



KLASCLUEDO



Carnaval maar dan anders...

Het hoeven niet altijd serpentines en confetti te zijn. Zich inleven in de moordenaar van de klasjuf bijvoorbeeld, kan ook best carnavallig zijn. Waan jezelf en je leerlingen in de nieuwste Agatha Christie en laat je verbeelding de vrije loop. Er is een ietsie meer voorbereidingswerk aan dan gewoonlijk, maar zou het niet fijn zijn: een klas vol kleine Poirots of Sherlocks...



Vorbereiding

- Je hebt de app "Clue pad" nodig die op de iPads staat. Ter voorbereiding mag je als leerkracht zelf de verdachten, moordwapens en ruimtes aanpassen.
 - <https://we.tl/t-RjfsnSCoqS>
 - > via deze link kan je zien wat je in de app zelf kan bewerken. In het begin ga je via de interpunctie linksonder naar "edit", dat is steeds "bewerken", je kan zo het aantal groepjes die spelen aanpassen, de verdachten bewerken, de moordwapens, de kamers,... Als je klaar bent kan je 'SAVE' aantikken. Je ziet ook staan "Share". Het is de bedoeling als jij alles hebt ingegeven op jouw iPad dat je de gemaakte cluedo gaat delen met de leerlingen. Zij moeten bij het spel naar 'change' gaan en daar zie je een hele lijst bordspelen cluedo in allerlei versies en talen. Ze moeten gewoon rechtsboven naar het plusje en dan "QR code" kiezen. En die bij jou komen scannen (die bij jou tevoorschijn komt als je op share klikt).
 - Daarna kunnen ze het spel spelen: de vakjes kunnen ze aanklikken met een rood kruisje als ze zeker zijn dat iemand niet de dader is, een uitroepteken voor een vermoeden, ...
-
- Je mag ook bedenken wie vermoord is. Is de directeur vermoord? Of de Zorgjuf? Nee het is iemand van het secretariaat. Wat zou het motief kunnen zijn? Leuk om achteraf te vertellen aan de leerlingen waarom vb Meester Hendrik Juf Tineke uit de weg heeft geruimd...
 - print het blanco spelbord in bijlage. Wil je het spelbord vaker gebruiken? Dan kan je het eerst lamineren en er daarna met stift de zelfgekozen plaatsen opschrijven. Die kan je achteraf wegvegen. Wil je de plaatsen behouden? Dan doe je het omgekeerd uiteraard :)
 - zorg voor pionnen, dit kan eender wat zijn, de leerlingen kunnen eventueel zelf een voorwerp kiezen (1 per groepje)
 - Laat de leerlingen eventueel een accessoire meebrengen dat bij een detective/inspecteur kan passen



Doelen

MEgel

De eigenheid en mogelijkheden van verschillende mediamiddelen en hun toepassingen ontdekken en begrijpen

10-12 Ervaren hoe snel mediamiddelen en hun toepassingen (in het bijzonder ICT) evolueren - de nieuwe mogelijkheden benutten - de eigenheid en de mogelijkheden van media(middelen) en hun combinaties illustreren

MEmw1

Media enthousiast en positief aanwenden

9-12 overal mediamogelijkheden zien en benutten

WDlw7

Logisch en algoritmisch denken

9-12 Een eenvoudig algoritme opstellen, toepassen, controleren en bijsturen om een specifieke taak op te lossen of een doel te bereiken zoals bij programmeren

Verloop

Klascluedo speluitleg

Bij Klascluedo zal je als eerste het spelbord vooraan in de klas leggen. Het spelbord bestaat uit 9 verschillende ruimtes (al dan niet op school, vooraf gekozen door de leerkracht). Elk groepje kiest een naam (bv inspecteur Koussens). De kaarten met personages, moordwapens en kamers verdeel je in drie stapeltjes (soort bij soort) en schud je vervolgens grondig per stapel. Het eerste wat je doet, is van elke stapel één kaart nemen en het in een enveloppe of doosje steken. Je hebt nu een moordenaar, een wapen én een kamer. Deze kaarten mogen door niemand anders gezien worden want dit is de oplossing waarnaar iedereen op zoek is.

Wanneer dit klaar is, meng je de drie stapels kaarten door elkaar en deze worden door de leerkracht bijgehouden. Het enige wat er nu nog rest, is de QR code laten scannen door alle groepjes! Wanneer je dit gedaan hebt, ben je klaar om het spel te beginnen.

Het spelverloop

De bedoeling van Klascluedo is dat je zo veel mogelijk aanwijzingen zal proberen te verzamelen zodat jij als eerste te weten zal komen wie de moordenaar is, met welk moordwapen hij of zij dit heeft gedaan en in welke kamer. Als jij de eerste bent dan win je!

Elk groepje mag tijdens zijn beurt met de dobbelsteen gooien en het aantal ogen verplaatsen aangegeven op de dobbelsteen (of minder als je eerder bij een kamer geraakt). Wanneer je een kamer binnen gekomen bent mag je een vermoeden uitspreken. Je zegt dan bijvoorbeeld dat je denkt dat Mevrouw Ann/Griet/Claudia/Sabine/... een moord gepleegd heeft met een lamineermachine in de refter. Je mag alles zelf kiezen, behalve de kamer. Wanneer je een vermoeden uitspreekt moet de beschuldigde kamer dus de kamer zijn waar je op dat moment instaat. Na het uitspreken van een vermoeden mag de leerkracht een kaart laten zien om zo te bewijzen dat het niet waar is (bijvoorbeeld een kaart van de refter).

Wanneer kom je als groepje aan de beurt?

Als je een opdracht hebt afgewerkt met je groepje.

Je kan dit spel spelen gedurende een hele week en bv contractwerk of huistaken koppelen aan clue's

Speel je het spel slechts 1 namiddag dan kan je kaartjes maken met opdrachten die je kan relateren aan het thema carnaval.

Wie het eerste de foutieve personages, wapens en kamers kan elimineren en zodoende de misdaad oplossen, heeft gewonnen.

Heb je een sterk vermoeden van de schuldige en de plaats delict én het moordwapen?

Dan mag je je vermoeden uitspreken en in de enveloppe kijken of het klopt.

Let op: dit mag je slechts 1x doen, is het fout, dan stopt voor jullie groepje het spel!

Hoe houd je de aanwijzingen bij? Met de app kan je in de vakjes aanduiden wat je al kan uitsluiten, wie je verdenkt, wie je nog niet hebt gehad etc.

Extra

Je kan dit ook in andere thema's spelen en de plaatsen delict en verdachten aanpassen. De mogelijkheden zijn legio.

Maak het extra spannend door bepaalde tips uit te besteden aan directie of zorgco: laat hen ook een aantal kaartjes bijhouden zodat de leerlingen op locatie een tip kunnen verdienen.

Laat de leerlingen zich verkleden en als echte detectives de puzzel ontrafelen.

Je kan ook meer dan 1 spelbord afdrukken en de leerlingen per groepje laten spelen tegen elkaar.

vb Juf Els	Meester Jo					
Plaats vb speelplaats	refter	zorg				
Wapens vb potlood	lamineerapparaat	Een tas hete soep				