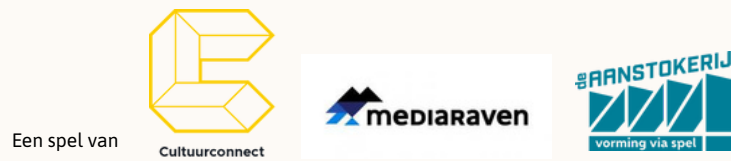




BIBSTER



Start



Nieuw spel Hervat spel

Om een nieuw spel te starten heb je twee codes nodig. Vul deze in.

Spelcode (6 cijfers)

209396

Startcode

start

Volgende

Een woordje uitleg voor de spelbegeleider voorafgaand aan de uitleg voor de groep deelnemers.

Na de algemene speluitleg, gebruik je best dit document om de werking van het programma toe te lichten.

Overloop de werking voor je de tablets uitdeelt.

Zodra je in de backend Story-spel activeert, kan je van daaruit het scherm voor de teams (volgende slide) klaarzetten.

Het scherm op deze slide wordt automatisch ingevuld en doorgelinkt.

- De startcode heb je ingegeven bij het klaarzetten van het spel.
- De spelcode wordt door het programma gegenereerd. Na het klaarzetten van het spel wordt deze zichtbaar.

Zodra een team een teamnaam gekozen heeft, begint het spel en de tijd te lopen.

Bedenk een leuke teamnaam

Voorbeeldspel - presentatie

Kies een team naam om dit spel te starten

Vul jouw teamnaam in

Invullen teamnaam en starten

Bedenk een leuke teamnaam.

Kies 'Download en start spel'.

Nadien kom je even op een wachtscherf.

Wanneer alle teams klaar zijn, start het spel.

Hou het overzicht



Het spel spelen en de rondes

Linksboven zie je de namen van alle deelnemende teams.

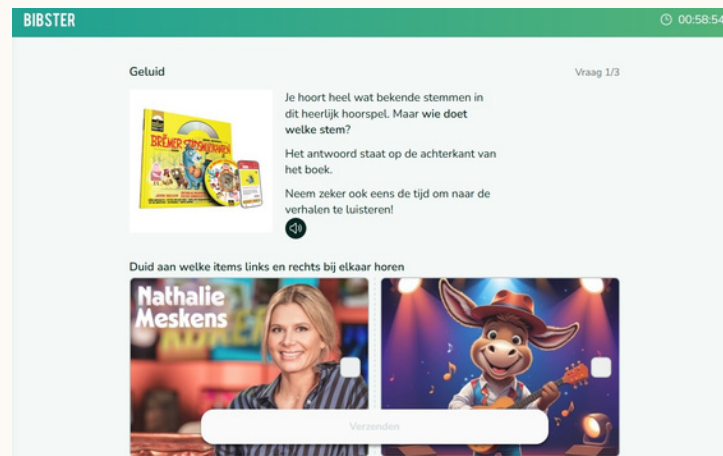
Centraal vind je 3 rondes waarvan je telkens eentje kiest.

Later in het spel zie je hieronder ook de rondes die je al gespeeld hebt.

Rechtsboven staat de aftelklok. Deze geeft aan hoeveel tijd je nog hebt om vragen te beantwoorden.

Het spel eindigt wanneer de tijd stopt. Dan verzamel je opnieuw op de afgesproken plaats.

Zoek en los op



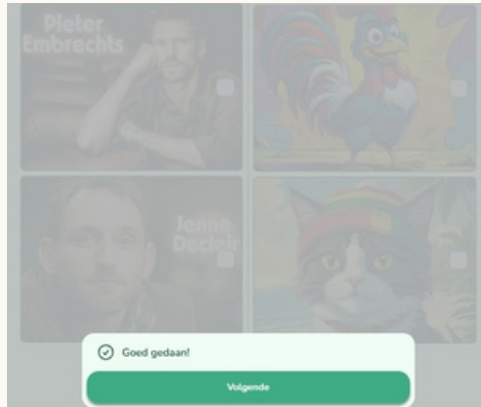
Vragen oplossen

Per ronde moet je 3 vragen oplossen. Lees de vraag heel aandachtig!

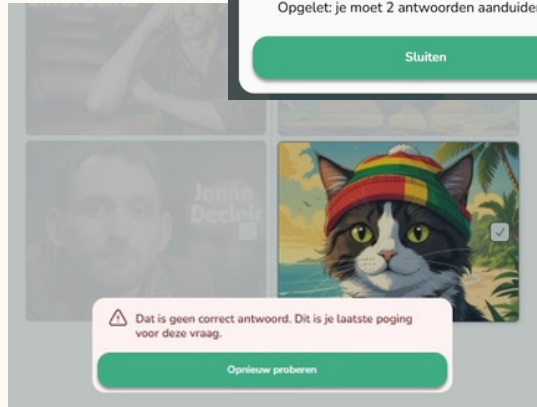
Zoek het antwoord op de vraag in boeken, dvd's, games, de catalogus, in de bib, ...
Hoe minder pogingen je nodig hebt om het antwoord te vinden, hoe meer punten je verdient.

Antwoord je...

juist?



fout?



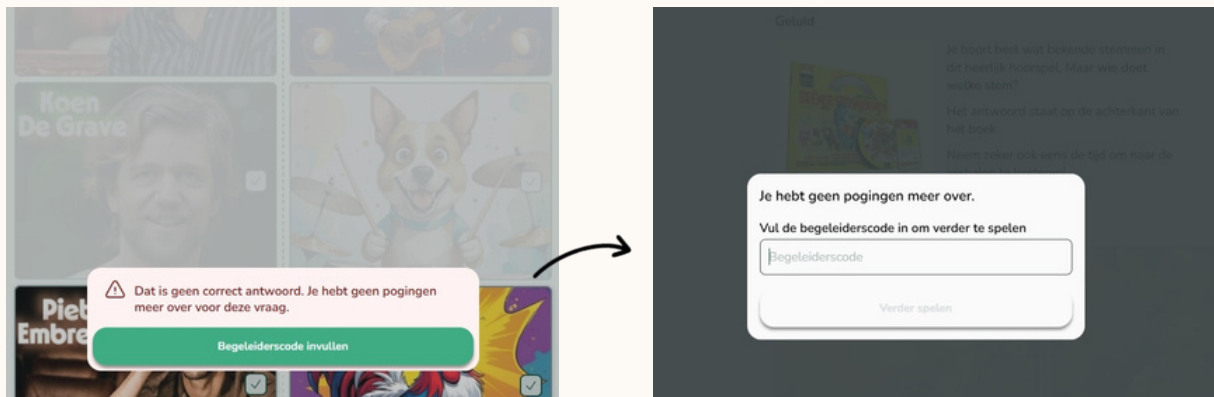
Juist, fout en tips

Heb je een vraag juist, dan volgt de volgende vraag.

Heb je toch een foutje gemaakt, dan kan je nog eens proberen. Opgelet: het aantal pogingen is beperkt!

Soms krijg je na een fout antwoord een tip om het goede antwoord te vinden.

Oeps!

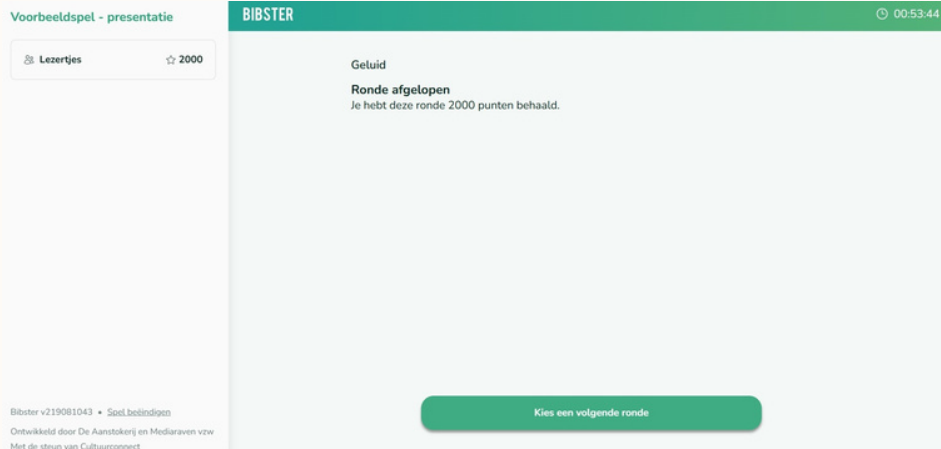


Begeleiderscode

Vind je het juiste antwoord echt niet, dan krijg je deze melding en moet je even naar de begeleider gaan.

Die geeft jou de begeleiderscode zodat je weer verder kan met het spel.

Einde van een ronde

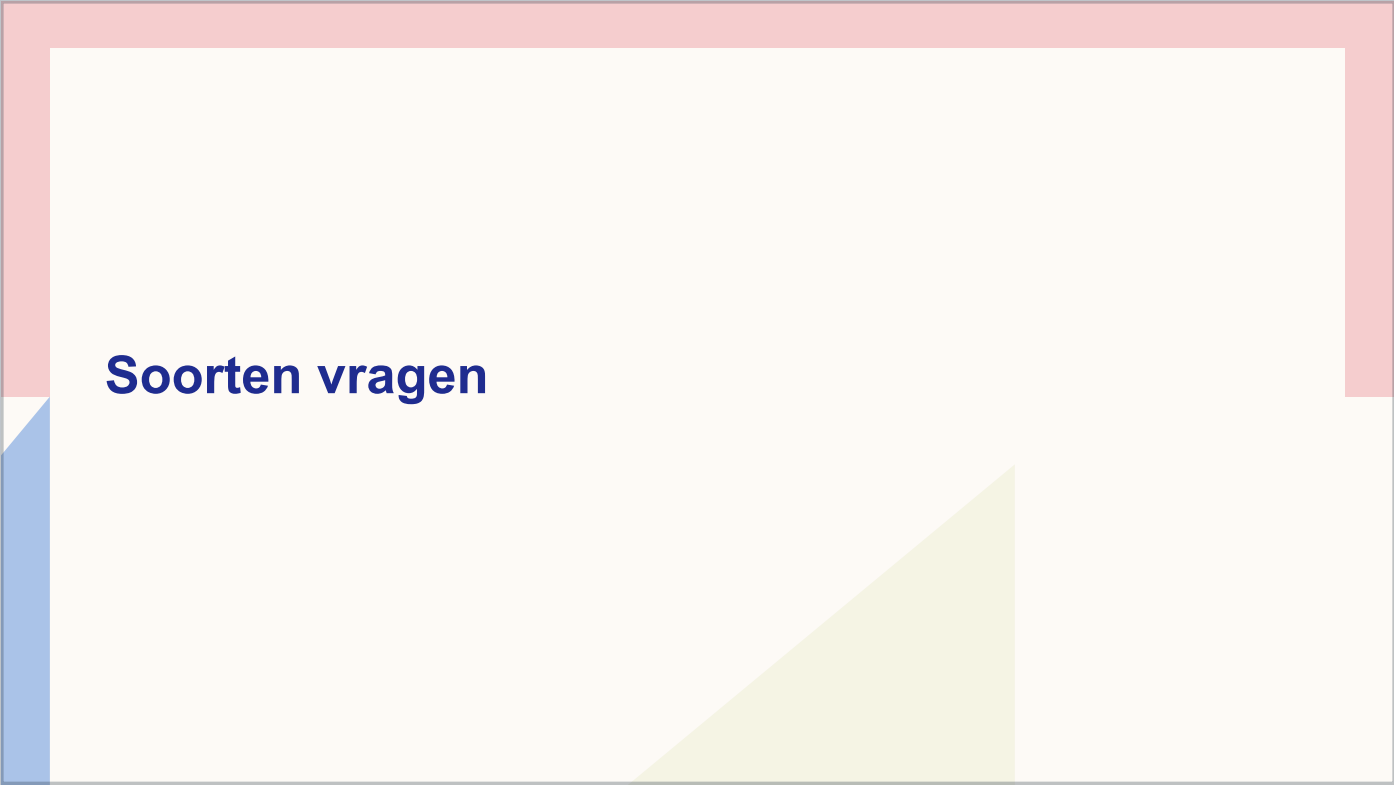


Punten en tijd

Op het einde van een ronde zie je hoeveel punten je behaald hebt.

Nadien kies je dan een nieuwe ronde. Zo blijf je spelen tot de tijd voorbij is.

Heeft er nog iemand vragen?



Soorten vragen

Soorten vragen

Er zijn 6 verschillende antwoordmogelijkheden in het spel.
We overlopen ze kort samen.

Open vraag

Meerdere antwoorden mogelijk

Reizen

Vraag 1/3



Zoek een reisgids. Kies een droombestemming die je heel graag wil bezoeken en waar je nog niet geweest bent.



Vul jouw antwoord in

Verzenden

10

Open vraag

Dit is een voorbeeld van een open vraag.

Bij open vragen zijn er meerdere antwoorden mogelijk.

Typ het juiste antwoord in het invulvak.

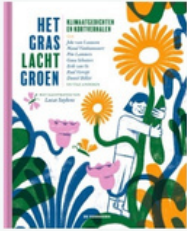
Nadien klik je op 'Verzenden'.

Tekstuele vraag

1 antwoord mogelijk

Rijmen en dichten

Vraag 2/3



Soms schrijven verschillende auteurs samen aan één boek. Voor het boek 'Het gras licht groen' schreven heel wat auteurs elk een vers of verhaal over het klimaat.

Wie schreef 'Kwestie van keuzes' op bladzijde 43? We zoeken een voor- en achternaam.

Vul jouw antwoord in

Verzenden

11

Tekstuele vraag

Bij een tekstuele vraag typ je het juiste antwoord in het invulvak. Hier is maar 1 antwoord mogelijk.

Let dus goed op de schrijfwijze!

Meerkeuzevraag

Duid 1 of meerdere juiste antwoorden aan

Duid het juiste antwoord aan



Pistolets met préparé

☐

Toast met stinkpaté

☐

Gele drilpudding

☒

Verzenden

☐

Duid het juiste antwoord aan

Door een stevige elastiek aan de stijgbeugel te hangen, wordt die de perfecte katapult om stenen naar de vijand te gooien.

☐

Ruiters zitten steviger op hun paard en kunnen zo in volle wapenuitrusting het slagveld betreden.

☒

Ruiters zien er super stijlvol uit en jagen hun vijand zo al weg.

☐

De stijgbeugels maken zoveel lawaai bij het rijden dat de paarden van de vijanden schrikken.

☐

Verzenden

Meerkeuzevraag

Je krijgt een aantal antwoordmogelijkheden.

Duid het juiste antwoord aan.

Opgelet: soms zijn er meerdere antwoorden juist, die moet je dan ook allemaal selecteren.

Sorteren

Zet in de juiste volgorde

Zet de items in de juiste volgorde door ze te verslepen via de drie streepjes



Mexicaanse boeren cultiveren maïs.



De Vikings nemen Luna in met een list.



Marco Polo belandt in de gevangenis.



Galileo krijgt levenslang huisarrest.



De Eerste Wereldoorlog zit vast in de loopgraven.

Verzenden

13

Sorteren

Zet de antwoorden in de juiste volgorde.

Gebruik de 3 streepjes om ze in de juiste volgorde te slepen.

Verbinden

Verbind wat samen hoort

Duid aan welke items links en rechts bij elkaar horen

maart ☒	kwatrijn ☐
juni ☐	rondeel ☐
september ☐	ollekebolleke ☐
december ☐	pantoum ☐

Verzenden

Duid aan welke items links en rechts bij elkaar horen

	 OKTOBER
	 NOVEMBER
	 JUNI

Verzenden

14

Verbinden

Verbind de tekst en/of beelden die samen horen.

Vink een tekst en/of beeld in de linkerkolom aan en nadien de passende tekst en/of beeld in de rechterkolom.

Je krijgt meteen een nieuwe kans als je een foute combinatie gemaakt hebt.

Aanduiden

Duid op de afbeelding de juiste oplossing aan

Griezelen Vraag 3/3

Open het boek 'Kippenvel op je huid en vlinders in je buik' op pagina 11. Lees de tekst in het kader 'Kietelen als straf'.
Wat is de naam van de foltertechniek waarbij voetzolen ingesmeerd werden met zout of stroop?

Kippenvel op je huid en vlinders in je buik
Kinderen werden vaak met deze methoden bestraft.

Duid aan op de afbeelding

Geitentong Mierenpootjes Ganzenveren

Verzenden

15

Aanduiden

Duid op de afbeelding de juiste oplossing aan.

De cirkel geeft de geselecteerde zone aan.

Moet je kiezen uit meerdere afbeeldingen, dan zet je de cirkel op de afbeelding die volgens jou juist is. De plaats op de afbeelding die je aanduidt, is dan niet belangrijk.

Veel speelplezier!

