

Het Spel

Meet Me @ MKE - Avond 1

Doel

**Kennis over gamification
verwerven en die info
moeten ze visualiseren**

D.m.v. opdrachten moeten ze informatie verzamelen over gamification. Hiervoor krijgen ze beloningen om (artistiek) werk te maken.

Uitleg Spel

Het publiek wordt uitgenodigd op het podium. De groep moet zich verdelen in teams van ongeveer 6 personen, afhankelijk van de groepsgroote.

De groepen starten vanuit de theaterzaal. Elke groep krijgt een enveloppe met een locatie. In deze enveloppen zitten kaartjes met icoontjes, die hintten naar de juiste locatie van een opdracht. Twee personen uit je team mogen samen op zoek gaan naar de opdracht. De rest van de groep gaat naar een aangewezen lokaal toe dat fungeert als thuishonk. Het is belangrijk dat je met elkaar via whatsapp kan bellen, want je gaat elkaar nodig hebben om op afstand opdrachten op te kunnen lossen. Op de locaties moeten puzzels en raadsels worden opgelost en daarvoor moet je kunnen overleggen met je groep in het thuislokaal. Wanneer je denkt het juiste antwoord te weten, kom je terug naar de theaterzaal om je antwoord te geven en om een nieuwe locatie te krijgen.

De locatie is aangeduid met het Meet me @ logo en de matchende icoontjes op je hint. De anderen blijven in het thuislokaal om daar aan de slag te gaan met een andere opdracht. Naast het oplossen van opdrachten ga je samen met je groep ook Artistiek Werk maken en deze opdracht zal daar meer duidelijkheid over geven.

Bij een correct antwoord krijg je €5,- aan monopoly geld en bij een fout antwoord €1,- euro. Maar wat kan je dan met dit geld doen? Daarmee kan je materialen kopen voor je Artistieke Werk bij Sanders Winkel. Maar let op! Wie het eerst komt, wie het eerst maalt! Het kan dus zijn dat je items misloopt.

Jullie krijgen voor dit spel 45 minuten de tijd en je mag na elke locatie wisselen van duo's in de groep die op pad gaan.

Regels Spel

- 01** Er mogen maar twee mensen tegelijk van elke groep naar één locatie.
- 02** Om met de groep te overleggen in het thuishonk mag je alleen via bellen (mag ook whatsappbellen zijn) contact hebben. Geen beeldbellen!
- 03** Mag geen pen en papier meenemen naar de locaties
- 04** Op is op in de winkel
- 05** Geen foto's doorsturen

Locaties

- 01** Gang naar Kantine
Lunch Hoek naast Receptie
- 02** Trap naast de dansstudio's gang
Muur naast Toiletten ingang
- 03** Grote trap die leidt naar Muzetuin
- 04** Aangewezen lokaal

Sanders Winkel

Grote Theaterzaal

Locaties

Enveloppe met hint

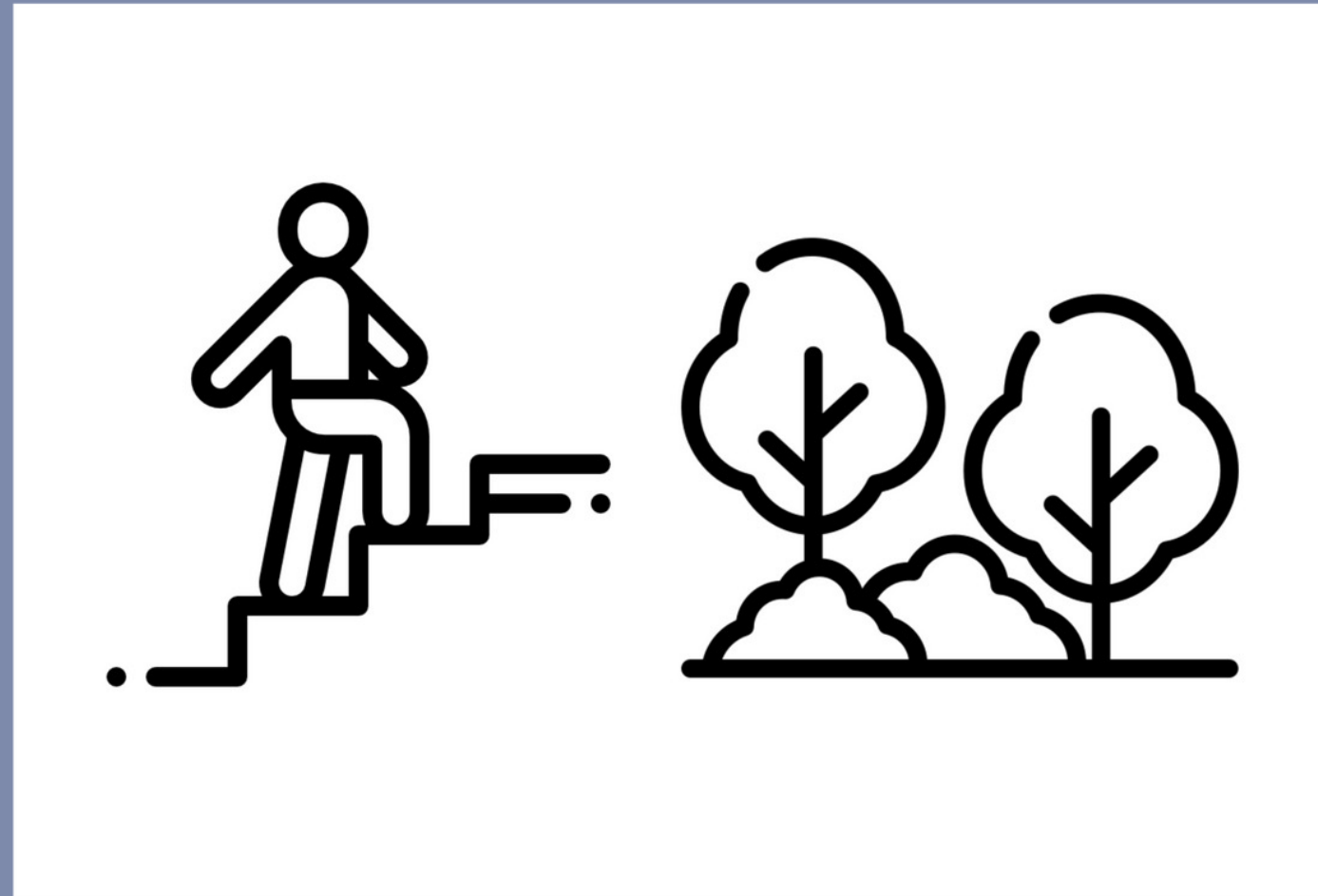
Voor de 3 opdrachten, ontvangen de groepen een hint in de vorm van icoontjes die aangeven waar ze de opdracht kunnen vinden.

Locaties

Elke opdracht heeft twee plekken ter spreiding van de groepen. Zo is de locatie van Opdracht 1 beide bij de ingang. Maar is voor groep 1 de gang naar de kantine gereserveerd en voor groep 2 de lounche naast de receptie.

Elke locatie wordt duidelijk aangegeven met de icoontjes die matchen met de hint

Voorbeeld hint locatie:



Trap + Tuin =
trap muzetuin

Opdrachten

Totaal 4 opdrachten

In het gehele spel zijn er 4 opdrachten te spelen. Deze 4 opdrachten worden op 2 manieren onder de groep verdeeld.

3 Opdrachten voor de duo's

Voor de duo's die door de school mogen zijn er 3 opdrachten. Deze hebben te maken met Gamification.

1 Opdracht voor de groep in het "thuishonk"

In het thuishonk moeten de overige teamleden o.a. helpen met het vinden van aanwijzingen. EN ze moeten een opdracht oplossen om erachter te komen wat de Artistieke Uiting gaat zijn.

**Groepen van
6 personen**

Opdracht 1

Vraag over positieve eigenschappen van Gamification

Noemi

Op locatie:

Wat zijn positieve eigenschappen van gamification?

Hieronder staan 6 eigenschappen waarvan er 4 steeds terug te vinden zijn in de literatuur.

Reflecterend = □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ Uitdagend

Laagdrempelig

↑
dit moet ontcijferd worden

Extrinsieke motivatie

Verslavend

Intrinsieke motivatie

Aanwijzing in het lokaal in de vorm van een codetaal-poster die kan helpen met ontcijferen van de opdracht

A	B	C	J	K	L
D	E	F	M	N	O
G	H	I	P	Q	R

S
T U
V

W
X Y
Z

Opdracht 2

Vraag over didactiek van
Gamification

Aanwijzing in het lokaal
hint over de juiste kleur
van het kaartje:

"Op klaarlichte dag vind
je het antwoord als je
naar boven kijkt"

Noemi

(Blauw is juist)

Welke didactiek is van toepassing binnen Gamification?

Connectivisme

Leren gaat eigenlijk niet over kennis, maar over netwerken. Kennis is namelijk veranderlijk en het moet er dus om gaan dat leerlingen leren hoe ze kennis kunnen verkrijgen en kunnen gebruiken

Behaviorisme

Door te oefenen en te trainen moet de leerling uiteindelijk zonder nadenken een bepaalde handeling kunnen uitvoeren.

Constructivisme

Leerlingen moeten actief betrokken worden bij het leerproces om tot leren te kunnen komen. De lerende neemt zelf het initiatief.

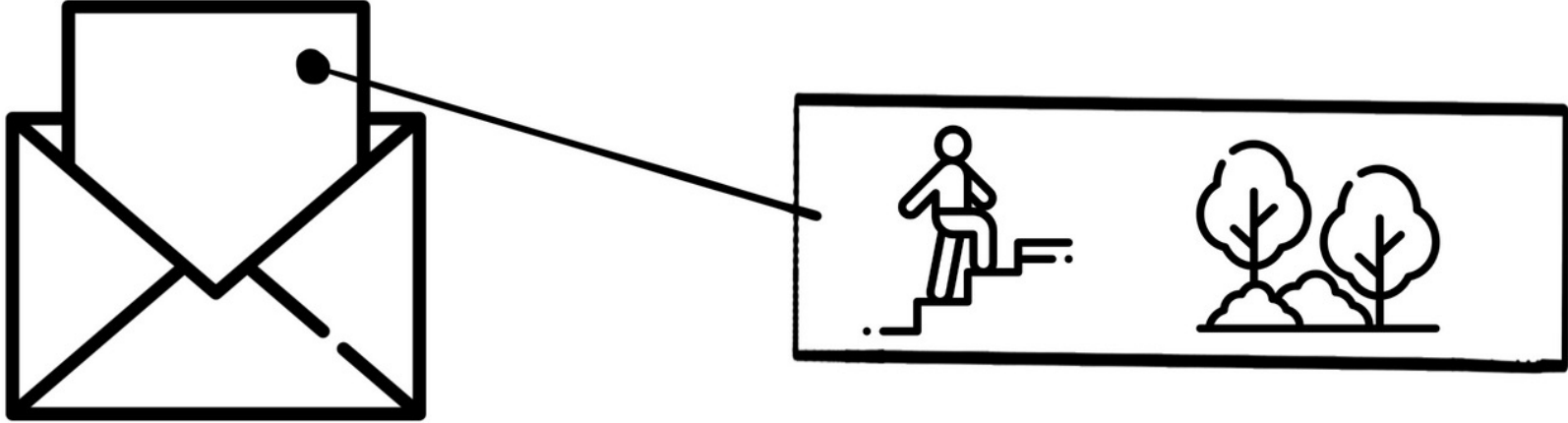
Opdracht 3

Vraag over verschil tussen
GBL en Gamification

Duo ontvangt de locatie:
Je kunt mij vinden op de
afdaling naar de Tuin der
Muzes

Na deze locatie is de rest
van de opdracht online.


1



In de enveloppe zit een hint die leidt naar de grote trap richting de Muzetuin

Op de zijkant van een van de trede van de grote trap naar de muzetuin zit een Instagram Handle geplakt.

2



@Meetmeadd

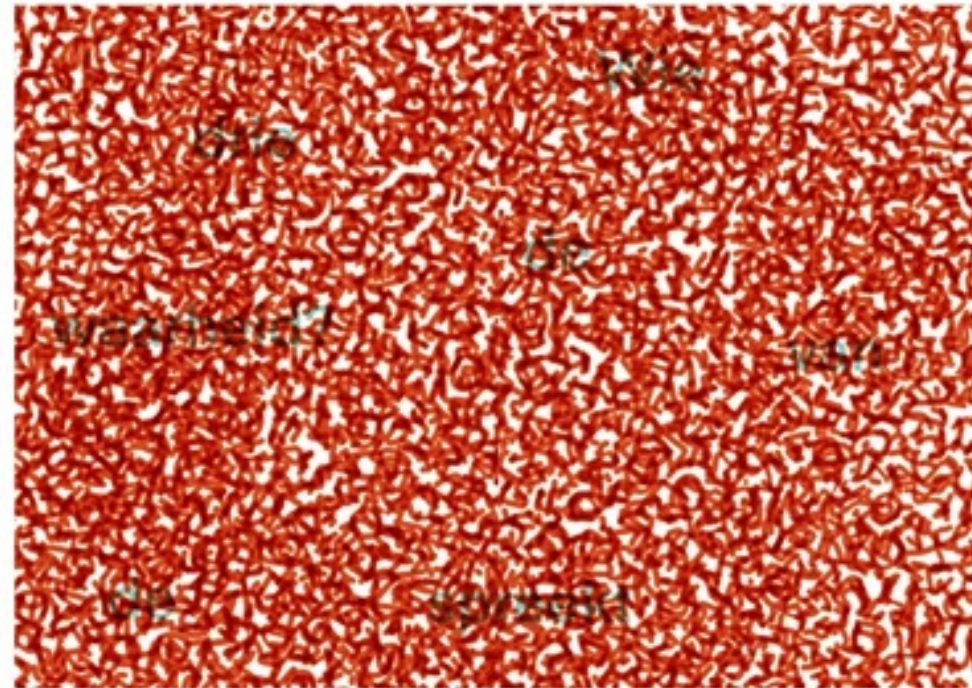
The diagram shows a large number '1' on the left. To its right is a simple line drawing of an envelope. A line extends from the top flap of the envelope to a rectangular box. Inside this box are two icons: a person walking up a set of stairs and two trees. Below this diagram is the text 'In de enveloppe zit een hint die leidt naar de grote trap richting de Muzetuin'. A horizontal line separates this section from the one below. The second section starts with the text 'Op de zijkant van een van de trede van de grote trap naar de muzetuin zit een Instagram Handle geplakt.' followed by a large number '2'. To the right of the '2' is a photograph of a concrete staircase. A white arrow points from the side of one of the steps to a rectangular box containing the text '@Meetmeadd'.

Denise

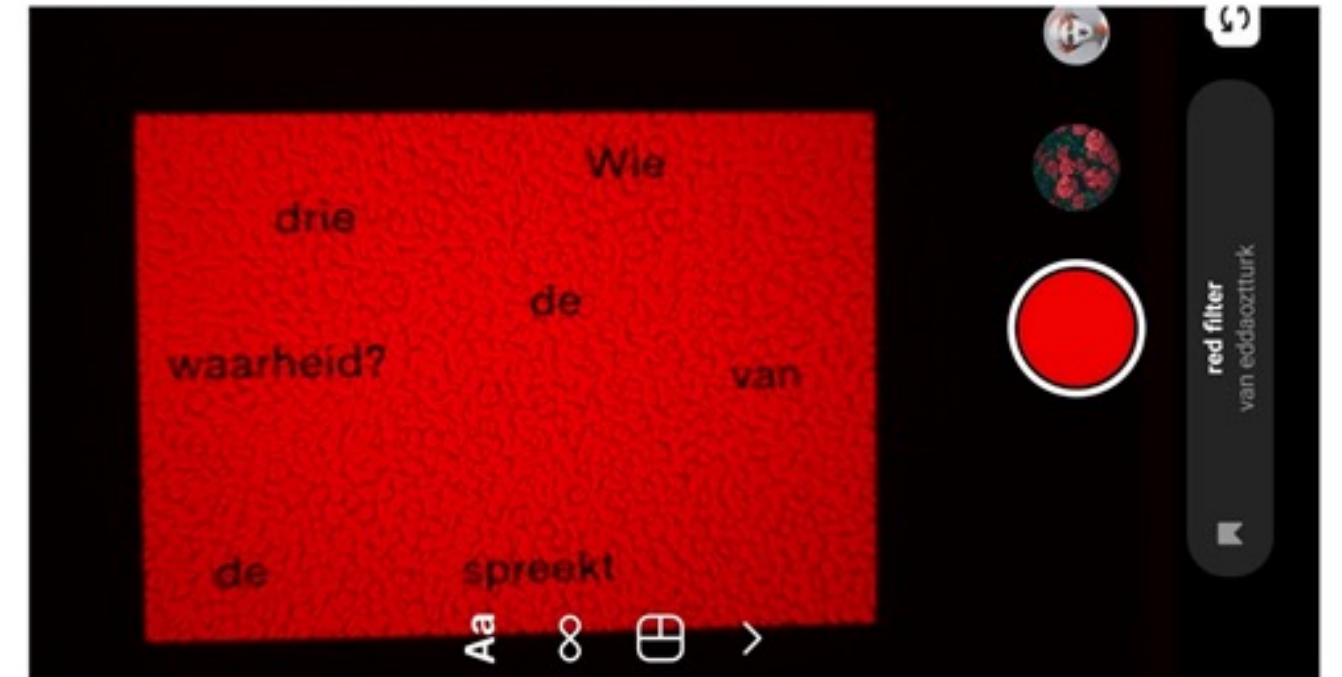
Opdracht 3

3

Op het account vinden ze in de feed dit plaatje:



Als ze in de story kijken, zien ze dat de rode filter daarvoor gebruikt kan worden om de zin te oncijferen.



4

Op de feed staat nog een foto met een hint naar een website. Als ze naar de site gaan, kunnen de spelers 3 audio fragmenten beluisteren over het verschil tussen gamification en gbl. Één van de drie fragmenten is juist. Dat fragment moeten ze doorgeven als antwoord voor een beloning.

Opdracht 3

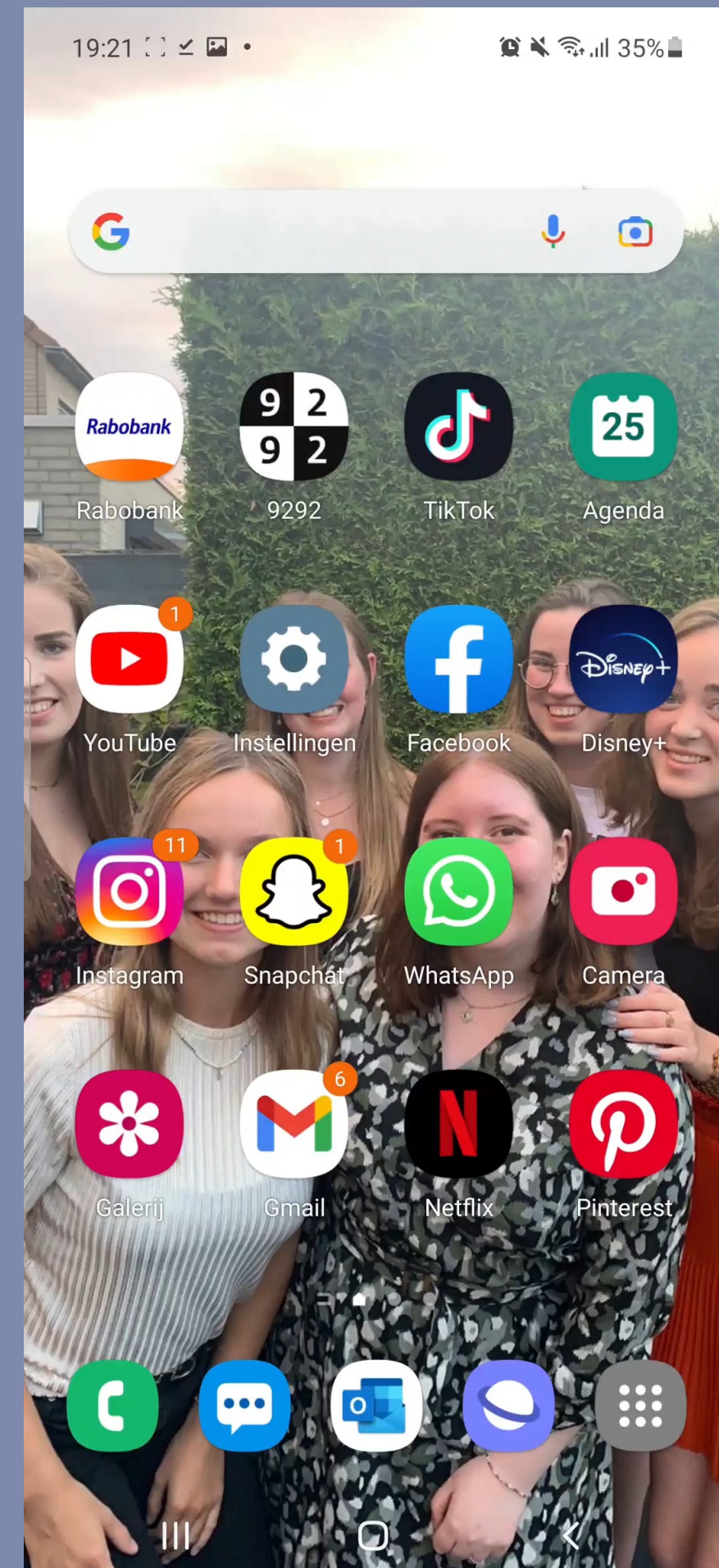
Vraag over verschil tussen GBL en Gamification

In de story van @Meetmeadd, kan je bovenin, als je op de naam van de filter klikt, de filter opslaan.

Als je de filter kiest in je eigen camera van je Verhaal- functie op Instagram OF een screenshot maakt en deze in je eigen verhaal met deze filter toepast. Zie je de geheime tekst en QR code tevoorschijn komen. Screenshot dit op scan hem met een ander telefoon.

Wanneer je de QR code dan scant, kom je op een webpagina terecht met 3 audio fragmenten. Dit zullen dan stukjes uitleg zijn, waarvan de 3e de juiste is.

Hiernaast een versnelde versie van hoe de spelers het op kunnen lossen.



Opdracht 4

De opdracht voor het Artistieke Werk

In het lokaal moet de rest van de groep een verwarrende tekst ontcijferen en een code doorgeven.

Denise

Voor de artistieke uiting is het de bedoeling dat jullie als groep op een canvas een uiting geven aan het woord Gamification. Daarbij moeten ook de uitkomsten van de drie andere opdrachten op de een of andere manier verwerkt worden.

Om op gelijke voet te beginnen, krijgt iedereen een canvas cadeau. Vind de volgende code en geef deze aan je spelmeesters door in de theaterzaal:



Vertaling:

Voor de artistieke uiting is het de bedoeling dat jullie als groep op een canvas een uiting geven aan het woord Gamification. Daarbij moeten ook de uitkomsten van de drie andere opdrachten op de een of andere manier verwerkt worden.

Om op gelijke voet te beginnen, krijgt iedereen een canvas cadeau. Vind de volgende code en geef deze aan je spelmeesters door in de theaterzaal:

Opdracht 4

De opdracht voor het
Artistieke Werk

Wanneer je na de tekst
de QR scant. Komt er
een code tevoorschijn
met een hint.

Denise



De tekst die opent op je telefoon:

E - K - T - U

Soms moet je de letters niet ruilen van plaats.
Probeer deze combi eens op een andere
manier te ontCIJFERen...|

E - K - T - U

=

5 - 11 - 20 - 21

De datum van de avond is de
oplossing en moeten ze doorgeven
voor een canvas en extra geld

Artistieke Uiting



De groep moet een artistieke uiting geven aan het woord Gamification. Daarbij moeten ook de uitkomsten van de 3 opdrachten op de een of andere manier in verwerkt worden.

Dit mogen de groepen zo breed of zo nauw invullen als zij zelf willen. Niks is fout, alles is juist.

Sanders Winkel



Voor elk juiste antwoord krijgen de spelers 5 euro monopoly geld. Voor elk foute antwoord krijgen ze maar 1 euro. Van dat geld kunnen ze bij Sander in zijn winkeltje materialen "kopen" voor de Artistieke Uiting. Deze winkel zal in de Grote Theaterzaal staan.

Maar wat gaat Sander in de winkel verkopen?

Benodigdheden

- Pennen en Papier
- Enveloppen
- Touw/Plakband/Tape
- Canvasdoeken
- T-Shirts (die fungeren als canvas)
- Nppegeld
- Etiketten/Stickers als prijskaartjes
- (Tekening) Materiaal -> n.a.v. wat we afspreken met de groep
- Tafel voor Sanders Winkel
- Ezels om canvassen op te zetten
- A4 printpapier voor het printen -> Kan in de printshop eventueel