



Maak je eigen spel

Bedenk je wel eens extra spelregels bij een spel? Of spreek je met vrienden af dat sommige spelregels niet gelden, zodat het spel spannender wordt of sneller (of juist langzamer) gaat?

Dan zit er misschien wel een echte spellenmaker in jou!

Spellenmakers zoeken namelijk altijd naar nieuwe regels, extra uitdagingen en originele opdrachten om nog leukere en spannendere spellen te maken!

Met deze werkbladen ga je stap voor stap een eigen spel maken. Dat doe je in een aantal fases. Het zijn er vier:

1. Voorbereiden (p.1)
2. Aan de slag (p. 3)
3. Testen (p. 4)
4. De definitieve versie maken (p.5)

Voorbereiden

Stap 1: maak groepjes

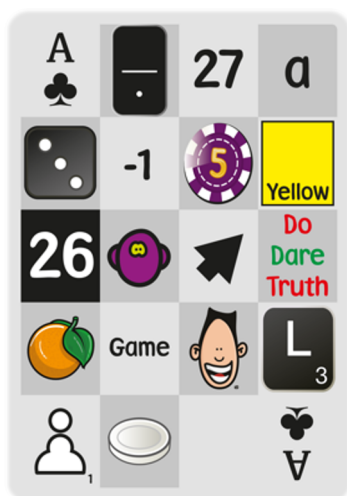
Samen heb je meer ideeën! De eerste stap is daarom een groepje te maken van kinderen met verschillende talenten. Wie heeft er originele ideeën? Wie kan er goed rekenen? Wie let op de structuur? En wie zorgt ervoor dat iedereen aan de beurt komt?

Maak een groepje van  tot  kinderen.

Stap 2: ga brainstormen

Pak een groot papier en schrijf daar alles op wat jullie al weten van spellen. Je kan het ook eerst voor jezelf opschrijven en daarna met elkaar bespreken. Denk bijvoorbeeld aan:

1. Welke spellen speel je thuis?
2. Welke spellen speel je op school?



Kijk eens naar deze kaart van Multi Playing Cards. Op de kaart staan symbolen van verschillende spellen. Welke spellen herken jij?



Stap 3: zoom in

Is er een spel op het grote papier dat jullie allemaal leuk vinden? Kies 1 spel om verder te bekijken. Het handigst is het als een spel kiest dat je er echt bij kan pakken. Dan kan je de doos en de inhoud bekijken en hoef je het niet uit je hoofd te doen.

3. Wat zijn de onderdelen van het spel? Zit er een dobbelsteen bij? Is er een spelbord of zijn het speelkaarten?
4. Heeft het spel een thema? Bijvoorbeeld: *reizen of geld, draken of minecraft*.
5. Met hoeveel mensen speel je dit spel?
6. Voor welke leeftijd is het spel? Waarom denk je dat de makers deze leeftijd gekozen hebben?
7. Hoe ziet het spel eruit? Heeft het bijvoorbeeld veel verschillende kleuren en plaatjes?
8. Wat is belangrijk bij dit spel? Vaak staat dit op de achterkant van de doos. Moet je bijvoorbeeld geluk hebben, moet je heel snel zijn of moet je veel weten?

Kijk maar eens naar deze voorbeelden:





Aan de slag

Nu jullie een spel heel goed bekeken hebben, kunnen jullie zelf aan de slag. Bepaal eerst je:

Startpunt

Je startpunt bepaalt namelijk hoe je verder gaat werken. Een startpunt is bijvoorbeeld:

- Een thema voor een spel, bijvoorbeeld: *minecraft*, *Engelse woordjes*, *Roblox*, *paarden*.
- Een vorm van een spel, bijvoorbeeld: *kwartet*, *ganzenbord*, *monopoly*, *scrabble*. Misschien heb je nog wel onderdelen van oude spelletjes, zoals het bord van een oud ganzenbord. Gebruik dat bord dan als basis.
- Wat is belangrijk in het spel, bijvoorbeeld: *snelheid*, *geluk*, *veel dingen weten*, *rekenen*.

Doel van het spel

Begin met het opschrijven van het doel van het spel; wanneer is het spel afgelopen?

Misschien zeg je: dat is makkelijk! Het doel is natuurlijk winnen! Schrijf dan zo precies mogelijk op hoe je wint. Moet je bijvoorbeeld het snelst zijn, de meeste punten verzamelen of iets anders?

Maar niet bij ieder spel hoef je te winnen. Soms is het doel om iets moois te bouwen of om samen alle kaartjes op tijd te spelen.

Wat doe je als je aan de beurt bent?

Denk eens na over wat een speler mag doen in zijn/haar beurt.

Bij Mens-Erger-Je-Niet mag je bijvoorbeeld een dobbelsteen gooien en kiezen met welke pion je gaat lopen. Bij kwartet mag je een kaart aan iemand vragen, als je daarmee kwartet maakt mag je nog een keer een kaart vragen (of hebben jullie andere regels daarvoor? Zie je wel, iedereen heeft vaak zijn eigen regels voor een spel ☺).

Let op dat je niet te veel mag doen in je beurt! Laat een speler per beurt 2 of 3 dingen doen.

Beslis bij iedere actie of die **verplicht** is of een **keuze**. Bij kaartspelletjes mag je bijvoorbeeld *passen* dan speel je niet en sla je je beurt over. Mag dat ook in jouw spel?

Laatste tip: zoals al genoemd bij **Startpunt** Je maakt het jezelf een stuk makkelijker als je een oud spelbord of bestaande spelregels gebruikt voor je eigen spel. Dan hoef je eigenlijk niet meer na te denken over **Wat doe je als je aan de beurt bent?** Want dan volg je gewoon de regels van het bestaande spel. Je kan later altijd beslissen om die regels nog iets te veranderen.

Tekenen, knippen en plakken

Nu je heel goed hebt nagedacht over je spel, is het tijd om een eerste versie te maken! Teken een speelbord (als je een nieuw bord wilt maken), knip kaartjes, plak nummers, schrijf kaartjes.



Testen

Testen van een spel is superbelangrijk! Spellmakers testen hun spel soms wel 2 jaar lang.

Door je spel te testen, controleer je namelijk of wat in jouw hoofd zit ook duidelijk is voor spelers. Want uiteindelijk wil je natuurlijk dat mensen het spel kunnen spelen zonder dat jij er steeds naast zit om het uit te leggen.

Wat heb je nodig?

1. Spelregels

In de spelregels schrijf je stap voor stap hoe je het spel moet spelen. Spelers willen weten:

- Hoe ze het spel op moeten zeggen. Bijvoorbeeld: *'Zet het speelbord in het midden van de tafel, leg alle pionnen naast het bord, iedereen krijgt 4 kaarten.'*
- Wat ze in een beurt **moeten** en **mogen** doen. Bijvoorbeeld: *'Als je aan de beurt bent moet je 1 kaart pakken. Je mag een kaart spelen.'*
- Allerlei extra dingen, zoals: Mag je de pion van iemand anders slaan? Wat moet je doen als je geen kaarten meer hebt?

Vind je alles opschrijven te veel gedoe? Maak er dan een video van, zodat spelers direct zien wat ze moeten doen.

2. Het spel, dus het bord, de kaarten, pionnen, dobbelstenen. Alles wat jij hebt bedacht dat bij het spel hoort.
3. Een timer, je wilt namelijk weten hoe lang de spelers met het spelletje bezig zijn. Dan kan je dat straks op de speldoos en in de spelregels zetten.
4. Een evaluatieformulier. Je wilt natuurlijk van de spelers weten wat ze leuk vinden aan je spel, wat ze moeilijk vinden, hoeveel tijd het kostte om te spelen. En misschien heb je nog wel meer vragen. Zorg dat je zoveel mogelijk informatie krijgt, daar wordt je spel beter van!

Natuurlijk kan je er ook bij zitten als anderen jouw spel spelen, maar het gevaar is dat jij dan alles uit gaat leggen. En dat spelers steeds aan jou vragen of ze het goed doen. Ja, hallo! Je bent de juf/de meester niet!



De definitieve versie maken

En? Wat vonden de testspelers van je spel? Je kan het spel 1 x laten testen, maar je kan het ook vaker laten spelen. Je kan het misschien door kinderen uit een andere klas laten spelen of door je familie.

Maak in je groepje een verdeling van de volgende taken:

De spelregels regels schrijven

Maak dan nu de definitieve spelregels. Het is natuurlijk heel netjes als je die typt en uitprint. Je kan er ook een QR-code in zetten met een link naar een YouTube-filmpje waarin je de regels uitlegt.

De onderdelen van het spel maken

Gebruik je kaarten én een speelbord én een scorebord of heb je alleen dobbelstenen nodig? Alles kan!

Sommige spellen hebben veel onderdelen, sommige spellen hebben er maar heel weinig. Voor alle spelonderdelen geldt:

- Zorg dat je goed weet wat er op elk onderdeel moet staan.
- Bedenk hoe je ervoor kan zorgen dat je direct ziet dat onderdelen bij elkaar horen. *Denk bijvoorbeeld aan een kwartetspel waarbij vier kaarten van een kwartet een rode rand hebben en vier andere kaarten een gele rand.*
- Heel veel tekst op het speelbord of op een kaartje is niet handig. *Bedenk eens of je met symbolen kan werken.*

Gefeliciteerd!

Wat gaaf! Jullie hebben zelf een spel gemaakt. Heel veel plezier met spelen!