

Game-kamp · startkaart

KAMPKOFFER · 1/3

Van spelidee naar een speelbare boerderijgame met eerlijke feedback.

DRIE ZICHTBARE DOELEN

- 1 Maak één kernregel glashelder
- 2 Programmeer in kleine testbare stappen
- 3 Verbeter na echte playtests

Materiaalcheck

☐

laptops of Chromebooks

☐

hoofdtelefoons

☐

Scratch-startbestand

☐

papieren prototypekaarten

☐

testfeedback-stickers

☐

presentatiescherm

STARTBRIEFING IN 60 SECONDEN

Vandaag bouwen of onderzoeken we zichtbaar. We testen vóór we tonen, veranderen telkens één ding en kunnen op het einde uitleggen waarom het beter werkt.

Zes kampmissies

KAMPKOFFER · 2/3

Knip de kaarten uit of wijs per ploeg één missie toe.

1

De regel in één zin

Beschrijf wat de speler doet, waarom en wanneer die wint.

NODIG

ideeënkaart · stif

2

Papieren boerderij

Test de spelregels eerst met kaartjes en pionnen, zonder computer.

NODIG

kaartjes · pionnen

3

Dier met karakter

Maak één sprite met twee kostuums en een herkenbare reactie.

NODIG

Scratch · koptelefoon

4

Bugdetectives

Ruil projecten en vind precies één fout zonder code van de maker te wissen.

NODIG

bugkaart

5

Geluid als feedback

Voeg een kort geluid toe dat de speler helpt, niet afleidt.

NODIG

microfoon · headset

6

Playtest 3×3

Laat drie spelers drie minuten testen en kies één verbetering met bewijs.

NODIG

feedbackstickers

Ik maakte · testte · leerde

KAMPKOFFER · 3/3

Eén concreet bewijs per stap; korte zinnen of tekeningen zijn genoeg.

NAAM / PLOEG

1

Dit maakten of onderzochten we

2

Deze test ging eerst fout

3

Dit veranderden we bewust

4

Dit kan ik nu uitleggen

TENTOONSTELLINGSLABEL

Onze titel:

Vraag die je ons mag stellen: