

SPRINGLOOP CREATORS

Maak je eigen beweeggame!



HANDLEIDING



Beste leerkracht, WELKOM BIJ SPRINGLAB!

Deze handleiding geeft je houvast tijdens het project 'Springloop Creators', onderdeel van MediaMasters.
Leuk dat jouw klas meedoet!

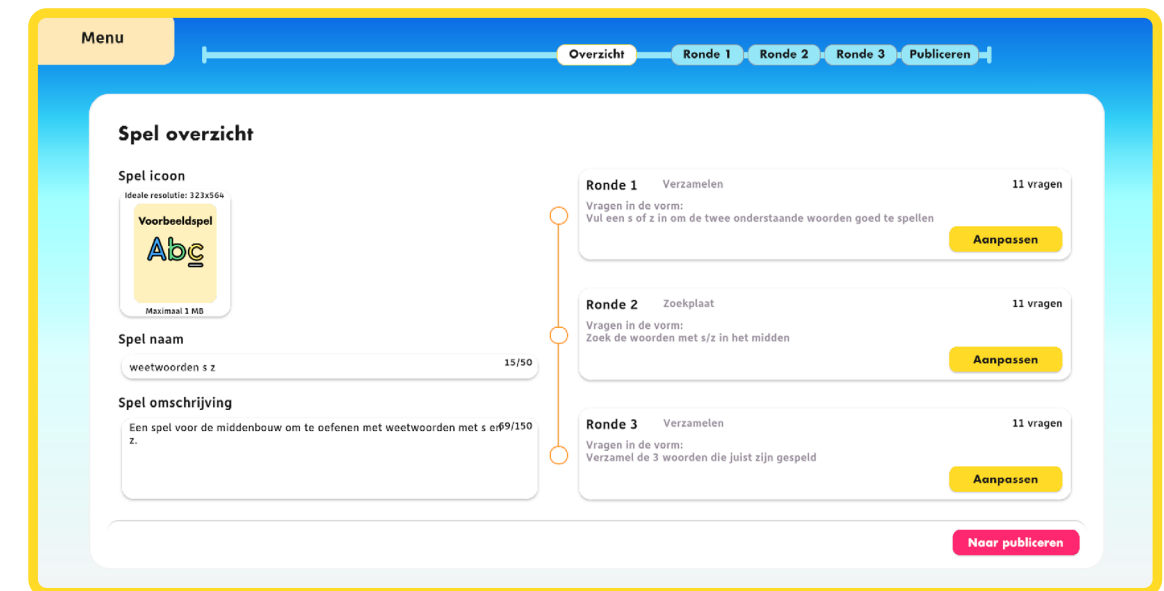
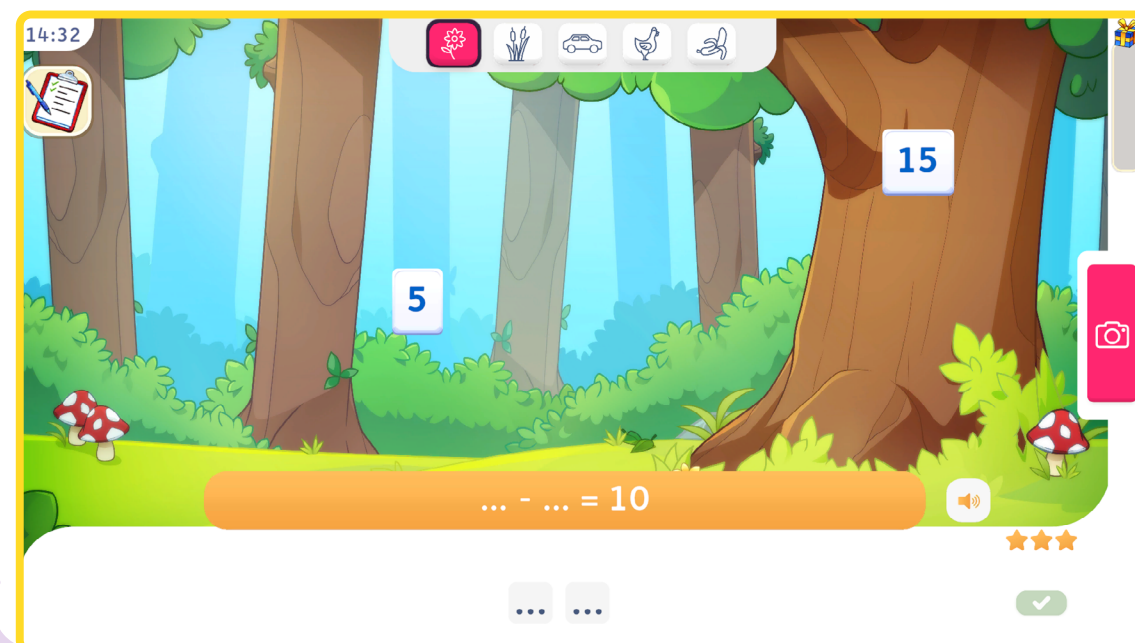
Met deze activiteit scoort jullie klas alvast 350 extra bits voor MediaMasters! Daarnaast is het een creatief en leerzaam project voor de leerlingen. Met dit project willen we leerlingen niet alleen kennis over mediawijsheid bijbrengen door ze kritisch na te laten denken over digitale content en samen te werken in een interactieve, educatieve omgeving. Ook willen we ze stimuleren om actief te bewegen tijdens het leren. Dit sluit perfect aan bij waar wij bij Springlab voor staan. Uit onderzoek blijkt namelijk dat de helft van de Nederlandse kinderen tot 12 jaar onvoldoende beweegt. Dit is zorgwekkend, aangezien beweging essentieel is voor zowel de fysieke als mentale gezondheid. Daarom zetten wij ons in om kinderen minder te laten zitten en meer in beweging te krijgen. Met Springloop, onze innovatieve app voor bewegend leren, willen we ervoor zorgen dat kinderen tijdens het leren kunnen rennen, springen en scannen. Dit maakt leren niet alleen leuk, maar ook effectief en leerzaam.



Het Springloop hoofdscherm met een overzicht van alle games die we hebben!

Springloop is de beweegapp waarmee je buiten kunt leren en spelen met een tablet. Het is gemaakt voor kinderen en er zijn allerlei spellen voor 4 - 13 jarigen. Je gebruikt de app door naar verschillende "stations" te rennen en de tablets te gebruiken om vragen te beantwoorden of opdrachten te doen.

De game waarbij kinderen oefenen met minsommen

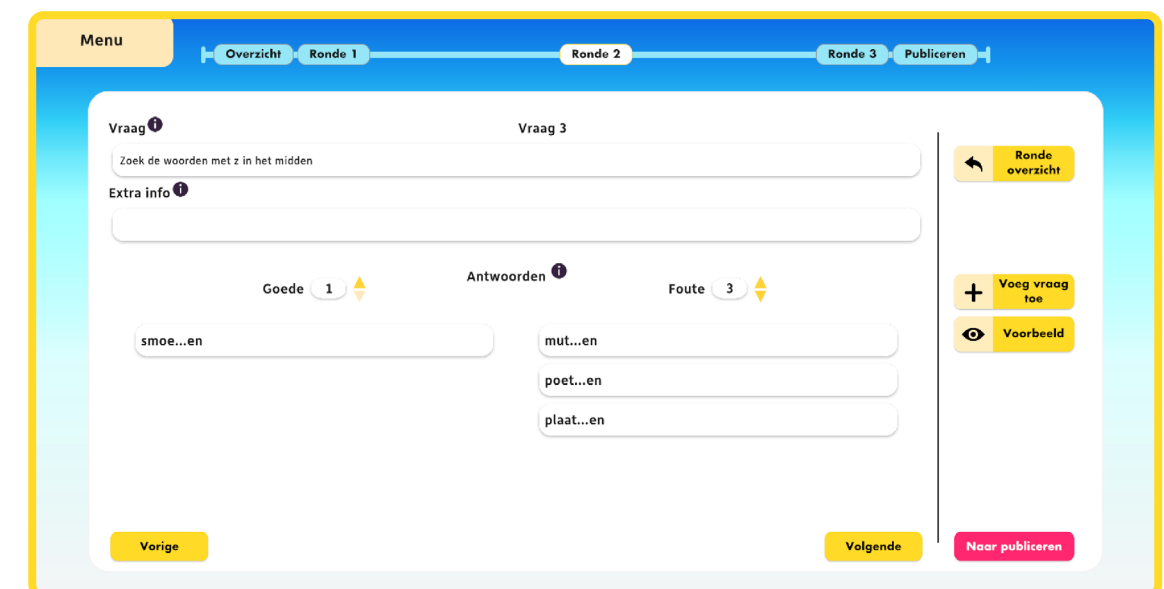


Het speloverzicht van jouw game in de Springloop Creator

Met de Springloop Creator kunnen leerkrachten hun eigen beweeggames met specifieke leerinhoud kunnen maken. In Springloop Creators, dat we in samenwerking met MediaMasters hebben opgezet, kunnen leerlingen middels een werkboek ook voor het eerst hun eigen beweeggame maken.

Tijdens het Springloop Creators project worden de leerlingen middels een werkboek begeleid door game designer Jip, programmeur Aron en leerkracht Nina. Zij helpen de leerlingen bij het bedenken, bouwen en testen van hun eigen game in de Springloop app. De leerlingen werken in teams, bij voorkeur van vier, die door jou als leerkracht worden samengesteld. Elk team krijgt één werkboek waarin ze samen werken en hun voortgang kunnen bijhouden.

Vragen maken in de Springloop Creator



VOORTGANG
0% 97% 100%

Hoofdstuk 3 JULLIE GAME

Overzicht
Je leert hoe je kunt brainstormen en mindmappen om het onderwerp van jullie game te bepalen.

Tijdsinschatting: 60 minuten
Moeilijkheidsgraad: Moeilijk
Benodigde materialen: Laptop of smartphone, Papier, Photo's, Pen of viltstift, Stopwatch

Handleiding
In dit hoofdstuk gaan de leerlingen aan de slag met het brainstormen en mindmappen om het onderwerp van hun eigen game te bepalen. Dit vormt een cruciale fase in het creatieve proces van het maken van een game.

Lesindeling en tijdsplanning

Activiteit	Duur
1. Brainstorm activiteit met jip	30 minuten
2. Mindmap maken	20 minuten
3. Vergelijken en bespreken van mindmaps	10 minuten
Totale tijd	60 minuten

22 - SPRINGLAB

Aan het begin van elk hoofdstuk staat in het werkboek welke onderwerpen behandeld worden, inclusief een tijdsinschatting, benodigde materialen, moeilijkheidsgraad en een voortgangsmeter. Deze informatie wordt ook in deze handleiding per hoofdstuk beschreven, zodat je als leerkracht voldoende tijd kunt inplannen en de benodigde materialen kunt klaarzetten. In deze handleiding staan ook suggesties voor een lesopbouw, maar voel je zeker ook vrij om er je eigen draai aan te geven!

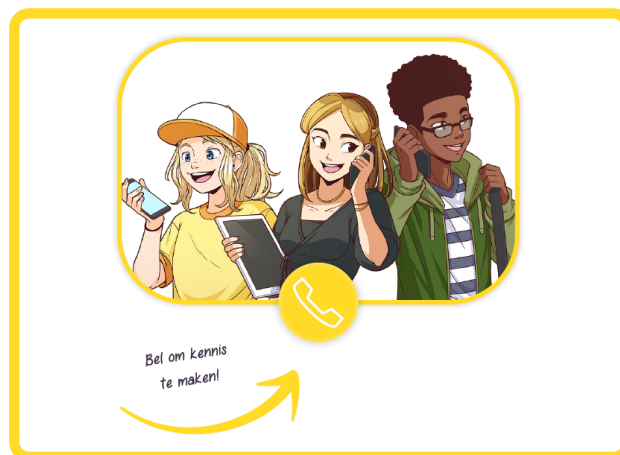
Springlab mag met veel plezier dit jaar ook een speciale hoofdprijs uitreiken aan de klas met de meest creatieve inzending: een jaarlicentie van Springloop! Daarmee kan jouw klas een jaar lang rennen en scannen en nog meer eigen games maken. Om kans te maken op deze prijs en om de extra bits voor MediaMasters te ontvangen, moet jullie game voor 15.00 uur op vrijdag 15 november 2025 gepubliceerd zijn.

We wensen je veel plezier en succes met dit project. Het doel is om leren leuk en actief te maken. We hopen dat zowel jij als de leerlingen enthousiast worden van dit avontuur!

Groetjes,

Game designer Jip, programmeur Aron en juf Nina

De overzichtspagina van elk hoofdstuk in de handleiding



Klikbare plaatjes

Het werkboek voor de leerlingen bevat klikbare plaatjes die linken naar filmpjes met extra informatie over bepaalde onderwerpen.



INHOUDSOPGAVE

Voorwoord	3
Voordat je begint	9
Planning	10
Hoofdstuk 1 - Een vliegende start	11
Hoofdstuk 2 - Hoe werkt Springloop?	18
Hoofdstuk 3 - Jullie game	24
Hoofdstuk 4 - Game-opbouw	28
Hoofdstuk 5 - Vragen over het thema	34
Hoofdstuk 6 - Werken in de Springloop Creator	40
Hoofdstuk 7 - Spelen	50
Bijlage - Vragenblad	52
Bijlage - Iconenlijst	56



VOORDAT JE BEGINT

- ☐ Verdeel jouw klas in teams van 4.
Elk team ontvangt één digitaal werkboek waar ze samen in zullen werken.
- ☐ Download de digitale werkboeken voor de teams.
Deze zijn te vinden in de mail die je van Springlab hebt ontvangen of via de button hiernaast.
- ☐ Installeer de Springloop app op de tablet(s) of smartphone(s).



Voor een optimale ervaring adviseren we om tablets in te zetten. In het geval er geen beschikking is over tablets, kunnen ook smartphones worden gebruikt.

Je kunt de Springloop app vinden in de App Store of Google Play. Wil je Springloop van tevoren al een keer spelen, dan zijn het 'Instructiespel' of 'Te gekke weetjes' de meest geschikte spellen daarvoor. Download en installeer de app van tevoren op de tablets die de leerlingen nodig hebben om Springloop te kunnen spelen.

- ☐ Log in op de Springloop app met je Springloop-MediaMasters account. Je accountgegevens heb je ontvangen via de mail.
- ☐ Installeer de Springloop Creator op de Chromebook(s) of laptop(s).



Om in de Springloop Creator te kunnen werken, moet deze eerst worden geïnstalleerd op de Chromebooks en/of laptops die de leerlingen gaan gebruiken. De Springloop Creator en installatiehandleiding zijn te downloaden de button hiernaast.

Het is natuurlijk wel handig om te weten hoe de Creator werkt. Gelukkig hebben we op de Creator pagina een uitgebreide uitlegvideo voor je klaar staan!

- ☐ Log in bij de Creator met je Springloop-MediaMasters account. Je accountgegevens heb je ontvangen via de mail.
- ☐ Bekijk het overzicht op de volgende pagina en maak een planning voor de komende periode. Wanneer gaan jullie aan dit project werken?

PLANNING

Hoofdstuk	Titel + doel voor de leerlingen	Tijdsinvestering
1	Een vliegende start Je leert hoe je samen met je team een game maakt door verschillende rollen te kiezen en samen te werken.	20 min.
2	Hoe werkt Springloop? Je leert hoe de bewegend leren app Springloop werkt.	20 min.
3	Jullie game Je leert hoe je het thema van jullie game kunt bepalen. Ook kun je ervoor kiezen om een brainstorm te houden en een mindmap te maken.	10 of 60 min.
4	Game opbouw Je leert hoe de spelvormen en vraagvormen in Springloop werken.	20 min.
5	Vragen over het thema Je leert interessante vragen over jullie thema te bedenken en op de juiste manier op te schrijven.	60 min.
6	Werken in de Springloop Creator Je leert werken in de Springloop Creator. Je bedenkt een naam en ontwerpt een knop voor je game.	60 min.
7	Spelen	Minimaal 20 min.

Totaal ~4 uur, 20 minuten*

*Afhankelijk van eigen inzichten en keuzes in de planning kun je hier, naar eigen wens, van afwijken.

VOORTGANG



Hoofdstuk 1
EEN VLIEGENDE START

Overzicht

Je leert hoe je samen met je team een game maakt door verschillende rollen te kiezen en samen te werken.

Tijdsinschatting Moeilijkheidsgraad

Benodigde materialen



20 minuten



Makkelijk



Laptop of Chromebook

Handleiding

Welkom bij het eerste hoofdstuk van de handleiding voor het Springloop Creators project, ontworpen om leerlingen te begeleiden bij het maken van hun eigen game met de Springloop app. Dit hoofdstuk geeft een overzicht van wat de leerlingen gaan leren en hoe je hen daarbij kunt ondersteunen. Na elk hoofdstuk volgen steeds de pagina's van het werkboek die de leerlingen zien. Het doel is om creativiteit, samenwerking en bewegend leren te stimuleren.

Lesindeling en tijdsplanning

Activiteit

Duur

- | | |
|--|-----------|
| 1. Introductie van het project | 5 minuten |
| 2. Uitleg over Springlab en Springloop | 5 minuten |
| 3. Rollen en vaardigheden bespreken | 5 minuten |
| 4. Invulopdracht: Rol kiezen | 5 minuten |

Totale tijd 20 minuten

LESOPBOUW

1. Introductie van het project 5 minuten

Begin de les met een enthousiaste introductie. Vertel de leerlingen dat ze een bijzonder project gaan starten: het maken van hun eigen beweeggame met behulp van de Springloop Creator.

Benadruk dat samenwerken essentieel is en dat iedereen talenten heeft die bijdragen aan het succes van het project.

2. Uitleg over Springlab en Springloop 5 minuten

Leg uit wat Springlab is en waarom bewegen zo belangrijk is. Gebruik hierbij voorbeelden uit het werkboek.

Introduceer de Springloop app en hoe deze werkt. Licht toe hoe de app bewegen combineert met leren.

3. Rollen en vaardigheden bespreken 5 minuten

Bespreek de verschillende rollen binnen een game-ontwikkelteam: programmeur Aron, game designer Jip, en leerkracht Nina.

Stimuleer een gesprek over welke vaardigheden en eigenschappen nodig zijn voor elke rol en hoe deze bijdragen aan het maken van een game.

Gebruik de belfunctie om de eigenschappen en taken van elke rol te illustreren. De belfunctie komt hierna nog een aantal keer terug in het werkboek en is bedoeld om leerlingen aan te moedigen en tips te geven. Deze informatie is een aanvulling op wat in het werkboek beschreven staat, maar is niet essentieel voor het volbrengen van de opdracht.

Mocht de belfunctie onverhoopt niet werken, dan kan er contact opgenomen worden met support van Springlab via 085 - 104 68 80 of info@springlab.nl.

4. Invulopdracht: Rol kiezen 5 minuten

Laat de teams de invulopdracht in het werkboek maken. Ze kiezen welke rol(len) ze willen vervullen.

Moedig de leerlingen aan om na te denken over hun eigen talenten en interesses bij het kiezen van een rol.

Als het de pagina's van het werkboek zijn, kan je dit hieraan zien!



Welkom bij

SPRINGLAB

Gefeliciteerd, jullie staan op het punt om iets heel bijzonders te doen: jullie eigen game maken!

Dit werkboek gaat jullie helpen bij elke stap van dit avontuur. Maar onthoud, dit doe je niet alleen, je werkt samen in een team. Dat maakt het niet alleen leuker, maar je leert ook hoe belangrijk het is om samen te werken en ieders talenten te benutten.

Wie is Springlab?

Springlab heeft de missie om kinderen meer te laten bewegen. Onderzoek toont aan dat de helft van de kinderen t/m 12 jaar in Nederland te weinig beweegt. Bewegen is heel belangrijk voor jouw fysieke en mentale gezondheid: minder zitten dus en meer bewegen! En hoe leuk is het als je leren en bewegen kunt combineren? Dit kan je doen met Springloop, onze speciale bewegend leren app. Met deze app willen we ervoor zorgen dat je tijdens het leren ook kunt rennen, springen en scannen. Het is niet alleen leuk, maar ook leerzaam!



Wat ga je doen in dit werkboek?

Dit werkboek gaat jullie team helpen om een game te maken voor de Springloop app. Elk van jullie zal een rol kiezen: wil je een game designer zijn en het ontwerp van de game bedenken? Of wil je een programmeur zijn en alle technische dingen regelen? Of misschien wil je wel een leerkracht zijn, degene die de vragen voor de game bedenkt?

Wat is Springloop?

Springloop is een app waarmee je buiten kunt leren en spelen met een tablet. Het is gemaakt voor kinderen en er zijn allerlei spellen voor verschillende leeftijden. Je gebruikt de app door naar verschillende "stations" te rennen en de tablets te gebruiken om vragen te beantwoorden of opdrachten te doen. Dus kies je rol, zet je beste beentje voor, en maak samen een geweldige game. Veel succes en vooral veel plezier!

Groetjes,

Game designer Jip, programmeur Aron en juf Nina



WELKE ROL KIES JIJ?

Bij het maken van een game zijn bij Springlab meerdere mensen betrokken. Maak hieronder kennis met ze!

Programmeur Aron is de maker van de Springloop app. Hij schrijft codes en bouwt de games. Game designer Jip ontwerpt en bedenkt de games en de verhaallijnen. Juf Nina zorgt ervoor dat je wat leert van de spellen en bedenkt de opdrachten.

ARON

Functie

- » Programmeur: Ik ben de maker van de Springloop app. Ik schrijf codes en bouw de games.

Eigenschappen

- » Rekenen
- » Creatief denken
- » Fouten opsporen



JIP

Functie

- » Game designer: Ik ontwerp en bedenk de games en de verhaallijnen.

Eigenschappen

- » Creatief
- » Samenwerken
- » Verbeelding



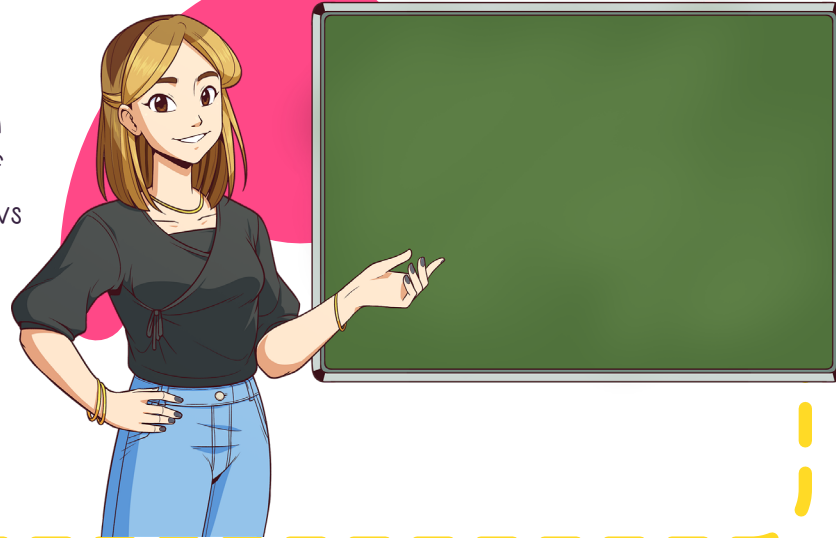
NINA

Functie

- » **Leerkracht:** Ik bedenk de opdrachten in de games en zorg ervoor dat je leerstof kunt oefenen of iets nieuws leert.

Eigenschappen

- » Schrijven
- » Brede interesse
- » Geduldig



Bel om kennis
te maken!

Opdracht

Nu jullie weten wie er allemaal meehelpen bij het maken van een game, is het tijd om te kiezen welke rol je zelf graag zou willen hebben. Elke rol moet worden vervuld, maar je mag ook voor twee of meerdere rollen kiezen. Natuurlijk mag je elkaar ook helpen tijdens de opdrachten.

Programmeur(s)	Game designer(s)	Leerkracht(en)
.....		
.....		
.....		

Ga naar de
MediaMasters website!

**MEDIA
MASTERS**

BEN JIJ MEDIAWIJS?!

Een game maken, een website programmeren, een film monteren, fotograferen of digitaal vormgeven; het is super leuk om te creëren met media! Als je merkt dat je dit leuk vindt: er zijn later veel banen te vinden waar je jouw digitale creatieve skills in kwijt kunt.

VOORTGANG

0%

100%

Hoofdstuk 2

HOE WERKT SPRINGLOOP?

Overzicht

Je leert hoe de bewegend leren app Springloop werkt.

Tijdsinschatting Moeilijkheidsgraad



20 minuten



Gemiddeld

Benodigde materialen



Laptop of
Chromebook

Handleiding

Dit hoofdstuk legt uit hoe de bewegend leren app Springloop werkt. Door te begrijpen hoe de app functioneert, kunnen leerlingen optimaal gebruikmaken van de mogelijkheden om zowel te leren als te bewegen.

Lesindeling en tijdsplanning

Activiteit

1. Introductie van Springloop
2. Uitleg en demonstratie van stations
3. Uitlegvideo over Springloop kijken
4. Optioneel: Springloop spelen

Totale tijd

Duur

- 5 minuten
10 minuten
5 minuten
(20 minuten)
20 minuten (of 40 minuten)

LESOPBOUW

1. Introductie van Springloop *5 minuten*

Begin met een korte uitleg over wat Springloop is en waarom het belangrijk is. Benadruk dat de app ontworpen is om leren en bewegen te combineren.

Gebruik voorbeelden uit het werkboek om de verschillende elementen van Springloop te introduceren.

2. Uitleg en demonstratie van stations *10 minuten*

Leg uit hoe de stations werken: elk station heeft een uniek plaatje en is bedoeld om verschillende vragen of opdrachten op te roepen.

Benadruk de extra beweegopdrachten die af en toe verschijnen en hoe deze bijdragen aan het spelplezier en de fysieke activiteit.

3. Uitlegvideo over Springloop kijken *5 minuten*

Laat de leerlingen een uitlegvideo over Springloop bekijken via de video-button. Deze video geeft een visuele en praktische uitleg over hoe de app werkt en wat ze kunnen verwachten tijdens het gebruik.

Zorg ervoor dat de video duidelijk zichtbaar en hoorbaar is voor alle leerlingen. Bespreek na afloop kort de belangrijkste punten uit de video.



4. Optioneel: Springloop spelen *20 minuten*

Heb je de tijd en wil je dat de leerlingen nog beter begrijpen hoe Springloop werkt? Laat ze dan zelf een spel spelen.

Om jullie game te kunnen maken, is het handig om te begrijpen hoe de Springloop app precies werkt. Springloop is een app waarmee je buiten kunt spelen met een tablet. Het is gemaakt voor kinderen van 4 tot 13 jaar en er zijn allerlei spellen voor verschillende leeftijden.



HOE WERKT HET?

- 1. Stations ophangen:** Eerst hang je verschillende "stations" op het schoolplein. Er zijn 15 stations met allemaal een ander plaatje, zoals een fiets, een appel en een schoen.
- 2. Spel beginnen:** Als alle stations opgehangen zijn, kun je beginnen! Elke speler krijgt een vraag of een opdracht op de tablet te zien. Om de vraag te beantwoorden of de opdracht uit te voeren, ren je naar één van de stations en scan je deze. Dit noemen we de leerinhoud.
- 3. Extra bewegen:** Soms komt er tussendoor een korte opdracht om extra te bewegen. Zo moet je supersnel naar een station rennen of moet je heel hard met de tablet schudden. Dit noemen we fun opdrachten.
- 4. Punten verdienen:** Door vragen te beantwoorden en fun opdrachten uit te voeren, verdien je punten. Met deze punten kom je verder in de verhaallijn. Er zijn meer dan 10 verhalen die bij elk spel passen. Zo kun je missies voltooien of materialen verzamelen. Zet bijvoorbeeld je punten in om ingrediënten te verzamelen voor het maken van pizza's.

Op de volgende pagina staan plaatjes van bestaande Springloop games.





Een spel waarin je
allemaal leuke feitjes
te weten komt

In dit spel
oefen je met de
analoge klok



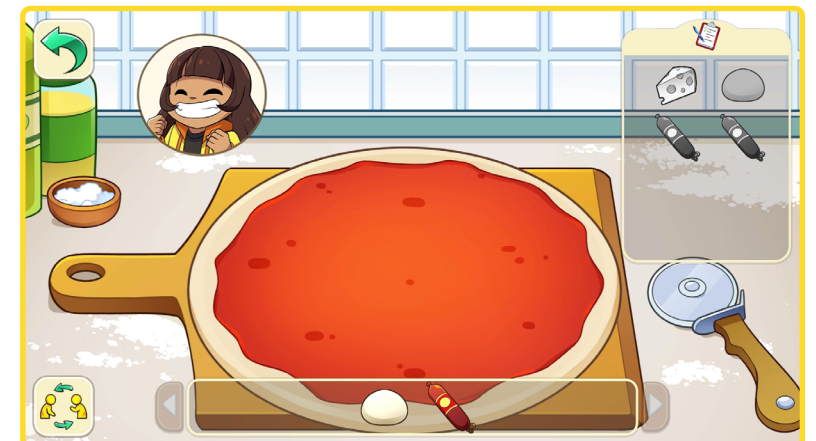
Je kan in
Springloop zelfs
Engels oefenen!

Scan in deze opdracht
zo snel mogelijk het
goede station!



In deze verhaallijn
ga je in de jungle op
zoek naar de schat.
Spannend!

Help jij pizzabakker
Mario met pizza's
bakken?



Opdracht

- ☐ Bekijk deze video om Springloop in actie te zien!



Hoofdstuk 3

JULLIE GAME

Overzicht

Je leert hoe je het thema van jullie game kunt bepalen. Als je het leuk vindt, kun je ervoor kiezen om een brainstorm te houden en een mindmap te maken.

Tijdsinschatting Moeilijkheidsgraad



10 of 60 minuten

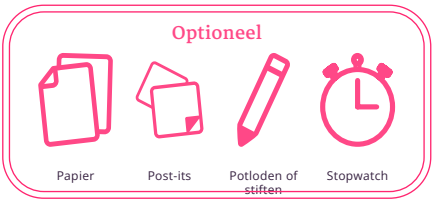


Gemiddeld



Laptop of Chromebook

Benodigde materialen



Handleiding

In dit hoofdstuk bepalen de leerlingen het thema van hun game. Optioneel gaan de leerlingen aan de slag met brainstormen en mindmappen om het thema van hun game te bepalen. Het bepalen van een thema is een cruciale fase in het creatieve proces van het maken van een game.

Lesindeling en tijdsplanning

Activiteit

1. Thema bepalen
2. *Brainstorm activiteit met Jip (optioneel)*
3. *Mindmap maken (optioneel)*
4. *Vergelijken en bespreken van mindmaps (optioneel)*

Totale tijd

Duur

- 10 minuten
30 minuten
20 minuten
10 minuten

10 of 60 minuten

LESOPBOUW

1. Het thema van de game bepalen 10 minuten

De leerlingen bedenken met hun groepje wat het thema van hun game wordt.

Moedig de leerlingen aan om out of the box te denken, maar ook om naar elkaar te luisteren. De game moet een thema krijgen waar ze allemaal enthousiast over zijn.

Optioneel

Wil je dat de leerlingen als een echte designer tot hun thema komen? Laat ze dan eerst brainstormen. Nadat ze een thema gekozen hebben, kunnen ze een mindmap maken om nog meer informatie te verzamelen over hun thema.

2. Brainstorm activiteit met Jip 30 minuten

Gamedesigner Jip leidt een brainstormsessie waarin de leerlingen ideeën genereren voor mogelijke thema's voor hun game.

Stimuleer de leerlingen om vrij te denken en alle ideeën te delen. Moedig hen aan om ook out of the box te denken en originele concepten te verkennen.

3. Mindmap maken 20 minuten

- Nadat een thema is gekozen, maken de leerlingen individueel een mindmap over dit thema.
- Leg uit hoe ze een mindmap moeten opzetten met het thema in het midden en takken voor verschillende aspecten van het thema.

Moedig de leerlingen aan om hun eigen kennis te gebruiken en eventueel informatie uit andere bronnen te halen.

4. Vergelijken en bespreken van mindmaps 10 minuten

- Na het maken van de mindmaps komen de leerlingen samen en vergelijken ze hun individuele mindmaps.
- Laat elke leerling kort zijn of haar mindmap presenteren en uitleggen welke ideeën ze hebben bedacht.

Jullie hebben een rol gekozen en weten hoe Springloop werkt. Op naar de volgende stap: jullie eigen game! Jullie gaan een game maken voor jullie klasgenoten. Dat is jullie doelgroep. De eerste stap is nadenken over een thema. Wat vinden jullie klasgenoten interessant, of waar willen jullie ze iets over leren?

KIES JE THEMA

Zoek met jullie team een plekje en bedenk het thema. Komen jullie er niet uit? Dan is een brainstorm een leuke manier om samen een thema te bedenken!



Opdracht

Vul het thema van jullie game hier in:

.....

Nu jullie een thema hebben gekozen, kunnen jullie een mindmap maken om te ontdekken wat jullie er al over weten.



VOORTGANG

0%

100%

Hoofdstuk 4

GAME-OPBOUW

Overzicht

Je leert hoe de spelvormen en vraagvormen in Springloop werken.

Tijdsinschatting Moeilijkheidsgraad



20 minuten



Moeilijk

Benodigde materialen



Laptop of Chromebook

Handleiding

In dit hoofdstuk leren de leerlingen hoe ze de spelvormen en vraagvormen in Springloop kunnen gebruiken om hun eigen game te ontwerpen. Spelvormen zijn essentiële spelregels en interacties die de gameplay vormgeven en verrijken.

Lesindeling en tijdsplanning

Activiteit

1. Introductie van spelvormen
2. Spel- en vraagvormen kiezen per ronde

Totale tijd

Duur

10 minuten
10 minuten
20 minuten

LESOPBOUW

1. Introductie van spelvormen *10 minuten*

Leg uit wat spelvormen zijn in een gamecontext: specifieke spelregels of interacties die de gameplay beïnvloeden.

Bespreek kort de twee beschikbare vraagvormen voor de game in Springloop: 'Tekst zoeken' en 'Plaatjes zoeken'.

Bespreek kort de drie beschikbare spelvormen voor de game in Springloop: 'Meerkeuze', 'Zoekplaat' en 'Verzamelen'.

- **Meerkeuze:** De antwoorden staan allemaal op één scherm. Bij ieder antwoord staat een station. Leerlingen scannen een station om een antwoord te geven.
- **Zoekplaat:** Leerlingen scannen een station om in een zoekplaat te komen. Ze moeten rondkijken of vegen om het juiste antwoord te vinden.
- **Verzamelen:** Antwoorden zijn verstopt bij verschillende stations. Leerlingen slepen de juiste antwoorden naar het antwoordvakje op hun scherm.

2. Spelvormen en vraagvormen kiezen per ronde *10 minuten*

Geef de leerlingen de opdracht om per ronde van hun game te beslissen welke spelvorm ze willen gebruiken: 'Meerkeuze', 'Zoekplaat' of 'Verzamelen'.

Daarnaast kiezen ze per ronde een vraagvorm: 'Tekst zoeken' of 'Plaatjes zoeken'.

Laat de leerlingen hun keuzes invullen in de invulopdracht in hun werkboek.

Nu is het tijd om te beslissen welke spel- en vraagvormen jullie gaan gebruiken in jullie game.

SPELVORM

Een spelvorm is een specifieke spelregel of interactie die de gameplay beïnvloedt. Jullie hebben de keuze uit twee verschillende spelvormen: verzamelen en zoekplaat.



MEERKEUZE

In de spelvorm 'meerkeuze' staan alle antwoorden op één scherm. Bij ieder antwoord staat een station. Door een station te scannen selecteer je het antwoord.



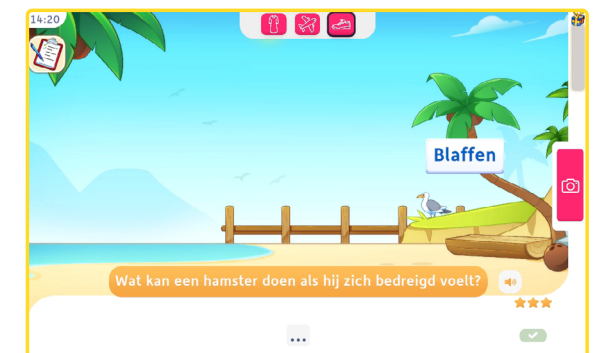
ZOEKPLAAT

In de spelvorm 'zoekplaat' scan je een station om in een zoekplaat te komen. In de zoekplaat zijn de antwoorden verstopt. Je kijkt om je heen met de tablet of veegt met je vinger over het scherm om het goede antwoord te vinden.



VERZAMELEN

In de spelvorm 'verzamelen' worden antwoorden verstopt bij verschillende stations, die je bovenin het scherm ziet. Onderin het scherm zie je een vraag en een vakje waar je het antwoord in kan slepen. De spelers zoeken naar de goede antwoorden bij de stations.



BEN JIJ MEDIAWIJS?!

Ontwerpers van games gebruiken verschillende bouwblokjes om een game te ontwerpen. Die bouwblokjes heten spelvormen en bepalen de regels en systemen van een game. Bijvoorbeeld hoe je punten verdient, hoe je kunt bewegen, hoe je als speler interactie hebt met het spel en welke acties je kunt uitvoeren. Nadenken over welke bouwblokjes er in een game verwerkt zitten, is een goede manier om games beter te begrijpen.

VRAAGVORM

Bij alle twee de spelvormen kun je vervolgens nog kiezen welke vraagvorm jullie willen per ronde. Er zijn twee vraagvormen waar je tussen kunt kiezen:

TEKST ZOEKEN

Bij deze vraagvorm maak je een vraag met goede en foute tekstuele antwoorden.



PLAATJES ZOEKEN

Bij deze vraagvorm maak je een vraag met goede en foute plaatjes antwoorden.



Opdracht

Jullie gaan nu beslissen welke spelvormen en vraagvormen jullie gaan gebruiken voor elke ronde van jullie game.

Jullie hebben drie rondes om uit te kiezen, dus elke ronde kan een andere spelvorm en vraagvorm bevatten.

Dat hoeft natuurlijk niet: jullie zijn de baas! Gebruik de opdracht hieronder om per ronde de gewenste spelvorm en vraagvorm aan te kruisen. Voor iedere ronde kies je 1 spelvorm en 1 vraagvorm:

Ronde 1

- ☐ Meerkeuze ☐ Zoekplaat ☐ Verzamelen
☐ Tekst zoeken ☐ Plaatjes zoeken

Ronde 2

- ☐ Meerkeuze ☐ Zoekplaat ☐ Verzamelen
☐ Tekst zoeken ☐ Plaatjes zoeken

Ronde 3

- ☐ Meerkeuze ☐ Zoekplaat ☐ Verzamelen
☐ Tekst zoeken ☐ Plaatjes zoeken

VOORTGANG

0%

100%

Hoofdstuk 5

VRAGEN OVER HET THEMA

Overzicht

Je leert interessante vragen over jullie thema te bedenken en op de juiste manier op te schrijven.

Tijdsinschatting Moeilijkheidsgraad



60 minuten



Gemiddeld

Benodigde materialen

Laptop of
Chromebook

USB-stick

Handleiding

In dit hoofdstuk leren de leerlingen hoe ze interessante vragen kunnen bedenken en correct kunnen formuleren. Het stellen van de juiste vragen is essentieel om de spelers uit te dagen en tegelijkertijd educatieve doelen te bereiken.

Lesindeling en tijdsplanning

Activiteit

1. Bespreken van het doel van vragen stellen
2. Bedenken van vragen en antwoorden
3. Formuleren van vragen en antwoorden op invulbladen
4. Reflectie en evaluatie

Totale tijd

Duur

- 5 minuten
30 minuten
20 minuten
5 minuten
60 minuten

LESOPBOUW

1. Bespreken van het doel van vragen stellen 5 minuten

Leg uit waarom het belangrijk is om goede vragen te stellen in een educatieve game.

Bespreek het doel van de vragen: het uitdagen van de spelers, educatieve doelen bereiken en ervoor zorgen dat de vragen passen bij de doelgroep.

2. Bedenken van vragen 30 minuten

Laat de leerlingen in groepen of individueel nadenken over interessante vragen die ze willen opnemen in hun game.

Moedig creativiteit aan en herinner de leerlingen eraan om hun mindmaps en ideeën van eerdere activiteiten te gebruiken voor inspiratie.

Als ze in een ronde hebben gekozen voor de vraagvorm 'Plaatjes zoeken', gebruiken ze in die ronde plaatjes als antwoorden. Ze kunnen op twee manieren aan de plaatjes komen:

1. Gebruik plaatjes uit de Springlab bibliotheek.

Hier* staat een overzicht van de plaatjes uit de Springlab bibliotheek. Wanneer de leerlingen in de Creator gaan werken, kunnen ze deze plaatjes selecteren uit de bibliotheek. Ze hoeven deze dus niet op te slaan op een USB-stick.

2. Zoek naar plaatjes op internet

De leerlingen kunnen ook zelf plaatjes zoeken op het internet. Als ze een plaatje hebben gevonden dat ze willen gebruiken, zetten ze dit op een USB stick.



3. Formuleren van vragen op invulbladen 20 minuten

Zodra de vragen zijn bedacht, laat je de leerlingen deze opschrijven op de invulbladen die beschikbaar zijn gesteld.

Zorg ervoor dat de vragen correct zijn geformuleerd en dat er ruimte is voor goede en foute antwoorden.

Bij het gebruik van plaatjes schrijven ze op het antwoordblad de titel of een korte beschrijving van het plaatje, zodat ze bij het werken in de Creator precies weten welk plaatje bij welk antwoord hoort.

4. Reflectie en evaluatie 5 minuten

Sluit de les af door kort te reflecteren op het proces van het bedenken en formuleren van vragen.

Bespreek eventuele uitdagingen die de leerlingen zijn tegengekomen en hoe ze deze hebben opgelost.

Nu het thema en de game-opbouw bedacht zijn, gaan jullie in dit hoofdstuk je eigen vragen voor de game bedenken. De vragen moeten bij het thema passen en geschikt zijn voor de doelgroep, jullie klasgenoten.

Voor het maken van de vragen kun je in de bijlage achterin dit werkboek ruimte vinden om de vragen in te vullen. Als je een mindmap hebt gemaakt, dan kun je die er ook nog bij pakken. Jullie bedenken minimaal 5 vragen per ronde, dus in totaal 15 vragen. Voor elke vraag noteren jullie één goed antwoord en 3 foute antwoorden. Op de volgende bladzijde vind je tips voor het werken met plaatjes!

Bel juf Nina
voor tips!



Hebben jullie voor de vraagvorm 'Plaatjes zoeken' gekozen? Dan gaan jullie voor de antwoorden in die ronde plaatjes verzamelen. Hier zijn wat tips! Je kunt op twee manieren plaatjes zoeken:

1. Zoek naar plaatjes op internet

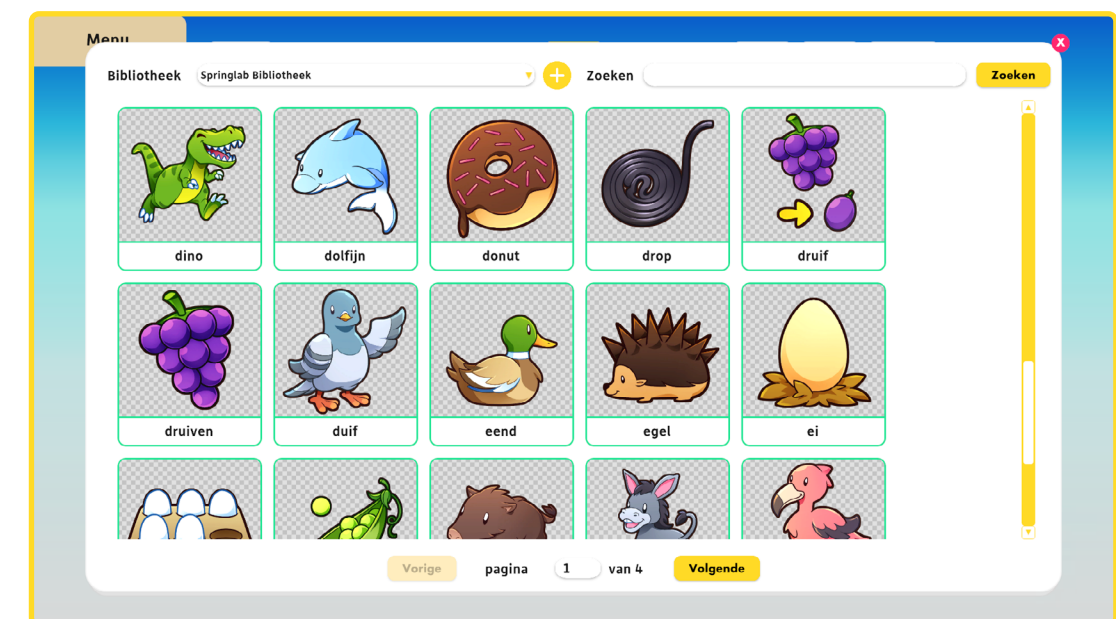
Je kunt plaatjes zoeken op internet. Als je een plaatje hebt gevonden dat je wilt gebruiken, zet het dan op een USB-stick.

2. Gebruik plaatjes uit de Springlab bibliotheek.

Hier vind je een overzicht van de plaatjes uit de Springlab bibliotheek. Wanneer jullie in de Creator gaan werken, kunnen jullie deze plaatjes selecteren uit de bibliotheek. Je hoeft deze plaatjes dus niet op te slaan op een USB-stick.



Hier vind je een overzicht
van alle plaatjes uit de
Springlab bibliotheek



BEN JIJ MEDIAWIJS?!

Mediawijs zijn betekent dat je goed bent in vragen stellen. Is iets echt of nep? Wat gebeurt er met de informatie die ik achterlaat op internet? Waarom is TikTok gratis? Als je goed bent in vragen stellen, kun je ook goed vragen verzinnen voor anderen!

Opdracht

- ☐ Noteer de vragen over jullie thema in de invulbladen achterin dit werkboek.

**RONDE 1****Spelvorm:**

- ☒ Meerkeuze
☐ Zoekplaat
☐ Verzamelen

Vraagvorm:

- ☒ Tekst zoeken
☐ Plaatjes zoeken

Vraag 1: Wat eten hamsters het liefst?

Goed antwoord : Zaden en noten

Fout antwoord 1: Pizza

Fout antwoord 2: Bloemen

Fout antwoord 3: Donuts en muffins

RONDE 2**Spelvorm:**

- ☐ Meerkeuze
☐ Zoekplaat
☒ Verzamelen

Vraagvorm:

- ☐ Tekst zoeken
☒ Plaatjes zoeken

Vraag 1: Op welk plaatje zie je een goudhamster?

Goed antwoord : plaatje: goudhamster

Fout antwoord 1: plaatje: Chinese dwerg

Fout antwoord 2: plaatje: eekhoorn

Fout antwoord 3: plaatje: naakte molrat

Tipl

Denk bij het invullen aan jullie doelgroep: houd hier rekening mee in je taalgebruik. Wat wil je dat de ander leert van jouw vragen?

VOORTGANG

0%

100%

Hoofdstuk 6

WERKEN IN DE SPRINGLOOP CREATOR

Overzicht

Je leert werken in de Springloop Creator.

Tijdsinschatting Moeilijkheidsgraad



60 minuten



Moeilijk

Benodigde materialen



Laptop of
Chromebook



USB-stick

Handleiding

In dit hoofdstuk delen de teams zich op in twee groepjes. Een deel van de leerlingen leert hoe ze in de Springloop Creator moeten werken op een laptop. De rest van het team leert hoe je een goede naam voor je game kiest en ontwerpt een game knop. Ten slotte gaat het team samen hun gemaakte game publiceren. Zodra de game succesvol gepubliceerd is, verdienen jullie 250 extra bits voor MediaMasters. Jullie verdienen deze extra bits voor de opdracht zodra minstens één game is gepubliceerd.

Lesindeling en tijdsplanning

Activiteit	Duur opdracht A	Duur opdracht B
1. Verdeel het team in twee groepjes	5 minuten	
2. Werken in de Springloop Creator	45 minuten	
3. Bedenken game naam		15 minuten
4. Ontwerpen game knop		35 minuten
5. Game publiceren	10 minuten	10 minuten
Totale tijd	60 minuten	60 minuten

LESOPBOUW

1. Verdeel het team in twee groepjes 5 minuten

Help de leerlingen twee groepjes te vormen aan de hand van hun eerder gekozen rollen.

2. Werken in de Springloop Creator 45 minuten

Help de leerlingen Springloop Creator opstarten.

Help de leerlingen naar de Stap-voor-Stap handleiding te navigeren via het klikbare plaatje in het werkboek.

3. Bedenken game naam 15 minuten

Zorg ervoor dat elke groep minimaal 3 namen verzint.

4. Ontwerpen game knop 35 minuten

Help de leerlingen met het opstarten van een beeldverwerkingsprogramma, zoals Paint of Photoshop, en het openen van het plaatje van de voorbeeldknop.

Help de leerlingen de ontworpen knop op te slaan en bijvoorbeeld via een usb-stick bij de andere groep, die met de Springloop Creator bezig is, te krijgen.

5. Game publiceren 10 minuten

Help de leerlingen met het oplossen van eventuele foutjes die gemeld worden in het publiceerscherm.

GEFELICITEERD!

Jullie hebben alle informatie verzameld die jullie nodig hebben voor jullie game en zijn nu klaar voor de volgende stap: werken in de Springloop Creator. Dit hoofdstuk neemt jullie stap voor stap mee door de Springloop Creator.

VERDEEL JE TEAM

Kies aan welke opdracht je mee wilt doen. Als iedereen heeft gekozen, kunnen jullie direct aan de opdrachten beginnen!

Opdracht A

In deze opdracht gaat een deel van het team in de Springloop Creator de zelfgemaakte vragen invullen.

Opdracht B

In deze opdracht gaat een deel van het team de naam van jullie game bedenken en de game knop maken.



OPDRACHT A

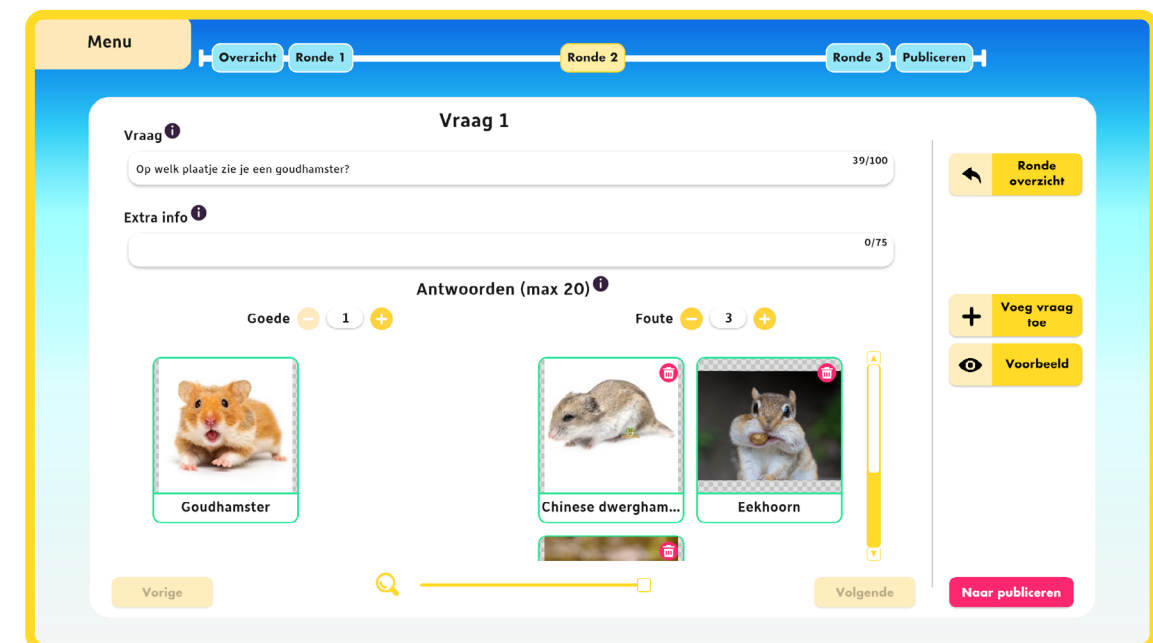
Met de Springloop Creator kun je je eigen beweeggames maken.

Er zijn veel instellingen waarmee je je game kunt aanpassen, bijvoorbeeld:

- Het aantal goede of foute antwoorden per vraag.
- Of je de vragen in een vaste volgorde of willekeurig wilt stellen.
- Hoeveel stations je wilt gebruiken bij een vraag.

Met deze instellingen kun je de moeilijkheidsgraad van je game veranderen. Omdat dit de eerste keer is dat jullie in de Springloop Creator werken, houden we het simpel. We gebruiken in dit project bijvoorbeeld altijd precies één goed antwoord en drie foute antwoorden.

Als jullie ervoor hebben gekozen om met plaatjes te werken, pak dan de USB-stick met de plaatjes erbij. Hebben jullie gekozen voor plaatjes uit de Springlab bibliotheek? Dan leren jullie in de handleiding hoe je die kunt gebruiken.



Opdracht A gaat verder op de volgende pagina!

Opdracht

- ☐ Open nu de Springloop Creator op je laptop en volg de stappen uit de handleiding.

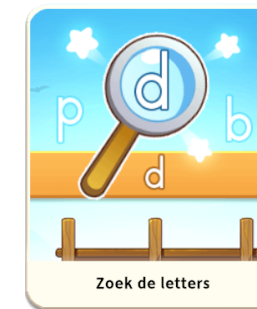
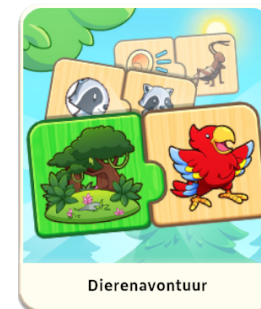


Programmeur Aron heeft een handleiding gemaakt die jullie stap voor stap helpt bij het gebruiken van de Springloop Creator.



OPDRACHT B

Elke game in Springloop heeft een naam en een eigen knop waarmee je de game kunt starten. Hier zie je wat voorbeelden:



De naam en de knop zijn erg belangrijk omdat:

- De speler moet begrijpen waar het spel over gaat en wat je ervan kunt leren.
- Het moet opvallen tussen alle andere knoppen.

Jullie gaan een paar verschillende namen en knoppen bedenken en ontwerpen. Daarna kiest het team welke naam en welke knop het beste zijn.

Verzin de game naam

De naam moet duidelijk maken waar je game over gaat én de speler nieuwsgierig maken. Bijvoorbeeld, bij een game over hamsters kun je kiezen voor "Hamster weetjes." Maar is dat spannend genoeg? Misschien is één van de volgende opties beter:

- Mijn spreekbeurt gaat over hamsters!
- Hamsters of Hamsteren?
- Hi-ha-hamsterquiz

Opdracht B gaat verder op de volgende pagina!

OPDRACHT B

Opdracht

Verzin nu als team verschillende namen voor jullie game. Jullie kunnen de brainstorm van hoofdstuk 3 weer toepassen als je dat fijn vindt. Probeer minstens 3 verschillende namen te bedenken en kies later je favoriet. Neem hier 15 minuten de tijd voor.

Vul hieronder de namen in die je straks met het team wilt bespreken.

.....

.....

.....

.....

.....

Ontwerp de game knop

De knop moet aantrekkelijk zijn en duidelijk maken waar het spel over gaat.

We hebben een voorbeeldknop met de juiste afmetingen voor jullie gemaakt die je hier kunt downloaden



Opdracht

Gebruik een programma zoals Paint of Photoshop om één of meer knoppen voor jullie game te ontwerpen. De naam van het spel wordt door Springloop in de knop gezet, dus die hoeft er niet in te staan. Speel met kleuren, teksten en gebruik zelfgemaakte of online gevonden plaatjes. Als je die hebt, kunnen jullie op meerdere apparaten tegelijk hieraan werken. Besteed hier ongeveer 30 minuten aan. Wanneer je klaar bent kun je de gemaakt plaatjes op een usb zetten of mailen naar één van de programmeurs, zodat deze in de Springloop Creator ingevuld kan worden.



Ontwerp de game knop(pen)

TOT SLOT!

Nu gaan we de naam en de game knop in de Springloop Creator invoeren en de game publiceren, zodat deze in Springloop te spelen is.

1. Overleg met elkaar en kies samen jullie favoriete naam en knop. Als jullie er niet uitkomen, kunnen jullie stemmen.
2. Ga in Springloop Creator naar het speloverzicht en vul de gekozen naam en de game knop in bij 'Spel icoon' en 'Spel naam':

Nu zijn jullie klaar om de game te publiceren. Door te publiceren komt de game online en is deze (alleen met jullie eigen inlogaccount) te spelen in de Springloop app.

3. Ga in Springloop Creator naar het publiceerscherm. Het zou kunnen zijn dat er nog foutjes zijn ontstaan bij het invullen, die zullen in dit scherm rechts getoond worden zoals je hiernaast ziet:

BEN JIJ MEDIAWIJS?!

Wanneer je plaatjes of foto's gebruikt die je niet zelf hebt gemaakt, moet je nadenken over auteurs- en portretrecht. Je kunt bijvoorbeeld niet een foto van een klasgenoot gebruiken zonder daar eerst toestemming voor te vragen. Als je een afbeelding van een website zou willen gebruiken, ga er dan van uit dat er auteursrechten op zitten. Lees de site goed om te kijken of dit ook echt het geval is. Op veel sites vind je een colofon. Daar vind je vaak informatie over de site: of je teksten en afbeeldingen over mag nemen of niet.

4. Los eventuele foutjes nu op. Wanneer er geen foutjes meer zijn, dan wordt de publiceerknop actief. Druk nu op deze knop.

Publiceer

Opdracht

Vul de naam van jullie game hier in:

.....

- ☐ Kies een game knop
- ☐ Vul de naam en game knop in
- ☐ Los eventuele foutjes op
- ☐ Publiceer de game!

GEFELICITEERD!

Jullie eerste Springloop game is gemaakt en nu speelbaar in de Springloop app. Goed gedaan! Daarbij hebben jullie nu 350 extra bits voor MediaMasters verdient en maken jullie kans op de hoofdprijs van een jaar lang Springloop voor jullie klas!

VOORTGANG

0%

100%

Hoofdstuk 7

SPELEN

Overzicht

Jullie game is nu helemaal af: gefeliciteerd!

Tijdsinschatting Moeilijkheidsgraad

Benodigde materialen



20 minuten



Makkelijk



Tablet

Handleiding

Door jullie game te publiceren, heeft de klas 250 bits voor MediaMasters verdiend! Daar hoeven jullie verder niets meer voor te doen. Maar er zijn nog meer bits te verdienen. Wanneer jullie je game minstens één keer helemaal uitspelen, verdienen jullie nog eens 100 extra bits.

Dit laatste hoofdstuk staat in het teken van het spelen van het zelfgemaakte spel. Als er meerdere groepjes een game hebben gemaakt, kunnen de leerlingen ook elkaars games spelen. Motiveer de leerlingen vooral om verschillende games te proberen!

Jullie game is nu helemaal af

GEFELICITEERD!

Door het publiceren van jullie game in hoofdstuk 6 heeft jullie klas de extra bits voor MediaMasters al verdiend, daar hoeft je nu verder niets meer voor te doen.

Als er in jullie klas meerdere groepjes zijn geweest die een game hebben gemaakt, dan kunnen jullie deze nu in Springloop spelen om te zien hoe hun game is uitgepakt. Weet je niet meer hoe je een spel in Springloop start, bekijk dan weer het begin van hoofdstuk 7.



Bel voor de laatste
keer met het
Springlab team!



GOED WERK, SPRINGLOOP CREATORS!

Bijlage - Vragenblad

RONDE 1

Spelvorm:

- ☐ Meerkeuze
- ☐ Zoekplaat
- ☐ Verzamelen

Vraagvorm:

- ☐ Tekst zoeken
- ☐ Plaatjes zoeken

Vraag 1:

Goed antwoord :

Fout antwoord 1:

Fout antwoord 2:

Fout antwoord 3:

Vraag 2:

Goed antwoord :

Fout antwoord 1:

Fout antwoord 2:

Fout antwoord 3:

Vraag 3:

Goed antwoord :

Fout antwoord 1:

Fout antwoord 2:

Fout antwoord 3:

Vraag 4:

Goed antwoord :

Fout antwoord 1:

Fout antwoord 2:

Fout antwoord 3:

Vraag 5:

Goed antwoord :

Fout antwoord 1:

Fout antwoord 2:

Fout antwoord 3:

Bijlage - Vragenblad

RONDE 2

Spelvorm:

- ☐ Meerkeuze
- ☐ Zoekplaat
- ☐ Verzamelen

Vraagvorm:

- ☐ Tekst zoeken
- ☐ Plaatjes zoeken

Vraag 1:

Goed antwoord :

Fout antwoord 1:

Fout antwoord 2:

Fout antwoord 3:

Vraag 2:

Goed antwoord :

Fout antwoord 1:

Fout antwoord 2:

Fout antwoord 3:

Vraag 3:

Goed antwoord :

Fout antwoord 1:

Fout antwoord 2:

Fout antwoord 3:

Vraag 4:

Goed antwoord :

Fout antwoord 1:

Fout antwoord 2:

Fout antwoord 3:

Vraag 5:

Goed antwoord :

Fout antwoord 1:

Fout antwoord 2:

Fout antwoord 3:

Bijlage - Vragenblad

RONDE 3

Spelvorm:

- ☐ Meerkeuze
- ☐ Zoekplaat
- ☐ Verzamelen

Vraagvorm:

- ☐ Tekst zoeken
- ☐ Plaatjes zoeken

Vraag 1:

Goed antwoord :

Fout antwoord 1:

Fout antwoord 2:

Fout antwoord 3:

Vraag 2:

Goed antwoord :

Fout antwoord 1:

Fout antwoord 2:

Fout antwoord 3:

Vraag 3:

Goed antwoord :

Fout antwoord 1:

Fout antwoord 2:

Fout antwoord 3:

Vraag 4:

Goed antwoord :

Fout antwoord 1:

Fout antwoord 2:

Fout antwoord 3:

Vraag 5:

Goed antwoord :

Fout antwoord 1:

Fout antwoord 2:

Fout antwoord 3:

Hier kan je
al je geniale
gedachtes
noteren!

Notities

Bijlage - Iconenlijst





SPRINGLOOP CREATORS

Maak je eigen beweeggame!

Een samenwerking van:



Eindredactie

Nina van As
Naomi Farla

Tekst en inhoud

Nina van As
Carmen de Weerd
Pascal van Beek

Ontwerp en vormgeving

Naomi Farla
Martijn Zonnenberg
Lin Setzekorn

© Tweede druk, 2024 Springlab Learning B.V. Alle rechten voorbehouden.
Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of op enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Springlab Learning B.V. | Herculesplein 203, 3584AA Utrecht | 085 104 6880 | info@springlab.nl



SPRING LAB

Bewegend Leren

