

Bloxels

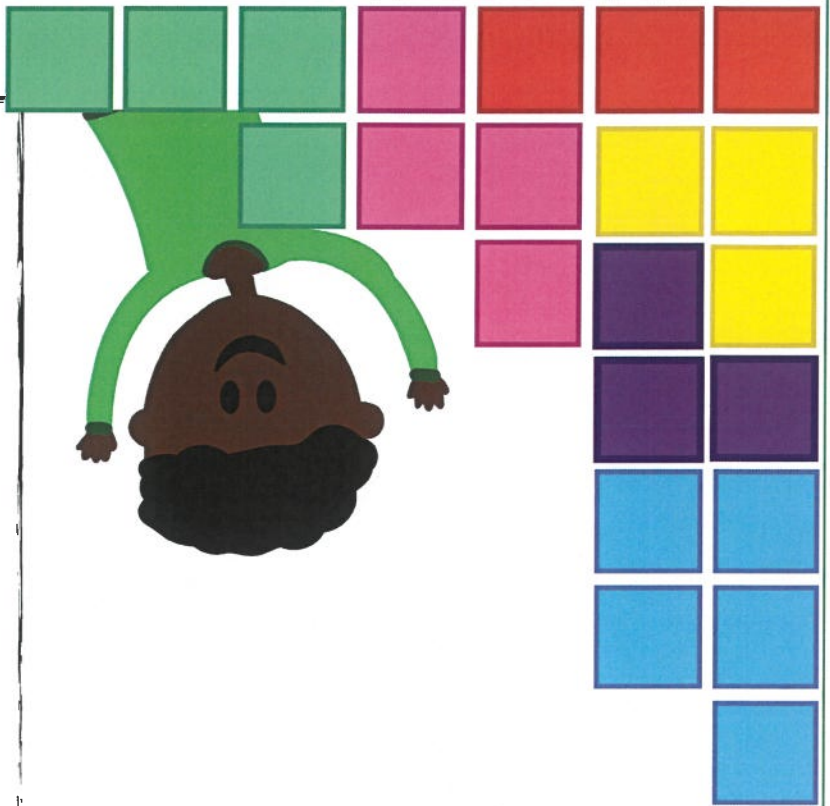
Maak je eigen platform game

In deze lessenreeks leren de leerlingen een platformgame te ontwerpen en te maken met Bloxels. De leerlingen werken in tweetallen en gaan eerst ontdekken hoe een 'goed spel' eruitziet. Wat heb je nodig om een game te ontwerpen en uit welke elementen bestaat een game? De leerlingen gaan in de eerste les ontdekken wat een 'platform' game is en onderzoeken welke elementen er in een game voorkomen. In de daaropvolgende lessen maken de leerlingen personages en de game. In de laatste les kunnen de kinderen elkaars game spelen.

Leskist

Geleverd door Bibliotheek Kennemerwaard

- Verschillende boeken over gamen.
- Informatieve jeugdboeken over games.
- Bloxels sets (inclusief activatiecodes voor 150 leerlingen, gedurende 1 jaar)
- PowerPoint presentatie voor op het digibord.
- Diverse werkbladen.



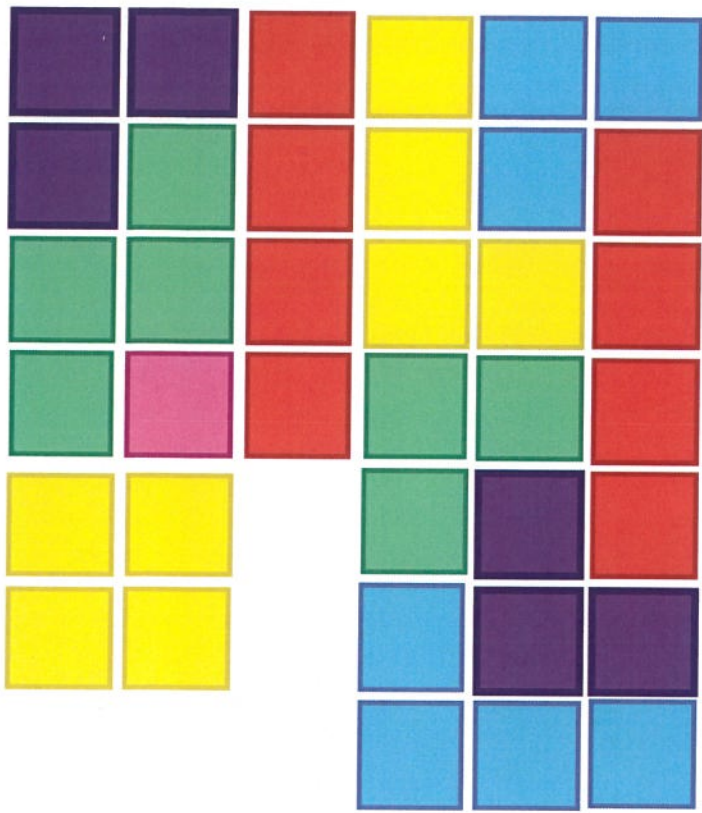
Digitale benodigheden

- 15 iPads (of minder) (niet geleverd door Bibliotheek Kennemerwaard Bloxels met app en leerlingaccounts aangemaakt).
- Digibord

Leerdoelen

- Een spel met Bloxels ontwerpen.
- De leerlingen maken kennis met boeken over gamen en games.
- De leerlingen bedenken een verhaal en verwerken dit in de game.
- Een ontwerp testen waarbij ze letten op de speelbaarheid van de game.



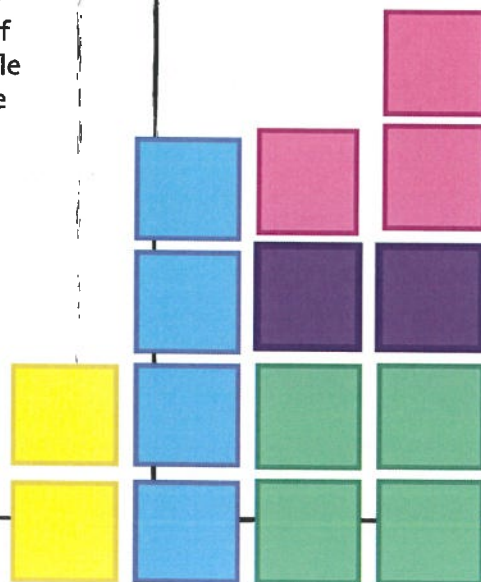


-  Land: de basis, hier loop je over.
-  Water: hierin kan je 'drijven' en zwemmen.
-  Gevaar: deze blokjes mag je niet aanraken.
-  Schatten: wil je zoveel mogelijk verzamelen.
-  Obstakels: zien er uit als land maar kunnen kapot.
-  Power-ups: maken je spelfiguur sterker.
-  Vijanden: in verschillende soorten en maten.
-  Verhaalblokjes: tekstblok, checkpoint, finishlijn.



Wat is Bloxels?

De Bloxels Edu bestaat uit een spelbord met 13 keer 13 vierkante gaatjes, blokjes in 8 verschillende kleuren en de app 'Bloxels'. Op het bord en met de steentjes bouw je een personage of een level van de game. Dit lijkt op 'pixelkunst' of mozaïeken. Met de app maak je een foto van het gebouwde personage of level en importeer je de foto naar de app Bloxels. De app maakt er in een aantal stappen een platform game van. Maar hoe weet de app wat water is of land is, waar het personage kan lopen? Alle kleuren van de blokjes hebben een andere betekenis:





Hoe werkt Bloxels EDU?

Registratiecode

In de pakketten Bloxels zit een brief met een activatiecode. Registreer deze code op www.bloxelsbuilder.com en vul alle gegevens in voordat de kist uitgeleend wordt aan de scholen.

Maak een class aan via 'add class'.

Plaats de leerlingen in de class. Er zijn 50 codes per registratiecode en die zijn 1 jaar geldig.

Tip! Benoem de leerlingen als leerling 1, leerling 2 enzovoorts.
Tip! Zodra de code is geactiveerd is de code een jaar geldig. Om optimaal gebruik te maken van de codes, gebruik 1 code per jaar.

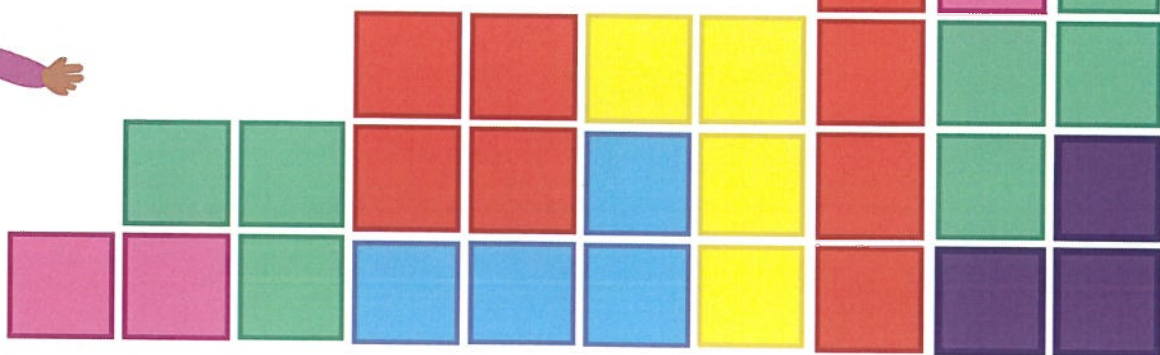
Download en installeer op de Ipads de gratis app Bloxels.

Start de app op en log in als leerkracht. De leerlingen starten de app op en loggen in als student code.

De student code vind je in de class die hiervoor is aangemaakt op de website van Bloxels.

Geef alle tweetallen een leerlingaccount.

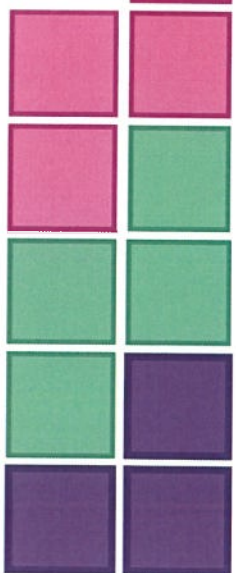
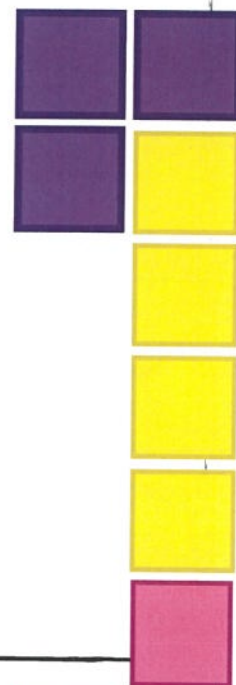
Welke games speel jij graag?



Hier werken ze de aankomende lessen mee. De leerlingen moeten hier allemaal een wachtwoord invoeren. Geef alle accounts hetzelfde wachtwoord. Denk aan een jaartal of postcode van de school.

De app zal toestemming vragen om de camera te mogen gebruiken. Geef hiervoor toestemming.

Jullie zijn klaar om te creëren en te spelen!



les 1

Spel ontwerpen

Welke elementen heb je nodig om een game te bouwen en goed te kunnen spelen? In deze les gaan de leerlingen in tweetallen onderzoeken en bedenken wat het doel van het spel wordt.

Benodigdheden tijdens deze les:

Powerpoint les 1

1 set Bloxels voor de introductie

15 ipads met de app Bloxels (activatiecode en leerlingen zijn al aangemaakt)

Boeken

Werkblad 'Storyboard'

Werkblad 'Gamen'

Digibord

Stap 1

Powerpoint staat klaar als de leerlingen binnenkomen.

Stap 2

Vertel de leerlingen dat we de aankomende periode een game gaan ontwerpen en maken met Bloxels. Vertel het doel van deze les.



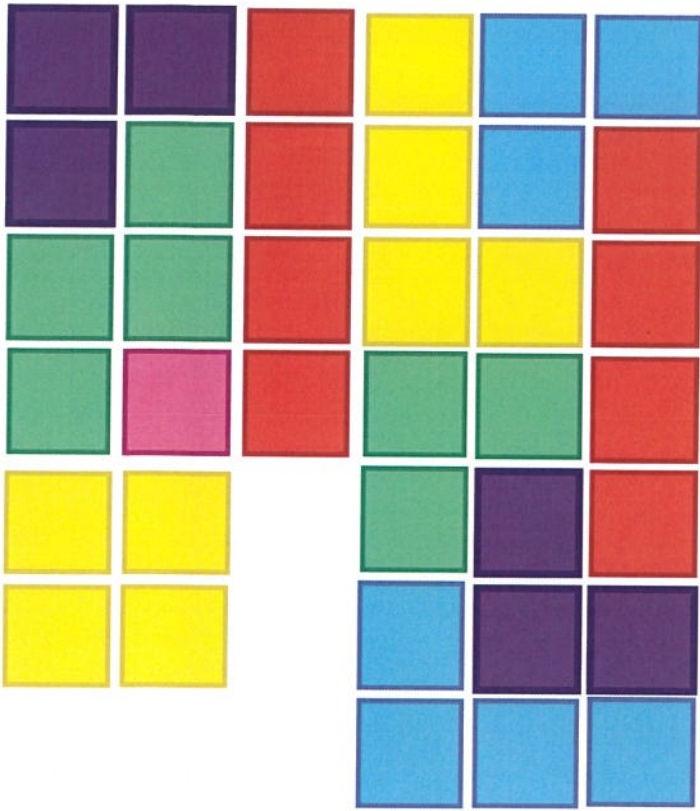
Stap 3

Als je een game wil maken, dan is het belangrijk dat een spel gespeeld kan worden en dat het spel aantrekkelijk is voor de speler. Welke elementen zijn er nodig in een game? We gaan in de komende lessen hieraan werken.

De leerlingen gaan een spelconcept bedenken, aan de slag met ideeën, een prototype maken en evalueren en als het nodig is weer bijschaven. Het is belangrijk om een doel te stellen voor het spel dat je wil maken. Zonder een doel weet een speler niet dat hij klaar is of het spel verslagen heeft. In een platformgame als Mario is je doel om het eind van een niveau te halen. Je doel kan ook betekenen dat je een bepaald aantal munten moet behalen. Bespreek dit met de leerlingen.

Stap 4

De leerlingen gaan in de volgende lessen bouwen met Bloxels. Om een beeld te krijgen wat je met deze app en het speelbord kunt doen, bekijk met elkaar het filmpje <https://youtu.be/jUEw-ldpA5Q>. Laat de kinderen het speelbord en de blokjes zien en geef een korte introductie.



Stap 5

De blokjes hebben 8 verschillende kleuren en ook allemaal een andere betekenis. Dit helpt de leerlingen straks in het bedenken van ideeën.

Stap 6

Laat de kinderen kennis maken met de app. Laat de kinderen 2 games uitproberen. Zet de timer of geef aan hoelang ze mogen gamen. Gebruik hiervoor het werkblad 'Gamen'.

Stap 7

Wat is een platformgame? Uitleg platformgame: Een platformgame is een videogame waarin de game sterk draait om spelers die een personage besturen dat rent en springt op platforms, verdiepingen, richels, trappen of andere objecten afgebeeld op een enkel of rollend (horizontaal of verticaal) spelscherm.

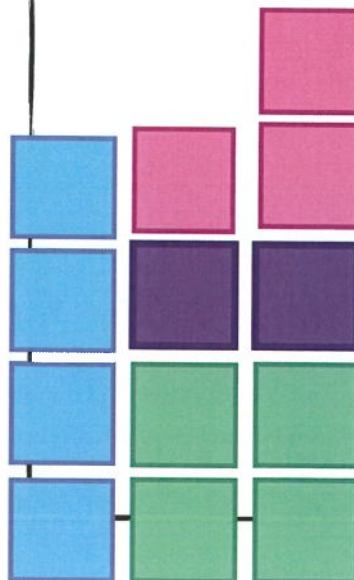


Introduceer de boeken uit de leskist en vertel de leerlingen dat deze boeken kunnen helpen om een spel te ontwerpen.

Stap 8

Vul het werkblad 'Storyboard' in. Teken of schrijf jullie game. Denk aan de volgende elementen:
 Wie speelt er in de game? Is er een held en/of een schurk?
 Waar speelt de game zich af?
 Welke objecten staan er in jullie game en wat gebeurt daarmee? Denk hierbij aan de verschillende blokken.
 Is er een uitleg scherm of misschien willen jullie wel een verhaal vertellen met de game?
 Bedenk waar de verdiepingen, richels, trappen of andere objecten komen.

Tip! Laat de kinderen inspiratie opdoen via het volgende filmpje: <https://youtu.be/d5RLKxTNUJA?list=PLG-VdhR8fp9ojwDlv6g-w9gmEJ0RB0UkQq>



les 2

Character maken

In een game hoort een personage. In Bloxels heet dit character, daarom noemen we het in deze lessen ook zo.

Is het een held of juist een schurk? Met je personage vertel je al een deel van het verhaal. Is het een man? En vrouw? Of misschien wel een monster? In deze les gaan we terugkijken op de gemaakte storyboards en gaan we beginnen met bouwen.

Benodigheden tijdens deze les:

Powerpoint les 2

15 Bloxels

15 ipads met de app Bloxels (activatiecode en leerlingenaccounts zijn al aangemaakt door Stichting Ronduit)

Boeken

Werkblad 'Ontwerp een character'

Digibord

Stap 1 Welkom

Stap 2

Wat gaan we doen tijdens deze les. We gaan het hebben over personages, uitleg Bloxels, personage/characters schetsen en gaan de leerlingen een character maken

Welke games speel jij graag?



door middel van het 13 x 13 bord en de blokjes te gebruiken.

Stap 3

Welke rol speelt de character in het verhaal? Dit is het 'character' dat beweegt in het spel. Hoe moet hij/zij eruitzien? Pak de boeken erbij. De kinderen kunnen hieruit ideeën opdoen. Bespreek met de leerlingen verschillende characters/personages en hun rol in de game. De kinderen maken een schets op het werkblad 'Character'.

Stap 4

Uitleg hoe maak je een character in Bloxels. Neem de stappen door met de leerlingen.

- Open de app en kies voor **Build**. Kies
- daarna voor **Character**.

Stap 5

- klik op + new character

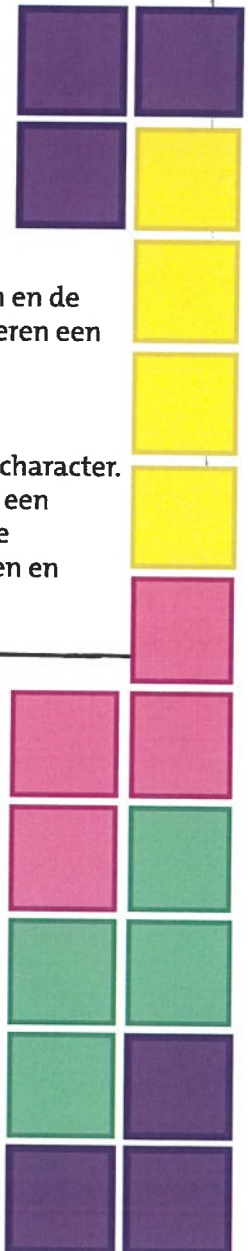
Stap 6

Leg uit hoe je een foto maakt in Bloxels in het gedeelte van de characters.

Stap 7 Laat het 13 x 13 bord zien en de blokjes. Hierop bouwen de kinderen een character.

Stap 8

Maak nog drie versies van jullie character. Een lopende, een springende en een vallende. De kinderen kunnen de characters uitproberen, evalueren en eventueel bijwerken.



les 3 en 4

Bouwen

In deze twee lessen gaan we naar aanleiding van de storyboards een game bouwen. We gaan het testen en bijschaven waar nodig. Laat de leerlingen steeds weer terugkijken naar de storyboards.

Benodigheden tijdens deze les:

Powerpoint les 3 en 4

15 Bloxels

15 ipads met de app Bloxels (activatiecode en leerlingen zijn al aangemaakt)

Poster met betekenis blokjes

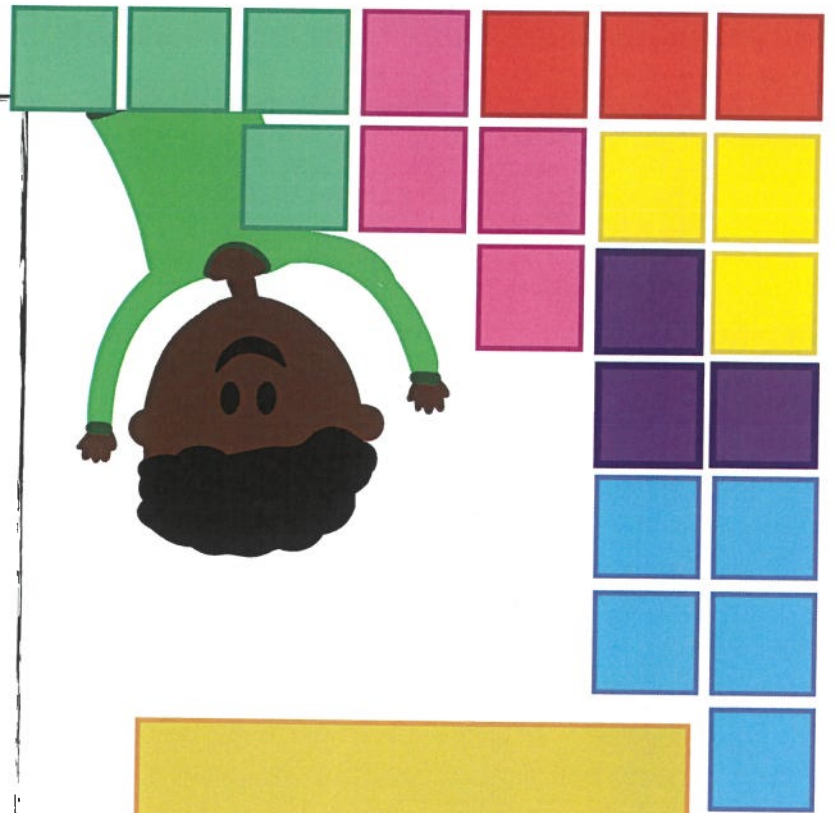
Boeken

Digibord

Handleiding Bloxels

In de Powerpoint staat een schermafbeelding om de app uit te leggen. Gebruik tijdens de les de handleiding die ook in de leskist zit. Probeer de app zelf uit en maak een game aan, probeer een karakter te maken en een achtergrond aan te passen.

Tip! Kijk op Youtube naar filmpjes van Bloxels: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLG-VdhR8fp9ojwDlv6gw9gmEJ0R-B0UkQq>



Stap 1 Welkom

Stap 2

Wat gaan we doen vandaag en de volgende les.

Stap 3

Leg uit hoe de leerlingen levels kunnen creëren op het 13x13 bord en een foto hiervan maken. De foto moet geüpload worden. Laat de leerlingen de eerste stappen klassikaal uitvoeren.

Stap 4 Kies voor Games

Stap 5 Kies voor + New game

Stap 6 Kies voor een Platformgame

Stap 7 Laat zien hoe je een level op een bord maakt met de blokjes.

Stap 8

Leg uit hoe je een foto maakt.

Laat de leerlingen bouwen en geef instructies waar nodig. Denk aan alle functies van de verschillende kleurtjes.

Les 4: Extra uitleg

Stap 9

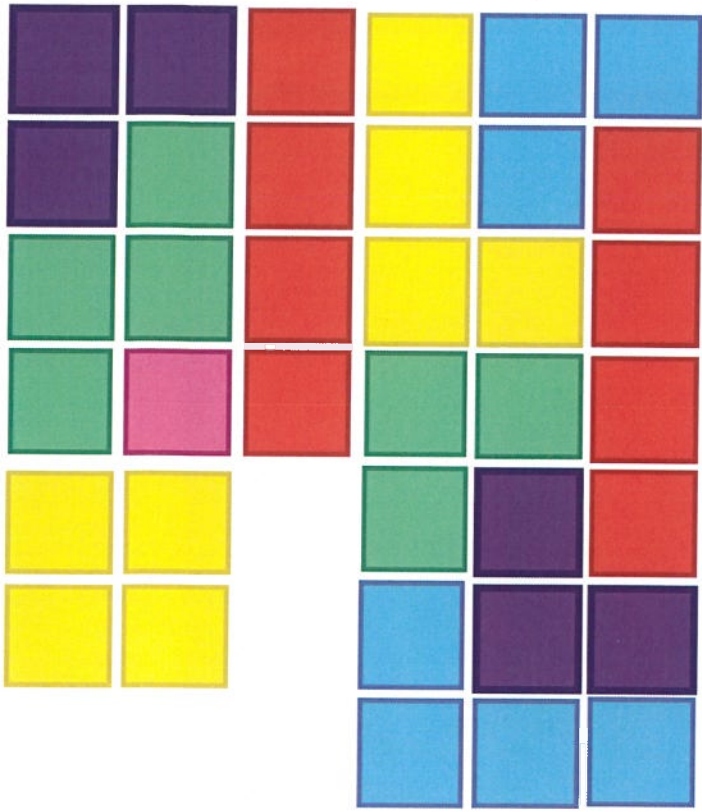
Hoe verander je een achtergrond? Doe dit samen met de leerlingen.

Stap 10

Leg het palet linksonder uit.

Stap 11

Maak de games af en de leerlingen kunnen het spel nu testen en bijschaven.



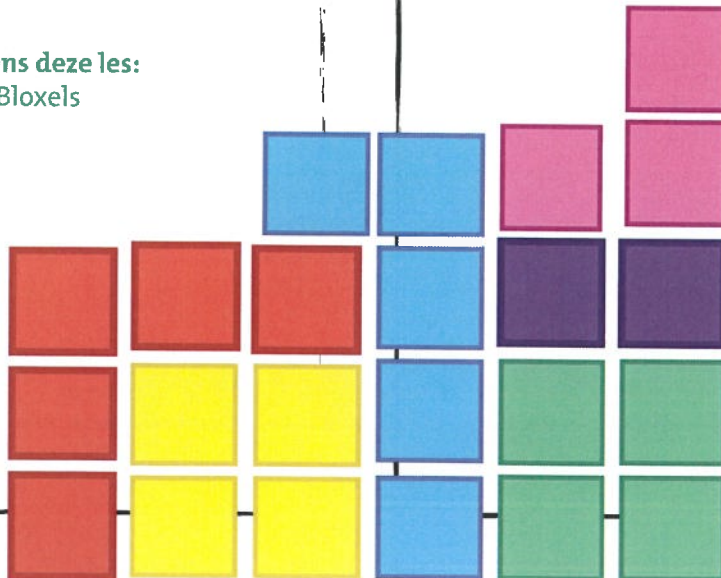
les 5

Gamen!

De afgelopen weken hebben de leerlingen geleerd om een game te bedenken, game te ontwerpen, een character te bedenken en te ontwerpen en een game te bouwen in Bloxels.

Omdat de leerlingen in tweetallen hebben gewerkt hebben ze ook geleerd om samen te werken en te luisteren naar elkaars feedback.

Benodigheden tijdens deze les:
15 iPads met de app Bloxels
Werkblad 'Tops'



Vandaag is de laatste les en dat is een gameles. De kinderen mogen elkaars games spelen en aangeven wat ze zo leuk aan het spel vinden.

Omdat de games een verhaal hebben, blijft 1 teamlid staan om het spel aan de klasgenoten uit te leggen of toe te lichten. Na een half uur draaien de rollen om. Dan blijft het andere teamlid bij het spel staan om het toe te lichten en gaat het eerste teamlid de andere spellen uitproberen.

Tip! Leg alle iPads met de games klaar en het werkblad 'Tops' klaar bij de iPads. Hier kunnen de leerlingen hun 'top' opschrijven.

Tip! Nodig een andere (parallel-) groep of ouders uit en speel samen! Reken maar dat de leerlingen trots zullen zijn.





Build your character

Start de app Bloxels op de iPad.

Kies 'Build'

Kies 'Characters'

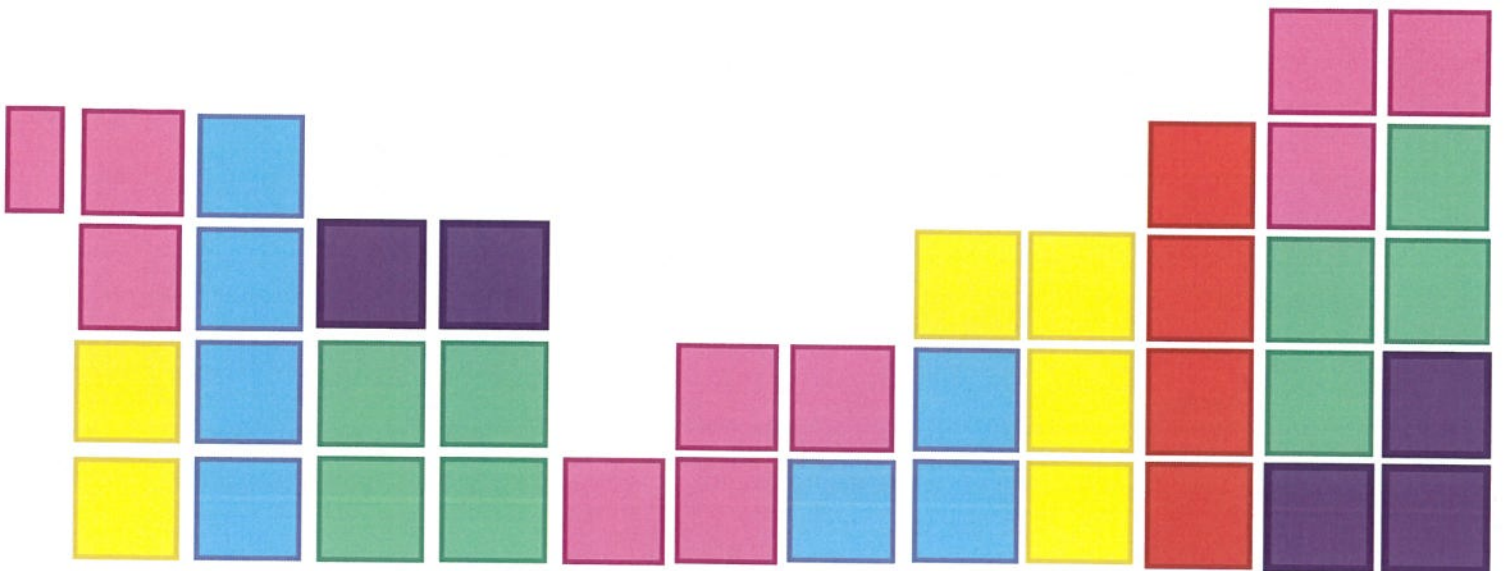
Kies '+ create new character'

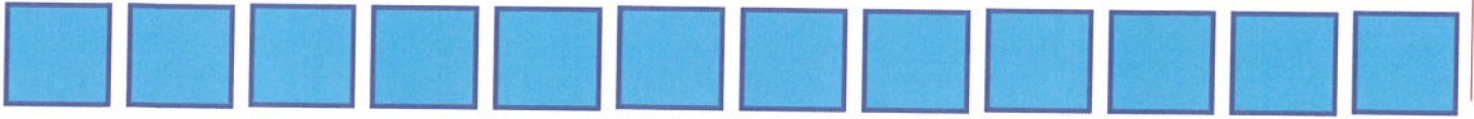
Bouw op het 13 keer 13 bord een personage voor jouw spel. Gebruik hiervoor de blokjes.

Maak een foto met de app en upload jouw gemaakte personage.

Je kunt een personage aanpassen en een andere look geven als jouw personage loopt, springt of valt.

Druk op de groene knop 'test' om te lopen, te springen en te spelen met jouw personage in een game.





Art builder

Kies 'Art'.

Kies '+ create new art'.

Deze kunst kun je in jouw spel gebruiken. Maak hier blokken die je als terrein wilt gebruiken of maak een personage die je als vijand kunt gebruiken.

Backgrounds

Kies 'Backgrounds'

Kies '+ Create new background'

Maak hier een eigen achtergrond voor jouw spel. Geen inspiratie? Kijk bij 'View assets' en gebruik een van de achtergronden die al in het spel zitten.

Game

Kies 'game'

Kies '+ Create new game'

Gebruik het 13 bij 13 bord en bouw het eerste gedeelte van de game. Let op! De verschillende kleuren van de blokjes hebben allemaal een andere betekenis. Gebruik het palet onderin om jouw eigen kunst te gebruiken, om groene blokjes in gras te veranderen of om een kist neer te zetten. Maak het spel helemaal naar jullie eigen wens.

Voor meer (video)tutorials kijk op: <https://hub.bloxelsbuilder.com/>





Tops

Vul hier in wat je echt top vindt aan deze game!



Mijn Top is:



Mijn Top is:



Mijn Top is:



Mijn Top is:



Mijn Top is:



Mijn Top is:



Mijn Top is:



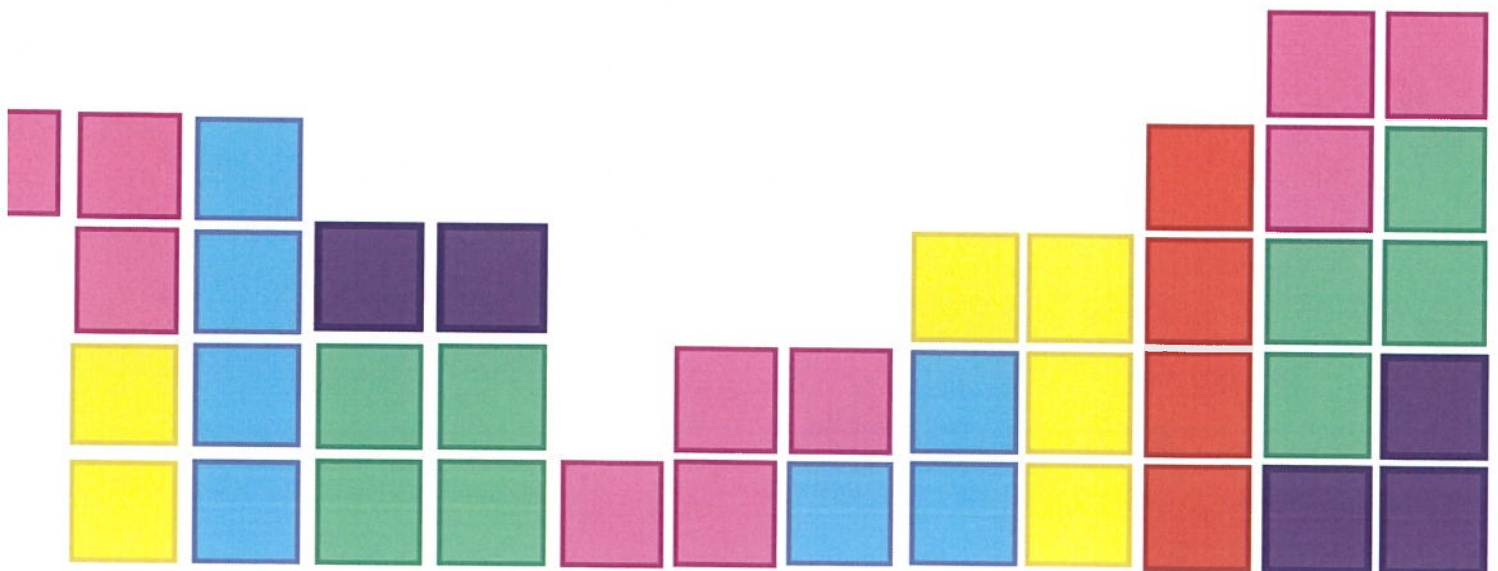
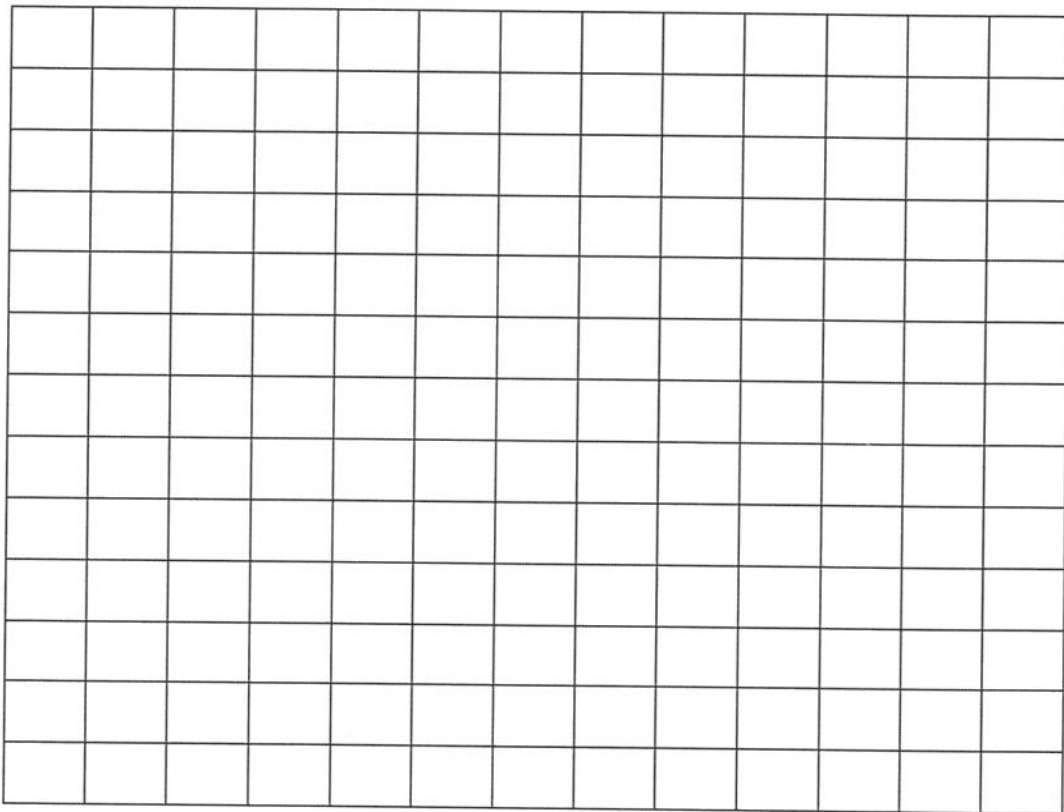
Mijn Top is:



Mijn Top is:

Ontwerp een character

Hieronder zie je een raster van 13 keer 13 vierkantjes. Dit is hetzelfde formaat als het bord van Bloxels. Teken hieronder hoe jullie character eruit ziet.



Gamen

Opdracht Speel 2 games in de app Bloxels

Spel 1

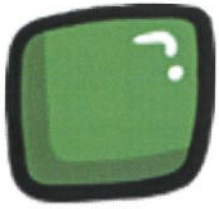
Schrijf twee leuke elementen aan de game:

Schrijf een minder leuk element aan de game:

Spel 2

Schrijf twee leuke elementen aan de game:

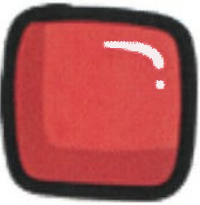
Schrijf een minder leuk element aan de game:



Land: de basis, hier loop je over.



Water: hierin kan je 'drijven' en zwemmen.



Gevaar: deze blokjes mag je niet aanraken.



Schatten: wil je zoveel mogelijk verzamelen.



Obstakels: zien er uit als land maar kunnen kapot.



Power-ups: maken je spelfiguur sterker.



Vijanden: in verschillende soorten en maten.



Verhaalblokken: tekstblok, checkpoint, finishlijn.

Boekenlijst

De mysterieuze controller

Sleutels

Nummer 1 met Travelfriends

Escape Game

Offline

Onmogelijk spel

Het geheim van de wifi

Level 13

Meesterdief

Gamen

Tijdschrift Stoer

Hoe word je een gamemeneer

David Baddiel

Annemarie Jongbloed

Sanne de Bakker

Maren Stoffels

Marco Kunst

Marcel van Driel

Angelique van Dam

Esther van Lieshout

Bianca Mastenbroek

Lucas Arnoldussen

Bien Borren Gamemeneer

