



HOE EEN SIMULATIESPEL ONTWERPEN?

Een simulatiespel is een educatief spel waarin een situatie wordt nagebootst. Dat kan bijvoorbeeld de wereldhandel zijn, maar ook de gemeentepolitiek, een transportstelsel, een communicatiesysteem, een bedrijf of een wereldrijk.

In een simulatie zijn leerlingen betrokkenen die iets nastreven. Ze moeten zich bijvoorbeeld verrijken, metrolijnen aanleggen, gebieden veroveren of wetten doordrukken. Daarbij maken ze keuzes, onderhandelen ze en nemen ze initiatieven die ethisch kunnen zijn, of juist niet.

Doorheen het spel krijgen ze inzicht in de processen en de (machts)structuren die eigen zijn aan het systeem. Tegelijk ondervinden ze wat de gevolgen zijn van hun eigen keuzes.

Er zijn heel wat uitgewerkte simulatiespelen voorhanden. Habitat, Rafa-Rafa, Democracy, Kwinkslag, zijn maar enkele voorbeelden uit het ruime aanbod. Kleur Bekennen biedt handige fiches aan waarop per wereldburgerschapsthema verschillende mogelijke educatieve materialen beschreven staan voor iedere leeftijdsgroep. Het loont zeker de moeite om even na te gaan welke spelen al werden uitgewerkt. Deze spelen kan je uitlenen via de provinciale bibliotheken die samengesteld werden door Kleur Bekennen. Daarnaast richten heel wat organisaties zoals de Aanstokerij zich op het uitwerken van educatieve spelen. Ook de bibliotheek van de lerarenopleiding van Vives in Brugge bezit een indrukwekkende collectie.

Als leraar is het interessant om inzicht te hebben in de bouwstenen van een simulatiespel. Dit laat je toe om de kwaliteit van een simulatiespel in te schatten en biedt ook handvatten om zelf een spel te ontwerpen of aan te passen. Deze tekst bespreekt de belangrijkste spelcomponenten van een simulatiespel en brengt enkele kenmerken samen.

1. SITUATIE

Dit is de context of de situatie die het simulatiespel na bootst. Dit kan een systeem op wereldschaal zijn (internationale politiek), maar ook heel lokaal (gemeente) zijn. In ieder geval moet de situatie voor de deelnemers helemaal duidelijk zijn, wat voor heel wat systemen niet vanzelfsprekend is. Leerlingen kunnen zich niet altijd iets voorstellen bij wat een bedrijf, een rechtbank of een kunsthandelaar juist doet.

Een goed simulatiespel maakt de context visueel en tastbaar. Dat kan via een aangepast spelbord, authentieke voorwerpen, afbeeldingen, infoches of kaarten. Het loont daarbij de moeite om een simulatie zo realistisch mogelijk te maken. Hoe sterker de inkleding, hoe sterker de inleving. Een levensgroot spel met kantoren, diensten of landen op verschillende locaties is meestal motiverender dan een spelbord op een tafel. Nog sterker is een simulatiespel op locatie, waarbij leerlingen aan de slag gaan in het gemeentehuis, de beurs, in het bos, op een erfgoedsite, ...

Natuurlijk moet de inkleding haalbaar en helder blijven. Een duidelijke context is tastbaar, maar ook overzichtelijk. Merktekens, kleuren, pijlen of infopanelen kunnen hierbij helpen.

2. SPELERS

De spelers van een simulatiespel zijn steeds stakeholders of betrokkenen in het systeem. Alle spelers kunnen dezelfde rol hebben: het zijn allemaal huurders, migranten, consumenten, staten, ministers, bankdirecteurs, aandeelhouders, journalisten of verkopers.

Daarbij hoeven ze niet allemaal dezelfde beginsituatie te hebben. Huurders kunnen bijvoorbeeld autochtoon, allochtoon, vrouw, man, arm, rijk, ... zijn.

In een simulatiespel kunnen verschillende spelers ook een andere rol hebben: sommigen verkopen, anderen transporteren, anderen consumeren,

Een simulatiespel kan je individueel spelen, maar ook in kleine groepjes, waarbij bijvoorbeeld vier à vijf leerlingen samen een advocatenkantoor vormen en het opnemen tegen de anderen.

Meestal is het sterker om in kleine groepjes te werken omdat de interacties dan veel rijker worden. Zowel de dynamiek tussen de groepen met verschillende belangen als die binnen een groep, levert een schat aan meningen op. Zelfs als leerlingen individueel een traject moeten afleggen en bijvoorbeeld in kansarmoede trachten rond te komen, is het meestal interessanter om minstens per twee hun weg te zoeken. Een sterk simulatiespel stimuleert het leren van elkaar. Heel vaak zijn onderhandelen en argumenteren kernactiviteiten.

3. SPELDOEL

In een simulatiespel is er steeds een duidelijk speldeel dat bepaalt wanneer je wint en wanneer je verliest.

Het speldeel kan voor iedere groep/speler hetzelfde zijn: een politiek programma realiseren, rijk worden, gebieden veroveren. Elke groep kan ook een ander doel hebben: sommigen moeten het regenwoud redden, anderen willen zo veel mogelijk hout exporteren. In ieder geval gaan de groepen/spelers in een simulatiespel in concurrentie met elkaar.

Het loont de moeite om het speldeel aantrekkelijk aan te brengen. Dat kan door bij aanvang een raamverhaal te brengen in de vorm van een brief, een queeste of een uitdaging/challenge. Dat verhaal kan gedeeltelijk fictie zijn, maar het is zeker interessant om met gegevens de werkelijke situatie te schetsen.

4. SPELACTIES

Een simulatiespel is een oefen- of experimenteeruimte. De spelers krijgen dus steeds de ruimte om zelf keuzes te maken of initiatieven te nemen. Anders dan bij een ganzenbord, bepalen ze zelf of ze een bepaalde aankoop doen, een andere speler beroven, landen aanvallen of een bondgenootschap sluiten. Er zijn met andere woorden verschillende manieren waarop de spelers het speldeel kunnen bereiken.

Het type spelacties bepaalt het educatieve gehalte van het simulatiespel. Je kan gebieden veroveren door kaartjes te roven bij de andere groep of dobbelstenen te gooien, maar dan dat zijn op zich geen leerrijke activiteiten. Laat leerlingen zo veel mogelijk het echte spel spelen.

Als de spelers handelaren zijn, stemmen ze bijvoorbeeld echt de prijs af op de markt. Dokters trachten echt een ziektebeeld te herkennen. Parlementariërs discussiëren over realistische wetsvoorstellen. Asielzoekers doorlopen werkelijk de asielprocedure. De spelacties zijn best leeractiviteiten. De

deelnemers kunnen een situatie in vraag stellen, constructies bouwen, informatie zoeken, patronen herkennen, opbieden tegen elkaar, ... Uiteraard mogen de spelacties niet te hoog gegrepen zijn voor de leerlingen.

Om te kunnen onderhandelen of argumenteren mogen de opdrachten in het spel niet te open zijn.

Een spel wordt rijker als er verschillende mogelijke acties zijn die telkens andere vaardigheden ontwikkelen. Zo kan je zowel cognitieve, affectieve als motorische spelactiviteiten inbouwen. Een spel waarin leerlingen zich zowel inleven als overleggen, luisteren maar ook lopen of springen zal zeker aanspreken, maar tegelijk geldt: **keep it simple**. Niemand is gebaat bij een eindeloos complex spel.

4. GEBEURTENISSEN

Naast keuzeruimte, zijn er ook gebeurtenissen die spelers niet kiezen. Spelregels kunnen ook veranderen. Dat kan interessant zijn om extra uitdaging of meer variatie in te bouwen. Er kan een extra controlepost komen. Je kan geld verliezen. Je kan ziek worden. Een weg kan versperd worden. De belastingcontroleur komt langs, ...

5. NABESPREKING

Een simulatiespel mist zijn effect grotendeels als er geen nabespreking volgt. Leerlingen laten zichzelf tijdens het spel kennen: ze maken keuzes en nemen initiatieven. Tijdens de nabespreking blazen leerlingen stoom af en delen ze zo veel mogelijk ervaringen. Meestal ontdekken ze dat de anderen het spel vaak heel anders hebben ervaren.

Daarnaast is het belangrijk dat ze duiding geven aan hun eigen handelen: waarom handelden ze op die manier? Zowel als ze gekozen hebben voor een meer ethische aanpak als in het andere geval, is een dubbele kadering belangrijk.

Enerzijds doe je aan meningsvorming: je vormt een mening over bepaalde gedragingen in het spel. Dat kan aan de hand van stellingen of door samen naar een wenselijke gedragscode te zoeken. In wereldburgerschap staan de mensenrechten en de duurzame ontwikkelingsdoelen centraal. Het kan dus interessant zijn om de spelacties van bepaalde spelers te plaatsen tegenover deze kaders.

Anderzijds heeft een simulatiespel de bedoeling om de structuren, procedures en machtsposities van een systeem zichtbaar te maken. Het is niet de bedoeling leerlingen op te zadelen met een schuldgevoel omdat ze tijdens het spel overgingen tot het onder druk zetten van anderen, discriminatie of oplichterij. Vaak zet een systeem aan tot bepaalde handelingen.

Een simulatiespel kan leerlingen doen ervaren dat ze zelf in bepaalde situaties handelingen stellen die ze in andere situaties verachtelijk zouden vinden. In dat geval ondervinden ze aan de levende lijve hoe sterk structuren de keuzes van mensen bepalen.

De Aanstokerij stelde enkele vragen op die je kan behandelen tijdens de nabespreking:

- Hoe voel je je na het spel?
- Wat is er gebeurd? Hoe probeerde je de anderen te beïnvloeden? Wat vond je leuk/spannend/flauw? Werd er eerlijk gespeeld?
- Waarom deden anderen/jij dit of dat? Wat had je nog willen doen? Wat zou er zijn gebeurd als bepaalde spelers andere keuzes hadden gemaakt?
- In hoeverre komt het spel overeen met de realiteit? Wat komt overeen? Waarin verschilt de realiteit?
- Wat heb je geleerd? Welke inzichten levert het spel op? Verandert het spel je kijk op de zaak? Verandert het je gevoelens?
- Wat ga je ermee doen? Ga je bepaalde dingen anders doen? Ga je op zoek naar meer informatie?

BRONNEN

- Clottens, K. (2018). Roadbook voor doe-het-zelf spelitecten. Leuven: De Aanstokerij.
- Clottens, K., (2018). Een leerlekker spel. De basis voor speloloog en spelagoog. Leuven: De Aanstokerij.
- Quinn, C.N., (2005). Engaging learning, designing E-learning simulation games. Pfeiffer & company.
- Van der Aelsvoort, G.M. (2011). Van spelen tot serious gaming, spel en spelen uit de pedagogische beroepspraktijk. Leuven-Den Haag: Acco.
- Zimmerman, E. & Salen, K. (2003). Rules of play : Game design fundamentals. Cambridge : MIT Press

Een kijkwijzer omtrent het simulatiespel is te downloaden via: wereldburgerschapeducatie.ucll.be



WERELDBURGERSCHAPSEDUCATIE . UCLL . BE

Leen.Alaerts@ucll.be
 Imran.Nawaz@ucll.be
 Jan.Swerts@ucll.be
 Hannelore.Verstappen@ucll.be

The image shows a thumbnail of a document titled 'Kijkwijzer Simulatiespel' from 'Wereldburgerschapeducatie'. It contains a table with the following content:

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