

Richard Wassenburg:

Spelenderwijs leren in de basisvorming

Tijdens zijn werk als docent Nederlands aan (i)vbo- en mavo-leerlingen ontdekte Richard Wassenburg als snel dat de leerlingen zich niet goed vijftig minuten lang kunnen concentreren op de les. Daarom besloot hij een spel te ontwikkelen waarbij leerlingen zowel de 'gewone' leerstof als informatie over elkaars cultuur actiever kunnen verwerken door gebruik te maken van veel verschillende vaardigheden. Hieronder beschrijft hij het spel, ervaringen in de klas en de relatie met de methode Nederlands. Tot slot geeft hij tips hoe het spel ook in andere onderwijstypen gebruikt kan worden.

Het is donderdagochtend 3 juni, even voor twaalf uur. Het vierde lesuur op de locatie Ydoorn van het Bernard Nieuwentijt College in Amsterdam is bijna afgelopen. Nog vijf minuten en dan heeft klas 1C er een blokuur Nederlands op zitten. Van 'honger naar de bel' lijkt echter absoluut geen sprake te zijn. De docent staat in het midden van het lokaal. Voor hem ligt een groot speelbord op vier tafels die daarvoor tegen elkaar aan zijn gezet. De overige tafels in het lokaal staan in een U-vorm om de tafels met het speelbord opgesteld. De leerlingen hebben, verdeeld in drie groepen, voor en aan weerskanten van de docent, op deze tafels plaatsgenomen. Ze kijken gespannen naar het bord. Een van de leerlingen is naar het speelbord gelopen en pakt een dobbelsteen. 'Je moet 3 gooien', roepen de groepsgenoten naar het meisje. Ze gooit 3. Haar groep begint te juichen. De andere groepen kijken doodstil toe hoe het meisje een grote zwarte pion drie vakjes over het bord naar rechts verplaatst. De pion staat nu op een oranje gekleurd vakje. De docent pakt een kaartje van een van de zes stapels die naast het speelbord liggen. Op het kaartje

staat met grote oranje letters het woord 'Grammatica' afgebeeld. De docent draait het kaartje om en leest vervolgens de vraag voor die op het kaartje staat: 'Wat is de persoonsvorm van de zin: De kat heeft de krullen van de trap gekrabbd.' Het meisje denkt even na. 'De persoonsvorm is heeft', antwoordt ze. 'Dat is juist', zegt de docent. Nu juichen de leerlingen uit haar groepje nog harder. Op de tafel liggen fiches in zes verschillende kleuren. De docent geeft het meisje een oranje fiche. 'Alleen nog een roze voor spelling, dan hebben we alle fiches gewonnen', zegt ze wanneer ze terugloopt naar haar plaats. De docent kondigt aan dat de les bijna is afgelopen. 'Volgende week gaan we verder waar we nu zijn gebleven', belooft hij het groepje dat nog slechts één fiche moet zien te veroveren. De leerlingen zetten gezamenlijk de tafels op hun plaats. Ze zijn daar bijna mee klaar als de bel gaat. Enkele minuten later is het klaslokaal geheel verlaten. De middag-pauze is nu echt begonnen.

Concentratieproblemen

Het afgelopen jaar werkte ik als docent Nederlands op het Bernard Nieuwentijt College (BNC) in Amsterdam. Van de twaalf lessuren per week die ik daar voor de klas stond, gaf ik in totaal elf uur les aan brugklassen in het ivbo, het vbo en het vbo/mavo. Nu is van deze groep leerlingen bekend dat ze het vaak erg moeilijk vinden om gedurende vijftig minuten geconcentreerd met een vak bezig te zijn. Sterker nog, ze houden het vaak nauwelijks vol om alleen al vijftig minuten op hun plaats te blijven zitten. Toch wordt dit bij theoretische vakken over het algemeen wel van de leerlingen verwacht. Deze vakken hebben dan ook vaak niet hun voorkeur. Daar komt nog bij dat de locatie Ydoorn van het BNC voor zeker negentig procent uit allochtone leerlingen bestaat. Veel van deze leerlingen hebben al vanaf jonge leeftijd een flinke taalachterstand opgelopen ten opzichte van hun autochtone leeftijdsgenoten; een taalachterstand die in het voortgezet onderwijs vaak alleen maar verder toe zal nemen. Van allochtone leerlingen is bekend dat ze de schoolse taalvaardigheden vaak eenvoudigweg niet voldoende beheersen om de lessen

goed te kunnen volgen. Erg bevorderlijk voor de concentratie is dat natuurlijk niet. Dat een voornamelijk theoretisch en talig vak als Nederlands dan ook niet al te populair is bij de meeste van die leerlingen, zal waarschijnlijk niemands verbazing wekken. Zelf merkte ik in ieder geval al vrij snel dat de leerlingen op het BNC zich maar matig voor het vak Nederlands interesseerden. De meeste leerlingen konden zich hooguit enkele minuten concentreren. De rest van de les was een constant gevecht om hun aandacht er enigszins bij te houden. Dit was voor mij voldoende reden om eens na te gaan denken over de mogelijkheid om de vorm waarin ik mijn lessen gaf tot op zekere hoogte aan te passen.

Nederlands in spelvorm

Ik noemde de onvoldoende beheersing van schoolse taalvaardigheden als mogelijke oorzaak voor de slechte concentratie van veel leerlingen bij het vak Nederlands. Toch had ik het idee dat er meer aan de hand was. Zo kreeg ik de indruk dat de oorzaak ook voor een deel bij de gebruikte methode gezocht moest worden. Op het BNC wordt gewerkt met een inmiddels behoorlijk verouderde versie (1990) van *Nieuw Nederlands*. De leerlingen gaven zelf aan dat ze over het algemeen weinig plezier beleefden aan het werken uit dit boek. Zo vonden ze de oefeningen vaak veel te kinderachtig, of ontzettend saai. Nu kan ik me bij dat laatste zeker iets voorstellen. Veel leerlingen staan nu eenmaal niet te trappelen van ongeduld om, ik doe een willekeurige greep uit de lesstof van deel I van *Nieuw Nederlands*, hun kennis over het gebruik van korte en lange klinkers, de dialoog en de directe rede, het opzoeken van telefoonnummers of het meewerkend voorwerp aan de hand van oefeningen te testen. En toch moest ik ze als docent Nederlands deze vaardigheden wel zo goed mogelijk zien bij te brengen.

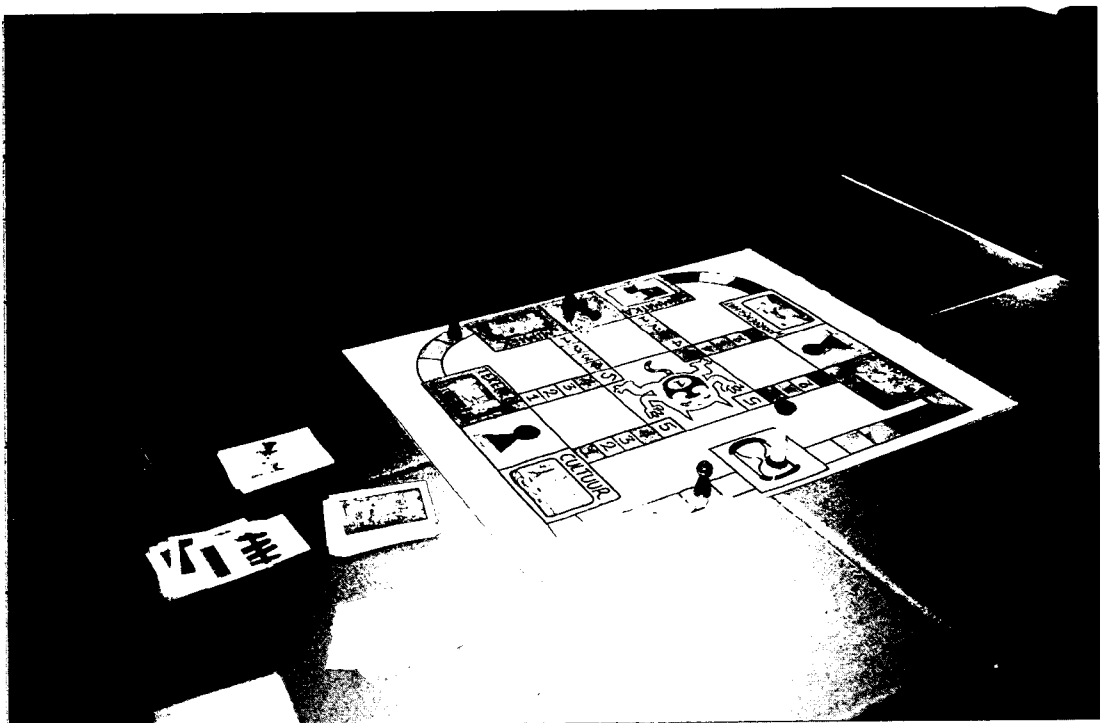
Alleen al het idee dat ik mogelijk de rest van het schooljaar tegen mopperende, zuchtende, nauwelijks gemotiveerde leerlingen aan zou moeten kijken, stond me bijzonder tegen. Ik wilde absoluut zien te voorkomen dat de dreiging van een onvoldoende voor Nederlands de voornaamste stimulans zou zijn om

leerlingen letterlijk en figuurlijk bij de les te houden. Nu had ik niet de illusie dat ik, bijvoorbeeld door de lesstof op een andere manier aan te bieden, er voor zou kunnen zorgen dat leerlingen voortaan elke dag zingend mijn klaslokaal zouden betreden. Toch was ik er wel van overtuigd dat er manieren moesten zijn om mijn lessen leuker en daarmee interessanter voor mijn leerlingen te maken. Wanneer ik dat zou weten te bereiken, zouden een deel van de genoemde concentratieproblemen waarschijnlijk ook zijn op te lossen. Mijn gedachten gingen uit naar lessen waar de leerlingen zelf veel actiever bij betrokken zouden zijn. Daarnaast zou het mooi zijn wanneer de leerlingen niet langer elke les, zoals eerder gesteld, gedurende vijftig minuten op hun stoel moesten blijven zitten. De lessen zouden op de een of andere manier veel afwisselender gemaakt moeten worden. Ik wilde ook 'elementen' in mijn lessen verwerken waar je normaal gesproken niet zo snel aan zou denken bij het vak Nederlands. Zo had ik bedacht dat ik op de een of andere manier meer samenwerking, maar tegelijkertijd ook juist competitie tussen leerlingen, of groepen leerlingen wilde 'creëren'. Toen mijn ideeën eenmaal zover waren gevorderd, was het niet meer zo erg moeilijk om te bedenken in welke vorm ik mijn lessen wilde gaan gieten. Ik wilde een deel van mijn lessen voortaan in spelvorm gaan geven.

Homo ludens

Het is algemeen bekend dat mensen vaak heel goed iets spelenderwijs kunnen leren. In het voortgezet onderwijs wordt hier ook wel gebruik van gemaakt. Toch lijkt de gedachte om kinderen spelend iets te leren voornamelijk 'gereserveerd' te zijn voor het kleuteren basisonderwijs. Naar mijn mening kunnen we de grote voordelen van het spelenderwijs leren eveneens zeer goed in het voortgezet onderwijs benutten.

Kenmerkend voor veel spelletjes is dat je, als individu of in een groep, de kans wordt geboden om je van een ander te onderscheiden. Ik denk dat dat een van de belangrijkste redenen is waarom mensen het leuk vinden om een spel te spelen. De wil om te winnen, je specifieke kwaliteiten aan anderen kunnen



Afbeelding 1: Het spelbord van *Spelenderwijs*.

tonen, alleen of samen een prestatie leveren, zijn eigenschappen van mensen die niet op twaalfjarige leeftijd plotseling zijn verdwenen. Wellicht is het dus geen slecht idee om bij het geven van lessen rekening te houden met deze eigenschappen. De docent kan er zijn voordeel mee doen door zijn leerlingen via het spel te prikkelen, te stimuleren voor zijn vak. De docent lichamelijke opvoeding in het voortgezet onderwijs is eigenlijk de enige die dit in feite al tientallen jaren doet. Waarom zou dat niet ook kunnen bij een theoretisch vak zoals Nederlands?

Een taalspel

Toen ik nadacht over een geschikte vorm om een deel van mijn lessen spelenderwijs te laten verlopen, gingen mijn gedachten uit naar een spel waarin de Nederlandse taal centraal moet staan, maar waarin ook aandacht aan cultuur wordt besteed. Door cultuur als onderdeel in het spel op te nemen, hoopte ik te bereiken dat de leerlingen iets meer over de cultuur van elkaar zouden komen te weten. Het moest dus een taal- én cultuurspel worden.

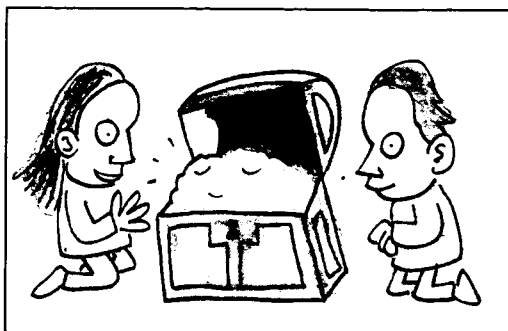
Het heeft me uiteindelijk enkele maanden gekost om een spel te maken dat me goed genoeg leek om op het BNC mee te experimenteren. Het spel, dat ik *Spelenderwijs* heb genoemd, is een bordspel dat zowel klassikaal als in kleinere groepen gespeeld kan worden (zie afbeelding 1). Bij het klassikaal spelen van het spel wordt één speelbord gebruikt. De klas moet dan in drie groepen (teams) worden verdeeld. Wanneer het spel in kleinere groepen wordt gespeeld, heeft men meerdere speelborden nodig. Er kunnen in totaal drie teams aan één speelbord spelen.

Spelenderwijs wordt gespeeld met drie pionnen (per team een pion), een zandloper, een dobbelsteen, fiches en speelkaarten met daarop vragen en opdrachten. Het spel kent zes verschillende onderdelen: Woordenschat, Spelling, Grammatica, Mimiek, Tekenen en Cultuur. Bij elk onderdeel hoort een stapel kaarten waarop een vraag of een opdracht staat. Ieder onderdeel heeft een eigen kleur. De vakjes op het bord hebben de kleuren van de verschillende onderdelen. Een onderdeel komt in totaal negen keer op het speelbord

Wat betekent *bevinden zich* in de zin:

'De piloten *bevinden zich* in Pakistan.'

1. De piloten zijn in Pakistan
2. De piloten zoeken iets in Pakistan
3. De piloten hebben iets gevonden in Pakistan



Afbeelding 2: Voorbeeld van spelkaart Woordenschat (Matthijn Franssen).

voor. Daarnaast zijn er nog drie vakjes gemaakt waar de pionnen op kunnen staan en heeft het bord ook nog een vak waar de zandloper op kan staan. De zandloper houdt de tijd bij, in totaal één minuut, waarbinnen de vraag of opdracht van een onderdeel beantwoord dient te zijn.

Het team dat het hoogste aantal ogen met de dobbelsteen gooit, mag het spel beginnen. Daarvan gooit een teamlid nogmaals met de dobbelsteen. Dit teamlid verplaatst vervolgens de pion van het eigen team het aantal ogen dat gegooid is over net zoveel vakjes naar rechts over het speelbord. Vervolgens moet van het onderdeel waar de pion op terecht is gekomen een vraag worden beantwoord. Voor elke juist beantwoorde vraag, krijgt de groep een fiche in de bij het onderdeel behorende kleur. Zolang nog niet van alle onderdelen een fiche is bemachtigd, mag de pion alleen van links naar rechts over de eerste rij vakjes worden bewogen. Wanneer een groep eenmaal van alle onderdelen een fiche heeft veroverd, mag hij zich met de pion naar de tweede rij begeven om te proberen het spel winnend af te sluiten. Het spel kan gewonnen worden door via deze tweede rij met vakjes het grote vak in het midden van het bord te bereiken. De groep die dit grote vak weet te bereiken en vervolgens een door de overige groepen uit één van de zes onderdelen gekozen vraag juist weet te beantwoorden, heeft het spel gewonnen.

Verschillende vaardigheden

Ik vermoed dat er in de toekomst best nog wel dingen aan het spel veranderd kunnen wor-

den. Zo denk ik er bijvoorbeeld over om het spel niet met drie, maar met vier teams te laten spelen. Dit om te voorkomen dat de teams bij het klassikaal spelen van *Spelenderwijs* te groot worden. Vooral in klassen met veel leerlingen kan dat een probleem zijn. Dit betekent wel dat het speelbord enigszins aangepast zal moeten worden. Daarnaast ben ik van plan om halve fiches in het spel op te nemen. Tot nu toe kon een leerling een fiche voor zijn team verdienen door een vraag goed te beantwoorden. Als hij het antwoord niet wist, ging de beurt naar het volgende team. Het lijkt me een goed idee om bij het geven van een goed antwoord door het hele team een half fiche te geven. Het zal de betrokkenheid en de concentratie van de teamleden die op dat moment niet aan de beurt zijn waarschijnlijk vergroten. Toch durf ik te stellen dat de huidige versie van het spel vanaf het begin een groot succes is. De leerlingen vinden het bijna allemaal erg leuk om het spel te spelen.

De kracht van het spel schuilt naar mijn mening in het feit dat er een beroep wordt gedaan op verschillende vaardigheden van leerlingen. Zoals ik eerder beschreef, zijn de mogelijkheden om je van anderen te onderscheiden en het leveren van een gezamenlijke prestatie redenen waarom mensen het leuk vinden om aan een spel deel te nemen. Dat gegeven bood de basis voor mijn idee. De volgende stap was om er voor te zorgen dat zoveel mogelijk leerlingen de kans krijgen om zich tijdens het spel te onderscheiden.

Zo zijn er vier onderdelen opgenomen die een beroep doen op de cognitieve vaardigheden van leerlingen. Het leek me daarbij erg handig om leerstof uit de methode in deze

onderdelen te verwerken. Ik heb voor de onderdelen Grammatica en Spelling onderwerpen gebruikt die in de methode worden behandeld. Voor het onderdeel Grammatica had ik bijvoorbeeld op een aantal kaartjes een zin getypt die ik de leerling die op dat moment aan de beurt was, liet ontleden. Op die manier kon ik tijdens het spel de behandelde lesstof met de leerlingen herhalen. Zo nu en dan maakte ik zelfs van de gelegenheid gebruik om iets nog eens een keer uit te leggen. Voor het onderdeel Woordenschat heb ik bewust gekozen, omdat het een bijdrage kan leveren om de eerdergenoemde taalachterstand weg te nemen, die bij veel van deze leerlingen voorkomt (zie afbeelding 2).

De leerlingen die goed zijn in deze cognitieve onderdelen krijgen de kans om zich hier te profileren. Om het spel te kunnen winnen, heeft ieder team leerlingen nodig die goed zijn in grammatica, spelling en woordenschat. Ze zijn dus belangrijk voor hun team. Dat een leerling merkt dat hij gewaardeerd wordt om de kennis die hij heeft, zal over het algemeen erg stimulerend werken en de spelvreugde van de desbetreffende leerling vergroten.

Het eveneens cognitieve onderdeel Cultuur neemt een enigszins aparte plaats in binnen het geheel. Omdat in de klassen op de locatie Ydoorn van het bnc erg veel verschillende culturen zijn vertegenwoordigd, heb ik het onderdeel Cultuur in het spel opgenomen (zie afbeelding 3). Op deze manier kon ik de leerlingen in staat stellen om via het spel dingen over de elkaars cultuur aan de weet te

komen. Er kunnen nu zelfs situaties ontstaan, en dat heb ik in de praktijk al een aantal keren meegemaakt, waarin een leerling gewaardeerd wordt om de kennis die hij over zijn cultuur weet in te brengen!

Naast de cognitieve vaardigheden, heb ik nog twee spelonderdelen in het spel verwerkt waarbij een beroep wordt gedaan op geheel andere vaardigheden. Zo moet een leerling bij het onderdeel Tekenen binnen een minuut datgene wat op het kaartje staat (een mens, dier of ding) voor zijn teamgenoten proberen te tekenen. Hoewel dit onderdeel dus andere vaardigheden van een leerling vereist, past het zeer goed bij het doel om van *Spelenderwijs* een taal- en cultuurspel te maken. Het onderdeel Tekenen is namelijk zeer geschikt om de woordenschat van leerlingen uit te breiden. Om een voorbeeld te geven: het tekenen van een kraslot is één van de opdrachten bij het onderdeel Tekenen. Anders dan bij het onderdeel Woordenschat wordt bij Tekenen het woord visueel aangeboden aan de rest van het team. Het raden van het woord *kraslot* doet dus een beroep op de visuele leerstijl van leerlingen. Een meer visueel ingestelde leerling kan hier zeker zijn voordeel mee doen, maar het is hoogstwaarschijnlijk voor alle leerlingen goed om lesstof op verschillende manieren aangeboden te krijgen. Voor de leerling die de tekenopdracht uit moet voeren, is het bovendien erg leerzaam om te proberen een woord, dat normaal gesproken op school met een verbale definitie omschreven zal worden, te visualiseren. Hij moet naast een definitie het woord ook van 'een plaatje voorzien'. De tekenaar maakt als het

Stel je voor dat je bij Turkse mensen op een verjaardag bent. Je hebt een cadeautje meegenomen en geeft dat aan de jarige. Je merkt dat de jarige het cadeautje helemaal niet uitpakt. Hoe zou dat komen?

Turkse mensen pakken een cadeautje nooit meteen uit omdat ze vinden dat je het geduld moet hebben om te wachten tot de gasten weer weg zijn. Anders zou het misschien lijken alsof je veel te ongeduldig of zelfs hebberig bent.



Afbeelding 3: Voorbeeld van spelkaart Cultuur (Matthijn Franssen).

ware van het woordenboek een beeldwoordenboek. Zijn medeleerlingen zullen het desbetreffende woord zo waarschijnlijk beter kunnen onthouden.

Verder biedt het visueel aanbieden van woorden de mogelijkheid om eens op een geheel andere manier naar de samenstelling van bepaalde woorden te kijken. Hoe teken je, om bij het voorbeeld te blijven, het beste een kraslot? Wat is de 'kern' van het woord? Tekenen je bijvoorbeeld alleen een biljet? Begrijpen je medeleerlingen dan dat het om een kraslot gaat? Tekenen je er iets bij om mee te krassen? Tekenen je krassen? De leerling zal het concept dat hij van een kraslot in gedachten heeft, moeten abstraheren. Het tekenen van woorden is dus erg leerzaam en heeft daarnaast veel meer met taal te maken dan je in eerste instantie misschien zou denken.

Bij het onderdeel Mimiek tenslotte moet een leerling iets uitbeelden dat door zijn teamgenoten binnen een minuut moet worden geraden. Met name voor een leerling die bijvoorbeeld minder goed is in grammatica en spelling, maar die wel goed kan tekenen of toneelspelen, bieden de twee laatstgenoemde spelonderdelen een prachtige kans om te laten zijn wat hij in zijn mars heeft. Ook deze leerling kan door zijn vaardigheid waardering oogsten. Hij is daarmee immers net zo belangrijk voor zijn team als de leerling die bijvoorbeeld goed is in grammatica.

Onderdeel van de methode

De methode Nederlands is en blijft het belangrijkste instrument om leerlingen de Nederlandse taal te onderwijzen. Het is ook nooit mijn bedoeling geweest om na het maken van dit spel mijn lessen alleen nog maar spelenderwijs te laten verlopen. Van de vijf lessen Nederlands die de brugklassen op het BNC per week krijgen, wilde ik er hooguit één voor het spelen van het spel reserveren. Wellicht belangrijker dan het spel zelf, is dat dankzij het spel het werken uit de methode minder saai gemaakt kan worden. Dit kan bereikt worden door het spel te gebruiken als instrument om de leerlingen actiever bij de metho-

de te betrekken. Door tijdens het spel te wijzen op reeds behandelde lesstof kan al vrij eenvoudig een verband tussen de methode en het spel gelegd worden. Zo komen de leerlingen er vanzelf achter dat er niet zomaar een spelletje wordt gespeeld. Ik gaf eerder aan dat de docent kan besluiten om bij een vraag nog een keer extra uitleg te geven. Hij kan bijvoorbeeld ook besluiten om het spel een keer te spelen met alleen vragen die betrekking hebben op een komend proefwerk. Er zijn echter nog veel meer mogelijkheden. Zo kan de docent na verloop van tijd de leerlingen zelf vragen voor het spel laten bedenken. Deze vragen laat hij ze uiteraard uit de methode halen. Met een dergelijke opdracht kan de docent tegelijkertijd het spel benutten om de lees- en schrijfvaardigheid van leerlingen te verbeteren. Door leerlingen als spel-leider aan te wijzen, door leerlingen voor het geven van een antwoord op een vraag eerst met elkaar te laten overleggen, door een leerling nog iets meer te laten vertellen over zijn cultuur naar aanleiding van een cultuurvraag, enzovoort, enzovoort, kan de docent zelfs spreek- en luistervaardigheden tijdens het spel aan bod laten komen. Het liefst natuurlijk ook weer gebruikmakend van de in de methode gebruikte didactiek van deze vaardigheden. Zo wordt in hoofdstuk 1 en 2 uit deel 1 van *Nieuw Nederlands* bij Spreken en Luisteren aandacht besteed aan de manier waarop je het beste iets aan anderen kunt vertellen of voorlezen. In deze hoofdstukken leren de leerlingen dat ze hard genoeg moeten praten, dat ze de woorden duidelijk moeten uitspreken, dat ze rustig moeten praten en dat ze op de goede momenten kleine pauzes houden tijdens het spreken. Wanneer een leerling tijdens het spel een vraag moet voorlezen of wanneer een leerling iets vertelt over zijn of haar cultuur naar aanleiding van een vraag, kun je dit soort vaardigheden nogmaals aan de orde stellen. Zo zullen de leerlingen steeds beter het verband tussen de methode en het spel gaan zien. Erg belangrijk lijkt me hierbij dat de leerlingen de uit de methode verworven kennis vrijwel onmiddellijk kunnen gebruiken. Ik denk dat dit enorm stimulerend zal werken bij de bestudering van de lesstof.

Ook voor havo en vwo

Hoewel ik *Spelenderwijs* in eerste instantie heb ontworpen om het vak Nederlands voor leerlingen in het (i)vbo en de mavo interessanter en toegankelijker te maken, kan het spel naar mijn mening ook uitstekend op de havo en het vwo gebruikt worden. Hierbij is het, naast de mogelijkheid om het niveau van de vragen aan te passen, mogelijk om andere, bijvoorbeeld meer uitgebreide opdrachten aan het spel toe te voegen. Een team kan bijvoorbeeld een korte schrijfp opdracht of een korte spreekopdracht krijgen. Er kan voor het onderdeel Mimiek gedacht worden aan het opvoeren van een klein toneelstukje. Het spel hoeft ook niet in één les afgerond te zijn. Er kunnen opdrachten gemaakt worden die na de les uitgevoerd moeten worden. Ik denk bijvoorbeeld aan een specifieke zoekopdracht op internet. Zo is er natuurlijk nog van alles te bedenken. Het spel zou op vrijwel alle schooltypen binnen het voortgezet onderwijs gebruikt kunnen worden.

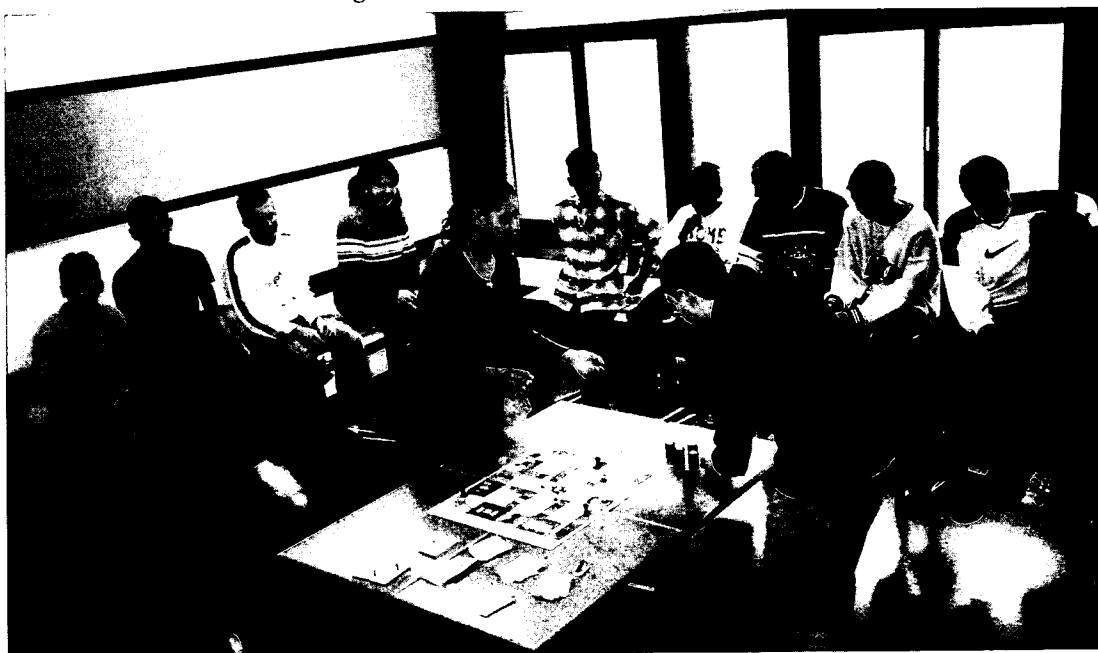
Interactief

Naast de mogelijkheid om *Spelenderwijs* op de verschillende schooltypen te gebruiken, kan het voor verschillende vakken gebruikt wor-

den. Zo zal van het spel op het BNC waarschijnlijk ook een versie voor het vak wiskunde gebruikt gaan worden. Onderdelen zoals Grammatica, Spelling en Woordenschat kunnen vervangen worden door vaardigheden voor wiskunde. De onderdelen Cultuur, Mimiek en Tekenen kunnen, om dezelfde redenen zoals aangegeven bij Nederlands, gehandhaafd blijven. Naast wiskunde en Nederlands is *Spelenderwijs* eigenlijk geschikt voor alle theoretische vakken in het voortgezet onderwijs.

Geen revolutie

Zelf ben ik zeer enthousiast over *Spelenderwijs*. Ik denk niet dat spelenderwijs leren de huidige manier van onderwijs kan vervangen. Dat was ook helemaal niet de bedoeling. Het spel is een leerzame, leuke en afwisselende aanvulling op de bestaande middelen. Het spelenderwijs leren is dan ook beslist niet bedoeld om een revolutie in onderwijsland te ontketenen. Bij een revolutie worden altijd verliezen geleden, ik hoop dat *Spelenderwijs* alleen maar winnaars zal opleveren.



Afbeelding 4: Welke groep is aan de winnende hand?