

# Games in een educatieve setting

workshop

**GAMES & LEARNING**

Inez Groen



# GAMES & LEARNING

---

Ontwikkelen spellen  
Testen spellen  
Schrijven over spellen  
Doceren met/over spellen  
-> met een leerdoel!



# GAMES & LEARNING

Toffe spellen om van te leren, leren over toffe spellen



HOME

NIEUW! WORKSHOP GAME LEARNING/EDITIE ONDERWIJS

GAMES ▾

PROJECTEN

OVER ONS



14  
april

In 1 dag alles leren over spellen en spelvormen in de klas? Schrijf je nu in voor de workshop Game Learning voor docenten!

CONFERENTIES, EDUCATIEF, ONDERWIJS,  
PROJECTEN

## Nieuw! Workshop Game Learning/editie onderwijs

17/02/2017 – 0 Comments



ANALOG, GAMES, LITERATUUR

## Sterk staaltje well-played game

14/02/2017 – 0 Comments

### LEREN VAN SPELLEN?

Deze website is gewijd aan spellen en aan dat wat je kunt leren via deze spellen. Want dat kan van alles zijn: van echte kennis tot bewustzijn of nieuw gedrag. Van feitjes over de wereld tot een gevoel creëren over die wereld - via games kan het allemaal.

### MAANDELIJKS TOF NIEUWS ONTVANGEN?

Naam \*

Email \*

Versturen



Maar eerst:  
wat is je favoriete game en waarom?

# PANDEMIE



INFECTIEORRADESPDOOR

UITBRAAKSPDOOR



BEHANDELBARE ZIEKTE/  
ORRA: MARKER OM BIJ UITROEING



AFLEGSTAPEL  
SPELERSKAARTEN

SPELFASEN

1. Voer 4 acties uit.
2. Trek 2 spelerskaarten.
  - Bestrijd epidemies
  - Behoud maximum 7 handkaarten
3. Infectie van steden



**ONDERZOEKER**



- Als actie kan je een stadskaart uit de eigen hand aan een andere speler geven (of deze kan er één nemen). Je moet beiden in dezelfde stad zijn, maar de kaart moet niet overeenkomen met deze locatie.

**QUARANTAINESPECIALIST**



- Voorkom de plaatsing van ziekteblokken en de uitbraak van epidemieën in zowel de stad waarin je je bevindt als in de daarmee verbonden steden.

**RAMPENPLAN ONTWIKKELAAR**



- Als actie neem je een uitwerking gebuurtenskaart uit de afgelegen en bewaarde kleur op je bordsteekkaart.
- Speel je de bewaarde gebuurtenskaart uit, wordt deze uit het spel verwijderd.
- Deperking "1" kaart op de uitwerkingkaart en "2" in de hand.

**OPERATIONEEL EXPERT**



- Bouw als actie een onderzoeksstation op je locatie (jeen kaart moet afgelegd worden).
- Een keer per beurt kan je als actie van het ene onderzoeksstation naar het andere gaan door een uitwerkingkaart af te leggen.

**WETENSCHAPPER**



- Je hebt slechts 4 stadskaarten van dezelfde kleur nodig om als actie een medicijn te ontdekken.

**DOKTER**



- Verwijder bij de actie 'Behandeling van een ziekte' alle ziekteblokken van eenzelfde kleur.
- Verwijder automatisch alle ziekteblokken van behandelbare ziektes (en voorkom ook de plaatsing van ziekteblokken ervan).

**DISPATCHER**



- Verplaats een pion van een andere speler naar het de jouwe.
- Verplaats als actie zonder welke pion naar een andere stad met een andere pion.
- Vraag toestemming af van de pion van de andere speler.

**GEBEURTENIS LUCHTBRUG**  
*Speel eender wanneer. Is geen actie.*

VERPLAATS 1 WILLEKEURIGE PION NAAR EEN STAD NAAR KEUZE. VRAAG VOORAF HET AKKOORD VAN DE SPELER WIENS PION JE WIL VERPLAATSEN.

**GEBEURTENIS VOORSPELLING**  
*Speel eender wanneer. Is geen actie.*

TREK DE BOVENSTE 6 INFECTIEKAARTEN VAN DE TREKSTAPEL, BEKIJK ZE, HERSCHIK ZE NAAR WENS EN LEG ZE TERUG BOVENOP DE TREKSTAPEL.

**GEBEURTENIS VEERKRACHTIGE BEVOLKING**  
*Speel eender wanneer. Is geen actie.*

HAAL 1 WILLEKEURIGE INFECTIEKAART VAN DE AFLEGSTAPEL DEFINITIEF UIT HET SPEL. DEZE GEBEURTENIS MAG PLAATSVINDEN TUSSEN DE INFECTIE EN DE VERSTERKING VAN EEN EPIDEMIE.

**GEBEURTENIS OVERHEIDSSUBSIDIE**  
*Speel eender wanneer. Is geen actie.*

BOUW 1 ONDERZOEKSSTATION OP EEN WILLEKEURIGE PLAATS (ZONDER STADSKAART AF TE LEGGEN).

**! EPIDEMIE**

**1. VERHOGING**  
 VERPLAATS DE PION DIRECT EGARAOTARKER EEN VAKJE

**2. INFECTIE**  
 TREK DE ONDERSTE KAART VAN DE STAPEL INFECTIEKAARTEN EN PLAATS 3 ZIEKTEBLOKKES OP DE BETROKKEN STAD

**3. VERSTERKING**  
 SCHUW DE KAARTEN VAN DE AFLEGSTAPEL VOOR INFECTIEKAARTEN EN PLAATS ZE BOVENOP DE TREKSTAPEL

**ALGIERS**

ALGERIE

2,946,000 6,500/KM<sup>2</sup>

ALGIERS

**BANGKOK**

THAILAND

7,191,000 3,200/KM<sup>2</sup>

BANGKOK

**CHICAGO**

VERENIGDE STATEN

9,121,000 1,300/KM<sup>2</sup>

CHICAGO

# Mijn favoriete spel: Pandemie

---

- meeslepend verhaal: je moet de wereld redden van de ondergang
- coöperatief: constant samenwerken om doel te behalen
- je wint of verliest van het spel
- keuzes die ertoe doen: jouw keuzes maken of breken het spel
- mooi vormgegeven
- eigen rol kiezen
- vooral strategie maar ook wat geluk



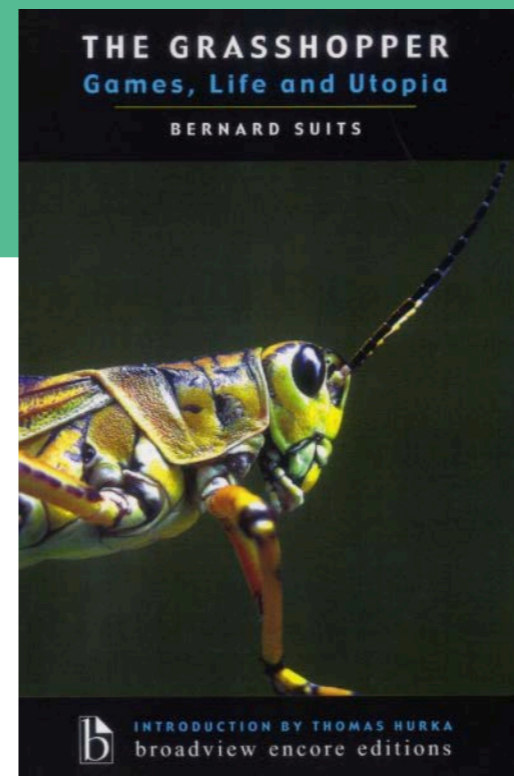
# opdracht

---

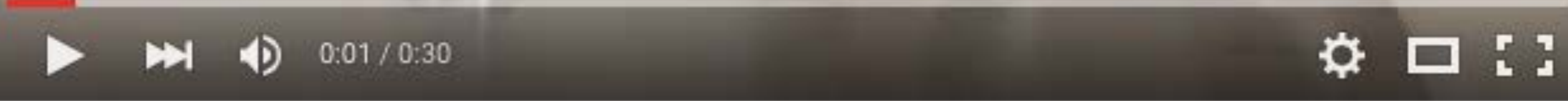
- Kies een spel, maakt niet uit welke
- schrijf op:
  - wat maakt dit spel leuk en waarom?
  - wat maakt dit spel niet leuk en waarom is dat?
  - wat kun je leren van het spel?
  - voor welke soort speler is dit geschikt?

---

**'EEN SPEL IS HET VRIJWILLIG  
OVERWINNEN VAN ONNODIGE  
OBSTAKELS'**



**Bernard Suits**

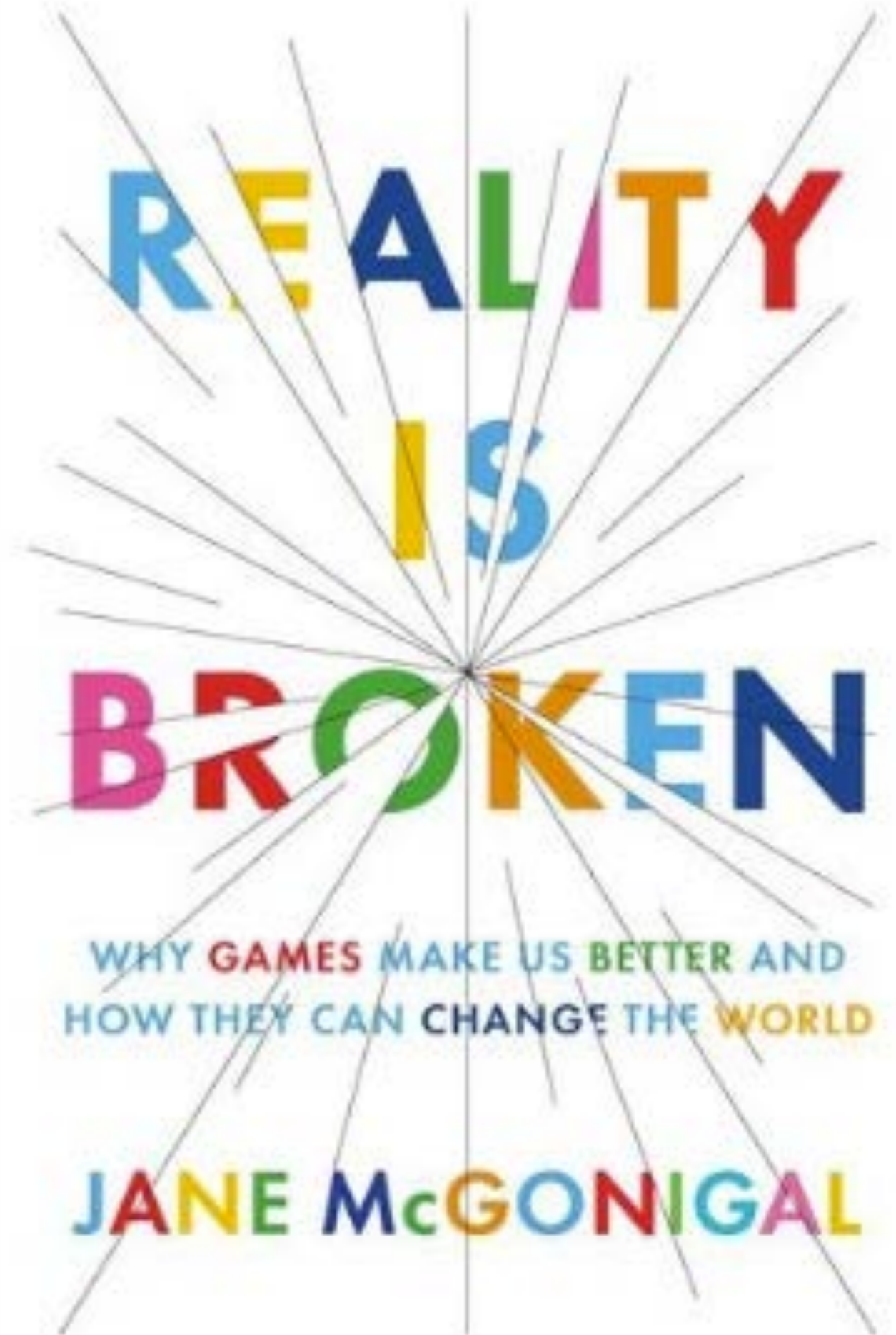


Ik wil ook zo een bel

# Karakteristieken van een spel:

---

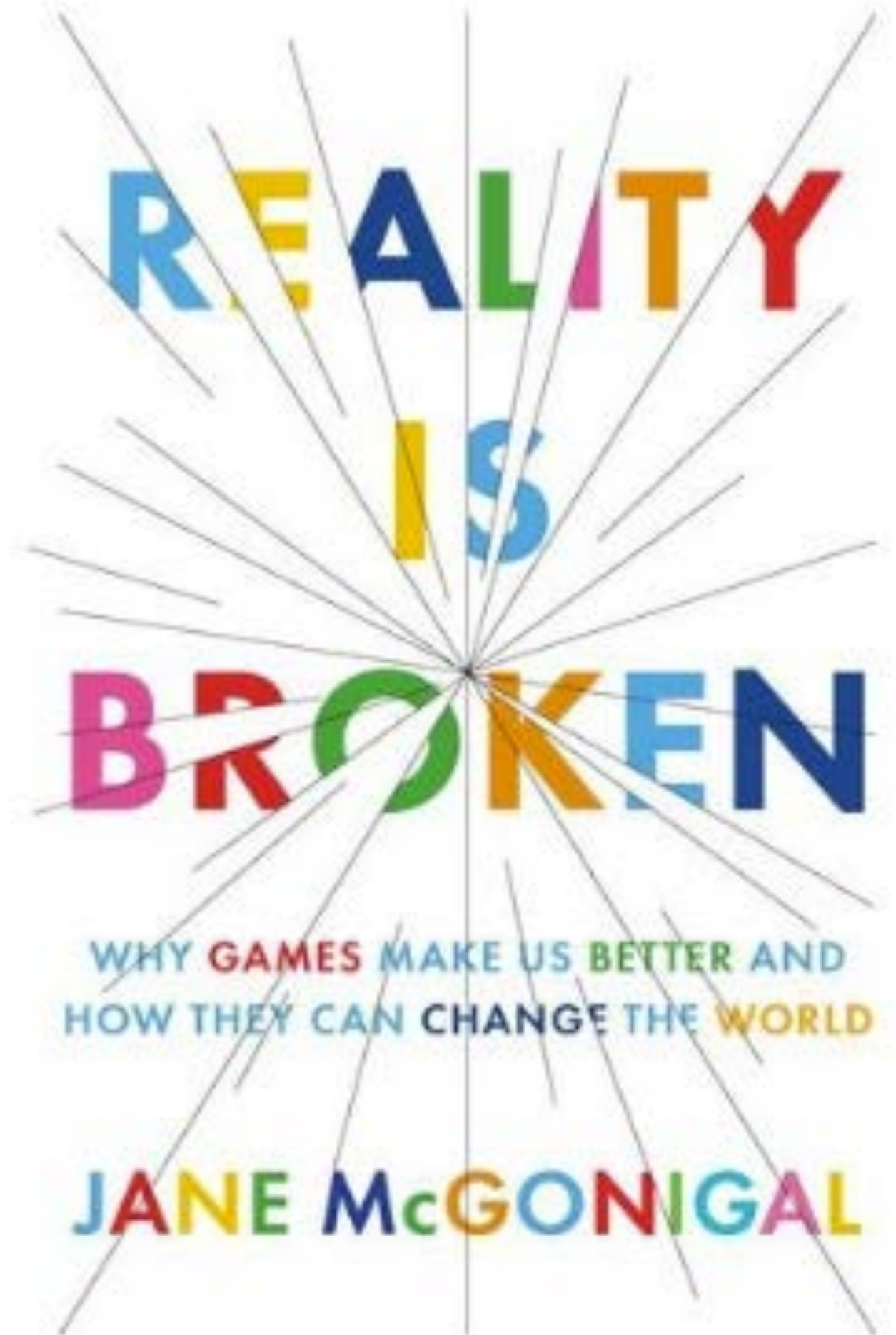
- **doel** - een specifieke uitkomst die de spelers willen bewerkstelligen; geeft spelers een **sense of purpose**
- **regels** - beperkingen op de manier waarop het doel bereikt word; **roept creativiteit op** en **strategisch denken**



# Karakteristieken van een spel:

---

- **feedback systeem** - laat spelers zien hoe dicht ze bij hun doel zijn; is een **belofte** dat het doel haalbaar is,  **motiveert** om door te spelen
- **vrijwillige deelname** - vereist dat alle spelers willens en wetens de regels, doelen en feedback accepteren; is een **gemeenschappelijke basis**, maakt het spel **veilig** en **leuk** om te doen



# Een spel in educatie?

---

- ▶ een spel bestaat uit set **keuzes** met consequenties
- ▶ spel is **simulatie** werkelijkheid, **veilige** vorm van experimenteren met acties en consequenties
- ▶ spel is **leuk** om te doen, bevat **humor**
- ▶ biedt ruimte voor verschillende vormen van **interactie**: samenwerken/tegen elkaar
- ▶ spel is meeslepend, roept **emoties** op, maakt abstracte cultuur en ongeschreven regels tastbaar en **concreet**
- ▶ biedt **handelingsperspectief** en leert dat oplossingen mogelijk zijn
- ▶ geeft gevoel van **controle** & directe **feedback**
- ▶ draagt **kennis** bij zonder het gevoel aan het leren te zijn



# Wat is lastig?

---

- koppeling leerstof, leerdoelen en speldoelen: van elk spel leer je wel wat, maar omgekeerd heeft niet ieder leerdoel een spel
- zelf spellen maken
- niet elke leerling houdt van spellen
- kiezen goede spellen kan moeizaam traject zijn
- vaste contracten met educatieve uitgeverijen
- vrijwillige deelname
- dat wat er gebeurt in spellen is niet altijd te controleren, er ontstaat altijd onverwacht gedrag

# Soorten educatieve spellen\*

---

- **kennisspellen** - opdoen van kennis, spel gebruikt als middel
- **oefenspel** - een vaardigheid leren door te spelen met het spel in een natuurgetrouwe context
- **begripsspel** - abstracte concepten leren van het spel
- **verkennende spellen** - leren kennen van onze blinde vlekken, je leert in het spel dmv spelsimulaties die gedrag uitlokken (houding)



# Bestaande spellen gebruiken in de klas

Waarom heb je een spel nodig? Wat wil je met het spel bereiken?	Moet er iets saais gedaan worden?	Moet een vaardigheid heel vaak herhaald worden om te oefenen?	Is het begrip te moeilijk, kunnen deelnemers zich er echt niet iets bij voorstellen?	Herkennen de deelnemers het gedrag dat je bespreekbaar wilt maken niet? Zijn ze zich niet bewust van hun gedrag?
Wat voor spel heb je daarvoor nodig?	Kennispel	Oefenspel	Begripsspel	Verkennend spel
Wat is het leerdoel precies?	Welke kennis wil je aanbieden?	Welke vaardigheid wil je oefenen?	Welk begrip wil je laten ervaren?	Welk gedrag of welke overtuiging wil je oproepen?
Welke eisen stelt dat aan het spel?	Welke vragen en antwoorden, informatiebrokjes heb je nodig?	Welke interface/omgeving heb je daarvoor nodig?	Welke onderdelen en regels heb je nodig om het begrip tot leven te wekken?	Welke omgeving, vragen of opdrachten zijn daarvoor nodig?

# Beoordelen spellen voor gebruik in de klas:

---

- gaat het spel echt over het **leerdoel** dat ik voor ogen heb?
- Is het spel **leuk**?
- Kan ik het spel **inpassen** in de les? Kan ik er in de les op **reflecteren**?
- Wat voor type **spelers** zijn mijn leerlingen?



## Killers

**Defined by:**

A focus on winning, rank, and direct peer-to-peer competition.

**Engaged by:**

Leaderboards, Ranks



## Achievers

**Defined by:**

A focus on attaining status and achieving preset goals quickly and/or completely.

**Engaged by:**

Achievements



## Socialites

**Defined by:**

A focus on socializing and a drive to develop a network of friends and contacts.

**Engaged by:**

Newsfeeds, Friends Lists, Chat



## Explorers

**Defined by:**

A focus on exploring and a drive to discover the unknown.

**Engaged by:**

Obfuscated Achievements



### Action

"Boom!"

### Social

"Let's Play Together"

### Mastery

"Let Me Think"

### Achievement

"I Want More"

### Immersion

"Once Upon a Time"

### Creativity

"What If?"

#### Destruction

Guns. Explosives.  
Chaos. Mayhem.

#### Competition

Duels. Matches.  
High on Ranking.

#### Challenge

Practice. High  
Difficulty. Challenges.

#### Completion

Get All Collectibles.  
Complete All Missions.

#### Fantasy

Being someone else,  
somewhere else.

#### Design

Expression,  
Customization.

#### Excitement

Fast-Paced. Action.  
Surprises. Thrills.

#### Community

Being on Team.  
Chatting. Interacting.

#### Strategy

Thinking Ahead.  
Making Decisions.

#### Power

Powerful Character.  
Powerful Equipment.

#### Story

Elaborate plots.  
Interesting characters.

#### Discovery

Explore. Tinker.  
Experiment.

# The Science of Gamer Motivation

Quantic Foundry is a market research company focused on gamer motivation. We combine social science with data science to understand what drives gamers.

 [LEARN ABOUT OUR NEW GAME AUDIENCE DASHBOARD](#)

-  Take a 5-minute survey to get your [Gamer Motivation Profile](#).
-  Get a [handy reference chart](#) of our Gamer Motivation Model, based on data from over 300,000 gamers.
-  Watch our [GDC talk](#)—all the key findings from our gaming motivation data distilled into a 20-minute video.

Sign up for our newsletter to keep up to date with our gamer psychology findings and analytics blog posts:

[Subscribe](#)

- Game Devs: Findings / Analytics / Company News
- Gamers: New Surveys / Profile Tools / Findings

The Science and Data Behind Our Gamer Motivation Model

Voorbeelden - kennis overdragen

**FEITEN**



80% JEUGD BLOWT NIET  
17% MEIDEN BLOWDE OOIT  
20% JONGENS BLOWDE OOIT  
**78% VINDT BLOWEN SCHADELIJK**

**FEITEN**



80% JEUGD BLOWT NIET  
17% MEIDEN BLOWDE OOIT  
**20% JONGENS BLOWDE OOIT**  
78% VINDT BLOWEN SCHADELIJK

**FEITEN**



80% JEUGD BLOWT NIET  
**17% MEIDEN BLOWDE OOIT**  
20% JONGENS BLOWDE OOIT  
78% VINDT BLOWEN SCHADELIJK

**FEITEN**



**80% JEUGD BLOWT NIET**  
17% MEIDEN BLOWDE OOIT  
20% JONGENS BLOWDE OOIT  
78% VINDT BLOWEN SCHADELIJK



1

2

3

4

7

8

37

38

39

40

43

44

35

37

38

39

40

43

44

33

34

35

37

38

39

40

43

44

33

34

35

60

61

62

63

46

47

48

49

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

9

8

7

6

5

4

3



## Speel het IkBenOffline.nl Ganzenbordspel: download gratis!

Heb jij ook moeite met het inlassen van een Sociale Media pauze? Ben jij geneigd om elke minuut je mobieltje te checken? Slaap je soms te weinig omdat je te lang online bent? Vind jij jezelf verslaafd aan Sociale Media?

Speel dan het IkBenOffline.nl Ganzenbord, waar je geconfronteerd wordt met allerlei situaties die je aan het denken zetten over je eigen Sociale Media gebruik. Het doel van het spel is om jou en je leeftijdgenoten bewust te maken van de manier waarop jullie met Sociale Media omgaan. Denk je dat je deze confrontatie aankunt? Download dan het spel en ga aan de gang.

Wil je het spel met meerdere mensen spelen, bijvoorbeeld in een klas of bibliotheek? Dat kan!

Er kunnen 6 mensen spelen per ganzenbord. Je kunt natuurlijk ook meerdere borden uitprinten.

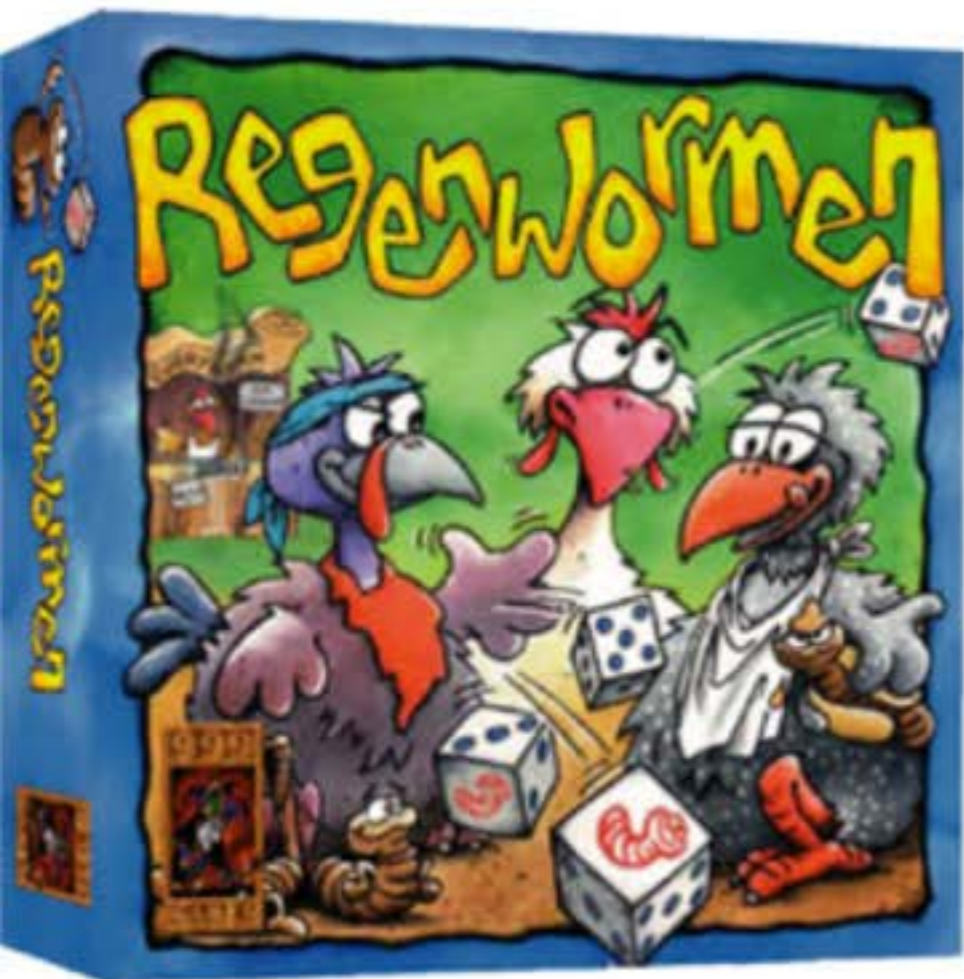
### Download gratis het IkBenOffline.nl Ganzenbordspel

Het spel bestaat uit de volgende onderdelen:

1. Algemene informatie
2. Het Ganzenbord



Voorbeelden - oefenen vaardigheid







Leer gratis Engels. Altijd.

Begin



Logic Adventure – logische schakeling leren

# Startrekenen VR: leren rekenen met behulp van virtual reality (VR)



MEER VIDEO'S



0:23 / 0:57



HD

YouTube

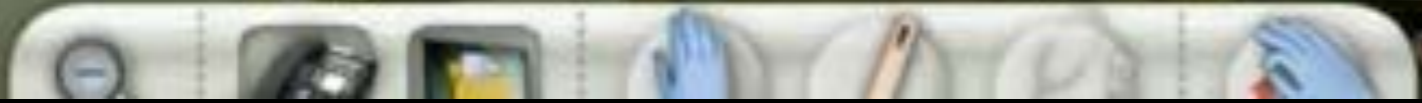


Voorbeelden - gevoel overdragen/  
abstract concreet maken/bieden  
ervaring





- A
- B
- C
- D
- E
- Medication



# This War of Mine

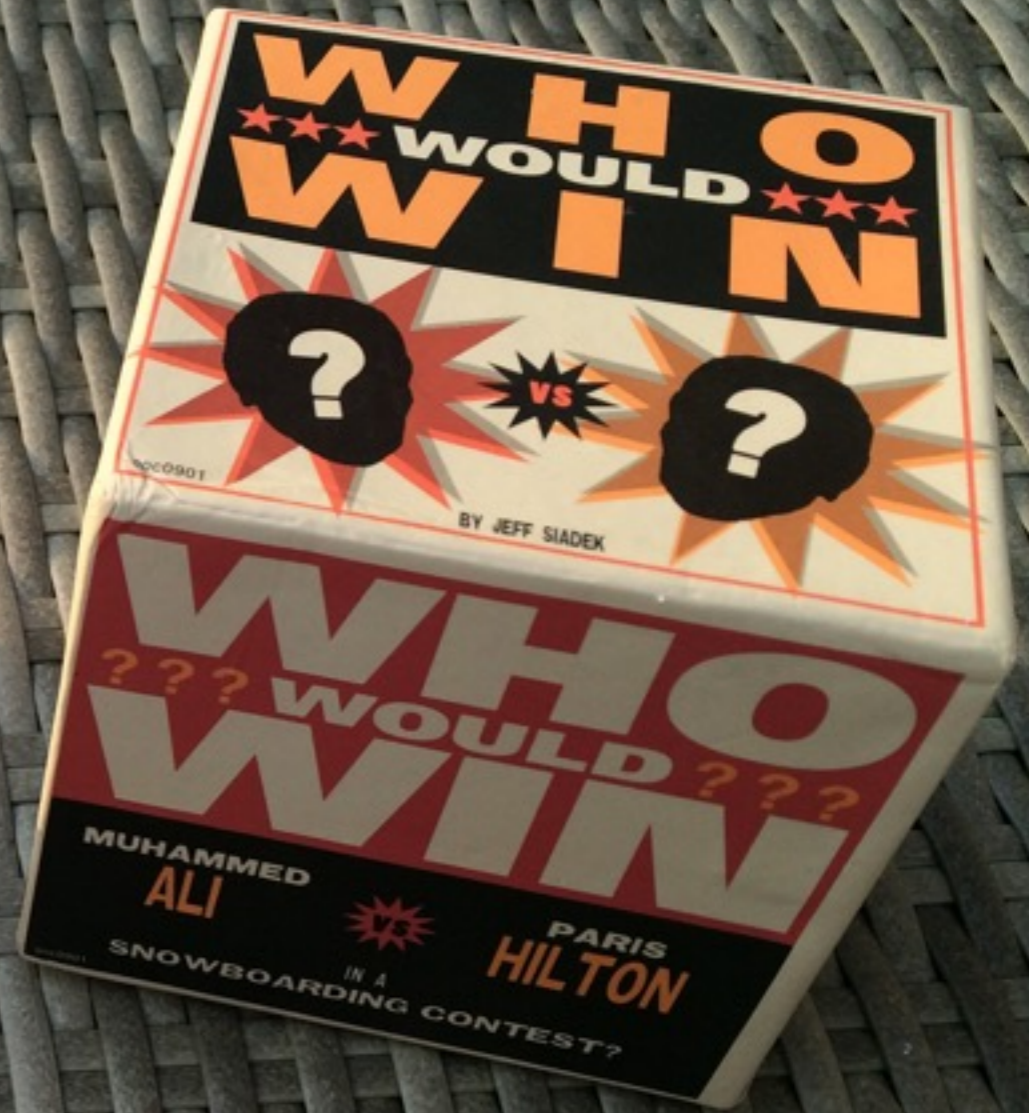
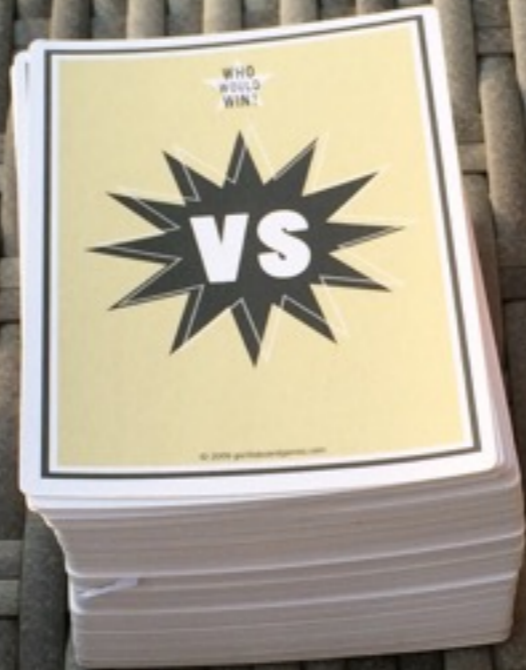




Voorbeelden - gedrag oproepen







**PARIS HILTON**  
CELEBUTANTE HEIRESS  
THE SIMPLE LIFE

---

★

"The way I see it, you should live everyday like its your birthday."

★

**V S**

**TUG OF WAR**

★

**BARACK OBAMA**  
44<sup>TH</sup> U.S. PRESIDENT

---

★

"The fact that my 15 minutes of fame has extended a little longer than 15 minutes is somewhat surprising to me and completely baffling to my wife."

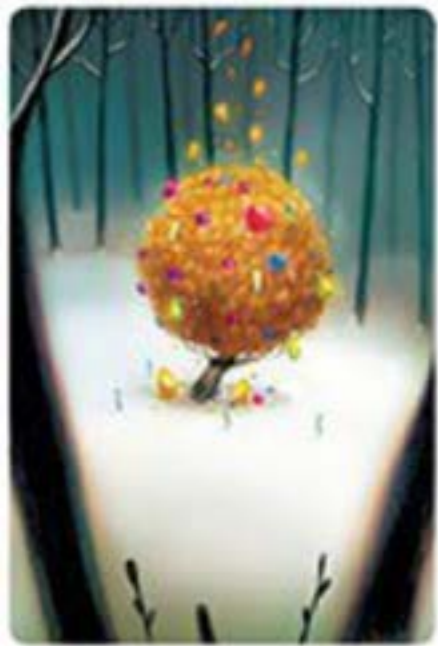


# Dixit



Libellud

Jean-Louis Roubira

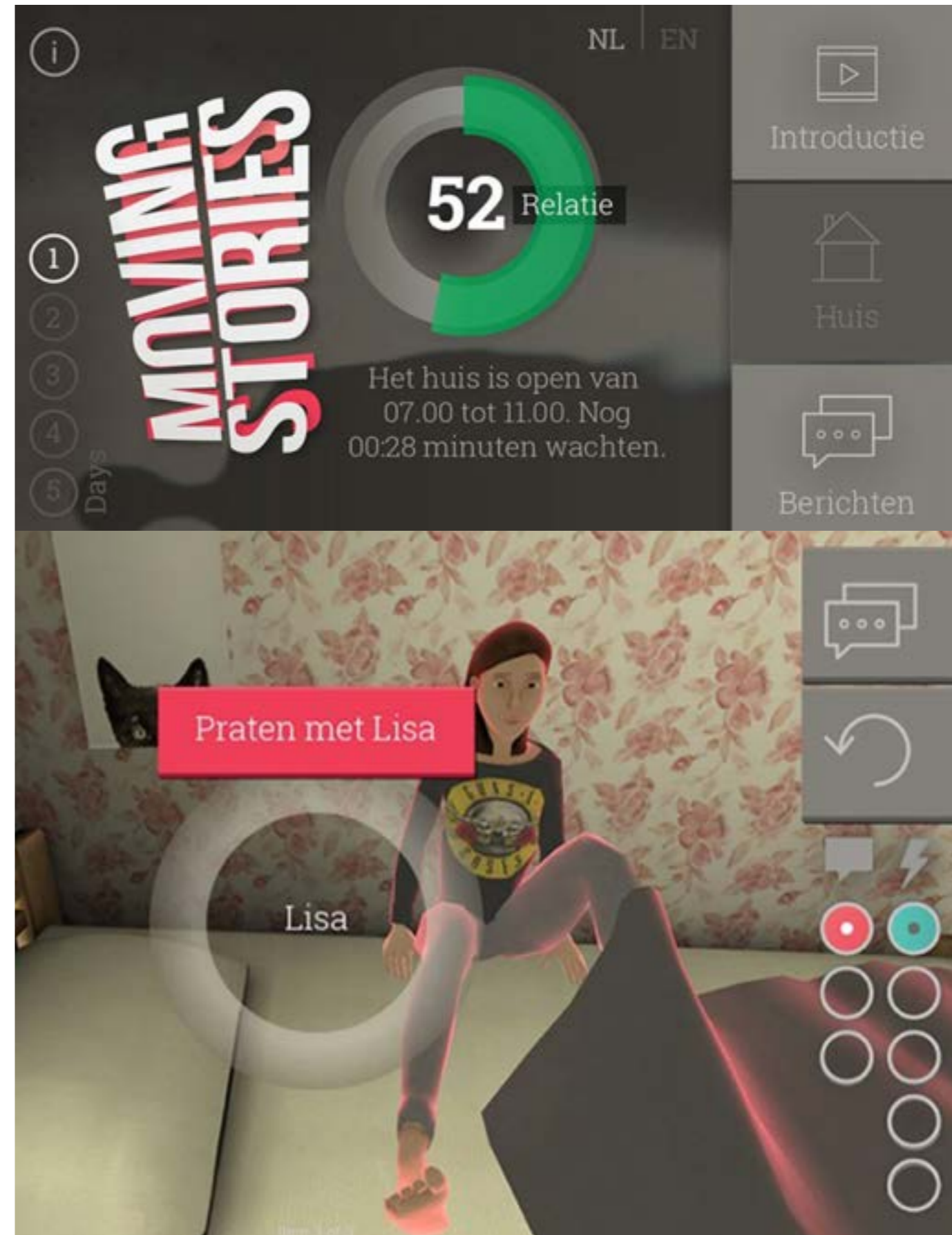


# Moving stories

Moving Stories is een first person, single player game in de vorm van een app voor smartphone of tablet. De game wordt gespeeld met de hele klas tegelijk in het voortgezet onderwijs.

Het speelbare personage woont in huis met zijn / haar nichtje Lisa, die niet meer uit bed komt. De speler weet vooraf niet precies wat er aan de hand is en probeert haar te helpen. Vijf dagen lang kan je als speler elke ochtend ongeveer 10 minuten spelen. Je kan in gesprek gaan met Lisa en acties ondernemen in het huis zoals koffie maken, opruimen of de huisarts bellen. Gedurende de dag krijg je feedback van Lisa. Dit komt in de vorm van tekstberichtjes (notificaties) binnen op je telefoon.

Gedurende de dag krijgen alle spelers in de klas dus op gezette tijden berichten uit de game. De een zal positieve reacties krijgen, terwijl een ander boze of treurige berichtjes krijgt van Lisa. Deze notificaties hebben als doel dat spelers hun strategie onderling gaan vergelijken en er zo een gesprek op gang komt tussen de klasgenoten.



# TOUGHROAD<sup>®</sup>

SPIEL FOR DIT LIV



03:21 **vimeo**

Voorbeelden - overtuiging/gedrag  
expliciet maken

# Wat zou jij doen, Janneke?



Geef ze vrij!



Geef ze geen vrij.



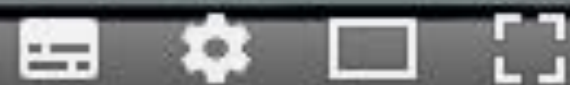
Choose A Different Ending: start

BuzzFeed  
presents

# Students Learn A Powerful Lesson About Privilege



0:04 / 1:45





# Zelf een spel maken:

---

1. bepaal je leerdoel
2. bepaal wie je spelers zijn
3. bedenken spellen, spelvormen en spelmechanismes:
4. maak zo snel mogelijk papieren prototypes
5. als je een papieren prototype hebt die doet wat je wilt doen, maak er dan een echt spel van

# 1. bepaal je leerdoel

---

Wat wil je dat het spel moet opleveren? Wat moet er geleerd worden? Wanneer is het spel geslaagd?

- een **begrip** dat leerlingen wel kunnen benoemen, maar niet werkelijk begrijpen
- een **vaardigheid** die leerlingen alleen maar kunnen leren door te doen
- **gedrag** of **overtuiging** van leerlingen dat moeilijk te veranderen is, omdat ze zich er niet van bewust zijn
- .. of is het nog iets totaal anders? Besteed hier voldoende tijd aan

## 2. wie is je speler?

---

Wat motiveert je spelers? Wat willen zij uit een spel halen?  
Wanneer haken ze af? Hoe leren zij? Hoe zou je een spelvorm kunnen bedenken voor alle typen spelers?

## 2. wie is je speler?

---

- de killers willen winnen, maak er een competitie van
- de achievers willen laten zien wat ze kunnen, geef ze de kans te 'shinen'
- de explorers willen ontdekken, de schatkistjes vinden, nieuwe dingen zien, ontdekken wat er gebeurt
- de socializers willen samenwerken, iets doen met elkaar



# 3. bedenken spellen

---

Wat gebeurt er in het spel

Wat zijn de regels

Welke acties kunnen de spelers nemen

Wat zijn de uitdagingen in het spel die leiden tot het behalen van het leerdoel

Wat zijn de beloningen die de spelacties opleveren

Hoe weet een speler hoe goed hij of zij het doet

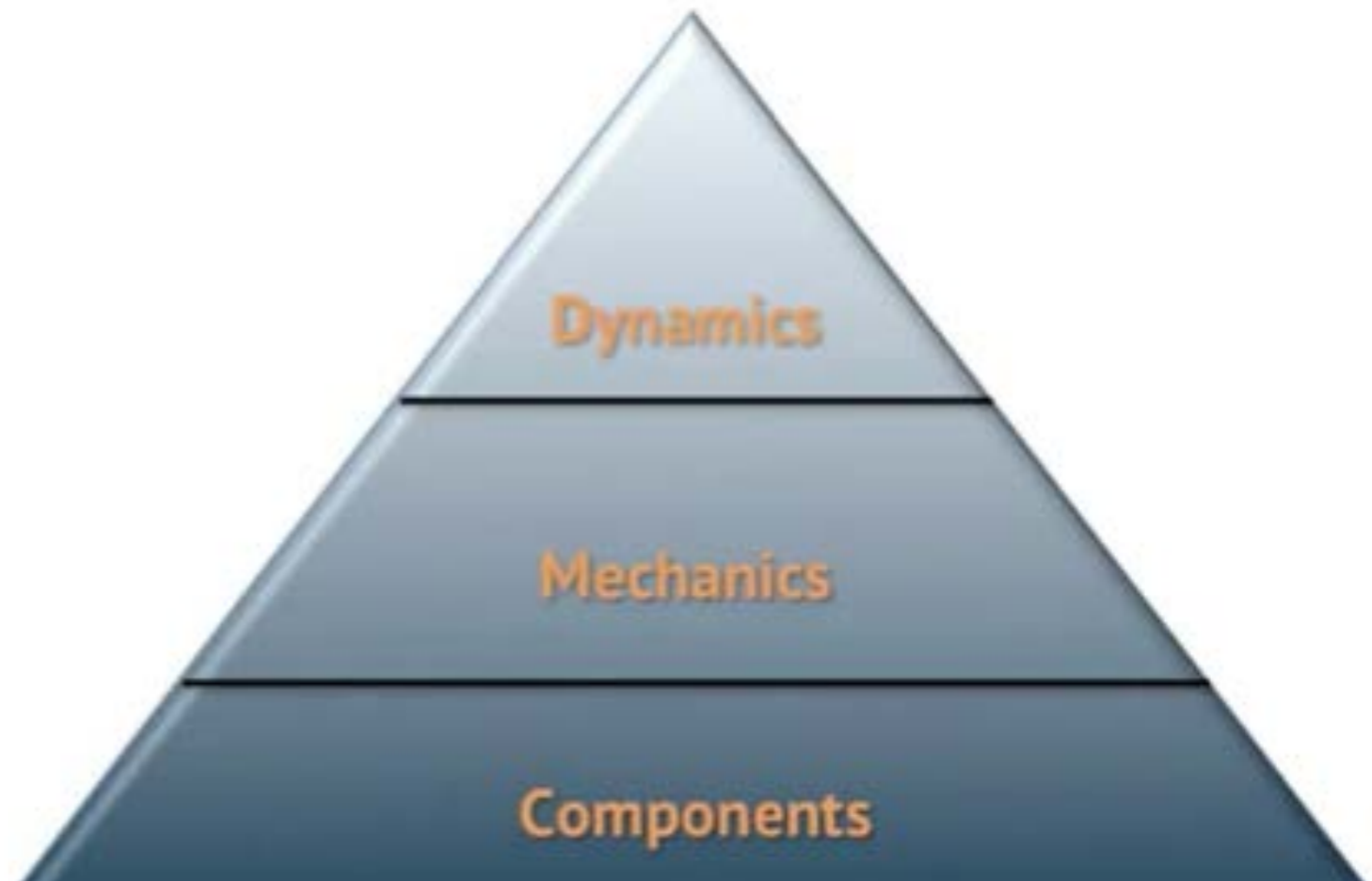
Wat wordt het thema van het spel

-> via Piramide van Game Elements

# 3. Piramide van Game Elements

---

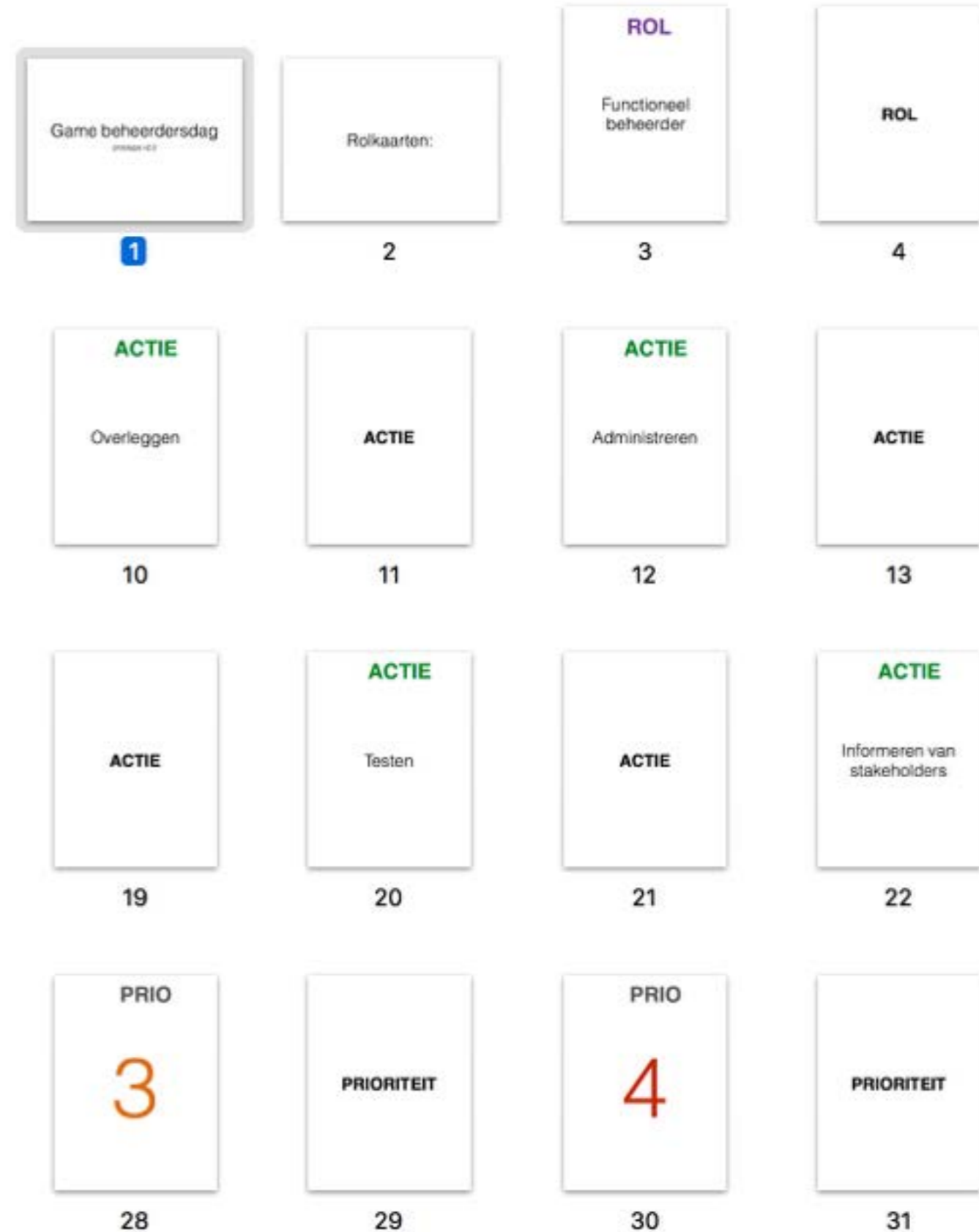
- dynamics: het verhaal/thema, concept, emoties, verhaallijn, voortgang.
- mechanics: de elementen van het spel die de actie maken: uitdagingen, geluk, feedback, beurten, win-states, beloningen
- components: spelelementen die de bovenstaande niveaus mogelijk maken: pionnen, bord, kaarten, punten, scores, levels



# 4. maak papieren prototypes

---

Maak zo snel mogelijk papieren prototypes en ga spelen met je doelgroep. Kijk goed wat er gebeurt tijdens het spelen. Hoe vinden je spelers het? Hebben ze plezier? Hebben ze plezier over de juiste dingen? Gebeurt er wat je had verwacht of niet? Gooi weg waar je niets aan hebt, behoud wat dat oplevert wat nodig is.



# Playtest Reflection Form

**Game** \_\_\_\_\_ **Date** \_\_\_\_\_

**Name** \_\_\_\_\_ **Grade** \_\_\_\_\_

**Fun**  
How fun was the game?  
(Please circle a face)

SO fun  
 Fun  
 I'm not sure  
 Not so fun  
 Epic fail

**Difficulty Level**  
How difficult was the game?  
(Please circle one)

Too easy  
 Nicely challenging  
 Too challenging

**Clarity of Rules**  
How clear were the rules?  
(Please circle a face)

Perfectly clear!  
 A little clear  
 I'm not sure  
 Not so clear  
 Not clear at all

What can you and other players learn from playing this game?

What would you change about the game? What would you add or take out?

What was your favorite thing about the game?

What was your least favorite thing about the game?

Use the back if you need more space!



1



2



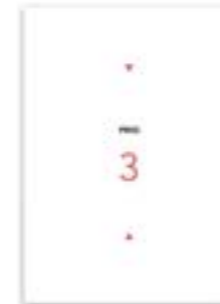
3



4



9



10



11



12



17



18



19



20



25



26



27



28



# 5. maak het uiteindelijke spel

---

- vormgeving
- doosjes
- uitgewerkte spelregels
- definitieve spelstukken: bord/kaarten/dobbelstenen
- programmeer de app/website...



# Opdracht: alleen of in een groep

---

Neem een les in je hoofd die je wilt veranderen, omdat het saai is of omdat er niet wordt geleerd wat je zou willen

Volg de stappen:

1. bedenk een leerdoel
2. bepaal je spelers
3. bedenk een spel
4. maak een prototype en test deze op elkaar

# Verder lezen

---

- Game Didactiek. Het hoe en waarom van spellen. Dr. Martijn C. Koops
- Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Tracy Fullerton.



## Online Classroom Games for Teaching Economics.

Free, Ready to play, Nothing to install, No need to register!

**Economics-games.com** is a free educational games site for teaching microeconomics, industrial organization and game theory.

Choose the game you want to run, enter the number of players and that's it: You just have to communicate their logins to your students and have them connect to the site with their phones, tablets or laptops. You can then observe and debrief the game through your interface.



The industrial organization game.

The games

Play

- Congratulations to the **Winner of our Economics Tournament, HEC Montréal!** Toulouse School of Economics and Cardiff Metropolitan University also stand on the podium, as 2nd and 3rd!
- **New!** We just added a complete variant of the **4-players 2D horizontal differentiation game**, with localization ("industrial organization" section).

One of the games.

The impact of fixed costs and production capacities on prices and

45 games and simulations.

You can find on the site a few variants of the previous competition game:



## Spellen Economie VMBO

Be Involved heeft 2 educatieve spellen ontwikkeld voor het vak economie.

Elk spel wordt compleet geleverd met alle mogelijke ondersteuning:

- instructiepresentatie,
- docentenhandleiding,
- reflectiepresentatie,
- toetsingsmogelijkheden,
- spelmateriaal voor een hele klas,
- & reserve spelmateriaal.

U ontvangt de spellen als cursusmateriaal bij de *cursus Economieles geven met educatieve spellen op het VMBO*.

Benieuwd? [Vraag direct een informatiepakket met offerte aan!](#)

Hieronder volgt een overzicht van alle spellen. Klik op een spel voor een beschrijving van het spelverloop en de leerdoelen die er mee behaald worden.

**Doordat de leerlingen actief bezig zijn met de stof steken ze er zeker wat van op!**

*Wilfred Nagel - Economie docent op het Gomarus te Gorinchem*

## Overzicht van voortgezet onderwijs spellen Economie VMBO



### Luxe Leven

Luxe Leven is een financieel bordspel voor drie personen. Als baas van hun eigen portemonnee doorlopen ze hun leven. Wanneer ga je sparen,



### Ka'Ching

In Ka'Ching staan leerlingen als ondernemer aan het roer van hun eigen kledingwinkel. Met deze kledingwinkel gaan ze een felle strijd aan met 1 directe



Voor meer inspiratie:

06-51225199

[mail@gamesandlearning.nl](mailto:mail@gamesandlearning.nl)

[www.gamesandlearning.nl](http://www.gamesandlearning.nl)

---

**GAMES & LEARNING**