

GAME OVER WIJS

Zelf aan Zet - Eight-minute Empire



De basis

www.gameoverwijs.nl

Bij Eight-minute Empire gaat het om zoveel mogelijk punten te halen door gebieden te veroveren. Een simpel spel dat volgens de uitleg binnen 1 minuut is uitgelegd. Niet alleen leuk voor thuis, maar ook binnen je vak. Met weinig moeite bouw je je les om tot een leuke gemeenschappelijke game ervaring. Je kan enorm veel varianten spelen, leerlingen kunnen in groepjes tegen elkaar, samen tegen andere groepjes of tegen de docent.

Kort Speloverzicht

De spelers kiezen steeds een kaart, waarmee ze legers opdrachten geven gebieden op 4 continenten te veroveren of steden te stichten. Ze ontvangen ook waardevolle goederen. Wie uiteindelijk de meeste punten scoort, wint het spel.

GAME OVER WIJS

Get started!

Lees eerst de spelhandleiding en speel eens het spel. Hoelang duurde het voordat je het begreep, hoelang duurde het spel, welke dingen waren duidelijk en onduidelijk?

Varianten

Eight-minute Empire kan je op veel manieren spelen in jouw les.

Een aantal voorbeelden:

- Leerlingen strijden in groepjes tegen elkaar. Iedere groep die een oplossing als eerste juist oplost mag een zet doen
- Leerlingen vormen duo's en maken opdrachten voor munten. Ze spelen tegen andere duo's (tot max 5 teams per spel)
- Speel tegen de docent. De docent krijgt elke beurt 1 munt. Leerlingen moeten opdrachten maken, de docent kiest een willekeurige leerling per beurt. Is de opdracht goed dan mag die 1,2 of 3 munten pakken (bepaal vooraf de moeilijkheid en hoeverre het antwoord correct is) en een beurt zetten. Is de opdracht fout dan krijgt de leerling geen munten maar mag de leerlingen wel een beurt zetten.

Aanpassen aan jouw lessituatie

Het is tijd om zelf aan de slag te gaan. Bedenk een les of lessenreeks waarbij je Eight-Minute Empire kan inzetten in je les. Vind je dit lastig, gebruik dan de volgende basis

- Verdeel je klas in groepjes van 3/4/5 leerlingen
- Geef elk groepje 1 set van Eight-Minute Empire
- Elke leerling speelt tegen elkaar in het groepje
- In plaats van munten moeten leerlingen opdrachten oplossen, voor elke opdracht die opgelost wordt krijgt een leerling 1,2 of 3 munten. Heeft een leerling een opdracht fout dan krijgt die 0 munten.
- Leerlingen gaan aan de slag, heeft een leerling een opdracht gemaakt, dan laat hij deze controleren. Is die goed dan krijgt hij munten en mag hij een zet zetten. Wanneer de opdracht fout is mag de leerling nog steeds een zet zetten maar kan dan dus minder kopen.
- Einde van het spel zoals de spelregels of einde van les. Winnaar diegene met de meeste punten op het bord.

Pas bovenstaande variant aan, bedenk geschikte lesstof of opdrachten om te gebruiken (denk aan de grootte en waarde van deze opdrachten). Je kan ook een ander systeem maken.

Eight minute empire ervaren?

Wil je met de klas de wereld veroveren via Eight Minute Empire maar heb je nog niet alle materialen of wil je eerst testen of het bij jullie past? Bij GameOverWijs is een spelkoffer met spelmateriaal genoeg voor 30 spelers (6 spellen). Huren kan via GameOverWijs.nl