

CONCEPT

Gaëtan Beaujannot, Alain Rivollet - Asmodee

30 - 60 minuten

2 - 12 spelers

3^{de} graad LO,
volledig SO

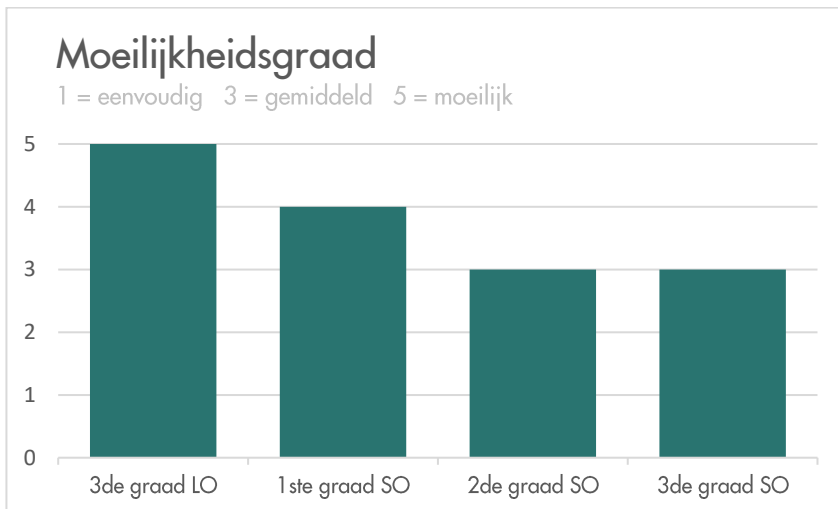
Coöperatief

Taalafhankelijk

SPELPITCH

Door verschillende pictogrammen aan te duiden, zorg jij ervoor dat je teamgenoten het juiste woord raden. Gemakkelijk toch? Maar welke van de 118 pictogrammen ga jij slim inzetten om 'Robin Hood' uit te beelden? Jij kan het logisch vinden om te beginnen met 'film', maar wie weet brengt dat je teamgenoten op een volledig fout spoor...

WAAROM SPELEN IN DE KLAS?



Als jij je leerlingen wil uitdagen met abstract denken, conceptualiseren en creatief omspringen met taal en beeld, dan is Concept een ideaal spel voor jouw klas.

Het spel heeft eenvoudige regels maar is uitdagend in uitvoering en geniaal veelzijdig. Het is ook gemakkelijk aan te passen aan verschillende doelgroepen, om te werken rond verschillende thema's en doeleinden.

ONDERWIJSDOELEN

Muzische vorming (LO)	Beeld	De leerlingen kunnen tactiele, visuele impressies, ervaringen, gevoelens en fantasieën op een beeldende manier weergeven.
Nederlands (SO)	Het Nederlands receptief, productief en interactief gebruiken als communicatiemiddel in relevante situaties	De leerlingen drukken zich op een creatieve manier uit. De leerlingen bepalen wat de hoofdgedachte en de hoofdpunten zijn in functie van doelgerichte informatieverwerking en communicatie.
Ondernemingszin (SO)	Opportunities zien en verkennen met behulp van een creatief denkproces	De leerlingen genereren ideeën voor een uitdaging aan de hand van aangereikte technieken en methodieken en in een gestructureerd en afgebakend kader.

SPELREGELS IN 'T KORT

Je beurt start met het trekken van een kaart waarop 9 woorden staan: daar kies je er eentje van uit. Uitbeelden doe je door gekleurde pionnen en blokjes bij verschillende pictogrammen te plaatsen. Elke kleur staat voor een nieuw concept binnen het te raden woord/begrip. Als 'Tyrannosaurus Rex' bijvoorbeeld niet werd geraden door 'dier', 'oud', 'historisch' en 'dood' kan je een tweede concept starten in een andere kleur met bijvoorbeeld 'mond', 'groot', 'dood' en 'conflict' enzovoort. Wordt het woord/begrip geraden, dan worden de punten verdeeld.



Aanpassingsmogelijkheden

Eenvoudiger: uitbeelden per 2.

Moeilijker: iedereen speelt individueel.

Coöperatief: 1 groot team dat gaat voor een gezamenlijk puntendoel van bv. 30 punten.

Gekoppeld aan je les: laat de leerlingen creatief oefenen op hun leerstof door woorden/begrippen uit je les te gebruiken.

Kennismakingsactiviteit: elke leerling beeldt een leuk weetje uit over zichzelf.

Tips voor begeleiders

Het duurt vaak even voor iedereen snapt wat het verschil is tussen de verschillende kleuren, het vraagteken en het uitroepteken. Zorg voor een paar goede voorbeelden tijdens de uitleg en zeg luidop wat je toont: "het hoofdconcept is... het heeft te maken met...". Help spelers die vastzitten door extra vragen te stellen: "Welke vorm heeft het? Kan je iets zeggen over wie dit gebruikt?"

Het spel bevat overzichtskaarten die al mogelijke betekenissen geven aan de pictogrammen. Voor sommige leerlingen geven die teveel prikkels. Laat ze weg indien nodig.

ONZE MENING

Je hebt het misschien al geraden: wij zijn grote fans van Concept en we zijn niet de enigen! Op de speldoos pronken de vele prijzen die het spel heeft gewonnen. Het materiaal is kwaliteitsvol en leent zich uitstekend tot zelfstandig spel in de klas.

Voor ons blinkt Concept uit in diens veelzijdigheid: het is bijzonder gemakkelijk aan te passen zonder dat de fun uit het spel verdwijnt. Dit maakt het toegankelijk voor verschillende doelgroepen en doeleinden. Je zal als leerkracht vast merken dat dit spel jouw creativiteit triggert. Wij noemden hierboven alvast enkele van onze favoriete opties!

Kortom: Concept is een veelzijdige en creatieve aanwinst voor elk klaslokaal.



Leer meer op onze website!