verwachten dat de ander de definitie kent.

### → Het zou door toeval kunnen gebeuren dat een leerling bij het omdraaien van het kaartje met het concept ziet dat hij of zij zelf de definitie voor zich heeft liggen van het concept. In dat geval heeft de groep mazzel. Daarmee pauzeert de slang. Het is dan aan de docent om bij een andere leerling een kaartje om te draaien. Bij het uitdelen aan het begin kan de docent wel voorkomen dat dit gebeurt.



## Voorbeeld

Leerling A krijgt twee kaarten. De eerste kaart is de definitie van **gezag** en die ligt open op tafel. De tweede is het kernconcept identiteit maar zij/hij weet dat nog niet omdat de kaart alleen de achterkant laat zien.



Leerling B krijgt twee kaarten. De ene ligt open en is de definitie van identiteit. De tweede kaart ligt gesloten op tafel en is het hoofdconcept binding. Maar dat weet de leerling nog niet.



De docent begint bij leerling A en draait de CONCEPTENkaart om. Het kernconcept identiteit verschijnt. Leerling A moet nu uit het hoofd proberen om (een deel van) de definitie van identiteit te noemen.



Als dat gelukt is, wordt de CONCEPTENkaart van leerling B omgedraaid. Leerling B heeft namelijk de DEFINITIEkaart van identiteit. De docent draait deze kaart om en er blijkt Binding op te staan als concept. Leerling B moet nu de definitie van Binding uit het hoofd noemen.



En zo gaat het verder totdat alle kaarten omgedraaid zijn.

# Maatschappelijke verschillen

Oorspronkelijk ontworpen door Ben Kraaijeveld. Aanvullingen en aanpassingen door Maarten van Heijningen, Sander Lochtenberg en Marco Veldman, 31-01-2024.

Dit spel is wat complexer en duurt wat langer maar levert ook meer (contextkennis) en begrip op. Als er behoefte aan is, kunnen we meer van dit soort spelvormen maken bij andere contexten. Heb je daar behoefte aan? Mail ons dan via [info@senecaburgerschap.nl](mailto:info@senecaburgerschap.nl)

## Benodigheden

- Stapel kaarten met 16 gebeurteniskaarten (rode achterkant)
- Stapel kaarten met 30 actiekaarten (groene achterkant)
- 4 dobbelstenen
- 1 karakterkaart per leerling of koppeltje (vergeet niet te kopiëren als het stapeltje op is! Of download de PDF.)
- Bijhouden van de huidige scores kan op een kladpapiertje of met zelf aan te schaffen fiches of pionen.

## Aantal spelers per groep

Het spel kan gespeeld worden in groepen van maximaal 10 leerlingen. Vanaf 6 leerlingen moeten koppeltjes worden gevormd.

## Leerdoel

Ervaren van en inzicht verwerven in de maatschappelijke verschillen in een samenleving (Seneca havo H.8 of Seneca vwo H.7). Met name hoe bepaalde acties (positieverwerving) of gebeurtenissen (positietoewijzing) gevolgen hebben voor de hulpbronnen van een individu. Daarnaast krijgt een leerling beeld bij de vier hulpbronnen.

## Doel van het spel

Het doel van het spel is om het karakter te vormen dat je toegewezen krijgt. Deze karakters verschillen van elkaar in de scores die ze hebben op vier variabelen: economische, sociale, politieke en symbolische hulpbronnen. De gegeven scores op de opdrachtkaart moet je precies zien te behalen.



KARAKTERKAART		SPELVORMEN MAW	
BERDEP / PERSOON / KARAKTER:			
.....			
MAN/VROUW?	30+/JONGER?	MIGRANTE/ACHTERGROND JA/NEE?	
<b>HULPBRONNEN</b>			
○ 6 ○ 5 ○ 4 ○ 3 ○ 2 ○ 1	○ 6 ○ 5 ○ 4 ○ 3 ○ 2 ○ 1	○ 6 ○ 5 ○ 4 ○ 3 ○ 2 ○ 1	○ 6 ○ 5 ○ 4 ○ 3 ○ 2 ○ 1
ECONOMISCHE	SOCIALE	SYMBOLISCHE	POLITIEKE

## Verloop van het spel

### 1. Voorbereiding (variant A – 'Gelijke kansen')

- Elke leerling of elk koppeltje krijgt een karakterkaart en vult een beroep of karakter in op de streep. De leerling omcirkelt bij de drie kenmerken of haar/zijn karakter een man of vrouw is, 30+ of jonger, migratieachtergrond of niet.
- Daarna verdeelt de leerling 12 punten over de hulpbronnen, een beetje passend bij het karakter of beroep dat de leerling heeft opgeschreven. Dus bijvoorbeeld: 5 economische, 4 sociale, 2 symbolische en 1 politieke hulpbron. Dit is het doel om in het spel naar te streven. Noteer de doelen door de vier rondjes op de karakterkaart te vullen. Eventueel laat je leerlingen eerst discussiëren over of de verdeling passend is bij het gekozen karakter of beroep. Op de website bieden we enkele voorbeelden.
- De actiekaarten worden geschud. Iedere leerling of koppeltje krijgt 4 actiekaarten. 1 van de kaarten moet weer worden teruggelegd op de aflegstapel. Dus wees slim en bewaar de beste actiekaarten voor je eigen karakter.
- Schud het stapeltje gebeurteniskaarten en leg deze in het midden.
- Iedereen begint hun reis met 0 hulpbronnen.

### 2. Spelfasen in beurten

- Het spel wordt in rondes gespeeld die bijvoorbeeld jaren voorstellen. De eerste speler van een ronde die aan de beurt is pakt een **gebeurteniskaart**. Alle spelers voeren de actie uit die hieraan verbonden is (als die op hen van toepassing is). Soms kan een speler:
  - A. in verweer komen tegen een gebeurtenis met een actiekaart.
  - B. extra voordeel halen uit een gebeurtenis wanneer aan een voorwaarde voldaan wordt zoals van een hulpbron minimaal een score van 2 te hebben.
- Vervolgens mag de speler een actiekaart spelen om dichterbij het doel te komen. Dat kan een pestkaart zijn om een andere speler dwars te zitten.
  - **LET OP!** We hebben tijdens het uitproberen van dit spel bedacht dat het veel leerzamer is als leerlingen **gezamenlijk** bepalen wat de effecten zijn van een actiekaart. Bijvoorbeeld: +1 economische hulpbron en -1 sociale hulpbron.
  - We hebben op de website ook onze eigen interpretatie gegeven. Je kunt deze met de **code van 4 cijfers** op elke kaart terugvinden.

- Vergeet niet om de nieuwe score bij te houden.
- De speler pakt een nieuwe actiekaart.
- De volgende speler is aan de beurt en trekt een actiekaart... en zo gaat het verder totdat iedereen aan de beurt is geweest. De volgende ronde start dan met het trekken van een gebeurteniskaart.

### 3. Puntentelling

- Vergeet niet om de nieuwe score bij te houden na elke gespeelde actiekaart of gebeurteniskaart.
- De docent bepaalt op welk tijdstip het spel uit is en dan is de speler met de hoogste score de winnaar.
- We adviseren het spel 2x te spelen: eerst variant A en dan B.

### 4. Evt. gespreksfase

- Je kunt leerlingen in gesprek laten gaan over wat precies de verschillende hulpbronnen zijn, hoe ze in de praktijk te herkennen zijn, wat positieverwerving en positietoewijzing is. En zo zijn er meer begrippen bij Maatschappelijke Verschillen (H.8 havo, H.7 vwo) of Moderne Samenleving (H.11 vwo) van toepassing.



## Varianten van het spel 'Maatschappelijke Verschillen'

- Met variant B '**Kansenongelijkheid**' ervaren leerlingen kansengelijkheid. Het wordt bijna hetzelfde gespeeld behalve dat de huidige score van hulpbronnen op de karakterkaarten worden bepaald door de vier dobbelstenen: zwart = economische, oranje = sociale, wit = symbolische en paars = politieke hulpbronnen. Het leerdoel is dat men ziet dat mensen niet allemaal gelijke startposities hebben. Om te voorkomen dat het spel soms meteen uitgespeeld is, moeten sommige leerlingen hulpbronnen zien KWIJT te raken. Ze moeten exact de score van de dobbelstenen bereiken.
- Er zijn nog meer variaties denkbaar. Zo kunnen leerlingen zelf gebeurtenis- of actiekaartjes bijmaken. Op de website hebben we meer voorbeelden van actiekaartjes.
- Een extra variant van de kenmerken op een Karakterkaart kan worden genoteerd. Nu staan er drie bekende kenmerken van groepen in de samenleving maar bijvoorbeeld niet 'praktisch/theoretisch geschoold' of 'sociaal-economische positie van ouders', etc.
- En de beeld/fotokaarten kunnen worden ingezet bijvoorbeeld door succesvol te bepleiten wat de hulpbron is die wordt getoond. Dat is moeilijk voor leerlingen.
- Nog een uitbreiding of variant is om aan het eind van een spelronde (eind van het jaar) leerlingen 'goede voornemens' te laten opstellen. Door een actiekaart te trekken van de stapel en van het totaal aantal kaarten er 1 zelf te kiezen die terug gelegd wordt.
- Zelfs de flipkaarten kunnen worden ingezet na elke spelronde. Vooral de veranderingskernconcepten en die van Verhouding lenen zich voor gebeurtenissen.
- Tot slot valt te denken aan eigen gemaakte kaartjes die bij de gebeurtenissen passen zoals de overheidsmaatregelen bij Maatschappelijke Verschillen.

## En de codes en dobbelstenen dan?

Bij het maken van deze spelvormen MAW dachten we vooruit. De dobbelstenen kunnen bijvoorbeeld nog gebruikt worden bij spelvormen waarin elke kleur past bij een hoofdconcept. Paars=Vorming, Oranje=Verhouding, Zwart=Binding, Wit is Verandering.

En de codes bestaan uit 4 cijfers van elk 1 t/m 6. Deze zijn willekeurig toebedeeld. Sommige codes verwijzen via de website naar een toelichting, zoals bij de beeldkaarten/foto's. Maar ze zijn ook in te zetten als alternatieve dobbelstenen.

## Hoe verder?

We hebben nog heel veel ideeën en niet alleen wij, ook andere collega's. Dus houd de website in de gaten en geef ons constructieve feedback. Als je de meerwaarde hiervan inziet, laat het weten! Want dan maken we een tweede speldoos met een bordspel erin, met meer varianten bij andere domeinen en contexten en eventueel ook spelvormen bij andere vakken.



# Seneca

Niet voor de school, maar voor het leven leren wij.

minder  
stampen  
meer  
denken

Versie 1-02-2024, ISBN 9789083394954