



‘Spel 6+7’

Een serious game voor het ontwikkelen van verrijkte praktijkkennis

Ronald Keijzer, Vahap Duman, Wil Oonk, Robert Stieltjes

r.keijzer@ipabo.nl v.duman@ipabo.nl w.oonk@uu.nl r.stieltjes@ipabo.nl

ELWleR & eцент Conferentie 2016

Programma van de werkgroep

- Korte inleiding
- Interactieve uitleg van het spel
- Spelen in kleine groepen
- Reflectie en discussie

Interactieve uitleg van het spel

Spel '6+7'

Een didactiekspel voor rekenen-wiskunde

Deze spelbeschrijving is uitsluitend bedoeld voor playtest door leden ELWleR onderzoeksgroep (mei 2016).

© Ontwerpteam '6+7': Ronald Keijzer, Robert Stieltjes, Vahap Duman, Wil Oonk

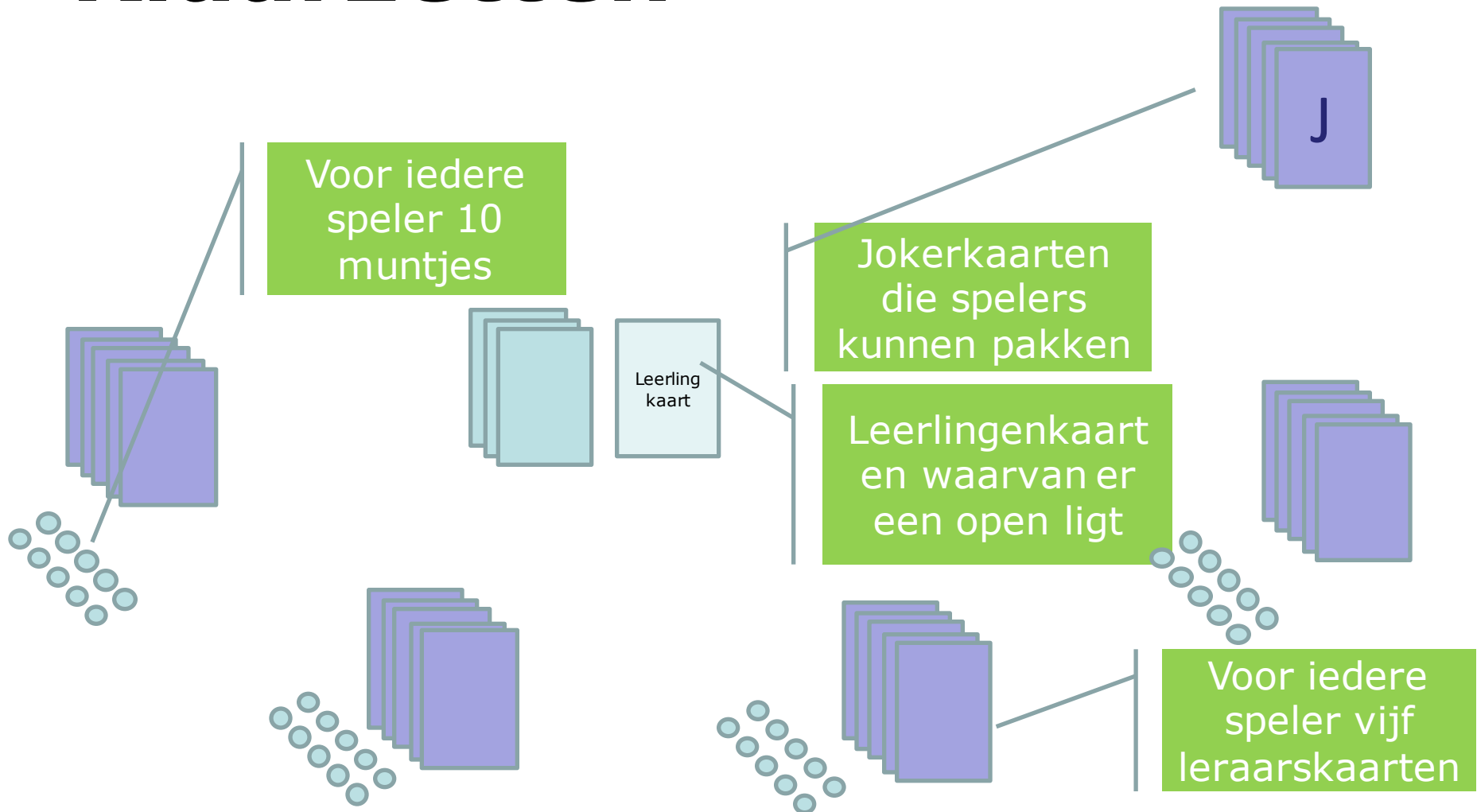
Spelmateriaal

- Leerlingkaarten
 - beschrijft het rekenen van een kind
- Leraarkaarten
 - bevatten interventies om het kind te helpen
- Jokerkaarten
 - worden gebruikt door spelers die een eigen interventie willen inzetten
- Munten
 - worden gebruikt om interventies te waarderen
- Kookwekker

Deze spelbeschrijving is uitsluitend bedoeld voor playtest door leden ELWleR onderzoeksgroep (mei 2016).

© Ontwerpteam '6+7': Ronald Keijzer, Robert Stieltjes, Vahap Duman, Wil Oonk

Klaarzetten



Deze spelbeschrijving is uitsluitend bedoeld voor playtest door leden ELWiER onderzoeksgroep (mei 2016).

© Ontwerpteam '6+7': Ronald Keijzer, Robert Stieltjes, Vahap Duman, Wil Oonk

Rol kiezen

Een speler is de **IB-er**. Die weet veel van de leerling en zal de medespelers toelichting geven over het kind.

De andere spelers zijn leraren van groep 3 of 4.

Deze spelbeschrijving is uitsluitend bedoeld voor playtest door leden ELWleR onderzoeksgroep (mei 2016).

© Ontwerpteam '6+7': Ronald Keijzer, Robert Stieltjes, Vahap Duman, Wil Oonk

Het spel

- Leerlingkaart bekijken
- Toelichting vragen aan IB-er
 - maximaal één vraag per speler
- Interventie bedenken
 - uit een van de kaarten uit de hand of noteren op Jokerkaart
- Munten inzetten
 - op de interventie waarvan je verwacht dat die het meest effectief is
- Munten innen
 - als er het meest op jouw interventie gestemd is
 - de andere munten die zijn ingezet gaan uit het spel

Deze spelbeschrijving is uitsluitend bedoeld voor playtest door leden ELWleR onderzoeksgroep (mei 2016).

© Ontwerpteam '6+7': Ronald Keijzer, Robert Stieltjes, Vahap Duman, Wil Oonk

Einde van het spel

- Kookwekker loopt af
 - na 15 of 20 minuten
- De speler met de meeste muntjes op het moment dat de wekker afgaat heeft gewonnen

Deze spelbeschrijving is uitsluitend bedoeld voor playtest door leden ELWleR onderzoeksgroep (mei 2016).

© Ontwerpteam '6+7': Ronald Keijzer, Robert Stieltjes, Vahap Duman, Wil Oonk

Spelen in kleine groepen



Deze spelbeschrijving is uitsluitend bedoeld voor playtest door leden ELWier onderzoeksgroep (mei 2016).



© Ontwerpteam '6+7': Ronald Keijzer, Robert Stieltjes, Vahap Duman, Wil Oonk

Reflectie en discussie

- Ervaringen spelers
- Ervaringen studenten
- Suggesties voor verbetering

Vragen? Opmerkingen?



w.oonk@uu.nl; v.duman@ipabo.nl; r.keijzer@ipabo.nl; r.stieltjes@ipabo.nl