

Kromme Akkers
Playtest analyse 2-7-2015

Opzet playtest in basisschool “Kromme Akkers” te Garnwerd

Vinden kinderen met een leeftijd tussen 6 tot 12 jaar het bordspel leuk om te spelen? Bij leuk bedoel ik de interactie tussen de spelelementen en de positieve of negatieve verbale en non-verbale reacties van het kind. Belangrijk voor mij zijn de spel elementen waar ze moeite bij ondervinden.

Begeleiders van de school kunnen ook mee doen indien gewenst. Hierbij zal ik ook letten op hoe zij het spel ervaren.

De duur van een sessie is 30 minuten, waarvan 20 minuten voor het spelen van het spel en 10 minuten voor een vraagronde. De spelelementen waar ik op let zijn: de karakterkaarten, de rolkaarten, de activiteitkaarten, de activiteittegels en de fiches. Daarnaast ook de visuele presentatie van het spel en de persoonlijke ervaring van het kind.

In de playtest neem ik de rol van spelleider en instrueer de spelers hoe het spel functioneert.

Voor de playtest heb ik voor de klas het spel kort toegelicht over het beoogde doel van het spel en hoe zij me daarbij kunnen helpen.

Observatie

Eerste sessie

De eerste sessie begon om 13:15 uur met 3 meiden uit groep 8 met de leeftijd van 12 jaar. Bij de sessie namen vier andere kinderen deel als toeschouwer.

Na mijn uitleg van het spel mocht de jongste van de drie spelers een keuze maken uit de karakterkaarten. De jongste koos voor Lisa. Hierbij dachten de anderen ook dat zij een van de karakterkaarten moesten kiezen. De jongste koos vervolgens de rol van de Valk. Daarna werd de Vos gekozen en tot slot kreeg de laatste speler de Muis. Hierna noem ik het kind naar de rol die ze gekozen hebben.

Het bord werd door de Valk zonder al te veel nadenken opgezet. Nu de Valk mag beginnen was er eigenlijk niets wat ze kon doen, omdat de acties van de Valk alleen het bord wijzigen. Ze besloot toch om een tegel om te wisselen. De Valk bleek moeilijker dan eerst gedacht om te winnen, omdat ze had begrepen dat de Vos en Muis eenmalig op de activiteit moest belanden.

De Vos dacht dat ze zelf op de activiteittegels moest belanden die overeenkwamen met haar gekozen activiteitkaarten. De Vos kwam niet op het idee dat met de fiches de Muis te sturen is. Wel werd duidelijk dat de Vos zichzelf kan opsluiten, maar de Valk kan de Vos dan helpen.

De Muis was doelgericht bezig en benutte de kaas indien het nodig was. De beurten van de Muis waren zeer kort. De enige actie dat de Muis heeft kunnen gebruiken was dat een kaas een extra stap gaf, de andere acties kwamen niet aan bod.

De Muis heeft uiteindelijk het spel gewonnen. De spelers vonden het spel leuk om te doen. De Valk was de moeilijkste rol en de Muis het eenvoudigst. De spelers gingen niet in op het uiterlijk van het spel. De toeschouwers waren gedurende het hele spel misstillet en keken zeer geïnteresseerd mee met hun klasgenoten.

Tweede sessie

Vanaf 13:55 uur begon de tweede sessie met 2 meiden en een jongen uit groep 6. Zij hadden de leeftijd van 8 tot 10 jaar. Bij de sessie namen drie andere kinderen deel als toeschouwer.

Uit de vorige sessie werd duidelijk dat mijn manier van uitleggen extra verwarring veroorzaakte door de grote hoeveelheid van informatie. In deze sessie ga ik meer uitbeeldend het spel toelichten.

Na mijn uitleg van het spel mocht de jongste van de drie spelers een keuze maken uit de karakter-

kaarten. De jongste koos voor Tim. Ook hierbij kozen de andere spelers de andere karakterkaarten met het idee dat zij die karakter spelen. De jongste speler koos vervolgens uit de drie rollen voor de rol van de Valk. De volgende speler koos voor de Vos en tot slot kreeg de laatste speler de rol van de Muis die ze ook graag wou zijn. De Muis vertelde dat ze van het vorige groepje gehoord had dat de rol van de Muis het beste was om het spel te winnen.

De Valk nam veel tijd om het bord te maken. Ze had moeite met het kiezen van tegels en het plaatsen daarvan. Toen het bord klaar was mocht ze ook beginnen, maar dat was niet nodig omdat ze zojuist het bord gemaakt had. Daarnaast had de Valk moeite met het begrijpen van de win conditie van de Valk. Dit heb ik haar met twee voorbeelden nog eens toegelicht, toen begreep ze het wel beter. Maar het bord dat ze gemaakt had werkte dit ook erg tegen, omdat ze niet alle acties van de Valk kon inzetten. De actie tegeldraaien kon bijna niet gebruikt worden omdat anders delen van het bord onbereikbaar werden.

De Vos dacht ook in dit spel dat hij zelf op zijn eigen gekozen tegels moest belanden. Met een voorbeeld heb ik het nog eens uitgelegd en hoe hij de kazen en honden kan inzetten om te kunnen winnen. De Vos begreep het nu een stuk beter en zette twee beurten alleen kaasjes in. De fiches werden eerst op het bord geplaatst zonder dat de Vos daar is geweest. Dit heb ik aangegeven en daar werd de volgende keer rekening mee gehouden. Aan het eind speelde de Vos allemaal hondenfiches, want dat vond hij erg leuk om te doen.

De Muis speelde erg doel gericht en negeerde in het begin een kaasfiche. De beurten daarop racete de Muis over het bord door alle kaasjes die geplaatst waren. Wel 4 tot 5 tegels in een keer! De andere acties van de Muis werden niet benut.

Uiteindelijk wonnen de Vos en de Muis, al was het voor hun onduidelijk of dat mogelijk was. De Valk was een beetje overrompeld door alle informatie en de moeilijkheid om haar doel te behalen.

Derde sessie

Tot slot om 14:35 uur begon de laatste sessie met 2 jongens en een meisje uit groep 7 met de leeftijd rond 11 jaar. Bij deze sessie namen vier andere kinderen deel als toeschouwer. Eén van die kinderen had het spel al een keer gespeeld.

Uit de vorige sessie was duidelijk geworden dat voorbeelden het beste helpen om het duidelijk aan kinderen uit te leggen. Vervolgens heb ik met voorbeelden per stap het spel uitgelegd, dit nam wel meer tijd in beslag. Nu begrepen ze het duidelijk beter, en vroegen gedurende het spel alleen voor uitleg over specifieke delen. Bijvoorbeeld: "Mag ik langs de hondenfiche lopen?" of "Als zij op tegels lopen die overeenkomen met mijn handkaarten, moet ik die dan laten zien?"

De jongste van de drie koos voor de karakterkaart Lisa en uit de drie rollen koos hij de Vos. De volgende koos de Valk en als laatste werd het meisje de Muis. De Vos kon daarna het bord maken. Het kostte de Vos niet veel tijd om iets te bedenken en het te maken. Vervolgens kan de Valk het spel beginnen.

In de eerste beurt aarzelde de Valk met het uitvoeren van een actie. Het was nog niet duidelijk hoe hij kon winnen met de acties die hij tot beschikking had. Dit heb ik hem nogmaals visueel uitgelegd, maar hij vond het vanzelfsprekend dat de Muis en Vos op zijn gekozen kaarten moest komen. In plaats van gelijktijdig erop eindigen. Hij gebruikte alle acties van de Valk gedurende het spel en had meerdere malen dat de Muis of de Vos op een gekozen tegel eindigde.

De Vos speelde elke beurt vrij vlot. Bij het plaatsen van de kaas- en hondenfiches hield hij er eerst geen rekening mee, dat hij ze alleen mag plaatsen op de tegels waar hij is geweest. Hij heeft gedurende het spel meer kaasfiches dan hondenfiches ingezet. De Vos had er zichtbaar veel plezier van dat hij veel kon bewegen.

De Muis benutte ook in dit spel alleen de kaasjes als extra stap, de andere acties werden niet benut. In dit spel werd de Muis veel om de tuin geleid, maar ze probeerde zo doelgericht mogelijk te lopen.

Het spel eindigde om 15:12 uur, waarbij de Vos en de Muis als winnaar zijn verklaard omdat ze beide twee van de drie kaarten afgevinkt hadden. Voor de Valk was het vervelend elke keer net niet te winnen.

Feedback

Aan het eind van de sessie heb ik elke groep gevraagd wat ze zelf vonden van het spel en of ze bepaalde spelelementen anders zouden willen zien.

Eerste sessie groep

Zij vonden de rol van de valk erg ingewikkeld en moeilijk om daarmee te winnen. De rol van de muis was leuk door zijn eenvoud en dat je geholpen werd door andere spelers. Verder vonden ze het spel leuk om te doen, maar pas na het spel begrepen ze het pas goed hoe het spel functioneerde.

Tweede sessie groep

Zij vonden de rol van de valk ook erg ingewikkeld, net als bij de vorige groep. De muis was eenvoudig en je werd geholpen door anderen. De rol van de vos was ook erg leuk, omdat je veel acties hebt en veel over het bord kan lopen.

Derde sessie groep

Ook zij vonden de rol van de valk ingewikkeld, maar ook erg moeilijk om met die acties te kunnen winnen. De rol van de vos en de muis vonden ze leuk om dezelfde reden als de vorige groep. Een jongen die zelf ook spelletjes maakt noemde dat er nog iets bij zou moeten dat de vos en de muis lokt, bijvoorbeeld een beer. Dit zou de valk helpen om beide spelers gelijktijdig op een tegel te krijgen.

Eigen observatie

Zelf ben ik ook een aantal dingen tegen gekomen die verbeterd kunnen worden. Deze zal ik per element noemen.

Karakterkaarten

De spelers begrepen de situatie van het fictieve karakter goed, maar doordat het erg uit de context is maakte dat het spel extra verwarrend.

Rolkaarten

De valk sprak erg aan, maar bleek duidelijk te ingewikkeld. De acties van de valk zijn erg gebonden aan het bord, waardoor het mogelijk is dat de valk geen acties kan uitvoeren. De vos heeft in de checkfase de mogelijkheid een extra stap te doen, maar bleek overbodig.

Activiteittegels

Hoe jonger de leeftijd des te meer tijd nodig is om zelf het bord te bouwen.

Presentatie spel (visueel)

Er was geen commentaar op het uiterlijk van het spel. Volgens mij was het erg vanzelfsprekend en duidelijk voor de spelers.

Conclusie

De hoofdvraag van de playtest was; vinden de kinderen met de leeftijd van zes tot twaalf jaar het spel leuk om te spelen?

In de playtest hebben drie groepen bestaande uit drie kinderen per groep met een leeftijd tussen acht en twaalf jaar het spel gespeeld. De resultaten zijn gebaseerd op een zeer klein aantal deelnemers en kunnen geen juist antwoord garanderen. De resultaten geven wel richting aan waar mogelijk verbetering gewenst is. Hieronder de resultaten met de verbeterpunten:

De rol van de valk is te ingewikkeld voor de doelgroep. Als het meer lijkt op of vergelijkbaar is met de vos en de muis is het beter te begrijpen voor de spelers. Daarnaast zijn de mogelijke acties die de valk heeft alleen gericht op het manipuleren van het bord, waarin de kans bestaat dat die acties geen effect hebben als het bord op een bepaalde manier is gebouwd. De acties waren wel begrijpelijk voor de spelers, maar niet in context om het spel te kunnen winnen. Daarbij komt dat valk spelers erg passief of een afwachtende houding aannamen. Dit deed af aan de spelervaring van die spelers dat duidelijk van het gezicht af te lezen was.

Om de valk beter te laten functioneren, zal het meer gaan lijken op de rol van de vos in termen van het gebruik van fiches en een representatie op het bord. Een mogelijke optie is dat de valk zelf een aantrekkelijke plaats is voor de andere spelers om daarheen te gaan. Bijvoorbeeld om een actie van de valk zelf uit te kunnen voeren. Het vergroot de dynamica tussen de rollen en het geeft de valk een meer betrokken rol.

De rol van de vos werd goed ervaren door de spelers. Wel was het meer vanzelfsprekend om de fiches overal op het bord te plaatsen i.p.v. waar de vos is geweest. Hierdoor verdwijnt wel de reden om te bewegen. De vos had tevens bij de checkfase een extra stap die niet benut werd en zal weggehaald worden.

Om het bewegen interessant te houden krijgt de vos per stap een fiche en word de vos zelf ook een aantrekkelijke plaats voor alleen de muis. Hierdoor word positioneren ook belangrijk. Tevens kan de vos op de valk jagen.

De rol van de muis werd erg goed ervaren. De muis werd erg geholpen en het was vrij eenvoudig om die rol te spelen en te winnen. Deze rol blijft vrijwel onveranderd. Doordat de muis nu motivatie kan krijgen van zowel de vos als de valk, krijgt de Muis veel meer mogelijkheden dan hiervoor.

De acties vermeld op de rollenkaarten onder goal-, plan-, do- en checkfase moeten beter passen bij die termen. Bijvoorbeeld een actie waarbij je iets doet bij de Plan-fase moet worden verplaatst naar de do-fase. De fases zullen het volgende inhouden:

Goal-fase omschrijft de winconditie.

Check-fase omschrijft de voortgang naar het doel.

De Plan- en Do-fases zullen invloed hebben op het bord en/of de spelers.

Terugkomend op de hoofdvraag: het spel is grotendeels positief ontvangen, behalve het valkdeel. De uitstraling van het spel sprak tot de verbeelding en was positief.