

## JC van Os Universiteit Utrecht Geschiedenis en vakdidactiek

### Spel competitie en kennis, een simpele variant op ganzenbord.

Dit spel is bedacht vanuit het oeroude ganzenbord en teruggebracht tot een simpele variant. Het kost even wat tijd voor de docent om het te maken, maar geplastificeerd kan het nog jaren mee! Bovendien toetsen de leerlingen hun kennis spelenderwijs.

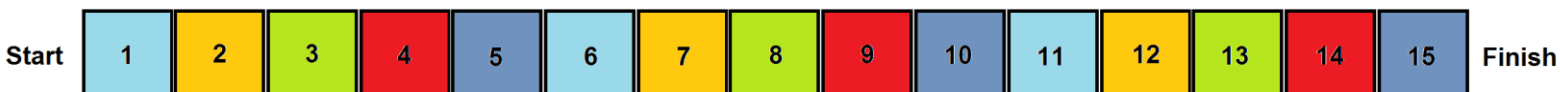
#### Benodigdheden:

- Vier leerlingen: één iemand is de quizmaster, de andere drie (of meer) leerlingen nemen deel
- Een werkblad (zie bijlage)
- Drie pionnen
- Drie blaadjes en pennen om antwoorden te noteren
- Honderd vragen verdeeld over tien tijdvakken (kaartjes plastificeren)

#### Het spel:

- De leerlingen krijgen vragen te horen van de quizmaster. Deze vragen zijn gebaseerd op de kenmerkende aspecten van de tien tijdvakken uit het nieuwe geschiedenisonderwijs. Elk tijdvak heeft tien vragen. De docent zal de vragen maken, om extra diepgang te geven. Excellente klassen kunnen natuurlijk zelf de vragen maken en laten controleren door de docent (een les van te voren inleveren). Enige nadeel daarbij is dat de leerlingen van sommige vragen de antwoorden al weten.
- Het parcours bestaat uit vijftien vakjes.
- De leerlingen moeten een juist antwoord geven en dit op het blaadje schrijven. Het is aan de quizmaster om te keuren of deze antwoorden goed zijn. De leerlingen schrijven hun antwoord op, zodat zij niet het antwoord van de buurman geven.
- Als een leerling het antwoord goed heeft, mag hij/zij een stap vooruit doen. Is het antwoord fout, dan moet er twee stappen achteruit gedaan worden (tenzij diegene nog aan het begin van het parcours staat). Alle leerlingen kunnen dus tegelijkertijd punten halen of verliezen.
- Diegene die als eerst het eind van het parcours heeft gehaald, is de winnaar en krijgt alle eer en een handje van de quizmaster.
- Dit is een handige opdracht om na elk tijdvak te behandelen. Ook kan hierdoor cumulatief geoefend worden. Na elk tijdvak dat uitgelegd is in de klas, kan er weer een setje van tien worden toegevoegd aan de vragen.

Het grote Tien Tijdvakken spel



#### Variant:

- Leerling 1 mag de vraag alleen beantwoorden voor twee punten. Is dat antwoord fout, dan mag leerling twee voor één punt.
- De volgende vraag gaat weer naar leerling 2, die opnieuw voor twee punten mag proberen. Heeft hij/zij het fout, dan mag leerling 3 het voor één punt proberen. Er zijn geen strafpunten zoals in het originele spel.
- Dit gaat door tot iemand het einddoel behaalt. Het parcours bestaat dan wel uit twintig vakjes. De leerlingen kunnen namelijk alleen punten scoren.
- Diegene die als eerst het eind van het parcours heeft gehaald, is de winnaar en krijgt wederom alle eer en een handje van de quizmaster.