



STEAM BESCHAVINGSSPEL

Het beschavingsspel biedt een kader en enkele kapstukken om vakoverschrijdend aan de slag te gaan met STEAM en je vaste curriculum. We duiken zelf in het spel, snuiven de sfeer op en maken dan een praktisch draaiboek op maat van jouw klas of school.

INLEIDING

Het beschavingsspel bestaat in Nederland al sinds 2013 en wordt daar jaarlijks gespeeld op verschillende niveaus. Het is een groot spel waarin alle vakken geïntegreerd aan bod komen en de leerlingen gebruik maken van zelfsturend en onderzoekend leren. Alle STEAM componenten kunnen hier dus perfect aan gelinkt worden in een motiverende en leuke context voor de leerlingen.

Het verhaal

De leerlingen worden in teams verdeeld. Dit kan zowel klas-doorbrekend als binnen de klas. In dit team moeten ze een nieuwe beschaving opstarten. Om deze beschaving te managen moeten ze verschillende opdrachten tot een goed einde brengen.

Deze opdrachten kan je als leerkracht zelf toevoegen of aanpassen op maat van je klas, je omgeving en de mogelijkheden.

PRAKTISCHE SPELOPZET

1. Start met een leuke inkleding. Zorg ervoor dat je leerlingen mee in het verhaal stappen. Verkleedkledij kan helpen, maar ook een filmpje over de ruimte... Doe eens gek!
2. Verdeel de groepjes.
Deze kan je op voorhand ingedeeld hebben op basis van talenten van leerlingen, op basis van leiderschapscapaciteiten of aan de hand van een andere meetstaf.
Wanneer je klas-doorbrekend werkt, kies er dan voor om de leiding te geven aan de leerlingen van de oudere klassen, en voeg leerlingen uit elke klas toe aan de groepjes.

ALGEMENE START

Laat je leerlingen een gevoel van succes ervaren in de eerste kleine opdrachten.

Deze dragen ook bij tot de groepsdynamica van het team.

Deze 3 opdrachten worden gelijktijdig gegeven. De leerlingen hebben hier 45 minuten de tijd voor.

1. Verzin een naam voor je nieuwe beschaving
2. Maak een vlag voor je beschaving (Arts)
 - a. Bekijk het gebruik van symbolen
 - b. Bekijk het gebruik van kleuren
3. Maak 10 wetten op voor je beschaving. Noteer deze op een mooie wijze.
Beloon je leerlingen met veel tegels, zo zijn ze meteen goed vertrokken.

DE "WINKEL"

Hier kunnen leerlingen tegels voor hun beschaving kopen. Ze ruilen deze met de witte tegels die ze aanvankelijk kregen.

Zie bijlage voor de tegels.

Deze kan je ook zelf maken aan de hand van google maps.

Zoek de locatie die je wenst te gebruiken.

Neem een screenshot met "snipping tool" => Staat standaard op elke computer.



Sla deze afbeelding op.

Maak een word/publisher/ppt document aan, voeg een figuur in.

Klik rechts op de figuur en kies voor opmaak > vullen

Kies dan voor vullen met een afbeeldingen.

Selecteer de opgeslagen afbeelding van je computer.

SUGGESTIES

SCIENCE

- Zelf kristallen (rijkdom) maken, met zout of houtskool
- Tornado in een fles maken, gevolgen bekijken
- Zelf een stad bouwen met houten stokjes, emmer water er over gooien => kracht van de natuur. Kunnen ze een huis bouwen wat deze kracht kan weerstaan?
- Zelf een zonnewijzer maken
- Zaden laten kiemen en groeien, misschien zelfs oogsten. Onder welke omstandigheden groeien de kiemen beter? En wat wil je precies gaan verbouwen?
- Bezoek archeologisch museum, musea, boerderij, ..
- Thema ziekte en gezondheid > epidemie challenge

TECHNOLOGY

- Luchtfoto's maken met drones
- Zelf een munteenheid ontwerpen en printen met 3D printer
- Woning uitsnijden met lasercutter uit hout, daarna zelf in elkaar zetten

ENGINEERING

- Zelf een woning bouwen met echte bakstenen. (Teifoc – bestellen)
Deze moet voldoen aan een bepaalde oppervlakte, loodrecht zijn, een waterdicht dak hebben, ...
- Zelf een windmolen bouwen
- Experimenteren met zonne-energie (kits of workshops)
- Bezoek aan een haven, station, ...
- Welke werkmiddelen/machines ga je gebruiken, wat heb je daar voor nodig?

MATHEMATICS

- Bevolkingsgroei, bevolkingsdichtheid berekenen
- Belastingen, algemene kosten berekenen

ARTS

- Een standbeeld maken
- Belangrijke kunstwerken maken
- Een eigen unieke bouwstijl ontwikkelen (naar voorbeeld van Griekse zuilen, piramides, ...)

OVERKOEPELENDE IDEE

- Wie doet wat op je planeet, in cijfers, waarom?
- Welke rollen zitten er in je samenleving, welke vorm van politiek laat je regeren?
- Welke consequenties zijn er verbonden aan het overtreden van de wet, wie bewaakt de wet?
- Je doet aan landbouw, welke groenten, fruit, dieren, wil je verbouwen



- Maak een recept met de items die je geoogst hebt. Moet je nu meer dingen voorzien?
> Hebben ze gedacht aan zout, peper, kruiden, boter, ...?
- Teken een plattegrond voor je hoofdstad. Hou rekening met verkeer, ingangswegen, parking, bewoning. Waar komt de industrie, en is er nadien nog ruimte voor uitbreiding van je stad?
> Bouw je plattegrond na in Minecraft of maak een echte 3D maquette
- Zijn er verkeersregels?
- Godsdienst: is er een godsdienst op je planeet, hoe wordt deze beoefend, zijn er bepaalde regels, is er een begraafplaats, ..?
- Mijnbouw. Welke grondstoffen worden er gedelfd uit de bodem?
Hoe kan je metaal herkennen? (magnetisme)
- Verzin een eigen schrift voor je beschaving. Hoe kan het worden ontcijferd, wat is er uniek aan, wie krijgt de sleutel en op welke voorwaarden. Hoe wordt het aangeleerd?
TIP: bekijk de bundel cryptografie bij de freebies op de website.
- Hoe werkt het onderwijs op je planeet
- Wat zijn de rechten van je bewoners > mensenrechten, rechten van het kind?
- Ontdekkingsreizen: Jullie bevolking is inmiddels flink gegroeid. Jullie land levert allerlei producten op (voedsel, bouwmaterialen, delfstoffen). Van sommige producten hebben jullie meer dan je zelf op kunt (overschotten), van andere producten hebben jullie tekort. Jullie vermoeden dat jullie beschaving niet de enige op de planeet is, maar hoe kom je er achter of dat zo is?
- Is er een verschil tussen mannen en vrouwen? Zo ja, Is het verschil tussen vrouwen en mannen biologisch of cultureel bepaald of is het een combinatie van beide? Beredeneer je antwoord.
-