

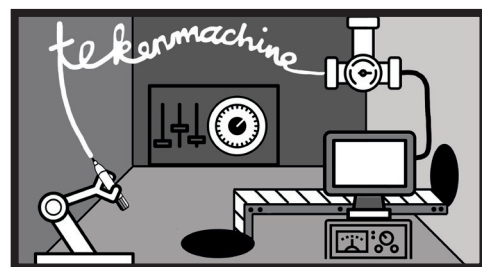
tekenmachine

Over het spel

Dit is de Tekenmachine. Met deze machine maak je spelregels voor een kunstwerk. Alleen door goed te tekenen blijft de machine werken. Dat is jullie taak. Het spel eindigt als alle rondes gespeeld zijn of als de machine stuk is.

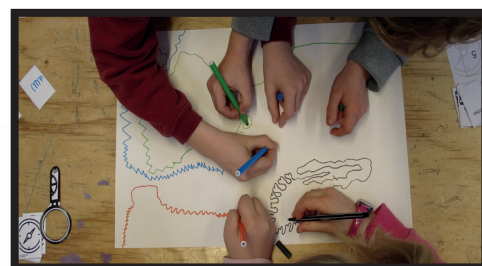
Dit heb je nodig

- 4 spelers
- 4 stiften met verschillende kleuren
- 4 scharen
- 4 vellen tekenpapier A3 formaat
- 4 pakketten spelkaarten (dubbelzijdig afgedrukt)
- 2 spelborden (enkelzijdig afgedrukt)
- Website tekenmachine op tablet/ laptop/ computer



Zo gaat het

- Het spel bestaat uit **5 rondes van 2 minuten**: 3 x tekenen, 1 x spelregels bedenken, 1 x regels uitwisselen.
- Elke ronde tekent iedereen **1 lange lijn** zonder de stift van het papier te halen. Je mag **niet over je eigen lijn of die van een ander** tekenen.
- Na elke ronde kijken jullie of de machine nog heel is: met de tandwielen kun je hem repareren.
- Daarna zoek je met het vergrootglas het **tofste stuk uit je lijn**. Het kaartje dat daarbij hoort bewaar je. Deze heb je later nodig om zelf spelregels te bedenken.
- Als laatste gaat een **ander groepje een tekening maken jullie spelregels**.

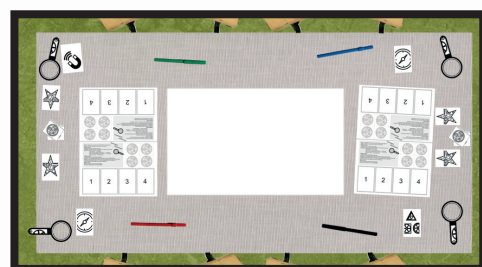


Zo start je

- Knip de spelonderdelen uit.
- Ga om een tafel zitten: twee tegenover elkaar.
- Leg het papier in het midden en de 2 spelborden ernaast.

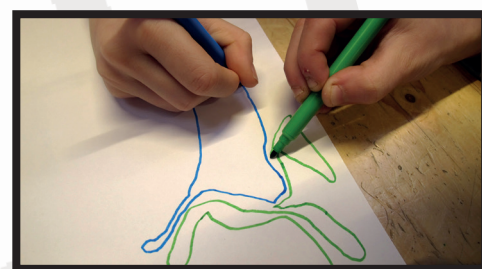
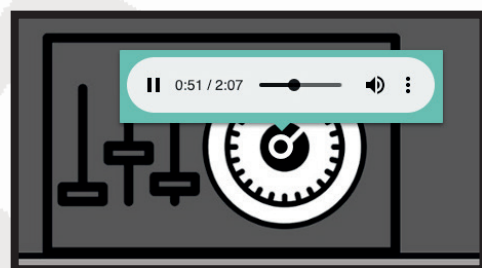
Iedere speler:

- Haalt de lege kaartjes (met ster) eruit en legt ze opzij.
- Pakt 2 tandwielen en legt ze op zijn spelbord.
- Schudt de spelkaarten en legt ze (plaatjes naar boven) op een stapeltje.
- Legt het vergrootglas op een hoek.
- Overige tandwielen worden op 2 stapels gelegd.
- Ga op het tablet/ laptop naar de leerlingensite.
- Zet de Machine aan door met je muis op de knop staan.
- Elke ronde mag een andere speler dit doen.



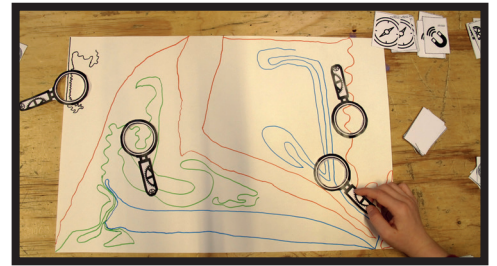
Zo moet je tekenen

- Hoor je het alarm: pak dan een kaartje van de stapel. Voer de opdracht uit totdat je weer het alarm hoort.
- Hoor je het alarm 3 x dan is de ronde afgelopen: je mag de stift van het papier halen.
- Bij een nieuwe ronde kies je aan welke kant van de lijn je verder tekent.



Na ronde 1 t/m 3

- Bekijk met het vergrootglas de lijn die je net hebt getekend.
- Zoek een tof stuk uit en bewaar de kaart die bij het stuk hoort. Leg de andere kaarten weg.
- Controleer of je goed hebt getekend en de machine dus nog heel is.



Over tandwielen

Lever tandwielen in om te blijven tekenen.

* Niet over je eigen lijn of die van een ander gegaan:
Je krijgt 1 tandwiel erbij.

* Wel over je eigen lijn of die van een ander gegaan:
Lever 1 tandwiel in.

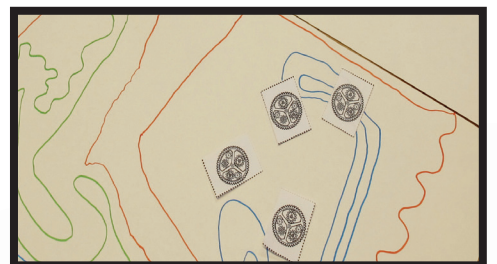
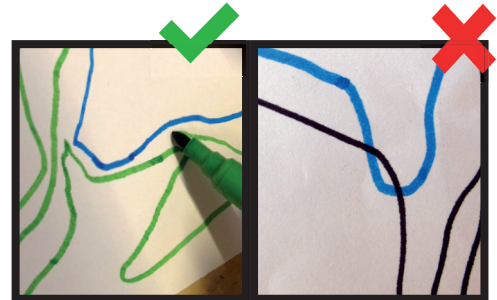
* Stift van het papier gehaald tijdens het tekenen:
Lever 1 tandwiel in.

Dit mag nog meer met tandwielen:

- * Voor een andere speler inzetten.
 - * Op een andere plek verder tekenen = 1 tandwiel inleveren.
 - * Tekenvel erbij kopen = 8 tandwielen inleveren.
- Je mag dan op het nieuwe vel verder tekenen.

Heeft niemand tandwielen over om de machine te repareren?

Helaas de machine is stuk. Begin opnieuw.



Ronde 4

Alle kaartjes met opdrachten zijn nu op.

- Pak de lege kaartjes (met ster) en je bewaarde kaartjes.
- Bedenk zelf 1-3 nieuwe spelregels erbij.
- Schrijf en teken ze op de lege kaartjes.
- **Let op!** Deze spelregel blijft altijd gelden: teken niet over je eigen lijn of die van een ander.
- Bekijk daarna alle kaartjes (je bewaarde en je zelfbedachte) en **kies er 4.**
- Leg ze omgedraaid (met de ster naar boven) op het spelbord. Je mag zelf de volgorde bedenken.



Eigen kunstwerk

Zet nu opnieuw de Machine aan en maak een tekening met je eigen spelregels.

- Bekijk na afloop het resultaat. Wat werkte goed/ wat minder? Pas eventueel nog een regel aan voordat je de laatste ronde doet.

Ronde 5 (laatste)

In deze ronde gaat een ander groepje met jullie spelregels een tekenkunstwerk maken.

- Leg een nieuw tekenvel neer.
- Leg de kaartjes weer omgedraaid (met de ster naar boven) op het spelbord.
- Nodig een ander groepje en zet de Machine weer aan.

Na afloop: **Vergelijk jullie tekeningen.** Lijken ze op elkaar? Wat is hetzelfde en wat is anders?

Help!

Weet je het tijdens het tekenen even niet meer?

Bekijk spelregel spiekkaart op het spelbord of bekijk het filmpje. Klik daarvoor op het scherm van de Machine.