

SPRINGLOOP CREATORS

Maak je eigen beweeggame!



INHOUDSOPGAVE

Hoofdstuk 1 - Een vliegende start	3
Hoofdstuk 2 - Hoe werkt Springloop?	9
Hoofdstuk 3 - Jullie game	14
Hoofdstuk 4 - Game-opbouw	16
Hoofdstuk 5 - Vragen over het thema	22
Hoofdstuk 6 - Werken in de Springloop Creator	26
Hoofdstuk 7 - Spelen	35
Bijlage - Vragenblad	41
Bijlage - Iconenlijst	44



VOORTGANG

0%

100%

Hoofdstuk 1

EEN VLEGENDE START

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

Tijdsinschatting



20 minuten

Moeilijkheidsgraad



Makkelijk

Benodigde materialen



Laptop of
Chromebook

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



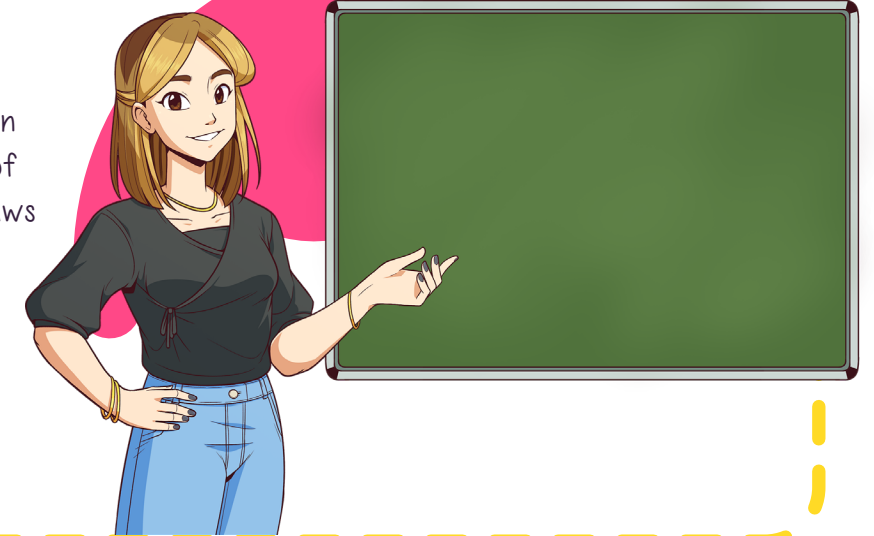
NINA

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?

Je leert hoe de bewegend leren app Springloop werkt.

Tijdsinschatting



20 minuten

Moeilijkheidsgraad



Gemiddeld

Benodigde materialen



Laptop of
Chromebook

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!



VOORTGANG

0%

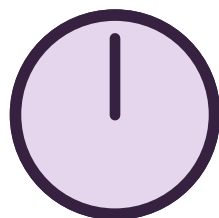
100%

Hoofdstuk 3

JULLIE GAME

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



10 of 60 minuten

Moeilijkheidsgraad



Gemiddeld

Benodigde materialen

Laptop of
Chromebook

Optioneel



Papier



Post-its

Potloden
of stiften

Stopwatch

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

Je leert hoe de spelvormen en vraagvormen in Springloop werken.

Tijdsinschatting



20 minuten

Moeilijkheidsgraad



Moeilijk

Benodigde materialen

Laptop of
Chromebook

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 drie verschillende spelvormen: meerkeuze, zoekplaat en verzamelen.



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.



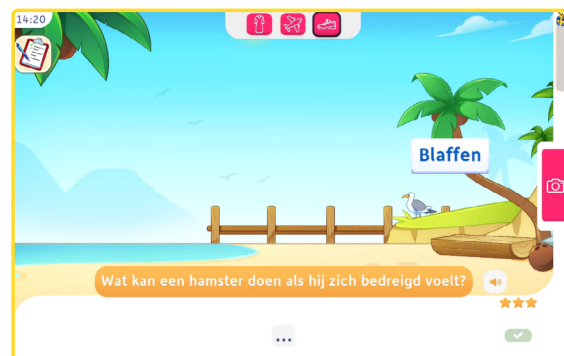
ZOEKPLAAT

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 bouwblockjes om een game te ontwerpen. Die bouwblockjes 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 bouwblockjes 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

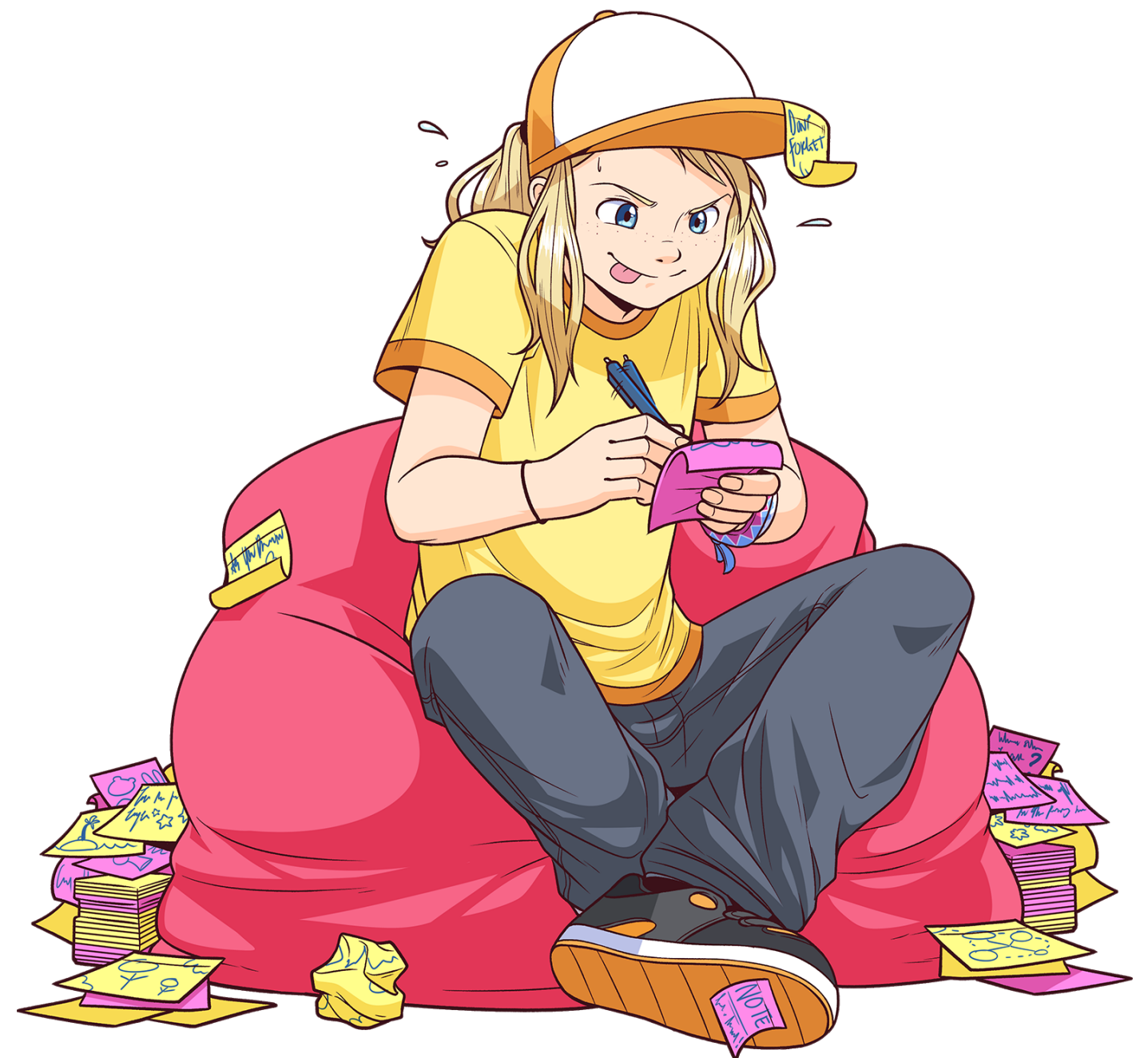
- ☐ Meerkeuze ☐ Zoekplaat ☐ Verzamelen
☐ Tekst zoeken ☐ Plaatjes zoeken
-

Ronde 2

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

Ronde 3

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



VOORTGANG

0%

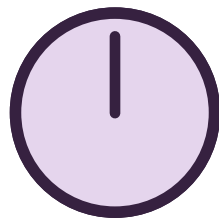
100%

Hoofdstuk 5

VRAGEN OVER HET THEMA

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

Tijdsinschatting



60 minuten

Moeilijkheidsgraad



Gemiddeld

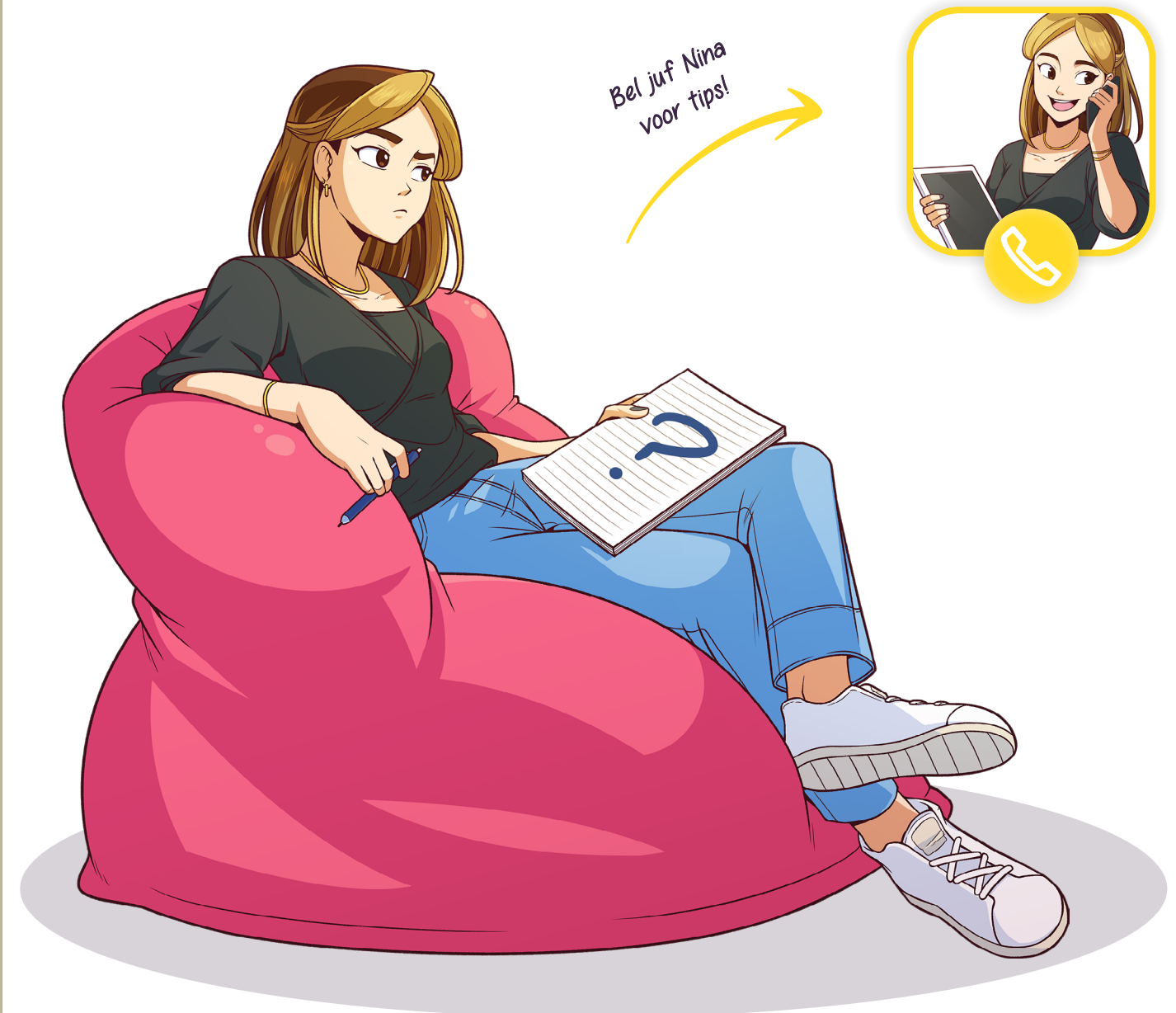
Benodigde materialen

Laptop of
Chromebook

USB-stick

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!



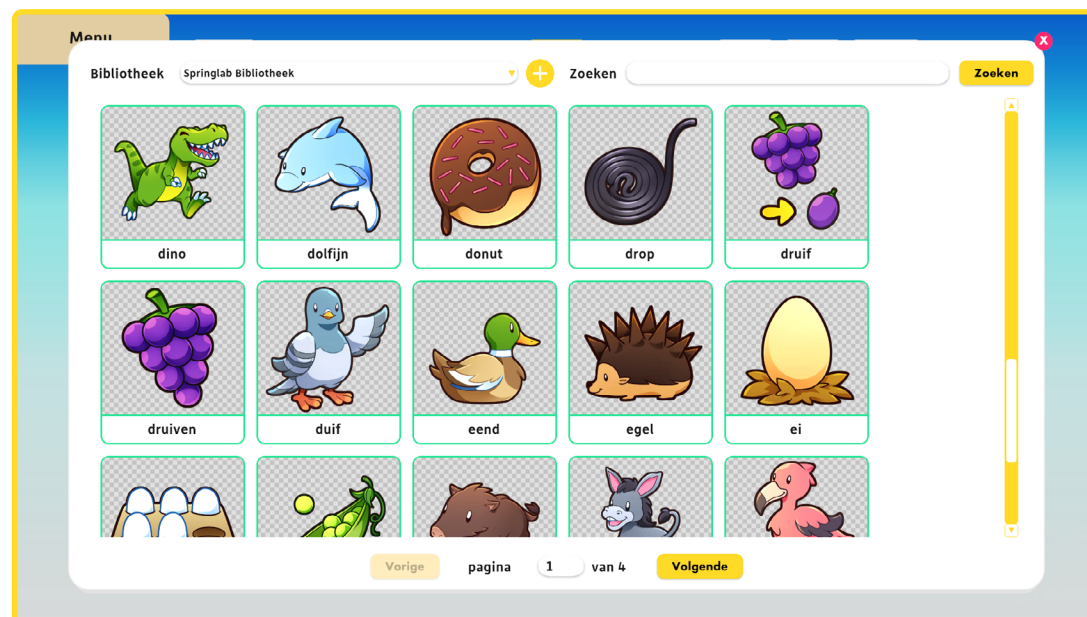
Hebben jullie voor de vraagvorm 'Plaatjes zoeken' gekozen? Dan gaan jullie voor de antwoorden in die ronde plaatjes verzamelen. Hier zijn wat tips! Je kunt op twee manieren plaatjes zoeken:

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.



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

TiP!

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

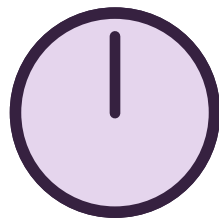
0%

100%

Hoofdstuk 6

WERKEN IN DE SPRINGLOOP CREATOR

Je leert werken in de Springloop Creator.



60 minuten



Moeilijk

Benodigde materialen

Laptop of
Chromebook

USB-stick

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

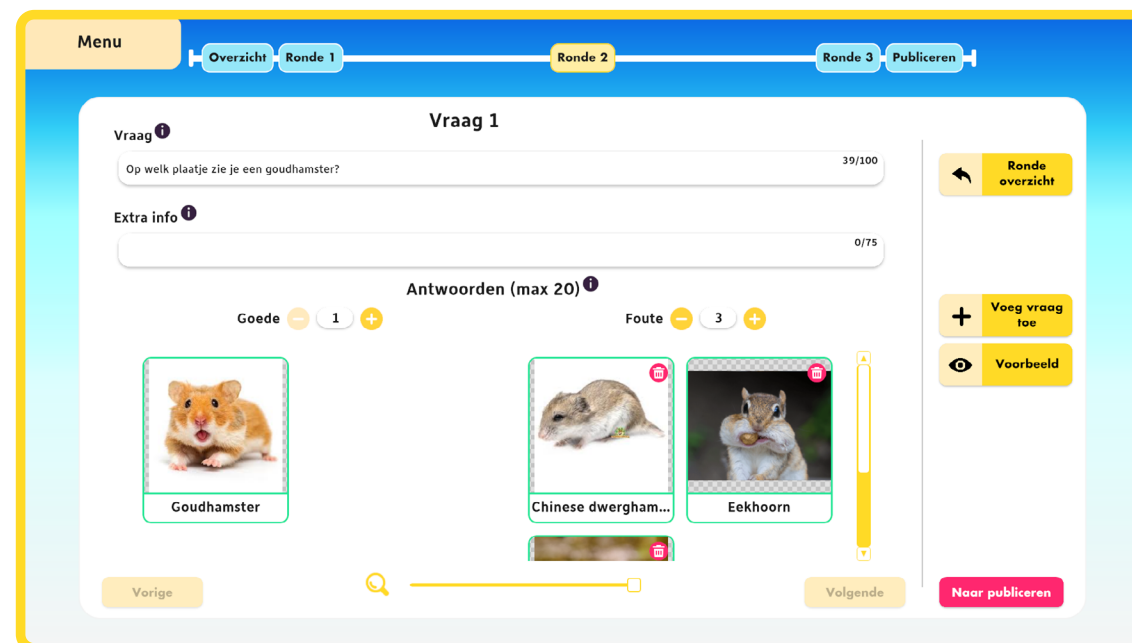
Met de Springloop Creator kun je je eigen beweeggames maken.

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 A

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.

.....

.....

.....

.....

.....

Opdracht B gaat verder op de volgende pagina!

OPDRACHT B

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':

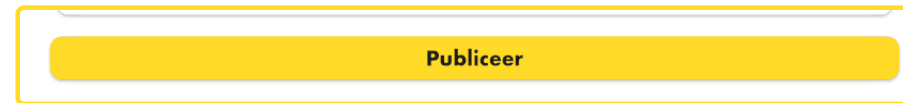
Nu zijn jullie klaar om de game te publiceren. Door te publiceren komt de game online en is deze (alleen met jullie eigen inlogaccount) te spelen in de Springloop app.

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.



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!

VOORTGANG

0%

100%

Hoofdstuk 7 SPELEN

Jullie game is nu helemaal af: gefeliciteerd!

Tijdsinschatting



20 minuten

Moeilijkheidsgraad



Makkelijk

Benodigde materialen



Tablet of
smartphone

Jullie game is nu helemaal af

GEFELICITEERD!

Door jullie game te publiceren, heeft jullie 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. Zijn er in de klas meerdere games gemaakt? Dan kunnen jullie natuurlijk ook de games van je klasgenoten spelen.

Bij elke game kun je een andere verhaallijn kiezen. De punten die je verdient door jullie zelfgemaakte vragen goed te beantwoorden, helpen je verder te komen in het verhaal. Tijd om jullie eigen games uit te proberen!



Bel voor de laatste keer met het Springlab team!

JULLIE GAME STARTEN

Om jullie game in Springloop te kunnen spelen pakken jullie de tablet waarop Springloop is geïnstalleerd. Jullie leerkracht moet in de app zijn ingelogd. Na het openen van de app zie het volgende scherm:



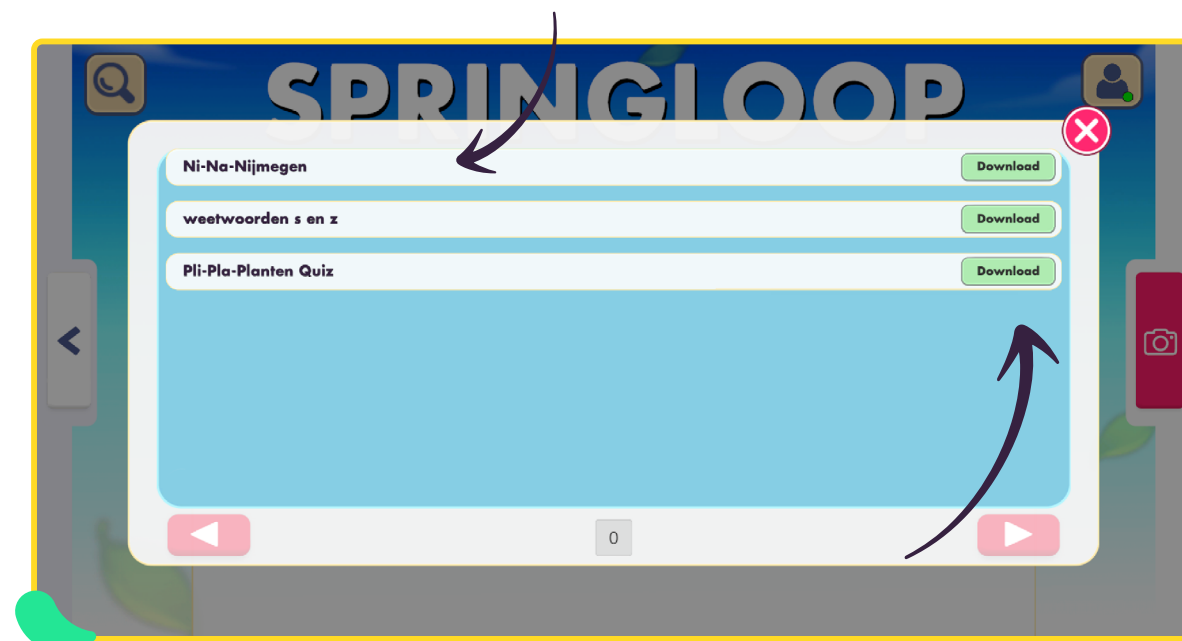
- Klik vervolgens op de knop: 'Creator Spellen',



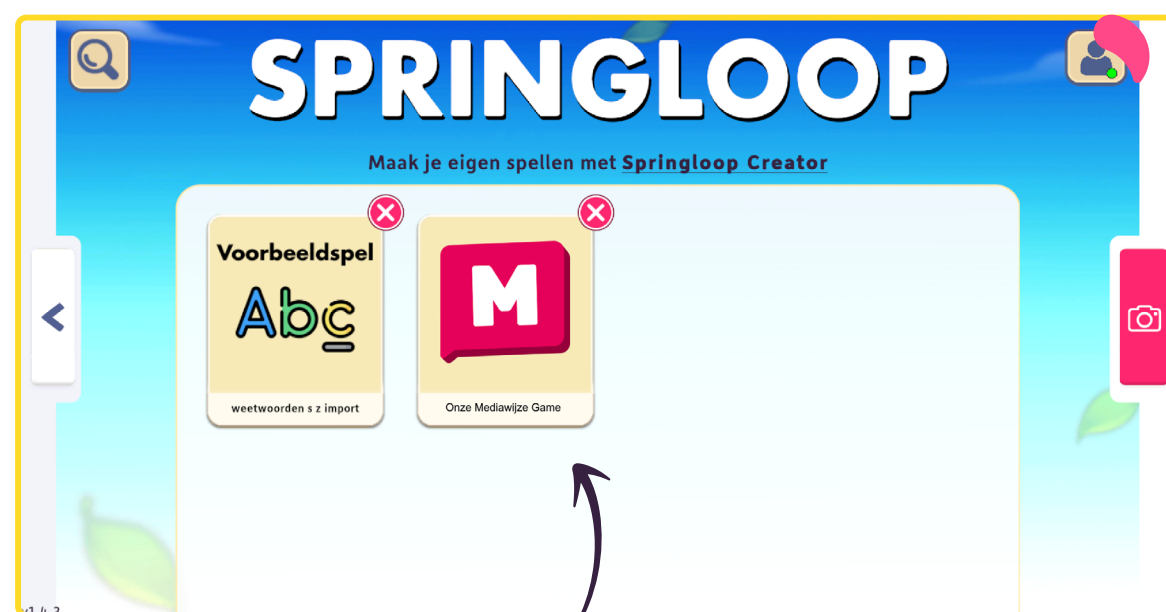
Je komt dan in bovenstaand scherm:

- Als er bij het poppetje rechtsboven een rode stip staat, betekent dit dat de leerkracht nog moet inloggen. Klik dan op de knop met het poppetje om in te loggen.
- Ben je ingelogd? Klik dan op de knop met de vergrootglas.

Als je op de knop met het vergrootglas hebt geklikt, kom je in dit scherm. Hier vind je de game van jouw groepje of uit andere groepjes van je klas.



- Druk op de knop 'Download' om de game op de tablet te downloaden.



Vervolgens is jullie game gedownload en kun je deze starten door op de game knop te klikken!

Tijd om te spelen

VEEL PLEZIER!



GOED WERK, SPRINGLOOP CREATORS!

SPRINGLOOP CREATORS

Maak je eigen beweeggame!

Mogelijk gemaakt door 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

© Derde druk, 2025 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

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:

Bijlage - Iconenlijst







**SPRING
LAB** Bewegend
Leren

