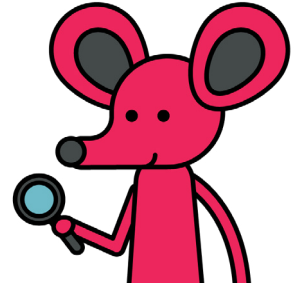




GAMEKUNDE



LEER DE NATUUR KENNEN MET DE ENCYCLOPEDIE VAN KLEINE MUIS

Game	Genre	Platform	Leeftijd	Schoolvakken
De Encyclopedie van Kleine Muis	Avontuur	Nintendo Switch of mobiele apparaten	3+	Oriëntatie op natuur



Materiaal

- Nintendo Switch of een mobiel toestel
- De Encyclopedie van Kleine Muis

De Encyclopedie van Kleine Muis is een prachtige interactieve encyclopedie waarin je meer dan 160 verschillende soorten planten en dieren kan leren kennen.

Je wandelt in een hand geschilderde wereld vol met interessante dieren en planten. Het is niet nodig om alle informatie te lezen maar als je iets vindt waarover je meer wil te weten komen, is kennis maar een klik van je verwijderd!

Deze leuke game kan een mooie instap bieden in de wonderlijke wereld van planten en dieren. Een zeer laagdrempelige maar leuke game.



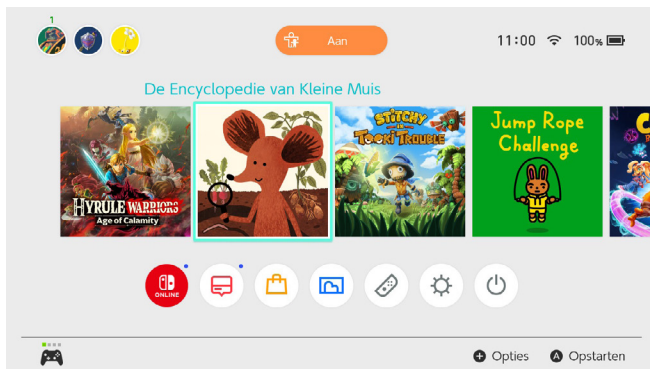
De uitvoering



De Encyclopedie van Kleine Muis is de perfecte game als je jouw leerlingen iets wil bijbrengen over de natuur. Dit kan vooraf aan specifieke lessen over planten of dieren maar kan ook perfect ingezet worden om de beginsituatie van de leerlingen in te schatten.



Zo ga je te werk



Voor dit voorbeeld gebruikte ik de Nintendo Switch. Na het downloaden van het spel selecteer je het in het thuismenu om het te spelen. Indien je het speelt op een mobiel toestel, zijn de stappen gelijkaardig.

Nadat je het spel voor de eerste keer hebt geopend, klik je bovenaan op het tandwiel om de instellingen te wijzigen, zorg ervoor dat de taal in de instellingen op Nederlands staat.



Na het aanpassen van de taal, kan je het spel meteen starten. Je hebt toegang tot de vier verschillende omgevingen. Afhankelijk van het lesdoel, kan je de omgeving kiezen. De spelers kunnen hier vrij op ontdekking en leren heel wat bij.

Een vrije verkenning in de natuur

Het leuke aan De Encyclopedie van Kleine Muis is dat dit spel heel makkelijk te besturen is. De spelers zullen geen problemen hebben om door deze prachtige wereld te navigeren en als ze iets extra willen weten over een plant of dier, kunnen ze hier zeer eenvoudig op klikken. Hierdoor is dit spel perfect om zelfstandig aan te bieden tijdens bijvoorbeeld een hoekenmoment binnen een passend thema. Dit kan je gebruiken als activering of uitdieping van de kennis. Aan de start van het thema kan je de leerlingen vrij laten verkennen om dan later terug te keren op wat ze zagen. Omgekeerd kan uiteraard ook; je kan dit spel gebruiken om klassikaal af te ronden om zo naar de kennis van de leerlingen te peilen.



Combinatie met een leerwandeling

Dit spel is ook uitermate geschikt om te combineren met een leerwandeling in de natuur. Aangezien het spel gemaakt is voor de Europese markt, zal je snel merken dat heel wat planten en dieren ook lokaal te vinden zijn.

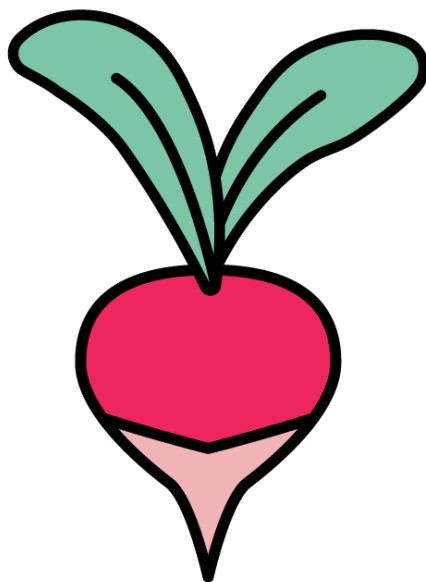
Dit zorgt natuurlijk voor de perfecte verdieping na een leerwandeling. Laat de leerlingen tijdens hun wandeling in de natuur specifiek letten op bepaalde planten en dieren maar geef nog niet te veel informatie. Laat hen de kenmerken opschrijven zodat ze later in het spel dezelfde plant of hetzelfde dier kunnen terugvinden om er meer over te leren. Dit zorgt voor een leuke virtuele verwerking na een echte leeruitstap.





Tips

- Zoals steeds is het aan te raden om het spel zelf eerst even te spelen. Bekijk welke planten/dieren aan bod komen zodat je jouw lesdoel kan aanpassen naargelang de verdere uitwerking.
- Je kan dit spel ook gebruiken als inspiratie voor een muzische verwerking. Laat de kinderen zelf planten/dieren tekenen na een leerwandeling.
- Hoewel het spel geen hoge moeilijkheidsgraad heeft, is het wel aan te raden om de speelsessies bij jongere kinderen wat te begeleiden. Wees zeker dat ze zich vlot kunnen navigeren in de virtuele wereld zodat ze zich kunnen concentreren op de rijkdom aan informatie.



Vind hier
de ZILLL-doelen!

