



PLAY ROOM

DIGITALE SMARTGAMES IN DE KLAS

.....
EEN HANDLEIDING
VOOR LEERKRACHTEN





We hoeven je niet te vertellen dat technologie een steeds grotere rol speelt in ons dagelijks leven, en dus ook in het onderwijs. De **digitalisering** heeft zijn weg gevonden naar onze klaslokalen en biedt tal van nieuwe mogelijkheden om leren **leuker, interactiever en effectiever** te maken.

Je hoort steeds vaker over **games** die ingezet worden in het onderwijs, en dat hoeft niet te verbazen. Onderzoek heeft namelijk aangetoond dat het gebruik van digitale games de **motivatie, betrokkenheid en productiviteit van leerlingen** aanzienlijk kan verhogen, niet in het minst omdat games zo'n belangrijk onderdeel vormen van de leefwereld van kinderen.

Games kunnen o.a. helpen bij het brengen van **variatie** in je lessen, of bij het **differentiëren** tussen je leerlingen, op een manier die leerlingen bovendien heel leuk vinden. Maar games in de klas dienen niet enkel als entertainment. Games kunnen leerkrachten en leerlingen helpen om bepaalde **educatieve doelen** te bereiken, **spelend leren** met games dus.

Games leiden tot **extra vaardigheden** naast de vakspecifieke kennis of vaardigheden die je als leraar voorop stelt. Denk aan complexe cognitieve vaardigheden (ruimtelijk inzicht, probleemoplossend denken, taalvaardigheid, geheugen...), samenwerking, doorzettingsvermogen en motorische vaardigheden.

Wetende dat je in het lager onderwijs werkt aan leergebiedoverschrijdende eindtermen (leren leren, sociale vaardigheden en **ICT- vaardigheden**) bieden games in de klas dus een mooie meerwaarde.

EEN NIEUW ONLINE PLATFORM VOL MET DIGITALE SMARTGAMES VOOR IN DE KLAS

Als leerkracht wil je af en toe wel eens wat afwisseling in je leerstof brengen. Dit kan bijvoorbeeld aan de hand van games. Maar wat als je leren en gamen kon combineren? Dan ben je bij SmartGames Playroom aan het juiste adres.



VOOR DE
OUDSTE KLEUTERS
TOT EN MET HET
ZESDE LEERJAAR!

DIGITALE SMARTGAMES

De fysieke spellen van SmartGames ken je misschien wel. Ze worden vaak gebruikt door leerkrachten omdat ze perfect zijn om bepaalde cognitieve vaardigheden aan te leren en te ontwikkelen. Met Playroom heeft SmartGames een **online platform** gemaakt waarop leerlingen **digitale SmartGames** kunnen spelen. Alleen, met twee of samen met de hele klas.

PROGRESSIEVE UITDAGINGEN

Net als de fysieke SmartGames is ieder spel opgedeeld in **verschillende moeilijkheidsniveaus**. Zo kan ieder kind op zijn of haar eigen tempo spelen en zich ontwikkelen, **van de oudste kleuters tot en met het zesde leerjaar**. De digitale games stimuleren de ontwikkeling van cognitieve vaardigheden, én zijn **gelinkt aan de eindtermen van het basisonderwijs**.

EEN VEILIGE ONLINE OMGEVING, OP ELK APPARAAT

De website en app van SmartGames Playroom zijn **kindvriendelijk, veilig en zonder advertenties**, geweldadige spellen of verborgen kosten via bijvoorbeeld in-game aankopen. Desktop computers, laptops, chromebooks of tablets, SmartGames Playroom werkt **op alle soorten apparaten**. Je hebt enkel WiFi nodig. Makkelijk inzetbaar in de klas dus!

5

DE MOGELIJKHEDEN VAN SMARTGAMES PLAYROOM



DE EDUCatieve MEERWAARDE VAN SMARTGAMES PLAYROOM

GELINKT AAN DE EINDTERMEN VAN HET BASISONDERWIJS 6

COMPUTATIONEEL DENKEN 7

INFORMATIEVE SPELFICHES 8

INDIVIDUEEL OPVOLGSYSTEEM 9

6



10

ALS LEERKRACHT AAN DE SLAG MET SMARTGAMES PLAYROOM

10 HOE MAAK IK EEN LEERKRACHTACCOUNT?

11 HOE VOEG IK LEERLINGEN TOE?

12 HOE VOLG IK LEERLINGEN OP?

13 HOE ORGANISEER IK KLASIKALE ACTIVITEITEN?



ALS LEERLING AAN DE SLAG MET SMARTGAMES PLAYROOM

EEN UNIEKE SPEELKAMER EN AVATAR VOOR IEDERE LEERLING 18

SLIMME SPELLETJES 20

18



DE MOGELIJKHEDEN VAN SMARTGAMES PLAYROOM

ALLEEN SPELEN, MET TWEE OF MET DE HELE KLAS

Op zoek naar een **uitdaginge klasactiviteit**? In SmartGames Playroom vind je momenteel veertien digitale SmartGames, en er worden er de hele tijd nieuwe aan toegevoegd! Deze spellen kunnen je leerlingen **individueel**, in **groepjes** of **klassikaal** spelen.



INDIVIDUEEL

We hebben spellen voor 1 speler, die je gebruikt voor **differentiatie** of **hoekenwerk**, net zoals de fysieke SmartGames.

IN GROEPJES

Er zijn ook digitale SmartGames **voor 2 spelers** die op hetzelfde apparaat spelen. Kinderen **nemen het tegen elkaar op** en proberen als eerste te scoren bij een potje schaakvoetbal, of ze dagen elkaar uit voor een rondje drie op een rij op een roterende kubus. Ook zullen er **coöperatieve spellen** in Playroom worden toegevoegd, waarbij 2 spelers moeten samenwerken om de juiste oplossing te vinden.



TIP

Laat kinderen samen in groepjes van 2 onze 1 speler spellen spelen. Niets leuker dan samen de oplossing te vinden!



KLASSIKAAL

Spelen met de hele klas samen? Dat kan, in een **Playroom Battle** waarbij het digibord fungeert als realtime scorebord. De klas wordt verdeeld in twee groepen die het tegen elkaar opnemen om zoveel mogelijk uitdagingen op te lossen binnen een bepaalde tijd.

Speel een **Playroom Quiz**, aangepast aan de leeftijd van de spelers, waarbij enkele leerlingen in groepjes samen aan de slag gaan op dezelfde tablet of Chromebook.

Of organiseer een **schaakvoetbaltoernooi** met Chess FC, en laat groepjes van twee tegen mekaar spelen tot er 1 winnaar overblijft.

En met **'Escape the Playhouse'** speel je zelfs een heuse escape room in de klas, waarbij kinderen in groepjes samen fysieke én digitale SmartGames puzzels moeten oplossen.

1

GELINKT AAN DE EINDTERMEN VAN HET BASISONDERWIJS

Onze digitale SmartGames zijn gekoppeld aan de onderwijsdoelen en eindtermen van het basisonderwijs. Zo weet je onmiddellijk welke eindtermen jouw leerlingen al spelend hebben geoefend!



EINDTERMEN												
WISKUNDE - STRATEGIEËN EN PROBLEEMOPLOSSENDE VAARDIGHEDEN												
WI ET 3.7							✓					
WI ET 4.2	✓			✓				✓	✓	✓	✓	✓
W WI ET 4.3	✓		✓	✓				✓	✓	✓	✓	✓
WI ET 5.3		✓			✓	✓						
WI ET 5.4	✓			✓					✓	✓	✓	✓
WW ET 1.3	✓									✓		
MENS EN MAATSCHAPPIJ - RUIMTE												
MM ET 2.3								✓				
MM ET 4.14			✓									
MM ET 3.5		✓										
MM ET 3.6		✓										
MM ET 3.7		✓										
MM ET 4.3								✓				
SOCIALE VAARDIGHEDEN - RELATIEWIJZEN												
SV ET 1.3					✓							
SV ET 1.6				✓			✓					
SV ET 3				✓			✓					
MUZISCHE FORMING - DRAMA												
MV ET 3.7						✓						
MV ET 4.4	✓	✓	✓					✓			✓	✓
NEDERLANDS - SPREKEN												
NE ET 2.6		✓										
NE ET 2.8							✓					
INFORMATIE- EN COMMUNICATIETECHNOLOGIE (ICT)												
ICT ET 4						✓						
LICHAMELIJKE OPVOEDING - MOTORISCHE COMPETENTIES												
LO ET 1.25								✓				
LO ET 1.29											✓	



2

COMPUTATIONEEL DENKEN

Onze digitale SmartGames zijn videogames ontworpen om het cognitieve vermogen van je leerlingen te stimuleren. Deze spellen bieden een reeks progressieve uitdagingen die **logisch en strategisch denken** vereisen. Door het spelen kunnen leerlingen op een speelse en interactieve manier kennismaken met de kernprincipes van computationeel denken.

PATROONHERKENNING

Al onze spellen draaien om het herkennen van patronen. De leerlingen moeten vaak patronen identificeren om de progressieve puzzels op te lossen. Dit vermogen om patronen te zien en te begrijpen is essentieel voor computationeel denken, omdat het helpt bij het identificeren van regelmatigheden in gegevens en systemen.

ALGORITMISCH DENKEN

De leerlingen moeten tijdens het puzzelen een reeks stappen of een algoritme volgen om een doel te bereiken. Dit algoritmisch denken leert leerlingen hoe ze gestructureerde stappenplannen kunnen ontwikkelen en volgen. Door het spelen van de Playroom spelletjes ontwikkelen ze vaardigheden die direct toepasbaar zijn op andere technologische disciplines.

MODELLEREN EN STRATEGISCH DENKEN

In de Playroom spellen moeten leerlingen vaak een strategie ontwikkelen om de juiste oplossing te vinden. Dit proces van modelleren helpt bij het vormgeven van de oplossingsmethode en is een fundamenteel aspect van computationeel denken.

3 INFORMATIEVE SPELFICHES

Van elk spel kan je als leerkracht op onze website de bijhorende spelfiche downloaden, waarin de spelregels duidelijk zijn uitgelegd en met tips over hoe je het spel makkelijk kan integreren in je lessen.

WELKE VAARDIGHEDEN JE LEERLINGEN AANSCHERPEN DOOR HET SPEL TE SPELEN

UITLEG OVER HOE HET SPEL GESPEELD WORDT

HOE JE HET SPEL KAN GEBRUIKEN IN JE LESSEN

VANAF WELKE LEEFTIJD DE VERSCHILLENDE NIVEAUS VAN HET SPEL GESCHIKT ZIJN

AAN WELKE ONDERWIJSDOELEN EN EINDTERMEN HET SPEL GEKOPPELD IS

Voor de ontwikkeling van deze spelfiches en de koppeling aan de eindtermen werkte SmartGames samen met Lander Van der Biest, bekend van Impact Connecting en Onderwijs Met Games.



4 INDIVIDUEEL OPVOLGSYSTEEM

Als leerkracht volg je de spelprogressie van jouw leerlingen via een handig dashboard, zo heb je per leerling altijd een duidelijk en actueel overzicht.

Je volgt mee welke opdrachten en moeilijkheidsgraad jouw leerlingen hebben behaald, welke uitdagingen wat moeilijker gingen, hoeveel tijd ze hebben gespeeld, ...

Je hebt dus alle nodige info om jouw leerlingen vlot te begeleiden.



HOE MAAK IK EEN LEERKRACHTACCOUNT?

Met 1 leerkrachtaccount kan je tot wel 30 leerlingen toevoegen, zodat de hele klas zonder probleem onze digitale SmartGames kan spelen. Een account aanmaken is helemaal niet moeilijk. We leggen even uit hoe je dit precies doet.



5 Zo, helemaal klaar! Je account is aangemaakt, en je gratis trial van 2 weken gaat nu in. **Vergeet niet je e-mail te verifiëren!**

HOE VOEG IK LEERLINGEN TOE?

Wanneer je je leerkrachtaccount aangemaakt hebt is het kinderspel om de leerlingen van je klas hieraan te koppelen.



3 Vul de nodige gegevens in (gebruikersnaam en wachtwoord zijn verplicht) en klik op **NIEUWE LEERLING TOEVOEGEN**

4 Herhaal stappen 2 en 3 voor al je leerlingen.

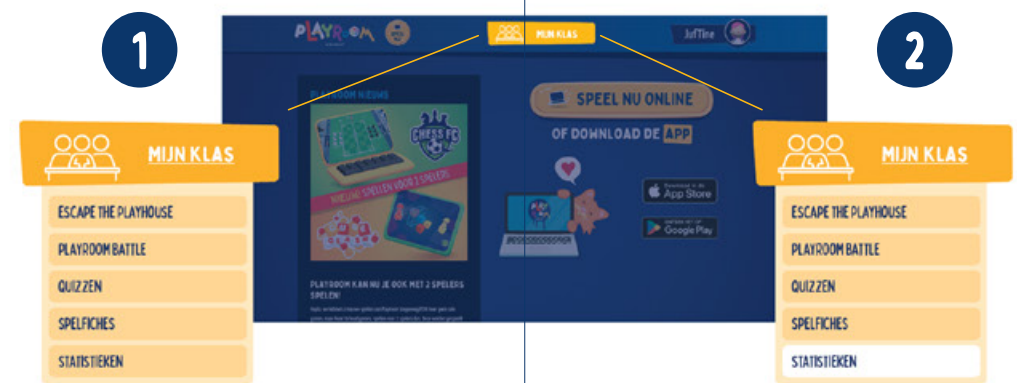
Jouw leerlingen hebben allemaal hun persoonlijke Playroom account. **Plak de gebruikersnaam en het wachtwoord van de leerlingen op een papiertje in hun agenda.** Met deze inloggegevens kunnen ze immers thuis verder spelen op dezelfde account!



TIP

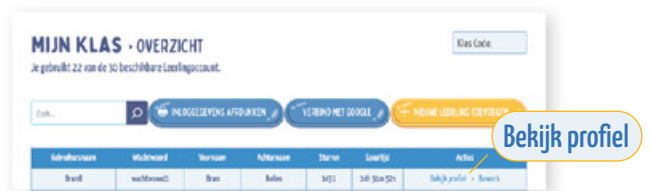
HOE VOLG IK LEERLINGEN OP?

De vooruitgang van je leerlingen bekijken kan op **2 manieren**.

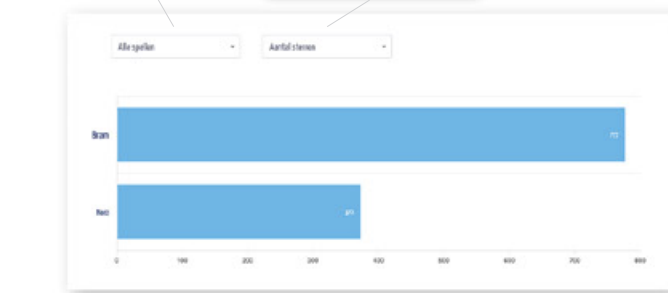


1 Klik op de knop "Mijn klas"

1 Ga naar "statistieken" onder de knop "Mijn klas"



2 Klik op "Bekijk profiel" naast de gewenste leerling



3 Onder de tab "Gespeelde games" kan je zien welke spellen de leerling gespeeld heeft, en onder de tab "Spel statistieken" krijg je een meer gedetailleerd overzicht per spel.

2 Hier krijg je in een oogopslag een overzicht van de **gespeelde spellen**, het **aantal sterren**, de **speeltijd** en het **aantal opgeloste uitdagingen** per leerling te zien.

HOE ORGANISEER IK KLASSIKALE ACTIVITEITEN?

1. PLAYROOM QUIZ

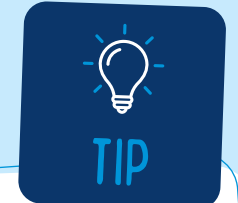
ER ZIJN 3 QUIZZEN, TELKENS VOOR EEN ANDERE LEEFTIJDSGROEP: 6-8 JAAR, 8-10 JAAR EN 10-12 JAAR.



Playroom Quizen zijn downloadbare PDF's die je kunt afdrukken en uitdelen aan je leerlingen. Deze quizen bevatten vragen waarvan de antwoorden kunnen worden gevonden tijdens het oplossen van bepaalde Playroom spellen.

OM DE EERSTE DRIE VRAGEN TE BEANTWOORDEN MOETEN DE LEERLINGEN UITDAGINGEN OPLOSSEN VAN EEN ONLINE SMARTGAMES SPEL.

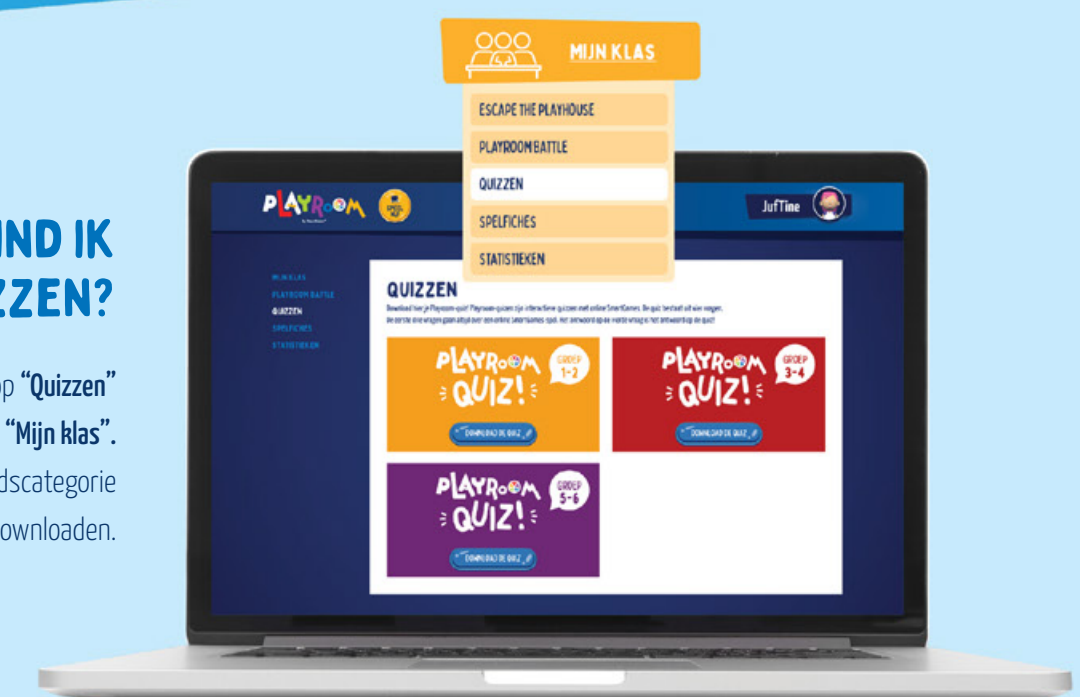
DE VIERDE VRAAG IS EEN BEREKENING MET ANTWOORDEN VAN DE EERSTE DRIE VRAGEN. DE OPLOSSING HIERVAN IS HET ANTWOORD VAN DE QUIZ!



Laat jouw leerlingen in groepjes van 2 of 3 samen hun Playroom Quiz oplossen.

WAAR VIND IK DE QUIZZEN?

Klik op "Quizen" onder de knop "Mijn klas". Hier kan je per leeftijdscategorie een quiz downloaden.



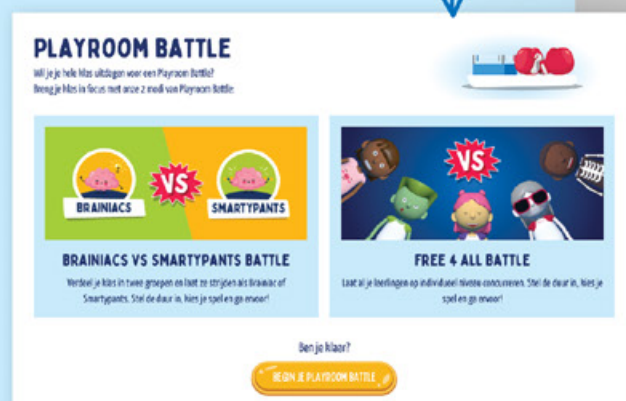
HOE ORGANISEER IK KLASSIKALE ACTIVITEITEN?

2. PLAYROOM BATTLE

Een Playroom battle kan je spelen met de hele klas. Het is de bedoeling om zoveel mogelijk uitdagingen op te lossen binnen een bepaalde tijd en zo de meeste sterren te verdienen. Je kan ofwel de klas verdelen in twee groepen waarbij de leerlingen samenwerken om de overwinning te behalen, ofwel de leerlingen individueel tegen elkaar laten strijden.

HOE SPEEL IK EEN PLAYROOM BATTLE MET MIJN KLAS?

- 1 Ga naar "Playroom battle" onder de knop "Mijn klas"



- 2 Kies welke **soort battle** je wil spelen en klik dan op

BEGIN JE PLAYROOM BATTLE

- 3 Geef in **hoelang** de battle zal duren. Kies **welk(e) spel(len)** je leerlingen mogen kiezen tijdens de battle of kies voor "alle spellen". Klik dan op

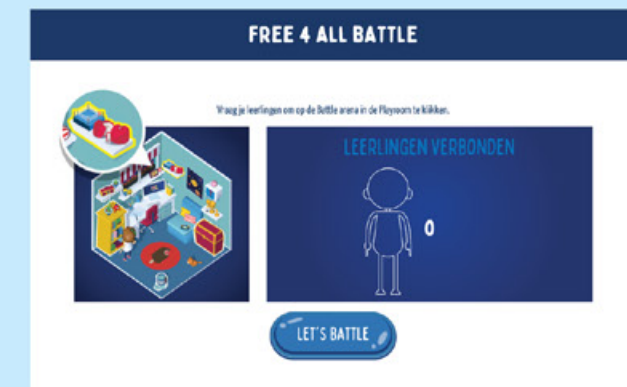
GA DOOR NAAR DE LAATSTE STAP

Stel de duur van de battle in en kies een spel (of alle spellen)

DUUR
10 minuten

SPEL
Alle Spell(en)

GA DOOR NAAR DE LAATSTE STAP



- 4 Nu is je battle aangemaakt en kunnen de leerlingen zich aansluiten. De leerlingen **loggen in met hun eigen account** op hun toestel (iPad, Chromebook, laptop...) en gaan naar Playroom ("Speel nu" op de site of via de app). Alle leerlingen klikken nu op het "Playroom battle"-icoon in Playroom (het plankje met de boksring en bokshandschoenen). Je kan nu het aantal leerlingen zien oplopen. Klik op **LET'S BATTLE** om de battle-pagina te openen.



- 5 Wanneer alle leerlingen aangesloten zijn, klik je op **START BATTLE** zodat de tijd begint te lopen. De leerlingen krijgen een melding en kunnen beginnen met spelen.



In een "Brainiacs vs Smartypants" battle strijden kinderen samen om de overwinning te behalen. Individuele resultaten tussen de kinderen worden hier dus niet zo in de verf gezet als bij de "Free 4 All"- battles, wat misschien voor sommigen prettiger is als de hele klas toekijkt.

HOE ORGANISEER IK KLASSIKALE ACTIVITEITEN?

3. ESCAPE THE PLAYHOUSE

Met ‘Escape the Playhouse’ speel je een heuse escape room in je klaslokaal!
In groepjes van een drietal proberen je leerlingen om als eerste uit het speelhuis in Playroom te ontsnappen door het oplossen van digitale én fysieke puzzels.

- Verdeel je klas in groepjes van een drietal leerlingen.



- Deel de pagina's met hints uit en laat je leerlingen de papieren puzzelstukken uitknippen met een schaar.

HOE SPEEL IK ESCAPE THE PLAYROOM MET MIJN KLAS?

- Klik op “Escape the Playhouse” onder de knop “Mijn Klas”



- Elk groepje opent Playroom en start het spel door op het speelhuis te klikken.



- Download de hintblaadjes & puzzels voor leerlingen door te klikken op de knop

Hier vind je ook de **handleiding en oplossingen voor leerkrachten** om je leerlingen te helpen indien nodig.

- Indien gewenst kan je ook de **moeilijkheidsgraad** van de digitale minigames instellen. Zet deze niet té moeilijk, want als leerlingen er niet in slagen om deze minigame uit te spelen kunnen ze ook niet verder in ‘Escape the Playhouse’.



Het laatste blad van de hintblaadjes & puzzels voor leerlingen is een origami vouwpuzzel van onze Playroom kat. Deze kunnen ze vouwen als beloning om uit het speelhuis te ontsnappen. Print deze misschien voor elk kind af, want deze hebben ze graag allemaal 😊

EEN UNIEKE SPEELKAMER EN AVATAR VOOR IEDERE LEERLING

Wanneer de kinderen inloggen op de website of in de app krijgen ze hun hoogstpersoonlijke speelkamer te zien waar hun eigen avatar in rondloopt. En hier valt heel wat te beleven! Zo kunnen ze muntjes verdienen door digitale SmartGames te spelen. Daarmee kunnen ze spulletjes kopen om hun speelkamer te versieren, of kledij en accessoires voor hun avatar. Een leuke motivatie om zoveel mogelijk slimme uitdagingen op te lossen!

1

IN DE **ARCADEKAST** VIND JE ALLE DIGITALE SMARTGAMES VOOR 1 OF 2 SPELERS.



2

DOOR OP DE **RADIO** TE KLIKKEN KAN JE MUZIEK EN GELUIDSEFFECTEN AAN- EN UITZETTEN, EN EEN ANDER LIEDJE KIEZEN VOOR JE SPEELKAMER.



3

MET HET FOTOTOESTEL KAN JE LEUKE SELFIES MAKEN VAN JE AVATAR, OF EEN FOTO VAN JE SPEELKAMER. DEZE KAN JE DAN DOWNLOADEN OP DE WEBSITE.



4

IN DE **VERKLEEDKOFFER** VIND JE ALLERLEI LEUKE KLEREN, KAPSELS EN ACCESSOIRES VOOR JE AVATAR.



5

MET DE **VERFPOT** KAN JE HET UZICHT VAN JE SPEELKAMER HELEMAAL VERANDEREN. NIEUW BEHANG, EEN ANDERE VLOER, EEN GRAPPIGE POSTER, LEUKE GORDIJNTES OF EEN KLEURRIJK TAPIJTJE? JE KIEST HET HELEMAAL ZELF.



SLIMME SPELLETJES

Net als de fysieke SmartGames zijn onze digitale spellen opgedeeld in 5 verschillende moeilijkheidsniveaus, en stimuleren ze de ontwikkeling van **cognitieve vaardigheden**.

Digitale spellen bieden bovendien **meer interactiviteit**, grappige animaties, afwisseling van decors en personages, en beloningen die de speler op een speelse manier aanzetten om zich op hun eigen tempo te ontwikkelen.

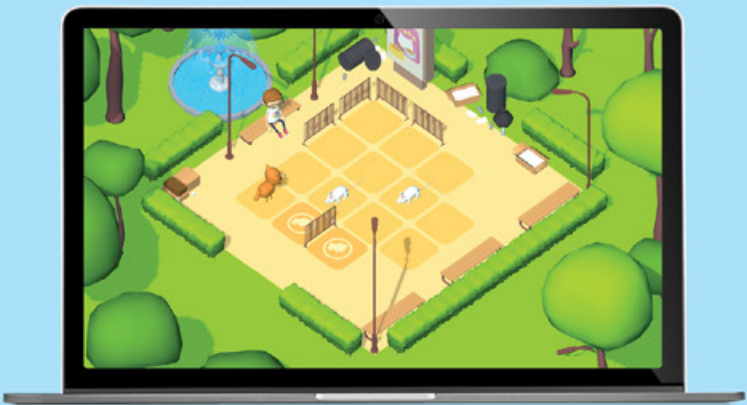


PROGRESSIEVE UITDAGINGEN VOOR DE OUDSTE KLEUTERS T.E.M. HET ZESDE LEERJAAR



Per spel zijn er 12 uitdagingen op ieder moeilijkheidsniveau. Voor leerlingen die graag op een moeilijker niveau beginnen is de eerste opdracht van elk niveau al speelbaar.

1 SPELER SPELLEN



DREAM KITTEN

In Dream Kitten bestuur je een kat die droomt dat ze een herdershond is. Help haar om muizen, schapen, vissen, pinguïns en olifanten terug naar hun plek te leiden.

1 speler vanaf 6 jaar sequentiële puzzel

HOE SPELEN?



1

Laat de kat over het spelbord springen door te klikken op de uitgelichte vakjes. De kat kan enkel 1 vakje per keer bewegen.



2

Wanneer de kat op een vakje naast een ander dier springt, beweegt dat dier weg van de kat. Muizen bijvoorbeeld springen 1 vakje verder, in latere levels springen dieren ook over hekjes... Ontdek spelenderwijs zelf wat ieder dier doet!



3

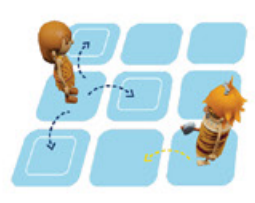
Leid alle dieren naar een doelvakje om de uitdaging op te lossen.

HISTORY ATTACKS!

In History Attacks zit je gevangen in een geschiedenisboek en moet je zien te ontsnappen uit doolhoven vol met kwade oermensen, mummies, farao's, Romeinse soldaten en ridders.

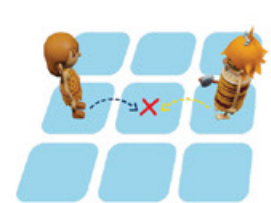
1 speler vanaf 6 jaar bewegend labirynth

HOE SPELEN?



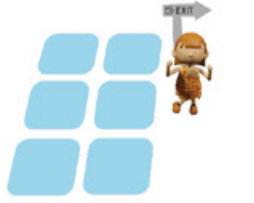
1

Beweeg je avatar over het spelbord door op de uitgelichte vakjes te klikken. De avatar zet 1 stap per keer (maar kan niet terug naar links bewegen). Voor iedere stap die je avatar zet, zetten de vijanden ook 1 stap naar links.



2

Als je je avatar beweegt naar hetzelfde vakje waar de vijand naartoe zal bewegen, dan verlies je en moet je opnieuw beginnen. Let op, want de vijanden komen altijd terug rechts tevoorschijn als ze het spelbord links verlaten!



3

Je hebt de uitdaging opgelost als je avatar tot aan de "exit" is geraakt, helemaal rechts naast het spelbord.



ALS LEERLING AAN DE SLAG MET SMARTGAMES PLAYROOM

In Bump'In moet je een avatar naar de draaikolk zien te schuiven, met een beperkt aantal zetten. Makkelijker gezegd dan gedaan, want de zwembanden blijven schuiven tot ze ergens tegen botsen...



1 speler vanaf 7 jaar schuifpuzzel

HOE SPELEN?



1

Beweeg je avatar in de richting van de pijltjes die je rond de band ziet. De avatar glijdt verder tot hij ergens tegenaan botst (of tegen een andere avatar).



4
ZETTEN OVER

2

Denk goed na over je zetten, want je hebt er slechts een beperkt aantal (zie links bovenaan het scherm).



3

De avatar moet exact eindigen op de draaikolk om de uitdaging op te lossen. Als er meerdere avatars zijn moet je 1 van hen naar de draaikolk leiden (je kan een andere avatar selecteren door erop te klikken).



Denk als een computer en leid je robots met de juiste combinatie van commando's naar een ingrediënt dat je nodig hebt om een echt sterrengerecht te bereiden.

1 speler vanaf 6 jaar robots programmeren

1 SPELER SPELEN



HOE SPELEN?



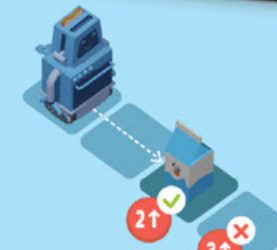
1

Gebruik de besturingsknoppen onderaan het scherm om je robot te programmeren. Je kan iedere knop maar 1 keer gebruiken (soms moet je niet alle knoppen gebruiken).



2

Om de robot in de juiste richting te bewegen, moet je denken in het perspectief van de robot. De robot voert 1 beweging per ingedrukte knop uit, en stopt met bewegen als hij een obstakel tegenkomt.



3

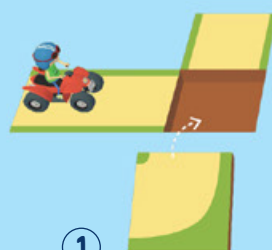
Probeer de robot naar het doelvakje te leiden door een juiste combinatie van knoppen in te drukken. De robot moet exact eindigen op dit vakje om het ingrediënt te pakken!



In Quad Puzzler moet je de gaten in de weg repareren vooraleer je avatar er met zijn quad over rijdt. Goed nadenken en snel schakelen is dus de boodschap!

1 speler vanaf 6 jaar sequentiële puzzel

HOE SPELEN?



1

Repareer de gaten in het wegdek! Klik op het stuk (onderaan) dat je wilt gebruiken en dan op het gat in het wegdek waar je het wil plaatsen. Klik nog eens op een stuk om het te draaien.



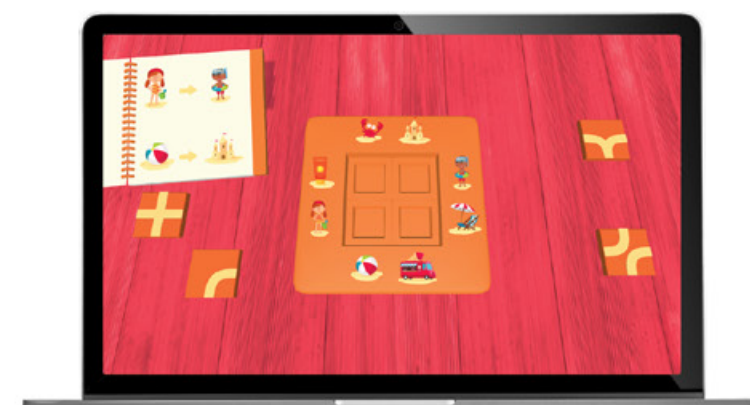
2

Zodra je een stuk in het wegdek hebt gezet begint de quad te rijden. Je moet er voor zorgen dat er altijd een stuk weg (op de juiste manier) klaar ligt zodra de quad erover gaat rijden.



3

Maak de weg compleet zodat de quad op zijn bestemming geraakt. Tip: je kan de stukken zo vaak als je wil hergebruiken!



GoGetter is de digitale versie van de allereerste fysieke SmartGame. In dit spel moet je alle stukken terug in de puzzel leggen, een pad maken tussen figuurtjes én zorgen dat de wegen mooi op elkaar aansluiten.

1 speler vanaf 8 jaar sequentiële puzzel

HOE SPELEN?



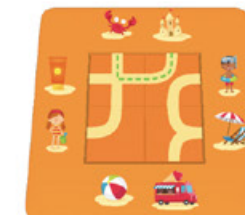
1

Kijk goed naar de opdracht links boven op het scherm, afgebeeld op het boekje. Je kan op het boekje klikken om het te vergroten. Je doel is om een pad te maken tussen deze figuurtjes.



2

Leg een puzzelstuk op het spelbord door het te slepen. Klik op een puzzelstuk om het te draaien.



3

De uitdaging is opgelost wanneer je het pad gemaakt hebt volgens de opdracht én alle puzzelstukken op het spelbord liggen waarbij alle wegen mooi op elkaar aansluiten.

ALS LEERLING AAN DE SLAG MET SMARTGAMES PLAYROOM



In Gems moet je twee mijnwerkers naar het juiste vakje leiden. De ene springt twee vakjes vooruit, de andere kan rotsblokken duwen.

1 speler vanaf 7 jaar sokoban puzzel

HOE SPELEN?



1

De gele mijnwerker springt twee vakjes vooruit en kan over lava springen. Klik op de mijnwerker en daarna op een uitgelicht vakje om te bewegen.



2

De rode mijnwerker beweegt 1 vakje vooruit en kan 1 rots een vakje verder duwen. Klik op de mijnwerker en daarna op een uitgelicht vakje om te bewegen.



3

Probeer beide mijnwerkers op hun doelvakje te krijgen. Bij een opdracht (vanaf junior) waar ze allebei in zitten, moet je soms goed nadenken welke van de twee eerst op zijn doelvakje moet eindigen.

Vanaf junior levels zal je de mijnwerkers elkaar moeten laten helpen. Ontdek spelenderwijs hoe ze kunnen samenwerken door ze naast elkaar te plaatsen.

1 SPELER SPELEN



Red je avatar uit een brandend gebouw door de brandweerman ernaartoe te leiden. Deze heeft vaak maar 1 brandblusser, dus denk goed na over welke weg je hem op stuurt.

1 speler vanaf 6 jaar platformer doolhof

HOE SPELEN?



1

Beweeg de brandweerman door te klikken in een horizontale of verticale (bij een ladder) richting.



2

Het gebouw heeft een voor- en achterkant. Je kan naar de andere kant bewegen door uiterst links of rechts van het gebouw te klikken. Je kan de andere kant ook steeds bekijken met deze knop:



3

Je zal, in de meeste gevallen, een vuurtje moeten blussen om verder te kunnen. Klik op het vuur waar je naast staat als je het wilt blussen. Opgelet: je hebt maar 1 brandblusser, om 1 vuur te blussen. Probeer zo je weg te banen naar de avatar!



Sleep je reddingsbootjes strategisch om alle vliegen uit de soep te redden.

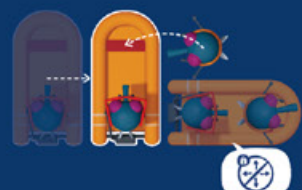
1 speler vanaf 7 jaar sequentiële puzzel

HOE SPELEN?



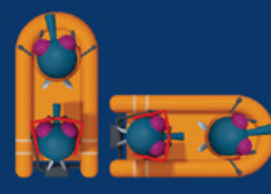
1

Selecteer een reddingsbootje door erop te klikken. Beweeg het bootje (horizontaal of verticaal) door op een uitgelicht vakje te klikken. Je kan dus over meerdere vakjes tegelijk bewegen.



2

Als je met een vrije zitplaats naast een vlieg in nood komt, springt deze er automatisch in. Als er twee vliegen zijn voor 1 zitplaats, moet je kiezen welke je eerst wilt redden. Als alle zitplaatsen in een bootje bezet zijn, kan je deze niet meer bewegen!



3

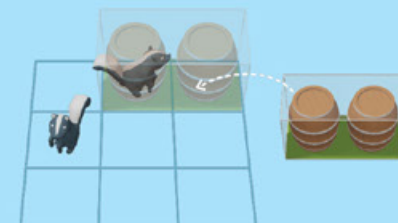
Je hebt de uitdaging opgelost als alle vliegen gered zijn.



In Catch the Skunk moet je de puzzelstukken op het spelbord leggen en tegelijkertijd zorgen dat alle stinkdieren gevangen zijn, maar alle andere figuren niet.

1 speler vanaf 6 jaar vollegpuzzel

HOE SPELEN?



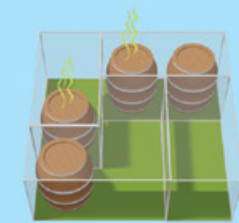
1

Probeer alle puzzelstukken op het spelbord te passen door ze erop te slepen. Als je op de stukken klikt, kan je ze draaien.



2

Zorg ervoor dat ieder stinkdier onder een container zit. Alle andere dingen op het spelbord (honden, peperhoeken mannetjes, gummibeertjes en trofeeën) mogen niet onder een container zitten.



3

De uitdaging is opgelost als alle puzzelstukken correct op het spelbord liggen én alle stinkdieren gevangen zijn én de andere dingen niet.

ALS LEERLING AAN DE SLAG MET SMARTGAMES PLAYROOM

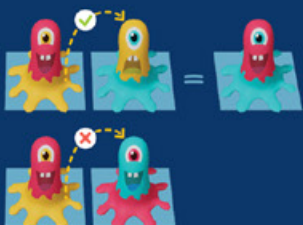
Help! Verfmonsters! En ze maken er een boeltje van! Gelukkig kan je helpen door ze strategisch op elkaar te laten springen in de hoop dat ze elkaar opsorpen. Zorg jij ervoor dat er maar eentje overblijft? Maak de juiste kleurencombinatie en breng orde in deze verftchaos!



1 speler

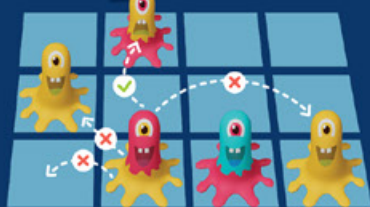


HOE SPELEN?



1

Klik op een verfmonster dat je wilt laten springen. Klik dan op een ander monster dat bovenaan dezelfde kleur heeft als het geselecteerde verfmonster onderaan. Na de sprong krijgt het verfmonster onderaan de kleur van het monster waarop hij gesprongen is.



2

Een monster kan alleen maar horizontaal en verticaal springen. Diagonaal en over een ander monster springen is niet mogelijk. Ook springen naar een lege tegel kan niet. Je kan wel over meerdere lege tegels op een ander monster springen.



3

Je hebt de uitdaging opgelost als er op het einde nog maar 1 verfmonster overblijft.

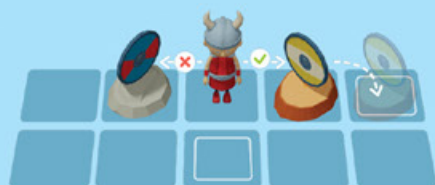


Heb jij ooit al eens een draak willen helpen? In Dragons begeleid je maar liefst 5 draken met elk hun eigen kracht doorheen alle levels! Verplaats en draai de schilden op de juiste manier en stuur de drakenkracht naar de finish. Zo heb je in een handomdraai wind, water, vuur, sneeuw en bliksem!



1 speler

HOE SPELEN?



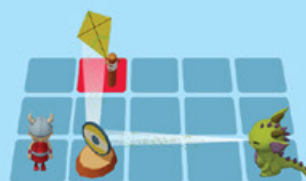
1

Beweeg je avatar over het spelbord door op de uitgelichte vakjes te klikken. Als je avatar naast een schild op een houten blok staat, kan je deze verplaatsen (door op het vakje ernaast te klikken). Een schild op een stenen blok kan je niet verplaatsen.



2

Staat je avatar naast een schild dat los op een houten of stenen blok staat, dan kan je dit schild ook draaien door op het vakje van de avatar te klikken. Een schild dat vast staat op een houten blok kan je niet draaien.



3

Verplaats en draai de schilden zodat de straal van de draak op de eindbestemming geraakt. Let er wel op dat de avatar niet vast komt te zitten in een wirwar van stralen!



GOED GEDAAN!

We vinden het belangrijk dat kinderen zich bekwaam voelen om zoveel mogelijk uitdagingen aan te gaan en hun doel te bereiken. Door te spelen met digitale SmartGames vergroten kinderen immers op een leuke manier hun cognitieve en sociale vaardigheden. Om hen te stimuleren krijgen ze bij het voltooien van een opdracht dan ook een aantal leuke beloningen.



STERREN

Naargelang in hoeveel zetten en in hoeveel tijd de kinderen de uitdaging oplossen, krijgen ze 1, 2 of 3 sterren. Dit kan hen motiveren om zichzelf te verbeteren en de uitdaging eventueel nog eens (sneller of in minder zetten) op te lossen.



MUNTJES

Bij iedere opgeloste uitdaging krijgen de kinderen ook een aantal muntjes. Hiermee kunnen ze decoratie kopen voor hun Playroom, of kledij of accessoires voor hun avatar.

VRIJGESPEELDE ITEMS

Elke derde uitdaging spelen de kinderen ook een item vrij dat dan beschikbaar wordt om te kopen. Zo kunnen ze exclusieve items voor hun Playroom of hun avatar winnen in het thema van dat spel.

NOG MEER PLEZIER MET TWEE

Er zijn ook digitale SmartGames voor twee spelers die op hetzelfde apparaat spelen. Wie ga jij eens uitdagen voor een potje?

2 SPELER SPELLEN



Chess FC is een spannende combinatie tussen voetbal en schaken. Spelers moeten proberen als eerste de bal in het doel van de tegenstander te krijgen met behulp van hun schaakstukken.

2 spelers vanaf 6 jaar schaakvoetbal

HOE SPELEN?



1

Selecteer een schaakstuk van jouw kleur en verplaats deze naar 1 van de opgelichte vakjes (volgens de regels van het schaken).



2

Als je een zet wil doen met een schaakstuk dat de bal vastheeft, verplaatst enkel de bal zich. Op deze manier kan je ook passen naar een ander schaakstuk.



3

Je hebt het spel gewonnen als jij als eerste de bal in de goal van de tegenspeler krijgt.



In CubeClash zetten spelers om de beurt een blokje in hun kleur op een 3D kubus. Bij iedere zet draait de aangegeven sectie van de kubus 90° (korte pijl) of 180° (lange pijl). Degene die het eerst een rijtje of diagonaal in de eigen kleur kan maken heeft gewonnen.

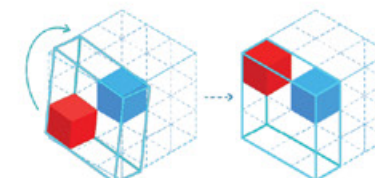
2 spelers vanaf 6 jaar vier op een rij/ rubik's kubus

HOE SPELEN?



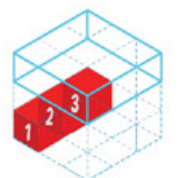
1

Klik op een leeg 3D-vakje van de kubus (en bevestig op touchscreen) om er een blokje van jouw kleur te plaatsen. Je kan de kubus roteren (om alle zijdes goed te zien) door op de rechtermuisknop te klikken en te slepen of met 2 vingers te slepen.



2

Na iedere zet zal een deel van de kubus draaien (aangeduid door het blauwe kader). De lengte van de blauwe pijl geeft weer of het deel van de kubus 90° of 180° zal draaien.



3

Je hebt het spel gewonnen als jij als eerste een rij hebt kunnen maken van 3 blokjes (recht of diagonaal) in jouw kleur, nadat de kubus gedraaid is.





PLAY ROOM

BINNENKORT IN SMARTGAMES PLAYROOM

We zijn ons bewust van de voortdurend evoluerende technologie en het belang van blijven innoveren. Daarom werken we SmartGames Playroom regelmatig bij met nieuwe spellen, functies en verbeteringen om ervoor te zorgen dat ons aanbod blijft voldoen aan de educatieve behoeften van kinderen en leerkrachten.

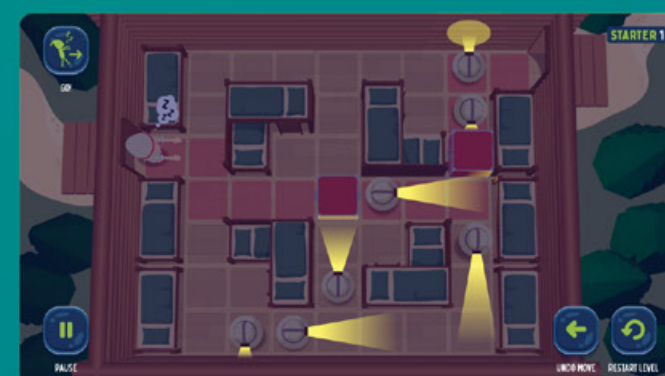
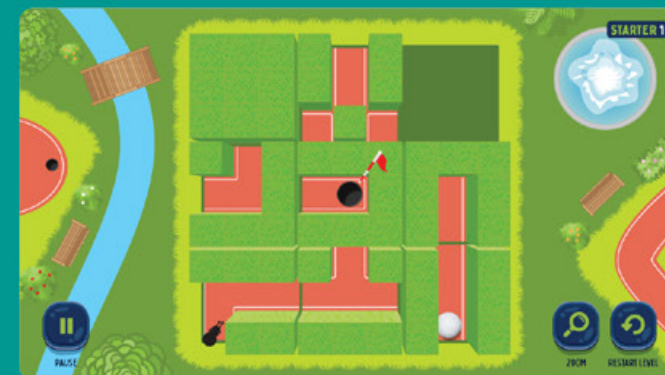
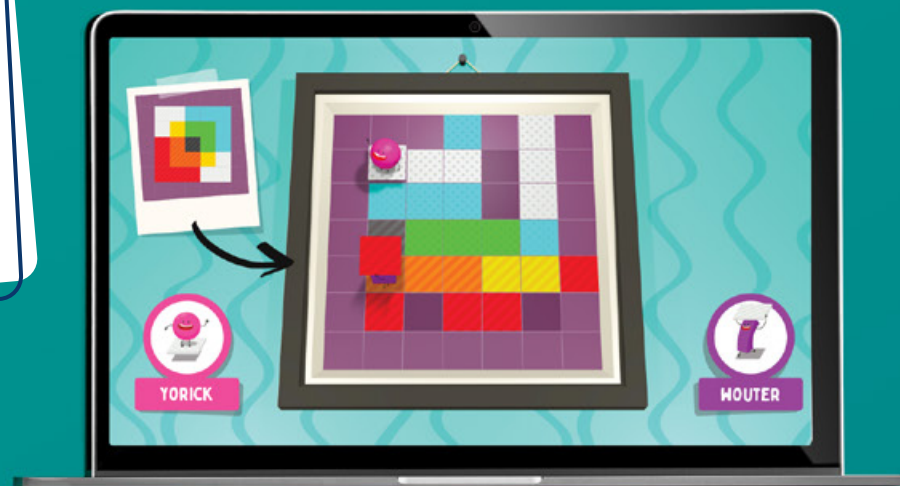


ZELF UITDAGINGEN MAKEN MET PLAYROOM BUILDER

Kinderen zullen binnenkort in 'Playroom Builder' zelf SmartGames-opdrachten voor hun favoriete spel kunnen maken en delen met anderen!

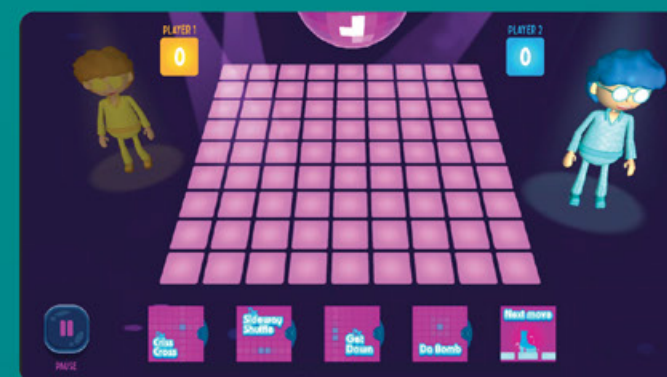
SAMENWERKEN IN COÖPERatieve SPELLEN

Hierbij zullen 2 spelers moeten samenwerken, plannen en logisch nadenken bij het vinden van de juiste oplossing.



IEDER JAAR EEN STAPEL NIEUWE SPELLETJES

Naast de 14 spellen die nu al in SmartGames Playroom te vinden zijn worden er ieder jaar een viertal nieuwe spellen toegevoegd. Zo zal er voor je leerlingen steeds een nieuwe slimme uitdaging te vinden zijn!



VEEL SLIM SPELPLEZIER GEWENST!



PROBEER HET **TWEE WEKEN GRATIS** UIT OP

PLAYROOM.SMARTGAMES.COM