

Tips voor de teamindeling:

Hoe groot moeten teams zijn en hoeveel werelden simuleer ik per klas?

Teams bestaan idealiter uit 4 personen. Maar 3 of 5 kan ook.

In principe kan de docent het aantal teams per spel (d.w.z. per wereld) zelf bepalen, met een maximum van 10 teams per spel. Dan zijn er dus 10 landen in 1 wereld. Maar als u veel leerlingen in een klas heeft (bijv 40) dan is het verstandiger om in 1 klas twee werelden te simuleren met elk bijvoorbeeld 5 teams (5 landen). Anders wordt het zicht van de leerlingen op wat er in de (talrijke) buitenland gebeurt, te beperkt en wordt het te moeilijk om te zien welk buitenland invloed heeft gehad op hun eigen economie.

Dat kan dus betekenen dat er per klas 2 spelen (werelden) worden gespeeld met in elk van die werelden een aantal landen. Die werelden staan dan los van elkaar (maar de landen binnen elke wereld staan uiteraard niet los van elkaar). De kosten gaan per team en niet per wereld, dus voor de kosten maakt het niet uit hoeveel werelden een spelleider creëert. Voor de didactiek wel.

Voorbeelden van goede teamindelingen zijn:

omvang van de klas	aantal werelden (= aantal spelen)	aantal teams (=aantal landen) per wereld	aantal leerlingen per team
12	1	4	3
16	1	4	4
18	1	4	4 à 5
20	1	5	4
24	2	4	3
26	2	4	3 à 4
30	2	4	3 à 4
40	2	5	4

Welke leerlingen plaats ik bij elkaar?

Bij het indelen van de leerlingen in teams dient u te voorkómen dat een team bestaat uit leerlingen met een sterk verschillend niveau van economiekennis, anders gaan de betere de zwakkere domineren en leren die laatste weinig.