HANDLEIDING
VOOR DE LEERKRACHT

Hoe worden spelletjes gemaakt?

Tijdens deze les leren de leerlingen hoe spellen gemaakt worden. Ook bedenken ze zelf een klein bord- of kaartspel. Hierbij leren ze uit welke onderdelen een spel bestaat en hoe het ontwerpen van een spel in zijn werk gaat. Ook leren ze over verschillen tussen groepen in voorkeuren voor spellen. De les heeft doe-opdrachten, denkopdrachten en wisselt tussen groeps- en klassikale momenten. Totale duur: 1 uur.

VERBINDING MET BEROEPEN EN DE ARBEIDSMARKT

Zo zetten ontwerpers de ontwerpcyclus uit deze les ook in om allerlei nieuwe producten te ontwikkelen. Op spellengebied zijn bedrijven als 999 Games (bordspellen) en Guerilla Games (videospellen) bekende Nederlandse ontwikkelaars en uitgevers van spellen. Het bepalen van en ontwikkelen voor een doelgroep, dat in deze les centraal staat, is een belangrijke factor in hun werk.

LESOPBOUW

- Introductie: Hoe worden spelletjes gemaakt? (10 min.)
- Verdieping: Wat is een spelletje? (15 min.)
- Doen: Zelf een spelletje maken en uitproberen (30 min. - 90 min.)
- Afronding (5 min.)

VOORBEREIDING & BENODIGDHEDEN

Van tevoren kun je een aantal dingen doen:

- Lees de handleiding en lesbrief.
- Digibord met internetverbinding: klik door de slides voor op het digibord.
- Verzamel knutselmaterialen (papier, karton, kleurpotloden/stiften, scharen, lijm) en evt. losse spelonderdelen (pionnen, dobbelstenen).

ETHIEK EN TECHNOLOGIE

In deze les werk je met het ethisch dilemma: Digitaal gamen is niet zonder gevaar, gameverslaving is inmiddels een officieel erkende verslaving. Steeds meer jongeren raken verslaafd aan gamen. Gamemakers stoppen bewust verslavende elementen in de spellen. Mag dit, of zouden games met verslavende elementen voor jongeren verboden moeten worden?

DOEL VAN DE LES

Domein curriculum 2021	Leerdoelen digitale vaardigheden	Kerndoel vak	21st century skills
1 Interacteren met digitale techniek DG7.1 Toepassen en ontwerpen.	**1 Computational thinking** De leerling kan in relatie tot het doel stappen in een plan bijstellen op basis van hoofd- en bijzaken.	**1 Wereldoriëntatie** De leerling leert bij producten uit de eigen omgeving relaties te leggen tussen de werking, de vorm en het materiaalgebruik.	**1 Kritisch denken**
	2 Computational thinking De leerling kan verschillen en overeenkomsten in oplossingen herkennen en categoriseren.	**2 Kunstzinnige oriëntatie** Betekenisvolle onderwerpen voor beeldende werkstukken uit de directe belevingssfeer van de leerling.	**2 Creatief denken**
	3 ICT-basisvaardigheden De leerling maakt kennis met het begrip 'doelgroep' en stemt content af op de beoogde doelgroep.		

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2020 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Bart de Jong en Karlijn Ballemans van WisMon.

INTRODUCTIE

Openingsslide



Slide 1, Praten met de klas

Vraag de leerlingen om hun hand op te steken als ze weleens een spelletje spelen. Vraag vervolgens of alleen de leerlingen die weleens een bord- of kaartspelletje spelen hun hand omhoog willen houden.



Vraag wat voor verschillen er zijn tussen bord- of kaartspelletjes en digitale spelletjes. Laat leerlingen eerst zelf drie verschillen opschrijven bij opdracht 1 op de lesbrief. Bespreek dan kort de antwoorden. Mogelijke verschillen zijn:

- Bord- of kaartspelletjes speel je vaak samen, digitale spelletjes meestal alleen (of op afstand samen).
- Bij bord- of kaartspelletjes moet je zelf je aan de regels houden, bij digitale spelletjes doet de computer dat.
- Bord- of kaartspelletjes speel je meestal in één keer uit, digitale spelletjes moet je soms heel lang spelen voor je ze uitgespeeld hebt.
- Digitale spelletjes laten vaak een mooie wereld zien, bij bord- of kaartspelletjes moet je die wereld zelf voorstellen.
- Digitale spelletjes leer je vaak terwijl je aan het spelen bent, bord- of kaartspelletjes hebben een handleiding die uitlegt hoe je het spel moet spelen.

Slide 2, Praten en denken



⚖ Vertel: Spelletjes spelen klinkt heel onschuldig, maar er zitten ook gevaren aan (met name digitale) spelletjes spelen. Bekijk samen de volgende video:
https://www.youtube.com/watch?v=WGPn6c7L-Us
Welke voorbeelden uit de video herkennen jullie? In welke games komen jullie deze tegen?
Deskundigen die zich bezighouden met gameverslaving pleiten voor een verbod op games met verslavende elementen voor minderjarigen. Wat vinden jullie daarvan? Waarom zou er wel een verbod moeten komen en waarom niet? Houd een korte groepsdiscussie.

Slide 3, Praten en denken



Vraag drie jongens en drie meisjes om hun favoriete spelletjes op te noemen. Stel vervolgens de vraag: vinden jongens en meisjes dezelfde spelletjes leuk? Laat leerlingen eerst bij opdracht 2 op de lesbrief hun eigen gedachten opschrijven. Bespreek de vraag vervolgens klassikaal.

Het antwoord zal zijn dat er sommige spelletjes zijn die vooral jongens of vooral meisjes leuk vinden, maar dat er ook spelletjes zijn waarbij het niet uitmaakt.

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2020 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Bart de Jong en Karlijn Ballemans van WisMon.

Vraag de leerlingen om eens aan hun jongere of oudere broer of zus te denken, of aan hun ouders. Vinden die ook dezelfde spelletjes leuk?

Vat de discussie samen. Leg uit dat bij het maken van het spelletje, de ontwerper al nadenkt over wie het spelletje zullen gaan spelen. Dat noemen we de doelgroep.

BEROEPENSLIDE/ARBEIDSMARKT

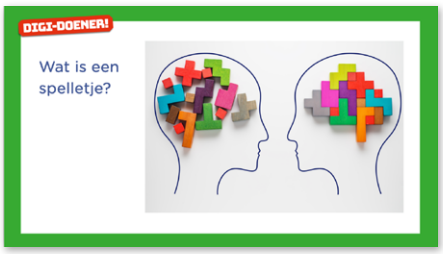
Slide 4, Handig om te leren om...



Vertel: In dit filmpje vertelt een spellenmaker over haar werk. Ze vertelt dat zij en haar collega eerst een brainstorm doen om ideeën te bedenken. Dan gaan ze het beste idee uitwerken tot een spel. Vervolgens gaan ze het spel testen om te kijken of het goed werkt.
Denk je dat het spel na de eerste keer testen al klaar is? Waarschijnlijk niet. Als je het test, ontdek je vast dingen die je zou kunnen verbeteren. Na een test ga je dus weer brainstormen om nog betere ideeën te krijgen.

VERDIEPING

Slide 5, Praten en denken



Vertel: In het filmpje heb je gezien en gehoord hoe een spelletje gemaakt wordt. Wanneer is iets eigenlijk een spelletje? Welke elementen moet een spel hebben? Schrijf dit op bij opdracht 3 op de lesbrief.

Bespreek de antwoorden met de klas. Bespreek in ieder geval de volgende elementen van een spel:
- Een activiteit die je (meestal) samen doet.
- Je kunt winnen of verliezen.
- Er zijn spelregels die je moet volgen.

Slide 6, Doen



Ga één voor één de afbeeldingen af (schaken, steen/papier/schaar, hockey, puzzelen) en vraag leerlingen hun hand op te steken als ze denken dat dit een spelletje is. Laat een leerling uitleggen waarom wel/niet.

In je eentje puzzelen is géén spelletje, daarbij kun je namelijk niet winnen of verliezen. Alle andere activiteiten voldoen aan de criteria.

Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2020 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Bart de Jong en Karlijn Ballemans van WisMon.

DOEN

Slide 7, Doen

Laat leerlingen groepjes van twee tot drie personen maken. Leg uit dat ze zelf een spelletje mogen bedenken dat je in tien minuten kunt spelen. In opdracht 4 op de lesbrief volgen leerlingen dezelfde stappen als de spelontwerper in de video. Voor het eindproduct bij opdracht 5 op de lesbrief schrijven leerlingen waar het spel over gaat, hoe je het spel kunt winnen, voor wie het spelletje is en wat de regels zijn.

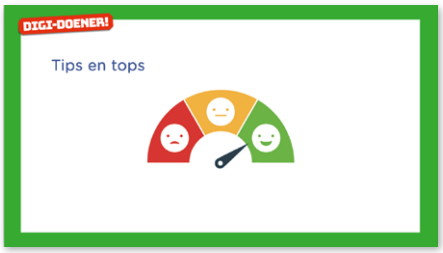
Vinden leerlingen het lastig om zelf iets te bedenken? Laat ze dan een spelletje kiezen dat ze al kennen en laat ze beschrijven hoe ze dit spel nog leuker zouden willen maken.



Slide 8, Praten en denken

Laat de groepjes hun ideeën uitwisselen. De leerlingen bespreken in hun groepje het idee van het andere groepje. Laat ze drie tops en drie tips formuleren voor de andere groep. Ze kunnen dit invullen bij opdracht 6 op de lesbrief.

Laat de groepjes vervolgens de tips en tops verwerken in hun idee.



Slide 9, Doen

Deel knutselpapier uit en laat leerlingen het spelletje maken dat ze hebben bedacht. Vervolgens kunnen ze het spelletje zelf uitproberen. Als je hier in de les niet voldoende tijd voor hebt, kan dit ook een huiswerkopdracht zijn.



AFRONDING

Slide 10, Praten met de klas

Blik kort met leerlingen terug op de les. Hoe vonden leerlingen het om een eigen spelletje te maken? Vonden ze het leuk, vonden ze het moeilijk? Zou het spelletje dat ze hebben bedacht ook een digitaal spelletje kunnen zijn? Waarom wel/niet?



Stichting FutureNL ontwikkelt onafhankelijk lesmateriaal. © 2020 Iedereen mag deze les downloaden, delen en uitprinten (alleen niet als je er geld mee wilt verdienen). Doen! Creative Commons licence: CC BY-NC-ND 4.0. Deze les is gemaakt door Bart de Jong en Karlijn Ballemans van WisMon.