

Les 3

Nu gaan jullie het toernooi echt voorbereiden. Je kiest wat jullie willen doen en bedenkt bijvoorbeeld een circuit!
Maar eerst nog twee leuke ideeën:

Idee: jouw lied!

Bij sportwedstrijden klinkt muziek, toch? Kan ook met de micro:bit.
Bijvoorbeeld bij het huldigen van de winnaars.



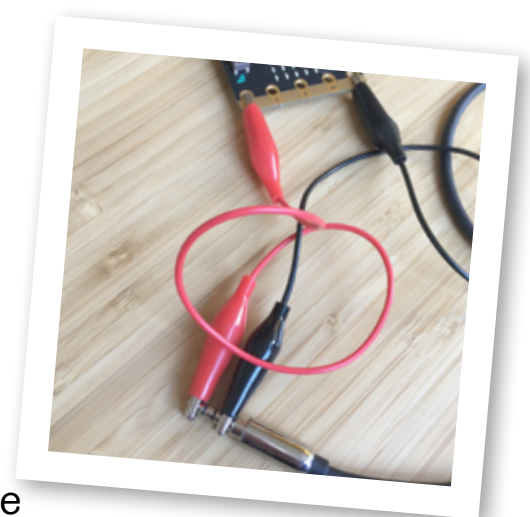
Stap 1

Bouw deze code in je editor:



Stap 2

Lees (of liever luister) je code.
Welk lied is het?



Maak nu je eigen lied.

En sluit je micro:bit even aan op een echte box: weet je nog? Krokodillenbekken aan de plug. Dan kan iedereen het horen!

Idee: medailles!

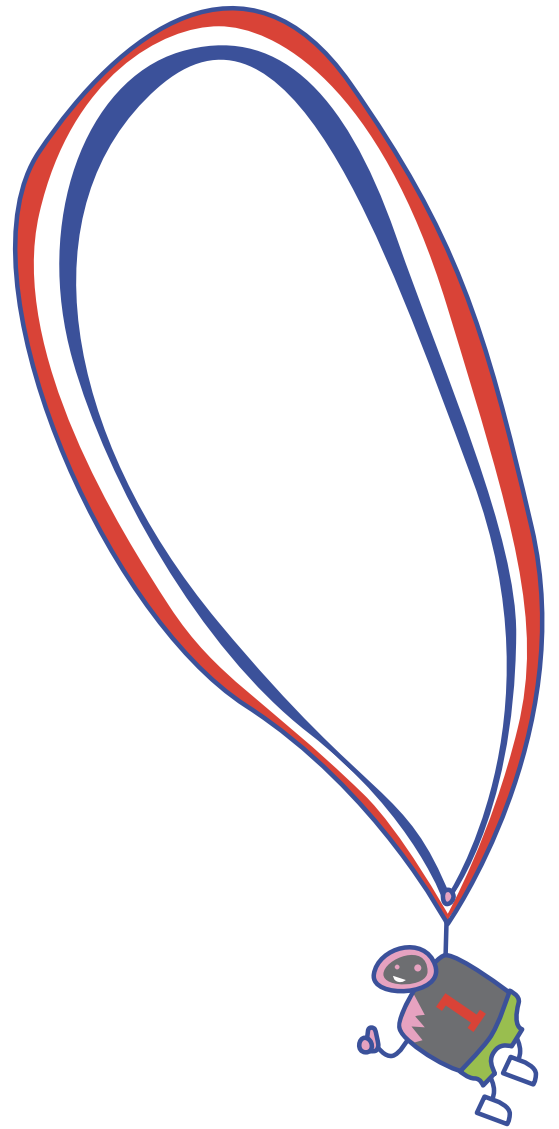
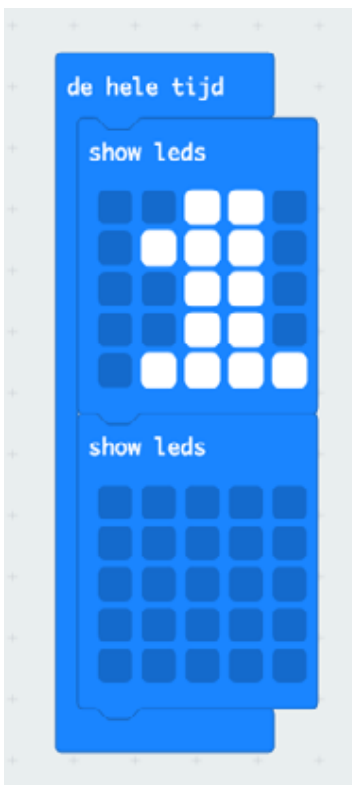
Bij een wedstrijd horen medailles.

Met de micro:bit kun je ze zo gaaf maken als je zelf wilt.

Doen!

Bekijk de voorbeelden en maak je eigen code!

Knipperende 1:



Goud! Met een animatie erbij:

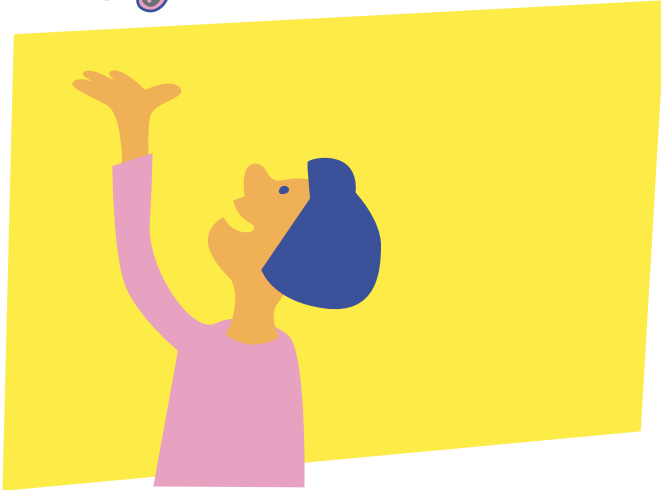


En nu kiezen!

Hier zie je alle activiteiten die in dit boekje staan. Welke vond je leuk? Welke is geschikt voor jullie micro:spelen? Of je hebt zelf een tof idee!



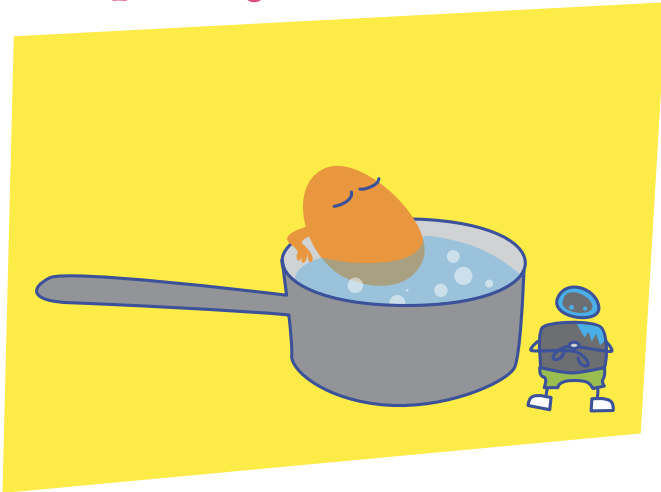
Toss



Shake it up!



Stop de tijd!



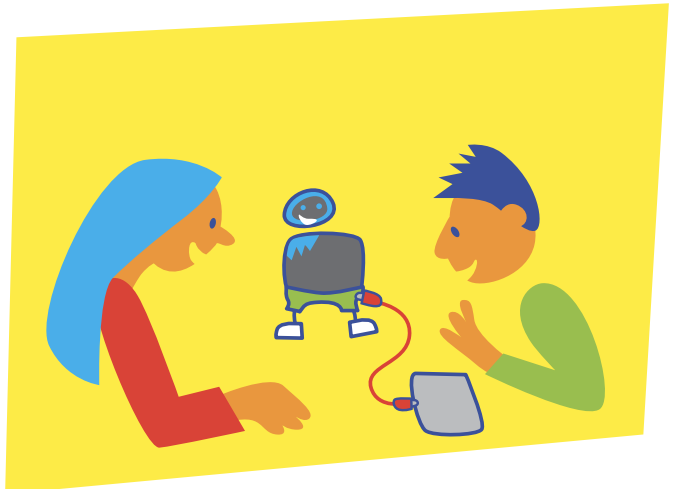
Meet de tijd!



Micro:beatzz



Micro:seconden



Denk ook na over volgorde:
welke activiteiten volgen elkaar op?

Maak een lijstje en overleg met je groepje of in je klas.

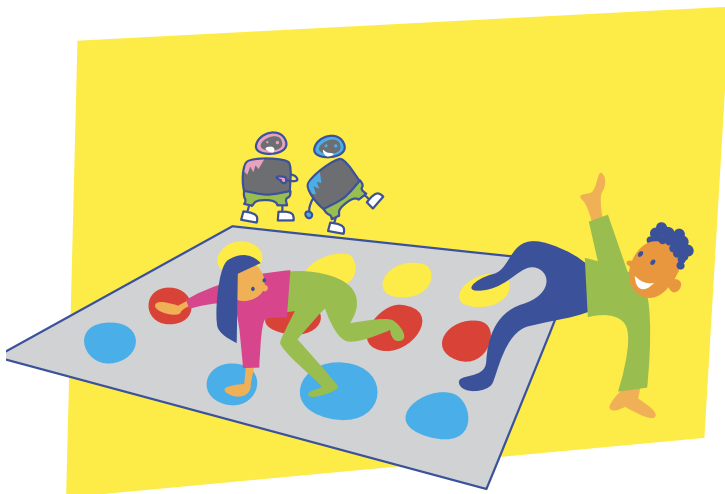
Warming up!



Micro:bom!!!



Bitster



Piepjestest



Estafette



Huldiging



De micro:spelen in jullie klas

Jullie hebben vast wel eens een circuit gedaan. Kan hier ook! Bijvoorbeeld zo: één begeleider en 10 minuten speeltijd per activiteit, en dan rouleren.

In de klas:



In de gang:



Na afloop van het toernooi huldigen jullie de winnaars!



Checklist

Gekozen? Gebruik dan deze checklist om jullie micro:spelen goed te organiseren.

- Kies de activiteiten die jullie gaan doen.**
Hoeveel passen er in jullie toernooi?
- Kies de datum van het toernooi.**
Doen jullie het op één dag, of bijvoorbeeld iedere vrijdag één activiteit?
- Maak groepjes.**
Tip: vier kinderen per groepje is fijn.
- Programmeer een groepslied.**
- Bedenk het roulatiesysteem.**
Welk groepje start waar, hoe lang duurt ieder spel en wanneer draaien we door?
- Verdeel de taken.**
Wie houdt de tijd bij? Wie staat bij de activiteiten?
- Maak scoreformulieren.**
- Kies locaties en maak ze in orde.**
Overleg met de concierce!
- Maak een spelinstructie per activiteit.**
Wat moet je doen? Hoe werkt het? Wanneer is het afgelopen of wissel je van beurt?
- Bedenk een openingsceremonie.**
- Bedenk een prijsuitreiking.**
Hoe kies je de winnaars? Wie telt de scoreformulieren?
- Wat zijn de prijzen?**
- Vul aan:**

Maak posters maken zodat andere schoolgenoten en leerkrachten weten dat de micro:spelen plaats vinden!