

# Game oh

Bekijk welke puzzels je kunt gebruiken bij het maken van je spel. Bij de meeste puzzels kun je ook een timer en aanwijzingen instellen.

## Fill the gap

In een stuk tekst zitten gaten die de speler moet vullen. Je kunt het makkelijker maken door multiple choice aan te bieden.

Je ziet dat hij een belangrijk persoon is, en mooie kleren aan heeft. Waaronder een rode mantel. Zijn onderkleed is wit. Hij heeft ook een , want hij is immers een soldaat.

## Schuif/legpuzzel



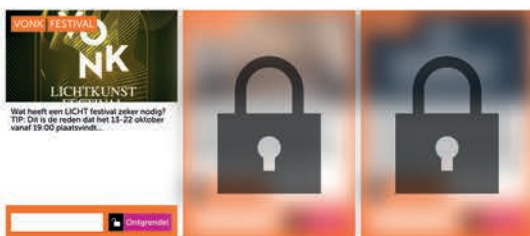
Een plaatje in elkaar puzzelen. Handig als je wil dat de spelers goed naar de details van een afbeelding kijken: Je moet goed kijken!

## Volgorde maken

Tekst, afbeeldingen of cijfers op volgorde zetten. Handig als het nodig is om een verhaal te leren kennen, een geheime boodschap te horen of een code te achterhalen!

#1 #2 maakt #3 niet #4 gelukkig  
#1 23 #2 + #3 14 #4 - #5 3 #6 =  
#7 34

## Speurtocht



1 of meerdere vragen moeten perfect beantwoord worden, anders mag je niet verder naar het volgende onderdeel.

## Fillipine

Een type kruiswoordpuzzel met een verborgen antwoord. Pas als je alle vragen goed hebt, kun je van boven naar beneden een verborgen woord lezen! Wat wil de torenwachter? = GELD



1. 54 Maarten was geen slaaf, maar dat ...  
2. Hij was bongaai met het lot van de...  
3. Voor veel mensen was hij een...  
4. Hij was een Romeinse

# Game oh

## werkblad les 2.

Dit werkblad kan jullie helpen bij het maken van je eigen spel. Volg de stappen en bedenk zo de opbouw van je spel en kies alvast welke puzzels bij jullie spel passen.

### Intro

Hier bedenken jullie wat het verhaal voor jullie spel gaat zijn. De achtergrond waar jullie spel zich in afspeelt, zou je kunnen zeggen.

### Subquest 1:

### PUZZEL

Wat is het doel van deze subquest?

Daarom kiezen we voor (omcirkel):

A - Fill the gap    B - Schuif/legpuzzel    C - Volgorde maken    D - Speurtocht    E - Filippine maken

### Subquest 2:

### PUZZEL

Wat is het doel van deze subquest?

Daarom kiezen we voor (omcirkel):

A - Fill the gap    B - Schuif/legpuzzel    C - Volgorde maken    D - Speurtocht    E - Filippine maken

### Main Quest:

### PUZZEL

Wat is het doel van de main quest?

Daarom kiezen we voor (omcirkel):

A - Fill the gap    B - Schuif/legpuzzel    C - Volgorde maken    D - Speurtocht    E - Filippine maken

## Subquest 1

### DOEL:



*Obstakel - Wat maakt dit moeilijk?*



*Oplossing - Hoe los je dit op?*



*Aanwijzingen - Hoe vind je de oplossing?*

## Subquest 2:

### DOEL:



*Obstakel - Wat maakt dit moeilijk?*



*Oplossing - Hoe los je dit op?*



*Aanwijzingen - Hoe vind je de oplossing?*

## Main Quest:

### DOEL:



*Obstakel - Wat maakt dit moeilijk?*



*Oplossing - Hoe los je dit op?*



*Aanwijzingen - Hoe vind je de oplossing?*