



BIBSTER



Cultuurconnect



VOORBEELD



COLOFON

'Bibster' is een uitgave van

De Aanstokerij vzw

Naamsesteenweg 130
3001 Leuven
T 016 22 25 17
F 016 29 50 99
info@aanstokerij.be
www.aanstokerij.be



Mediaraven

Smidsestraat 130
9000 Gent
T 09 231 82 70
www.mediaraven.be
info@mediaraven.be



Cultuurconnect

Priemstraat 51
1000 Brussel
T 02 213 10 20
www.cultuurconnect.be
info@cultuurconnect.be



De rechten van de toepassing Bibster worden gedeeld door Mediaraven, De Aanstokerij en Cultuurconnect. Anderen mogen het werk remixen, veranderen en voor niet-commerciële doeleinden hergebruiken, zolang de partners genoemd worden en zolang ze hun creaties onder een identieke licentie aanbieden.

v.u. Jasper Van Thienen, Naamsesteenweg 130, 3001 Leuven

In de spelhandleiding hebben we het over 'de speler' en 'de spelbegeleider' en gebruiken we enkel mannelijke benamingen. Systematisch bedoelen we daarmee ook de vrouwelijke term.

De informatie in dit spel is gebaseerd op het aanbod van 2017.

itale quizen, zoektochten, klasintroducties en gidsbeurten te maken. Bibster bevat niet 1 maar 2 verschillende

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 en de start- en speelcode meedeelt.

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.

1.

Bedenk een leuke teamnaam. Zodra je op start duwt, begint het spel.

2.

Bovenaan staat jouw teamnaam. Hieronder vind je 3 nieuwe berichten van Sophie voor interessante posts op jouw blog. Kies een bericht naar keuze door erop te klikken.

Rechts zien je een aftelklok met de resterende tijd. Het spel eindigt als de tijd stopt. Onder de aftelklok vind je de rangschikking met een overzicht van het aantal volgers per team.

Daaronder vind je een overzicht van jouw posts. Om de eigen blog te bekijken, klik je op 'Bekijk posts'.

3.

Per bericht moet je 3 vragen oplossen. Het is heel belangrijk om de vraag altijd goed te lezen. Zoek het antwoord in een boek, cd, dvd, game, in de catalogus of op internet.

Snel en goed antwoorden levert je het meeste volgers op. Als je gokt, is de kans groot dat je een fout antwoord kiest en de vraag opnieuw zal moeten oplossen.

4.

Zodra de 3 vragen opgelost zijn, krijg je feedback op jouw antwoorden. Heb je de 3 vragen juist, dan kan je meteen een bericht kiezen om op je blog te posten.

Heb je één of meerdere vragen fout, dan krijg je een herkansing.

Je hebt maximum 3 kansen om de vragen juist te beantwoorden.

(Dit is zo ingesteld bij het standaardspel. Maak je een eigen spel, dan bepaal je zelf hoeveel kansen de spelers krijgen)

5.

Als je een vraag foutief beantwoord hebt, dan krijg je bij een volgende poging een tip. Deze tip helpt je om het juiste antwoord te vinden.

6.

Heb je toch driemaal een vraag fout beantwoord, dan krijg je deze melding. Om verder te kunnen, moet je naar de begeleider. Dan krijg je codewoord waarmee je weer verder kan.

(Als begeleider heb je dan de kans om te vragen wat er fout gelopen is.)

(De begeleiderscode van het standaardspel is 'admin'. Maak je zelf een spel, dan kan je een ander woord ingeven.)

7,8.

Heb je de 3 vragen goed beantwoord, dan kies je een post voor op jouw blog.

Sophie laat meteen ook weten hoeveel nieuwe volgers je hebt.

Je kan dan ook het aantal volgers vergelijken met de andere teams.

9.

Er zijn verschillende soorten vragen. Deze licht je ook best even toe.

Open vraag: Goed of fout bestaat niet, je moet een antwoord ingeven op een open vraag.

Voorbeeld van open vraag: welk boek heb jij al het vaakst gelezen?

(Er is wel een minimum aantal karakters vereist, maar dat moet je als begeleider niet vertellen aan de spelers.)

9.

Meerkeuzevraag: kies uit 1 of meerdere van de antwoorden. Soms zijn er meerdere antwoorden juist, die moet je dan ook allemaal aanduiden.

10.

Tekstueel: geef tekst (een woord, zin of getal) in als antwoord. Dit moet overeenkomen met 1 van de mogelijke goede antwoorden.

11.

Verbind opties: pas de volgorde van de 2de kolom aan zodat die overeenkomt met de 1ste kolom.

12.

Sorteer opties: plaats de verschillende opties in de juiste volgorde.

Verplaats de lichtblauwe vakken naar de juiste plaats. Let wel op dat de volgorde van de andere mogelijkheden niet verandert.

13.

Duid aan op de afbeelding: duid op de afbeelding de juiste oplossing is aan.