

De Farao Vloekt

Korte omschrijving en doelgroep

In “De farao vloekt” werken kinderen vanaf een jaar of zes spelenderwijs aan het vervoegen van werkwoorden. In het spel ga je als toerist in Egypte de graftomben van de farao’s bezoeken. Je probeert bij elke tombe een schat te verkrijgen door de spreken op de muren goed uit te spreken. Maar als je schatten rooft, loop je het risico om de vloek van de Farao over je uitgeroepen te krijgen. Als je het voor elkaar krijgt om drie dezelfde schatten te verzamelen en je op tijd weer bij het bezoekerscentrum bent, ben je veilig en kun je ontkomen aan de vloek van de Farao.

Een spel duurt ongeveer 20-35 minuten en kan met 1-4 spelers gespeeld worden en is geschikt voor kinderen tussen de 6-12 jaar.

Uiterlijk van het materiaal



Kosten van het materiaal

- Het spel kost €49,95
- Inhoud: spelbord, basiskaartenset, dobbelsteen, 4 pionnen, 1 openvouwbare piramide, handleiding
- Uitbreidingssets “moeilijkere werkwoorden” en “Franse werkwoorden” zijn beschikbaar voor €5,95

Uitgever

Level 21, Lies Vermant
<https://www.level21.be/>

Aanschaf

- <https://www.k2-publisher.nl/de-farao-vloekt.html>
- <https://www.baert.com/nl/aanbod/ontwikkeling-6-12-jaar/taal-6-tot-12-jaar/taalspellen-2/IP1446-taalspel-level-21-de-farao-vloekt-werkwoorden-oefenspel-per-spel/>
- <https://meesterpieter.nl/product/de-farao-vloekt/>

Theoretische verantwoording

Het spel sluit aan bij de taalontwikkeling van leerlingen, want met dit spel wordt geoefend met het vervoegen van werkwoorden. Het spel sluit aan bij kerndoel 11 van de huidige kerndoelen en kerndoel 13 van de nieuwe kerndoelen en door de inzet van het spel wordt gewerkt aan de doorlopende leerlijn van taal (SLO, 2020). Het onderliggende doel van het spel is dus het leren vervoegen van werkwoorden en daarmee kan er gesproken worden over 'gamification'. Er is namelijk sprake van gamification als elementen van spel worden ingezet in een niet op spel gerichte context (Deterding et al., 2011). Door elementen van spel in te zetten worden de activiteiten als plezierig ervaren. Plezier wordt daarmee het middel om andere doelen te bereiken (Van Geffen, 2014). Wanneer leerlingen de activiteit ook daadwerkelijk als plezierig ervaren, raken zij intrinsiek gemotiveerd om aan de slag te gaan met de activiteit (Ryan & Deci, 2000) en in dit geval dus met de lesstof over werkwoorden vervoegen. Ook bevordert het spelen van een gezelschapsspel de sociale interactie, waarbij kinderen elkaars acties analyseren, ervan leren en erop reageren (Abbott, 2018; Charlier & De Fraine, 2013; Dahlin et al., 2013). De professional kan dit proces volgen en door scaffolding ook sturen (Abbott, 2018). De executieve functies van leerlingen, waaronder inhibitie en cognitieve flexibiliteit, kunnen worden gestimuleerd door het spelen van gezelschapsspelletjes (Kennisrotonde, 2023). Hierbij geldt dat voor oudere kinderen, waar dit spel geschikt voor is, de cognitieve flexibiliteit versterkt wordt (Kennisrotonde, 2023).

Bevinding vanuit de POINT-werkplaats/praktijk

Het spel De Farao Vloekt is makkelijk te spelen en snel in te zetten met leerlingen van verschillende leeftijden. Ook de regels kunnen zo aangepast worden dat het spel in korte tijd te spelen is. Leerlingen zijn gedreven om als eerste de kaartjes te vinden. De kinderen maken makkelijke zinnen, maar bij wat uitdaging kunnen ze die ook vormen. Het is wel wenselijk om met elkaar kritisch de inzet van kaartjes te kiezen zodat er gericht gewerkt wordt aan actuele doelen.

Het vergt voor de leerkracht weinig voorbereiding. Hij/zij moet helder in beeld hebben van de doelen waar je in de reguliere lessen aan werkt. Vervolgens kunnen de kaartjes aangepast worden aan deze doelen. Er kan gewerkt worden op verschillende niveaus. Hierin is makkelijk te schuiven en met de beschikbare online template kan het spel aangepast worden. Het verwerken van de opdrachten kan zowel mondeling als schriftelijk. De regels zijn simpel op te volgen. Nadeel is wel dat de handleiding zeer algemeen is en weinig differentiatie biedt.

Bronnen

- Abbott, D. (2018). Modding tabletop games for education. In M. Gentile, M. Allegra, & H. Söbke (Reds.), *Proceedings of the 2018 International Conference on Games and Learning Alliance* (pp. 318–329). Springer. Verkregen via <https://radar.gsa.ac.uk/6361/1/Abbott-ModdingGamesForEducation.pdf>
- Charlier, N., & De Fraine, B. (2013). Game-based learning as a vehicle to teach first aid content: A randomized experiment. *Journal of School Health*, 83(7), 493–499. <https://doi.org/10.1111/josh.12057>
- Dahlin, J. -E., Larsson, P., & Erlich, C. (2013). The use of board games in the engineering education for the purpose of stimulating peer participation in lecture theatre discussions. In *Proceedings of the 2013 Engineering Education for Sustainable Development* (pp. 92–100). Cambridge University.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).
- Kennisrotonde. (2023). *Is het waar dat het spelen van gezelschapsspelletjes met basisschoolkinderen bijdraagt aan het versterken van inhibitie en cognitieve flexibiliteit?* (KR.1663)
- SLO. (2020). *Over de drempels met taal en rekenen: Hoofdrapport van de expertgroep doorlopende leerlijnen taal en rekenen*. <https://www.slo.nl/@4230/drempels-taal/>
- Van Geffen, S. (2014). *Gamification in de klas*. 's-Hertogenbosch: School voor de Toekomst.