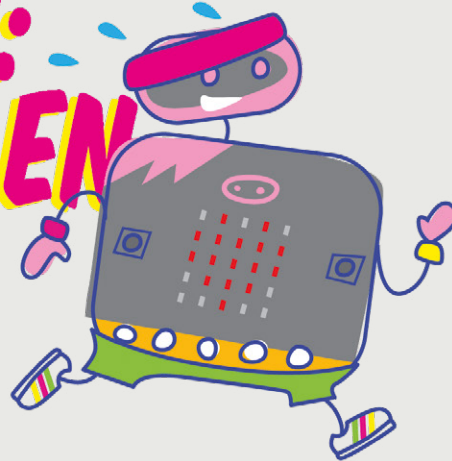


De Micro:spelen!!

DE MICRO: SPELEN

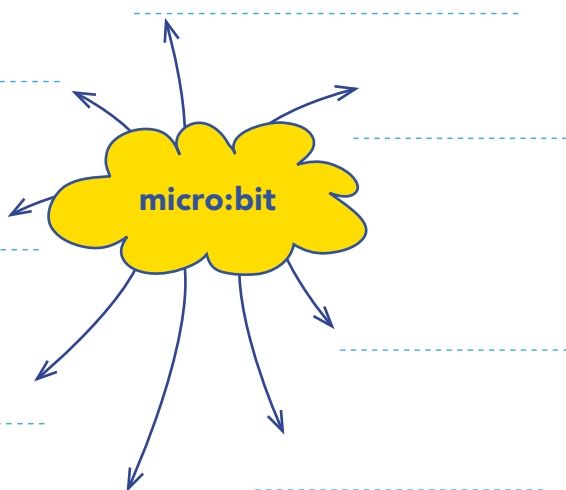


Je hebt hard gewerkt. Je hebt toffe dingen gemaakt met de micro:bit, waarbij je jezelf en klasgenoten uitdaagt om in beweging te komen. Wat is er leuker om jouw ideeën te delen met anderen? Hen te laten ervaren wat er allemaal mogelijk is met de micro:bit? Maar vooral pret en plezier te maken met elkaar. Je gaat samen een toernooi organiseren. Moeilijk? Nee hoor. Wij helpen je een handje...

ACTIVITEIT 1

Woordspin!

Welke activiteiten heb jij allemaal bedacht met de micro:bit? Schrijf ze hieronder op.



ACTIVITEIT 2

En de drie winnaars zijn....

Maak samen met je klasgenoten een top 3 van de activiteiten die jullie graag op het toernooi zouden willen uitvoeren. Houd rekening met waar de activiteit plaatsvindt (in de klas, in de school of buiten) en met de inspanning. Dus zorg voor afwisseling!

Onze top drie:

- 1
- 2
- 3



ACTIVITEIT 3

En de winnaars zijn....

1.
2.
3.

4.
5.
6.

ACTIVITEIT 4

Dit ga ik doen

Kruis aan wat jij gaat doen om het toernooi te organiseren. Overleg dit met je groepje. Misschien zijn er te veel taken. Bepaal samen wat belangrijk is. Het allerbelangrijkste is de activiteit waar jullie verantwoordelijk voor zijn, anders kan dit niet gespeeld worden tijdens het toernooi. Gebruik ook de handige checklist in het lesboekje.

1. Openingsceremonie bedenken met de micro:bit (max. 60 seconden).	
2. Teamposters maken (Hoe heet jullie team?).	
3. Volkslied voor jullie team programmeren op de micro:bit (max. 30 seconden).	
4. De prijsuitreiking met de micro:bit bedenken.	
5. Checken of alles in orde is voor de activiteit waar mijn groepje verantwoordelijk voor is: 1 Spelregels maken (stappenplan) 2 Alle benodigdheden 3 Scoreformulier	
6. Eigen idee:	
7. Eigen idee:	

CHECKLIST

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 conciërge! Maak een spelinstructie per activiteit. Wat moet je doen? Hoe werkt het? Wanneer is het afgelopen of wissel je van beurt?

Openingsceremonie

Prijsuitreiking

Hoe kies je de winnaars? Wie telt de scoreformulieren?

Wat zijn de prijzen?

Vul aan:

ACTIVITEIT 5

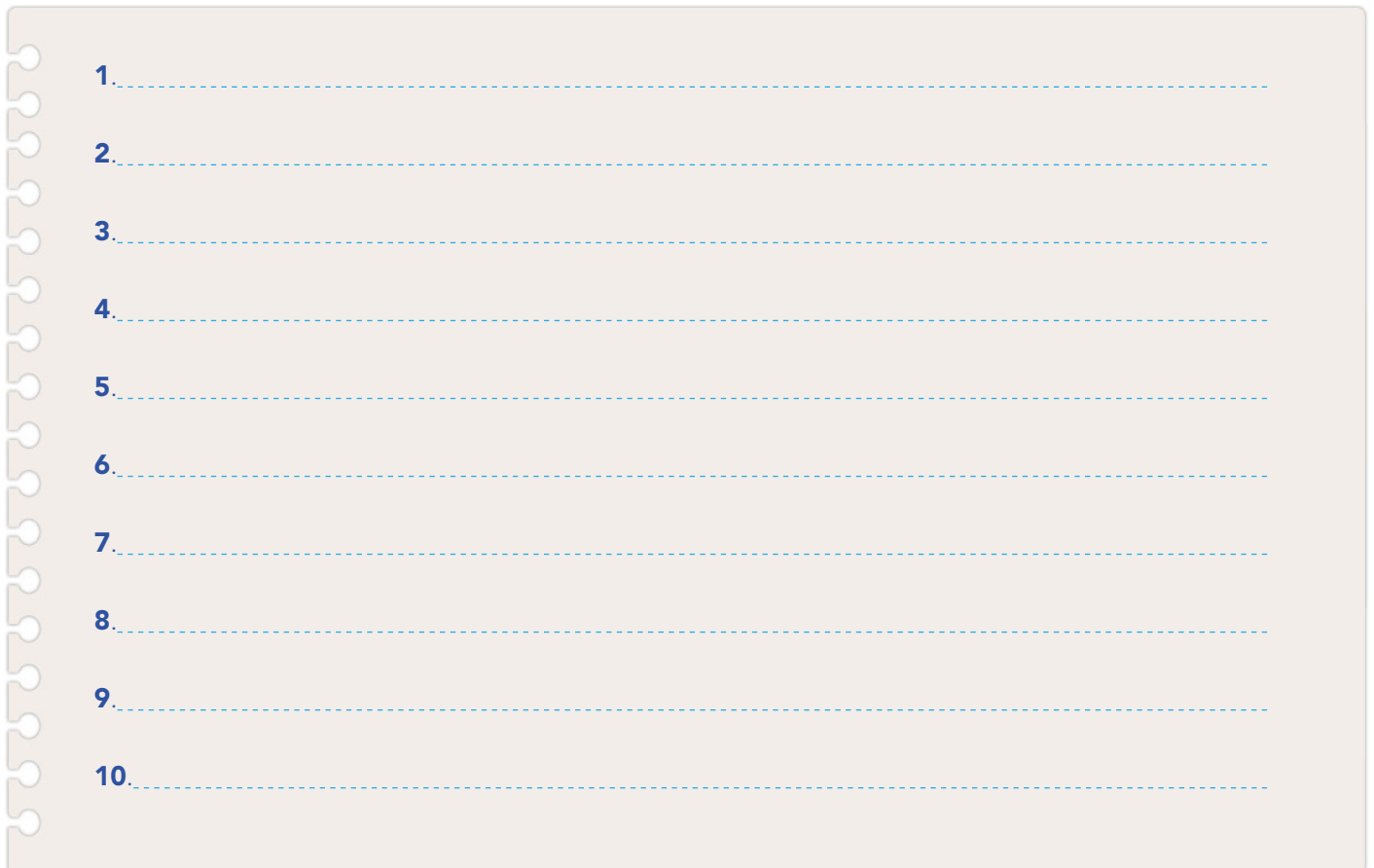
Dit is mijn idee

Schrijf of teken hieronder hoe jouw idee eruit gaat zien!



SPELREGELS

Bedenk de spelregels voor jouw activiteit. Eigenlijk ga je een korte handleiding schrijven voor de activiteit, zodat de spelers straks weten wat zij moeten doen. Wat mag wel tijdens het spelen van het spel? Wanneer ben je af? Wanneer win je een punt en welke rollen zijn er bij dit spel → hoeveel spelers, puntenteller (scheidsrechter)? Denk ook aan het geven van instructies voor gebruik van de micro:bit (hoe werkt het?).



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____