**Werktitel:** MAW Codenames (gebaseerd op het spel Codenames)

*Sander Lochtenberg, 04-03-2024*

**Samenvatting van het spel**

Met behulp van slim gekozen concepten en begrippen van maatschappijwetenschappen proberen spelers fotokaarten te verzamelen. Een goed gekozen fotokaart brengt je dichter bij de overwinning, maar een foute keuze helpt de tegenstander.

**Benodigdheden**

Fotokaarten

Codeersleutels (zie voorbeeld)

**Voorbereiding**

Verdeel de leerlingen in twee of drie teams (min 3 per team): rood, groen en geel

Elk team wijst een teamcaptain aan; teamcaptains gaan aan een kant van de tafel zitten, de overige spelers aan de andere kant van de tafel

Maak een raster van vijf bij vijf fotokaarten

Schud de codeersleutels en leg de bovenste van de stapel gesloten voor de teamcaptains; de overige spelers mogen deze codeersleutel niet zien.

**Verloop van het spel**

De teamcaptains bekijken de codeersleutel en tellen het aantal kaarten dat zij moeten verdienen. Het team dat 9 fotokaarten moet verzamelen begint het spel. Het beurtverloop gaat daarna rechtsom.

De teamcaptain bestudeert de codeersleutel, en kiest een maatschappijwetenschappen concept of begrip dat van toepassing is op één of meerdere fotokaarten. De captain noemt ook op hoeveel fotokaarten het concept of begrip van toepassing is.

*Bijvoorbeeld: De teamcaptain van team rood kiest drie kaarten uit waarop het concept sociale cohesie zichtbaar is. Deze zegt dan tegen het team: “Sociale cohesie, drie.” Ook andere begrippen of inhouden van het vak mogen gebruikt worden. Bijvoorbeeld: “Impression management, twee.”*

De overige teamleden overleggen nu met elkaar op welke kaarten de hint van de teamcaptain van toepassing is. Eén voor één wijzen ze de gekozen kaarten aan. Als een kaart goed is, mag het team de fotokaart in bezit nemen en de volgende kaart aanwijzen. Als een kaart verkeerd gekozen is, gaat de kaart naar het team dat deze kaart eigenlijk moest verdienen en is de beurt direct voorbij.

Het eerste team dat al hun fotokaarten heeft verdiend, wint het spel.

**Voorbeeld van codeersleutel**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

***Toelichting:*** *De gekleurde vakjes corresponderen met de fotokaarten in het vijf bij vijf veld die door elk team moeten worden verzameld. Er zijn acht groene, acht gele en negen rode vakjes. Het rode team mag daarom met het spel beginnen.*