



Draaiboek: Het Game-Kamp, dag na dag

Het volledige verloop van het 4-5-daagse kernkamp, **uur per uur**: wat er gebeurt, wat de kinderen daarbij **leren**, welk **spel** erbij hoort en welke **ondernemersrollen** ze zelf opnemen in hun eigen game-studio. Onderaan staat hoe je hieruit het 2-daagse en het 10-daagse kamp afleidt. De volledige leerlijn, materialenlijst en leeftijdsversies staan in Het Game-Kamp, extra beweegspellen in Spelletjes.

🕒 kampdag 9-16u, opvang 8u30-17u

👥 10-12 kinderen · 2 begeleiders

⌚ elke dag een spel dat écht speelt

📅 **Vandaag-modus**

BEKIJK • BEGRIJP • DOE

Game-kamp in beeld

Zie eerst het verhaal. Lees daarna alleen de dag die je vandaag nodig hebt.



Zo voelt Game-kamp aan



Bedenk spelregels, programmeer in Scratch en bouw samen een digitale boerderijwereld.

① Zo lees je dit draaiboek

Elke dag heeft een vast skelet: dagopening (studio-kring: wat bouwen we vandaag en waarom?), een schermblok in de voormiddag, een niet-scherm buitenmoment bij de dieren, een middagpauze mét dierenronde, een tweede blok in de namiddag (Scratch, Minecraft of het robot-luik, per dag verschillend), het spel van de dag en een afsluitkring. De kolom "Wat leren ze" benoemt telkens het programmeerinzicht of de vaardigheid — dat is ook de taal waarmee je 's avonds aan ouders vertelt wat hun kind vandaag leerde. Differentiatie per leeftijdsgroep staat per dag onderaan: **6-8** Kuikens · **9-11** Veulens · **12-14** Alpaca's.



Dag 1 — De studio opent: de pratende kip

DAG 1

Vandaag wordt het lokaal een heuse game-studio. Drie razendsnelle code.org-ijsbrekers geven meteen succesgevoel, daarna bouwt iedereen zijn allereerste Scratch-personage: een kip die beweegt, praat en op commando reageert — precies zoals een echte game-intro.



Vandaag leren ze

Een "event"-blok werkt als "als ... dan ..." · een script loopt van boven naar onder, blokje na blokje · elke actie op het scherm is een apart commando dat je zelf kiest.

LEREN



Vandaag maken ze

Hun eerste werkend Scratch-project — een bewegende, pratende kip, naar opdracht 1 & 2 uit de cursus "Blokken, Katten & Code", omgedoopt naar boerderijthema — en wie klaar is een tweede kostuum met geluid.

MAKEN



Vandaag runnen ze

De studio-oprichting: elk duo kiest een studionaam en logo en verdeelt de eerste rollen: producer, tester, trailer-maker.

SAMEN

TIJD	BLOK	WAT GEBEURT ER	WAT LEREN
● 8u30-9u00	Opvang	Vrij spel op het terrein, dieren bekijken van achter het hek	aankomen o tempo
● 9u00-9u30	Dagopening	Kennismakingskring; de studio gaat open: rondleiding langs de laptop-hoek, de Bloxels-tafel en het rollenbord; elk duo kiest een studionaam en tekent een logo op karton — welk boerderijdier wordt hun mascotte?	een team he naam nodig een product
● 9u30-10u30	Ijsbreker-blok	code.org zonder account: 6-8 Dance Party (opdrachten hardop voorgelezen), 9-11 12-14 Flappy Code — in minder dan 10 minuten bouwt iedereen een eerste werkend spelletje met drag-and-drop-blokken	een spel bes events: "als .
● 10u30-10u45	Pauze	Buiten, fruit + water	—
● 10u45-12u00	Scratch-blok 1	De pratende kip (naar opdracht 1): sprite kiezen, laten "springen naar" het midden, "Tok tok!" laten zeggen met een tekstballon, een paar stappen laten wandelen; wie klaar is start meteen opdracht 2 (besturen met de pijltjestoetsen)	een script lo boven naar c blokje na blo
● 12u00-13u00	Middag	Picknick; daarna dierenronde met de verzorger: hoe beweegt een kip nu écht, en hoe zou jij dát namaken in Scratch?	observeren v programmeer
● 13u00-14u15	Scratch-blok 2	Besturing afwerken met "als pijl-omhoog ingedrukt → verandering met 10" op elke richting, en vloeiender maken met een herhaallus; wie tijd over heeft voegt een tweede kostuum en een geluidje toe	herhalen ma beweging sc
● 14u15-14u45	Studio-testronde	Elk duo speelt het project van het buurduo; feedback op een geel post-it: "werkt de besturing? wat zou jij toevoegen?"	een ander la vindt bugs d ziet
● 14u45-15u10	Spel van de dag	Algoritme-Dans (zie hieronder)	een comput exact wat er wat je bedoel
● 15u10-16u00	Afsluitkring	Opruimen + rollenbord invullen; kring: "welk commando gaf jouw kip vandaag?"	reflectie in e woorden

Spel van de dag: Algoritme-Dans

(25 min, hele groep, buiten of grote ruimte)

Duo's: één kind is de "kip-robot", het andere de "programmeur". De programmeur geeft één instructie tegelijk van een kaartenstapel ("3 stappen vooruit", "draai 90° naar rechts", "klap 2 keer", "spring 1 keer") en de kip-robot voert *precies en alleen* die instructie uit — niet meer, niet minder. Doet de robot iets wat niet letterlijk gevraagd werd, is dat een "bug": het duo herstart die instructie. Na twee rondes komt er een herhaal-kaart bij: "herhaal 3x: klap - spring" — het eerste duo dat de hele kaartenstapel foutloos "uitvoert" en de voederbak (aangeduide kegel) bereikt, wint.

Waarom dit spel:

het maakt tastbaar dat een computer exact doet wat er in het script staat, niets meer — de kern van elk Scratch-script dat ze vandaag bouwden.

Ondernemersblok: de studio-oprichting

Elke ploeg is vanaf vandaag een echte "game-studio" met een naam en logo, en verdeelt drie rollen die de hele week roteren: de

producer

(bewaakt de planning en de tijd van het duo), de

tester

(speelt na elk blok het project van de studio ernaast en noteert bugs) en de

trailer-maker

(maakt met de kamptablet een screenshot of foto per dag voor de latere trailer/poster). Elke studio krijgt 20 Dev-munten startkapitaal — waarvoor die dienen, ontdekken ze morgen. Het rollenbord hangt naast de laptop-hoek.



Kies de route die vandaag past

Hetzelfde doel, andere steun

6-8

werken in duo met een Alpaca of begeleider, starten met een kant-en-klaar startproject in plaats van een leeg canvas, en tekenen ondertussen ook op het Bloxels-bord

9-11

zelfstandig door opdracht 1-2 in vaste duo's

12-14

ronden opdracht 1-2 sneller af en voegen zelf een extra event toe ("als raak rand → wissel kostuum"), en helpen als eerste hulp bij een Kuikens-duo.



Dag 2 — Meer beesten op het erf: klonen & variabelen

DAG 2

Vandaag leert de kip zichzelf vermenigvuldigen. Met klonen en variabelen groeit één sprite uit tot een heel erf vol dieren die je kan tellen en voederen — het mechanisme dat morgen de motor van de clicker-game wordt.



Vandaag leren ze

Een kloon gedraagt zich exact als het origineel, tenzij je zelf iets anders programmeert · een variabele onthoudt een getal tussen twee klikken in · elke kloon kan zelf ook weer klonen maken.

LEREN



Vandaag maken ze

Een "broedmachine"-knop die op commando nieuwe dieren kloont, een variabele "AantalDieren" die meetelt, en (naar opdracht 4) een tweede kostuum + geluidseffect per dier.

MAKEN



Vandaag runnen ze

De Dev-munten-economie gaat open: de eerste "Asset Shop"-aankopen (extra geluid, extra kostuum) kosten voor het eerst kammunten.

SAMEN

TIJD	BLOK	WAT GEBEURT ER	WAT LEREN
● 9u00-9u20	Dagopening	Kring met demo: de begeleider klikt op een "broedmachine"-knop en er verschijnen drie kippen in plaats van één — hoe kán dat met maar één sprite getekend?	voorspellen script bekijkt
● 9u20-10u30	Scratch-blok 1	Klonen (naar opdracht 3-4): een "Broedmachine"-sprite die bij klik <code>maak kloon van [kip]</code> uitvoert; de kip-sprite krijgt een <code>als ik begin als kloon</code> -script met een lichte willekeurige verschuiving zodat elke kloon net iets anders staat	een kloon is mét zijn eige
● 10u30-10u45	Pauze	Buiten, fruit + water	—
● 10u45-12u00	Scratch-blok 2	Variabele "AantalDieren" maken en bij elke kloon met 1 laten oplopen; wie verder is voegt een tweede kostuum toe dat wisselt bij een klik, met een kort geluidseffect (naar opdracht 4, "Dansende kat")	een variabel een getal tu klikken in
● 12u00-13u00	Middag	Picknick + dierenronde: hoeveel dieren zie je nu écht op de boerderij, en welke bewegingen maken ze die je in een kostuum-wissel kan namaken?	schetsen als bouwmaterial game
● 13u00-13u45	Buitenmoment	Dieren voeren en observeren als "onderzoek" voor de game; elk duo tekent één beweging of geluid dat ze straks aan hun sprite toevoegen	een goede s bij een goed
● 13u45-14u45	Scratch-blok 3	Schetsen omzetten: het geobserveerde geluid/beweging verwerken in het kostuum-script; Asset Shop opent (begeleider-tafel met extra geluidseffecten en sprite-varianten) tegen 2-4 Dev-munten per stuk	een idee ver een concreet
● 14u45-15u15	Studio-pitch	Elke studio toont in 30 seconden aan de studio ernaast hoe hun broedmachine werkt; publiek geeft duimen omhoog voor de knapste oplossing	uitleggen w bouwde is e vaardigheid
● 15u15-15u40	Spel van de dag	Kloon-Tikkertje (zie hieronder)	klonen groei razendsnel – het letterlijk
● 15u40-16u00	Afsluitkring	Telling + kringvraag: "hoeveel klonen had jouw erf aan het einde?"	—

Spel van de dag: Kloon-Tikkertje

(20 min, hele groep, buiten)

Eén "moederkip" start als enige tikker. Wie getikt wordt, wordt zelf ook "kip" en mag vanaf dat moment ook tikken — precies zoals `maak kloon van mezelf` in Scratch: elke kloon gedraagt zich exact als het origineel én kan zelf weer nieuwe klonen maken. Elke nieuwe kip krijgt een gekleurd touwlintje om de arm dat zijn "generatie" toont (rood = generatie 1, geel = generatie 2, blauw = generatie 3). Na 3 minuten stopt iedereen en telt de groep hardop per generatie: $1 \rightarrow 2 \rightarrow 4 \rightarrow 8$ — zichtbare exponentiële groei. De laatste twee niet-getikte kinderen winnen.

Waarom dit spel:

het laat voelen hoe snel één klonen-commando een hele populatie kan doen groeien — exact het mechanisme dat vandaag hun erf vult met dieren.

Ondernemersblok: de Dev-munten-economie

Vanaf vandaag kosten extra's bij de Asset Shop kampmunten: een geluidseffect 2, een extra kostuum 3, een achtergrond 4. Leg bij de shop ook de 12 bouwkaarten klaar: wie klaar is, pakt een kaart in plaats van te wachten. Studios die efficiënt werken (weinig bugs bij de tester-controle, op tijd klaar volgens de producer) verdienen bonus-munten. Wat je overhoudt, spaar je voor de duurdere upgrades later deze week — zuinig en slim programmeren wordt zo vanzelf interessant.



Kies de route die vandaag past

Hetzelfde doel, andere steun

6-8

gebruiken een kant-en-klare broedmachine-sjabloon en werken enkel de kostuum-wissel zelf af

9-11

bouwen het volledige klonen-script + variabele zelf

12-14

voegen een tweede variabele toe die het aantal klonen begrenst (max. 10 op het scherm) en leggen aan hun Kuikens-buur uit waarom dat nodig is.



Dag 3 — De kassa draait: het clicker-mechanisme

DAG 3

Vandaag krijgt het erf een economie: voerpunten verdienen, dieren kopen die telkens duurder worden. Dit is het hart van elk clicker-spel — het volledig uitgewerkte voorbeeldspel met alle scripts en de prijsladder staat in de Boerderijgame-gids — en in de namiddag rijdt er ook een echte robot rond om het voer te vervoeren.



Vandaag leren ze

Een variabele kan een "munt" voorstellen · een prijs die telkens 15% stijgt blijft eerlijk haalbaar én wordt vanzelf een uitdaging · een robot voert net zo goed een script uit als een sprite.

LEREN



Vandaag maken ze

Een werkend "Voerpunten"-systeem met een "Koop een kip"-knop waarvan de prijs telkens stijgt via `verander Kostprijs met (Kostprijs * 1.15)`, en een geprogrammeerde voedertransport-robot.

MAKEN



Vandaag runnen ze

De studio-kas: elke studio houdt zelf de Voerpunten en Dev-munten bij en beslist waarin ze investeren.

SAMEN

TIJD	BLOK	WAT GEBEURT ER	WAT LEREN ZE
● 9u00-9u20	Dagopening	Kring met demo op het grote scherm: de eerste kip kost 10 voerpunten, de tweede 12, de derde 14 — waarom stijgt die prijs, denken jullie?	voorspellen met argumenten
● 9u20-10u30	Scratch-blok 1	Variabele "Voerpunten" maken (start op 0); bij klik op de kip: verander Voerpunten met 1; variabele "Kostprijs" maken (start op 10); een "Koop een kip"-knop-sprite toevoegen	klikken kan een laten oplopen
● 10u30-10u45	Pauze	Buiten, fruit + water	—
● 10u45-12u00	Scratch-blok 2	De koop-knop werkend maken: als Voerpunten >= Kostprijs, dan: verander Voerpunten met -Kostprijs, verander AantalKippen met 1, verander Kostprijs met (Kostprijs*1.15) afronden; testen of de prijs echt elke keer iets hoger wordt	een als ... dan een grens (je kan meer kopen dan
● 12u00-13u00	Middag	Picknick + dierenronde; kraampjes-quiz: als een ei op de boerderij elke week iets duurder wordt, hoe zou jij dat op een prijskaartje zetten?	—
● 13u00-14u15	Robot-blok	micro:bit + MOVE mini buggy programmeren in MakeCode: voorwaarts rijden, links/rechts draaien, stoppen — bouwsteen voor de "voedertransport-robot"; in shifts van 3-4 kinderen per station	ook een robot script, blokje n
● 14u15-15u00	Robot-parcours	De buggy moet een "voerzakje" (zandzakje) over een kegelparcours van schuur naar stal rijden zonder een kegel te raken; elk duo krijgt 3 pogingen en past na elke poging één instructie aan	testen, aanpassen opnieuw testen
● 15u00-15u25	Studio-kas	Dev-munten en Voerpunten tellen; welke studio kocht de duurste upgrade, en was dat een goede investering?	een investering tegen wat ze o
● 15u25-15u50	Spel van de dag	Loop-Estafette (zie hieronder)	een herhaal-blonde net iets worden
● 15u50-16u00	Afsluitkring	Kringvraag: "wat was jouw duurste aankoop vandaag, en was hij het waard?"	—

Spel van de dag: Loop-Estafette

(25 min, ploegen, buiten)

Estafetteparcours met kegels. Elke ronde ("herhaling") moet een kind een vast programmaatje afwerken: ren naar de kegel, doe een kniebuiging, ren terug, tik de volgende teamgenoot aan. Net zoals de kostprijs in de clicker elke aankoop 15% stijgt, wordt de opdracht elke ronde een tikje zwaarder: ronde 1 gewoon, ronde 2 met een zandzakje "voer" meedragen, ronde 3 zigzaggend tussen twee kegels, ronde 4 achterwaarts terug. Elk teamlid loopt alle vier de rondes na elkaar (een "geneste herhaling": herhaal voor elk teamlid, herhaal 4 keer) — het team dat als eerste helemaal klaar is wint.

Waarom dit spel:

het laat voelen dat een herhaal-blok met een oplopende moeilijkheid precies is wat **Kostprijs *** 1.15 vandaag deed — hetzelfde stramien, telkens een tikje zwaarder.

Ondernemersblok: de pitch

Elke studio pitcht in 60 seconden hun voortgang aan de andere studio's: wat werkt, wat kost het meest, wat is het plan voor morgen? De andere studio's stemmen met duimen omhoog/omlaag — genoeg enthousiasme levert 2 bonus Dev-munten op. Zo wordt "je werk kort en overtuigend voorstellen" een vast onderdeel van het kamp, niet enkel iets voor de laatste dag.



Kies de route die vandaag past

Hetzelfde doel, andere steun

6-8

werken met een vaste, voorgeprogrammeerde kostprijs-stap en rijden de buggy enkel op het rechte stuk

9-11

bouwen het volledige koop-script + het volledige buggy-parcours

12-14

maken de prijsstijging zelf instelbaar met een schuifknop-variabele en programmeren een tweede micro:bit als afstandsbediening voor de buggy.



Dag 4 — De winkel & de wereld: broadcast en Minecraft

DAG 4

Vandaag leert het erf communiceren: één druk op de knop stuurt een bericht naar alles tegelijk. En in de namiddag verhuist de boerderij naar Minecraft, waar de kinderen hun eigen "Kinderboerderij Wilrijk" beginnen bouwen.



Vandaag leren ze

Een broadcast is één signaal dat meerdere onderdelen tegelijk "horen" en waarop elk apart reageert · in Minecraft doet een Agent-blok hetzelfde als een Scratch-script · bouwen in een team vraagt afspraken over de grens.

LEREN



Vandaag maken ze

Een winkel-broadcast (naar opdracht 7) voor granen, dieren en gebouwen, en het eerste stuk van de gedeelde Minecraft-boerderijwereld met een Code Builder-Agent die hekken plaatst of zaait.

MAKEN



Vandaag runnen ze

De uitgeverscontracten: elke studio bepaalt met haar Dev-munten wat ze bouwt in de gedeelde wereld, en wie welk stuk claimt.

SAMEN

TIJD	BLOK	WAT GEBEURT ER	WAT LEREN Z
● 9u00-9u25	Dagopening	Kring-demo: de begeleider klikt op één knop en drie sprites reageren tegelijk elk op hun eigen manier — hoe weten ze allemaal dat er geklikt is zonder dat ze verbonden lijken?	één signaal, n reacties
● 9u25-10u30	Scratch-blok 1	Een "Winkel"-sprite toevoegen die bij klik <code>zend bericht [OpenWinkel]</code> uitstuurt; drie "waar"-sprites (graan, dier, gebouw) die elk <code>als ik [OpenWinkel] ontvang</code> hun eigen prijskaartje tonen	een broadcast alles wat luist
● 10u45-12u00	Scratch-blok 2	De winkel-aankopen koppelen aan Voerpunten en Dev-munten van gisteren; wie klaar is voegt een vierde waar toe en test of alle vier tegelijk reageren op hetzelfde bericht	hergebruik: h broadcast-ide nieuw onderd
● 12u00-13u00	Middag	Picknick + dierenronde; kring: als de boerderij een intercom had, welk bericht zou je omroepen en wie zou er allemaal op reageren?	—
● 13u00-14u30	Minecraft-blok	In groepjes van 6-8 (LAN-max) start elke studio een deel van de gedeelde wereld "Kinderboerderij Wilrijk": dierenverblijf, moestuin of schuur; met Code Builder laat een eenvoudig Agent-script hekken plaatsen of een rij zaadjes zaaien	een Agent vo een sprite eer commando's t
● 14u30-15u15	Minecraft-afwerking	Segmenten op elkaar aansluiten: "jouw hek moet passen op het pad van je burens"; 12-14 proberen alvast een dispenser + observer te combineren tot een mini-sproei-installatie	afspraken op i maken het ge kloppend
● 15u15-15u40	Spel van de dag	De Signaalketting (zie hieronder)	een broadcast ook al zie je d niet
● 15u40-16u00	Afsluitkring	Telling + kringvraag: "welk bericht gaf jij vandaag door, en wat deed het aan het einde?"	—

Spel van de dag: De Signaalketting

(20 min, hele groep, stilte-opdracht — niet praten)

Kinderen staan in een lange rij, net buiten gehoorsafstand van elkaar. De begeleider fluistert een "signaal" in het oor van kind 1: een simpel gebaar (armen kruisen = "voeder uitdelen", hurken = "hek sluiten", springen = "oogst binnenhalen"). Kind 1 mag niet praten, enkel het gebaar tonen aan kind 2, die het doorgeeft aan kind 3, enzovoort tot het einde van de rij. Het laatste kind voert de bijhorende actie meteen uit: rent naar de juiste kegel en tikt hem aan. Klopt de actie nog met het originele signaal? Na elke ronde wisselt de startpositie en het gebaar.

Waarom dit spel:

het maakt voelbaar dat een broadcast één signaal is dat door meerdere onderdelen na elkaar "gehoord" en doorgegeven wordt — exact het mechanisme achter de winkel-knop van vandaag en de redstone-signalen in Minecraft.

Ondernemersblok: trailer & marketing

De trailer-maker van elke studio verzamelt vandaag de screenshots van de hele week tot een eerste poster: bedrijfslogo, één zin over het spel, en een preview-beeld. In Minecraft bouwt de studio ook een kleine "showroom"-hoek naast hun verblijf-segment — de plek waar ze morgen hun project aan bezoekers gaan tonen. Producer en tester helpen mee kiezen welk beeld het meest overtuigt.



Kies de route die vandaag past

Hetzelfde doel, andere steun

6-8

gebruiken een vaste winkel-sjabloon met twee waren, en bouwen in Minecraft mee als "meubelplaatser" onder begeleiding

9-11

bouwen de volledige winkel-broadcast en een eigen Minecraft-segment

12-14

voegen een vierde waar toe, combineren de redstone-sproei-installatie, en zijn werfleider voor het Minecraft-segment van een Kuikens-duo.

DAG 5



Dag 5 — Releasedag: de Boerderij Game Expo

DAG 5

De slotdag draait om testen, polijsten en tonen. Elke studio speeltest een ander project, lost de laatste bugs op, en om 15u opent iedereen zelf hun stand voor de ouders.



Vandaag leren ze

Playtesten is geen straf maar een vak · een bug vinden is de helft van het werk, hem begrijpen de andere helft · presenteren is ook een vaardigheid die je oefent.

LEREN



Vandaag maken ze

De afgewerkte, foutloos speelbare boerderij-game per studio, plus de poster/trailer en de expo-stand.

MAKEN



Vandaag runnen ze

De volledige spelbeurs: uitnodigen, standhouden, demonstreren, en de kassa van de demo-tickets (Dev-munten voor ouders!).

SAMEN

TIJD	BLOK	WAT GEBEURT ER	WAT LEREN
● 9u00-9u20	Dagopening	Laatste polish-kring: elke studio schrijft haar twee grootste werkpunten op een kaart bij het rollenbord	een duidelijk de laatste di productief
● 9u20-10u30	Speeltest-ronde 1	Elke studio wisselt laptop met een andere studio en test 15 minuten hun spel; bugs en verbeterpunten op een sticky note per project	een frisse bl je zelf niet r
● 10u30-10u45	Pauze	Buiten, fruit + water	—
● 10u45-12u00	Bugs oplossen	Elke studio lost de gemelde bugs op en voegt één laatste polish-detail toe (geluid, kleur, een tekstballon "Game Over")	klein bijscha het verschil aanvoelt
● 12u00-13u00	Middag	Picknick + generale repetitie van de standpresentatie in duo's	vertellen wa gemaakt hel
● 13u00-14u00	Expo-opbouw	Elke studio richt haar stand in: laptop met het spel klaar, poster/trailer van de trailer-maker, naamkaartje; ticketkassa met Dev-munten voor de ouders wordt klaargezet	een tentoon ook een ont
● 14u00-14u30	Trailer & poster	Laatste hand aan de poster: één sterke zin die het spel samenvat, plus het beste screenshot van de week	een goede p één zin
● 14u30-15u00	Spel van de dag	Debug-Detective (zie hieronder)	foutzoeken i van techniek
● 15u00-16u00	Boerderij Game Expo	Ouders "kopen" een ticket aan de kinderkassa met Dev-munten die ze eerst bij hun kind verdienen door een vraag over de studio te beantwoorden, spelen de projecten van elke studio, en om 15u45: de diploma-uitreiking	trots tonen v

Spel van de dag: Debug-Detective

(30 min, per studio-duo)

Vlak voor de expo wisselen de studio's nog één keer laptops. De begeleider heeft vooraf, zonder dat iemand het zag, drie kleine "bugs" ingebouwd in een testkopie van elk project (een herhaalblok weggehaald, een variabele hernoemd zodat een script hem niet meer vindt, een broadcast-ontvanger losgekoppeld). Elk duo krijgt 5 minuten om zoveel mogelijk bugs te vinden én uit te leggen wat er precies fout loopt — niet enkel "het werkt niet", maar "de kloon-knop maakt geen kloon meer omdat...". De drie in te bouwen bugs staan uitgewerkt in de begeleiderssleutel van de Boerderijgame-gids; de kinderen noteren op het bugjacht-blad uit het gameboek. Het duo met de meeste correct verklaarde bugs wint het Debug-Detective-insigne. Daarna krijgt elke studio 5 minuten om haar eigen (originele) project een laatste keer na te kijken vóór de expo opent.

Waarom dit spel:

playtesten-en-debuggen vlak voor de release is precies wat elke echte game-studio doet, en het zet de pre-expo-spanning om in een nuttige, gestructureerde oefening.

Ondernemersblok: de spelbeurs als mini-onderneming

De kinderen runnen de volledige expo zelf: elke studio met haar eigen rollen (producer regelt de standplanning, tester doet de laatste kwaliteitscontrole, trailer-maker toont de poster en leidt bezoekers rond), de kassa (ouders "kopen" een ticket met Dev-munten die ze eerst bij hun kind verdienen), en de demonstraties. De begeleider is vandaag alleen gastheer van de kinderen, niet van de ouders. Dat is het ondernemende hart van de hele week: *zij* hebben iets gemaakt, *zij* tonen het, *zij* staan aan de kassa.



Kies de route die vandaag past

Hetzelfde doel, andere steun

6-8

testen mee in duo met een oudere studio en staan samen aan de stand

9-11

volledige speeltest, polish en eigen standhouderschap

12-14

nemen de rol van expo-regisseur op (wie staat waar, welke studio start de rondleiding) en helpen de kassa draaiend houden bij drukte.



Zo leid je de andere formaten hieruit af



2-daags = dag 1 + dag 2-compact

Dag 1 integraal: code.org-trilogie + de pratende, bestuurbare kip. Dag 2: voormiddag het klonen-mechanisme afwerken tot een eenvoudig voeder-mechanisme (zonder de volledige clicker-, winkel- en Minecraft-lagen), namiddag een showcase-station met de MakeCode-handhelds en een korte spelbeurs bij het afhaken in plaats van de volledige expo. Dev-munten starten meteen op dag 1. Spellen: Algoritme-Dans en een verkorte Kloon-Tikkertje (5 minuten in plaats van 20).



10-daags = week 1 + de Game-Studio-week

Week 1 = dit draaiboek. Week 2 herhaalt het dagritme met de keuzetracks: dag 6-8 bouwen de meeste kinderen de Minecraft-boerderijwereld verder uit met redstone-automatisering (Alpaca's), dag 7-8 kiest wie er klaar voor is de gevorderdentrack CS Discoveries Game Lab of GDevelop, dag 9 is de volledige robot-/handheldnamiddag (micro:bit-parcours plus MakeCode-handhelds flashen op de Meowbit/PyGamer), dag 10 is de grote Boerderij Game Expo waarop elke studio haar Scratch-, Minecraft- én robotproject samen toont. De Dev-munten-economie loopt door en krijgt in week 2 een "loondag" (elke rol verdient munten per taak) en een echte pitch-ronde voor de gevorderdentrack.



Dagelijkse checklist begeleider

- ☐ Laptops opgeladen en aangemeld, de Scratch-projecten van gisteren teruggevonden en klaar om verder te werken
- ☐ Materiaal van vandaag klaargelegd (Bloxels-bord/tablets, micro:bit-buggy's of de Minecraft-wereld geopend — welk van toepassing)

- ☐ Spel van de dag: kaarten/materiaal klaar in de spelbak
- ☐ Rollenbord doorgeschoven (nieuwe producer/tester/trailer-maker per studio)
- ☐ Dev-munten-kas geteld, Asset Shop bijgevuld
- ☐ Buitenmoment/dierenronde afgestemd met de verzorger van dienst
- ☐ Trailer-maker-foto's/screenshots van gisteren op het ouderbord gezet

Boerderijkampen Wilrijk · Draailboek Het Game-Kamp · dag na dag

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 · stift

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:

Voor de begeleider

Het draaiboek zegt wélk spel de kinderen dag na dag bouwen — maar het spel zelf bestond nog niet. Dit is het: **Voederhof**, het voorbeeldspel dat exact meegroeit met de week. Wat dag 1 en 2 bouwen is level 1, dag 3 is level 2, dag 4 is level 3, dag 5 polijst het einde. Bouw Voederhof **één keer zelf vóór het kamp** (reken op een avond, alle scripts staan hieronder blokje voor blokje). Dan heb je meteen: een demospel voor elke kring-demo, een referentie bij elke hulpvraag, en de testkopie die je op dag 5 nodig hebt voor Debug-Detective.

Zo speel je het

Het spel in twee minuten

Je erf begint met één kip. Elke klik op een kip levert één voerpunt op. Met voerpunten koop je nieuwe dieren — maar elke kip wordt 15% duurder dan de vorige. Bij acht dieren opent de grote boerderijmarkt, waar één druk op de winkelknop alle waren tegelijk wakker roept: graan, een schaap, en uiteindelijk de schuur van 150 punten. Wie de schuur koopt, maakt de boerderij compleet. Simpel om te snappen, moeilijk om weg te leggen — en elk stukje is met een handvol Scratch-blokken gebouwd.

1

Klik

Elke klik op een kip is één voerpunt.

2

Spaar

De voerpunten tellen op in de oranje teller.

3

Koop

Genoeg gespaard? De koopknop zet punten om in een nieuw dier.

4

Groei

Meer dieren = meer om aan te klikken = sneller sparen.

5

Duurder

Na elke aankoop stijgt de prijs met 15%.

6

Kies

Spaar je voor de schuur of koop je nog een kip? Dát is het spel.

ZO SPEELT EEN POTJE · ± 4 MINUTEN

Minuut 0: vlag. De kip zegt «Tok tok!», jij begint te klikken. **Minuut 1:** tien punten bijeen, eerste kip gekocht — prijs springt naar 12. **Minuut 2:** vier kippen op het erf, het regent klikbare dieren, prijs al op 16. **Minuut 3:** het achtste dier — tromgeroffel, het decor wisselt naar de markt. **Minuut 4:** 150 punten gespaard, de schuur is van jou: eindscherm en gejuich.

Duurt het bij jouw groep merkbaar langer of korter? Prima — daarvoor bestaan de balansknoppen onderaan deze gids.

 Afbeelding nog te genereren — `../img/materiaal/materiaal-games-01.jpg` 16/9

Two children sitting together at a laptop in a bright farm-camp classroom, testing their Scratch farm game on screen showing a simple pixel-art chicken on a green field with a small non-readable UI counter icon in the corner, real farmyard visible through the window behind them, cheerful concentrated expressions. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

 Alle spelonderdelen op een rij

Dit overzicht is de ruggengraat van het spel én je antwoordsleutel: als een studio vastloopt, kijk je hier welk onderdeel welk script hoort te dragen.

ONDERDEEL	SOORT	WAT HET DOET	ZIT IN
sprite «Kip»	sprite	het klik-dier: praat, wandelt, kloont mee en geeft voerpunten	mechaniek 1-5
sprite «Broedmachine»	sprite	kloont bij elke klik een kip; gaat in level 2 op pensioen	mechaniek 3
sprite «Koopknop»	sprite	verkoopt kippen tegen een prijs die met 15% stijgt	mechaniek 6
sprite «Winkel»	sprite	zendt het signaal «OpenWinkel» de wereld in	mechaniek 7
sprites «Graan» · «Schaap» · «Schuur»	sprites	de drie waren van de markt: 5 · 25 · 150 voerpunten	mechaniek 7
«Erf» · «Markt» · «Eindscherm»	achtergronden	de drie levels van het spel	mechaniek 8
AantalDieren · Voerpunten · Kostprijs · SchuurGekocht	variabelen	het geheugen van het spel (start: 1 · 0 · 10 · 0)	mechaniek 4-7
OpenWinkel · NaarDeMarkt · BoerderijCompleet	signalen	de drie omroepberichten	mechaniek 7-8

Drie levels



Drie levels, vastgeklikt aan de kampweek

Acht mechanieken maken samen het hele spel, verdeeld over drie levels die exact de kampweek volgen. De kleurcodes hieronder komen letterlijk terug in Scratch zelf.

Leeswijzer blokkleuren:

gebeurtenis

beweging

uiterlijk

geluid

besturing

variabele

— dezelfde kleuren als in Scratch zelf. Ingesprongen blokjes zitten ín het blok erboven.

L1

Level 1 • Het kippenerf

Eén kip die beweegt, praat en naar de pijltjes luistert — en een broedmachine die het erf vult. Dit is exact wat dag 1 en 2 van het draaiboek bouwen.

klaar: 5 kippen + teller klopt

dag 1 • blok 10u45

De pratende kip

De kip verschijnt in het midden, zegt «Tok tok! Welkom op Voederhof!» en wandelt zichtbaar naar de voederbak.

test: vlag → praten + wandelen

dag 1 • blok 13u00

Pijltjesbesturing

Vier pijltjesscripts, daarna een herhaal-lus met kostuumwissel die het wandelen soepel maakt.

test: pijl inhouden = soepel stappen

dag 2 • blok 9u20

Broedmachine

Eén klik op de broedmachine kloont een kip op een willekeurige plek op het erf.

test: 3 klikken = 3 nieuwe kippen

dag 2 • blok 10u45

Teller AantalDieren

Elke nieuwe kloon telt zich AantalDieren op; de vlag zorgt terug op 1.

test: 3 keer broeden → teller

L2

Level 2 • De voederkassa

Van erf naar economie: klikken verdient voerpunten en de koopknop maakt elke kip duurder. Dit is het clicker-hart dat dag 3 bouwt.

klaar: prijsrij 10-12-14 klopt

dag 3 • blok 9u20

Voerpunten per klik

Elke kip — ook elke kloon — geeft +1 voerpunt per klik en zegt kort «+1».

test: 10 klikken = 10 punten

dag 3 • blok 9u20

Broedmachine op pensioen

Het gratis klonen stopt: de broedmachine krijgt een verberg-blok bij de vlag. In een spel met een kassa is niets gratis.

test: broedmachine onzichtbaar

dag 3 • blok 10u45

De koopknop

Kopen kan alleen met genoeg punten, anders klinkt «Nog niet genoeg voerpunten!». Na elke koop stijgt de prijs met 15%.

test: prijs volgt 10 → 12 → 14

dag 3 • 15u00 studio-kas

Balansronde

Speel drie minuten en tel je traag of te snel? Draai aan balansknop en test opnieuw.

meet: kippen na 3 minuten s

dag 4 • blok 9u25

De winkelknop

Eén klik zendt het signaal «OpenWinkel». Je ziet zelf niets gebeuren — dat doen de waren.

test: 1 klik = 3 kaartjes tegelijk

dag 4 • blok 9u25

Drie waren

Graan (5), schaap (25) en schuur (150) tonen elk hun prijskaartje zodra ze «OpenWinkel» horen.

test: alle drie reageren ze

dag 4 • blok 10u45

Kopen via de kassa

Elke waar trekt zijn prijs van de voerpunten af, met exact hetzelfde als-dan-stramien als de koopknop.

test: graan kopen = min 5 punten

dag 4 • blok 10u45

Marktdector

Bij het signaal «NaarDeMa» de achtergrond van erf naar

test: 8 dieren = decorwissel

De 8 mechanieken



Elke mechaniek, blokje voor blokje

Acht mechanieken maken samen het hele spel. Elke kaart leest als gebeurtenis → beweging → voorwaarde → variabele: eerst wanneer iets gebeurt, dan wat er beweegt, dan wat het spel controleert, dan wat het onthoudt. Links staat wat er al moet werken en wat je letterlijk zegt bij de demo; onderaan de test, de meest gemaakte fout en de leeftijdsversies.

Beeldconcept



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-games-02.jpg

16/9

Close-up of a child's hands dragging and connecting colorful rounded drag-and-drop code blocks (in the classic event-yellow, motion-blue, looks-purple, sound-magenta, control-orange and variable-orange scheme) on a laptop screen, blocks snapping together like puzzle pieces, warm farm-classroom setting slightly blurred behind. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9



Mechaniek 1 • De pratende kip

Draaiboek-anker: dag 1 • Scratch-blok 1 (10u45-12u00) • **ze leren:** een script loopt van boven naar onder, blokje na blokje

6-14

DIT BESTAAT AL

- een leeg Scratch-project met het erf-decor
- de kip-sprite (uit de bibliotheek of zelf getekend na de dierenronde)
- nog géén variabelen nodig

ZEG DIT LETTERLIJK

“Kijk: ik klik op de vlag en de kip doet mijn lijstje, van boven naar onder. Welk blokje eerst komt, bepaal jij. Draai twee blokjes om en voorspel eerst hardop wat er verandert.”

Script op de sprite «Kip»

wanneer op de groene vlag wordt geklikt

ga naar x: 0 • y: -20

zeg «Tok tok! Welkom op Voederhof!» gedurende 2 seconden

start geluid «Chicken»

schuif in 1 seconde naar x: 120 • y: -20

zeg «Daar is de voederbak!» gedurende 2 seconden

Test het zo

Klik op de vlag: de kip springt naar het midden, praat, tokt en wandelt daarna zichtbaar (niet flitsend) naar rechts. Wissel dan het zeg-blok en het geluidsblok om en laat het kind vooraf voorspellen wat er anders wordt.

Werkt het niet?

Flitst de kip in één keer naar rechts? Dan staat er «ga naar» waar «schuif in 1 seconde naar» moet staan — ga is teleporteren, schuif is wandelen.

Per leeftijd

6-8: startproject met de eerste twee blokjes al klaar. 9-11: bouwen alles zelf. 12-14: extra gebeurtenis erbij — als je op de kip klikt, zegt ze iets anders.



Mechaniek 2 · Pijltjesbesturing

Draaiboek-anker: dag 1 · Scratch-blok 2 (13u00-14u15) · **ze leren:** herhalen maakt beweging soepel

6-14

DIT BESTAAT AL

- mechaniek 1 werkt
- voor de soepele versie: een tweede kostuum op de kip

ZEG DIT LETTERLIJK

“Een toets is een gebeurtenis, net zoals de vlag. Vier toetsen, vier mini-scriptjes. En daarna maken we het wandelen soepel met één lus die blijft luisteren.”

Snelle versie · vier losse toets-scripts (dit is er één — maak er vier)

wanneer de toets «pijltje omhoog» wordt ingedrukt

verander y met 10

Soepele versie · één lus die blijft luisteren

wanneer op de groene vlag wordt geklikt

herhaal voortdurend

als de toets «pijltje rechts» is ingedrukt, dan

verander x met 5

wissel naar volgend kostuum

als de toets «pijltje links» is ingedrukt, dan

verander x met -5

wissel naar volgend kostuum

Bouw in dezelfde lus ook «pijltje omhoog» (verander y met 5) en «pijltje omlaag» (verander y met -5) — exact hetzelfde stramien, alle vier in de ene herhaal-lus.

Test het zo

Houd pijltje-rechts drie seconden ingedrukt: de kip stapt vloeiend en wisselt van kostuum alsof ze echt stapt. Beweegt ze hakkelig, met sprongetjes? Dan staan de als-blokjes níét in de herhaal-lus.

Werkt het niet?

Reageert maar één richting? Elke richting heeft een eigen als-blok nodig, alle vier in dezelfde lus — geen vier aparte lussen, die vechten om voorrang.

Per leeftijd

6-8: enkel de vier losse toets-scripts, dat volstaat vandaag. 9-11: de soepele lus. 12-14: laat de kip aan de rand stoppen — als x groter is dan 220, maak x 220.



Mechaniek 3 · De broedmachine (klonen)

Draaiboek-anker: dag 2 · Scratch-blok 1 (9u20-10u30) · **ze leren:** een kloon is een kopie mét zijn eigen gedrag

6-14

DIT BESTAAT AL

- mechaniek 1 en 2 werken
- een tweede sprite «Broedmachine» — teken een houten kist of een nest

ZEG DIT LETTERLIJK

“Ik heb maar één kip getekend. Toch staan er zo dadelijk tien. Het toverwoord is kloon: een kopie die meteen zelf begint te leven. Kijk wat er gebeurt als ik klik.”

Script op de sprite «Broedmachine»

wanneer op deze sprite wordt geklikt

maak een kloon van «Kip»

start geluid «Pop»

Script op de sprite «Kip»

wanneer ik start als kloon

ga naar x: willekeurig getal tussen -180 en 180 · y: willekeurig getal tussen -120 en 20

toon

Test het zo

Klik drie keer op de broedmachine: er staan drie extra kippen, elk op een andere plek. Staan ze allemaal op elkaar gestapeld? Dan ontbreken de willekeurig-getal-blokken in het kloonscript.

Werkt het niet?

Gebeurt er niets? Kijk in het kloonblok of er «Kip» staat en niet «mезelf» — anders kloon je onzichtbare broedmachines in plaats van kippen.

Per leeftijd

6-8: sjabloon met de broedmachine al klaar; zij bouwen enkel het start-als-kloon-script. 9-11: alles zelf. 12-14: begrenс de klonen (als AantalDieren groter is dan 10: geen kloon maken) en leg aan een Kuiken uit waarom dat moet.



Mechaniek 4 · De teller AantalDieren

Draaiboek-anker: dag 2 · Scratch-blok 2 (10u45-12u00) · **ze leren:** een variabele onthoudt een getal tussen twee klikken in

6-14

DIT BESTAAT AL

- mechaniek 3 werkt
- maak bij «Variabelen» de variabele «AantalDieren», voor alle sprites

ZEG DIT LETTERLIJK

“Hoeveel kippen staan er nu? Tellen met je ogen is te traag. We geven het spel een geheugen: een variabele — een doosje met een naam, waar precies één getal in past.”

Uitbreiding van het kloonscript op «Kip»

wanneer ik start als kloon

verander «AantalDieren» met 1

ga naar x: willekeurig getal tussen -180 en 180 · y: willekeurig getal tussen -120 en 20

toon

Nieuw startscript op «Kip»

wanneer op de groene vlag wordt geklikt

maak «AantalDieren» 1

Waarom start de teller op 1 en niet op 0? Omdat de allereerste kip — het origineel — óók meetelt. Stel de vraag in de kring en laat ze het zelf ontdekken: dit is een echte ontwerpbeslissing.

Test het zo

Vlag → de teller toont 1. Drie keer broeden → 4. Opnieuw de vlag → terug naar 1: het spel begint proper. Die drie stapjes zijn samen de volledige test.

Werkt het niet?

Telt de teller per klik met 2 op? Dan staat «verander AantalDieren met 1» twee keer in het project — vaak één keer op de broedmachine én één keer op de kip. Eén plek volstaat: bij de kloon zelf.

Per leeftijd

6-8: de begeleider maakt de variabele aan, het kind sleept het verander-blok. 9-11: alles zelf. 12-14: tweede variabele «Generatie» die bijhoudt de hoeveelste broedronde loopt — zoals de lintjes bij Kloon-Tikkertje.



Mechaniek 5 · Voerpunten verdienen

Draaiboek-anker: dag 3 · Scratch-blok 1 (9u20-10u30) · **ze leren:** klikken kan een variabele laten oplopen

6-14

DIT BESTAAT AL

- variabele «Voerpunten», voor alle sprites
- mechaniek 4 werkt

ZEG DIT LETTERLIJK

“Vanaf nu is elke klik op een kip één voerpunt waard. Sparen dus — want binnen het uur kan je er echte dingen mee kopen.”

Klikscript op «Kip» — geldt vanzelf óók voor elke kloon

wanneer op deze sprite wordt geklikt

verander «Voerpunten» met 1

zeg «+1» gedurende 0.2 seconden

start geluid «Pop»

Reset bij de start (bij het vlag-script op «Kip»)

wanneer op de groene vlag wordt geklikt

maak «Voerpunten» 0

Het «+1»-ballonnetje en de pop zijn geen versiering: gamemakers noemen dat voelbare feedback — elke klik moet iets teruggeven. Laat ze dus staan.

Test het zo

Klik tien keer op om het even welke kip, ook op klonen: Voerpunten staat op 10. Klik daarna één keer op de achtergrond: er mag níets gebeuren — alleen kippen zijn geld waard.

Werkt het niet?

Geven de klonen geen punten? Dan staat het klikscript op de verkeerde sprite, meestal op de broedmachine. Een klikscript op «Kip» geldt automatisch voor al haar klonen.

Per leeftijd

6-8: dit is hún hoofdmechaniek — veel klikken mag. 9-11: ballon en geluid erbij. 12-14: automatisch voer — een lus op de kip met wacht 5 seconden en verander Voerpunten met 1: zo wordt de clicker een echte tycoon.



Mechaniek 6 · De koopknop met stijgende prijs

Draaiboek-anker: dag 3 · Scratch-blok 2 (10u45-12u00) · ze leren: een als-dan-blok bewaakt een grens

9-14 · 6-8 met vaste prijs

DIT BESTAAT AL

- variabelen «Voerpunten» en «Kostprijs» («Kostprijs» start op 10)
- een sprite «Koopknop» met de tekst KOOP EEN KIP
- de broedmachine krijgt bij de vlag een verberg-blok: gratis kippen zouden de kassa kapotmaken

ZEG DIT LETTERLIJK

“Mag je een kip kopen met maar 7 punten? Nee — en dat moet het spel zélf bewaken, niet ik. Daarvoor dient het als-dan-blok: de portier van de kassa.”

Script op de sprite «Koopknop»

wanneer op deze sprite wordt geklikt

als «Voerpunten» $\geq$ «Kostprijs», dan

verander «Voerpunten» met $(0 - \text{«Kostprijs»})$

maak een kloon van «Kip»

maak «Kostprijs» (afronding van $(\text{«Kostprijs»} \times 1.15)$)

start geluid «Coin»

anders

zeg «Nog niet genoeg voerpunten!» gedurende 2 seconden

Reset bij de start (op «Koopknop»)

wanneer op de groene vlag wordt geklikt

maak «Kostprijs» 10

Dit is exact de kring-demo van dag 3: de eerste kip kost 10, de tweede 12, de derde 14. De volledige prijsladder staat in de antwoordsleutel hieronder.

Test het zo

Koop drie keer na elkaar (spaar tussendoor): de prijs toont 10, dan 12, dan 14. Probeer ook één keer te kopen met te weinig punten: de knop moet dat luidop weigeren.

Werkt het niet?

Wordt de prijs een kommagetal zoals 13.8? Het afrondingsblok ontbreekt rond de vermenigvuldiging. Worden de punten negatief? Dan hangen de koop-blokken buiten de mond van het als-blok.

Per leeftijd

6-8: vaste prijs van 10 zonder stijging; de begeleider zet het als-blok klaar. 9-11: de volledige knop zoals hierboven. 12-14: groeifactor in een schuifknop-variabele «Groeï» en test 1.05 tegenover 1.25 — voel het verschil in tien aankopen.



Mechaniek 7 · De winkel-broadcast

Draaiboek-anker: dag 4 · Scratch-blok 1-2 (9u25-12u00) · ze leren: één signaal, meerdere reacties

9-14

DIT BESTAAT AL

- mechaniek 6 werkt
- sprites «Winkel», «Graan», «Schaap» en «Schuur»
- variabele «SchuurGekocht», start op 0

ZEG DIT LETTERLIJK

“Tot nu praat elke knop met één ding tegelijk. Een echte winkel roept om: één belletje, en álle waren springen recht. Dat omroepen heet in Scratch een signaal zenden.”

Script op «Winkel»

wanneer op deze sprite wordt geklikt

zend het signaal «OpenWinkel»

Script op «Graan» — Schaap en Schuur volgen hetzelfde stramien

wanneer ik het signaal «OpenWinkel» ontvang

toon

zeg «Graan: 5 voerpunten» gedurende 3 seconden

Koopscript op «Graan»

wanneer op deze sprite wordt geklikt

als «Voerpunten» $\geq$ 5, dan

verander «Voerpunten» met -5

zeg «Mmm, extra voer!» gedurende 1 seconde

Prijzen op de markt: graan 5 (klein plezier), schaap 25 (maakt een schaap-kloon, net zoals de koopknop) en de schuur 150 — de eendaankoop die «SchuurGekocht» op 1 zet en «BoerderijCompleet» zendt.

Test het zo

Eén klik op de winkel: drie prijskaartjes tegelijk in beeld. Verschijnt er maar één? Vergelijk de signaalnaam letter voor letter — «OpenWinkel» en «Open winkel» zijn twee verschillende signalen.

Werkt het niet?

De meest gemaakte fout van dag 4: bij «zend signaal» een níeuw signaal aanmaken in plaats van het bestaande uit het lijstje te kiezen. Eén tikfout en de lijn is dood.

Per leeftijd

6-8: winkel-sjabloon met twee waren, zij vullen prijzen en teksten in. 9-11: drie waren volledig zelf. 12-14: vierde waar «Tractor» (60) die het automatisch voer van mechaniek 5 verdubbelt.



Mechaniek 8 • Levelpoort en eindscherm

Draaiboek-anker: dag 4 • blok 10u45 + dag 5 • polish (10u45-12u00) • ze leren: het spel kijkt zélf wanneer het verder mag

9-14

DIT BESTAAT AL

- mechaniek 4, 6 en 7 werken
- een tweede achtergrond «Markt» en een derde «Eindscherm»

ZEG DIT LETTERLIJK

“Wie beslist wanneer level 2 begint? Niet jij met een geheime toets — het spel zelf. We bouwen een poortwachter die de dierenteller in de gaten houdt.”

Poortwachter-script op het speelveld (de achtergrond)

wanneer op de groene vlag wordt geklikt

wissel achtergrond naar «Erf»

wacht tot «AantalDieren» $\geq$ 8

zend het signaal «NaarDeMarkt»

Decorwissel (ook op de achtergrond)

wanneer ik het signaal «NaarDeMarkt» ontvang

wissel achtergrond naar «Markt»

start geluid «Tada»

Het eindscherm (ook op de achtergrond)

wanneer ik het signaal «BoerderijCompleet» ontvang

wissel achtergrond naar «Eindscherm»

start geluid «Cheer»

stop «alle» scripts

De sprite «Schuur» zendt bij een geslaagde aankoop zelf «BoerderijCompleet» — zet dat blok als laatste in haar koopschipt. En «stop alle» zorgt dat er na het eindscherm niets meer beweegt: een proper einde.

Test het zo

Koop of broed tot 8 dieren: het decor wisselt vanzelf naar de markt. Koop daarna de schuur (150 punten): eindscherm, juichgeluid, stilte. Speel het spel één keer helemaal uit — pas dan weet je dat het áf is.

Werkt het niet?

Wisselt het decor meteen bij de start? Dan ontbreekt het wacht-tot-blok en zendt de poortwachter zijn signaal onmiddellijk. Dat ene blok is de hele truc.

Per leeftijd

6-8: spelen level 1 als volledig spel – het volle erf ís hun einde. 9-11: poortwachter en marktdecor. 12-14: derde poort erbij met de oogstklok (bouwkaart 6), zodat het spel ook verloren kan worden.

Balans & sleutels



Balansknoppen: makkelijker en moeilijker maken

Balans stel je niet in op gevoel maar met een eerlijke proef, net zoals in het echte vak: **verander één knop per keer**, laat drie minuten spelen, tel de kippen, en beslis dan pas. Twee knoppen tegelijk draaien = niet meer weten welke het deed.

BALANSKNOP	WAAR IN HET SCRIPT	MAKKELIJKER	STANDAARD	MOEILIJKER
punten per klik	klikscript op «Kip» (mechaniek 5)	verander met 2	verander met 1	laat op 1 — draai liever aan de prijzen
startprijs eerste kip	maak «Kostprijs» ... (mechaniek 6)	5	10	15
groeifactor van de prijs	«Kostprijs» × ... (mechaniek 6)	1.10	1.15	1.25
startpunten	maak «Voerpunten» ... (mechaniek 5)	10	0	0
levelpoort naar de markt	wacht tot «AantalDieren» ≥ ... (mechaniek 8)	5	8	12
prijs van de schuur	koopscript op «Schuur» (mechaniek 7)	100	150	250
vos-snelheid	schuif in ... seconden (bouwkaart 7)	4 seconden	3 seconden	2 seconden
oogstklok	maak «Tijd» ... (bouwkaart 6)	45	30	20

ANTWOORDSLEUTEL · DE PRIJSLADDER BIJ FACTOR 1.15

AANKOOP	PRIJS	TOTAAL UITGEBEID
1	10	10
2	12	22
3	14	36
4	16	52
5	18	70
6	21	91
7	24	115
8	28	143
9	32	175
10	37	212

Elke prijs = afronding van (vorige prijs × 1.15). Controleer bij elke studio minstens de eerste drie: **10 → 12 → 14** — dat is de kring-demo van dag 3.

ANTWOORDSLEUTEL · DE KLIK-SOM

Wie alléén klikt (1 punt per klik) betaalt voor vijf kippen $10 + 12 + 14 + 16 + 18 = \mathbf{70 \text{ klikken}}$ — een fijne drie à vier minuten spelen. Acht dieren kosten al 143 klikken: dáárom bouwen de Alpaca's het automatisch voer erbij.

Rekenen de kinderen mee? Mooi zo — dit is exact de kraampjes-quiz van de middagronde op dag 3: iets dat elke keer duurder wordt, op een prijskaartje krijgen.

Bugs & Debug-Detective

 Veelvoorkomende bugs en hun vaste oplossing

Tachtig procent van alle hulpvragen tijdens de week staat in deze tabel. Wijs kinderen eerst naar de middelste kolom en laat ze zélf de fix proberen — een bug begrijpen is de helft van het vak.

WAT JE ZIET	WAT ER ECHT AAN DE HAND IS	ZO LOS JE HET OP
De kip flitst naar haar doel in plaats van te wandelen	er staat «ga naar» waar «schuif in 1 seconde naar» hoort — ga is teleporteren	vervang het blok; alleen schuif-blokken tonen de weg ernaartoe
Alle klonen staan op één hoop	het start-als-kloon-script gaat naar een v́aste x en y	zet er willekeurig-getal-blokken in: x tussen -180 en 180, y tussen -120 en 20
De teller telt per broedklik met 2 op	«verander AantalDieren met 1» staat twee keer in het project	zoek beide (broedmachine én kip) en houd er precies één over: bij het kloonscript
De prijs wordt een kommagetal zoals 13.8	de afronding rond «Kostprijs × 1.15» ontbreekt	wikkel de vermenigvuldiging in het afrondingsblok uit Functies
De voerpunten worden negatief	de koop-blokken hangen búíten het als-dan-blok	sleep alle koop-blokken in de mond van het als-blok; alleen de weiger-tekst hoort bij anders

WAT JE ZIET	WAT ER ECHT AAN DE HAND IS	ZO LOS JE HET OP
Eén winkelwaar reageert, de andere niet	de signaalnamen verschillen — vaak een tikfout of een per ongeluk nieuw aangemaakt signaal	kies bij elk ontvang-blok hetzelfde signaal uit het lijstje; typ nooit opnieuw
Een als-blok werkt maar één enkele keer	het als-blok staat los, zonder lus of gebeurtenis errond	hang het aan een klik-gebeurtenis of zet het in herhaal voortdurend
Na de vlag zijn alle gekochte dieren weg	klonen verdwijnen bij elke herstart — dat is een regel van Scratch, geen bug	leg uit: de vlag is nieuw spel; wie verder wil spelen, klikt de vlag niet

Alleen voor de begeleider — niet ophangen, niet meeprinten voor de kinderen

Het draaiboek vraagt om vlak voor de expo drie verborgen bugs in te bouwen in een **testkopie** van elk project (Bestand → Opslaan als kopie — nooit het origineel!). Dit zijn de drie, met per bug wat het kind ziet en welke verklaring een punt verdient. Noteer per laptop welke kopie welke bugs kreeg.

Begeleiderssleutel: Debug-Detective op dag 5

BOUW DIT IN (IN DE TESTKOPIE)	WAT HET KIND ZIET	DE VERKLARING DIE EEN PUNT VERDIENT
Haal in de soepele besturing (mechaniek 2) het herhaal-blok weg en laat de als-blokjes los achter	de kip reageert hooguit één tel op de pijltjes en staat dan stokstijf	de als-blokjes worden maar één keer bekeken — de lus die ze blijft herhalen, is weg
Hernoem in het koopknop-script de variabele naar «VoerPunten» (nieuwe variabele met bijna dezelfde naam)	klikken werkt en de teller loopt op, maar de koopknop zegt altijd «nog niet genoeg»	de knop kijkt in een ánder doosje dan waar de punten in zitten: de namen verschillen één letter
Koppel bij «Graan» het blok «wanneer ik OpenWinkel ontvang» los van de blokken eronder	de winkel roept om, maar het graan-prijkaartje verschijnt nooit	het signaal komt wél aan, maar er hangt niets meer onder het ontvang-blok

Eigen thema bouwen

Bouw Voederhof om naar een eigen thema

Het grote geheim van deze gids: de kernlus is thema-loos. Wissel de kostuums en de woorden, en hetzelfde spel wordt een ruimtestation of een onderwaterwereld — zonder ook maar één script te veranderen. Zo bouwt elke studio haar eigen game op het skelet van Voederhof.

ONDERDEEL	VOEDERHOF	RUIMTESTATION	ONDERWATERWERELD	RIDDERKASTEEL
het klik-dier	kip	reparatierobotje	clownvisje	hofnar
de munt	voerpunten	energie	luchtbellen	goudstukken

ONDERDEEL	VOEDERHOF	RUIMTESTATION	ONDERWATERWERELD	RIDDERKASTEEL
de kloonmachine	broedmachine	robotfabriek	koraalrif	smidse
de koopknop	koop een kip	bouw een robot	kweek een vis	huur een ridder
de drie waren	graan · schaap · schuur	zuurstof · antenne · koepel	plankton · schildpad · burcht	pijlen · paard · toren
de eindaankoop	de schuur	de raket	de koraalburcht	de troonzaal

Ombouwen in vijf stappen (± één blok tijd)

- 1. **Kostuums wisselen:** teken of kies nieuwe kostuums voor dier, machine en waren. Raak de scripts niet aan — die blijven exact gelijk.
- 2. **Variabelen hernoemen:** rechtsklik op de variabele → hernoemen (Voerpunten wordt Energie). Scratch past alle blokken vanzelf mee aan.
- 3. **Teksten aanpassen:** alle zeg-blokken en de weiger-tekst van de koopknop in de nieuwe wereld laten spreken.
- 4. **Geluiden wisselen:** tok wordt bliep, muntgeluid wordt bubbel — de Asset Shop helpt (2 Dev-munten per geluid).
- 5. **Speeltest:** laat een ander duo drie minuten spelen. Voelt het als een nieuw spel? Dan snap je waarom gamemakers eerst de lus bouwen en pas daarna de wereld.

Voor de studiogames van de week geldt dezelfde volgorde: eerst de kernlus laten werken (kaart 1, 2 en 5 van de bouwkaarten), dan pas het thema erop schilderen. Het gameboek heeft er een eigen kernlus-blad voor.

Zo gebruik je de kaarten

Print de set, knip per kaart en leg de stapel in de laptop-hoek naast het rollenbord. Wie «ik ben klaar!» roept, krijgt geen wachttijd maar een kaart: één mechaniek, exact de blokstappen, meteen een test. Kaart 1-5 en 10 zijn de mechanieken van de rode draad zelf (volledig uitgewerkt in de Boerderijgame-gids); kaart 6-9, 11 en 12 zijn de uitbreidingen voor de polish op dag 5, de eigen studiogames en de expo. Elke kaart eindigt met een uitbreiding per leeftijdsgroep: **6-8** Kuikens · **9-11** Veulens · **12-14** Alpaca's.

Zo gebruik je de kaarten

Leeswijzer blokkleuren

Leeswijzer blokkleuren: **gebeurtenis** **beweging** **uiterlijk** **geluid** **besturing** **variabele**

— dezelfde kleuren als in Scratch zelf. Ingesprongen blokjes zitten ín het blok erboven.

Beeldconcept

 Afbeelding nog te genereren — `../img/materiaal/materiaal-games-03.jpg` 16/9

A neat stack of small printed instruction cards resting beside a row of open laptops on a wooden table in a farm-camp classroom, a child's hand reaching to pick the top card, a rollenbord with role tags faintly visible in the background, cheerful daylight. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

Rode-draad-kaarten

Rode-draad-kaarten · kaart 1, 2, 3, 4, 5 en 10

Deze zes kaarten zijn de mechanieken die elke studio bouwt — ze staan volledig uitgewerkt in de Boerderijgame-gids en komen dag na dag terug in het draaiboek.

BOUWKAART 1 VAN 12 · MOEILIJKE ●○○

🌟 Score bijhouden

Past bij: dag 3 · Scratch-blok 1 — de basis van elke game

Een teller die onthoudt hoeveel je al verzamelde. Punten, munten, eieren: in Scratch is het allemaal dezelfde variabele.

Eerst nodig: één sprite waarmee gescoord wordt.

Bij de start van het spel

wanneer op de groene vlag wordt geklikt

maak «Score» 0

Op het moment dat er gescoord wordt

verander «Score» met 1

Test meteen: Vlag → 0. Drie keer scoren → 3. Opnieuw de vlag → wéér 0. Wie de reset vergeet, speelt met de score van de vorige speler.

Werkt niet? Start de teller niet op 0? Dan hangt het maak-blok niet onder het vlag-blok, of staat het op een sprite die nooit start.

Uitbreiding — **6-8** zet de teller groot in beeld en tel samen hardop mee. **9-11** tweede variabele voor een tweede soort punten (bv. eieren én munten). **12-14** laat de score ook zakken bij een fout, en test dat hij nooit onder 0 kan.

BOUWKAART 2 VAN 12 · MOEILIJKE ●○○

👁️ Klik-dier met voelbare klik

Past bij: dag 3 · Scratch-blok 1 — het voerpunten-blok van de rode draad

Een dier dat bij elke klik een punt geeft én laat vóélen dat de klik aankwam: wip, ballonnetje, ploggeluid.

Eerst nodig: bouwkaart 1 (de variabele «Score» bestaat).

Klikscript op het dier

wanneer op deze sprite wordt geklikt

verander «Score» met 1

zeg «+1» gedurende 0.2 seconden

start geluid «Pop»

verander y met 10

wacht 0.1 seconden

verander y met -10

Test meteen: Tien klikken = score 10, en het dier wijpt bij elke klik even op. Zonder wip en plop voelt het spel dood — probeer het maar eens met en zonder.

Werkt niet? Doet de klik niets? De sprite staat misschien op verbergen, of een andere (doorzichtige) sprite ligt er bovenop en vangt de klik.

Uitbreiding — **6-8** alleen punt + geluid; de wip mag de begeleider erbij zetten. **9-11** de volledige kaart zoals hierboven. **12-14** hoe sneller je klikt, hoe hoger het dier wijpt: gebruik een variabele «Wipkracht».

BOUWKAART 3 VAN 12 · MOEILIJKE ●○○

Sprite besturen met pijltjes

Past bij: dag 1 · Scratch-blok 2 — de besturing van de pratende kip

De speler stuurt een sprite over het scherm met de vier pijltjestoetsen — de eerste echte besturing van het kamp.

Eerst nodig: een sprite met liefst twee kostuums (stap-links, stap-rechts).

Eén lus die blijft luisteren (bouw alle vier de richtingen zo)

wanneer op de groene vlag wordt geklikt

herhaal voortdurend

als de toets «pijltje rechts» is ingedrukt, dan

verander x met 5

wissel naar volgend kostuum

Test meteen: Houd een pijl ingedrukt: de sprite glijdt soepel en stapt zichtbaar. Laat los: hij stopt onmiddellijk — geen nagleden.

Werkt niet? Beweegt hij hakkelig? De als-blokjes staan niet ín de herhaal-lus. Reageert één richting niet? Die mist haar eigen als-blok.

Uitbreiding — **6-8** twee richtingen (links en rechts) volstaan. **9-11** alle vier de richtingen in één lus. **12-14** diagonaal lopen mogelijk maken en de sprite aan de schermrand laten stoppen.

BOUWKAART 4 VAN 12 · MOEILIJKE ●●○

Kloonmachine

Past bij: dag 2 · Scratch-blok 1 — de broedmachine van de rode draad

Eén knop die van één sprite een heel erf vol maakt: elke klik maakt een kloon die zelf meteen begint te leven.

Eerst nodig: twee sprites: de machine (knop) en het dier dat gekloond wordt.

Op de machine

wanneer op deze sprite wordt geklikt

maak een kloon van «Kip»

Op het dier

wanneer ik start als kloon

ga naar x: willekeurig getal tussen -180 en 180 · y: willekeurig getal tussen -120 en 20

toon

Test meteen: Drie klikken = drie nieuwe dieren, elk ergens anders. Tel na: origineel plus drie is vier op het scherm.

Werkt niet? Alles op één hoop? Willekeurig-getal-blokken vergeten. Niets te zien? Het kloonblok kloont «mezelf» in plaats van het dier.

Uitbreiding — **6-8** machine staat al klaar; het kind bouwt het start-als-kloon-script. **9-11** volledige kaart plus teller (zie de Boerderijgame-gids, mechaniek 4). **12-14** maximum inbouwen: bij meer dan 10 klonen weigert de machine — leg uit waarom dat moet.

BOUWKAART 5 VAN 12 · MOEILIJKE ●●●

Koopknop met stijgende prijs

Past bij: dag 3 · Scratch-blok 2 — het clicker-hart van de rode draad

Een knop die punten omzet in iets nieuws, en die zichzelf na elke aankoop 15% duurder maakt.
Dé motor van elk clicker-spel.

Eerst nodig: variabelen «Score» en «Kostprijs» (start 10); een kloonbaar dier (bouwkaart 4).

Op de koopknop

wanneer op deze sprite wordt geklikt

als «Score» $\geq$ «Kostprijs», dan

verander «Score» met $(0 - \text{«Kostprijs»})$

maak een kloon van «Kip»

maak «Kostprijs» (afronding van $(\text{«Kostprijs»} \times 1.15)$)

anders

zeg «Nog niet genoeg punten!» gedurende 2 seconden

Sleutel: de prijzenrij moet exact $10 \rightarrow 12 \rightarrow 14 \rightarrow 16 \rightarrow 18 \rightarrow 21$ lopen. Loopt hij anders, vergelijk dan met de prijsladder in de Boerderijgame-gids.

Test meteen: Koop drie keer na elkaar (spaar tussendoor): de prijs toont 10, dan 12, dan 14. Probeer ook één keer te kopen met te weinig punten: de knop moet dat luidop weigeren.

Werkt niet? Kommagetallen? Afronding vergeten. Negatieve punten? De koop-blokken hangen buiten het als-blok. Gratis dieren? Er bestaat nog een oude gratis kloonknop — verberg die.

Uitbreiding — **6-8** vaste prijs zonder stijging; begeleider zet het als-blok klaar. **9-11** de volledige kaart. **12-14** tweede koopknop met een ándere groeifactor en vergelijk welke eerlijker voelt.

BOUWKAART 10 VAN 12 · MOEILIJKE ●●●

Winkel met één signaal

Past bij: dag 4 · Scratch-blok 1-2 — de winkel-broadcast van de rode draad

Eén winkelknop roept om, en álle waren antwoorden tegelijk — elk met hun eigen prijskaartje. Dit is broadcast, het inzicht van dag 4.

Eerst nodig: een winkelknop en minstens twee waren-sprites; variabele «Score».

Op de winkelknop

wanneer op deze sprite wordt geklikt

zend het signaal «OpenWinkel»

Op elke waar (dit is graan; verzin er zelf nog twee)

wanneer ik het signaal «OpenWinkel» ontvang

toon

zeg «Graan: 5 punten» gedurende 3 seconden

Test meteen: Eén klik op de winkel: alle waren tonen tegelijk hun prijs. Voeg een derde waar toe zonder de winkelknop aan te raken — werkt die meteen mee, dan snap je broadcast écht.

Werkt niet? Reageert een waar niet? Signaalnaam letter voor letter vergelijken; kies het signaal altijd uit het lijstje, typ het nooit opnieuw.

Uitbreiding — **6-8** twee waren, teksten door de begeleider voorgezet. **9-11** drie waren met eigen prijzen en koopscrijts. **12-14** tweede signaal «SluitWinkel» waarbij alle waren zich weer verbergen.

Polish & expo



Polish- en expo-kaarten · kaart 6, 7, 8, 9, 11 en 12

Deze zes kaarten zijn de uitbreidingen: polish op dag 5, de eigen studiogames en de expo-mechaniken voor wie sneller klaar is.

BOUWKAART 6 VAN 12 · MOEILIJKE ●●○

🕒 De oogstklok (timer)

Past bij: dag 5 · polish-blok 10u45 — maakt van elke game een wedstrijdje

Een klok die van 30 naar 0 aftelt en dan één signaal uitstuurt: de oogst is binnen, het potje is voorbij.

Eerst nodig: variabele «Tijd»; iets dat op «TijdOm» wil reageren.

De klok (op om het even welke sprite of de achtergrond)

wanneer op de groene vlag wordt geklikt

maak «Tijd» 30

herhaal tot «Tijd» = 0

wacht 1 seconde

verander «Tijd» met -1

zend het signaal «TijdOm»

Voorbeeld-ontvanger

wanneer ik het signaal «TijdOm» ontvang

zeg «De oogst is binnen!» gedurende 2 seconden

stop «alle» scripts

Test meteen: De klok telt zichtbaar 30-29-28... en bij 0 stopt het spel exact één keer. Meet met een echte klok mee: 30 tellen moet ongeveer 30 seconden duren.

Werkt niet? Telt hij bliksemsnel af? Het wacht-blok zit niet ín de lus. Stopt het spel nooit? Het zend-blok hangt binnen de lus in plaats van eronder.

Uitbreiding — **6-8** begeleider bouwt de klok; kinderen kiezen wat er bij «TijdOm» gebeurt. **9-11** volledige kaart. **12-14** laatste vijf seconden een tik-geluid per seconde — spanning bouwen zoals echte games doen.

BOUWKAART 7 VAN 12 · MOEILIJKE ●●○

👁️ Vijand patrouilleert: de vos

Past bij: dag 5 · polish, of week 2 van het 10-daagse kamp

Een vos die eindeloos heen en weer sluipt langs de rand van het erf — het eerste stukje gevaar in de game.

Eerst nodig: een vos-sprite (of ander roofdier); niets anders.

Op de vos

wanneer op de groene vlag wordt geklikt

ga naar x: -200 · y: -80

herhaal voortdurend

schuif in 3 seconden naar x: 200 · y: -80

schuif in 3 seconden naar x: -200 · y: -80

Test meteen: De vos wandelt eindeloos heen en weer, ook als jij niets doet. Laat het spel een minuut draaien: hij mag nooit blijven staan of van lijn veranderen.

Werkt niet? Blijft hij aan één kant plakken? Dan staat maar één schuif-blok in de lus. Kijkt hij de verkeerde kant op? Voeg een blok «richting spiegelen» toe bij elke draai.

Uitbreiding — **6-8** vos trager (5 seconden per oversteek) en enkel als decor. **9-11** volledige kaart plus botsing met bouwkaart 8. **12-14** vos versnelt: zet de schuiftijd in een variabele en verlaag die elke oversteek met 0.1.

BOUWKAART 8 VAN 12 · MOEILIJKE ●●●

⚠ Leven verliezen en Game Over

Past bij: dag 5 · polish — de tekstballon «Game Over» uit het draaiboek, volledig gebouwd

Drie levens, één patrouillerende vijand: raak je hem, dan verlies je een leven en start je op je beginplek. Bij nul is het Game Over.

Eerst nodig: bouwkaart 7 (de vos loopt); variabele «Levens».

Op het speler-dier

wanneer op de groene vlag wordt geklikt

maak «Levens» 3

herhaal voortdurend

als ik «Vos» raak, dan

verander «Levens» met -1

start geluid «Bonk»

ga naar x: 0 · y: -20

wacht 1 seconde

als «Levens» = 0, dan

zend het signaal «GameOver»

Op de achtergrond

wanneer ik het signaal «GameOver» ontvang

zeg «Game Over — druk op de vlag!» gedurende 4 seconden

stop «alle» scripts

De «wacht 1 seconde» is de onkwetsbaarheids-tel: zonder die telt één botsing elke schermтик opnieuw en ben je alles in één klap kwijt.

Test meteen: Loop drie keer bewust tegen de vos: 3 → 2 → 1 → Game Over, en tussenin ben je telkens één tel onaantastbaar op je startplek.

Werkt niet? Alles kwijt in één botsing? De wacht-tel ontbreekt. Geen Game Over? De als-Levens-0-check staat buiten de lus en wordt nooit meer bekeken.

Uitbreiding — **6-8** één leven en een vriendelijke herstart, zonder Game Over-scherm. **9-11** volledige

BOUWKAART 9 VAN 12 · MOEILIJKE ●●○

☆ Power-up: de gouden graankorrel

Past bij: dag 5 · polish, of de Asset Shop-upgrade van dag 2-3

Om de zoveel tijd verschijnt ergens een gouden korrel. Wie hem binnen drie seconden klikt, pakt tien punten in één keer.

Eerst nodig: een korrel-sprite met een gouden kostuum; variabele «Score».

Verschijn-script op de korrel

wanneer op de groene vlag wordt geklikt

verberg

herhaal voortdurend

wacht willekeurig getal tussen 8 en 15 seconden

ga naar willekeurige positie

toon

wacht 3 seconden

verberg

Vangst-script op de korrel

wanneer op deze sprite wordt geklikt

verander «Score» met 10

start geluid «Collect»

verberg

Test meteen: Speel een minuut: de korrel duikt een paar keer op, telkens ergens anders, en verdwijnt na drie tellen. Eén rake klik = plus 10 en meteen weg.

Werkt niet? Blijft hij staan na de klik? Het verberg-blok onderaan het vangst-script ontbreekt. Verschijnt hij nooit? Hij start op verbergen en het toon-blok zit niet in de lus.

Uitbreiding — **6-8** korrel blijft 6 seconden staan in plaats van 3. **9-11** volledige kaart. **12-14** één op de

kaart. **12-14** hartjes-sprite die per leven een kostuum wisselt: 3 hartjes, 2, 1, leeg.

vijf korrels is een rotte korrel (ander kostuum) die 5 punten kóst — kijken vóór je klikt.

BOUWKAART 11 VAN 12 · MOEILIJKE ●●○



Twee spelers, één toetsenbord

Past bij: dag 5 · Boerderij Game Expo — ouder tegen kind aan de stand

Speler 1 stuurt met de pijltjes, speler 2 met de toetsen W-A-S-D. Elk een eigen dier, elk een eigen teller: wie het eerst 20 punten heeft, wint.

Eerst nodig: twee bestuurbare dieren (bouwkaart 3, twee keer); variabelen «ScoreSpeler1» en «ScoreSpeler2».

Op het dier van speler 2 (één richting als voorbeeld — pijltjes blijven voor speler 1)

wanneer de toets «d» wordt ingedrukt

verander x met 5

Scheidsrechter-script op de achtergrond

wanneer op de groene vlag wordt geklikt

herhaal voortdurend

als «ScoreSpeler1» $\geq$ 20, dan

zeg «Speler 1 wint!» gedurende 3 seconden

stop «alle» scripts

als «ScoreSpeler2» $\geq$ 20, dan

zeg «Speler 2 wint!» gedurende 3 seconden

stop «alle» scripts

Test meteen: Twee kinderen, vier handen op één toetsenbord: elk stuurt alléén zijn eigen dier en elk telt alleen zijn eigen punten. De scheidsrechter roept exact één winnaar om.

Werkt niet? Sturen beide toetsensets hetzelfde dier? Dan zijn de WASD-scripts op de verkeerde sprite geplakt. Twee winnaars tegelijk? De stop-blokken ontbreken.

Uitbreiding — **6-8** samen tegen de klok in plaats van tegen elkaar: één gedeelde teller. **9-11** volledige kaart. **12-14** beste-van-drie met een rondeteller die na elke winst één omhoog gaat.

BOUWKAART 12 VAN 12 · MOEILIJKE ●●○



Topscore voor de expo

Past bij: dag 5 · Boerderij Game Expo — bezoekers jagen op het record

Een topscore die blijft staan over potjes heen. Op de expo wordt dit de recordjacht: welke ouder klopt de bouwer van het spel?

Eerst nodig: bouwkaart 6 (het signaal «TijdOm»); variabelen «Score» en «Topscore».

Recordscript (op de achtergrond of het klik-dier)

wanneer ik het signaal «TijdOm» ontvang

als «Score» > «Topscore», dan

maak «Topscore» = «Score»

zeg «NIEUW RECORD!» gedurende 2 seconden

Belangrijkste regel: zet nergens «maak Topscore 0» onder de vlag. De topscore is het enige getal dat een herstart moet overleven — dat is net het punt.

Test meteen: Speel drie potjes met bijvoorbeeld 5, 12 en 8 punten: na afloop staat de topscore op 12 en verscheen «NIEUW RECORD!» precies één keer, bij het tweede potje.

Werkt niet? Verdwijnt het record bij elke vlag? Er staat toch ergens een reset — zoek en verwijder. Record bij één potje? Er staat $\geq$ waar $>$ moet staan.

Uitbreiding — **6-8** begeleider bouwt het script; het kind jaagt op zijn eigen record. **9-11** volledige kaart. **12-14** top-3 bijhouden met drie variabelen en de expo-bezoekers op een krijtbord laten meeschrijven.

Welke kaart wanneer



Welke kaart op welk moment

MOMENT IN DE KAMPWEEK	LEG DEZE KAARTEN KLAAR	WAAROM NET DAN
dag 1 · Scratch-blok 2	kaart 3 (besturen)	de eerste besturing van de pratende kip
dag 2 · Scratch-blok 1-2	kaart 4 (kloonmachine)	de broedmachine en de teller van de rode draad
dag 3 · Scratch-blok 1-2	kaart 1, 2 en 5 (score · klik-dier · koopknop)	het clicker-hart: dit bouwt elke studio
dag 4 · Scratch-blok 1-2	kaart 10 (winkel met één signaal)	de broadcast-les van de dag
dag 5 · polish-blok 10u45	kaart 6, 7, 8 en 9 (klok · vos · levens · power-up)	één polish-detail kiezen dat het spel af maakt
dag 5 · Boerderij Game Expo	kaart 11 en 12 (twee spelers · topscore)	ouders spelen mee en jagen op het record
10-daags · week 2	alle kaarten vrij	de studiogames van de gevorderdentrack

Regel uit het echte vak die op elke kaart van toepassing is: **eerst de test van de kaart halen, dan pas een nieuwe kaart pakken**. Twee halve mechanieken zijn samen géén hele game.

 Zo gebruik je dit gameboek

Twaalf A4-bladen die de hele kampweek dragen, hier per fase gegroepeerd in tabbladen. De downloadknop print altijd het volledige boek — de tabbladen zijn er om tijdens het kamp snel het juiste blad terug te vinden. Kinderen moeten geen leeg blad zelf indelen: elk blad staat klaar, vastgeklikt aan een dag en een blok uit het draaiboek.

Bladen 1-4

 Bladen 1-4 • studio-opstart en spelontwerp

Van de allereerste studionaam tot het kernlus-schema: deze vier bladen dragen dag 1 tot en met de start van dag 3.

Beeldconcept

 **Afbeelding nog te genereren —** `../img/materiaal/materiaal-games-04.jpg` 16/9

Two children at a round wooden table filling in a paper worksheet with colored pencils, a small hand-drawn cardboard studio logo propped up beside them, a farm-camp classroom with laptops visible in the background, focused and happy mood. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

Pitchblad: onze studio, ons spel

dag 1 • dagopening (9u00) — vul in vóór je ook maar één blokje sleept

ONZE STUDIOAAM

ONS LOGO (MET ONS MASCOTTE-DIER!)

ONS SPEL IN ÉÉN ZIN

In ons spel moet je ...

... om te winnen moet je ...

ROLLENROOSTER VAN DE WEEK

DAG	PRODUCER (TIJD & PLAN)	TESTER (SPEELT & MELDT BUGS)	TRAILER-MAKER (FOTO PER DAG)
1			
2			
3			
4			
5			

KLAAR VOOR DE START

☐ onze naam staat op het rollenbord

☐ ons logo hangt aan de laptop-hoek

☐ we kregen 20 Dev-munten startkapitaal

Sprite- en geluidsplanner

dag 1 · dierenronde (12u00) en dag 2 · Scratch-blok 3 — eerst kijken, dan tekenen, dan bouwen

ZO BEWEEGT MIJN DIER ÉCHT (GEZIEN BIJ DE DIERENRONDE)

KOSTUUM 1 · STILSTAAN

KOSTUUM 2 · STAP OF FLADDER

GELUIDSPLAN

MOMENT IN HET SPEL	WELK GELUID	VANDAAN: OPNEMEN · BIBLIOTHEEK · ASSET SHOP (2 MUNTEN)

Variabelenlijst: het geheugen van ons spel

dag 2-3 · Scratch-blokken — de bovenste rij is al ingevuld als voorbeeld

NAAM	STARTWAARDE	WAT ONTHOUDT HIJ	WELK BLOK VERANDERT HEM
Voerpunten	0	hoeveel voer we spaarden	verander met 1 · bij klik op de kip

Check bij elke variabele

- ☐ de vlag zet hem op zijn startwaarde
- ☐ zijn naam zegt wat hij onthoudt
- ☐ geen twee namen die op elkaar lijken

Deze variabele tonen we groot in beeld (en waarom)

Kernlus-schema: waarom blijft de speler spelen?

dag 3 • Scratch-blok 1 — teken de motor van je spel vóór je hem bouwt

1 • DOE — WAT DOET DE SPELER DE HELE TIJD?

2 • KRIJG — WAT LEVERT DAT OP?

3 • KOOP — WAARAAN GEEFT HIJ HET UIT?

4 • GROEI — WAT WORDT ER STERKER OF SNELLER?

EN DAN TERUG NAAR 1 ... MAAR IETS DUURDER OF MOEILIJKE. WAT STIJGT ER BIJ ONS ELKE RONDE?

DE STRIKVRAAG: WAAROM WIL DE SPELER NOG ÉÉN BEURT? (KAN JE DIT NIET INVULLEN, DAN IS JE LUS NOG NIET AF)

Bladen 5-8



Bladen 5-8 • bouwen, robots en winkelen

Het kasboek, het robotparcours, het levelraster en het winkelblad: deze vier bladen dragen dag 2 tot en met dag 4.

Dev-munten-kasboek van onze studio

dag 2-5 · studio-kas — prijzen Asset Shop: geluid 2 · kostuum 3 · achtergrond 4

DAG	MUNTEN VERDIEND (WAARMEE?)	MUNTEN UITGEGEVEN (WAARAAN?)	SALDO
start	startkapitaal van de studio	—	20
2			
3			
4			
5			

Ons spaardoel (de duurdere upgrade later deze week)

Was onze duurste aankoop het waard? Waarom (niet)?

Robotparcours: de voedertransport-robot

dag 3 · robot-blok (13u00) — plan eerst op papier, dan pas in MakeCode

TEKEN HET KEGELPARCOURS VAN SCHUUR NAAR STAL (MET DE KEGELS!)

Ons rijprogramma

STAP	COMMANDO (VOORUIT · DRAAI LINKS · DRAAI RECHTS · STOP)	HOE VER OF HOEVEEL GRADEN
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Drie pogingen, drie keer slimmer

POGING	WAAR GING HET MIS	WELKE ÉNE INSTRUCTIE PASSEN WE AAN
1		
2		
3		

Levelkaart-raster

dag 4 · Scratch- en Minecraft-blok — één vak per idee, ook voor jullie Minecraft-segment

TEKEN JE LEVEL (S = START · D = DOEL · DRIEHOEK = GEVAAR · STER = POWER-UP · DIKKE LIJN = HEK OF MUUR)

DIT KOMT ERBIJ IN LEVEL 2

DIT MAAKT LEVEL 3 MOEILIJKE

WAAR BEGINT DE SPELER EN WAT ZIET HIJ ALS ÁLLEREERSTE?

Winkelblad: onze waren en ons signaal

dag 4 · Scratch-blok 1-2 — eerst de tabel, dan pas de sprites

ONS WINKELSIGNAAL HEET (KIES ÉÉN NAAM EN VERANDER HEM NOOIT MEER)

WAAR	PRIJS	WAT DOET HIJ ALS JE HEM KOOPT	WELKE SPRITE REAGEERT

Checks vóór je test

- ☐ alle waren luisteren naar exact hetzelfde signaal (letter per letter)
- ☐ elke waar trekt zijn prijs van de punten af
- ☐ de duurste waar is ons einddoel

Onze eindaankoop (zoals de schuur in Voederhof) en wat er dan gebeurt

Bladen 9-12

Bladen 9-12 · testen, bugs en de expo

Playtest-log, bugjacht, expoblad en reflectie: deze vier bladen dragen de hele releasedag, dag 5.

 Afbeelding nog te genereren — `../img/materiaal/materiaal-games-05.jpg` 16/9

Two children at a laptop playtesting a classmate's farm game while a third child stands behind them writing observations on a clipboard with a colored sticky note, a cheerful farm-camp classroom setting with soft afternoon light. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

Playtest-log met observatievragen

dag 5 · speeltest-ronde 1 (9u20) — kijk naar de speler, niet naar het scherm

IK TEST HET SPEL VAN STUDIO

GETEST DOOR

OBSERVATIEVRAAG	JA/NEE	WAT ZAG JE PRECIES
Snapte de speler binnen 30 seconden wat te doen, zonder uitleg?		
Waar klikte de speler het állereerst?		
Wanneer lachte of juichte de speler?		
Waar zuchtte hij of klikte hij wild in het rond?		
Is er een score, en klopt die met wat er gebeurt?		

Bug gevonden? Schrijf hem op zoals een echte tester

WAT DEED JE? → WAT GEBEURDE ER? → WAT HAD JE VERWACHT?

De éne verbetering die ik zou kiezen (op de gele post-it én hier)

Bugjacht: Debug-Detective

dag 5 · spel van de dag (14u30) — de begeleider verstopte 3 bugs; alleen een verklaring telt

BUG 1 · WAAR ZIT HIJ? (SPRITE + SCRIPT)

BUG 1 · HET LOOPT FOUT OMDAT ...

BUG 2 · WAAR ZIT HIJ?

BUG 2 · HET LOOPT FOUT OMDAT ...

BUG 3 · WAAR ZIT HIJ?

BUG 3 · HET LOOPT FOUT OMDAT ...

SCORE (1 PUNT PER GOED VERKLÁARDE BUG — «HET WERKT NIET» IS 0 PUNTEN)

☐ bug 1 verklaard

☐ bug 2 verklaard

☐ bug 3 verklaard

☐ daarna ons éigen spel nog eens nagekeken

Expoblad: onze stand op de Boerderij Game Expo

dag 5 · expo-opbouw en expo (13u00-16u00) — de studio runt de stand, de begeleider niet

NAAM VAN ONZE STAND

ONZE POSTERZIN (ÉÉN ZIN DIE DOET SPÉLEN)

DEMOPLAN TIJDENS DE EXPO	
WIE	TAAK
producer	standplanning en wissels bewaken
tester	laatste check om 14u45 + reserve-idee als iets crasht
trailer-maker	poster ophangen en bezoekers rondleiden

TICKETKASSA (OUDERS VERDIENEN EEN DEV-MUNT MET EEN VRAAG OVER ONZE STUDIO)		
BEZOEKER	VRAAG BEANTWOORD?	MUNT BETAALD?

HANDTEKENINGEN VAN ONZE BEZOEKERS

Reflectie: dit kan ik nu

dag 5 · afsluitkring — kruis alleen aan wat je aan iemand anders kan uitleggen

☐ een gebeurtenis kiezen (wanneer gebeurt iets?)

☐ een herhaal-lus bouwen

☐ een variabele maken én resetten

☐ klonen maken en tellen

☐ een signaal zenden en ontvangen

☐ een bug vinden én verklaren

MIJN MOOISTE BUG VAN DE WEEK (EN HOE IK HEM KRAAKTE)

HIEROP BEN IK HET MEEST TROTS

DIT BOUW IK THUIS VERDER

HANDEKENING VOOR HET GAMESTUDIO-DIPLOMA

Zo werkt jouw kampweek



Zo speel jij deze pagina

Dit is jouw eigen kampweek. Boven zie je Dag 1 tot Dag 5 — klik op een dag en lees wat je die dag gaat maken.

Bij elke dag hoort een lijstje: vink af wat je al deed. Hoe meer vinkjes, hoe voller de balk wordt.

Je vinkjes blijven bewaard op dít toestel. Kom je morgen terug op dezelfde laptop of tablet? Dan zie je meteen weer waar je gisteren gebleven was. Speel je op een ander toestel, dan begin je daar met een lege lijst — dat is normaal.

Helemaal op het einde vind je **Na het kamp**: wat je mee naar huis neemt en je diploma-moment.



Jouw rol deze week

Jij bent deze week een echte gamemaker. Samen met je duo run je jullie eigen studio: jullie kiezen een naam, verdelen rollen en bouwen elke dag een stukje verder aan Voederhof, jullie boerderij-spel. Op dag 5 speelt zelfs jouw mama of papa het spel dat jij maakte.

Dag 1



Vandaag word jij ...

Vandaag word jij een heuse gamemaker! Je kiest samen met je duo een studionaam en tekent een logo. Daarna bouw je je allereerste personage: een kip die beweegt, praat en naar jouw commando's luistert. Je speelt ook drie supersnelle spelletjes op code.org om je vingers los te maken.



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-games-18.jpg

16/9

A child sitting at a laptop in a sunny farm-camp classroom, screen showing a simple friendly cartoon chicken character on a green pixel-art farmyard with a small speech-bubble shape (no legible text) above its head, a real chicken visible through the window outside, warm first-day excitement. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

☐ Ik koos samen met mijn duo een studionaam en tekende ons logo

☐ Ik speelde Dance Party of Flappy Code op code.org

☐ Mijn kip zei «Tok tok!» en wandelde naar de voederbak

☐ Ik bestuurde mijn kip met de pijltjestoetsen

☐ Ik testte het spel van het buurduo en gaf feedback op een post-it

☐ Ik speelde Algoritme-Dans buiten

☐ Ik vertelde in de kring welk commando mijn kip vandaag kreeg

0/7



Wat je erbij pakt

Kijk in de Boerderijgame-gids bij level 1 hoe jouw kip hoort te bewegen. Vast je besturing? Pak bouwkaart 3. En vul samen met je duo blad 1 en 2 van het gameboek in: jullie studionaam en de sprite-planner.



Vertel dit thuis

“Mijn kip zei vandaag voor het eerst Tok tok! — en dat commando schreef ik.”



Vandaag word jij ...

Vandaag leer jij het grootste tovertrucje van de week: klonen! Met één druk op de knop tover je een heel erf vol dieren uit één enkele kip. Je bouwt een teller die precies bijhoudt hoeveel dieren er staan, en de Dev-munten-winkel gaat voor het eerst open.

Beeldconcept



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-games-19.jpg

16/9

A group of children playing a tag game outdoors on a farm campground, several kids wearing colored yarn armbands (red, yellow, blue) representing generations, one child reaching to tag another, barn and fence in the background, joyful energetic scene. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

☐ Ik bouwde de broedmachine die kippen kloont

☐ Ik maakte de teller AantalDieren aan

☐ Ik telde hoeveel klonen er op mijn erf stonden

☐ Ik speelde Kloon-Tikkertje buiten

☐ Ik kocht mijn eerste extra's in de Asset Shop

☐ Ik pitchte onze broedmachine aan het buurduo

☐ Ik vertelde in de kring hoeveel klonen mijn erf had

0 / 7



Wat je erbij pakt

Loopt je broedmachine vast? Bouwkaart 4 geeft je de blokstappen. Vul blad 3 (variabelenlijst) en blad 5

(kasboek) verder aan.



Vertel dit thuis

“Ik toverde met één klik een heel erf vol dieren.”

Dag 3



Vandaag word jij ...

Vandaag krijgt jouw erf een echte kassa! Elke klik op een kip levert een voerpunt op, en met genoeg punten koop je een nieuwe kip — al wordt elke kip een beetje duurder. In de namiddag stuur jij ook een echte rijdende robot over een parcours vol kegels.

Beeldconcept



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-games-20.jpg

16/9

Children crouched around a small wheeled micro:bit robot buggy navigating a cone obstacle course on a farmyard path, one child holding a tablet-style controller, others watching excitedly, warm midday farm light. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

☐ Ik verdiende voerpunten door op mijn kip te klikken

☐ Ik bouwde de koopknop die duurder wordt bij elke aankoop

☐ Ik testte of de prijs echt elke keer steeg (10 → 12 → 14)

☐ Ik programmeerde de micro:bit-robot met MakeCode

☐ Ik reed het voederparcours zonder een kegel te raken

☐ Ik speelde Loop-Estafette buiten

☐ Ik vertelde in de kring wat mijn duurste aankoop was

0/7

Wat je erbij pakt

Bekijk mechaniek 6 in de Boerderijgame-gids of pak bouwkaart 5 voor de koopknop. Vul blad 4 (kernlus) en blad 6 (robotparcours) in.

Vertel dit thuis

“Mijn eerste kip kostte 10 punten, mijn derde al 14!”

Dag 4

Vandaag word jij ...

Vandaag leert jouw erf communiceren. Eén druk op de winkelknop en al je waren reageren tegelijk — dat heet een signaal. En je verhuist voor een namiddag naar een blokkenwereld, waar jouw studio meebouwt aan de gedeelde Kinderboerderij Wilrijk.

Beeldconcept

 **Afbeelding nog te genereren —** ../img/materiaal/materiaal-games-21.jpg

16/9

Two children at a laptop building a colorful blocky voxel-style farm world together on screen — a barn, fences and small crop rows made of simple cubes — pointing and smiling at their shared creation, cozy farm-classroom setting. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9

☐ Ik bouwde de winkelknop die een signaal uitzendt

☐ Ik liet minstens twee waren reageren op hetzelfde signaal

☐ Ik speelde De Signaalketting zonder te praten

☐ Ik bouwde mee aan de gedeelde boerderijwereld

☐ Ik gebruikte een Agent-blok om iets automatisch te laten doen

☐ Ik maakte een foto voor onze trailer

☐ Ik vertelde in de kring welk bericht ik doorgaf

0/7



Wat je erbij pakt

Mechaniek 7 in de Boerderijgame-gids en bouwkaart 10 tonen je de winkel-broadcast stap voor stap. Vul blad 7 (levelraster) en blad 8 (winkelblad) in.



Vertel dit thuis

“Ik stuurde vandaag één signaal dat drie dingen tegelijk deed.”

Dag 5



Vandaag word jij ...

Vandaag is het zover: jouw spel gaat live! Je test het spel van een andere studio, lost de laatste bugs op, jaagt op verstopte bugs bij Debug-Detective, en om 15 uur open je je eigen kraam op de Boerderij Game Expo voor de ouders.

Beeldconcept



Afbeelding nog te genereren —

../img/materiaal/materiaal-games-22.jpg

16/9

A cheerful children's game expo stand at a farm camp: a proud child demonstrating their farm game on a laptop to a parent, a small hand-made poster and paper ticket-box with tokens on the table, festive bunting flags, warm late-afternoon light. Modern educational 3D render, frosted glass panel aesthetic, soft studio lighting, clean pastel gradient background (lavender, sky blue, soft pink), high detail, no readable text, no logos, 16:9



Ik testte het spel van een andere studio



Ik loste de gemelde bugs in mijn eigen spel op



Ik vond en verklaarde bugs bij Debug-Detective



Ik hielp onze expo-stand inrichten



Ik liet een ouder ons spel spelen aan de kassa



Ik kreeg mijn gamestudio-diploma



Ik vertelde thuis wat ik deze week bouwde

0/7



Wat je erbij pakt

Gebruik blad 9 (playtest-log) en blad 10 (bugjacht) om alles op te schrijven. Blad 11 is je expoblad, blad 12 je reflectie.



Vertel dit thuis

“Op de expo speelden mijn eigen ouders het spel dat ík maakte.”

Na het kamp



Wat je mee naar huis neemt

Je hebt deze week je eigen boerderij-spel gebouwd: van een pratende kip tot een volledige clicker-game met een winkel. Je gameboek met 12 ingevulde bladen is jouw logboek van de hele week — bewaar het goed, want daar staan al je beslissingen en je mooiste bug in.



Jouw diploma

Om 15u45, na de Boerderij Game Expo, krijg je je gamestudio-diploma. Daarop staat wat jij deze week leerde: gebeurtenissen, herhaal-lussen, variabelen, klonen, signalen — en hoe je een bug vindt én uitlegt.



Een uitdaging voor thuis

Verzin thuis je eigen dertiende bouwkaart: bedenk een nieuwe power-up of een nieuw dier voor Voederhof, bouw hem zelf in Scratch, en laat een broer, zus of vriend hem testen. Vergeet niet te vragen: werkte het meteen zoals jij bedoelde?