

STAPPENPLAN BACK STREET GAME

Wat heb je nodig?

Leerlingen: een device (mobiel, tablet of laptop) met een browser en internetverbinding.

Docent: een computer met digibord of groot scherm en internettoegang.

ZO SPEEL JE DE BACK STREET GAME:

STARTPAGINA VOOR DOCENTEN

→ Ga naar: backstreetgame.nl/docent.

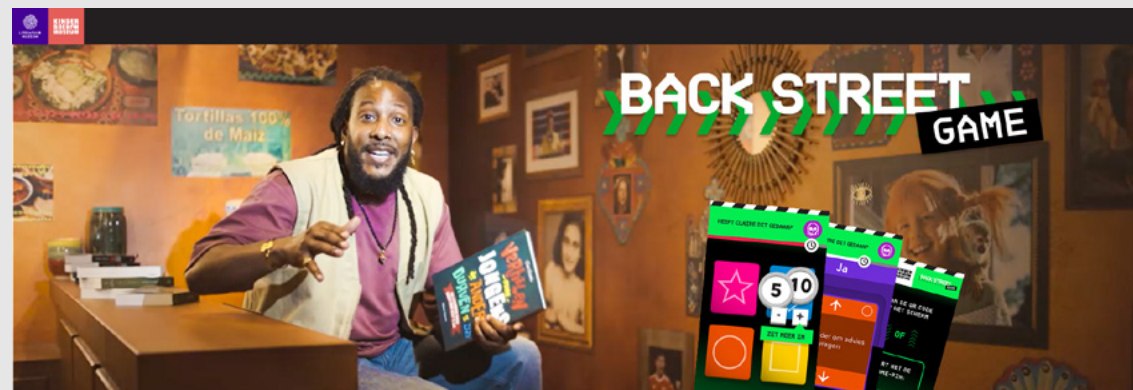
→ Kies een van de vier spellen op basis van onderwijstype en/of leesniveau.

Optioneel: open de gespreksvragen die horen bij dit spel en print ze uit.

→ Klik op de startknop van het gekozen spel.

Twee startknoppen?

Is er op deze computer al een spel gespeeld dat nog niet is afgerond? Dan staat er geen startknop, maar heb je twee opties: 'Ga verder met vorig spel' of 'Start nieuw spel'.

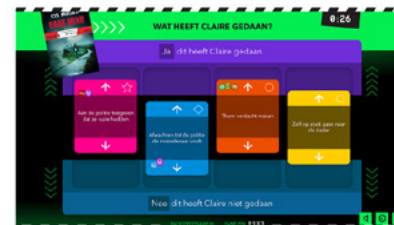


Back Street Game

Verrijk je les met de Back Street Game en duik met je klas in de spannende wereld van Young Adult-verhalen. Net als in de tentoonstelling Back Street in het Literatuurmuseum/ Kinderboekenmuseum maken je leerlingen op interactieve manier kennis met diverse boeken die aansluiten bij hun belevingswereld.

Kruip in de huid van een personage

Tijdens de Back Street Game kruipen leerlingen in de huid van verschillende boekpersonages met inhaalbare dilemma's. Ze bedenken wat het personage wel of niet zou doen in deze situatie en moeten raden hoe het verhaal verder gaat. De leerlingen worden zo uitgedaagd om zich te verplaatsen in een ander en na te denken over hoe zij zelf zouden omgaan met zo'n situatie.

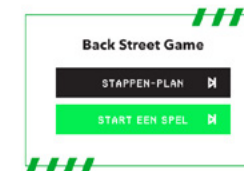


Makkelijk in te zetten

De Back Street Game vergt weinig voorbereiding. Je hebt alleen een digibord nodig met geluid en voor elke leerling een device (laptop, tablet of mobiel). In de Back Street Game legt spoken word-artiest Ivan Words in video's aan de leerlingen uit wat ze moeten doen.

Hoeveel tijd ben je kwijt? Jij bepaalt!

Je kunt zelf bepalen hoeveel tijd je wilt besteden aan de Back Street Game. Speel drie boeken of kies er slechts één. Het bespreken van de boeken kan kort. Heb je behoefte aan meer verdieping? Dan kun je de bijbehorende gespreksvragen inzetten. Deze helpen om uitgebreider in te gaan op de thema's die in de



ONDERWIJS

Vanaf leerjaar 2: VMBO, HAVO, VWO

Alle jaars: MBO

ONLINE

Zelf te spelen in de klas. In meerdere klassen tegelijk te spelen.

AANTAL

Max. 40 leerlingen per spel.

DUUR

10 - 30 minuten

LESDOELEN

- Leerlingen maken kennis met de tentoonstelling Back Street.
- Leerlingen kennen verschillende personages en hun verhalen uit boeken die in de tentoonstelling Back Street naar voren komen.
- De leerstof van leerlingen wordt gestimuleerd.
- Leerlingen kunnen zich inleven in een personage en diens dilemma's, en denken na over hoe zij zelf met die situatie om zouden gaan.
- Leerlingen gaan in gesprek over maatschappelijke thema's en worden gestimuleerd om te reflecteren op zichzelf en de maatschappij.

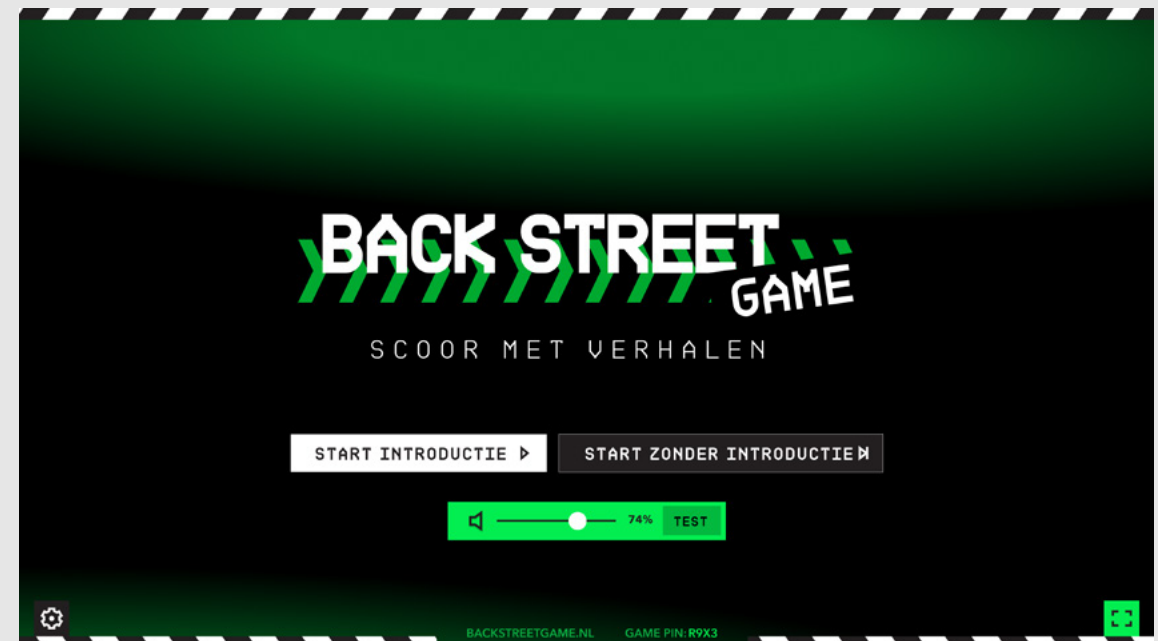
INLOGSCHERM VOOR LEERLINGEN

- Zet de inlogpagina op full screen (via het icoon rechts onderin het scherm) en toon de pagina aan de klas.
- Laat de leerlingen inloggen met hun eigen device. Dit kan op twee manieren:
 1. Door de QR code te scannen (met camera).
 2. Door de game pin over te nemen en in te typen op backstreetgame.nl.
- Het spel bevat video's met speluitleg. Klik rechts onderin op 'Test' om het volume van het geluid te testen.
- Iedereen ingelogd? Klik op 'Start spel'.



SPELTITEL: KIES BEGIN

- Trek de aandacht van de leerlingen. Na deze slide start de introductievideo.
- Audiovolume nog niet getest? Doe de test met de groene knop.
- Kies de eerste keer 'Start introductie'. Kies als de klas de introductie al kent 'Start zonder introductie'.



VIDEO MET INTRODUCTIE EN SPELUITLEG

- Kijk de video waarin *spoken word*-artiest **Ivan Words** de *Back Street Game* introduceert. De video start automatisch.

SPELRONDE: KIES BOEK

Je kunt een, twee of drie rondes spelen.

- Kies het boek dat je deze ronde wil spelen. Terwijl het boek wordt geladen kun je nog een andere kiezen. Stop met het kruisje.

Dit zijn boek A, B en C per niveau:

	BOEK A	BOEK B	BOEK C
vmbo-bk	De Grijsze Jager	Jij gaat dood	Verhalen over jongens die anders durven te zijn
vmbo-gl/tl	Dark Mind	Iedereen krijgt klappen	Match
havo/mbo	67 seconden	Honderd uur nacht	Otis
vwo	Niet te stoppen	Oliver	De verborgen geschiedenis



INTRODUCTIEVIDEO VAN HET BOEK

- Kijk de video met het verhaal van het boek en de opdracht aan de leerlingen. De video start automatisch.



LEERLINGEN KIEZEN ANTWOORD

In de audio hoor je de speluitleg:

Elke leerling krijgt één van de antwoordkaarten op diens eigen device en moet deze binnen de tijd naar 'ja' of 'nee' slepen (heeft het personage wel of niet gedaan wat op de kaart staat).

Leerlingen hebben hiervoor beperkte tijd. De timer start automatisch.

Op het digibord zie je live welke keuzes de leerlingen maken.



PUNTEN INZETTEN

De leerlingen hebben gekozen.

In de audio hoor je de speluitleg voor deze stap: de leerlingen moeten punten inzetten op elkaars antwoorden.

Ze hebben weer beperkte tijd. De timer start automatisch.

Op het digibord zie je live welke keuzes de leerlingen maken.

DE UITSLAG: WELKE KAARTEN LIGGEN GOED? + PUNTEN UITDELEN

Per kaart krijg je automatisch te zien of deze goed of fout ligt. Hiervoor krijgen leerlingen wel of geen punten. Wie heeft ingezet op een goede kaart, krijgt extra punten.

→ Wacht tot op de kaartjes de witte knoppen met 'Waarom?' verschijnen.



ANTWOORDEN BESPREKEN

→ Op elke kaart staat nu een '**Waarom?**'-knop. Klik hierop om te zien waarom een kaart goed of fout ligt.

→ Bespreek de antwoorden met de leerlingen.

Optioneel: Gebruik de gespreksvragen

Als je dieper in wil gaan op de thema's die naar voren zijn gekomen, kun je hier de gespreksvragen inzetten.

→ Ben je klaar met bespreken? Klik op de knop '**Door naar score**'.



TOP 3 SCHERM

Op dit scherm zie je welke spelers het beste gescoord hebben.

Nog een ronde spelen?

Klik op de knop 'Volgende ronde'.

- Je gaat terug naar het scherm van de spelrondes om een volgend boek te kiezen.

Stoppen?

Klik op 'Afsluiten' en kies welk einde je wil:

→ Sluit af met de Back Street Boekenvinder.

Na de slotvideo krijgt elke leerling op diens eigen device de Back Street Boekenvinder te zien. Op het digibord verschijnt ook de mogelijkheid om een nieuw spel te starten.

→ Sluit direct af zonder de Back Street Boekenvinder.

Er volgt alleen een slotvideo en de mogelijkheid om een nieuw spel te starten. Beëindig de Back Street Game door de browser te sluiten.

SLOTVIDEO

(met of zonder Back Street Boekenvinder)

- Kijk de slotvideo. Deze start automatisch.



AFSLUITEN MET DE BACK STREET BOEKENVINDER

De Back Street Boekenvinder is een aparte website die op het device van elke leerling verschijnt. Deze matcht leerlingen met vijf boeken uit Back Street die het beste bij ze passen.

→ Bepaal zelf hoe je de Back Street Boekenvinder in wil zetten:

- Laat de leerlingen de Back Street Boekenvinder ter plekke invullen op hun eigen device.
- Optie: open de Back Street Boekenvinder zelf op het digibord om aan de klas te laten zien en er over te vertellen.

→ Beëindig de Back Street Game door de browser te sluiten (de leerlingen blijven op hun device bij de Back Street Boekenvinder, ook als je de Back Street Game afsluit).

