

22/10/21

Notulen: Anne Sophie Ramsteijn

Aanwezig: Denise, Jochem, Anne Sophie, Noémie (tot 13.45u)

Afwezig: Sander (Duitsland)

Vanaf 13.30 uur aanzig: Jan Staes

Jochem

- Schetsmatig karakter charmerend
- Affiche presentatie
- Let op 't onbekende in de inleiding, Anne Sophie
- Meer ruimte bij titel geven, Anne Sophie
- Groter gegevens, Denise
- Podium voor 't onbekende, zwarte letters misschien? Zodat het echt bij MKE hoort
- Noémie, Denise en Anne Sophie hebben voorkeur voor de tweede poster

Denise en Noémie

- Overzicht van benodigdheden
- Vragen voor de groep
- Hoe kunnen we de groepen indelen? Idee Noemie; vrij door de ruimte bewegen en als de muziek stopt, per 2 gaan staan, stop muziek, per 4 gaan staan, stop muziek, per 6 gaan staan
- Theaterzaal en twee lokalen daarnaast, vanaf waar laten starten?
- Podium voor 't onbekenden: Nodig iedereen uit op het podium, daar starten we. Het mag dus ook best verwarrend zijn op het begin; nieuwsgierigheid opwekken
- We eindigen ook met zijn allen weer op het podium, dus dat is ook een mooie symboliek
- Documentatie nog goed over nadenken m.b.t. hoe wij ons kunnen inzetten? Hoe veredelen wij de rollen op de avond?
- Artistieke uiting van wat?
- Concreet maken; een canvas met zoveel mogelijk verschillende kleuren. Met zoveel mogelijk verschillende materialen (hang het bijvoorbeeld ook aan de shop) > competitie doel kan ook zijn maak het grootste object (verhouding tot de anderen)
- Noemie en Denise borrelen hier nog op verder
- Vragen welke lokalen we hebben? (homebases voor de teams)
- Wat gebeurt er bij de entree?
- Hints waar? Kan dit ook online (story instagram) of hints door de theaterzaal? Communicatie gaat via telefoon
- Met story instagram kan je ook timing van je hints bepalen (voordeel)
- Taal heeft een rol; cognitief met raadsels en code taal. Locatie 1
- Locatie 2 dublo blokken; dingen opgeplakt, op een rare manier in elkaar zetten om erachter te komen.
- Locatie 3; moeite doen om te lezen > didactiek gericht
- Idee Anne Sophie; je kunt bijvoorbeeld ook met spiegels of dingen op het plafond plakken, dat ze moeten gaan liggen om het te zien

- Locatie 4; lettersoep
- Kan het ook niet tekstueel zijn? Dus gericht op de zonder taal > zonder instructie alleen visueel ontrafelen
- Mindcraft: zonder tekst instructies referentie
- Beeldgerichte vraag
- Ruimer plannen 45 minuten echt te kort

Jan Staes logt in...

Opmerkingen richting/van Jan:

- Bruno Sitola komt > de spreker ligt vast
- Save the date is eruit
- Let op de 22.00 uur (niet te strak plannen)
- Lokalen; twee theaterruimtes
- Mogelijk lokalen nog wel uitruimen/inrichten
- Denise laat zo min mogelijk zien van het spel om Jan te verrassen
- Techniek wordt geregeld. Hoelaat moet deze persoon er zijn?
- Soundcheck enzo even doorgeven
- Genoteerd; gewoon een klassieke opstelling: micro en beamer (tenzij we moeten nog meer hebben)
- Schildersezels vraagt Denise om
- Jan: als je de ateliersruimte inloopt staan gewoon ezels (die kun je makkelijk verrijden)
- We hebben niet over eten nagedacht, dus goed om even door te geven dat mensen moeten hebben gegeten van tevoren (studenten)
- Jochem deelt zijn affiche ontwerp
- Jan vond de eerste juist beter vanwege de 5 november bol
- 2 november printen poster A1
- Budgetcode kan via een declaratie of via budgetcode van MKE
- Gevraagd tip; Jan zegt bij de reflectie echt doen
- Referentie voor doen; Blecher heeft veel met gamification gedaan en reflectie cirkel; korthagen klassieker. Jan check nog even of hij een reflectief spel.
- Jan is benieuwd fijn.
- Gastspreker; gegevens doorgeven voor de betaling + de fee even opstellen.

Jan is weg; laatste opmerkingen

- In de winkel van Sander hebben we producten nodig, wat kunnen we verkopen:
- Koppeling maken naar het einddoel
- Bijvoorbeeld zoveel mogelijk kleur; dan krijg je middelen om kleur te maken
- Mona Lisa naschilderen en je komt bij een Mondriaan uit (zit er ook nog een verassing of zoektocht in het artistieke element?)
- Terugkoppelen, misschien ook even met Sander over sparren vanuit de winkel

- Opdracht moet wel concreet zijn
 - Iets heel simpels is soms beter; bijvoorbeeld maak de perfecte cirkel, de jury meet op!
 - Link naar de spreker in de opdracht
 - Spreker bij betrekken
 - Haalbaarheid ook belangrijk
 - Reflectie toel; game based momenteel; hoe kan je het ook algemeen inzetten? Uniform maken.
 - Kleuren, kan allemaal
 - Spel spelen van de carrousel diapresentatie
 - Diapresentatie uniform maken met de rest van de avond
 - Overall een slide voor maken?
 - Jochem vraagt nog even de link naar de digitale rol binnen game-based learning
 - Misschien dus toch nog online dingen aanbieden
 - De tijd is ook een belangrijke! Hoe dit te bewaken? (tijd aangeven met de toeter)
 - De groepjes zelf ook verantwoordelijk in het spel
 - Hebben we een toetergek of een coach tijdens het spel?
 - Keep it simple!
-
- Volgende week alles afwerken en definitief maken, 2 november realiseren op FHK (+programma en rollen van de avond)