

TEACHING BY GAMING

Toolkit voor educatie

Deze toolkit is een educatief hulpmiddel dat educators en organisaties uit de volwasseneneducatie de mogelijkheid biedt om op een participatieve manier je eigen spellen en je eigen inhoud te creëren.

Het is zo ontworpen dat het aan bijna elk onderwerp kan worden aangepast. Met de toolkit kunnen docenten studenten ook leren over de mechanismen achter games, zoals duidelijke doelen, quests, uitdagingen, punten, beloningen of directe feedback.

De toolkit is vrij te gebruiken om je eigen spellen mee te ontwerpen, uit te printen en mee te spelen ter inspiratie of op andere manieren, wat je maar wilt.

Veel plezier met spelen!

Voor meer informatie, check teachingbygaming.eu

INSTRUCTIES VOOR GEBRUIK

INTRODUCTIE

De toolkit bestaat uit:

- 3 canvas: Design, Define en Draft
- Tegels, in 11 categorieën
- Opdrachtkaarten

De toolkit is print&play. Om de toolkit zelf te kunnen maken en te gebruiken heb je ook nog nodig:

- papier, scharen, stiften, kleurpotloden, lijm, enzovoort
- scharen, stiften, kleurpotloden, lijm, enzovoort
spelonderdelen voor je prototype, zelfgemaakt of gekocht: dobbelstenen, lopers, speelgeld, enzovoort

Hoe maak je de toolkit:

- Print de 3 canvas op A4
- Print en knip de tegels op wit papier, enkel of dubbelzijdig.
- Print de opdrachtkaarten A4 op wit papier, dubbelzijdig, and knip ze tot kaarten op A6 format.

Hoe de toolkit te gebruiken

Je kunt de toolkit op verschillende manieren gebruiken. Voel je vrij om het te gebruiken zoals jij dat wilt! We hebben een aantal suggesties, gebaseerd op het doel van de toolkit:

1. Leer spellen maken

Begin met opdrachtkaart 1 en werk de kaarten een voor een af. Volg de instructies en doe de oefeningen. Je kunt dit in een groep of alleen doen. Aan het einde van de kaarten heb je een basiskennis van spelontwerp en heb je je eigen spellen ontworpen.

2. Maak je eigen spellen

Neem de 3 canvassen en de tegels. Begin met het Define canvas en volg de instructies van 1 - 3 op het canvas. Als je klaar bent, neem je het Design canvas en volg je stappen 4 - 6 en daarna het Draft canvas met stappen 7 - 12. Na het laatste canvas heb je je eigen spel ontworpen en gespeeld!

3. Gebruik de tegels

Pak de tegels. Maak stapels van de tegels per categorie. Begin met categorie 1. Lees de tekst op de starttegel: dit is informatie over de categorie. Gebruik de rest van de tegels als inspiratie om de eerste categorie te definiëren. Als de juiste inspiratie er niet tussen zit, gebruik dan de lege tegels om deze zelf te maken. Als je klaar bent, check dan de volgende categorieën en beslis welke de volgende is. Je hoeft niet strikt van 1 tot 11 te gaan, maar het helpt bij het nemen van beslissingen.

SUBJECT

?

Waar gaat het spel over?

1

SUBJECT

**EUROPESE
WAARDEN**

1

SUBJECT

**DIVERSITEIT &
INCLUSIE**

1

SUBJECT

KATTEN

1

SUBJECT

TEAMWORK

1

SUBJECT

**EEN MODEL
GEHETEN:**

1

SUBJECT

EUROPESE WAARDEN

Wat is Europa, geschiedenis, cultuur, mensen, regels, instellingen, waarden, reizen, werken, wonen.

1

SUBJECT

Zie voorbeelden van onderwerpen voor games, maar eigenlijk kan alles en elk onderwerp kan een spel en een speelbare ervaring worden.

1

SUBJECT

KATTEN

Katten verzorgen, over katten leren, een kat zijn, katten als speelstukken.

1

SUBJECT

DIVERSITEIT & INCLUSIE

Wat is diversiteit? Of inclusie? Hoe kun je inclusief zijn? Hoe herken je wanneer je niet inclusief bent?

1

SUBJECT

EEN MODEL GEHETEN:

Wat is model XYZ? Wat zijn de elementen? Hoe werk ik met dit model?

1

SUBJECT

TEAM WORK

Alles over het team: hoe functioneert het team? Wat zijn goede teams? Hoe samen te werken? Hoe leer je elkaar kennen, hoe overwin je conflicten?

1

THEMA

?

Wat is het verhaal?
De wereld, de beelden
en de achtergrond
van je spel?

2

THEMA

PIRATEN

2

THEMA

**WILDE
WESTEN**

2

THEMA

OP KANTOOR

2

THEMA

SCI-FI

2

THEMA

NATUUR

2

THEMA

PIRATEN

Schatkisten, zee, matrozen, papegaaien, gouden munten, rum, zeeoorlog, kanonnen, ahoy matey!

2

THEMA

Zoek inspiratie in boeken, kunst, tv-series of andere spellen. Een thema wordt versterkt door spelacties, vormgeving en verhaal en helpt bij het spelen van het spel. Spelers verschillen in welk thema ze aanspreekt.

2

THEMA

OP KANTOOR

Werk, rare collega's, geld, vreemde regels, vreselijke bazen, woon-werkverkeer, de dagelijkse sleur.

2

THEMA

WILDE WESTEN

Saloons, schieten, drinken, gokken, koeien, hoeden, paarden, sporen, grens, treinroof, bandieten.

2

THEMA

NATUUR

Bomen, weiden, tuinen, vulkanen, vogels, insecten, tuinieren, mijnbouw, planten.

2

THEMA

SCI-FI

Ruimteschepen, planeten, ruimte, toekomst, tijdreizen, laserguns, buitenaardse wezens.

2

LEERDOEL

?

Wat moeten spelers leren van het spelen van je spel? Alleen van toepassing bij serious games.

3

A hexagonal card with a white center and orange borders. At the top, the word 'LEERDOEL' is written in bold orange letters. In the center is a large orange question mark. Below it, the text 'Wat moeten spelers leren van het spelen van je spel? Alleen van toepassing bij serious games.' is written in a smaller font. At the bottom, the number '3' is displayed in bold orange. Dashed lines with arrows form a circular path around the central text.

LEERDOEL

KENNIS

3

A hexagonal card with a white center and orange borders. At the top, the word 'LEERDOEL' is written in bold orange letters. In the center, the word 'KENNIS' is written in bold white letters. At the bottom, the number '3' is displayed in bold orange. Dashed lines with arrows form a circular path around the central text.

LEERDOEL

HOUDING

3

A hexagonal card with a white center and orange borders. At the top, the word 'LEERDOEL' is written in bold orange letters. In the center, the word 'HOUDING' is written in bold white letters. At the bottom, the number '3' is displayed in bold orange. Dashed lines with arrows form a circular path around the central text.

LEERDOEL

GEDRAG

3

A hexagonal card with a white center and orange borders. At the top, the word 'LEERDOEL' is written in bold orange letters. In the center, the word 'GEDRAG' is written in bold white letters. At the bottom, the number '3' is displayed in bold orange. Dashed lines with arrows form a circular path around the central text.

LEERDOEL

BEGRIP

3

A hexagonal card with a white center and orange borders. At the top, the word 'LEERDOEL' is written in bold orange letters. In the center, the word 'BEGRIP' is written in bold white letters. At the bottom, the number '3' is displayed in bold orange. Dashed lines with arrows form a circular path around the central text.

LEERDOEL

**SAMEN-
WERKEN**

3

A hexagonal card with a white center and orange borders. At the top, the word 'LEERDOEL' is written in bold orange letters. In the center, the word 'SAMENWERKEN' is written in bold white letters. At the bottom, the number '3' is displayed in bold orange. Dashed lines with arrows form a circular path around the central text.

LEERDOEL

KENNIS

Alle doelen waarbij spelers iets moeten leren over een nieuw of veranderd onderwerp, onderwerp, model of proces.

3

LEERDOEL

Een serious game wordt gespeeld om iets te leren. Dat kan van alles zijn: nieuwe kennis, een andere houding of beter gedrag. Het is heel belangrijk om deze doelen van tevoren te definiëren en uitgebreid te testen.

3

LEERDOEL

GEDRAG

Alle doelen waarbij spelers hun gedrag met betrekking tot bepaalde onderwerpen of thema's moeten uiten, ontdekken, herkennen en/of veranderen.

3

LEERDOEL

HOUDING

Alle doelen waarbij spelers hun houding ten opzichte van bepaalde onderwerpen moeten uiten, ontdekken, herkennen en/of veranderen.

3

LEERDOEL

SAMENWERKEN

Alle doelen waarbij spelers moeten (leren) samenwerken om een gezamenlijk doel te bereiken.

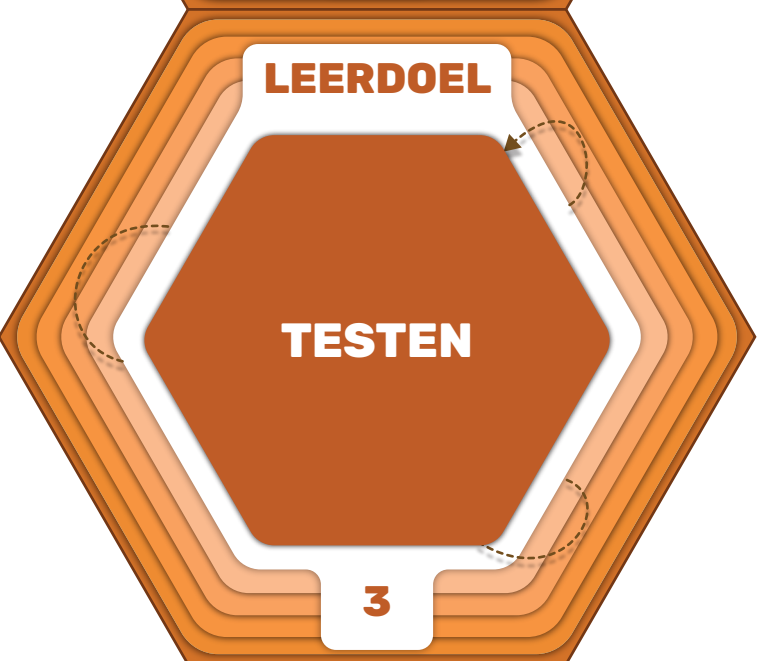
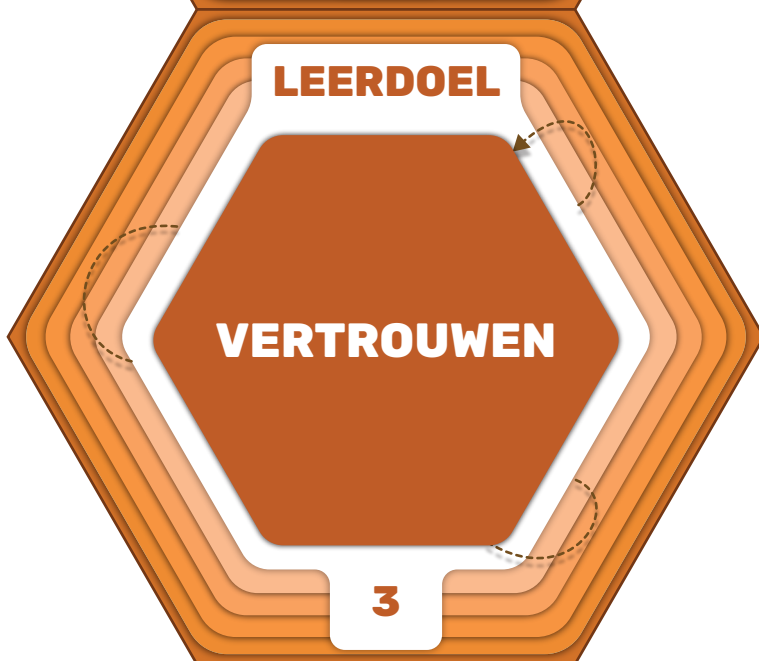
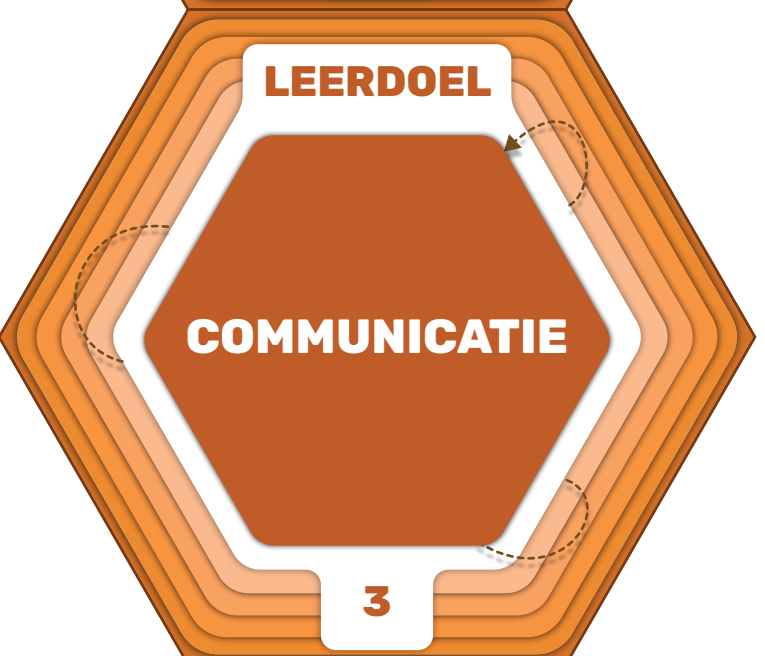
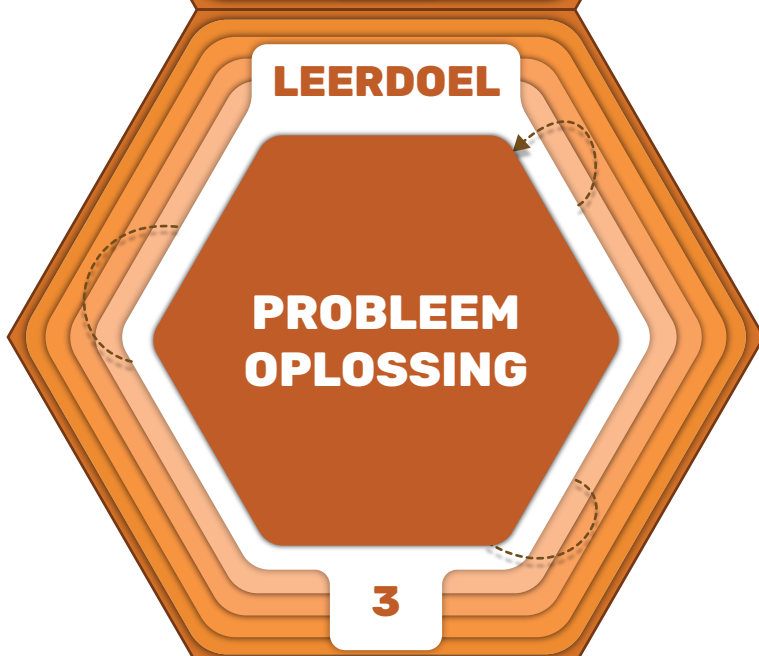
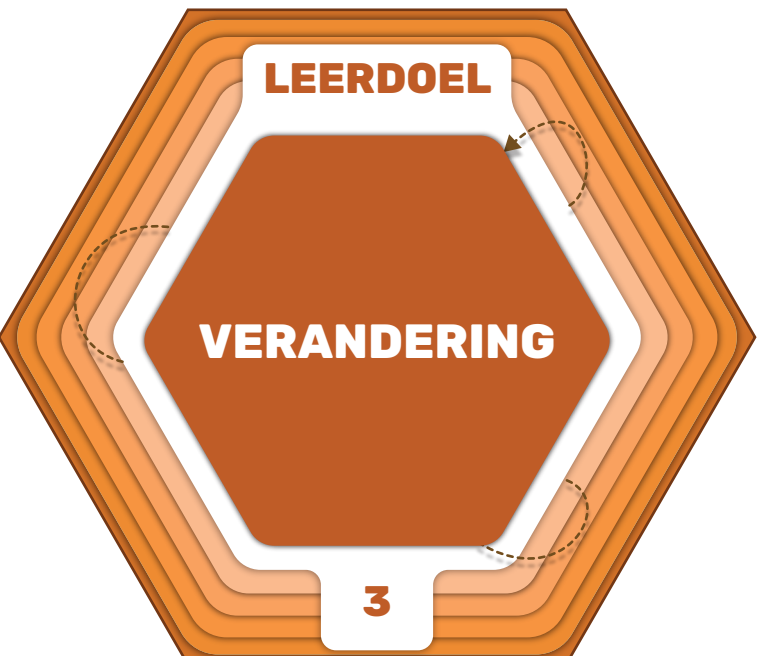
3

LEERDOEL

BEGRIP

Alle doelen die spelers helpen om alles te begrijpen wat je wilt dat ze begrijpen, of het nu feiten over een nieuw onderwerp zijn of houding en gedrag.

3



LEERDOEL

VERANDERING

Alle doelen waarbij spelers iets moeten veranderen, van hun eigen gedrag tot processen binnen hun bedrijf tot groepsdynamiek tot het invullen van formulieren, enzovoort.

3

LEERDOEL

ELKAAR LEREN KENNEN

Alle doelen waarbij spelers meer kennis moeten vergaren over de andere spelers.

3

LEERDOEL

COMMUNICATIE

Alle doelen waarbij spelers beter moeten (leren) communiceren met elkaar of met anderen over onderwerpen waarbij communicatie als een probleem wordt gezien.

3

LEERDOEL

PROBLEEM OPLOSSING

Alle doelen waarbij spelers een probleem moeten oplossen, van kleine tot grotere problemen, van echte tot fictieve problemen.

3

LEERDOEL

TESTEN

Het doel van het spel is het testen van een nieuw systeem, workflow, beleid of organisatie. Of om elke individuele speler te testen op zijn vaardigheden.

3

LEERDOEL

VERTROUWEN

Elke speler wordt verondersteld de (gedeelde) strategieën van de andere spelers te kennen en niemand heeft iets te winnen door alleen zijn eigen strategie te veranderen.

3

SPEELPLEK

?

Waar en hoe
wordt het spel
gespeeld?

4

SPEELPLEK

SOLO

4

SPEELPLEK

GROEP

4

SPEELPLEK

ONLINE

4

SPEELPLEK

OFFLINE

4

SPEELPLEK

BUITEN

4

SPEELPLEK

SOLO

Als je solo speelt, zijn er geen andere spelers om de actie op gang te brengen of voor een sociaal element te zorgen.

4

SPEELPLEK

Verschillende speelruimtes en -manieren vragen om verschillende soorten spellen, acties, regels enzovoort. De omgeving en de mensen hebben een diepgaand effect op hoe het spel wordt gespeeld.

4

SPEELPLEK

ONLINE

Voor een online spel heb je een werkende wifi-verbinding en een apparaat nodig. Sommige spellen kunnen hybride worden gespeeld: het ene deel speelt op een tafel, het andere deel thuis op een apparaat.

4

SPEELPLEK

GROEP

Groepen van 4-5 zijn gemakkelijker voor sociale interactie, kleinere zijn moeilijker. Grotere groepen kunnen worden opgesplitst en met elkaar concurreren.

4

SPEELPLEK

BUITEN

Als een spel buiten wordt gespeeld, moet je het spel "buiten" bestendig maken: weer, zichtbaarheid, grootte, etc. Het helpt om je spelers in beweging te krijgen.

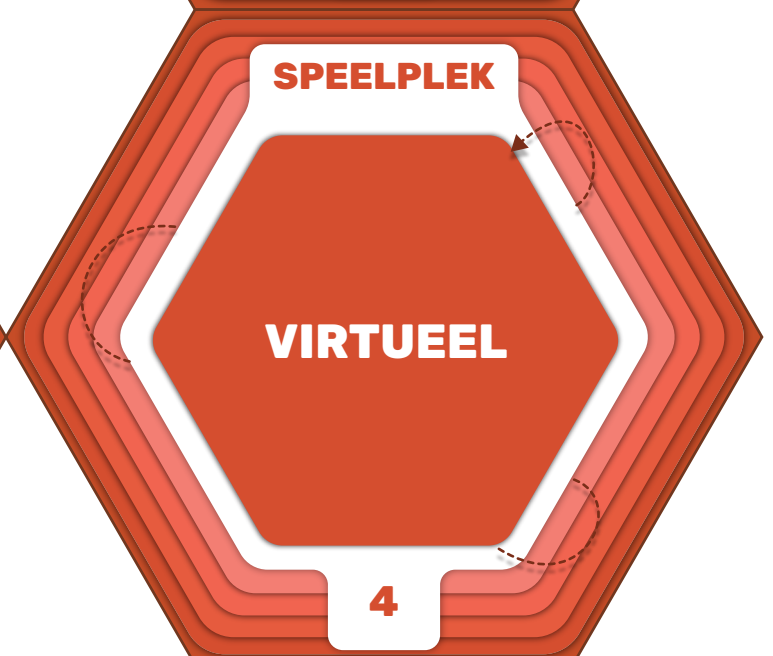
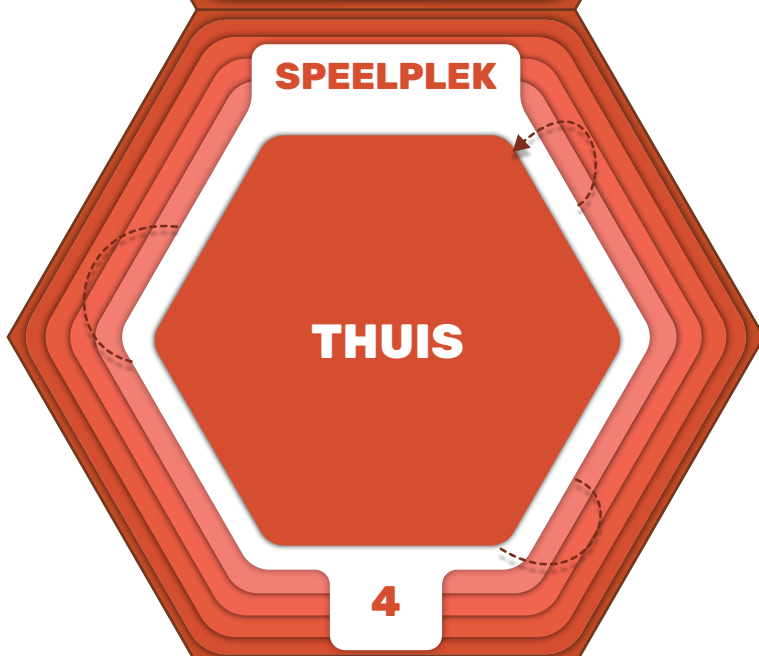
4

SPEELPLEK

OFFLINE

Op een tafel, een vloer, een kamer, in een huis, klaslokaal of kantoor. Geen apparaten, alleen de spelers en het spel.

4



SPEELPLEK

KLASLOKAAL

De schoolregels zijn van toepassing. Hoeveel spelers? Hoe kunnen groepen worden gemaakt? Hoe lang zijn de lessen? Wat is hun aandachtsspanne?

4

SPEELPLEK

KANTOOR

De kantoorregels zijn van toepassing. Waar wordt het spel gespeeld? Kantoor? Hoe groot? Kantine? Vergaderzaal? Wat is het geluidsniveau? Stoor je je collega's?

4

SPEELPLEK

VIRTUEEL

Gespeeld op een VR-apparaat. Waar wordt het spel gespeeld? Hoeveel apparaten zijn er? Niet iedereen is gewend aan of houdt van VR. Mensen kunnen misselijk of bang worden.

4

SPEELPLEK

THUIS

Spelletjes die thuis worden gespeeld, worden meestal gespeeld met familie en/of vrienden, op een tafel of bank.

4

SPEELPLEK

ZITTEND

Gespeeld zittend aan een tafel met de spelonderdelen. Maar ook op banken, stoelen in een kring, op de grond rond een kampvuur.

4

SPEELPLEK

IN BEWEGING

Gespeeld terwijl je beweegt. Gebruik keycards, mandjes, tafelruimtes waar ze kunnen spelen en stoelen. Gebruik buiten mobiele spelattributen of plak QR-codes of...

4

SPELERS

?

Wie speelt jouw spel?

5

SPELERS

KINDEREN

5

SPELERS

TIENERS

5

SPELERS

JONG VOLWASSENEN

5

SPELERS

VOLWASSENEN

5

SPELERS

SENIOREN

5

SPELERS

0 - 12

Onder toezicht van volwassenen. Elke leeftijd heeft nieuwe mogelijkheden en beperkingen. Grenzen aan schermtijd. Enthousiast, luidruchtig, speels. Thuis, speelplaats, school.

5

SPELERS

De mensen die je games spelen: leeftijdsgroep speelt een grote rol, maar ook of de spelers je game voor zichzelf willen spelen of omdat het verplicht is in een klaslokaal of werkruimte. En, houden ze wel van games?

5

SPELERS

18 - 25

Vrienden, collega's. School, universiteit, nieuwe baan. Woont thuis of met huisgenoten. Nadenken over carrière, leven en relaties.

5

SPELERS

10 - 18

Snelle veranderingen in lichaam en hersenen, de puberteit slaat (hard) toe, seksualiteit, identiteit, emotionele en sociale regulatie, alles is in beweging.

5

SPELERS

60 - 80 AND BEYOND

Einde van het beroepsleven. Gewoonten en levensomstandigheden liggen meestal vast. Grootouders. Beproevingen van ouderdom: gezondheid, cognitieve en fysieke zorgen.

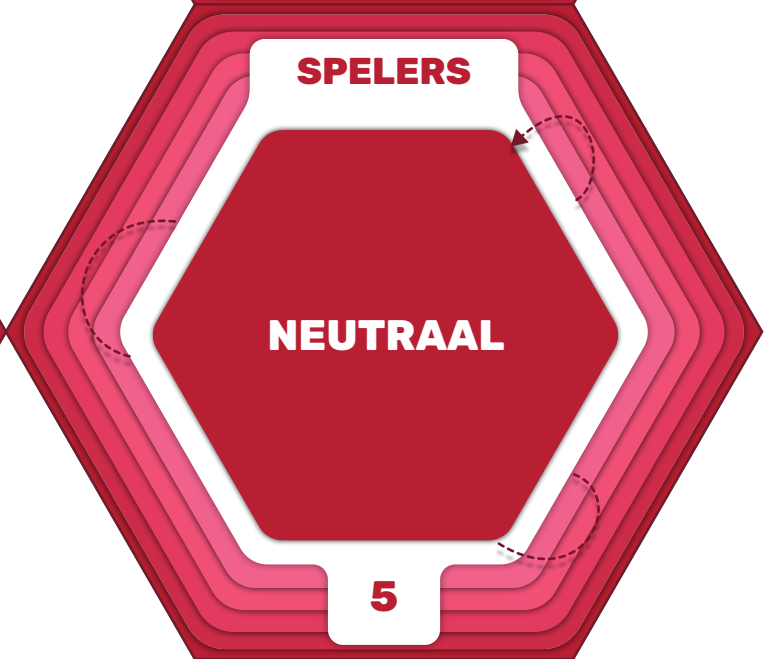
5

SPELERS

25 - 60

Eerste echte banen, carrièrevananderingen, huiselijk leven, kinderen, zorgen voor ouders, balans tussen werk en privé, het bepalen van waarden en identiteit.

5



SPELERS

VRIJWILLIG

Intrinsieke motivatie om te gamen. Vind deze spelers in moeilijke ruimtes, zoals het kantoor. Ze zullen je helpen het spel gespeeld te krijgen en helpen met hun enthousiasme.

5

SPELERS

GEMENGDE GROEP

Een familie of een groep collega's. Zorg ervoor dat je een gemeenschappelijke basis vindt, zodat het leuk blijft voor alle spelers met alle achtergronden en expertiseniveaus.

5

SPELERS

LEUK

Ze houden van games, maar niet noodzakelijk van die van jou. Doe een snelle test en vraag of ze van spelletjes houden. Zo ja, waarom en welk type. Neem deze antwoorden mee in je ontwerpkeuzes.

5

SPELERS

VERPLICHT

Spelers moeten extrinsiek gemotiveerd zijn. Beloningen, leuke gameplay, sociale interactie, lekker eten, mooie onderdelen helpen. Toch zal niet iedereen van de ervaring houden.

5

SPELERS

NEUTRAAL

Leer meer over je spelers. Vraag of ze het leuk vinden. Zo ja, waarom en welk type. Zo nee, waarom. Neem deze antwoorden mee in je ontwerpkeuzes.

5

PLAYERS

NIET LEUK

Leer meer over je spelers. Vraag waarom ze spellen niet leuk vinden. Welk type, welke geschiedenis. Neem deze antwoorden mee in je ontwerpkeuzes.

5

**SPELERS
GEDRAG**

?

Hoe wil je dat spelers
zich gedragen tijdens
het spel?

6

**SPELERS
GEDRAG**

COMPETITIE

6

**SPELERS
GEDRAG**

SAMENWERKEN

6

**SPELERS
GEDRAG**

RISICO NEMEN

6

**SPELERS
GEDRAG**

**STRATEGIE
BEPALEN**

6

**SPELERS
GEDRAG**

LACHEN

6

SPELERS GEDRAG

COMPETITIE

Speler tegen elkaar, solo of in teams. Spelers worden competitief als het om het winnen van prijzen gaat. Let op: kans op vals spelen en agressief spel.

6

SPELERS GEDRAG

Dit gedrag is deels een gevolg van de keuzes in het spelontwerp, de acties en regels van het spel en de interactie met andere spelers. Test altijd. Pas op, spelers kunnen en zullen zich onvoorspelbaar gedragen.

6

SPELERS GEDRAG

RISICO NEMEN

Beloon het nemen van risico's met meer punten of grotere prijzen. Bied spannende en veilige spelkeuzes met verschillende beloningen. Hoe hoger het risico, hoe hoger de beloning.

6

SPELERS GEDRAG

SAMENWERKEN

Geef spelers taken en keuzes waarbij ze moeten samenwerken. Verschillende rollen of verschillende vaardigheden, of laat het doel te groot of te moeilijk zijn voor slechts één persoon.

6

SPELERS GEDRAG

LACHEN

Sociale spellen waarbij spelers domme of gênante dingen moeten doen, gebruik van humor in teksten, overdreven artwork, het helpt allemaal om je spelers aan het lachen te krijgen.

6

SPELERS GEDRAG

STRATEGIE BEPALEN

Er moeten verschillende manieren zijn om het doel te bereiken. Geef opties en bedenk interessante manieren om het speldoel te bereiken.

6

**SPELERS
GEDRAG**

BESPREKEN

6

**SPELERS
GEDRAG**

NADENKEN

6

**SPELERS
GEDRAG**

**BESLISSIN-
GEN MAKEN**

6

**SPELERS
GEDRAG**

VALS SPELEN

6

**SPELERS
GEDRAG**

HELPEN

6

**SPELERS
GEDRAG**

BETRAYING

6

SPELERS GEDRAG

NADENKEN

Laat spelers nadenken over hun acties, strategieën of het onderwerp van het spel. Sommige spelers doen er erg lang over om tot een beslissing te komen.

6

SPELERS GEDRAG

BESPREKEN

Kan worden verbeterd door de spelers open vragen te stellen of ze in verschillende rollen te laten functioneren waarbij ze moeten samenwerken om het speldoel te bereiken.

6

SPELERS GEDRAG

VALS SPELEN

Dit gebeurt automatisch als de regels onduidelijk zijn of als de spelers denken dat ze ermee weg kunnen komen: het stelen van spelmaterialen (geld) als niemand kijkt of het verwaarlozen van slechte uitkomsten in coöperatief spel, het gebeurt. Heel veel.

6

SPELERS GEDRAG

BESLISSINGEN MAKEN

Hoe meer opties en keuzes een spel biedt, hoe meer spelers beslissingen zullen nemen.

6

SPELERS GEDRAG

BETRAYING

Verborgen doelen, geheime informatie, geen noodzaak om kaarten te laten zien, het helpt allemaal om spelers elkaar te laten verraden. Pas op: spelers kunnen dit persoonlijk opvatten.

6

SPELERS GEDRAG

HELPEN

Als er een rol is die specifiek belast is met het helpen van anderen, geeft dat aan dat helpen nodig en noodzakelijk is om het einde van het spel te bereiken en als team te winnen.

6

SPELDOEL



De doelen van het spel.
Spelers willen weten:
wanneer win of verlies
ik dit spel?

7

SPELDOEL

DE EERSTE

Bereik als eerste het doel, haal
het toegewezen aantal punten
voor het einde van het spel,
bereik het einde van het
verhaal, ga over de finish.
Wees gewoon de eerste.

7

SPELDOEL

LOS OP

Los de puzzel(s) op, de
kleinere puzzels die deel
uitmaken van het spel of de
grote eindpuzzel.

7

SPELDOEL

MEESTE PUNTEN

Een veelgebruikte manier
om de meeste bordspellen te
winnen. Kan leiden tot
puntfixatie bij spelers,
waarbij ze alleen voor de
punten spelen en nergens
anders over willen praten
tijdens het spel.

7

SPELDOEL

GROOTSTE GEBIED

Krijg meer ruimte voor jezelf
of je team. Een zeer competi-
tieve spelgoal waar spelers
heel ver gaan om een groter
gebied te veroveren dan hun
buren.

7

SPELDOEL

(GEHEIME) MISSIE

Voltooi een of meer missies
om het spel uit te spelen.
Missies kunnen worden
gedeeld door alle spelers of
specifiek zijn voor een
speler/rol, open en/of verbor-
gen zijn.

7

SPELDOEL

DE EERSTE

7

SPELDOEL

Verschillende doelen zorgen voor verschillend spelersgedrag. De eerste zijn? Spelers zullen competitief zijn. Samen winnen? Ze zullen samenwerken.

7

SPELDOEL

MEESTE PUNTEN

7

SPELDOEL

LOS OP

7

SPELDOEL

(GEHEIME) MISSIE

7

SPELDOEL

GROOTSTE GEBIED

7

SPELDOEL

ELIMINEREN

Als alle spelers zijn uitgeschakeld en er nog maar één speler over is, is het spel afgelopen. Spelers hoeven niet te winnen, ze hoeven alleen maar niet te verliezen.

7

SPELDOEL

VEROVER

Jij en/of je team wint als je dat ene specifieke ding van het andere team afpakt: een vlag, een koningin, enzovoort. Roept erg competitief en defensief gedrag op bij spelers.

7

SPELDOEL

VOLG EEN VERHAAL

Bereik het einde van een verhaal, of misschien zelfs een reeks verhalen in de vorm van een campagne. Het verhaal kan vooraf geschreven en bestaand zijn, of bedacht door de spelers zelf.

7

SPELDOEL

COLLECTIE

Verzamelen: sets kaarten, dobbelstenen, tegels. Voor sommige spellen is dit het enige doel, voor andere spellen is dit een middel om het einde van het spel te bereiken: als je genoeg van x soort hebt verzameld, is het spel afgelopen.

7

SPELDOEL

GELUK

Gooi met dobbelstenen, draai aan het rad van fortuin of trek een kaart. Daarna beslist de speler wat hij met de uitkomst doet. Bijvoorbeeld Yahtzee.

7

SPELDOEL

MEESTE STEMMEN

Ben jij de weerwolf? Of de geheime moordenaar? In sociale gezelschapsspellen bepaalt stemmen wie er wint of verliest. Door vingers te wijzen, duimen omhoog of omlaag, stemfiches, speelkaarten, etc.

7

SPELDOEL

**VEROVER DE
VLAG**

7

A purple hexagonal card with a white border and a white tab at the bottom. The word 'SPELDOEL' is at the top, the goal 'VEROVER DE VLAG' is in the center, and the number '7' is in the tab. Dashed lines with arrows show a circular path around the central text.

SPELDOEL

ELIMINEREN

7

A purple hexagonal card with a white border and a white tab at the bottom. The word 'SPELDOEL' is at the top, the goal 'ELIMINEREN' is in the center, and the number '7' is in the tab. Dashed lines with arrows show a circular path around the central text.

SPELDOEL

**BOUW EEN
COLLECTIE**

7

A purple hexagonal card with a white border and a white tab at the bottom. The word 'SPELDOEL' is at the top, the goal 'BOUW EEN COLLECTIE' is in the center, and the number '7' is in the tab. Dashed lines with arrows show a circular path around the central text.

SPELDOEL

**VOLG EEN
VERHAAL**

7

A purple hexagonal card with a white border and a white tab at the bottom. The word 'SPELDOEL' is at the top, the goal 'VOLG EEN VERHAAL' is in the center, and the number '7' is in the tab. Dashed lines with arrows show a circular path around the central text.

SPELDOEL

**MEESTE
STEMMEN**

7

A purple hexagonal card with a white border and a white tab at the bottom. The word 'SPELDOEL' is at the top, the goal 'MEESTE STEMMEN' is in the center, and the number '7' is in the tab. Dashed lines with arrows show a circular path around the central text.

SPELDOEL

GELUK

7

A purple hexagonal card with a white border and a white tab at the bottom. The word 'SPELDOEL' is at the top, the goal 'GELUK' is in the center, and the number '7' is in the tab. Dashed lines with arrows show a circular path around the central text.

PLEZIER



Wat is leuk aan je spel?

8

PLEZIER

ZINTUIGEN

Spelers houden van je spel omdat het een genot is voor de zintuigen: mooie visuals, geweldig geluidsontwerp, mooie onderdelen, grote dozen, artwork, explosies, enz.

8

PLEZIER

UITDAGING

Spelers houden van de uitdagingen in het spel. Obstakels overwinnen, problemen oplossen, antwoorden vinden op puzzels. Uitdaging is niet hetzelfde als moeilijkheid.

8

PLEZIER

FANTASIE

Spelers kunnen hun fantasie uitleven in het spel. Wees een soldaat in een oorlogsspel of een manager van een voetbalteam. Wees wat je maar kunt bedenken.

8

PLEZIER

VERHAAL

Spelers willen een verhaal volgen. Het kan een lineair verhaal zijn, of een choose your own adventure-achtige verhaallijn. Mensen willen graag weten wat er daarna gebeurt.

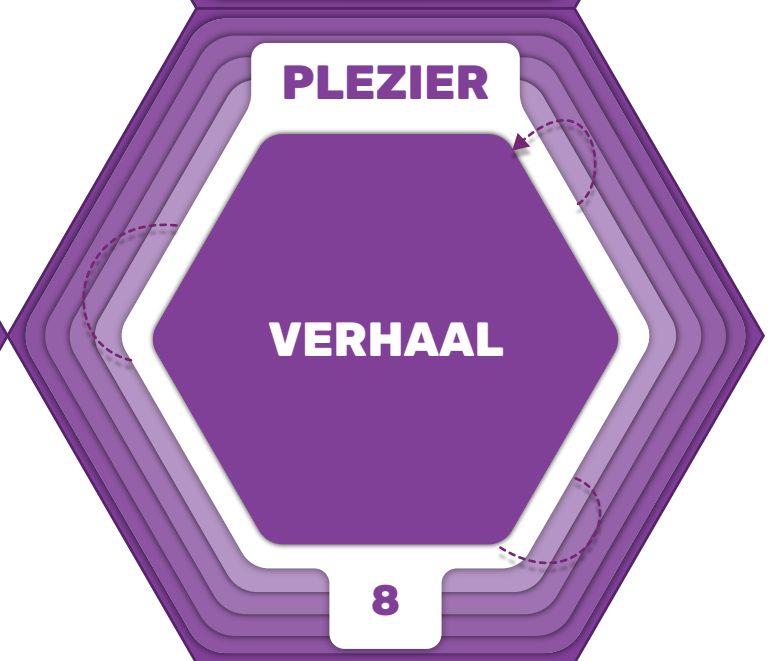
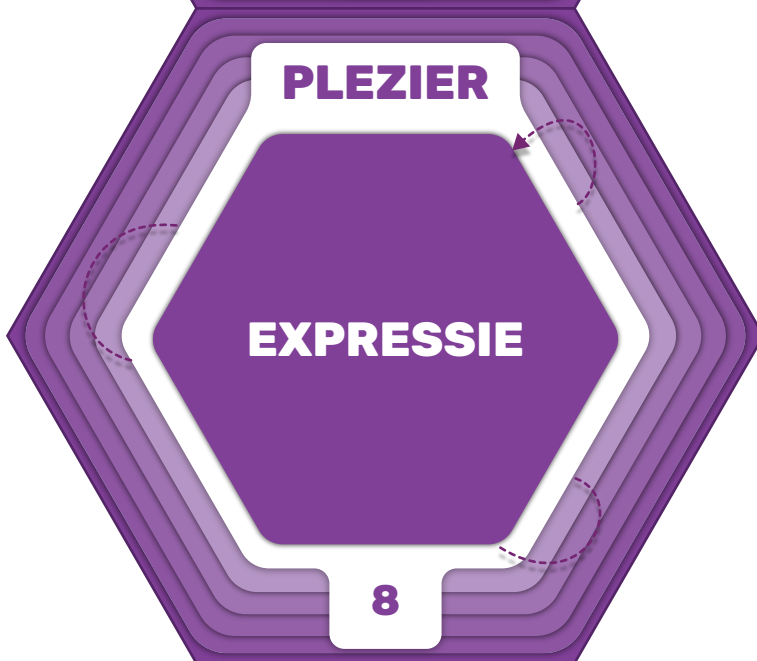
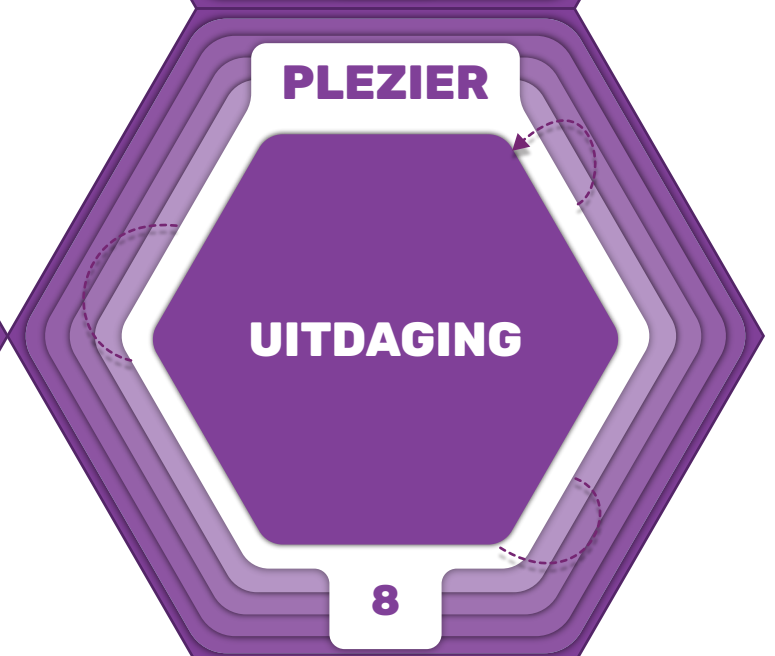
8

PLEZIER

EXPRESSIE

Spelers kunnen zichzelf en/of hun creativiteit uiten. Vind originele oplossingen, speel op een manier die hun persoonlijkheid weerspiegelt. Pas aan, creëer, wees origineel.

8



PLEZIER

TIJDVERDRIJF

Snelle puzzels of gewoon hersenloos klikken op een scherm, gewoon om de tijd te doden. Dezelfde acties herhalen, makkelijke taken uitvoeren, zoning out tijdens het spelen.

8

PLEZIER

ONTDEKKING

Spelers willen nieuwe dingen vinden, nieuwe verhalen, nieuw gebied, nieuwe spelmechanismen, wat dan ook. Wat gebeurt er als ik dit doe? Wat zal ik daar vinden?

8

PLEZIER

BROEDERSCHAP

Spelers willen deel uitmaken van een groep spelers en samen uitdagingen overwinnen. Zit in een clan, nodig vrienden uit, help elkaar of los samen puzzels op.

8

PLEZIER

COMPETITIE

Spelers willen het opnemen tegen andere spelers of het spel met maar één doel: winnen! Winnen is alles en spelers gaan tot het uiterste om te winnen. Inclusief valsspelen.

8

PLEZIER

ACTIE

Spelers willen snelle actie, verrassingen, spanning, chaos, chaos, explosies. Ze doen het voor de spanning.

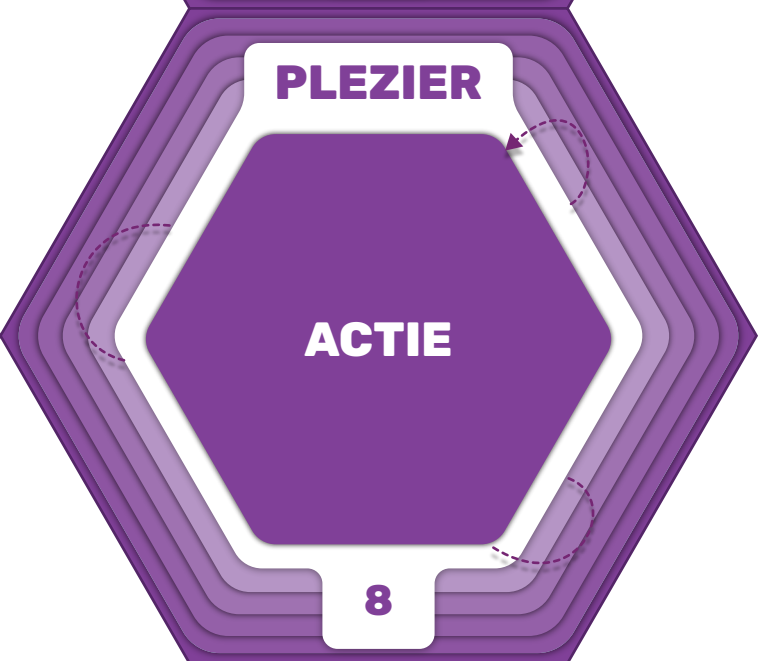
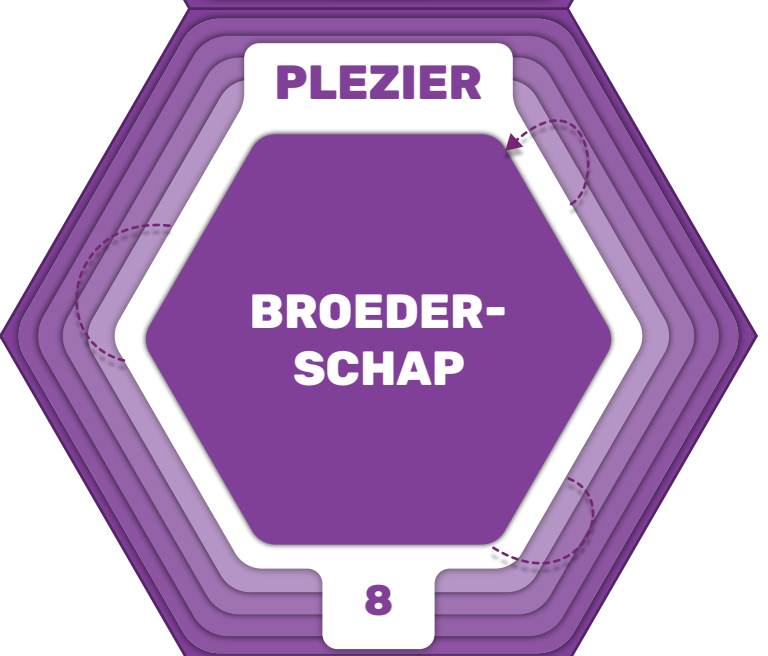
8

PLEZIER

VERDIENSTE

Spelers willen meer: alles voltooien wat het spel te bieden heeft of de beste zijn, het krachtigste personage of de krachtigste uitrusting hebben.

8



REGELS



Wat zijn de regels van het spel? Wat moet/mag je doen om het speldeel te halen?

9

REGELS

JE WINT ALS ...

9

REGELS

JE VERLIEST ALS ...

9

REGELS

HET SPEL EINDIGT ALS ...

9

REGELS

EEN SPELERSBEURT BETAAT UIT ...

9

REGELS

STARTSPELER WORDT BEPAALD DOOR...

9

REGELS

**HOE TE
WINNEN**

9

REGELS

Regels creëren obstakels en beperkingen voor de manier waarop het doel wordt bereikt. Dat levert creativiteit en strategisch denken op. Ze moeten voor iedereen duidelijk zijn en vooraf worden gecommuniceerd.

9

REGELS

**HOE HET SPEL
EINDIGT**

9

REGELS

**HOE TE VER-
LIEZEN**

9

REGELS

WIE BEGINT?

9

REGELS

**EEN
SPELBEURT**

9

REGELS

**SPELERS KRIJGEN
FEEDBACK ...**

9

REGELS

**JE BEURT EINDIGT
ALS ...**

9

REGELS

**VALS SPELEN
BETEKENT ...**

9

REGELS

JE MAG (NIET) ...

9

REGELS

**SPELERSBEURTEN
WORDEN BEPAALD ...**

9

REGELS

**HET EINDSPEL
WORDT GETRIGGERD
DOOR ...**

9

REGELS

**HOE EINDIGT
EEN
SPELBEURT?**

9

REGELS

**HOE WEET JE
HOE GOED JE
HET DOET?**

9

REGELS

**WAT IS (NIET)
TOEGESTAAN?**

9

REGELS

**WANNEER
SPEEL JE
VALS?**

9

REGELS

**HOE EINDIGT
HET SPEL?**

9

REGELS

**HOE WERKEN
BEURTEN?**

9

ACTIES

Wat kunnen spelers **DOEN** in jouw spel? Welke acties kunnen ze nemen om dichterbij het doel van het spel te komen: dobbelen, kaarten spelen, stemmen, bouwen, enz.

10

ACTIES

DOBBELEN

Dobbelstenen worden gebruikt voor geluk en willekeur. Dobbelstenen zijn er in verschillende maten: de klassieke D6 met 6 zijden, D12 met 12 zijden tot een dobbelsteen met 100 zijden. Het gebruik van dobbelstenen kan een beetje pit en spanning toevoegen, maar kan spelers ook irriteren.

10

ACTIES

KAARTEN SPELEN

peelkaarten is een van de bekendste en oudste spelmechanismen.. Kaarten kunnen op verschillende manieren worden gespeeld. Als acties: speel er een en neem er een of speel er een en doe de actie op de kaart. Of gebruik ze als activa zoals geld.

10

ACTIES

DOBDEL & LOOP

Gooi een dobbelsteen, neem een beurt, doe een zet. Een klassieker in oudere bordspellen. Gebruik het spaarzaam als je spelers bekendheid nodig hebben. Er zijn veel interessantere manieren om te beslissen over beurten of om te bewegen binnen het spel.

10

ACTIES

KAARTEN TREKKEN

Geef een pak kaarten rond en laat de spelers er een kiezen. Dit zet aan tot strategisch denken, dwingt spelers om snelle beslissingen te nemen terwijl ze rekening houden met synergieën met kaarten die ze al hebben.

10

ACTIES

(VER)KOPEN

Kaarten, straten, huizen, energie, enz. kopen. Kopen is een van de belangrijkste manieren om grondstoffen te krijgen in spellen. Met geld of andere grondstoffen: 2 hout voor 1 boot, etc. Verkopen is het tegenovergestelde: grondstoffen ruilen voor geld of andere grondstoffen.

10

ACTIES

DOBBELEN

10

ACTIES

?

Also known as
game mechanics

10

ACTIES

**DOBDEL &
LOOP**

10

ACTIES

**KAARTEN
SPELEN**

10

ACTIES

(VER)KOPEN

10

ACTIES

**KAARTEN
TREKKEN**

10

ACTIES

BOUWEN

Gebruik grondstoffen om dingen te bouwen in spellen: huizen, dorpen, wegen, motoren, enz. Dit leidt vaak tot een bevredigende en vaak verslavende loop: grondstoffen verzamelen, bouwen, nieuwe grondstoffen verzamelen om meer te bouwen.

10

ACTIES

ONDERHANDELEN

Creëert een sociale component. Zorg dat andere spelers je spullen geven voor goedkope of eerlijke prijzen. Sommige spelers houden van onderhandelen, maar pas op, niet iedereen voelt zich op zijn gemak met deze sociale dimensie. Het spel kan overvloeien in het echte leven.

10

ACTIES

WORKER PLACEMENT

Plaats een pion of speelfiguur op het bord en voer de actie uit die het beschrijft. Vereist planning en strategisch denken. Sommige acties zijn alleen beschikbaar voor 1 speler, sommige voor meerdere.

10

ACTIES

FYSIEKE ACTIE

Springen, bewegen, rennen, zingen, improviseren, gooien, op 1 been staan, kussen, drinken, etc. Behendigheidsspelletjes worden gewonnen door degenen die deze handelingen het beste uitvoeren. Sociale spelletjes bestaan uit (meestal gênante) dingen die je moet doen om te winnen.

10

ACTIES

STEMMEN

Stem anoniem of openlijk op een uitkomst. In een spel als Weerwolven kan dit hilarisch en enigszins gemeen zijn als alle mensen stemmen dat jij de weerwolf bent. Anoniem stemmen kan spelers een manier geven om hun onbevooroordeelde mening te uiten.

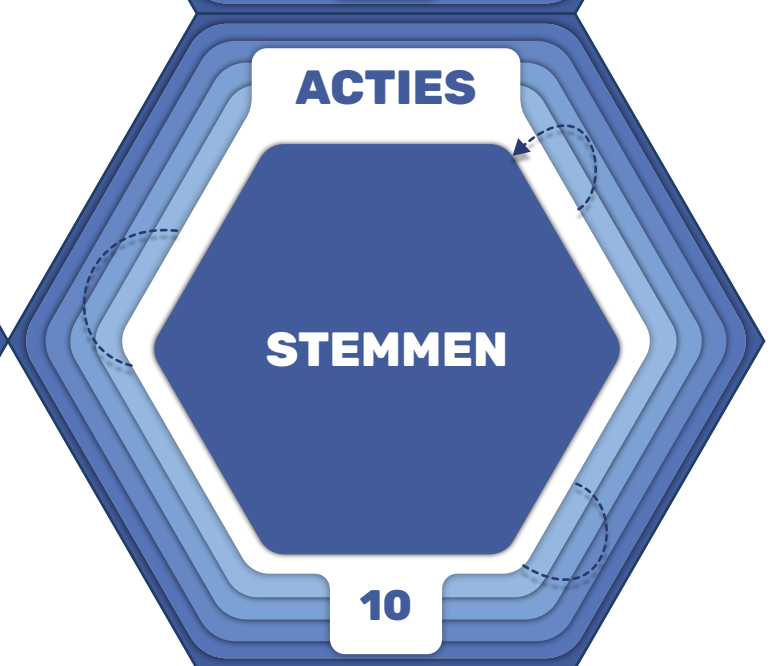
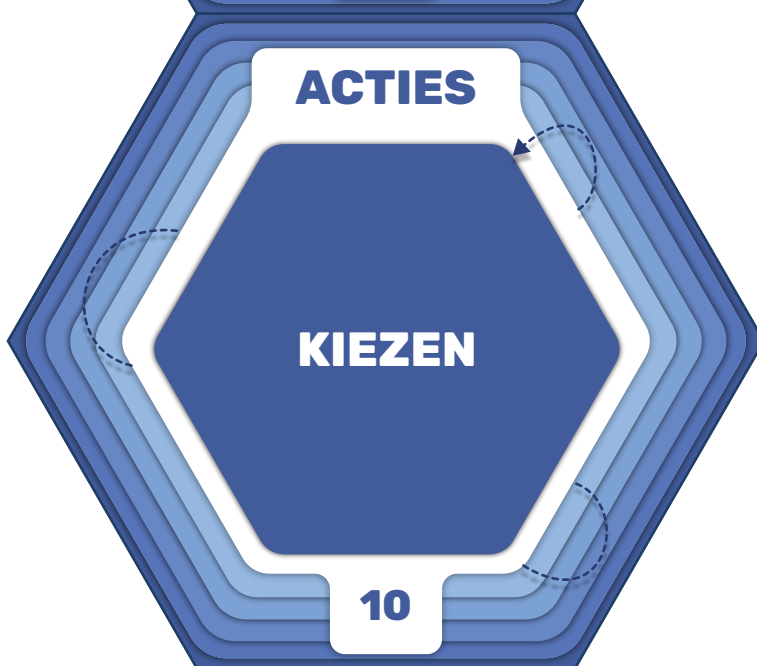
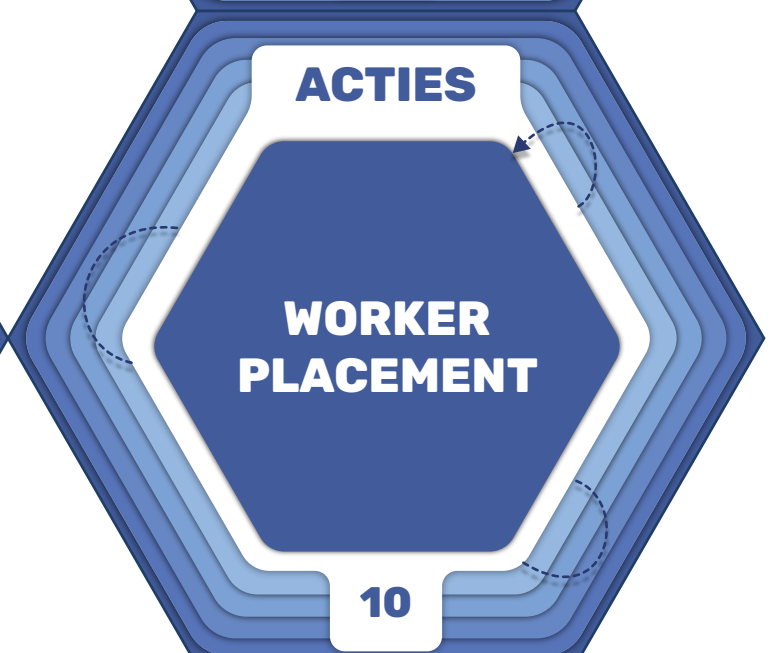
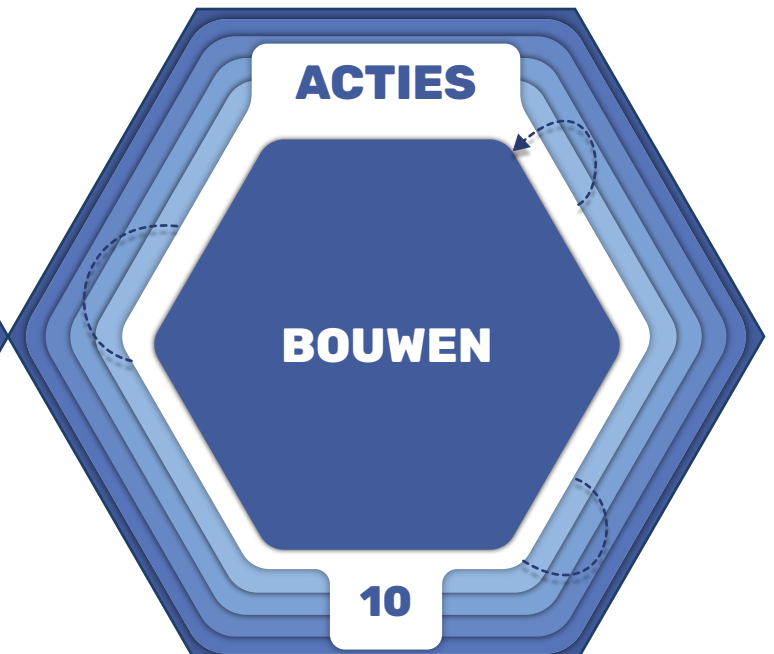
10

ACTIES

KIEZEN

Kies tussen kaarten, spelers, uitkomsten, voorwerpen, middelen of acties. De keuzes kunnen worden bepaald door kaarten, een verhalenboek of andere spelers.

10



COMPONENTEN

?

Spelspul: dobbelstenen, kaarten, tokens, spelbord(en), miniaturen.

11

COMPONENTEN

SPELREGELS

11

COMPONENTEN

KAARTEN

11

COMPONENTEN

SPEL-BORD(EN)

11

COMPONENTEN

DOBBEL-STENEN

11

COMPONENTEN

PEN&PAPIER

11

COMPONENTEN

SPELREGELS

Voor alle uitleg die nodig is om het spel te begrijpen. Moet makkelijk te lezen zijn met veel visuele hulpmiddelen om spelers te helpen. Kort en bondig, maar volledig.

11

COMPONENTEN

Hoe mooier/beter de kwaliteit, hoe beter. Spelers hebben het gevoel dat schoonheid gelijk staat aan leuke gameplay en zijn eerder bereid om te spelen.

11

COMPONENTEN

BORD(EN)

Groot bord in het midden, kleinere spelersborden, veel borden. Een bord is de plek om acties uit te voeren, informatie te lezen of spullen te verzamelen zoals kaarten/fiches/mee-les/bronnen.

11

COMPONENTEN

KAARTEN

Verhaal kaarten, actie kaarten, karakter kaarten, geld kaarten, gebeurtenis kaarten, noem maar op. Van alles kun je een kaart maken.

11

COMPONENTEN

PEN&PAPIER

Voor spelers om aantekeningen te maken, berekeningen uit te voeren, de score bij te houden en verhalen op te schrijven.

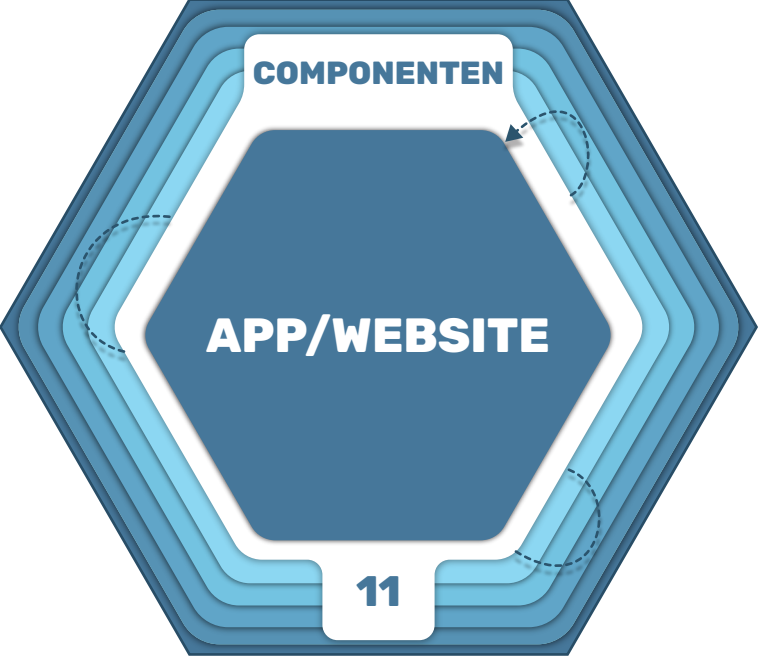
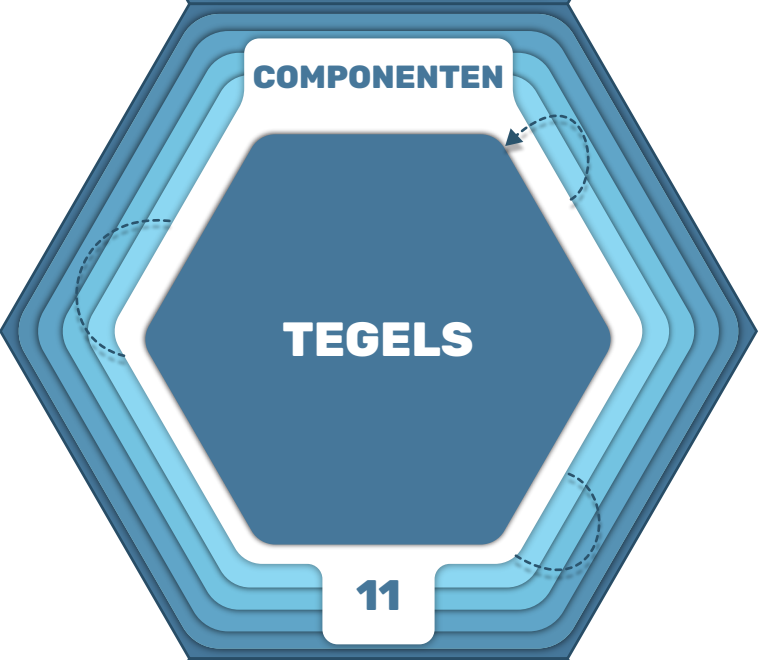
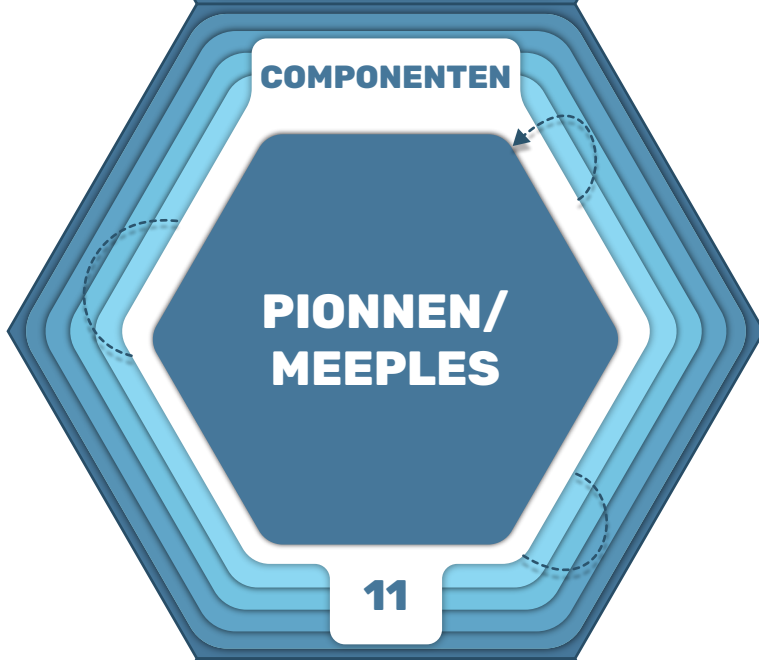
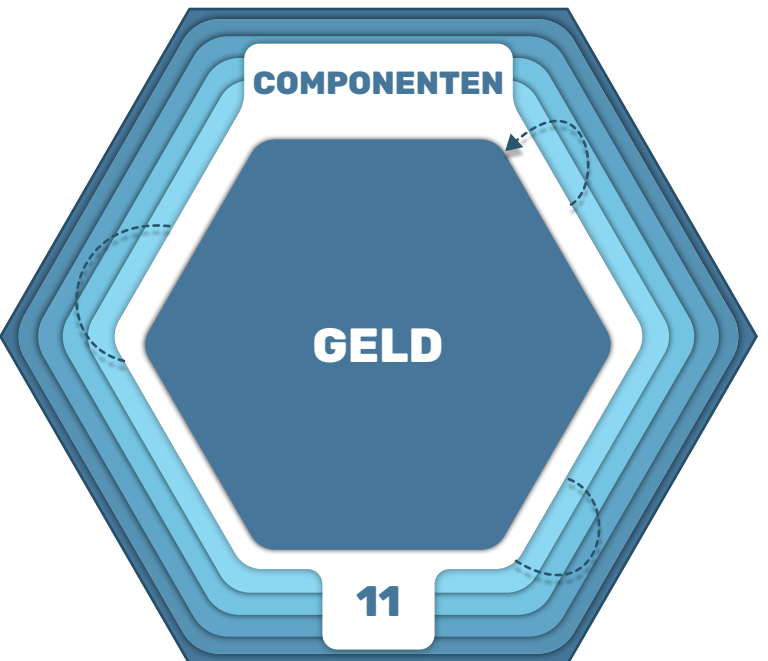
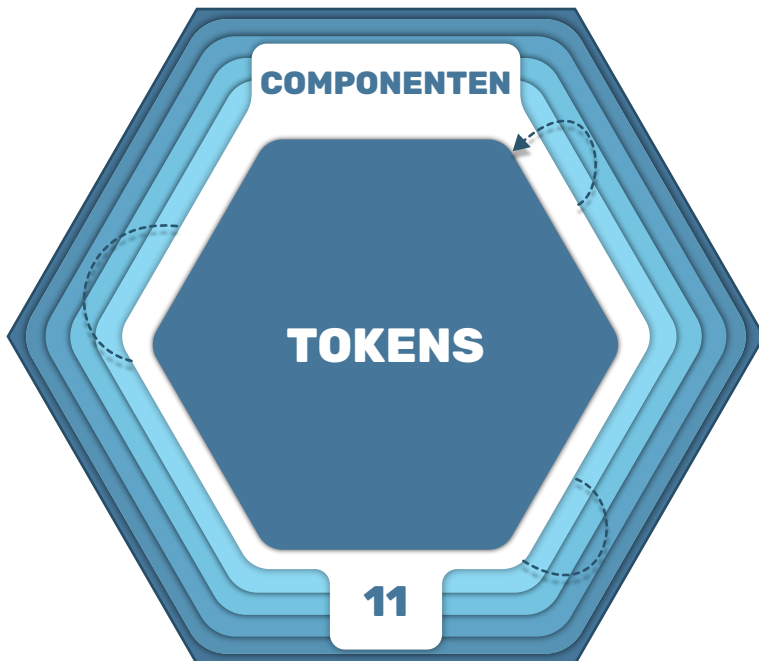
11

COMPONENTEN

DOBBELSTENEN

Dobbelstenen zijn er in allerlei soorten: met 4, 6, 8, 10, 12 en 20 zijden, met aangepaste zijden of zelfs blanco. Brengt het element van geluk en verrassing in het spel.

11



COMPONENTEN

GELD

Papiergeld, kaartengeld of geld in de vorm van tokens: het is allemaal nodig om spullen te kopen en verkopen in spellen, of om punten te meten en een winnende voorwaarde te zijn.

11

COMPONENTEN

TOKENS

Tokens worden gebruikt om bij te houden op een scorespoor, tellen als grondstoffen of worden gebruikt om acties bij te houden. Ze zijn er in allerlei smaken, soorten en kleuren. Van dierlijke of plantaardige tokens tot gewoon houten blokjes.

11

COMPONENTEN

TEGELS

Tegels kunnen een modulair speelbord vormen zoals in Catan, of geplaatst worden als een actie zoals in Carcassonne. Het kunnen delen van gebouwen (of ruimteschepen) zijn of een complete weide. Zeer veelzijdig.

11

COMPONENTEN

PIONNEN/ MEEPLES

Zijn eigendom van spelers in allerlei kleuren en soorten. Ze worden gebruikt voor acties of zijn plaatshouders op scoresporen. Meeple betekent My People en komt oorspronkelijk uit het spel Carcassonne.

11

COMPONENTEN

APP/WEBSITE

Voor het vertellen van verhalen, het bijhouden van de score, hulp bij het opzetten, nieuwe campagnes, nieuwe uitdagingen, muziek en input voor puzzels en keuzes.

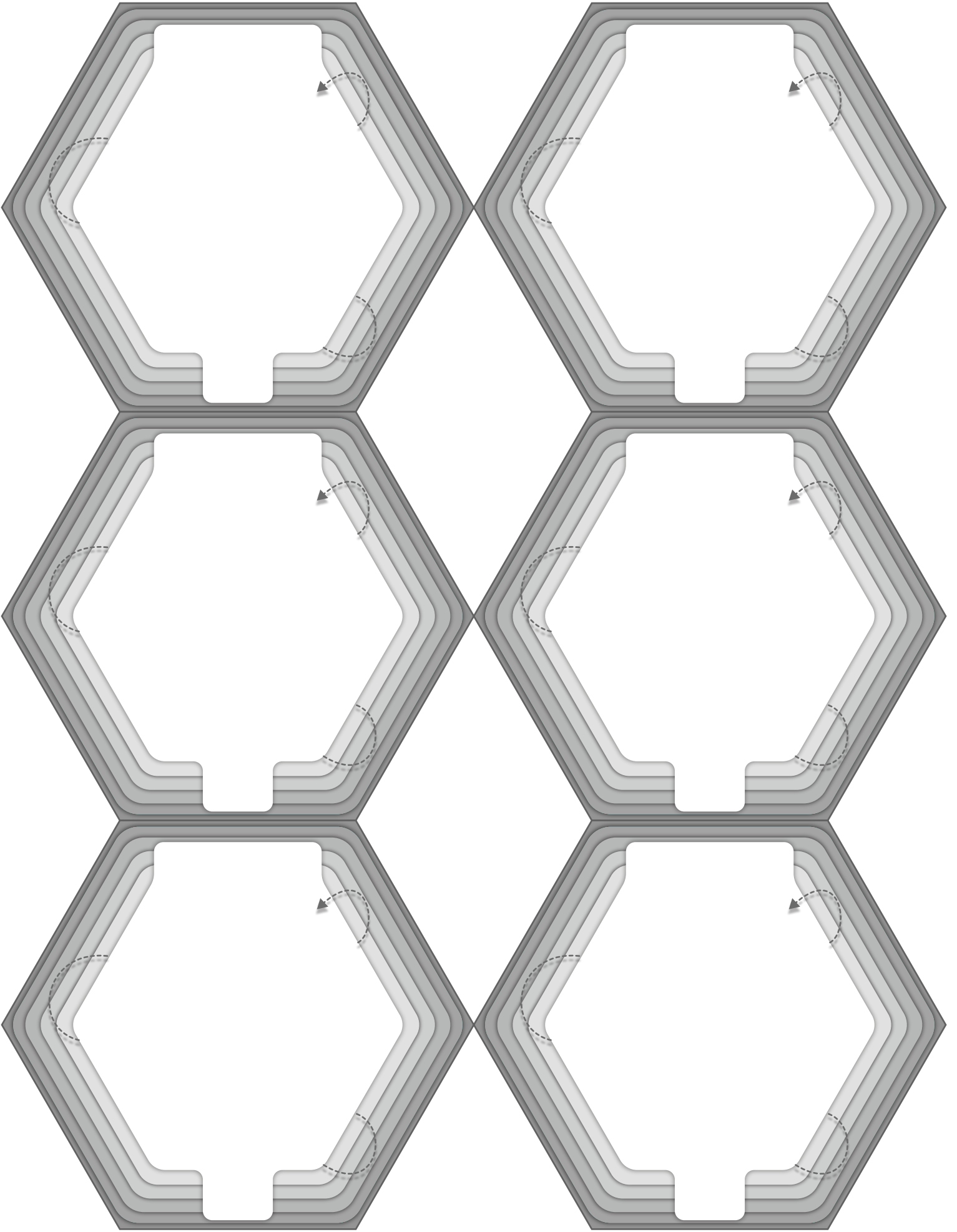
11

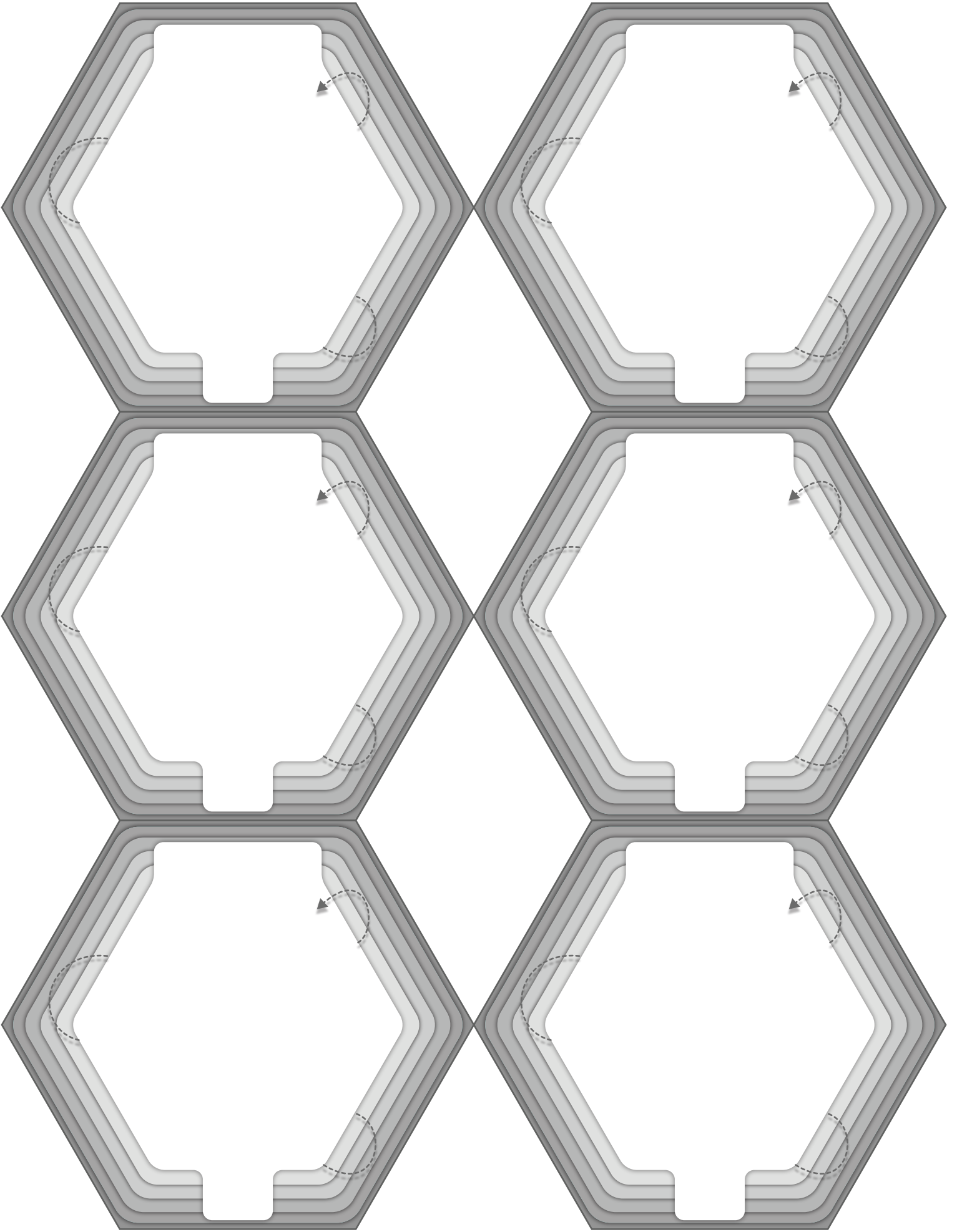
COMPONENTEN

MINIATUREN

Kleine personages, soms heel realistisch, soms geschilderd. Om spelers of speelbare personages in een spel voor te stellen. Meestal te vinden in Dungeon & draken-type spellen.

11





DEFINE

WAT IS EEN SPEL?

Je gaat een spel ontwerpen! Maar heb je er ooit over nagedacht wat een spel precies is? Denk hier een paar minuten over na en maak dan een lijst van alles wat een spel een spel maakt.

1A

DEFINE

LEUK, MAAR WAAROM?

Neem een vaak gespeeld favoriet spel en bespreek wat het spel voor jou betekent. Wat maakt dat het leuk is? Wat niet? Biedt het inspiratie?

2A

DEFINE

ANALYSEER (1)

Neem een bekend spel zoals Mens Erger Je Niet, Risk of Monopoly.
Neem de volgende categorieën:
Plezier, Acties, Regels, Spelergedrag.
Probeer uit deze categorieën de tegels te vinden die bij het spel passen.

3A

DESIGN

MAAK HET BETER (1)

Neem een van je geliefde/gehate spellen. Nadat je het hebt geanalyseerd met behulp van de tegels, bepaal je welk element van het spel moet worden veranderd. Maak nieuwe regels, verander acties, voeg nieuwe of andere componenten toe. Houd het spel grotendeels hetzelfde, maar maak het beter.

4A

DEFINE

STOM, MAAR WAAROM?

Neem een vaak gespeeld maar gehaat spel en bespreek wat het spel voor jou betekent. Wat is het wat je stom vindt? Hoe komt dat? Hoe voel je je bij het spel?

2B

DEFINE

EEN SPEL:

- ▶ heeft een **doel**, een specifieke uitkomst die de spelers willen bereiken; geeft spelers iets om te bereiken
- ▶ heeft **regels**, beperkingen op de manier waarop het doel bereikt wordt. Roept creativiteit en strategisch denken op
- ▶ heeft een **feedback systeem**: laat spelers zien hoe dicht ze bij het doel zijn; is een belofte dat het doel haalbaar is en motiveert om te blijven spelen
- ▶ (meestal) **vrijwillige deelname**: alle spelers kennen de regels en accepteren het feedback systeem.

1B

DRAFT

MAAK HET BETER (2)

Maak een prototype van je verbeterde spel. Zoek een paar vrienden en speel beide spellen: eerst het bestaande spel en dan het nieuwe. Observeer hun gedrag tijdens het spelen. Praat met ze over het bestaande spel versus het nieuwe. Wat vinden ze van het oude en het nieuwe spel? Hebben je veranderingen gewerkt?

4B

DEFINE

ANALYSEER (2)

- ▶ **Plezier**: wat is het beoogde plezier? Werkt het?
- ▶ **Acties**: wat voor acties kun je doen in het spel?
- ▶ **Regels**: wat zijn de regels? Zijn ze eerlijk? Leuk? Helder?
- ▶ **Spelersgedrag**: hoe gedragen spelers zich tijdens het spelen? Welke acties en regels beïnvloeden dit gedrag?

3B

DESIGN

WIE IS DE SNELSTE! (1)

Ontwerp een eenvoudig racespel.
Gebruik het canvas Define & Design.
Verplicht: max. 4 spelers en 2 regels.
De rest is aan jou!
Denk na: wat maakt dit spel leuk en spannend?
Of misschien zelfs stressvol?

5A

DEFINE

WILLEKEURIG (1)

Schud de tegels per categorie.
Kies één tegel uit elke categorie en leg ze in een raster. Bespreek de tegels en bedenk ideeën voor een spel.

6A

DESIGN / DRAFT

ONDERWERPEN & THEMAS! (1)

Kies eerst een van deze onderwerpen:
Creativiteit verbeteren/Beter teamwork/Lol met onbekenden/Senior dating/Klimaatveranderingsbewustzijn/Biologie leren/Racen in de ruimte/Handelen in de Middellandse Zee/Communiceren over generaties.
Gekozen? Draai de kaart om.

7A

DEFINE

LACHEN (1)

Neem de Spelersgedrag-tegel: lachen. Probeer tegels te vinden in de andere categorieën die helpen om dit doel te bereiken.
Bespreek het met anderen. Welke tegels helpen? Welke niet?

8A

DESIGN / DRAFT

WILLEKEURIG (2)

Ontwerp een spel met de tegels.
Als een tegel onmogelijk blijkt, mag je deze omruilen voor een nieuwe willekeurige tegel.
Speel en test het spel. Breng wijzigingen aan, speel en test opnieuw.

6B

DRAFT

WIE IS DE SNELSTE! (2)

Maak een prototype van je racegame met behulp van het Draft-canvas.
Nodig spelers uit en laat ze spelen. Observeer hun gedrag en praat na afloop met ze.
Is het gelukt?
Was het zo leuk als je had gehoopt?
Zo niet, verander dan een element en probeer het opnieuw!

5B

DEFINE

BESPREKEN (2)

een de speler-gedragstegel: bespreken.
Probeer tegels te vinden in de andere categorieën die helpen om dit doel te bereiken. Discussieer met anderen. Welke tegels helpen? Welke niet?

8B

DESIGN / DRAFT

ONDERWERPEN & THEMAS! (2)

Kies een van deze thema's en combineer dit met het onderwerp van je keuze.
Middeleeuwen/
Horror/Comics/Hof/Mysterie/Film
Noir/Superhelden/Fantasie/Museum/Bouw
Maak nu een spel!

7B

DEFINE

PAK TEGELS 1 - 6

1

GEWENST

Schrijf op wat je wilt bereiken met je spel. Kies tegels die helpen of maak je eigen tegels.

2

VERPLICHT

Schrijf de verplichte dingen in je spel op. Kies tegels of maak je eigen tegels.

3

VRIJ

Schrijf alles op waarin je vrij bent om keuzes te maken. Kies tegels of maak je eigen tegels.

DESIGN

PAK TEGELS 7 - 11

4

PLEZIER

chrijf op wat dit spel leuk maakt voor de spelers. Kies tegels of maak je eigen tegels.

5

SPELDOELEN & REGELS

Schrijf de doelen van het spel op en probeer deze in regels te vatten. Kies tegels of maak je eigen tegels.

6

ACTIES & COMPONENTEN

Schrijf op welke acties spelers kunnen ondernemen binnen de regels. Maak een lijst met onderdelen. Kies tegels of maak je eigen tegels.

DRAFT

PAK JE TEGELS

7

BOUWBLOKKEN VAN JE SPEL

Leg alle tegels (bestaande en/of nieuw gemaakte) voor het spel neer. Kijk goed. Wat ontbreekt er nog? Is het compleet?

8

PROTOTYPERING

Maak een papieren prototype van je spel: maak kaarten, spelbord(en), tokens, schrijf de regels op en maak het zo compleet mogelijk.

9

SPEEL JE PROTOTYPE

Zoek spelers/testers en speel je spel.

10

OBSERVEER & LEER

Kijk hoe de spelers je spel spelen: wat zie je? Wat hoor je? Hoe gedragen ze zich?

11

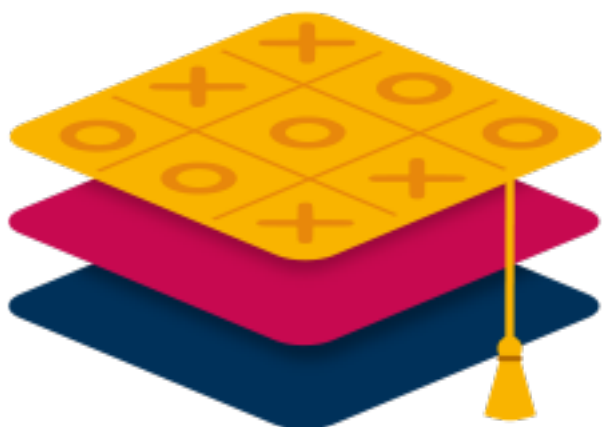
ONTVANG FEEDBACK

Neem de starttegels van elke categorie (die met de vraagtekens erop). Bedenk vragen vanuit deze tegels en stel deze aan de spelers.

12

ITEREER OP JE PROTOTYPE

Breng wijzigingen aan op basis van de uitkomst van je playtest. Speel en itereer tot je tevreden bent met het eindresultaat!

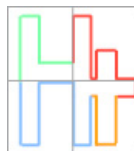


TEACHING BY GAMING

Colofon

Deze toolkit is ontworpen door:

GAMES & LEARNING



Disclaimer:

Gefinancierd door de Europese Unie. Opvattingen en meningen zijn echter uitsluitend die van de auteur(s) en komen niet noodzakelijkerwijs overeen met die van de Europese Unie of het Uitvoerend Agentschap voor onderwijs en cultuur (EACEA). Noch de Europese Unie, noch EACEA kan hiervoor verantwoordelijk worden gehouden.



Co-funded by
the European Union

