Valesca van Diejen
Dactylus – academie voor schrijfdocenten
Contact: valesca@dactylus.info

Expeditie Plot: schrijven als spel

1. Inleiding

Creatief schrijven krijgt met de nieuwe kerndoelen (SLO 2025) en conceptexamenprogramma's (SLO 2024) een expliciete plaats binnen het curriculum. Dat biedt kansen, want schrijven is niet alleen een middel om taalvaardigheid te ontwikkelen, maar ook om verbeelding, creativiteit en persoonlijke expressie te stimuleren. Onderzoek laat zien dat creatief schrijven bijdraagt aan zowel de tekstkwaliteit als het schrijfproces van

leerlingen (ten Peze 2024). Met Expeditie Plot doorlopen leerlingen tijdens het spelen van een spel de fases van het creatieve schrijfproces bij het schrijven van een verhaal.

2. De klas als taalwerkplaats

Om te durven experimenteren met (het effect van) taal, waarbij fouten maken mag, originaliteit wordt gewaardeerd en zowel imperfecties als parels worden gedeeld, hebben leerlingen een veilige leeromgeving nodig. Een docent die van het klaslokaal een taalwerkplaats maakt, biedt zo'n omgeving. Daarin is aandacht voor taal als kunstvorm en zijn het creatieve proces en het resultaat ervan, net als in het atelier van een kunstenaar, zichtbaar in de ruimte. Met een spel als Expeditie Plot maak je van je klas zo'n taalwerkplaats.

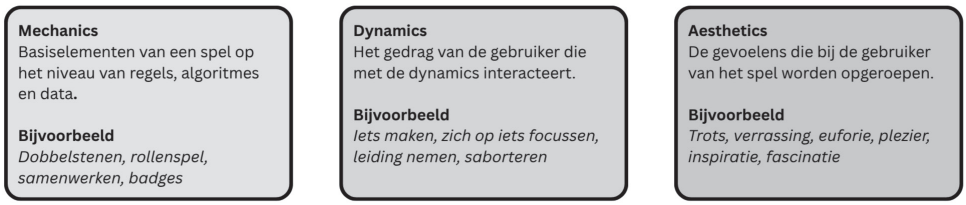
3. Expeditie Plot

Expeditie Plot is een coöperatief spel waarin leerlingen een geheim schrijversgenootschap vormen. Ieder lid van het genootschap heeft een eigen rol in het spel: er is een gids, een tijdwacht, een schatbewaarder en een scheidsrechter. Al spelend construeren de leerlingen de personages, de setting en de verhaallijn, die zij vervolgens vanuit verschillende perspectieven uitwerken. Onderweg krijgen ze *tools*, hints en feedback, en wisselen ze (schrijf)ervaringen uit. Uiteindelijk vieren de leerlingen hun geschreven verhaal op een gezamenlijk schrijfpodium. Door het spel te spelen, ontwikkelen zij hun schrijfvaardigheid, creativiteit en verhaalinzicht. Het spel kan met dezelfde leerlingen eindeloos opnieuw gespeeld worden. Steeds komt er een ander verhaal uit, worden ze uitgedaagd om op nieuwe manieren te divergeren, associëren en convergeren, en komen ze met andere schrijverstrucs in aanraking. Door vaker te spelen, bouwen leerlingen hun meesterschap verder uit, vullen ze hun gereedschapskist met schrijftrucs en maken ze schrijfmeters.

4. Ontwerp vanuit spelprincipes: Ludodidact iek

Expeditie Plot is ontworpen op basis van de principes van 'Ludodidactiek', een ontwerpbenadering die niet vertrekt vanuit de lesstof, maar vanuit de mens en diens leergedrag en leerervaring (Renger & Hoogendoorn 2022). Deze didactiek, die het idee achter spelprincipes koppelt aan leren, is ontwikkeld door Willem-Jan Renger en Evert Hoogendoorn, docenten aan de Hogeschool van de Kunsten Utrecht, waar zij Ludodidactiek ook als vak doceren.
Het werkt zo: op basis van het MDA-*framework* (zie: Figuur 1) dat de werking van een spel weergeeft, kom je tot een spelontwerp waarbij het uitgangspunt is welke ervaring, ofwel '*aesthetics*', je de speler van een spel wilt geven. Niet de leerdoelen en de lesstof

vormen het uitgangspunt, maar de leerling (speler) en wat die tijdens en direct na het spel voelt en ervaart.



Figuur 1 – Het MDA-*framework* (bewerkt naar Hunicke e.a. 2004).

Bij Expeditie Plot zijn de *aesthetics*: inspiratie, moed en trots. Inspiratie bij het verzinnen van alle aspecten van het verhaal; moed bij het durven experimenteren, het overwinnen van tegenslagen en de (vermeende) eigen beperkingen en trots op de afgelegde weg, het eigen kunnen en het eindproduct, namelijk het verhaal. Door te analyseren aan welke *dynamics*, oftewel welk gedrag van de speler, de beoogde *aesthetics* zijn te herkennen, kies je als spelontwerper voor de inzet van bepaalde spelelementen, *mechanics*, om dit gedrag te bewerkstelligen. Bij Expeditie Plot ziet dat er zo uit:

Mechanics	*Dynamics*	*Aesthetics*
coöperatief spelen rollenspel timer badges toeval/kans mystery box nieuwe vaardigheden en kennis	uitproberen creëren focussen (jezelf) overwinnen	inspiratie moed creativiteit trots

Tabel 1 – Het MDA-*framework* bij Expeditie Plot.

Om te controleren of de *mechanics* van het spel de gewenste *dynamics* en *aesthetics* veroorzaken, is testen cruciaal. Bij iedere testronde (minstens vier) krijg je feedback van de gebruiker: werkt het zoals je verwachtte? Zo niet, waar ligt dat dan aan? Ook Expeditie Plot is aan verschillende testrondes met uiteenlopende testgroepen onderworpen en de versie die op de HSN-conferentie wordt gepresenteerd, is beslist niet de laatste versie.

5. Didactiek creatief schrijven

Bij creatief schrijven staat het stimuleren van het creatieve denkproces centraal. Processen als divergeren (het genereren van ideeën), associëren (verbinden van ideeën aan eigen kennis, gevoelens, herinneringen en ideeën) en convergeren (het selecteren en

verfijnen van ideeën) spelen daarbij een belangrijke rol. De inhoud van het spel is daarom gekoppeld aan de didactiek die je kunt inzetten om leerlingen deze processen te laten doorlopen. Door de inzet van verschillende brainstorm-, associatie- en feedbacktechnieken, en door aandacht voor interactie tussen leerlingen en opdrachten waarbij zij mondeling woorden geven aan hun ideeën, is deze didactiek op een slimme wijze gekoppeld aan de *mechanics* van het spelontwerp.

6. Besluit

De nieuwe kerndoelen en conceptexamenprogramma's bieden de kans om creatief schrijven onderdeel te maken van het curriculum Nederlands. Zo krijgen leerlingen de mogelijkheid om hun verbeelding te vormen, woorden te geven aan gedachten, gevoelens en opvattingen en te experimenteren met taal. Expeditie Plot geeft leerkrachten en docenten een instrument om er morgen mee aan de slag te gaan in hun klas.

Referenties

Hunicke, R., M. LeBlanc & R. Zubek (2004). "MDA: A formal approach to game design and game research". In: *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, 4 (1), p. 1722-1726.

Janssen, T. & H. van den Bergh (2010). "Het effect van creatief schrijven op het lezen van korte verhalen". In: *Levende Talen Tijdschrift*, 11 (1), p. 3-16.

Renger, W. & E. Hoogendoorn (2022). *Ludodidactiek: ontwerpen voor didactici*. Utrecht: HKU Press.

ten Peze, A. (2024). *Creative writing: Thinking beyond the standard text: Teaching high school students to write original texts*. Amsterdam: Universiteit van Amsterdam. [Proefschrift].

SLO (2024). 'Examenprogramma's Nederlands'. Amersfoort: SLO, landelijk expertisecentrum voor het curriculum.

SLO (2025). 'Definitieve conceptkerndoelen Nederlands en rekenen en wiskunde'. Amersfoort: SLO, landelijk expertisecentrum voor het curriculum.