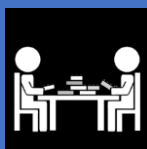
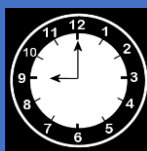


'HET VERLOREN CONTINENT'

HANDLEIDING



2-8 deelnemers





15-60 minuten

Afhankelijk van het aantal puzzelstukken

Doel van het spel:

Breng de verloren continenten terug naar de wereldkaart door vragen en opdrachten juist te beantwoorden en uit te voeren. Zo leren we spelenderwijs bij over de wereld en oefenen we op de executieve functies en fijn-motorische vaardigheden.

Wat heb je nodig:

<p>84 puzzelstukken (geel, lichtgroen, donkergroen, rood, oranje, grijs)</p> <p>(14 stukken per continent)</p> <p>Waarvan 6 met vraagteken, 3 met een mannetje en 5 blanco per continent.</p>	
<p>De 6 verschillende continenten (Noord-Amerika, Zuid-Amerika, Azië, Europa, Oceanië, Afrika)</p>	

6 pionnen in de
verschillende kleuren



Makey Makey



Het spelbord



De vraag en doe kaarten van de 6 continenten.

+ de "kans" kaarten



De 6 gekleurde onderplaatjes



PC met USB-poort



Het spel klaarzetten

1. Leg het spelbord in het midden van de tafel



2. Neem alle puzzelstukken van hetzelfde kleur.



3. Maak een spoor met puzzelstukken die een verbinding vormt tussen het spelbord en het onderplaatje.



4. Leg het continent op het
bijpassende onderplaatje
(zie kleuren)



5. Leg de vragen/ doe-
opdrachten bij het juiste
continent



6. De zwarte kaarten zijn de kaskaarten die leg je apart.



7. Zet de pionnen op het juiste continent, dit is je startpunt.



8. Neem de 2 dobbelstenen (een met kleuren de andere met de nummertjes)



9. Spelen maar! Je kan dit rechtstaand spelen en telkens rondwandelen bij het verzetten van de pion of zittend spelen en hierbij telkens de persoon aanspreken die dichtst bij de pion zit.

Spelen:

Zo win je:

Op het moment dat alle continenten terug in de wereldkaart liggen, heb je gewonnen!

Als je aan de beurt bent:

1. Gooi je met de 2 dobbelstenen en verplaats je de pion van het gegooide kleurvlakje.
2. Kijk wat er op het puzzelstuk staat, als dit een vraagteken of popje is, neem de bijhorende kaart om te beantwoorden of uit te voeren. Indien er niets op staat, mag je even uitrusten.
3. **Antwoord of opdracht juist:** blijven staan waar je staat.
4. **Antwoord of opdracht fout:** ga 1 plaats terug. (Kom je dan op een puzzelstuk met een vraag of opdracht, dan moet je die niet uitvoeren of beantwoorden.)

Uitleg van de onderdelen

Puzzelstuk met vraag of doe- opdracht: wanneer je land op dit symbooltje neem je een kaartje van de juiste stapel. (juiste kleur + figuur)

Vraag kaart: Kaartje nemen, vraag oplezen en een antwoord geven. Indien nodig mag je het blad met de tips erbij nemen om je op weg te helpen.

Doe kaart: Als je deze kaart neemt dan zal je de opdracht krijgen om iets te tekenen, omschrijven, uitbeelden of zingen.

Dobbelsteen met nummers en symbolen: Gooi je 0-4 dan zet je het gegooide aantal stappen vooruit. Wanneer je de pijltjes (🔄) gooit mag je nogmaals gooien. Belandt de dobbelsteen op de ster dan neem je een kanskaart.

Dobbelsteen kleur: Zoek de bijhorende pion bij de gegooide kleur. Deze mag je verzetten.

Noord-Amerika: Rood

Zuid-Amerika: Geel

Europa: Licht groen

Afrika: Grijs

Azië: Donkergroen

Oceanië: Oranje

Voor de personen die wat zin hebben in competitie:

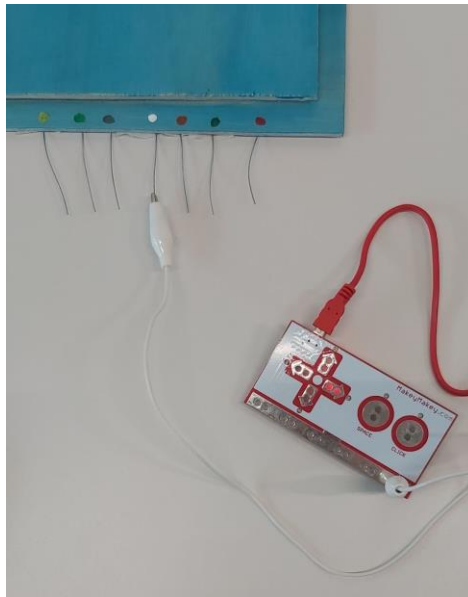
Iedereen kiest een pion en gaat op het juiste werelddeel staan. Hier gebruik je alleen de nummer-dobbelsteen om vooruit te geraken.

De bedoeling is dat je als eerste jouw eigen werelddeel in het spelbord krijgt, dan heb je gewonnen!

Makey Makey installeren:

De kleur van het Makey Makey draadje komt overeen met het bolletje op het onderbord en is hetzelfde kleur voor het bijpassende continent. De USB van Makey Makey wordt aangesloten op de USB poort van de computer. Het andere einde gaat in het controlepaneel.

1.



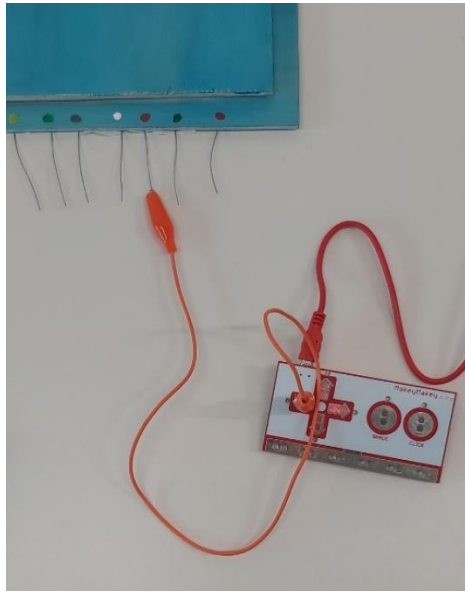
De witte kabel is de aarding. Deze komt in de onderste rij 'de aarding' op het controlepaneel terecht.

2.



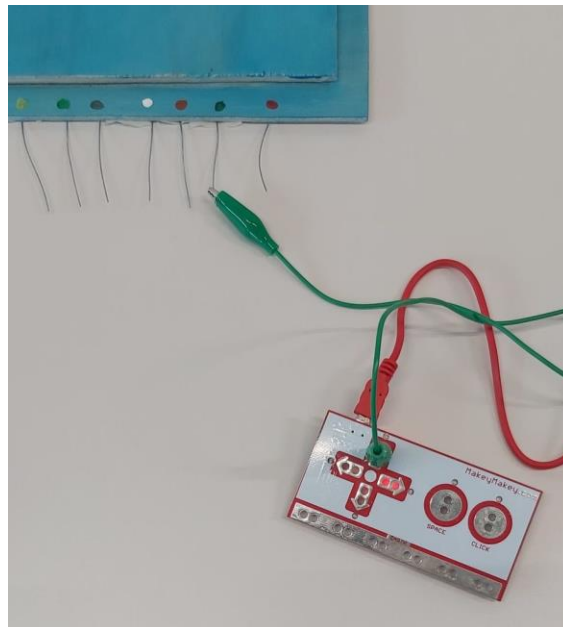
De grijze kabel is 'Afrika', deze kabel komt bij het grijze bolletje en 'space' terecht.

3.



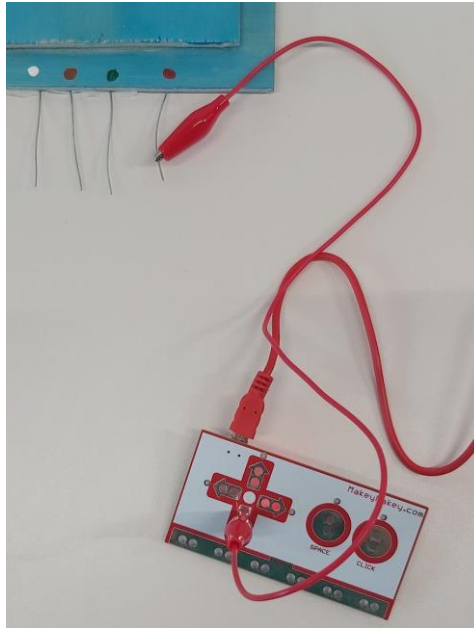
De oranje kabel is voor 'Oceanië', hij vertrekt van het oranje bolletje en komt bij 'pijlje naar links' terecht.

4.



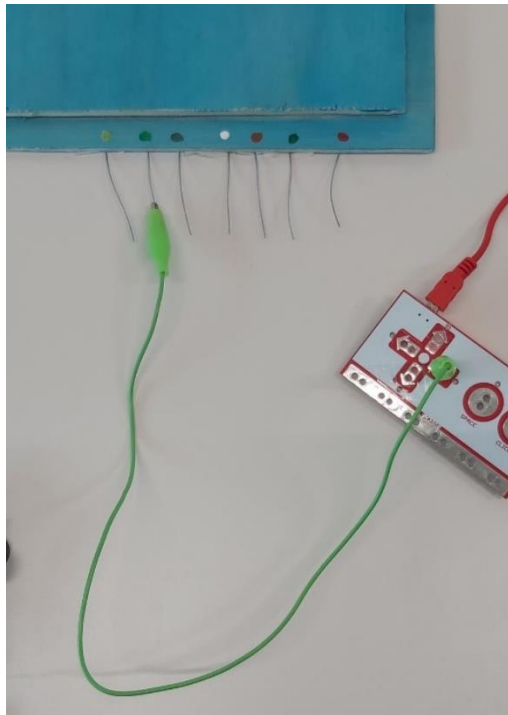
De donkergroene kabel vertrekt vanuit de groene bol en sluit aan op 'pijlje omhoog'.

5.



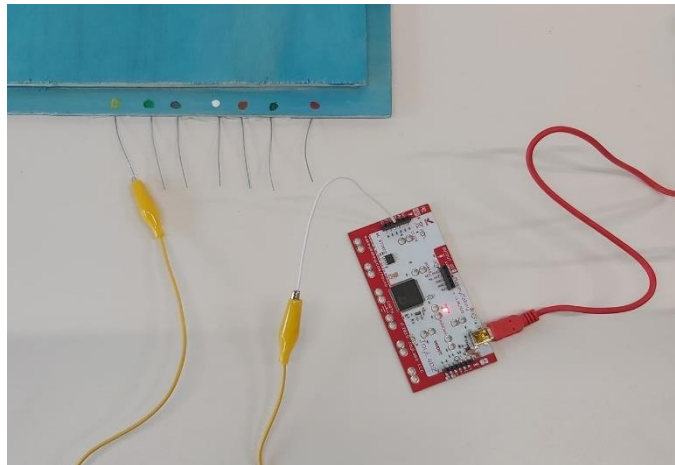
De rode kabel 'Noord-Amerika' vertrekt vanaf de rode bol en sluit aan op 'pijl naar beneden'.

6.



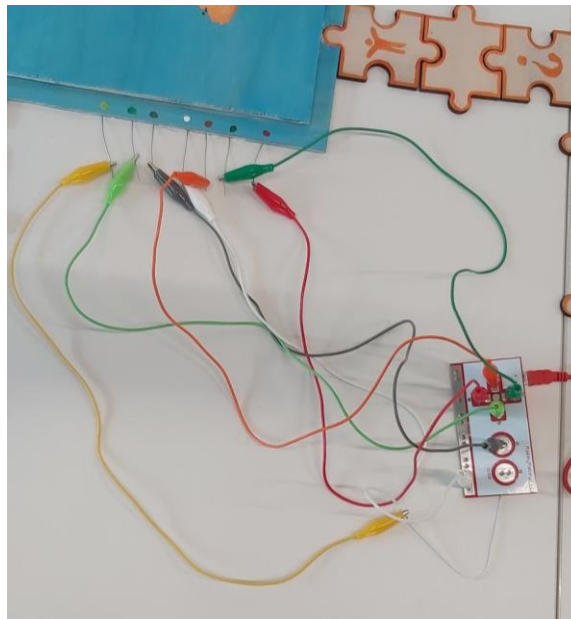
De lichtgroene kabel 'Europa' vertrekt vanaf de lichtgroene bol en sluit aan op 'pijltje naar rechts'.

7.



De gele kabel 'Zuid-Amerika' start aan de gele bol en sluit aan op het witte kabeltje. Dit kabeltje zit op het linker zwarte stukje aangesloten.

8.



Dit is het eindresultaat. Het controlepaneel van Makey Makey sluit met de rode kabel aan en connecteert met de USB poort van de computer.

Op het moment dat een continent in de wereldkaart ligt, gaat het liedje afspelen. Wanneer het liedje klaar is, verwijder de bijhorende kleurklem van de ijzerdraad. Zo voorkom je dat het continent storing geeft en de muziek blijft afspelen.

Op de computer zet je het programma 'Scratch' open. Dit doe je aan de hand van deze link:
<https://scratch.mit.edu/projects/666617039/editor?fbclid=IwAR0pCk4J7HKy0qct9v9Xp5XnXzM5Pgv IvLUbZ2AnrbZ88 Vh6eIBbDpgGI>