

Spot the Impostor

Een competitief kennismakingsspel voor mbo-studenten van ongeveer 16 jaar.

Docentenbeschrijving

Doel van het spel

Met dit spel leren studenten elkaar op een actieve en speelse manier kennen. Daarnaast oefenen zij met:

- samenwerken;
- luisteren;
- vragen stellen;
- informatie beoordelen;
- overtuigend presenteren.

Groepsindeling

Verdeel een klas van ongeveer 25 studenten in **vijf teams van vijf studenten**.

Het spel werkt ook met teams van vier tot zes studenten, maar vijf studenten per team geeft een goede balans tussen speeltijd, spanning en overzicht.

Benodigdheden

- Een whiteboard of digibord voor de score.
- Pen en papier per team.
- Eventueel kaartjes met de teamnamen.
- Een timer.

Voorbereiding

Geef ieder team ongeveer **vijf minuten voorbereidingstijd**.

Iedere student bedenkt één korte uitspraak over zichzelf. Binnen ieder team geldt:

- vier studenten vertellen een waarheid;
- één student vertelt een leugen;
- het team bepaalt gezamenlijk wie de leugenaar is;
- alle teamleden weten welke uitspraak de leugen is.

De leugen moet geloofwaardig zijn en bij de student kunnen passen.

Voorbeelden van uitspraken

- Ik heb een bijbaan in een supermarkt.
- Ik spreek drie talen.
- Ik speel al zes jaar voetbal.
- Ik ben ooit in Canada geweest.
- Ik heb twee honden.

Spelverloop

Stap 1: het team presenteert

Het presenterende team gaat voor de klas staan of blijft bij de eigen tafel zitten. Iedere student vertelt één uitspraak.

Eén uitspraak is verzonnen. De andere uitspraken zijn waar.

Stap 2: de andere teams overleggen

De andere teams krijgen kort de tijd om de uitspraken te bespreken. Zij proberen te bepalen welke student waarschijnlijk de leugenaar is.

Stap 3: vragenronde

Om te voorkomen dat studenten door elkaar praten, krijgt ieder ander team precies:

- **één hoofdvraag;**
- **één vervolgvraag;**

- beide vragen worden aan dezelfde persoon gesteld.

De vervolgvraag moet aansluiten op het antwoord op de hoofdvraag.

Voorbeeld

Uitspraak: “Ik spreek drie talen.”

Hoofdvraag: “Welke talen spreek je?”

Antwoord: “Nederlands, Engels en Turks.”

Vervolgvrage: “Wanneer spreek je meestal Turks?”

Regels voor de vragen

Een vraag mag niet direct vragen of een uitspraak waar of onwaar is. De vraag moet gericht zijn op extra informatie of details.

Toegestaan	Niet toegestaan
Welke talen spreek je?	Spreek je echt drie talen?
Wat voor hond heb je?	Heb je echt een hond?
In welke plaats was je op vakantie?	Is jouw vakantieverhaal gelogen?
Wat doe je bij je bijbaan?	Is jouw bijbaan verzonnen?

Mag je liegen tijdens de vragenronde?

Alleen de aangewezen leugenaar mag liegen.

- De studenten met een ware uitspraak moeten eerlijk antwoorden.
- De leugenaar mag details verzinnen.
- De leugenaar moet bij het oorspronkelijke verhaal blijven.
- Antwoorden mogen niet onderling tegenstrijdig zijn.

Wanneer een student die geen leugenaar is bewust liegt, kan de docent **één strafpunt** geven aan het team.

Waarom deze regel belangrijk is

Wanneer iedereen tijdens de vragenronde mag liegen, wordt het moeilijk om nog te bepalen wie de oorspronkelijke leugenaar was. Door alleen de aangewezen leugenaar te laten liegen, blijft het spel eerlijk en overzichtelijk.

Stemmen

Na de vragenronde krijgen de teams ongeveer vijftien seconden om een definitieve keuze te maken.

Elk team kiest gezamenlijk één student uit het presenterende team. Daarna laten alle teams hun antwoord tegelijk zien.

Dit kan bijvoorbeeld door:

- een naam op papier omhoog te houden;
- een nummer te tonen;
- een antwoordkaart neer te leggen;
- het antwoord via een digitaal stelsysteem in te voeren.

Onthulling

Na het stemmen maakt het presenterende team bekend wie de leugenaar was.

De leugenaar kan daarna kort vertellen wat de waarheid achter de uitspraak is.

Puntentelling

Bij vijf teams geldt de volgende puntentelling.

Punten voor het presenterende team

Het presenterende team krijgt **één punt voor ieder team dat fout heeft geraden**.

Omdat er vier andere teams zijn, kan het presenterende team maximaal vier punten verdienen.

Punten voor de andere teams

Een team dat de leugenaar correct aanwijst, krijgt **vier punten**.

Een fout antwoord levert geen punten op.

Aantal teams dat goed raadt	Punten presenterend team	Punten per goed radend team
-----------------------------	--------------------------	-----------------------------

0	4	0
1	3	4
2	2	4
3	1	4
4	0	4

Waarom de puntentelling eerlijk is

Bij een team van vijf studenten is de kans om willekeurig de juiste leugenaar te kiezen:

1 van de 5, oftewel 20%.

Een radend team krijgt vier punten bij een goed antwoord. De verwachte score per raadronde is daarom:

$20\% \times 4 \text{ punten} = \text{gemiddeld } 0,8 \text{ punt.}$

Een presenterend team wordt door vier teams beoordeeld. Gemiddeld raadt 80% van de teams fout:

$4 \times 80\% = \text{gemiddeld } 3,2 \text{ punten.}$

Elk team presenteert één keer en raadt vier keer. Bij volledig willekeurig raden heeft ieder team daardoor dezelfde verwachte eindscore.

Winnaar

Nadat alle teams één keer hebben gepresenteerd, worden de punten opgeteld.

Het team met de meeste punten wint het spel.

Aanbevolen tijdsduur

Onderdeel	Tijd
Uitleg en teams maken	3 minuten
Voorbereiding	5 minuten
Presentatie per team	1 minuut
Vragenronde per team	2 tot 3 minuten
Stemmen en onthulling	1 minuut

Onderdeel	Tijd
Totale speeltijd	Ongeveer 25 tot 30 minuten

Tips voor de docent

- Laat teams hun leugen niet te extreem of ongeloofwaardig maken.
 - Gebruik een timer om het tempo hoog te houden.
 - Laat teams om de beurt vragen stellen.
 - Sta niet toe dat studenten door elkaar roepen.
 - Laat alle teams tegelijk stemmen.
 - Schrijf de score direct na iedere ronde op het bord.
 - Geef vooraf aan dat persoonlijke of gevoelige onderwerpen niet nodig zijn.
-

Uitleg voor studenten

Spot the Impostor

Jullie spelen in teams van ongeveer vijf studenten.

Iedere student vertelt één uitspraak over zichzelf. Vier uitspraken zijn waar en één uitspraak is gelogen.

Jullie bepalen als team wie de leugenaar wordt.

Vorbereiding

1. Iedereen bedenkt één korte uitspraak over zichzelf.
2. Vier studenten vertellen een waarheid.
3. Eén student vertelt een geloofwaardige leugen.
4. Jullie oefenen de uitspraken kort met elkaar.

Als jullie presenteren

1. Iedere student vertelt één uitspraak.
2. De andere teams mogen vragen stellen.
3. De leugenaar probeert geloofwaardig te antwoorden.
4. De andere studenten moeten eerlijk antwoorden.

De vragenronde

Ieder ander team krijgt:

- één hoofdvraag;
- één vervolgvraag;
- beide vragen worden aan dezelfde persoon gesteld.

Je mag niet rechtstreeks vragen:

“Is jouw uitspraak gelogen?”

Je moet vragen naar extra informatie.

Voorbeeld:

Niet goed: “Spreek je echt drie talen?”

Wel goed: “Welke talen spreek je?”

Punten

Als jullie presenteren

Jullie krijgen één punt voor ieder team dat de verkeerde persoon kiest.

Jullie kunnen maximaal vier punten verdienen.

Als jullie raden

Vinden jullie de juiste leugenaar?

Dan krijgen jullie **vier punten**.

Bij een fout antwoord krijgen jullie geen punten.

Belangrijke regels

- Alleen de aangewezen leugenaar mag liegen.
- De andere studenten moeten eerlijk antwoorden.
- Praat niet door andere teams heen.
- Stel alleen vragen wanneer jullie team aan de beurt is.
- Maak de leugen geloofwaardig.
- Gebruik geen persoonlijke of gevoelige onderwerpen.
- Werk samen en luister goed naar de antwoorden.

Tips

- Let op twijfel of lange stiltes.
- Vraag naar concrete details.
- Controleer of antwoorden logisch blijven.
- Kies niet automatisch de student die zenuwachtig lijkt.
- Overleg eerst met je team voordat je stemt.

Welk team ontdekt de meeste leugenaars en weet zelf het beste te bluffen?

Revision #2

Created 2026-07-15 18:08:53 UTC by Max

Updated 2026-07-15 18:16:41 UTC by Max