

# Handleiding





### **Colofon**

De Schoolapp – Het Spel is ontwikkeld door Stichting Lezen en Schrijven in samenwerking met Stichting Expertisecentrum Oefenen.nl, Raccoon Serious Games. Met dank aan de Universiteit Twente en Welzijnsorganisatie De Schoor.

Dit spel is gefinancierd door de Nationale Postcode Loterij.



Kijk voor meer informatie op [www.lezenenschrijven.nl/de-schoolapp-het-spel](http://www.lezenenschrijven.nl/de-schoolapp-het-spel)

Veel plezier met het spel!

September 2023 © Stichting Lezen en Schrijven



## Inhoud

1	Introductie .....	3
1.1	Waarom De Schoolapp – Het Spel? .....	3
1.2	Voor wie is dit spel? .....	3
1.3	Wat zijn de leerdoelen van het spel? .....	3
1.4	Waar speel je dit spel? .....	3
2	Informatie voor de begeleider .....	4
2.1	Video-uitleg .....	4
2.2	Verhaal van het spel .....	4
2.3	Groepsgrootte en begeleiding .....	4
2.4	Differentiëren naar niveau .....	5
2.5	Speelduur .....	5
2.6	Uit welke onderdelen bestaat dit spel?.....	6
2.7	Print & play .....	8
2.8	De verschillende kaarten .....	8
2.9	Wat staat er op de kaart?.....	9
2.10	QR-code om de digitale opdrachten in de app uit te voeren .....	10
2.11	De digitale opdrachten in de app.....	10
3	Hoe speel je het spel?.....	12
3.1	Het spel klaarleggen.....	12
3.2	Vooruitkijken.....	12
3.3	Spelbord en acties .....	13
3.4	Woordenlijsten.....	14
3.5	Een spelbeurt .....	15
3.6	Tijdens het spelen .....	18
3.7	Afsluiting.....	19
4	De Finale - gebruik van eigen app .....	20
4.1	Hoe speel je de Finale? .....	20
	Bijlage 1: Proefronde.....	22



# 1 Introductie

## 1.1 Waarom De Schoolapp – Het Spel?

Steeds meer basisscholen maken gebruik van een schoolapp. Bijvoorbeeld Parro, Social Schools, Schoolpraat of Ouderportaal. Via de app informeren leerkrachten de ouders en verzorgers over allerlei zaken op school. Voor ouders en verzorgers die moeite hebben met lezen, schrijven, rekenen en digitale vaardigheden kan het lastig zijn om de schoolapp te gebruiken. Daardoor kunnen ze belangrijke informatie over hun kind op school missen. De Schoolapp – Het Spel is ontwikkeld om ouders en verzorgers te laten oefenen met het gebruik van de schoolapp.

## 1.2 Voor wie is dit spel?

De Schoolapp – Het Spel is gemaakt voor ouders en verzorgers met kinderen op de basisschool. Het spel is geschikt voor zowel ouders en verzorgers met de Nederlandse als een andere moedertaal. Het spel is geschikt voor spelers die spreek- en luistervaardigheid hebben vanaf niveau A2. En leesvaardigheid vanaf niveau A1.

## 1.3 Wat zijn de leerdoelen van het spel?

Door De Schoolapp – Het Spel worden ouders en verzorgers meer bewust van het bestaan van de schoolapp. Door het spel raken ouders en verzorgers meer vertrouwd met het gebruik van de schoolapp. Ze ervaren het nut en de voordelen van de schoolapp.

Daarnaast verlaagt het spelen met dit spel de drempel voor ouders en verzorgers om de echte schoolapp ook in de praktijk te gebruiken.

Met De Schoolapp – Het Spel oefenen ouders en verzorgers met het lezen van berichten in de schoolapp. Ouders en verzorgers leren verschillende soorten berichten herkennen. En ze leren wat er van ze verwacht wordt na het lezen van een bericht. Bijvoorbeeld: iets vertellen aan je kind, contact opnemen met de school of je kind iets meegeven naar school. Er zijn ook berichten ter informatie. Dan hoeft een ouder of verzorger niets te doen.

Verder oefenen ouders en verzorgers met het gebruiken van een schoolapp en het uitvoeren van specifieke taken. Zoals een ziekmelding doorgeven, iets opzoeken in de agenda of zich aanmelden voor een oudergesprek.

## 1.4 Waar speel je dit spel?

Dit spel kan worden ingezet in taalhuizen, bibliotheken, buurthuizen of bijvoorbeeld bij oudergroepen op basisscholen. Er is altijd een spelbegeleider nodig om de spelers te ondersteunen. Het spel is niet bedoeld om zelfstandig te spelen.



## 2 Informatie voor de begeleider

### 2.1 Video-uitleg

Bij deze spelhandleiding hoort een video-uitleg. Deze is bedoeld voor de begeleider. Deze video is ondersteunend aan deze handleiding. In deze video word je stap voor stap door het spel begeleid. De stappen worden ook hieronder beschreven.



**Tip:** Bekijk eerst de video en lees dan verder.

### 2.2 Verhaal van het spel

De hoofdpersonen in dit spel zijn de ouders van Sofia en Ben, die naar dezelfde school gaan. Ze krijgen verschillende berichten van de school. Ze lezen deze berichten. Na het lezen schatten ze in wat ze moeten doen. Dit zijn de acties in het spel. Als de kaarten bij de goede acties worden ingedeeld, kunnen ze vooruit op het spelbord. Als de spelers het einde bereiken voordat de kaarten met berichten op zijn, winnen ze het spel.

### 2.3 Groepsgrootte en begeleiding

Ouders en verzorgers spelen dit spel samen in tweetallen of drietallen onder begeleiding. Een grotere groep wordt in verschillende subgroepjes verdeeld. De groepsbegeleider komt afwisselend bij de verschillende groepjes langs. Ieder groepje speelt een eigen spel, dus er wordt niet tegen elkaar gespeeld.

Je kunt ervoor kiezen om spelers met hetzelfde taalniveau met elkaar te laten spelen, of juist spelers met verschillende niveaus bij elkaar te zetten.



## 2.4 Differentiëren naar niveau

De berichten in dit spel hebben een verschillende moeilijkheidsgraad, die is aangegeven met één, twee of drie sterren. Berichten met één ster zijn kort en eenvoudig en geschikt voor lezers op niveau Instroom/A1. Berichten met twee sterren zijn wat langer en moeilijker. Berichten met drie sterren zijn het langst en het meest complex. Deze zijn geschikt voor lezers vanaf niveau 1F/A2. Daarnaast bestaat het spel uit drie verschillende rondes. Ronde 1 bestaat hierbij uit de meest eenvoudige opdrachten. Ronde 2 bevat meer complexe berichten. De berichten van ronde 3 hebben de hoogste moeilijkheidsgraad. Ronde 3 kan in één sessie worden gespeeld met de Finale. In de Finale staat het gebruik van de eigen app centraal. Deze laatste ronde ziet er daarom iets anders uit dan de eerste twee rondes. Lees hier meer over in hoofdstuk 4: De Finale. Alle rondes kunnen afzonderlijk van elkaar gespeeld worden tijdens losse sessies. De kennis uit ronde 1 is hierbij niet beslist nodig voor ronde 2. Je kunt dus ook beginnen met ronde 2 of 3. Sommige kaarten uit ronde 1 komen terug in ronde 2 en 3. En een aantal kaarten uit ronde 2 komt terug in ronde 3. Raak dus als begeleider niet in de war als sommige opdrachten terugkomen in een volgende ronde; dit is de bedoeling.

## 2.5 Speelduur

Dit spel wordt gespeeld in drie rondes. Eén ronde duurt ongeveer een uur. Dat is inclusief vooruitkijken en terugkijken.

Als je het spel voor de eerste keer gaat spelen, heb je tijd nodig om het spel uit te leggen en eventueel een proefronde te spelen.

**Tip: je kunt het spel uitleggen aan de hand van de proefronde.**

Wij adviseren om te beginnen met het voorbereiden van de deelnemers over het onderwerp. Deze voorbereiding maakt dan de gehele duur van het spel langer. Je kunt hiervoor gebruik maken van het onderdeel vooruitkijken in deze handleiding in 3.2

Een spelronde sluit af met een terugblik. In totaal ben je ongeveer 60 minuten bezig met het spelen van één ronde van het spel.



## 2.6 Uit welke onderdelen bestaat dit spel?

De Schoolapp - Het Spel is een 'print & play' spel: je kunt alle onderdelen zelf uitprinten. Behalve de pion, die moet je zelf regelen. Je kunt van alles gebruiken als pion zoals een knoop, een sleutelhanger, steentjes, etc.

Elk groepje dat gaat spelen heeft een eigen spelbord, berichtkaarten, pion en controlestrook nodig.

### 1. Het spelbord

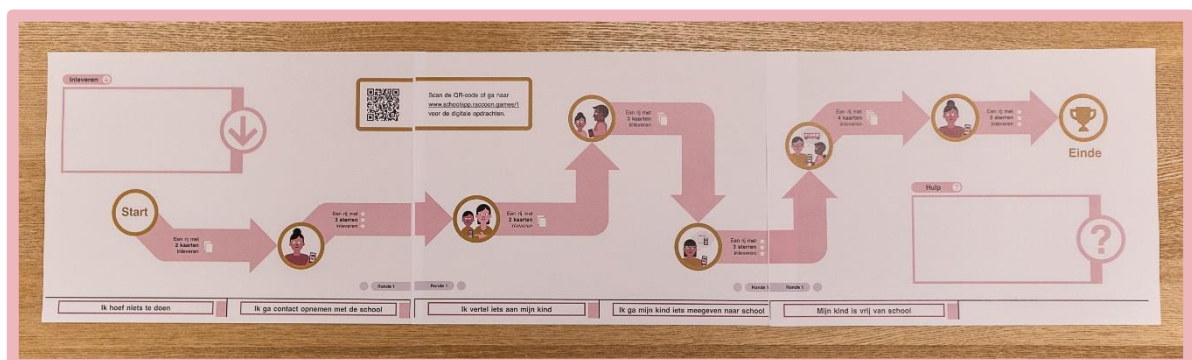


Foto: Het spelbord vormt een centraal onderdeel in De Schoolapp - Het Spel.

### 2. Berichtkaarten

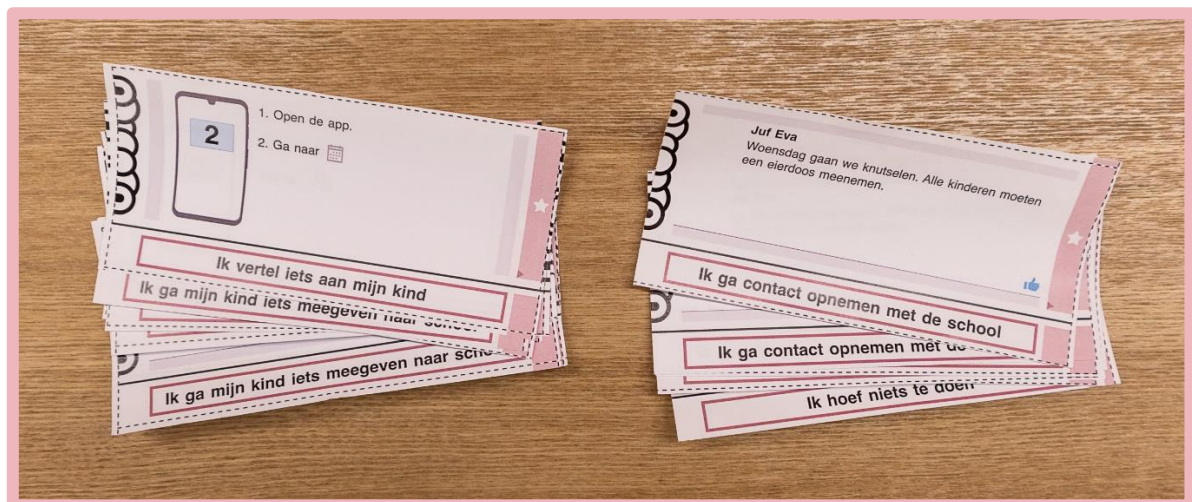


Foto: Spelers gaan aan de slag om deze berichtkaarten in te delen bij de juiste acties.





### 3. De controlestrook



Foto: Met de controlestrook controleren spelers of zij berichtkaarten goed hebben ingedeeld.

### 4. Een pion (of andere dingen die je als pion kunt gebruiken)

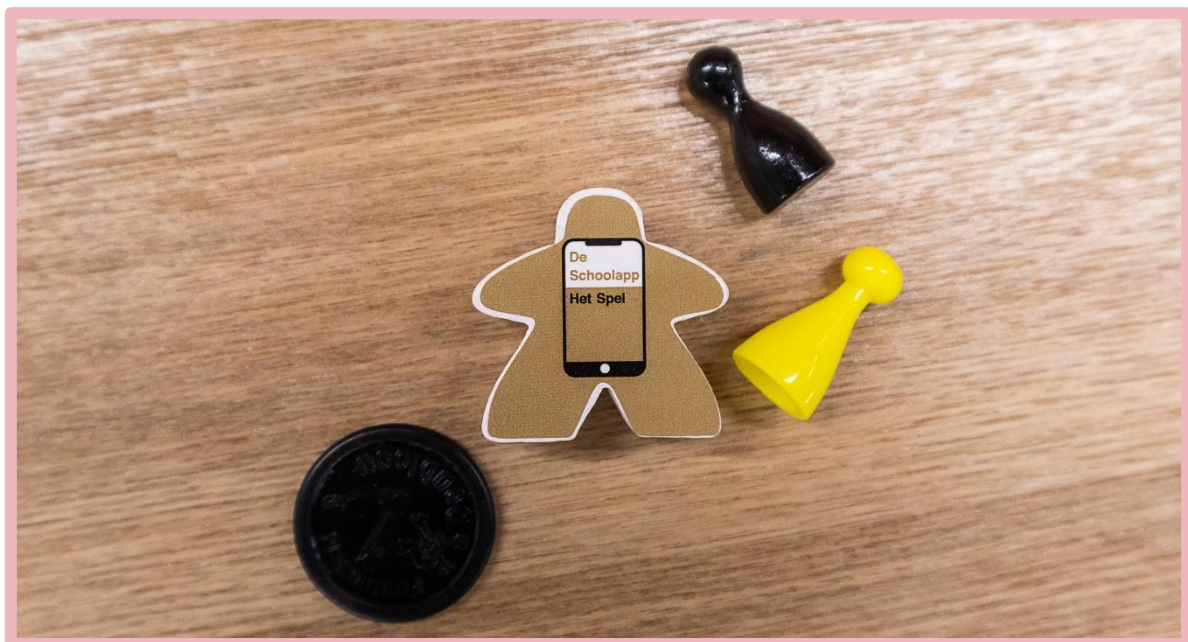


Foto: gebruik een pion, knoop of een vergelijkbaar voorwerp als pion op het spelbord





## 2.7 Print & play

De Schoolapp - Het Spel is 'print & play'. Dat betekent dat je het spelbord, de berichtkaarten en de controlestrook zelf kunt printen op A4-formaat. De onderdelen van het spel worden aangeleverd als PDF-bestanden. Je hoeft het spel in principe maar eenmaal uit te printen. De kaarten en het spelbord kun je daarna opnieuw gebruiken, want er wordt niet op getekend of geschreven. Het spelbord kun je maken door de drie losse A4-vellen aan elkaar te plakken. De berichtkaarten en de controlestrook print je ook op A4-formaat. Let op dat je enkelzijdig print! Vervolgens knip of snijd je de berichtkaarten uit op de kniplijnen. Alle onderdelen kun je in kleur of in zwart wit afdrukken.

**Let op: de controlestrook werkt het beste als deze helemaal recht is gesneden. Knip of snijd dus mooi op de lijntjes.**



*Foto: Knip de berichtkaarten recht af langs de stippellijn*

**Let op: Er zijn verschillende spelborden en sets berichtenkaarten voor de drie rondes. Iedere ronde heeft dus een eigen set kaarten, een eigen controlestrook en een eigen spelbord!**

## 2.8 De verschillende kaarten

Er zijn in De Schoolapp - Het Spel twee soorten kaarten: Kaarten met leesopdrachten en kaarten met digitale opdrachten.

Bij de kaarten met leesopdrachten is er geen mobiele telefoon nodig. De spelers kunnen zelf bepalen welke actie hierbij hoort en de kaart na controle met de controlestrook aan het spelbord leggen. Daarna pakken ze een volgende kaart.



Bij de kaarten met een digitale opdracht hebben spelers de mobiele telefoon nodig. Deze kaarten zijn te herkennen aan de afbeelding van de mobiele telefoon op de kaart. Spelers doen een opdracht in de app op de telefoon. Ze zien daarna in de app bij welke actie ze de kaart aan moeten leggen. Een kaart met een digitale opdracht moet dus ook aan het spelbord gelegd worden. Daarna pakken de spelers een volgende kaart.



Foto: Het spel heeft berichtkaarten (rechts) en kaarten met digitale opdrachten (links).

## 2.9 Wat staat er op de kaart?

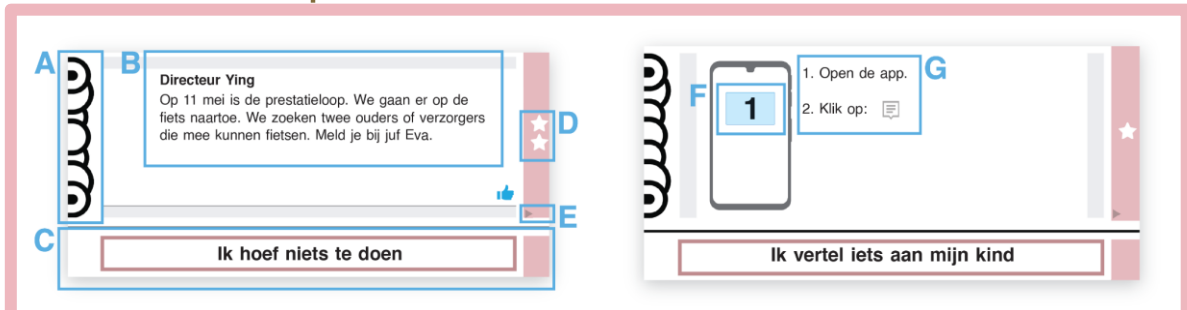


Foto : Visuele uitleg van wat er op de kaart staat

- A. Controle afbeelding - Als deze helemaal aansluit op de controlestrook is het antwoord goed.
- B. Bericht - Hier staat de tekst die de spelers moeten lezen.
- C. Actie - De volgende kaart uit de rij moet bij deze actie passen.
- D. Niveau - Hoe meer sterren, hoe moeilijker de kaart. Er zijn kaarten met 1, 2 of 3 sterren.
- E. Ronde - Aan het aantal driehoekjes zie je of de kaart bij ronde 1, ronde 2 of ronde 3 hoort.
- F. Nummer van de digitale opdracht – Spelers openen de app via de QR-code om de app te openen. Ze kiezen dan het nummer van de opdracht. In dit voorbeeld gaat het om opdracht 1.
- G. De digitale opdracht – Hier lees je wat je moet doen in de app.



## 2.10 QR-code om de digitale opdrachten in de app uit te voeren

- Om de app te kunnen gebruiken, hebben deelnemers een smartphone nodig met een QR-codelezer. Op de meeste smartphones kun je met de camera QR-codes lezen. Of deelnemers hebben een app op de telefoon om QR-codes te lezen.
- Bij het materiaal vind je een digitaalkaart met instructie voor de deelnemers over het gebruiken van een QR-code. Of bekijk hoe het werkt in de uitlegvideo: [Naar een website via QR-code van Klik & Tijk](#)
- Heeft een deelnemer geen QR-codelezer op de telefoon dan kan hij het internetadres gebruiken om bij de app te komen.

**Let op: Iedere ronde heeft een nieuwe QR-code.**



*Foto: Voorbeeld van QR-code op spelbord*

## 2.11 De digitale opdrachten in de app

De QR-code leidt naar de digitale opdrachten. De digitale opdrachten zien eruit als berichten in een echte schoolapp. De spelers gaan daarin opdrachten uitvoeren zoals berichten lezen, absent melden, zich aanmelden voor een gesprek.

De app in het spel is geen echte schoolapp, maar een nagemaakte schoolapp voor dit spel. Deze schoolapp heet 'De Schoolapp'. Deze app werkt dus niet precies hetzelfde als apps als Parro en Social Schools. De deelnemers kunnen ook niet echt inloggen in deze app. Het doel van deze



app is om deelnemers kennis te laten maken met een schoolapp en ze zelfvertrouwen te geven. De app ziet er het beste uit op een smartphone, maar is ook op een computer te bekijken.

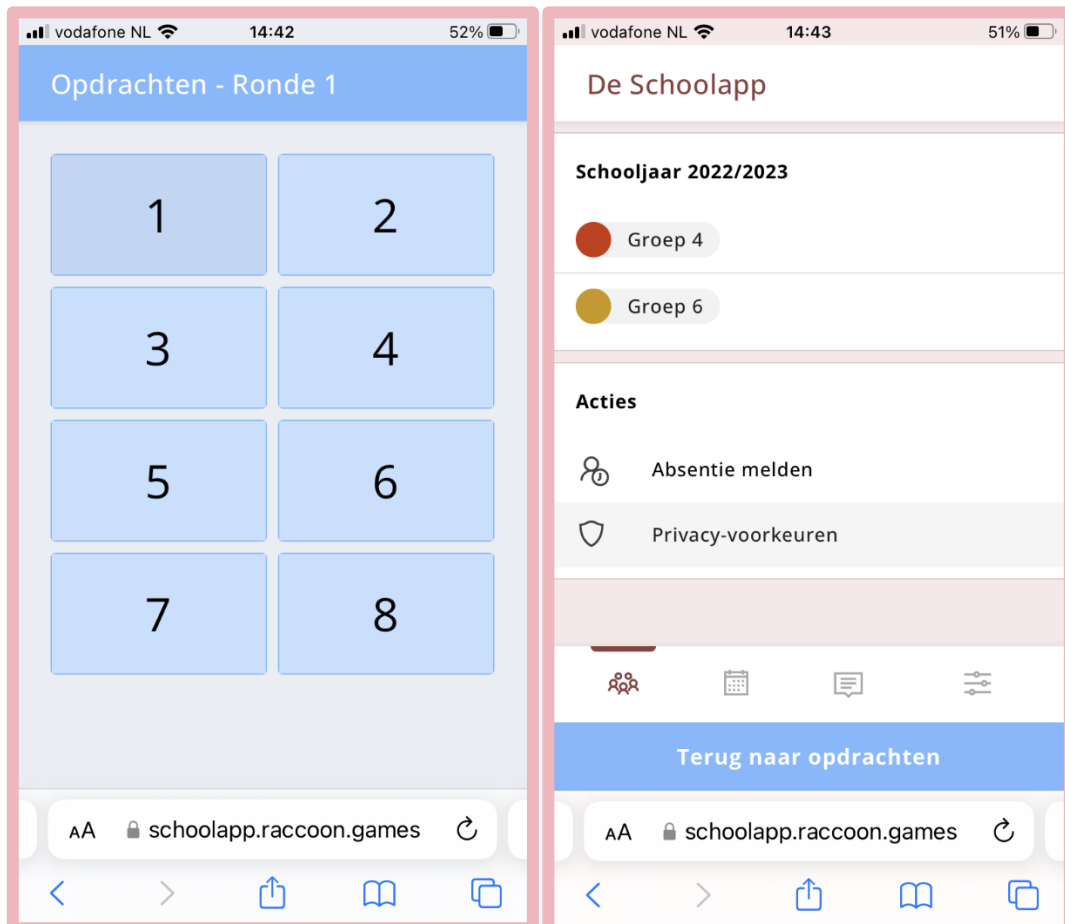


Foto: De Schoolapp. Links het overzicht met alle opdrachten. Rechts een voorbeeld van een scherm dat spelers zien als ze op een van de opdrachten klikken.



### 3 Hoe speel je het spel?

#### 3.1 Het spel klaarleggen

Leg het spel voor ieder groepje klaar zoals op deze foto:

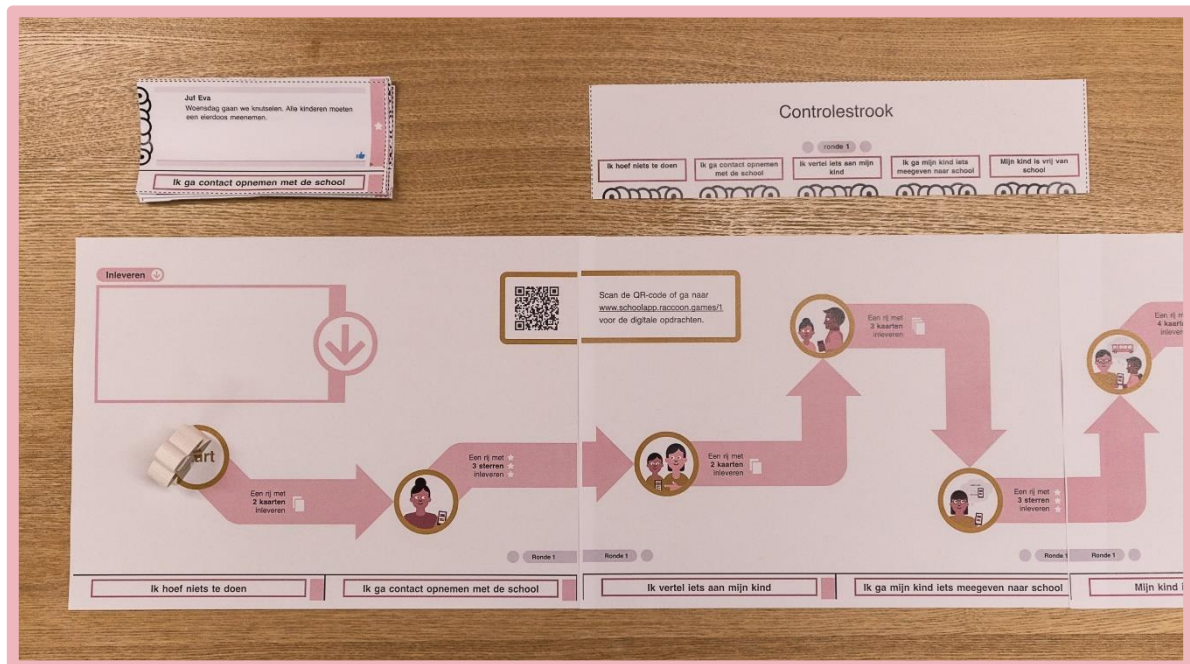


Foto: Het spelbord met de stapel berichtkaarten en de controlestrook

Schud de kaarten van deze ronde en leg deze naast het spelbord op de stapel.

#### 3.2 Vooruitkijken

Voordat je het spel gaat spelen, kun je met de groep het onderwerp van het spel bespreken.

Je kunt hiervoor de volgende vragen gebruiken.

- Wie heeft kinderen op de basisschool?
- In welke groep zitten de kinderen?
- Hoe heet de juf of meester?
- Praten jullie weleens met de juf of meester?
- Krijgen jullie ook weleens berichten van de juf of meester op de telefoon?
- Hoe krijgen jullie deze berichten?
- Welke berichten stuurt de school? (Laat voorbeelden noemen)
- Wie heeft er een schoolapp op zijn of haar telefoon?
- Wil je die eens laten zien aan de groep?
- Lezen jullie vaak berichten in de schoolapp?
- Begrijpen jullie die berichten altijd?



- Wat doe je als je de berichten niet goed begrijpt?  
Vertel dat jullie gaan oefenen met berichten van de school. Leg uit dat je na het lezen van een bericht vaak iets moet doen.

Bespreek een paar voorbeeldberichten:

- We gaan knutselen, alle kinderen moeten dinsdag een lege jampot meenemen.
- We praten deze week over dieren in het bos. Kunnen jullie hier thuis ook over praten met je kind?
- Vrijdag 7 juni is het feest. De school bestaat 50 jaar. Alle ouders en verzorgers zijn welkom. Geef je door of je komt?  
Schrijf de berichten op het bord. Vraag bij elk bericht: wat moet je doen?

### 3.3 Spelbord en acties

Introduceer vervolgens het spelbord. Leg uit dat de spelers in één groepje samenwerken en dat ze samen de pion van het begin naar het eind moeten bewegen. Ze mogen de pion vooruit bewegen door de opdrachten in het spel uit te voeren. Zo'n opdracht is bijvoorbeeld: 'Een rij met 2 kaarten inleveren.' of 'Een rij met 3 sterren inleveren.'

Bespreek samen de verschillende acties die bij de verschillende berichten horen:

- 'Ik hoef niets te doen.' → Moet je dan iets doen? (Nee.)
- 'Ik ga contact opnemen met de school.' → Wat betekent 'contact opnemen'? Doe jij dat soms? Waarvoor dan? Bijvoorbeeld: je opgeven voor een ouderavond.
- 'Ik vertel iets aan mijn kind.' → Geef jij soms informatie van de school aan je kind? Geef indien nodig een voorbeeld: er komt een nieuw kind in de klas.
- 'Ik ga mijn kind iets meegeven naar school' → Geef jij je kind soms iets mee naar school? Wat dan? Een voorbeeld kan zijn dat gevraagd kan worden een leeg jampotje mee te geven om te knutselen.
- 'Mijn kind is vrij van school' → Bijvoorbeeld omdat er een studiedag is voor docenten.
- 'Ik ga iets ophalen van school' → Moet je wel eens iets ophalen? Een knutselwerkje of een boek?

**Let op: Niet elke ronde heeft dezelfde acties.**

Je kunt het spelen van het spel het makkelijkst uitleggen door eerst met z'n allen een proefronde te spelen. Zie de instructie en een voorbeeldscript hiervoor onder Bijlage 1: Proefronde.





### 3.4 Woordenlijsten

Afhankelijk van het niveau van je groep kun je aandacht besteden aan de lastige woorden die in de berichten in het spel voorkomen. Deze kun je het beste behandelen tijdens het spelen.

**Let op: Sommige woorden komen in verschillende rondes terug.**

#### Woorden ronde 1:

absent  
bibliotheek  
eierdoos  
gymzaal  
inschrijven  
intekenlijst  
knutselen  
overblijven  
recept  
speelgoedmiddag  
studiedag  
10-minutengesprek  
vervanger  
zwemkleding

#### Woorden ronde 2:

inschrijven  
intekenlijst  
jaarpresentatie  
klassenouders  
knutselen  
knutselpakketje,  
meegeven  
nooduitgang  
ontwikkeling  
ouderavond  
overblijven  
prestatie-loop  
programma  
spreekbeurt  
10-minutengesprek  
vervanger  
waarschijnlijk

#### Woorden ronde 3:

absent  
afscheid  
atletiekbaan  
buurtbewoner  
ingeschakeld (inschakelen)  
knutselen  
meegekregen (meekrijgen)  
pretpark  
programma  
spreekbeurt  
teleurstelling  
teruggebracht  
(terugbrengen)  
theatervoorstelling  
10-minutengesprek  
vervanger  
voorleeswedstrijd  
wijkagent





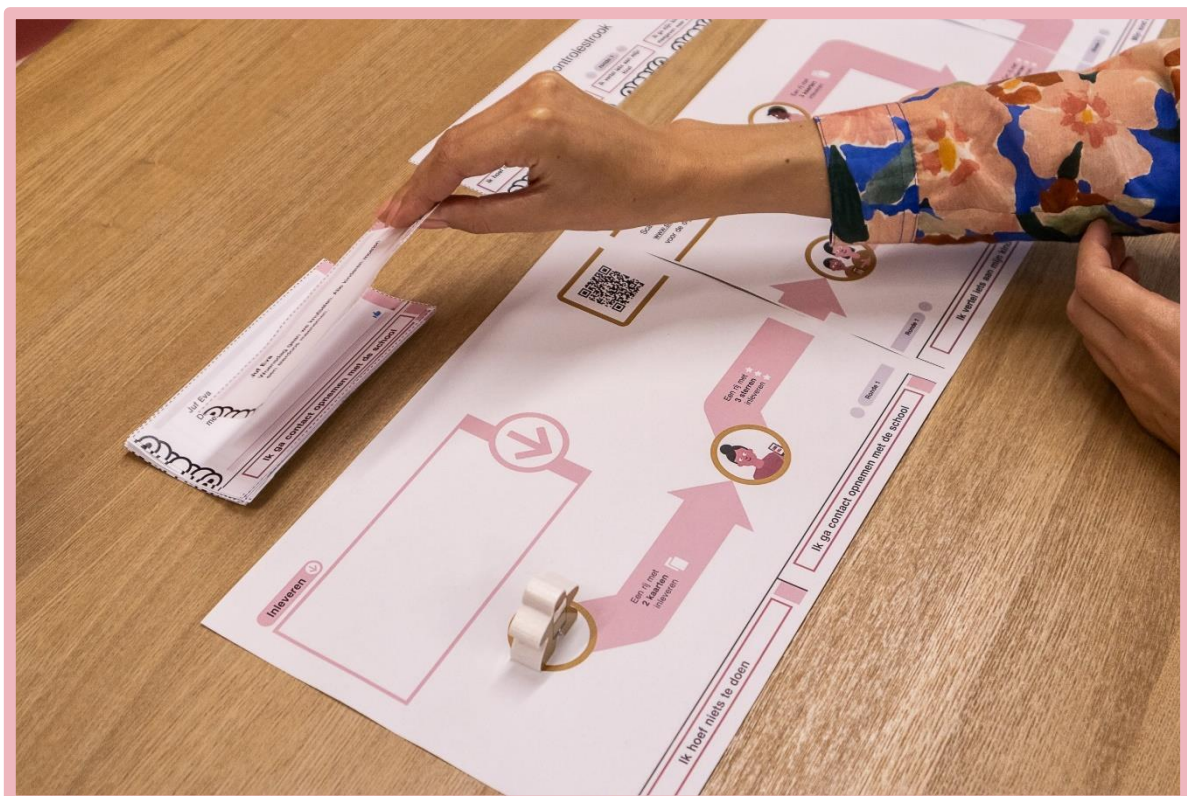
### 3.5 Een spelbeurt

Een beurt ziet er als volgt uit. Leg dit duidelijk uit aan de spelers.

**Tip: Je kunt ook beginnen met de speluitleg van bijlage 1.**

#### 1. Trek een kaart

Elke beurt begint door het trekken van de bovenste kaart van de stapel. Deze stapel ligt op deze foto boven het bord.



*Foto: Een spelbeurt begint door de bovenste berichtkaart van de stapel te pakken*

#### 2. Lees het bericht of voer de digitale opdracht uit

Lees wat er op de kaart staat. Is het een kaart met een bericht? Lees het bericht. Bedenk dan wat je moet doen.

Is het een kaart met een digitale opdracht? Scan dan met je telefoon de QR-code op het spelbord. Daarmee open je de app van het spel. Kies het nummer dat op de kaart staat. De opdracht staat op de kaart. Doe de opdracht in de app. In de app verschijnt een pop-up als de opdracht is uitgevoerd.

Als de speler niet begrijpt wat er op de kaart staat, kan de kaart worden neergelegd bij 'Vraag om hulp' op het spelbord. De begeleider komt dan helpen.

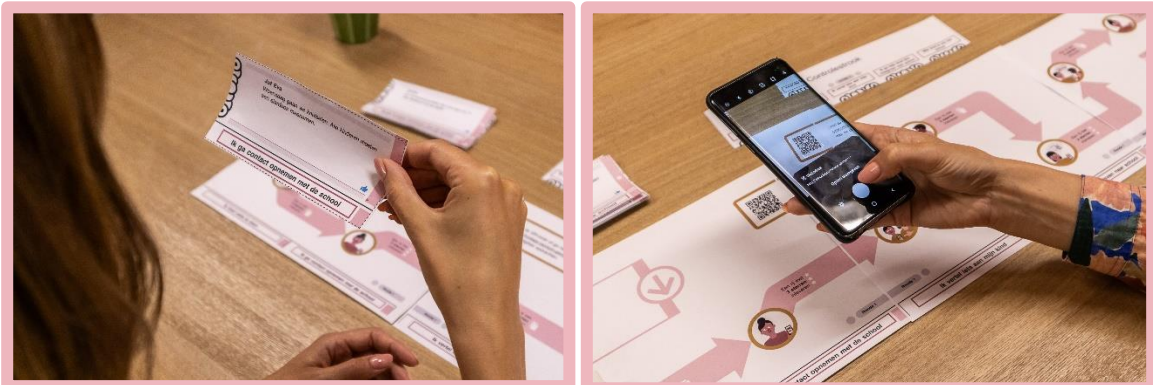


Foto: Lees de instructie op de berichtkaart, of scan de QR-code bij digitale berichtkaarten (te herkennen aan het telefoon-symbool op de berichtkaart)

### 3. Bedenk welke actie bij het bericht of de opdracht past

Kies dan één van de acties op de controlestrook of het spelbord.



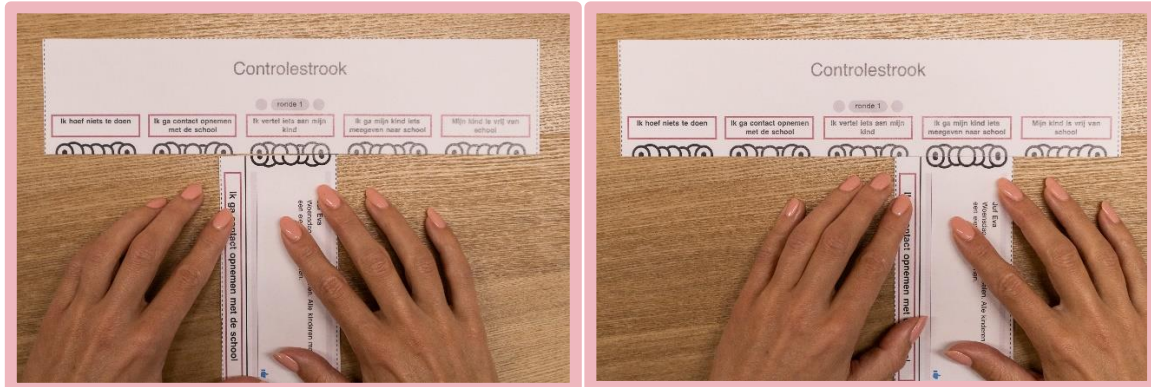
Foto: Kijk welke acties er op de controlestrook staan.

### 4. Controleer of jouw actie de goede is





Controleer het antwoord met de controlestrook. Leg de kringeltjes van de kaart aan die van de gekozen actie. De kringeltjes op de kaart moeten kloppen met die op de controlestrook.



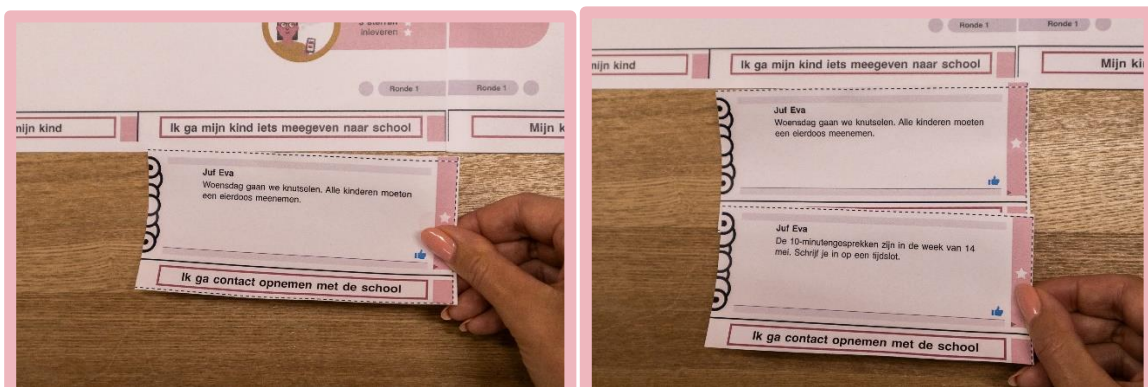
*Foto: Controleer met de controlestrook bij welke acties een berichtkaart hoort.*

*Sluiten de helften niet goed aan? Dan is het helaas niet goed. Lees de kaart nog een keer en probeer het nog een keer.*

## 5. Leg de kaart aan

Als de kaart goed is, kan de speler de kaart aan het spelbord leggen.

De acties staan onderaan het spelbord of, als daar al een kaart ligt, onder aan die kaart. Leg de kaart bij de goede actie. Is deze actie niet beschikbaar op het bord of op een kaart? Leg de kaart dan weer onder de stapel. De kaart komt later weer terug en hopelijk kan hij dan wel gespeeld worden.



*Foto: Leg de berichtkaart aan een vrije plek op het spelbord (afbeelding links), of aan een andere berichtkaart (afbeelding rechts).*



## 6. Lever een rij kaarten in om een stap vooruit te gaan

Kijk nu op het spelbord. Wat is de volgende stap voor de pion?

Als je een rij hebt die voldoet aan de opdracht, dan lever je de kaarten in en zet je een stap vooruit.



*Foto: Lever een rij berichtkaarten in om met de pion een stap vooruit te zetten op het spelbord. De kaarten kunnen linksboven op het spelbord worden gelegd bij het vak 'Inleveren'. Dan volgt weer stap 1. Het spel is klaar als de pion het einde heeft bereikt of als de kaarten op zijn.*

### 3.6 Tijdens het spelen

Als begeleider kan je tijdens het spelen rondlopen om vragen te beantwoorden. Sta even bij de verschillende groepjes stil om de kaarten die bij 'Hulp' liggen te bespreken. Help de deelnemers om die kaarten opnieuw te lezen, beoordelen, controleren en aanleggen. Ook kun je helpen bij de digitale opdrachten of woorden uitlegen. Gebruik daarvoor de woordenlijsten uit 3.4.



### 3.7 Afsluiting

De spelers hebben geoefend met berichten van de school. Met de berichten op de kaarten en met de app. Stel de volgende vragen als terugblik:

- Welke berichten stuurt de school? Waarover?
- Wat moet je dan doen?
- Welke woorden waren nieuw?
- Waar wil je meer mee oefenen?
- Wat doe je als je een bericht niet begrijpt?

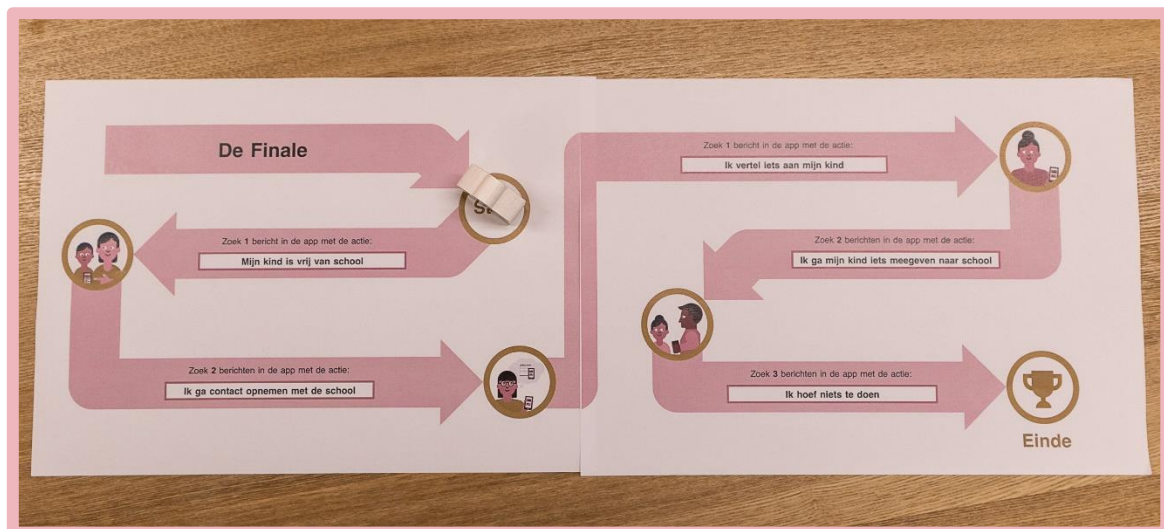


## 4 De Finale - gebruik van eigen app

Ronde 3 ziet er inhoudelijk iets anders uit dan de rondes 1 en 2. Het spelbord van ronde 3 bevat minder stapjes, waardoor de spelers hier sneller doorheen gaan. Na het spelen van ronde 3 volgt namelijk de Finale. Hier gaan de spelers oefenen met de eigen schoolapp. Je kunt ronde 3 en de Finale in dezelfde sessie spelen.

### 4.1 Hoe speel je de Finale?

Als ronde 3 is afgerond pak je het vierde spelbord: 'De Finale'. Bij deze Finale heb je alleen maar dit spelbord nodig met een pion en dus geen kaarten of controlestrook.



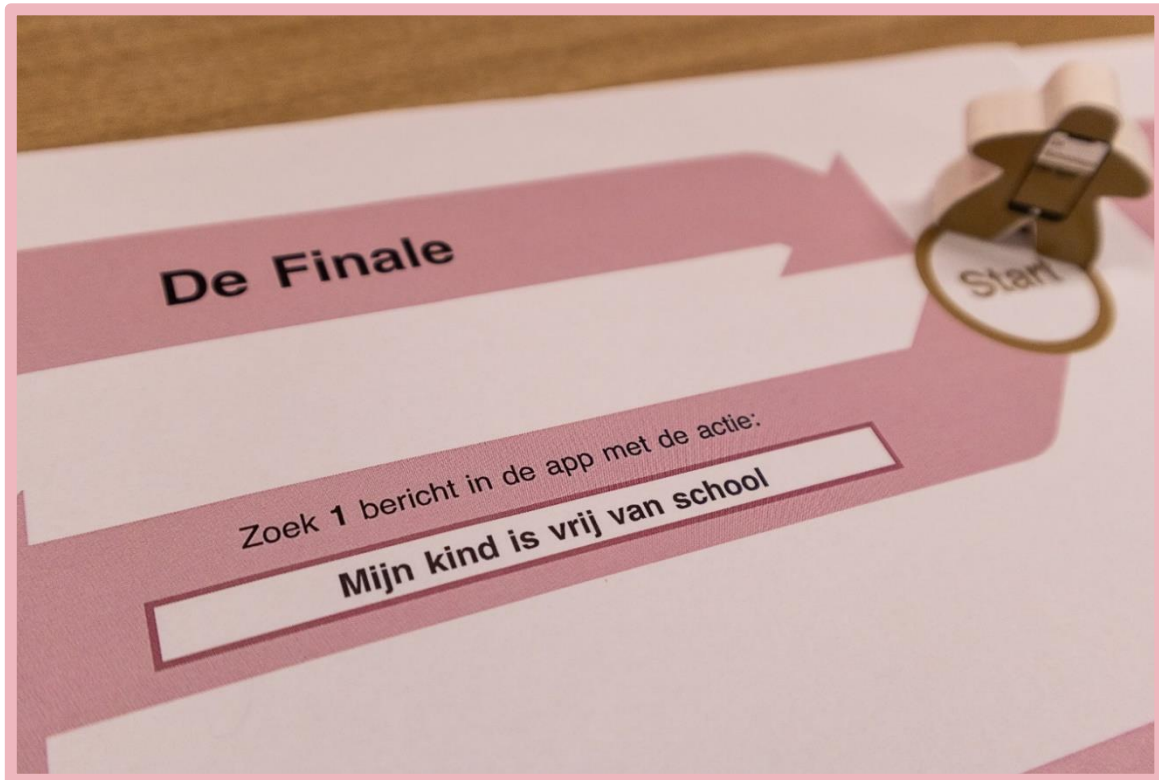
In deze laatste ronde werken alle spelers met elkaar samen. Er kan dus samen op 1 bord gespeeld worden of ieder groepje heeft nog steeds een eigen spelbord voor zich. Dit hangt af van de grootte van de groep.

De eigen schoolapp staat nu centraal. Vraag eerst of alle spelers de eigen schoolapp willen openen. Spelers die geen eigen schoolapp hebben, kijken mee op de schoolapp van een medespeler. Het is handig vooraf te inventariseren wie een schoolapp op de telefoon heeft. We werken deze ronde dus niet in de app van het spel.

Ieder vakje op het bord bevat een actie, waar de spelers de vorige rondes mee hebben geoefend. Om vooruit te mogen met de pion moeten de spelers één of meerdere berichten opzoeken in de eigen app die bij die actie hoort.

Om de eerste stap op het spelbord te mogen zetten, zoeken de spelers een bericht dat hoort bij de actie: Mijn kind is vrij van school.

Als de spelers een bericht hebben gevonden dat binnen een actie valt, dan steken ze hun telefoon in de lucht. De begeleider kan dan controleren of het bericht klopt bij de actie of de deelnemers controleren elkaars berichten.



Verplaats steeds centraal met de hele groep de pion. Lees daarna de volgende opdracht en geef duidelijk het signaal wanneer de groep mag gaan zoeken. Deze Finale is echt een afsluitende groepsactiviteit! Nadat de pion op de laatste plek is gekomen, is deze Finale gewonnen en kan er nog kort nagepraat worden. Vragen hierbij zijn:

- Gebruik je zelf de app?
- Zijn de berichten makkelijk te begrijpen?
- Wat doe je als je een bericht niet begrijpt?
- Wat zou je nog willen leren?
- Wil je nu weten of jouw school ook een app heeft? (voor spelers die geen app hebben)





## Bijlage 1: Proefronde

Hieronder staat een voorbeeld dat je als begeleider kunt gebruiken om het spel uit te leggen aan de spelers. Met dit voorbeeld kan je een proefronde spelen.

Voor deze uitleg moeten de eerste vier kaarten van elk groepje hetzelfde zijn. Leg vooraf de volgende kaarten boven op de stapel. Het gaat hier om de kaarten bij ronde 1.

1

Directeur Ying  
Sommige kinderen nemen snoep mee naar school.  
Dit mag niet. Waarschuw je kind hiervoor.

Ik ga contact opnemen met de school

2

Juf Eva  
Het was fijn in de klas vandaag. De kinderen  
hebben goed geoefend met rekenen.

Ik ga mijn kind iets meegeven naar school

3

1. Open de app.  
2. Klik op:

Ik ga mijn kind iets meegeven naar school

4

Meester Lucas  
Morgen komt er een nieuwe jongen in de klas. Wil jij  
je kind hieraan herinneren?

Ik vertel iets aan mijn kind

### 1e kaart: 'Sommige kinderen nemen snoep mee naar school'

- Jullie hebben allemaal een stapel kaarten voor jullie liggen. Draai de bovenste kaart om. Op deze kaart staat een bericht, lees dit bericht. Moet je iets doen?
- Je ziet op de controlestrook de acties staan. Bij welke actie past het bericht?
- Heb je een keuze gemaakt, dan gaan we controleren. Neem de controlestrook en leg deze aan de kaart. Past de kaart aan de controlestrook?
- Past de kaart? Dan is je antwoord goed! Is je antwoord niet goed? Lees het bericht dan nog een keer goed. Kies nu nog een keer.
- Begrijp je het bericht niet goed? Leg de kaart dan bij 'Hulp'. Ik loop zo rond en zal je uitleggen wat er in het bericht staat.
- Heb je het goede antwoord gekozen? Leg dan de kaart bij jouw gekozen actie op het spelbord.



### **2e kaart: 'Het was fijn in de klas vandaag'**

- Pak de volgende kaart. Lees het bericht op de kaart. Bij welke actie hoort deze kaart?
- Controleer je antwoord met de controlestrook. Is het goed? Dan leg je de kaart bij de goede actie op het spelbord.

### **3e kaart: 'Kaart met digitale opdracht 4'**

- Pak de volgende kaart. Lees de kaart. Dit is een digitale opdracht. Dat kun je zien aan het plaatje van de telefoon op de kaart. We hebben nu de mobiele telefoon nodig. Scan de QR-code op het spelbord of ga naar de website die erbij staat. Kies dan het nummer dat op de kaart in het telefoontje staat en voer de opdracht uit.
- Ben je klaar dan kun je de kaart aanleggen bij de goede actie op het spelbord.

### **4e kaart: 'Morgen komt er een nieuwe jongen in de klas'**

- Pak de volgende kaart. Lees hier het bericht. Bij welke actie hoort deze kaart? Controleer of je antwoord goed is met de controlestrook. Heb je het goede antwoord? Dan kijk je waar je de kaart kunt aanleggen.
- Deze kaart heeft dezelfde actie als die je net op het bord hebt gelegd. Je gaat iets vertellen aan je kind. Maar daar ligt nu al een kaart. De kaart die er nu ligt heeft ook een actie, maar dat is niet de actie waar jij de kaart wilt aanleggen. We hebben nu dus geen plek om deze kaart aan te leggen.
- Heb je een kaart die je niet kan aanleggen? Leg deze kaart dan weer onder op de stapel.