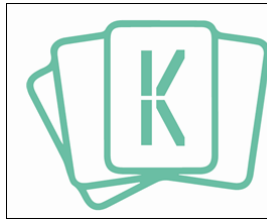


Didactische Kickstarter Kwartool



kwartool

kwartetspel digitaal maken en spelen

Inleiding

Door een spelvorm in te zetten bij lessen, neemt motivatie en betrokkenheid van leerlingen sterk toe. Hierdoor leren leerlingen beter en vooral met meer plezier.

**HET KWARTETSPEL IS HÉT KENNISMAKINGS/DISCUSSIESPEL
VOOR ELK ONDERWERP EN OP ELK NIVEAU.**

Met de **Kwartool app** kun je

- online kwartet spelen.
- kwartetspellen downloaden.
- (zelfgemaakte) kwartetspellen uploaden.
- Uit een groeiende database (educatieve) kwartetspellen putten.
- Een fysiek kwartetspel maken en al dan niet professioneel (laten) afdrukken.

Deze **Didactische Kickstarter** bevat ideeën en lesvormen om voor een onderwerp naar keuze een kwartetspel (online of fysiek), als didactische tool in te zetten in de dagelijkse onderwijspraktijk. Voor verschillende vakken, vaardigheden en niveaus.

Het kwartetspel

Het oeroude oer-Hollandse kwartetspel biedt vele didactische mogelijkheden. Juist omdat de spelregels simpel zijn en de meeste leerlingen deze al kennen, kun je er snel mee aan de slag. Natuurlijk is een kwartetspel in te zetten om kennis te maken met een nieuw domein of onderwerp, maar er is veel meer mogelijk.

De belangrijkste kwartetspelregels (voor 2-4 personen):







- Een kwartetspel bestaat meestal uit 8-16 kwartetten van precies 4 kaarten.
- Iedere kaart bevat een afbeelding (deze mag uiteraard ook tekst bevatten), de beschrijving van de eigen kaart (benadrukt, bijvoorbeeld vet) en de beschrijving van de 3 andere kaarten in het kwartet.
- Aan het begin worden alle kaarten geschud en onder de deelnemers verdeeld.
- Het doel is om de meeste kwartetten (setjes van 4 kaarten) te verzamelen.
- Een willekeurige speler begint. Als je aan de beurt bent, vraag je aan één van de andere spelers van een kwartet waarvan je minstens één kaart hebt, een kaart die je niet hebt. Als je alle 4 kaarten van een kwartet hebt, dan roep je: "kwartet" en leg je het kwartet op tafel.
- Als de speler de gevraagde kaart niet heeft, dan is de beurt voorbij en is de speler aan wie je het laatst een kaart vroeg aan de beurt.
- Het spel is afgelopen als alle kwartetten compleet op de tafel/het scherm liggen.



De taxonomie van Bloom

In deze didactische Kickstarter wordt de taxonomie van *Bloom* gebruikt om de verschillende lesideeën in te delen. Deze taxonomie wordt overigens vaak weergegeven als een hiërarchie. Van lagere orde denken naar hogere orde denken. Maar dat is niet zoals *Bloom* het bedoeld heeft.

Hier worden de zes onderdelen van deze taxonomie zonder hiërarchie weergegeven. Bij ieder van deze onderdelen staan een aantal werkwoorden weergegeven, die gebruikt kunnen worden bij het formuleren van leerdoelen.

Onthouden	Begrijpen	Toepassen	Analyseren	Evalueren	Creëren
					
Opsommen Beschrijven Benoemen Aanwijzen	Toelichten Samenvatten Verklaren Uitleggen	Berekenen Uitvoeren Toepassen Oplossen	Organiseren Onderbouwen Structureren Classificeren	Beoordelen Beargumenteren Concluderen Bekritisieren	Ontwerpen Samenstellen Visualiseren Construeren



De lesideeën/werkvormen

1. Gewoon kwartet spelen

Bloom: *Onthouden*

Uitleg: Spelenderwijs maken de deelnemers kennis met verschillende categorieën en de relaties ertussen of wordt bestaande kennis versterkt of opgefrist. Dus, ofwel eerst spelen en dan gewone les. Of andersom. In beide gevallen wordt de geheugenfunctie van de leerlingen versterkt.

Bijvoorbeeld: Eigenlijk ieder bestaand educatief kwartetspel. Een – niet uitputtende – lijst vind je op [KlasCement](#).

2. Gewoon kwartet spelen met vraag/antwoord

Bloom: *Onthouden , Begrijpen*

Uitleg: Bij deze kwartetvorm maken we een kleine aanvulling op de spelregels. De beschrijvingen op de kaarten bevatten nu een vraag of opgave en de afbeelding bevat het correcte antwoord. De deelnemer die tijdens het spel een kaart vraagt aan een ander, moet ook het antwoord zeggen of de opgave oplossen. De deelnemer aan wie de kaart gevraagd wordt, geeft de kaart nu alleen af als hij niet alleen de kaart heeft, maar ook het antwoord correct is.

Bijvoorbeeld: Rekensommen, vertaalwoorden.

3. Gewoon kwartet spel spelen met uitvoering taak

Bloom: *Begrijpen, Toepassen*

Uitleg: Ook bij deze kwartetvorm maken we een kleine aanvulling op de spelregels. De beschrijvingen en/of de afbeeldingen op de kaarten bevatten nu een opdracht of taak. De deelnemer die de kaart vraagt moet de opdracht of taak (correct) uitvoeren voordat hij de kaart krijgt.

Bijvoorbeeld: Het [Toonladderkwartet](#) waarbij degene die de kaart vraagt, deze pas krijgt als hij de toonladder op de kaart correct uitvoert op een instrument.



4. Gewoon kwartetspel spelen met uitleg/toelichting/discussie

Bloom: *Begrijpen, Toepassen*

Uitleg: Bij deze kwartetvorm maken we weer een kleine aanvulling op de spelregels. Zodra een speler een kaart vraagt aan een medespeler en deze heeft de kaart, dan voeren beide spelers een korte discussie over de betreffende kaart.

Bijvoorbeeld: Bij het [Kunstkwartet](#) bespreken de spelers wat ze aanspreekt in het betreffende kunstwerk.

5. Het kwartetspel gebruiken als basis voor verdieping

Bloom: *Begrijpen, Analyseren*

Uitleg: Na het spelen van het kwartet – dus na het kennismaken met het onderwerp – gaat ieder groepje de informatie van een kwartetcategorie verdiepen. Bijvoorbeeld door informatie op te zoeken op internet of in de bibliotheek of door een interview te houden. Als resultaat maakt het groepje een informatieproduct, zoals een verslag, een presentatie of een collage.

Bijvoorbeeld: [Ramvrie.nl](#), Kwartetspel ter gelegenheid van 75 jaar vrijheid met verdiepende lesbrieven.

6. Een kwartet toevoegen aan een bestaand kwartetspel

Bloom: *Analyseren, Creëren*

Uitleg: Leerlingen maken in groepjes een nieuw kwartet als aanvulling op een bestaand kwartetspel. Er zijn variaties mogelijk met 1 of meer aanvullende kwartetten of dat de aanvullende concepten wel of niet vooraf door de docent worden aangegeven.

Bijvoorbeeld: Gebruik het [10 tijdvakken kwartetspel](#) (Geschiedenis) als basis en speel het. Het 10^e tijdvak loopt vanaf 1950 en duurt inmiddels al langer dan het 9^e tijdvak. Leerlingen maken er in groepjes een kwartet bij voor het 11^e tijdvak: vanaf 2000. Iedere groep motiveert in een nader te bepalen vorm de gemaakte keuzes: zowel voor de gekozen kaarten als voor één of meer afvallers.



7. Zelf een nieuw kwartet maken en spelen

Bloom: *Analyseren, Creëren*

Uitleg: Leerlingen maken in groepjes een heel nieuw kwartetspel voor een bestaand onderwerp.

Bijvoorbeeld: Ieder groepje maakt een kwartet voor één van de 8 tijdvakken uit de Nederlandse literatuurgeschiedenis. De beschrijving bevat de titel van het werk en de auteur. De afbeelding bevat een nadere omschrijving en classificatie en een foto van bijvoorbeeld de omslag van het werk.

Zo maakt de leerlingen in de klas samen een kwartetspel voor de Nederlandse literatuurgeschiedenis. Het is natuurlijk het mooiste als dit kwartet daadwerkelijk fysiek gemaakt of afgedrukt wordt!

8. Maak een 'kwintet'

Bloom: *Analyseren, Creëren*

Uitleg: Maak een kwintet van het kwartet. M.a.w. voeg aan elke kwartetserie één extra (relevante) kaart toe.

Bijvoorbeeld: Bijvoorbeeld bij een kwartet over dieren (landzoogdieren, zeezoogdieren, amfibieën, reptielen, vissen, vogels, spinachtigen, loopvogels, vlinders, kevers, bijen,)

9. Maak een kunstwerk

Bloom: *Analyseren, Creëren*

Uitleg: Maak een kunstwerk (tekening, schilderij, collage, mixed art, enz.) gebaseerd op of geïnspireerd door een serie van vier kaartjes

Bijvoorbeeld: Bijvoorbeeld bij een kwartet waarbij dat relevant kan zijn, zoals kunstwerken, gebouwen, auto's, natuurkundige verschijnselen, wiskunde enz.



10 Samenwerkingsactiviteit

Bloom: *Creëren*

Uitleg: Leerlingen maken een kwartetspel over zich zelf.

Ze zullen eerst klasgenoten moeten bevragen over hoe de klasgenoten hem/haar zien/ervaren. Vervolgens kan de leerling een kaart maken met de (korte) beschrijving over hem/haar en daarbij een beeld voor op kwartetkaart.

Een andere optie is om leerlingen over elkaar een kwartet te laten maken. Dus ze moeten elkaar bevragen en vervolgens met die informatie een kwartet creëren. Dit kan ook eventueel zonder een naam. Als de kaarten dan toch herkenbaar zijn, is de opdracht zeker geslaagd.

Bijvoorbeeld: Laat de kinderen eerst zelf een of meer kwartetsets over zichzelf maken (sport/hobby, lievelingseten, -dier, talent, oogkleur, grappig weetje, karaktertrekje, ...) en lamineer de kaarten.

Verdeel de kaartjes at random over de kinderen en laat ze die buiten op het plein zichtbaar, maar wel op zijn kop, verspreid over het plein neerleggen. Start vanaf een verzamelpunt. Als de leerling zijn/haar eigen kwartet heeft is hij/zij klaar. Hoe lang doet de hele groep erover? (neem de tijd op). Na afloop bespreken met vragen als *kan het ook sneller? Hoe dan?* (samenwerken). Speel het spel nog eens, stimuleer nu het samenwerken. Kunnen ze het sneller dan de eerste keer?

