



WERELDBURGERSCHAPSEDUCATIE

## KIJKWIJZER SIMULATIESPEL

Een simulatiespel bestaat uit verschillende componenten.

Per component worden enkele handvatten aangereikt die inspiratie bieden bij het uitwerken van een simulatiespel.

SITUATIE	<ul style="list-style-type: none"><li>• Duidelijk omschreven</li><li>• Visueel, tastbaar en realistisch (ev. op locatie)</li><li>• Overzichtelijk</li></ul>
SPELERS	<ul style="list-style-type: none"><li>• Stakeholders of betrokkenen in het systeem<ul style="list-style-type: none"><li>• Alle spelers eenzelfde rol, eventueel verschillende beginsituatie</li><li>• Alle spelers verschillende rol</li></ul></li><li>• Individueel of in kleine groep</li></ul>
SPELDOEL	<ul style="list-style-type: none"><li>• Speldoel met winaar en verliezer: concurrentie<ul style="list-style-type: none"><li>• Alle spelers eenzelfde speldoel</li><li>• Alle spelers verschillend speldoel</li></ul></li><li>• Aantrekkelijk aanbrenge van speldoel<ul style="list-style-type: none"><li>• Fictie</li><li>• Bestaande situatie</li></ul></li></ul>
SPELACTIES	<ul style="list-style-type: none"><li>• Acties bieden keuze en intitiatief</li><li>• Acties zijn leeractiviteiten: cognitief, affectief, motorisch</li><li>• Keep it simple: op niveau van leerlingen, niet te open, eenvoudig spelopzet</li></ul>
GEBEURTENISSEN	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gebeurtenissen die spelers niet kiezen</li><li>• Spelregels kunnen veranderen</li></ul>
NABESPREKING	<ul style="list-style-type: none"><li>• Stoom afblazen</li><li>• Delen van ervaringen</li><li>• Duiding geven aan eigen handelen<ul style="list-style-type: none"><li>• Meningsvorming</li><li>• Structuren, procedures en machtsposities van systeem zichtbaar maken</li></ul></li><li>• Persoonlijke reflectie: hoe bepaalt plaats binnen het systeem je keuze?</li></ul>