

# SPELLETJE DOEN?

## VOOR DE LEERKRACHT

**Strategie:** De Ideeënchecklist

**Materialen, bronnen en voorbereiding:**

- Voor elke leerling het leerlingenwerkblad

**Start:**

Houd een gesprekje over spelletjes. Welke spellen vinden de leerlingen leuk om te spelen? Wat voor soorten spelletjes zijn er?

**Lesbeschrijving:**

- Vertel de leerlingen dat ze zelf een spel gaan maken.
- Vertel dat voor deze activiteit gebruik gemaakt zal gaan worden van de strategie 'De Ideeënchecklist'. Dit betekent dat de leerlingen aan de hand van willekeurig gekozen woorden, door middel van associatie, gaan brainstormen over verschillende spelthema's en spelideeën. Neem de basisregels voor brainstormen met de leerlingen door. (Oordeel niet, zoek zoveel mogelijk ideeën, accepteer *alle* ideeën, zet door, neem de tijd en laat ideeën rijpen, combineer ideeën met elkaar.)
- Laat de leerlingen de activiteiten op het leerlingenblad maken.
- Help leerlingen die vastlopen op weg.
- Als een leerling klaar is met het werkblad, neem je het met de leerling door en kijk of het plan uitvoerbaar is. Geef zonodig tips ter verbetering van het idee.
- De leerlingen maken hun spel.

**Slot:**

De leerlingen spelen de zelfgemaakte spellen.

# SPELLETJE DOEN?

LEERLINGENBLAD

## Activiteit:

Je gaat zelf een gezelschapsspel maken!

Het spel moet met minstens vier personen gespeeld kunnen worden en het spel moet, net als bij monopoly of Kolonisten van Catan, een thema hebben.

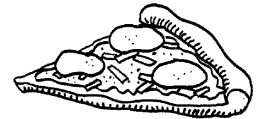
Het thema van een spel hangt erg nauw samen met het doel van het spel. Maar welk thema heeft jouw spel en wat wordt het doel?

Je ziet hieronder een aantal woorden.

Probeer bij elk woord mogelijke thema's op te schrijven. Als je de verschillende thema's hebt bedacht, zet je achter elk thema mogelijke speldoelen. Daarna ga je bij de thema's die jou erg aanspreken, verzinnen hoe de spelers van het spel de speldoelen kunnen behalen.

Voorbeeld:

### Pizza.



Thema: Pizza zou je kunnen doen denken aan een Italiaans restaurant, dat je weer doet denken aan een restaurant in het algemeen.

Je thema zou 'restaurant' kunnen zijn.

Speldoel: Het speldoel zou kunnen zijn dat elke speler een eigen restaurant heeft en dat het de bedoeling is om zoveel mogelijk geld te verdienen met je restaurant, het restaurant dat als eerste een bepaald bedrag heeft verdiend wint.

Manieren om het speldoel te behalen: Hier geef je een beschrijving van hoe het spel gespeeld moet worden en hoe het speldoel behaald kan worden.

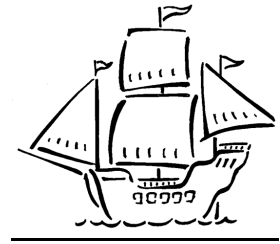


Bedenk nu bij de volgende woorden een thema en het speldoel:

**Boot**

Thema:

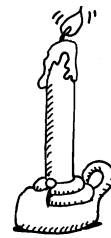
Speldoel:



**Kaars**

Thema:

Speldoel:



**Regen**

Thema:

Speldoel:



**Pluto**

Thema:

Speldoel:



Bedenk je liever zelf een woord? Dat kan!

**Woord:**

Thema:

Speldoel:



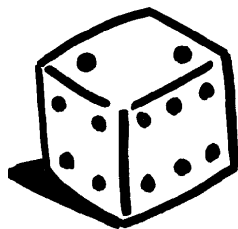
**Activiteit:**

Kies nu het thema en speldoel dat je het meest aanspreekt.  
Dit wordt het thema en het speldoel van het spel dat je gaat maken.

Thema:

Speldoel:

Manier om het speldoel te behalen:



## Activiteit:

Nu ga je het spel maken.

Een spel bestaat uit de volgende onderdelen:

- spelbord
- benodigdheden voor het spel zoals bijvoorbeeld pionnen, dobbelstenen, opdrachtkaartjes, geld etc.
- een gebruiksaanwijzing met een duidelijke uitleg van het spel
- het spel zit in een doos

Bedenk voor elk onderdeel goed hoe je het gaat maken.

Veel plezier!

