Is het waar dat leerlingen in de bovenbouw van het primair onderwijs hogere taalprestaties halen door het spelen van gezelschapsspelletjes in vergelijking met reguliere taallessen?

Beantwoord door Bart Kleine Deters (kennismakelaar Kennisrotonde) en Hanneke Smit-Toet (antwoordspecialist)

11 juli 2024

KR. 1903

Kort antwoord

We weten niet of leerlingen in de bovenbouw van het primair onderwijs hogere taalprestaties kunnen halen door het spelen van gezelschapsspelletjes dan via reguliere taallessen. Er is een aantal kleinschalige onderzoeken in het buitenland geweest naar gezelschapsspelletjes, waarbij vaak een positief effect is vastgesteld op woordenschat, spreekvaardigheid en grammatica. Maar het blijkt niet dat het spelen van spelletjes dan altijd effectiever is dan reguliere taallessen. En aangezien het vaak om studies gaat naar tweedetaalverwerving is onzeker in hoeverre deze resultaten overdraagbaar zijn naar eerstetaalverwerving in de Nederlandse context.

Antwoord

Er is een uitgebreide theoretische onderbouwing over waarom gezelschapspelletjes bevorderlijk kunnen zijn voor de ontwikkeling van taalvaardigheden (Deesri, 2002; Lewis & Bedson, 1999; O'neill & Holmes, 2022). Zulke spellen kunnen een dynamisch proces van interactie stimuleren tussen leerlingen, waarmee leerlingen kunnen leren in de zone van naaste ontwikkeling met elkaar (Luk, 2013; Panselinas & Komis, 2009). Spellen kunnen ook een authentieke context voor betekenisvolle communicatie bieden (Deesri, 2002; Derakhshan & Khatir, 2015). Als laatste kennen spellen een vaste structuur die vaak herhaald wordt. Deze repetitie wordt gezien als een belangrijk element in het leren van een taal (Lilić & Bratoz, 2019).

Alhoewel er uitgebreide theoretische onderbouwing is waarom gezelschapspelletjes bevorderlijk zouden kunnen zijn voor de ontwikkeling van taalvaardigheden, is de empirische onderbouwing daarvan zeer beperkt. Het ontbreekt aan empirische studies van goede kwaliteit, en het gaat om een versnipperd geheel van kleine studies. Op basis daarvan zijn er weliswaar aanwijzingen dat gezelschapspelletjes een positief effect kunnen hebben op woordenschatontwikkeling, spreekvaardigheid, en grammaticale vaardigheden maar vaak ontbreekt de vergelijking met reguliere taallessen, en als die er wel is dan zijn de uitkomsten

gemengd.[1] Doordat het beeld zo versnipperd is, is niet te zeggen of de gevonden effecten ook in de Nederlandse context zullen optreden.

In dit antwoord beschrijven we de verschillende onderzoeken, gegroepeerd op taalontwikkelingseffect (woordenschatontwikkeling, spreekvaardigheid, en grammatica). We sluiten af met een reflectie op de mate waarin de gevonden resultaten op de Nederlandse context toegepast kunnen worden.

Gezelschapsspelletjes kunnen de woordenschatontwikkeling stimuleren, maar zijn niet per se effectiever dan reguliere taallessen.

Er zijn aanwijzingen dat gezelschapsspelletjes de woordenschatontwikkeling kunnen stimuleren. Gezelschapsspelletjes zijn hierin niet per se effectiever dan reguliere taallessen. In een onderzoek naar kinderen die Engels als tweede taal leerden in Jordanië vonden Badder en Razzaq (2021) een significant verschil in toename in woordenschat tussen de groep die het onderwijs volgens de traditionele manier aangeboden kreeg en de groep die woordenschat met inzet van woordenschatspellen leerden. In Indonesië is ook een positief effect gevonden (Akrimah, 2017). Na het spelen van Pictionary bleek de expressieve woordenschat van Engels (als tweede taal) van leerlingen in de brugklas significant toegenomen. De vergelijking met reguliere taallessen is in dit onderzoek niet gemaakt. In de Turkse context bleken speciaal ontworpen, educatieve spellen in combinatie met leesteksten niet effectiever dan reguliere taallessen (Asan & Çeliktürk-Sezgin, 2020). In Taiwan bleek het spelen van bordspellen effectief in het verbeteren van de passieve Engelse woordenschat, maar niet effectiever dan reguliere lessen. (Chen & Wang, 2021).

Gezelschapspellen kunnen mogelijk effectief zijn in het versterken van spreekvaardigheid, maar de bewijsbasis is dun

In de bovenbouw wordt van leerlingen verwacht dat ze hun mondelinge taalgebruik afstemmen op de context en het doel (Expertisecentrum Nederlands, 2010). In de literatuur wordt dit aangeduid met de term “doelgericht taalgebruik”. Na toepassing van speciaal ontworpen, educatieve spellen in combinatie met leesteksten namen de spreekvaardigheden voor onvoorbereid spreken toe in vergelijking met reguliere lessen Turks (Asan & Çeliktürk-Sezgin, 2020). Bij jongere kinderen (4-6 jaar) bleek het uitleggen van de spelregels een effectieve manier om taalgebruik te verbeteren. In een onderzoek waarin een ‘expert-leerling’ de opdracht kregen spelregels van een spel uit te leggen aan twee leerlingen die het spel niet kenden, verbeterden hun uitlegvaardigheden. De ‘expert-leerlingen’ gebruikten doelgericht taalgebruik om uitleg te geven, vragen te beantwoorden en de leiding te nemen in het spelverloop (Sorsana et al., 2013).

Leerlingen ervaren zelf wel consequent dat hun Engels-als-tweede-taal spreekvaardigheid verbetert door het spelen van gezelschapsspellen, zo laten Wong en Yunus zien in een systematische review. Ze geven

[1] Gezelschapsspelletjes zijn soms effectiever dan reguliere taallessen, en soms is er geen significant verschil. Er zijn geen onderzoeken waarin gezelschapsspelletjes significant minder effectief waren dan reguliere lessen.

aan dat de spellen hun spreekangst verminderen doordat er een speelatmosfeer ontstaat waarin ze zich vrijer voelen zich te uiten.

Er zijn eerste empirische aanwijzingen dat het spelen van spellen de ontwikkeling van grammaticale kennis versterkt ten opzichte van traditionele lesvormen

Het spelen van spellen met een grammatica-element kan leiden tot een beter begrip van de grammatica, vergeleken met traditioneel onderwijs (Lilić & Bratoz, 2019). In een quasi-experimenteel onderzoek onder 85 Sloveense leerlingen van 10-11 jaar tonen de onderzoekers aan dat kinderen die spellen speelden waarin ze (impliciet) gevraagd werden de *present continuous* te gebruiken beter scoorden op een test over de *present continuous* dan hun leeftijdsgenoten die leraar-gestuurd onderwijs kregen. De onderzoekers vermoeden dat dit komt doordat kinderen de grammaticaregels op een natuurlijke en betekenisvolle manier kunnen internaliseren door het spelen van spellen, wat zou helpen bij het aanleren van een tweede taal.

Transfer naar de Nederlandse context is onzeker

Het is onduidelijk in hoeverre de gevonden effecten ook optreden in de context van Nederlands taalonderwijs in de bovenbouw van de basisschool. De eerste factor die bijdraagt aan de onzekerheid is het feit dat wat als reguliere taallessen wordt gezien verschilt per context. De gevonden studies zijn allemaal uitgevoerd in landen die relatief ver van de Nederlandse onderwijscontext afstaan. Er wordt beschreven dat een reguliere taalles bestaat uit het maken van oefeningen in een lesboek, het lezen van tekstboeken, of mondelinge uitleg door de leraar. In dat opzicht zal het niet veel afwijken van wat als reguliere taallessen wordt gezien in de Nederlandse context. De didactiek en inhoud van de opdrachten, teksten, of mondelinge uitleg kan echter sterk afwijken, en wordt in geen van de papers beschreven. Het blijft hierdoor onduidelijk of in de Nederlandse context gezelschapsspelletjes effectiever kunnen zijn dan de reguliere lessen.

De tweede factor is dat de meeste studies het leren van Engels als tweede taal onderzoeken. Een paar studies onderzoeken de invloed van games op het leren van de eigen lokale taal. De mechanismen waarmee een tweede taal geleerd worden zijn niet per se dezelfde als die van de moedertaal (Ellis, 1994). De uitkomsten van de onderzoeken zijn dus alleen overdraagbaar naar de Nederlandse context als het onderliggende leermechanisme hetzelfde is.

De derde en laatste factor gaat over de spellen die gespeeld worden. Er wordt in de onderzoeken onderscheid gemaakt tussen commerciële gezelschapsspelletjes en educatieve spelletjes. In tegenstelling tot commerciële spellen zijn educatieve spelletjes speciaal ontwikkeld om aan te kunnen sluiten bij de taalvaardigheden van leerlingen (O'Neil & Holmes, 2022). Commerciële spellen worden meestal in een educatieve context, gericht op taalprestaties, geplaatst (Akrimah (2017; Bader & Razzaq, 2021; Hassinger-Das et al, 2016; Luk, 2013; Sorsana et al., 2013). Welke spellen ingezet worden, en op welke manier ze aangepast worden is dus contextafhankelijk. Hierdoor is niet op voorhand te zeggen of ze (zonder aanpassingen) in de Nederlandse context ook effectief kunnen zijn.

Geraadpleegde bronnen

Akrimah, R. Y. (2017). *Teaching vocabulary through dictionary games to first grade of SMPN 1 way tuba.* [Doctoral dissertation]. Lampung University, Malaysia.

Asan, H., & Çeliktürk-Sezgin, Z. (2020). Effects of the Educational Games on Primary School Students' Speaking Skills and Speaking Anxiety. *Journal of Theoretical Educational Science*, *13*(4), Article 4.

Bader, Y. F., & Razzaq, D. A. (2021). Influence of Using Games on Learning English Vocabulary by Syrian Refugee Students in Jordan. *International Journal of Linguistics*, *13*(5), Article 5.

Chen, H.-H., & Wang, I.-C. (2022). Research on the Effectiveness of Application of Tabletop Games in English Vocabulary Learning at Elementary School. *Universal Journal of Educational Research*, *10*, 103-116.

Crain, W. (2010). Theories of development: Concepts and applications (6e ed.). Routledge.

Deci, E., L., & Ryan, R., M. (2000). The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, *11*(4), 227-268.

Deesri, A. (2002). Games in the ESL and EFL Class. *The Internet TESL Journal*, *8*(9), 1-5.

Derakhshan, A., & Khatir, E. D. (2015). The Effects of Using Games on English Vocabulary Learning. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, *2*(3), Article 3.

Expertisecentrum Nederlands. (2010). *Leerlijnen taal—Taalgebruik*.

Hassinger-Das, B., Ridge, K., Parker, A., Golinkoff, R. M., Hirsh-Pasek, K., & Dickinson, D. K. (2016). Building Vocabulary Knowledge in Preschoolers Through Shared Book Reading and Gameplay. *Mind, Brain, and Education*, *10*(2), 71-80.

Lewis, G., & Bedson, G. (1999). *Games for Children*. Oxford University Press.

Lilić, P., & Bratoz, S. (2019). The Effectiveness of Using Games for Developing Young Learners' Grammar Competence. *ELOPE: English Language Overseas Perspectives and Enquiries*, *16*(2), 49-61.

Luk, J. C. M. (2013). Forms of participation and semiotic mediation in board games for second language learning. *Pedagogies: An International Journal*, *8*(4), 352-368.

O'Neill, D. K., & Holmes, P. E. (2022). The Power of Board Games for Multidomain Learning in Young Children: American Journal of Play. *American Journal of Play*, *14*(1), 58-98.

Panselinas, G., & Komis, V. (2009). 'Scaffolding' through talk in groupwork learning. *Thinking Skills and Creativity*, *4*(2), 86-103.

Smith, H. (2006). Playing to Learn: A Qualitative Analysis of Bilingual Pupil-Pupil Talk During Board Game Play. *Language and Education*, *20*(5), 415-437.

Sorsana, C., Guizard, N., & Trognon, A. (2013). Preschool children's conversational skills for explaining game rules: Communicative guidance strategies as a function of type of relationship and gender. *European Journal of Psychology of Education*, *28*(4), 1453-1475.

Verhallen, M. (2009). *Meer en beter woorden leren. Een brochure over de relatie tussen taalvaardigheid en schoolsucces*. PO-Raad.

Wong, C. H. T., & Yunus, M. M. (2021). Board Games in Improving Pupils' Speaking Skills: A Systematic Review. *Sustainability*, *13*(16), Article 16.

Meer weten?

- Kennisrotonde. (2023). Is het waar dat het spelen van gezelschapsspelletjes met basisschoolkinderen bijdraagt aan het versterken van inhibitie en cognitieve flexibiliteit?
- Kennisrotonde. (2023). Draagt het spelen van role-playing-bordspellen bij aan de sociaal-emotionele ontwikkeling van leerlingen tussen 10 en 15 jaar?

Over deze vraag

Opgesteld door:	Hanneke Smit-Toet (antwoordspecialist), Bart Kleine Deters (kennismakelaar Kennisrotonde)
Vraagsteller:	leerkracht basisschool
Onderwijssector:	PO
Trefwoorden:	gezelschapsspellen, doelgerichte gespreksvaardigheden, woordenschatontwikkeling, grammatica, taalvaardigheden
Referentie:	Kennisrotonde. (2024). *Is het waar dat leerlingen in de bovenbouw van het primair onderwijs hogere taalprestaties halen door het spelen van gezelschapsspelletjes in vergelijking met reguliere taallessen?* (KR. 1903)

Dit antwoord is gepubliceerd op Kennisrotonde.nl. De Kennisrotonde is samen met NCO en Onderwijskennis een dienst van het NRO.