

Poolshoogte en Boomkroonpad

De uitkijktorens in
Borger-Odoorn



SCAN DE CODE,
LEES DE VENSTERTEKST,
BEKIJK DE AFBEELDINGEN
EN FILMPJES.

7/8

VAKKEN:

ORIËNTATIE OP JEZELF EN DE WERELD,
KUNSTZINNIGE ORIËNTATIE

Maak af:

Als ik erbij was geweest dan zou ik _____

omdat: _____

Opdracht

Dit ga je doen: Je maakt een ontwerp voor een spannend en avontuurlijk spel bij Poolshoogte, dat je op een spelcomputer kunt spelen. In je spel besteed je aandacht aan de geschiedenis van de plek en aan de natuur.

Dit heb je nodig: internet, papier, potloden of stiften, materialen voor je presentatie naar eigen keuze

Je maakt deze opdracht: alleen

De stappen:

1. Zoek in de canon en op internet informatie over de geschiedenis van Poolshoogte. Wil je weten wat er in oude kranten staat over Poolshoogte? Zoek dan op www.delpher.nl
2. Bedenk de hoofdlijn in je spel. Wie of wat moeten de spelers oplossen? Vinden? Redden?
3. Bedenk hoe je de gevonden informatie kunt gebruiken in je spelconcept. Misschien moeten spelers raadsels oplossen om een val die achter gelaten is door boze arbeiders onschadelijk te maken. Of moeten ze een code kraken om een boodschap uit de oorlog te ontcijferen.
4. Bedenk hoe je de natuur en de bossen rondom Poolshoogte in je spel kunt verwerken.
5. Bedenk personages en teken ze. Maak schetsen van de omgeving. Maak schetsen van de voorwerpen die de spelers kunnen tegenkomen. Tegen welke uitdagende missies en avonturen lopen de spelers aan?
6. Je kunt afbeeldingen op internet zoeken om de sfeer van jouw spel weer te geven.

**Afronding**

Maak een presentatie om je spelideeën aan de klas te laten zien. Je mag zelf weten hoe je dat doet. Bijvoorbeeld met een muurposter, een PowerPoint of...

Dit weet ik nu over Poolhoogte en het Boomkroonpad:**En dit wil ik nog weten:**

Foto: M. Groeneveld, Pixabay

Ontwikkeling:
Kirsten Bos, *Geschiedenis Beleven*

Vormgeving:
Frank de Wit

Foto voorkant:
MONikaP, Pixabay