

CANZENBORD 2.0

**Karel ende Elegast
als educatief spel**

Esther van der Helm

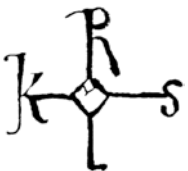


WAAROM?

- In de banken 'hangen'
- Weinig tot geen vragen stellen
- Huiswerk?
- Docent moet vooral veel doen



- Leerlingen en docenten vragen om verandering!





GAMES

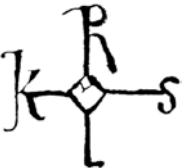
“Ik ben een zeer fanatieke gamer. In *Assassin's Creed Brotherhood* staat de familie Borgia centraal: het gaat onder meer over Cesare, Lucrezia en Giovanni. Op internet had ik gelezen dat *De scharlaken stad* ook ging over deze familie. Ik was hierdoor nieuwsgierig naar de inhoud van het boek.”



INTERVENTIE – EDUCATIEF SPEL

- Educatieve spellen sluiten aan bij leertheorieën als constructivistisch en collaboratief leren (Leemkuil, 2006)
- Spellens werken motiverend (Gee, 2003; Leemkuil, 2006; Prensky, 2001)
- Educatieve spellen stimuleren het actief en kritisch denken; de speler is in een game een actieve producent (Gee, 2003)

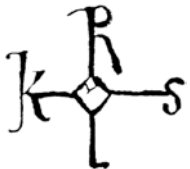
- 80% van de Nederlandse jongeren (klas 1-4 vo) speelt wel eens een game
- Motieven: uitdaging, competitie, fantasie, sociale interactie
- Leereffect?



KENMERKEN

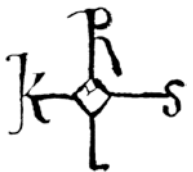
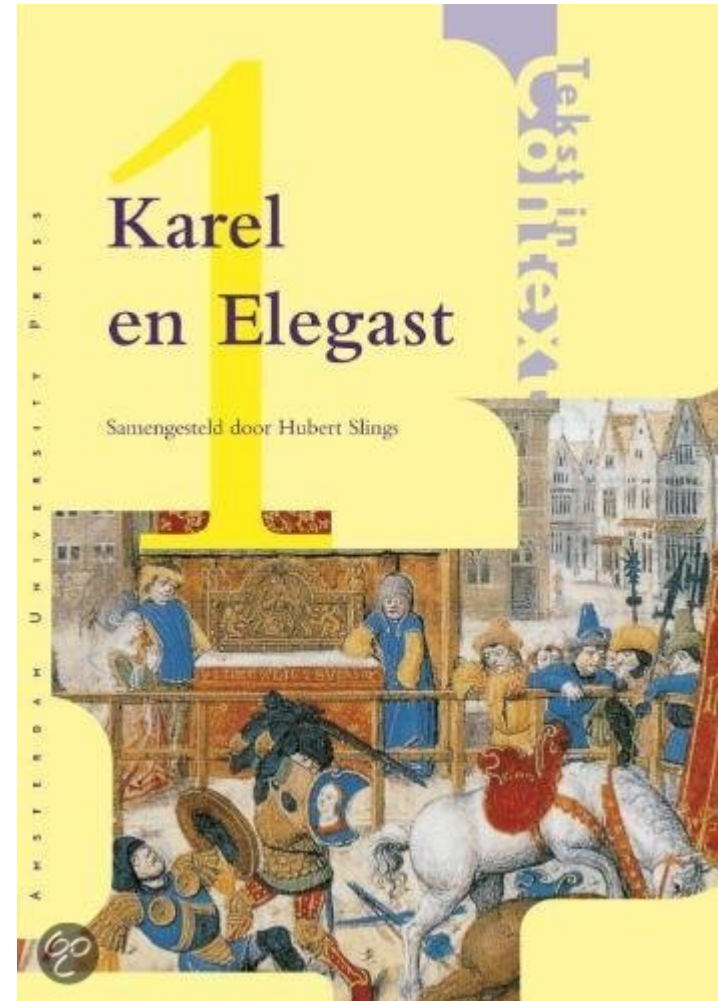
- Uitdagend doel
- Onderliggend model van regels
- Competitie-element
- Interactie
- Onzekerheid
- Gesitueerdheid

Leemkuil (2006)



PROCES

- *Karel ende Elegast*: Tekst-in-context-reeks



UITDAGEND DOEL

KAREL ENDE

ELEGAST

WIE LOST HET MYSTERIE OP?



MODEL VAN REGELS

Karel ende Elegast		
Elementen begrip verhaal		Elementen 'opvulling'
Feodale stelsel	Leenstelsel	Ingelheim aan de Rijn
	God	Palts
		Paladijnen
Hofdag	Doel: positie bevestigen + versterken	
	Prinsjesdag	
	Verhaaltechnisch typisch middeleeuws	
Verzoek engel	"Ga uit stelen"	Dieven worden opgehangen
	U zal kwaad geschieden wanneer u niet gaat	Aarzeling Karel
	Dood voordat Hofdag afgelopen zal zijn	
	Neem speer en schild	
	Symbolische waarde getal drie	"Ach, hemelse heer, wat baat het mij om te stelen?"
	Onvoorwaardelijke trouw Karel aan God, toch stelen	Rijk Karel de Grote



Meerkeuzevraag

1 pt



Filmvraag

2pt



Opzoekvraag

3pt



Inzichtvraag

5pt



MODEL VAN REGELS

Karel ende Elegast	Opzoekvragen
Verzoek engel	Na het verzoek van de engel moppert Karel: "Ach, hemelse heer, wat baat het mij om te stelen?" Met andere woorden: "wat kan het mij nog opleveren?" Welke landen - of een gedeelte ervan - uit het huidige Europa maakten deel uit van zijn rijk?
	Karel gaat pas na het derde verzoek uit stelen. Welke betekenis heeft het getal drie?
Paleis verlaten	God zorgt voor wonderen, zoals het wonder dat de beveiligers van Karel in diepe slaap waren toen Karel het paleis verliet. Wat voor wonder heeft God in de hoedanigheid van Christus met betrekking tot Lazarus verricht?
Bos / Ontmoeting Karel en Elegast	Inmiddels is Karel aangekomen in het bos. Het bos staat in de middeleeuwse literatuur symbool voor een oord van inkeer. Wat betekent dit precies?
	Karel komt in het bos ook tot inkeer. Tot welk inzicht komt hij? Gebruik tekstfragment 1.
	Na lang aarzelen, is Karel toch uit stelen gegaan, omdat hij de wil van God wil opvolgen. In het bos besluit hij dieven minder hard te straffen. Niet bepaald een wrede vorst. Toch wordt Karel de Grote in sommige verhalen als strenge, wrede vorst neergezet, bijvoorbeeld in 'De vier Heemskinderen'. Op wat voor een manier is Karel in dat verhaal wreed?



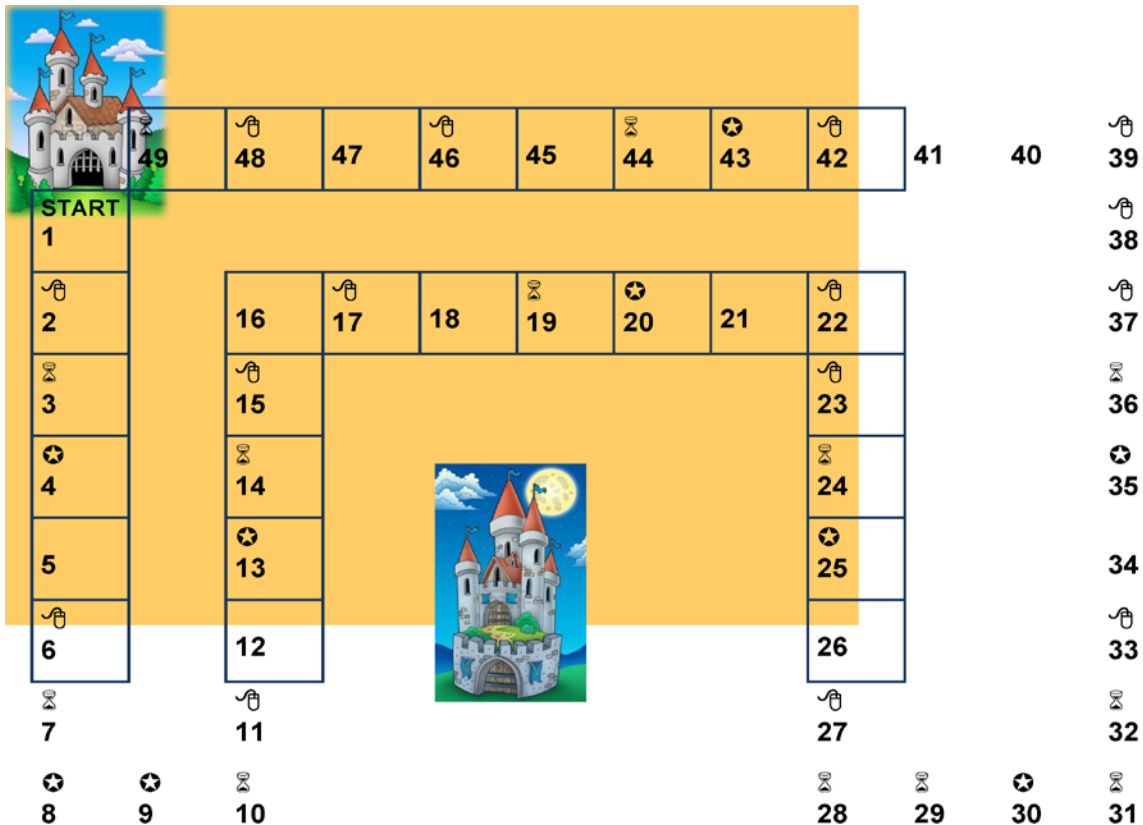
MODEL VAN REGELS + COMPETITIE

SPELREGELS

- Er wordt gespeeld in twee teams van elk twee spelers
- Per spel is er één speelpoppetje, in dit geval een ridder
- Beide teams 'lopen' met dezelfde ridder over het bordspel
- Het spel wordt op chronologische volgorde doorlopen; elke vraag wordt dus beantwoord
- Bij een goed antwoord mag het team door naar de volgende vraag
- Een team kan per beurt maximaal drie vragen beantwoorden
- De beurt wisselt bij een fout antwoord of als er drie vragen juist beantwoord zijn
- Het team dat de jongste speler in zijn midden heeft, mag beginnen
- De ridder wordt op START gezet, dat is vraag 1.
- Het andere team leest de vraag voor en draait de zandloper, indien een opzoekvraag beantwoord moet worden, om
- Bij een juist antwoord wordt het aantal punten op het scoreformulier genoteerd
- De slotvraag, vraag 49, moet door beide teams beantwoord worden
- Beide teams begeven zich tegelijkertijd naar de Elo om deze vraag op te lossen
- Het antwoord op deze vraag is de oplossing van het mysterie en alle informatie die je gaandeweg het spel verzameld hebt, moet hiervoor gebruikt worden. Dus ook de vragen die het andere team beantwoord heeft
- Beide teams krijgen 12 minuten de tijd om de slotvraag te beantwoorden (dus twee keer de zandloper)
- Het team dat het snelst het goede antwoord op de vraag geeft, verdient 15 punten
- Geeft een team voortijdig, dus voordat de 12 minuten verstreken zijn, een fout antwoord, dan gaat de beurt over naar het andere team
- Dat team heeft dan de kans om de resterende tijd het goede antwoord te geven
- Als beide teams tegelijkertijd het juiste antwoord geven dan krijgt elk team slechts zeven punten
- Voor de beantwoording van de slotvraag mag het aantekeningenboekje erbij gehouden worden
- Het team dat de meeste punten heeft verdiend, wint het spel
- Als twee teams dezelfde eindscore hebben, dan wint het team dat bij de laatste vraag 15 punten verdiend heeft



INTERACTIE




- Er wordt gespeeld in twee teams van elk twee spelers
- De slotvraag, vraag 49, moet door beide teams beantwoord worden
- Het antwoord op deze vraag is de oplossing van het mysterie en alle informatie die je gaandeweg het spel verzameld hebt, moet hiervoor gebruikt worden. Dus ook de vragen die het andere team beantwoord heeft



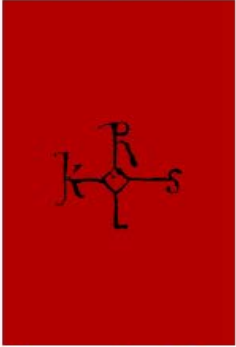
INTERACTIE & GESITUEERDHEID

Bordspel




Start


Dragen



49 speelkaarten



1 ridder



1 zandloper

42. Wat is de rol van de vrouw in veel voorhoofse romans en dus ook in *Karel ende Elegast*?



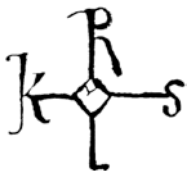
Antwoord: De vrouw speelt een ondergeschikte rol, ze wordt geslagen.

[Voorbeeld Filmfragment 1](#)
[Voorbeeld filmfragment 5](#)



HET RESULTAAT

- Filmpje 😊
- Alleen in workshop zichtbaar in verband met privacy



SPELEN!

- Van tevoren context gegeven door docent, maar ook mogelijkheden voor flipping the classroom, introductiefilm spel, et cetera.

Dus:

- Leerlingen construeren door het spelen van het spel zelf de verhaallijn
- Alle vragen moeten doorlopen worden
- In twee teams worden de verschillende soorten vragen beantwoord. Beide teams moeten de antwoorden van alle vragen opschrijven, anders kunnen ze niet de slotvraag beantwoorden (spel winnen)
- Slotvraag: alle opgedane kennis gebruiken om verhaallijn te construeren



EVALUATIE EN AANBEVELING

Leerlingen vonden het spel:

- uitdagend
 - realiseerbaar
 - aansluiten op hun belevingswereld
 - autonomie bevorderend
-
- Construeren verhaallijn voor sommige leerlingen lastig
 - Op gebied van samenwerking zaken voor verbetering vatbaar
 - Ontwikkelen digitale variant is interessant



VRAGEN?



VRAYE HISTORIE ENDE AL WAER

- Ik zeg u: SPELEN MAAR....

