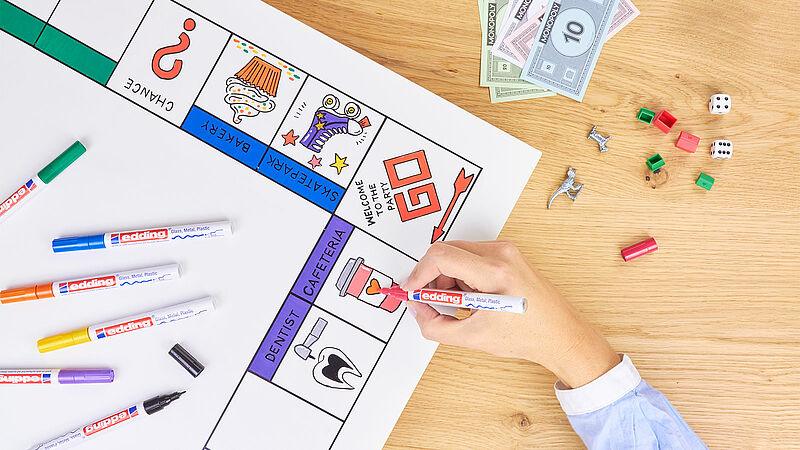
**Themaweek 2 opdracht 4K / 4B**



Wat gaan jullie maken?

Je maakt met een groepje van 3 personen je eigen (bord)spel inclusief handleiding in het Engels.

Hoe moet je dat doen?

* Bepaal eerst in je groepje wat soort spel je wilt maken (kaartspel/bordspel/dobbelspel)
* Brainstorm over hoe het spel gespeeld wordt, hoeveel personen, regels etc (zie de 7 punten)
* Maak een **lijst met wat je nodig hebt** (leeg bord, papier/karton, stiften, dobbelstenen)
* Taakverdeling (Schrijf op het werkblad op wie wat gaat maken)
* Schrijf de **handleiding** voor het spel in het **Engels**
* Maak je spel en denk hierbij aan de **7 punten** waar je over na moet denken.
* Beantwoord individueel de vraag (op het werkblad): Hoe vond je dat de samenwerking verliep? Schrijf in ongeveer **30 woorden** je eigen mening.

Klaar?  
  
Lever je spel, handleiding (in het Engels) en werkblad in bij je Engels docent voor vrijdag 23:59 uur.

Beoordeling

Je wordt beoordeeld op je Engels in de handleiding en creativiteit van het bord.

**Score en cijfer**

De maximumscore op deze toets is 24 punten. De leerling moet minimaal 14 punten scoren voor een voldoende. U kunt de volgende omzettingstabel gebruiken om de cijfers te berekenen.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Score** | 24 | 23 | 22 | 21 | 20 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 | 14 | 13 | 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 |
| **Cijfer** | 10 | 9,5 | 9,0 | 8,6 | 8,1 | 7,6 | 7,1 | 6,7 | 6,2 | 5,8 | 5,5 | 5,2 | 4,8 | 4,5 | 4,2 | 3,9 | 3,6 | 3,2 | 2,9 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Score** | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Cijfer** | 2,6 | 2,3 | 2,0 | 1,6 | 1,3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Beheersingsniveau A2**

Ik kan korte, eenvoudige notities en boodschappen opschrijven.    
Ik kan een zeer eenvoudige persoonlijke brief schrijven, bijvoorbeeld om iemand voor iets te bedanken.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Uitstekend** | **Goed** | **vold.** | **onvold.\*** |
| **Bereik van de woordenschat**  Beschikt over voldoende woordenschat om zich te redden bij primaire levensbehoeften. | 4 | 3 | 2 | 1 |
| **Beheersing van de woordenschat**  Kan een beperkt repertoire hanteren met uit het hoofd geleerde uitdrukkingen om te voorzien in concrete alledaagse behoeften. | 4 | 3 | 2 | 1 |
| **Grammaticale correctheid**  Gebruikt een aantal eenvoudige constructies correct, maar maakt nog stelselmatig elementaire fouten – bijvoorbeeld door verschillende tijden door elkaar te gebruiken en niet te letten op congruentie. Toch is meestal wel duidelijk wat hij of zij probeert te zeggen. | 4 | 3 | 2 | 1 |
| **Spelling, interpunctie, lay-out**  Kan korte zinnen over alledaagse onderwerpen overschrijven, bijvoorbeeld een routebeschrijving. Kan fonetisch redelijk correct (maar niet noodzakelijkerwijs helemaal in de standaardspelling) korte woorden opschrijven uit zijn of haar gesproken woordenschat. | 4 | 3 | 2 | 1 |
| **Samenhang**  Kan woordgroepen verbinden met eenvoudige verbindingswoorden als ‘en’, ‘maar’ en ‘omdat’. | 4 | 3 | 2 | 1 |
| **Creativiteit**  *Kan een spel ontwerpen en het spel heeft alle benodigdheden om het te kunnen spelen.* | 4 | 3 | 2 | 1 |
| **Totaalscore:** |  | | | |

**Het spel**   
   
Denk na over de onderstaande **7 punten** en beschrijf deze in je speluitleg/spelregels.

**1. Plaats**: de plaats waar je spelt

*Bijvoorbeeld*: bos, stad , lokaal, boom, strand  ,in de hoogte ,grasveld...

**2.Tijd:** wanneer  en  hoelang  je speelt.

*Bijvoorbeeld:*’ ochtends, in de zomer, een halfuurtje …

**3.Persoon:** met wie en met hoeveel je speelt.

*Bijvoorbeeld* :per nest ,een tegen  allen, individueel, samen met de grootouders, allen samen, per twee …

**4.** **Materiaal:** alles wat je nodig hebt voor het organiseren en uitvoeren van je spel.

*Bijvoorbeeld*: papier, karton, platjes, dobbelsteen ,lijm, schaar, stiften, bal ,tafel, fluitje , zandklok.....

**5.Spelconcep**t: de vorm waarin je je spel giet.

*Bijvoorbeeld:* Cluedo ,ganzenbord ,woordtelspel , bordspel ,kaartspel....

**6. Thema** : het thema van je spel.

*Bijvoorbeeld*: film ,sport  ,muziek, groenten , fruiten ,steden, natuur.....

**7.Spelregels**: de concrete invulling van je spelconcept. "***Als....dan...****"* kan een handige manier zijn om je spelregels te formuleren of te toetsen.

*Bijvoorbeeld:* **als** je tikker bent **dan** ben je geblinddoekt, **als** je meedoet aan het spel **dan** mag je niet spreken ,als je wint dan krijg je een punt als je een roze pluim op je hoed hebt dan krijg je twee minuten voorsprong.....

Afbeelding met tekst

Automatisch gegenereerde beschrijving