

INFORMATIE VOORAF voor de leerkracht:

Aantal deelnemers: 10-30 spelers vanaf 10 jaar

Speelduur: 2 uur, exclusief voorbereiding (1 uur)

Doel: de leerlingen zijn in staat in kleine crews een avatargroep te maken en te presenteren. Daarnaast zijn de leerlingen in staat andere crews te beoordelen en feedback te geven.

Resultaat: er zijn 4 tot 6 verschillende avatargroepen gemaakt en gepresenteerd (afhankelijk van het aantal crews). Daarnaast heeft elke crew punten verdiend welke in het scorebord zijn genoteerd.

Benodigdheden:

- een ruimte waarin de website bekeken kan worden (klaslokaal) en een ruimte waar in crews van maximaal 6 leerlingen gewerkt kan worden met handvaardigheid materialen.
- website www.dekunstvanhetonderhandelen.nl met daarop:
- introductiefilm over het spel voor de leerlingen
- inspiratiefilm beeldend Level 1 voor de leerlingen
- powerpoint instructie Level 1 voor de leerlingen
- opdrachtkaart beeldend Level 1
- jurykaart, eerste pagina
- digitaal scorebord
- handvaardigheid materialen , zoals:
 - A3 papier (80 gr)
 - diverse kleuren papier (50 x 70) en pakpapier (door leerlingen zelf te verzamelen en mee te nemen naar school)
 - scharen
 - schilders tape (6 rollen)
 - plakstiften of lijm
 - dikke stiften (div. kleuren) of oliepastel

Vorbereiding door de leerkracht:

Verdeel de klas in groepjes (crews) van max. 6 leerlingen. Zorg voor een even aantal groepjes.

Print voor elke crew de opdrachtkaart beeldend Level 1 uit.

Print voor elke crew de eerste pagina van de jurykaart uit.

Scoresysteem: Op de website staat een digitaal scorebord waarmee vanaf het begin van het spel de score kan worden bijgehouden.

UITLEG VAN HET SPEL (30 min):

Introduceer bij de leerlingen het spel 'de Kunst van het Onderhandelen'. Dit spel wordt uitgevoerd in het kader van de Vrede van Utrecht. Net als 300 jaar geleden toen dit historische vredesverdrag in Utrecht werd gesloten, gaan de leerlingen met elkaar onderhandelen en samenwerken. Dit doen ze door middel van kunst en cultuur. Laat de [introductiefilm over het spel voor de leerlingen](#) zien. Hierin wordt het algemene doel van het spel uitgelegd. Introduceer de kunstdiscipline waarin de leerlingen het spel gaan spelen, in dit geval: **BEELDEND**. Toon vervolgens de [inspiratiefilm beeldend Level 1 voor de leerlingen](#).

Herhaal kort de introductie uit de film: de leerlingen gaan presentaties voorbereiden. Benadruk hierbij dat er samengewerkt wordt aan een grote finale voor publiek. Er wordt in kleine groepjes (crews) gestart. De crews (teams) maken gezamenlijk een groep avatars. Dit zijn fantasiefiguurtjes uit computerspelletjes die door de spelers zelf samengesteld worden. Een speler kan zijn eigen avatar helemaal op zichzelf laten lijken of een karikatuur van zichzelf maken. Ze kunnen de avatar ook magische krachten (powers) of skills geven. Leerlingen kunnen de avatars bijvoorbeeld ook laten aansluiten bij Vrede van Utrecht. Vervolgens worden de avatars van twee crews samengevoegd tot één nieuw product. Ten slotte komen alle avatars samen in een fantastische wandversiering met de weergave van de hele klas in avatars. Vandaag beginnen we met het eerste level! Steeds wordt het spel iets moeilijker en moet er meer samengewerkt en overlegd worden. Er is een beloningssysteem voor presentatie en samenwerking, waarover straks meer.

Opdracht Level 1

Toon de powerpointinstructie beeldend Level 1 voor de leerlingen.

Bespreek de opdracht met de klas. Ieder lid van de crew maakt zijn/haar eigen avatar . Daarvoor moet een taakverdeling afgesproken worden. Eerst moeten de vormen uitgeknipt worden. Als dat klaar is voegen ze de avatars samen tot één groep. Moedig samenwerking en uitwisseling van materialen aan. Stimuleer de leerlingen die ervaring hebben met het onderwerp/ techniek een rol als leider van een groepje te laten spelen. Tussentijds kun je beloningen (1 ster) uitdelen om de vooruitgang te stimuleren.

Spreek de tijd af

Het maken van de eerste opdracht duurt 75 minuten (incl. voorbereiding en opruimen). De presentaties duren in totaal 45 minuten. Geadviseerd wordt eerst op te ruimen en daarna te presenteren. Tijdens het opruimen kunnen ook extra sterren worden uitgedeeld voor samenwerking.

Uitleg beoordeling

Deel de jurykaart uit. Iedere crew krijgt een jurykaart waarop de criteria staan waarop de crews worden beoordeeld. Laat iedere crew een eigen naam verzinnen en laat ze hen deze op de jurykaart schrijven. Bespreek kort de jurykaart. Benadruk dat er op drie niveaus wordt beoordeeld:

1: Top en Tip (deze worden zelf bedacht door de leerlingen, ze kunnen de top 1, 2 of 3 punten geven.)

2: Presentatie (eigenheid, opdracht goed uitgevoerd/originaliteit) Deze wordt beoordeeld door de crews met een max. van 3 punten.

3: Samenwerking (op welke wijze komt het product tot stand? Bijvoorbeeld goede samenwerking, wijze van onderhandelen, doorzetten(harde werkers) Deze worden beoordeeld door de leerkracht met een max. van 1 punten tijdens het maakproces. Er kunnen meerdere punten worden uitgedeeld wanneer de teams aan het werk zijn. (Wel steeds een maximum van 1 punt uitdelen!)

Bespreek met de leerlingen de regels rond samenwerking.

- Een taakverdeling afspreken (bijv. leerling met ervaring in de kunstdiscipline is leider, een tijdbewaker, evt. een filmer)
- Elkaar bij de naam aanspreken
- Vriendelijk op elkaar reageren
- Elkaar de gelegenheid geven om mee te doen
- Inbreng durven hebben
- Meewerken aan groepsopdracht
- Luisteren naar elkaar
- Inbreng van anderen accepteren
- Bij je groepje blijven
- Aan taak doorwerken totdat deze af is

Ga nu met de leerlingen naar het handenarbeid voor de uitvoering van Level 1.

UITVOERING EN BEOORDELING (90 min)

Na het oefenen presenteert iedere crew afzonderlijk de avatargroep aan de rest van de klas. De avatargroep wordt beoordeeld door de overige crews. Geef hen 2 tot 3 minuten om te overleggen. Elke crew vult de jurykaart in met een top en een tip. Voor de top kunnen de crews elkaar 1, 2 of 3 punten geven. Daarnaast geven de crews elkaar punten voor de presentatie (max 3 punten per crew). Per presentatie kan een crew dus maximaal 6 punten uitdelen. De scores worden op de jurykaart genoteerd bij de naam van de betreffende crew. Het aantal punten wordt door de leerkracht in het digitale scorebord genoteerd. Extra punten die tussentijds verdiend zijn voor vooruitgang (uitgedeeld door de leerkracht) worden ook ingevuld op het scorebord en op de jurykaart. De leerkracht kijkt of er genoeg tijd is om iedereen zijn of haar beoordeling voor te lezen. De leerkracht kan er ook voor kiezen 1,2 of 3 crews hun oordeel te laten horen. Bespreek met de crews wie de meeste punten heeft gehaald en wie er heeft gewonnen. De scores van het eerste level worden meegenomen naar het tweede level. De crews leveren de jurykaarten in bij de leerkracht.