

3 leuke kaartspellen om begrippen te leren

written by Wessel Peeters

16 oktober 2018



Als leerling moet je bij veel vakken begrippen leren, iets wat niet altijd het leukste is om te doen. Een manier om het een stuk leuker te maken, is door de begrippen te integreren in spellen: leren door het spelen van spellen, wie wil dat nou niet? In dit artikel 3 voorbeelden van het gebruik van bestaande spelvormen om begrippen te leren.

Spellen zijn leuk om te spelen en kunnen [ontzettend leerzaam zijn](#), zo blijkt uit diverse onderzoeken. Door een bekende vorm te pakken weet je dat het werkt en hoeft er niet te veel tijd te worden gestoken in het uitleggen van het spel, waardoor de leerlingen zich kunnen focussen op het spelen in plaats van de regels. Daarbij komt ook dat de onderstaande spellen relatief makkelijk te maken zijn. Tip is wel om in een ruimte te zitten waar andere leerlingen en je collega's je klas niet te goed kunnen horen, want zelfs de meest rustige leerlingen kunnen ineens érg fanatiek worden!

1. Begrippen Memory

Het spel Memory bestaat uit 32 paren, identieke afbeeldingen die je in een vierkant van 8 bij 8 neerlegt. Vervolgens is het de taak van de speler om de paren bij elkaar te zoeken door telkens 2 afbeeldingen om te draaien. Vind je een paar, dan mag je door, lukt dan niet, dan is de volgende speler aan de beurt. Een simpel spel wat leerlingen snel kunnen spelen. Met een kleine aanpassing wordt het ook nog leerzaam: vervang één kaart van ieder paar met een begrip en zorg daarbij voor een [matchende afbeelding of icoon](#) op de andere kaart. Door de combinatie van tekst en afbeelding coderen leerlingen door het spelen van het spel de begrippen op twee manieren in hun hoofd en zo ben je ook bezig met de [leerstrategie dual coding](#), wat goed werkt bij het aanleren van begrippen. Tip bij dit spel is om de leerlingen een A4 vel te geven waarop de juiste paren staan, dan weten de leerlingen altijd of iets bij elkaar hoort of niet.

Beroepsbevolking



Kaart 1 A Kaart 2
Kaart 3 A Kaart 4

Alle mensen tussen de 15 en 65 jaar die kunnen en willen werken.

A) **Beroepsbevolking**
B) Arbeidssamenleving
C) Sociale klasse

Maatschappelijke behoefte



Kaart 1 A Kaart 2
Kaart 3 A Kaart 4

Werk waar vraag naar is of behoefte aan is in de samenleving.

A) Economisch nut
B) **Maatschappelijke behoefte**
C) Arbeidsmotieven

Economisch nut



Kaart 1 A Kaart 2
Kaart 3 A Kaart 4

Werk waar mensen in de samenleving voor willen betalen.

A) Maatschappelijke behoefte
B) Dienstverlening
C) **Economisch nut**

Sociale klasse



Kaart 1 A Kaart 2
Kaart 3 A Kaart 4

Groep mensen met dezelfde economische middelen en het zelfde soort leven.

A) **Sociale Klasse**
B) Maatschappelijke positie
C) Beroepsbevolking

Arbeidsmotieven



Kaart 1 B Kaart 2
Kaart 3 B Kaart 4

Redenen waarom mensen werken.

A) Arbeidsethos
B) **Arbeidsmotieven**
C) Arbeidsvoorwaarden

Arbeidsethos



TIJD VOOR EEN NIEUW ARBEIDSETHOS!

Kaart 1 B Kaart 2
Kaart 3 B Kaart 4

De mate waarin werk belangrijk wordt gevonden.

A) Arbeidsmotieven
B) Sociale mobiliteit
C) **Arbeidsethos**

Arbeidssamenleving



Kaart 1 B Kaart 2
Kaart 3 B Kaart 4

Samenleving waarin werk een groot deel van het dagelijks leven uitmaakt.

A) **Arbeidssamenleving**
B) Kenniseconomie
C) Arbeidsomstandigheden

Kenniseconomie



Kaart 1 B Kaart 2
Kaart 3 B Kaart 4

Economie die draait op het inzetten en verkopen van kennis en deskundigheid.

A) Arbeidssamenleving
B) **Kenniseconomie**
C) Industriële samenleving

2. Vragenkwartet

Het spel Kwartet bestaat uit 8 tot 20 sets van vier kaarten. Iedere speler begin met een aantal kaarten en probeert vervolgens sets te verzamelen. Dit doet hij of zij door aan een andere speler te vragen of hij of zij een bepaalde kaart heeft uit

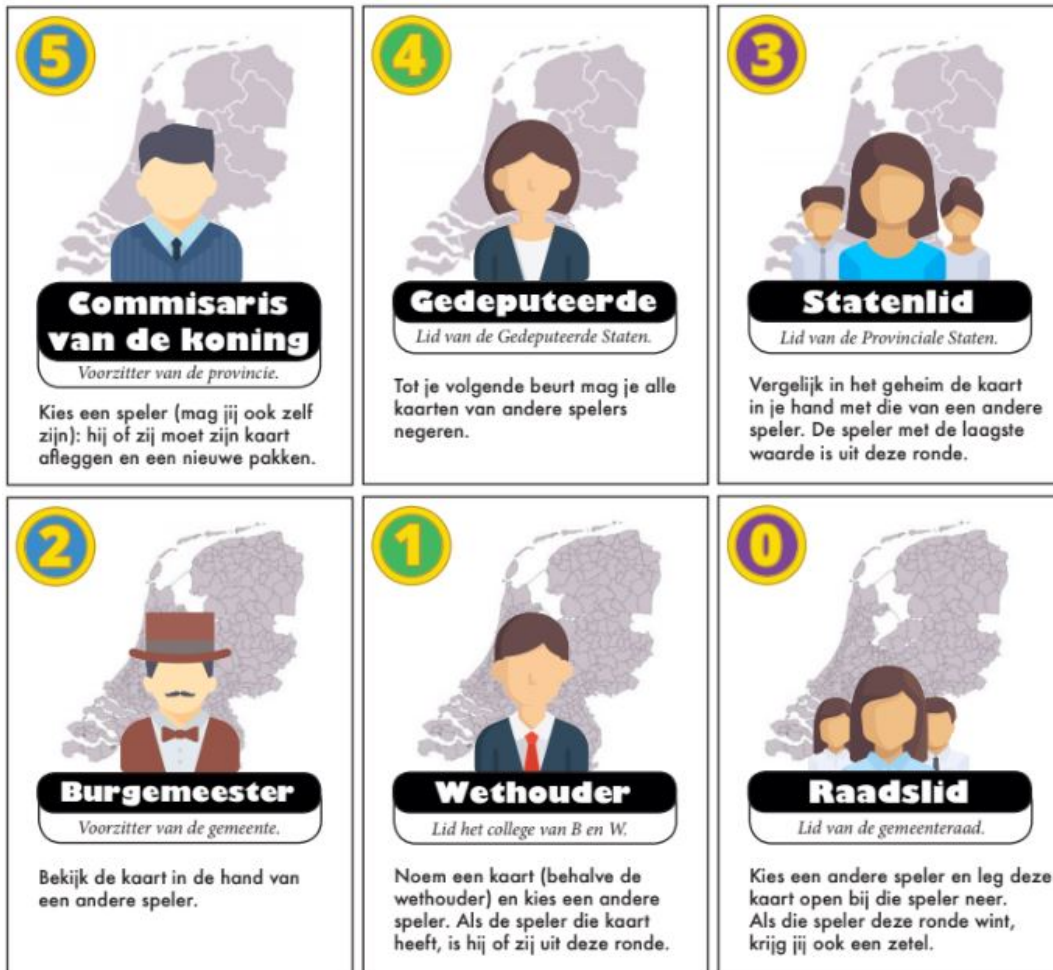
een set. Is dat zo, dan mag de speler nogmaals, eventueel aan een andere speler, een kaart vragen. Zo niet, dan is de volgende speler aan de beurt. Maar wat als je nu die kaart niet zomaar mag hebben, maar daarover eerst een vraag moet beantwoorden? Door op iedere kaart een vraag toe te voegen, moet een leerling iets over het begrip weten alvorens hij of zij het de kaart mag hebben. Heeft een leerling het fout? Dan is de volgende speler aan de beurt. Door Kwartet op deze manier in te zetten kun je leerlingen enerzijds nieuwe begrippen laten aanleren (enige voorkennis is dan wel noodzakelijk) en anderzijds testen: wat weet je hier al over? Tip daarbij is om met meerkeuze vragen te werken: beoordelen of open vragen goed worden beantwoord is vaak moeilijk voor leerlingen, zeker als ze fanatiek zijn!

3. 30 Seconds

Bij 30 Seconds gaat het erom dat je in 30 seconden zoveel mogelijk begrippen van een kaartje dusdanig uitlegt dat je teamgenoten het kunnen raden. Je pakt een kaartje met daarop 5 begrippen en legt deze uit zonder het begrip, synoniemen daarvan of woorden met hoofdletters te gebruiken. Hoe meer je teamgenoten raden, hoe meer punten je krijgt. Bij het klassieke spel heb je daarbij een bord waarop je pion zoveel naar voren mag bewegen als dat er begrippen zijn geraden. Dit spelconcept kun je vooral gebruiken ter voorbereiding op een toets, oftewel het weer ophalen van de begrippen ([retrieval practice](#)). Gebruik je dit concept in de klas, dan kun je kaartjes maken met daarop de begrippen en de score op een blaadje bijhouden. Eventueel kun je ook een thematisch bord erbij maken waarop spelers zoals in het origineel op naar de finish kunnen lopen, wat het geheel nog leuker maakt.

Ander soort spellen

Uiteraard zijn er nog veel meer spellen waarbij begrippen, verbanden of andere dingen kunnen worden aangeleerd of getest. Vaak is het daarbij makkelijk om een bestaand spel als basis te gebruiken: dan weet je dat het werkt én gebalanceerd is. Hieronder een voorbeeld van een variant op het spel Love Letter:



Een variant van het spel Love Letter, waarbij het leren van de Nederlandse bestuurslagen centraal staat.

Laat je leerlingen het maken

Als docent spellen maken is (heel) leuk en uiteindelijk leerzaam voor je leerlingen, maar het is misschien nog wel leerzamer om leerlingen een spel zelf te laten maken. Meer daarover kun je lezen in dit artikel: [Laat je leerlingen een didactisch spel maken](#).

Meer over spellen in de les.

Meer over spellen in de les? Bekijk dan eens [deze pagina over gamification](#), met daarop meer dan 15 artikelen over het onderwerp. Ook is er het boek [Game Didactiek](#), over het hoe en waarom van spellen in de les.

Heb je zelf ervaring met het inzetten van dergelijke spellen voor het leren van begrippen of wat anders? We lezen het graag terug in een reactie hieronder!

Dit artikel is afkomstig van [Vernieuwenderwijs.nl](https://www.vernieuwenderwijs.nl).

Bekijk de meeste recente versie van ons artikel op onze website.

