

Wie is de slimste leerling?

Populaire quiz als werkvorm in de klas

De quiz *De slimste mens* is al een aantal jaar een goed bekeken programma op televisie. Presentator Philip Freriks stelt de vragen, Maarten van Rossem treedt op als jurylid en bekende Nederlanders zijn de kandidaten. Veel leerlingen kennen dit programma of hebben het weleens via de app gespeeld. Deze quiz kan ook in de klas gedaan worden over een onderwerp dat net behandeld is.

Lisa Oskamp is
redacteur van Kleio.

Wat?

Leerlingen spelen in groepjes de quiz *De slimste mens* over een bepaald onderwerp. Het doel is om zoveel mogelijk seconden te verdienen zodat de finale wordt behaald. In de finale verliest de tegenpartij per goed antwoord twintig seconden. De groep die de tegenstander op nul seconden laat uitkomen, is de winnaar.

Voor wie?

In elke leerlaag en op elk niveau kan deze actieve werkvorm worden gebruikt. Het niveau van de vragen kan namelijk aangepast worden. Deze versie van *De slimste mens* gaat over het verplichte onderwerp 'Rechtsstaat en Democratie' voor de bovenbouw van havo en vwo. Het materiaal is te vinden op www.vgnkleio.nl.

Hoe werkt het?

Zodra de eerste dia van de powerpointpresentatie wordt getoond, weten de meeste leerlingen al wat de bedoeling is. Om het eerlijk te houden, is het handig om elk onderdeel van tevoren kort door te nemen. De versie van *De slimste mens* die ik gemaakt heb en met de leerlingen speel, heeft vijf rondes.¹ De eerste ronde bestaat uit negen vragen waar steeds een eenduidig antwoord op gegeven moet worden, de zogenaamde '3-6-9-ronde'. Ik heb geloot welke groep als eerste mocht beginnen. Als het antwoord van de groep goed is, kan de powerpoint worden doorgeslikt en komt het antwoord op het bord te staan. De groep gaat door met vraag 2. Als de groep het antwoord niet weet, gaat de vraag door naar de groep ernaast. Dit gaat door tot het juiste antwoord gegeven is (dan mag deze groep verder met de volgende vraag) of totdat de groep weer aan de beurt is die de vraag eerder niet wist. In dat laatste

geval wordt het antwoord getoond en mag deze groep als eerste de volgende vraag beantwoorden. Bij vraag 3, 6 en 9 zijn twintig seconden te verdienen bij een goed antwoord. Tijdens deze ronde tellen de seconden nog niet af. Er kunnen dus alleen seconden gewonnen worden. Dit houdt elke groep zelf bij op een timer die ik heb uitgedeeld.

Dan volgt de ronde 'open deur'. Elke groep begint deze ronde sowieso met zestig seconden. Op de televisie stellen bekende Nederlanders de vragen. Er is een kort filmpje opgenomen waarbij de vraag op een leuke manier wordt ingeleid, meestal door de kandidaat op het verkeerde been te zetten. Het is bij deze ronde de bedoeling dat er vier begrippen genoemd worden als antwoord op een vraag. Ik heb zelf teksten geschreven en vervolgens vier collega's die aan de klas lesgeven gevraagd of zij de vraag wilden stellen terwijl ik ze filmde. Het is leuk als de vraag een beetje aansluit bij het vak van de leraar die de vraag stelt. Zo heb ik de vraag 'wat weten jullie eigenlijk van paars?' over het paarse kabinet laten stellen door een collega die tekenen geeft. De groep met het hoogste aantal punten mag als eerste een leraar uitkiezen. Als de groep bijvoorbeeld twee begrippen heeft genoemd die juist zijn en vervolgens stopt, mag de groep daarna ook nog antwoorden toevoegen. Hoe langer de groep nadenkt, hoe meer tijd er bij hen afgaat. Elk goed antwoord levert echter twintig seconden op.

De derde ronde is de puzzelronde. De groep met het minste aantal seconden mag beginnen. Er is voor elke groep een puzzel waarbij ze uit twaalf begrippen, personen en jaartallen vier combinaties moeten zoeken die samen bij een thema passen. Dat overkoepelende thema is het antwoord. Ze moeten bijvoorbeeld de begrippen 'bijzonder onderwijs', 'betaling', 'confessionelen' en 'Kuyper' aan elkaar

¹ Voor de powerpoint heb ik een template van de website meesterjasper.nl/index.php/diversen/werkbladen als beginpunt gebruikt en die vervolgens bewerkt.

verbinden en vervolgens bedenken dat het gaat om de schoolstrijd. Ook hier geldt dat als een groep het antwoord niet meer weet, de volgende groep de puzzel af mag maken. Als die groep de puzzel niet compleet maakt, gaat de beurt weer door, net zo lang tot iedereen gepuzzeld heeft. Dan wordt verder gegaan met de volgende puzzel. Als docent moet je tijdens deze ronde goed opletten, want je schrijft steeds het goede antwoord op en streept de begrippen door die daarbij horen zodat de leerlingen meer overzicht hebben. Elk goed antwoord levert twintig seconden op, maar terwijl ze nadenken gaan er wel seconden af.

Ronde nummer vier heet 'ingelijst'. Hier wordt een vraag gesteld waarbij tien antwoorden genoemd moeten worden. De groep met de meeste seconden mag beginnen. Ook hier schrijft de leraar de goede antwoorden steeds op het bord. Er zijn opnieuw twintig seconden per goed antwoord te verdienen, maar de nadenktijd gaat ervan af.

Na deze ronde wordt gekeken welke twee groepen de meeste seconden bij elkaar hebben gespeeld. Zij spelen tegen elkaar in de finale. Het is in de finale de bedoeling dat de seconden van de tegenstander worden weggespeeld. Bij elk goed antwoord dat wordt gegeven gaan er bij de andere groep twintig seconden af. De groep met het laagste aantal seconden mag steeds beginnen.

Benodigheden

Er is een digibord nodig of een bord waar de beamer rechtstreeks op projecteert, omdat de goede antwoorden steeds op de dia's geschreven moeten worden. Om de seconden van elke groep bij te houden, heb ik de timers gebruikt die in de bordversie van het spel *De slimste mens ter wereld* zitten. Deze zijn zo geprogrammeerd dat de seconden na een druk op de knop aftellen, maar dat er ook met de '+20-knop' na een goed antwoord in een keer twintig seconden bij komen en voor de finale is er ook een '-20-knop'. Er kan gewerkt worden met een aantal stopwatches, maar dat maakt het wel lastiger, omdat het aantal seconden steeds verandert na een vraag die goed is beantwoord.

Verder moet de leraar de vragen en antwoorden van de quiz uitgeprint hebben en als het even kan is het handig om het van tevoren een beetje te bestuderen, want dan kan tijdens de quiz sneller gehandeld worden.

Ervaringen

Het kost best even wat tijd om voor alle rondes vragen te bedenken. Er zit ook wat overlap in de onderwerpen die bevraagd worden, maar dat zorgt er juist voor dat de leerlingen ook tijdens de quiz dingen leren. Deze *Slimste mens* heb ik uitgetest in de laatste les voor de tentamenweek in een vwo 5-klas. Ik had ze van tevoren verteld dat we de stof gingen herhalen door middel van een quiz. Tijdens de les zelf



Lisa Oskamp tijdens het presenteren van de quiz. Ze schrijft de goede antwoorden op het bord.
Onder: De timer.
Foto's: Marian Bruijn.



bleek dat we *De slimste mens* gingen spelen en daar werden veel leerlingen behoorlijk enthousiast van. Benthe Avis reageert bijvoorbeeld positief. 'Het is heel erg leuk in elkaar gezet. Je leert er veel van, ook doordat je bij elke vraag kunt meedenken. Als een andere groep het fout doet, mag je eigen groep de vraag namelijk beantwoorden. Het is wel zo dat iedereen heel fanatiek werd en daardoor werd het wel wat drukker.' Haar klasgenoot Pepijn Kuiper vond de quiz 'heel intens'. Het viel hem ook op dat sommige dingen bij een latere vraag in de quiz terugkwamen, waardoor het handig is om zoveel mogelijk te onthouden van wat er voorbij komt. 'Er werd bijvoorbeeld eerst iets gevraagd over de verzorgingsstaat en dat kwam later bij een vraag over Drees terug.' Wat was het favoriete onderdeel van de quiz? Zoë Schrama vond de stukken met de gefilmde leraren heel leuk en de vragen waarop je tien antwoorden kon geven, want 'daar kun je snel veel seconden mee verdienen'. Een van de winnaars, Jack Macaulay, vond de les geslaagd. 'Het is beter dan een "normale-geschiedenis-doorneemles". Ik had al geleerd, maar ik heb nu gezien dat ik nog een aantal andere dingen goed moet bestuderen. Het was ook echt spannend, want mijn groep speelde de finale. Wij begonnen de laatste vraag met nog achttien seconden terwijl de andere groep 48 seconden had. We moesten dus drie goede antwoorden geven. Twee antwoorden gaven we meteen, maar het derde duurde een tijdje. Uiteindelijk wisten we het en wonnen we. We hadden nog maar vier seconden over!' ■

Het downloadbare materiaal voor deze werkvorm is te vinden op www.vgnkleio.nl.