

# Het periodiek systeem van spelelementen

written by Ilona Wevers en Reinier Geurts

10 december 2020



*Al jaren is [gamification](#) een veelgebruikte term in het onderwijs en ook daarbuiten. Bij gamification gebruik je game-ontwerpelementen in een niet-game-context, zoals de les. In dit artikel laten we enkele game-elementen zien die we regelmatig in onze lessen gebruiken en die zowel in de voorbereiding als in de les weinig tijd kosten. Je zou ze wellicht niet meteen met gamification associëren, maar het zijn krachtige spelelementen die het leren bevorderen.*


## Periodiek systeem van spelelementen

Zoals bij zoveel dingen die je in de les doet, begrijp je pas achteraf waarom het werkt. Dit gold zeker voor de voorbeelden die we hier laten zien. Het periodiek

systeem van spelelementen ([www.gamified.uk](http://www.gamified.uk)) maakte ons meer bewust bekwaam. Het is een lijst waarin 52 verschillende game-elementen en mechanismen worden omschreven. Ze kunnen helpen om voor de juiste context of doelgroep een gamification-ontwerpen te maken of te verbeteren. Het uitgangspunt is steeds dat wanneer mensen tijd, moeite, emoties of geld investeren, ze de resultaten des te meer zullen waarderen.

We beschrijven hieronder op welke manier de game-elementen in onze lessen terugkomen.

**Periodic Table of Gamification Elements**



1 <b>Rr</b> Random Rewards										2 <b>Fr</b> Fixed Reward	3 <b>Td</b> Time Dependent
4 <b>Ob</b> On-boarding	5 <b>Si</b> Signposting	6 <b>La</b> Loss Aversion	7 <b>I</b> Investment					8 <b>Pf</b> Progress / Feedback	9 <b>T</b> Theme	10 <b>N</b> Narrative	11 <b>C</b> Curiosity
12 <b>Tp</b> Time Pressure	13 <b>S</b> Scarcity	14 <b>St</b> Strategy	15 <b>F</b> Flow	16 <b>Co</b> Consequences	17 <b>Gt</b> Guilds / Teams	18 <b>Sn</b> Social Network	19 <b>Ss</b> Social Status	20 <b>Sd</b> Social Discovery	21 <b>Sp</b> Social Pressure	22 <b>Cm</b> Competition	
23 <b>Ch</b> Challenges	24 <b>Ce</b> Certificates	25 <b>L</b> Learning	26 <b>Q</b> Quests	27 <b>Lp</b> Levels / Progression	28 <b>Bb</b> Boss Battles	29 <b>E</b> Exploration	30 <b>Bc</b> Branching Choices	31 <b>Ee</b> Easter Eggs	32 <b>U</b> Unlockables	33 <b>Ct</b> Creativity Tools	
34 <b>Cu</b> Customisation	35 <b>Ap</b> Altruistic Purpose	36 <b>Cg</b> Care Taking	37 <b>A</b> Access	38 <b>Cn</b> Collection	39 <b>Gs</b> Gifting / Sharing	40 <b>Ks</b> Knowledge Share	41 <b>P</b> Points	42 <b>Pr</b> Prizes	43 <b>Le</b> Leaderboards	44 <b>B</b> Badges	
	45 <b>Ve</b> Virtual Economy	46 <b>Lo</b> Lottery	47 <b>Ip</b> Innovation Platform	48 <b>V</b> Voting	49 <b>Dt</b> Development Tools	50 <b>A</b> Anonymity	51 <b>Lt</b> Light Touch	52 <b>An</b> Anarchy			

Reward Schedule	General	Socialiser	Achiever	Free Spirit	Philanthropist	Player	Disruptor
-----------------	---------	------------	----------	-------------	----------------	--------	-----------

## 1. Timer

Regelmatig projecteren we een timer op het smartboard om ervoor te zorgen dat leerlingen bij de start van een opdracht meteen én aan het werk gaan én

vervolgens het tempo hoog houden. De game elementen die hierbij horen zijn *tijdsdruk* en *schaarste*. Door de hoeveelheid tijd te verminderen die leerlingen hebben om ergens aan te werken, focussen ze zich meer op de opdracht. En iets wat schaars is, is vaak meer gewild. In dit geval maken we tijd schaars en geven hiermee het signaal aan leerlingen dat tijd iets is om zuinig mee om te gaan.

Tip: zoek in Youtube op bijvoorbeeld op '5 minute timer' en kies het gewenste filmpje.

## 2. Wheel decide

Doorgaans steken na een vraag van een docent enkel de leerlingen die het antwoord weten trots hun vinger omhoog. Het merendeel van de klas staart echter wezenloos voor zich uit. Met het spelelement *loterij* activeer je alle leerlingen. De spanning die de onvoorspelbaarheid van een loterij meebrengt, maakt dat iedereen op het puntje van z'n stoel zit. Gebruiken hiervoor bijvoorbeeld de website [wheeldecide.com](http://wheeldecide.com). In deze tool voer je de namen van alle leerlingen uit de klas in. Vervolgens projecteer je het rad op de beamer, draait eraan en bepaalt het lot wie de beurt krijgt. Hiermee vergroot je de individuele aanspreekbaarheid: iedereen kan namelijk aan de beurt komen en wordt gestimuleerd na te denken.



Het gebruik van deze tool is wel even wennen, zowel voor de docent als voor de leerlingen. Het begint met hilariteit, maar op de lange termijn zorgt het er wel voor dat het leerrendement stijgt en je als docent betere feedback krijgt over het niveau van je leerlingen. We schreven hierover eerder het artikel [Vinger opsteken verboden \(tenzij je een vraag hebt\)](#).

### 3. Stempels en stickers

Af en toe delen we stempels en stickers uit aan leerlingen die hun werk helemaal in orde hebben, extra veel aandacht aan hun aantekeningen besteed hebben of boven verwachting netjes getekend hebben. Dat uitdelen is onvoorspelbaar en willekeurig. Het maakt dat je leerlingen kunt verrassen en daarmee houd je ze scherp. En als je denkt dat middelbare scholieren hiervoor toch echt te oud zijn, heb je het mis. Vaak smeken leerlingen tot in het examenjaar om een stempeltje met een smiley of een sticker met een duimpje omhoog. De spelelementen die hierbij horen zijn *willekeurige beloningen* en *badges*. Als je leerlingen verrast met onverwachte beloningen (een badge), houdt dit ze scherp en laat ze misschien zelfs glimlachen. Geef ze altijd aan leerlingen voor prestaties, gebruik ze verstandig en op een zinvolle manier om de beloning meer gewaardeerd te laten worden.

## Routine

Leerlingen beschouwen deze tools niet als spelelementen in de les. Het is voor hen gewoon 'onze manier van werken'. De spelelementen moeten wel vaker toegepast worden, zodat jij en je leerlingen hieraan kunnen wennen. Maar dit geldt voor vrijwel alle werkvormen.

Gebruik jij game-elementen in je lessen, heb je tips of wil je ervaringen delen? Laat het ons weten in de reacties!

Dit artikel verscheen in aangepaste vorm eerder in [Van12tot18](#).

---

Dit artikel is afkomstig van [Vernieuwenderwijs.nl](#).

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



**Vernieuwenderwijs**