

Onze ontwerpfilosofie

Wij maken leren leuk! Dat is het uitgangspunt van onze ontwerpfilosofie, die we hieronder zullen uitdiepen. Al onze spellen voldoen aan onze 5 ontwerpprincipes: doelgericht, betrokken, actief, motiverend en de juiste uitdaging.

Waarom willen wij leren leuk maken?

Om deze vraag te beantwoorden, gebruiken we de herinneringen uit onze jeugd. Vroeger leerden we door te spelen en dat ging eigenlijk vanzelf. Waarom zijn we daar als professionals dan toch mee gestopt? Door een goed opgezet spel met een serieus doel kun je vaardigheden ontwikkelen, teamwork versterken en groeien in je werk. Interactie en energie in een spel zorgen ervoor dat jouw leerervaring beter blijft hangen. Dit uitgangspunt komt in al onze spellen terug.



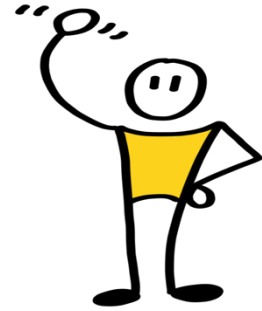
Hoe maak jij leren leuk?

Natuurlijk kan je overal een spel van maken, maar door welke elementen in een spel ontstaat een leerervaring die je blijft? Hieronder staan de vijf bouwstenen die wij essentieel vinden in het ontwerp van een spel in een zakelijke/professionele omgeving:

- **Elk spel is doelgericht:** wij spelen niet alleen om het leuk te hebben, maar ook om iets te leren waar we wat aan hebben in onze werksituatie. Het is belangrijk dat er concrete en duidelijke leerdoelen gekoppeld zijn aan het spel, die op specifieke momenten naar boven komen. In het spel zelf moet ook een duidelijk doel zitten, zo moedig je de spelers aan te willen winnen of een hoge score neer te zetten! Doelgerichtheid is dus de eerste belangrijke eigenschap van een spel, zowel in het spelen als het leren.



- **Elk spel maakt spelers betrokken:** als je jezelf kan voorstellen in de wereld van het verhaal, word je er ingetrokken. Er ontstaat context voor de beslissingen van de speler en het succes van een team. Je begrijpt het spel intuïtief en kunt het ook makkelijker in je eigen werksituatie toepassen. Daarom is betrokken zijn de tweede bouwsteen van onze filosofie. Om betrokkenheid te creëren bij je spel, heb je een geloofwaardig en pakkend verhaal nodig.



- **Elk spel zorgt dat spelers actief bezig zijn:** hoeveel leer jij van mensen die lange tijd achter elkaar praten? Natuurlijk zitten er soms goede verhalenvertellers tussen en stak je er vast wat van op. Maar hoeveel kon je met die theorie? Kon je die meteen toepassen in je opdrachten? Door de theorie te ontdekken via een actief spel, steek je er meer van op. Je begrijpt de praktijk, weet waar de theorie nuttig voor is en wat de grenzen zijn. Daarom is onze derde bouwsteen: de spelers zijn actief bezig tijdens het spel.



- **Elk spel heeft de juiste uitdaging:** heb je wel eens opdrachten gedaan die je makkelijk vond? Of veel te moeilijk? Leerde je daar iets van? Waarschijnlijk niet zo veel. Als iets te makkelijk is, is het eigenlijk zonde van je tijd. Als iets te moeilijk is, heb je geen houvast voor een goede leerervaring. Ook dan leer je niet zo veel. De juiste uitdaging bieden is dan ook het vierde belangrijke element in onze spellen.



- **Elk spel is een motiverende leeromgeving:** in zo'n omgeving kan je al je fantasie kwijt, heb je de vrijheid om dingen uit te testen en word je nieuwsgierig om verschillende strategieën uit te testen. Zo krijg je zin om met het spel aan de slag te gaan en blijft de leerervaring nog beter hangen! Dit is dus ons laatste punt waar ontworpen spellen aan moeten voldoen.

