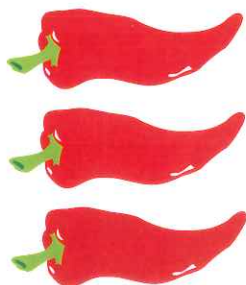


Rode Peper Project



Maak een spel

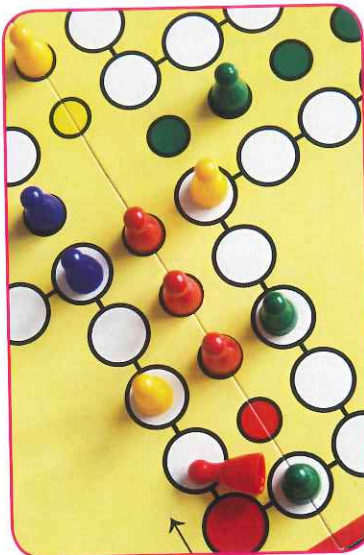
Aantal leerlingen: 1, 2, 3 of 4

Inleiding

Op www.pittigeplustorens.nl vind je in de leerlingenportal informatie en tips over dit Rode Peper Project.

Je vindt daar:

1. Informatie en tips over spellen.
2. Links naar leuke sites.
3. Hoe maak je een woordspin?
4. Hoe maak je een vragenlijst?
5. Zoeken op internet.
6. Hoe maak je een tijdschema?



Maak een spel

Inleiding

Je hebt vast wel eens een spel gespeeld. Een spel kun je buiten of binnen spelen. Buiten kun je denken aan voetballen, verstoppertje of schaduwtikkertje. Een spel dat je binnen kunt spelen is bijvoorbeeld: Ganzenbord, Mens erger je niet, een puzzel, memorie, kwartet enz.



Spelletjes speel je vooral omdat het leuk is. Vaak is het spannend, je probeert toch te winnen! Naast dat je plezier aan een spel beleeft, leer je er vaak ook nog iets van!



Opdracht: Bedenk en maak een leuk spel!

Je voert de opdracht uit in opvolgende fasen:

Onderzoeksfase



Je bekijkt de info op de website, je maakt zelf een woordspin. Je maakt keuzes en je gaat op onderzoek.

De ontwerpfase



Je beschrijft en/of tekent in grote lijnen wat je wilt maken.

Planningsfase



Je maakt een planning voor je project.

Uitvoeringsfase



Je werkt je schetsontwerp uit volgens je plan. Je maakt je definitieve ontwerp.

Afrondingsfase



MaaK je werk klaar om te laten zien of horen. Presenteer je resultaat. Evalueer: hoe vind je zelf dat het ging?

Start nu met...

Kopieer en vul nu samen met je **leerkracht** de **aftrapformulieren** in die bij dit Peper Project horen. Je vindt ze in de **leerkrachtenmap**.

Brainstormen

Brainstorm (= Engels) betekent letterlijk hersenen (= brain) storm of bestormen (= storm). Jullie gaan je hersenen bestormen!

Hoe?

Met een woordspin om zo je gedachten, kennis en ideeën rond dit onderwerp in kaart te brengen. Hoe je een woordspin maakt, vind je op de achterzijde van dit blad.

Denkrichtingen

Je hebt allerlei soorten spellen.

Er zijn **buitenspellen** en **binnenspellen**.

Je hebt spelletjes waar je **geen spullen** bij nodig hebt, maar wel spelregels en ruimte zoals "tikertje" of "ik zie, ik zie, wat jij niet ziet". Er zijn spellen waarbij maar **weinig spullen** nodig zijn, bijvoorbeeld alleen een bal of een paar knikkers.

En er zijn ook spellen waarbij **veel spullen** nodig zijn. Bijvoorbeeld een kaartspel, een bordspel (schaakspel, scrabble, pim-pam-pet, muizenval, ganzenbord, mastermind, etc). Je hebt ook spellen die je in een bijzondere omgeving moet spelen, bijvoorbeeld "boompje veroveren" (een bos nodig) of strandspelletjes met de golven (strand en zee nodig).

Ieder spel heeft een **doel**. Het doel is meestal om een spel te **winnen**.

Wanneer heb je gewonnen? Wanneer is het spel uitgespeeld?

Ieder spel heeft **spelregels**. Spelregels zijn afspraken over wat de spelers wel en niet mogen in hun pogingen om het spel te winnen. Wat **mag wel** en wat **mag niet**?



Klaar? Laat je woordspin aan je leerkracht zien!

Een woordspin



Met een woordspin kun je voor jezelf en voor elkaar al je gedachten en ideeën voor een leuk spel op papier zetten.

Zo kun je snel een totaaloverzicht maken van alles wat je al weet en waar je aan denkt bij dit onderwerp. En je krijgt waarschijnlijk al een paar leuke ingevingen voor het spel dat je zelf gaat bedenken en maken. Schrijf ze erbij!

Hoe maak je een woordspin?

1. Je maakt een kopie van het woordspin kopieervel op A4-papier of je pakt een groot vel wit papier (A3-formaat). Zet in het midden een cirkel met daarin de naam van het onderwerp: "een leuk spel".
2. Vervolgens schrijf je al je gedachten, ideeën en associaties (= dingen waar je aan denkt als je over dit onderwerp nadenkt) om die cirkel heen.

Kijk eens naar het voorbeeld van een woordspin op www.pittigeplustorens.nl onder de knop leerlingenportal. Als je dat al eens bekeken hebt bij een ander Peper Project, hoef je het natuurlijk niet nogmaals te bekijken.



In de gele Toolbox pittige ideeën plus kun je ook een woordspin maken met behulp van een bord, leuke pepermagneten en uitwisbare stiften. Een lollige manier om met een woordspin kennis te maken.

Naam:

een leuk spel

MaaK een vragenlijst

1. Kies uit de woordspin de zaken die je graag wilt weten, verder wilt uitwerken of verder uitzoeken.
 - a. Waarom dit wel en dat niet? Als je met een groepje bent: overleg samen. Als je alleen aan deze opdracht werkt, overleg dan met je leerkracht.
 - b. Geef in de woordspin met stift aan welke onderdelen je verder wilt uitzoeken of waar je zeker verder mee wilt gaan in dit project.
2. MaaK een vragenlijst.
 - a. Bedenk wat je nog wilt weten over dit onderwerp of over delen van dit onderwerp. Schrijf deze vragen op in een vragenlijst.
 - b. Nummer dan de vragen in de vragenlijst en start daarbij met de vragen die jullie het belangrijkste vinden. Meer info over de vragenlijst vind je op de volgende bladzijde.



Klaar? Laat je vragenlijst aan je leerkracht zien!

Een vragenlijst



Pittige tip 1:

Stel bij het onderwerp eens de vragen:

- Wie....?
- Wat....?
- Waar....?
- Met wie....?
- Welk....?
- Wanneer....?
- Hoeveel....?
- Hoe....?



Pittige tip 2:

Kijk op www.pittigeplustorens.nl onder de knop leerlingenportal, kijk bij "Hoe maak je een vragenlijst?". Als je dat al eens bekeken hebt bij een ander Peper Project, hoef je het natuurlijk niet nogmaals te bekijken.

Vragenlijst

Naam:

Wat wil ik nog meer weten over dit onderwerp?

Vraag

Nummers

Stap

2

Kopieerblad vragenlijst bij:

Mak een spel

Deskresearch

Ga op zoek naar de antwoorden op je vragen. Je kunt het internet gebruiken, een encyclopedie, een woordenboek, ga naar de bibliotheek, vraag een expert, etc.

Wat voor soort spellen heb je allemaal?

Je kunt ook eens naar je **eigen spellen** kijken of die van **school**. Daar vind je misschien ook wel **goede voorbeelden** (en slechte voorbeelden).

Bij een spel hoort goede informatie te zitten waarin alles van het spel wordt uitgelegd: het **doel** van het spel, de **spelregels**, voor **hoeveel spelers**, voor **welke leeftijd**, de **gemiddelde speeltijd**, enzovoort...

Lees eens **de spelregels** door van een paar verschillende spellen. Hoe zijn de spelregels beschreven? Zijn ze duidelijk? Wat is wel en wat is niet snel te begrijpen?

Bekijk **de materialen** in de speldoos eens goed. Waarvan zijn ze gemaakt? Waarvoor dienen ze?

Welke spellen vind jij super leuk? Weet je ook waar dat aan ligt? Welke spellen vind je stom? Weet je ook waar dat aan ligt?

Schrijf al je ideeën, bevindingen en gedachten uit deze research ook op. Daar kun je straks, bij de ontwerpfase, goed gebruik van maken!



Klaar? Laat je antwoorden aan je leerkracht zien!

Deskresearch

W Pittige tips voor deskresearch

Op www.pittigeplustorens.nl staan nog meer handige tips, links en andere info over spellen.



Het ontwerp

Wat wil je maken?

Nu heb je veel spellen bekeken en heb je nagedacht over alle belangrijke aspecten. Nu moet je zelf een spel gaan ontwerpen! Weet je al welk spel je gaat maken? Hoe heet dat spel?

Hoe werkt dat spel? Hoe ziet het eruit? Wat zijn de spelregels?

Omschrijf en/of teken dat eens. Gebruik een kopie van het ontwerpblad.

Wat heb je daarvoor nodig?

Heb je bij de uitvoering van jouw spel nog gele Hulpmapjes of gele

Toolboxen nodig?

Misschien wil je een spelbord maken? Dan heb je misschien de gele

Toolbox knutselpapier, of de Toolbox maquette maken nodig.

Of wil je een spel maken met bewegende onderdelen of andere bouwstukken? Dan kun je de Toolbox bewegende constructies misschien gebruiken. Met klei: Toolbox boetseren met klei, kun je bijvoorbeeld pionnen of dobbelstenen maken...

Maak je ontwerp

Kopieer het ontwerpblad en schrijf daarop welk spel je wilt gaan maken en met welk materiaal je dat wilt doen. Maak er een schets/tekening bij. Omschrijf het doel van het spel en de spelregels. Heeft het spel al een naam? Geef ook aan hoe het spel werkt en van welke materialen de onderdelen zullen worden gemaakt.

Dit ontwerp wordt de basis van de planning, de uitvoering, de presentatie en evaluatie van je project! Hierop wordt je straks beoordeeld.

Klaar? Laat je keuze en ontwerp aan je leerkracht zien!



Hulpmiddelen

Toolboxen

Toolboxen die je bij dit project kunt gebruiken.

Dit Rode Peper Project kun je uitvoeren met behulp van verschillende gele Toolboxen (tool = gereedschap), zoals:



Toolbox pittige ideeën plus



Toolbox knip & plak / papier-maché



Toolbox schilderen



Toolbox boetseren met klei



Toolbox multimaterialen



Toolbox maquette maken



Toolbox bewegende constructies



Toolbox knutsel & frutsel



Toolbox knutselpapier



Toolbox digitale fotocamera



Toolbox dictafoon

Hulpmapjes

Ook kun je bij dit Peper Project gebruik maken van een van de gele Hulpmapjes, zoals:



Een werkstuk maken



Een spreekbeurt maken



Een affiche maken



Een brochure maken



Een powerpoint presentatie maken



Een fotoreportage maken



Een website bouwen

Mijn ontwerp

Naam:

Inventariseren, bespreken en plannen

Je hebt gekozen voor een bepaalde vorm van jouw spel.

Inventariseren

1. Bekijk eerst de uitleg van de Toolbox en/of het gele Hulpmapje dat je gekozen hebt.
2. Inventariseer (= maak een lijstje) wat je allemaal nodig hebt om jouw spel te maken.
3. Hoeveel tijd heb je nodig voor het maken van je spel?

Bespreken

Onderling als je in een groepje werkt, met de leerkracht als je alleen werkt.

1. Jullie bespreken nu samen wat er allemaal nodig is aan materialen en tijd.
2. Eventueel verdelen jullie de taken in goed overleg.

Plannen

1. Wat moet er nog geregeld worden? Wat moet er gemaakt worden? Wie doet wat?
2. Wanneer? Maak een tijdschema.
3. Maak daarvoor een kopie van het tijdschema uit dit mapje of print het uit via de leerlingenportal van www.pittigeplustorens.nl.



Klaar? Laat je tijdschema aan je leerkracht zien!

Een tijdschema

Maak een tijdschema voor jezelf

Met een tijdschema kun je zaken die nog geregeld moeten worden goed op een rijtje zetten. Je kunt ze in de juiste volgorde in de tijd zetten. Zo kun je ervoor zorgen dat jijzelf en anderen een goed overzicht houden over een project. Hoever zijn we al? Wat moet er nog gebeuren? Wie doet wat? Wanneer?

Mijn tijdschema

Naam:

NB: Volg ook zo veel mogelijk het tijdschema dat je met je leerkracht in het begin van je project hebt ingevuld. Nu je keuzes hebt gemaakt, kun je het nauwkeuriger invullen in dit schema.

Datum gereed:

Opmerkingen:

1. Woordspin	Is gereed.	
2. Vragenlijst	Is gereed.	
3. Ontwerp	Is gereed.	
4. Tijdschema	Nu.	
5. Uitwerking		
5.a		
5.b		
5.c		
5.d		
5.e		
6. Presentatie einddatum		
7. Evaluatie		

Maken

Ga aan de slag!

MaaK het spel met de materialen die je daarvoor hebt uitgekozen. Volg de instructies van de Toolboxen en/of de gele Hulpmapjes om jouw spelonderdelen goed vorm te geven.

Testen

Als je een eerste versie klaar hebt, bekijk en test die zelf als eerste. Test het spel ook eens met een paar klasgenootjes of met de leerkracht.

Bespreek:

- Is het spel duidelijk?
- Is het doel van het spel duidelijk?
- Zijn de spelregels duidelijk?
- Is het een leuk spel?
- Wat is goed? Wat is nog niet goed?
- Wat moet er verbeteren? Hoe kan dat worden verbeterd?

Aanpassen

Pas je spel eventueel nog aan en test het daarna nog eens.

Ga net zolang door tot je tevreden bent met het eindresultaat.

Definitief maken

MaaK een definitieve versie van het spel en laat dat aan de leerkracht zien.



Klaar? Laat je definitieve versie aan je leerkracht zien!

Check je voortgang

Bespreek één keer per week met je leerkracht hoever je met je project bent. Je tijdschema is daarbij de leidraad. Maak meteen van de gelegenheid gebruik om eventuele vragen te stellen of aan te geven waar je tegenaan loopt in je project.

Aanpassing van je tijdschema nodig?

Dat kan. Mogelijk moet je je eerste tijdschema wijzigen nadat je meer inzicht hebt gekregen in de uitvoeringsfase. Doe dat dan en overleg dat met de leerkracht.

Geef daarbij aan waarom je het tijdsplan wilt bijstellen.

Als het nieuwe tijdschema akkoord is, wordt dat je nieuwe planning.

De presentatie

Vorbereiding voor de presentatie

Afhankelijk van het type spel dat je hebt gemaakt, kun je jouw spel binnen of buiten presenteren.

Je kunt een buitenspel ook het beste buiten presenteren en spelen. Een binnenspel kun je het beste binnen presenteren en spelen.

Je presentatie

Zorg in ieder geval dat voor je publiek duidelijk wordt:

1. Hoe het spel heet en wat het doel van het spel is.
2. Hoe het spel werkt en wat de spelregels zijn.
3. Laat de onderdelen die nodig zijn om het spel te spelen (pionnen, dobbelstenen, kaarten, scorelijstjes, etc.) goed zien aan je publiek.
4. Laat een paar mensen het spel spelen!



Evaluatie

1. Evaluatie door jezelf

Hoe vind je dat je dit project hebt gedaan? Ben je tevreden met het resultaat? Kopieer het **kopieerblad evaluatieformulier** van dit blad en vul het in. Lever het in bij je leerkracht.

2. Evaluatie door je leerkracht

Je leerkracht kan nu jouw hele project beoordelen. Wat is het oordeel van je leerkracht?

Kopieerblad evaluatieformulier

Naam:
 Projectnaam:
 Begindatum project:
 Einddatum project:

Vragen:

1. Hoe heb je dit project ervaren?

.....

2. Vind je dat je het project goed hebt uitgevoerd?

.....

3. Wat vind je van het eindresultaat?

.....

4. Wat zou je bij een volgende keer anders doen?

.....

