

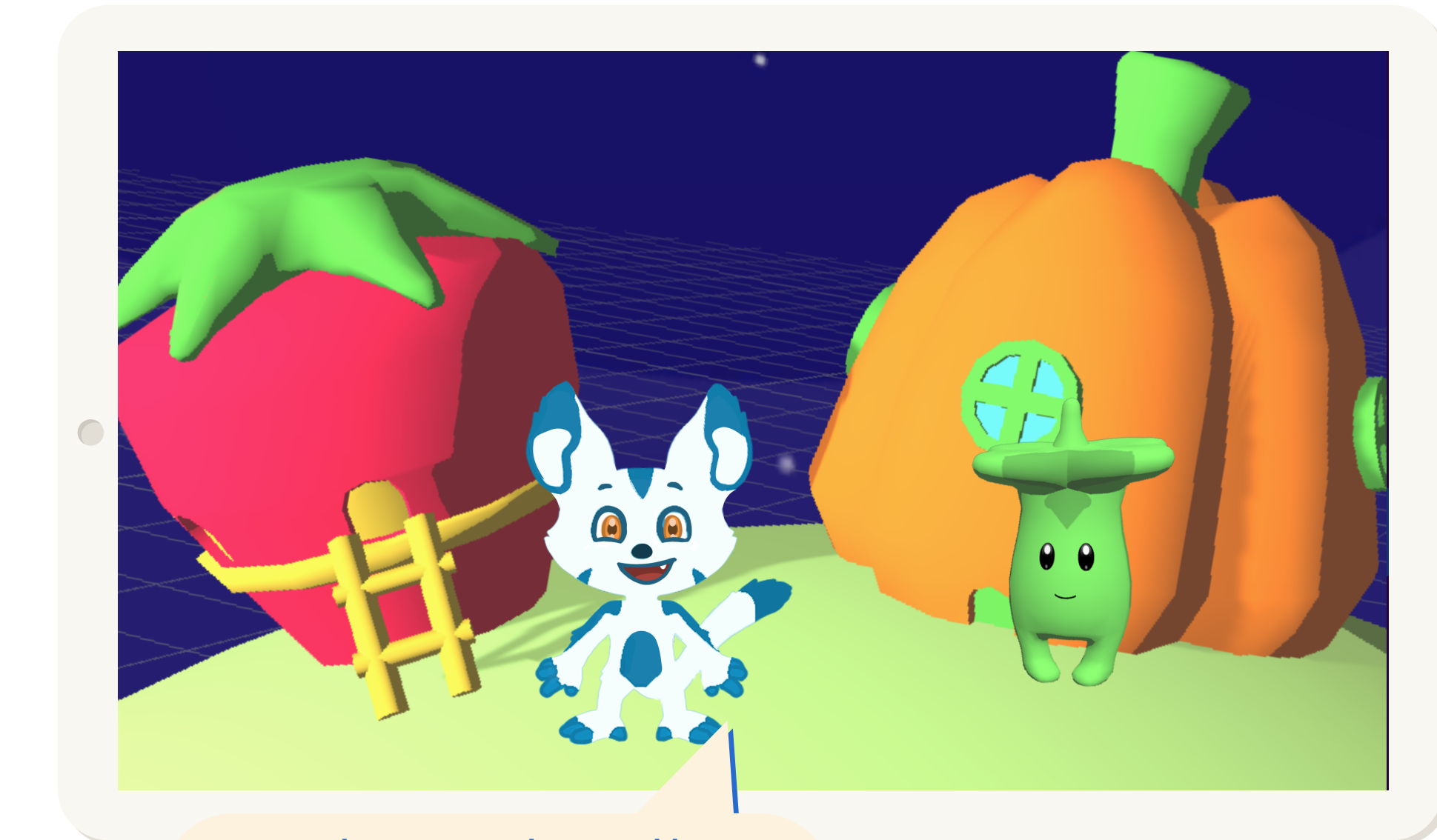
Intro / instructie - Stap 1

Stap 1:


Skip en de spelers zijn aangekomen op de Rekenwereld.

Setting:

Close up shot van planeet met huisjes op de achtergrond. Skip staat op de voorgrond. Oma Wobbel staat op de achtergrond met haar handen in haar haar.



Aangekomen op Rekenwereld

 We zijn er! -- Welkom in de Rekenwereld! Hihi, dát zijn grappige huisjes! Zie je dat? Daar wonen de Wobbels! --- Hee, oma Wobbel! --- Is er iets? Je kijkt zo bezorgd!
[introG1-N1-01]

Intro / instructie - Stap 2

Stap 2:

Skip en de spelers zijn in gesprek met oma Wobbel.

Setting:

Close up shot van planeet met huisjes op de achtergrond. Skip en oma Wobbel staan naast elkaar op de voorgrond. Oma Wobbel geeft aan wat het probleem is.



Oma Wobbel reageert

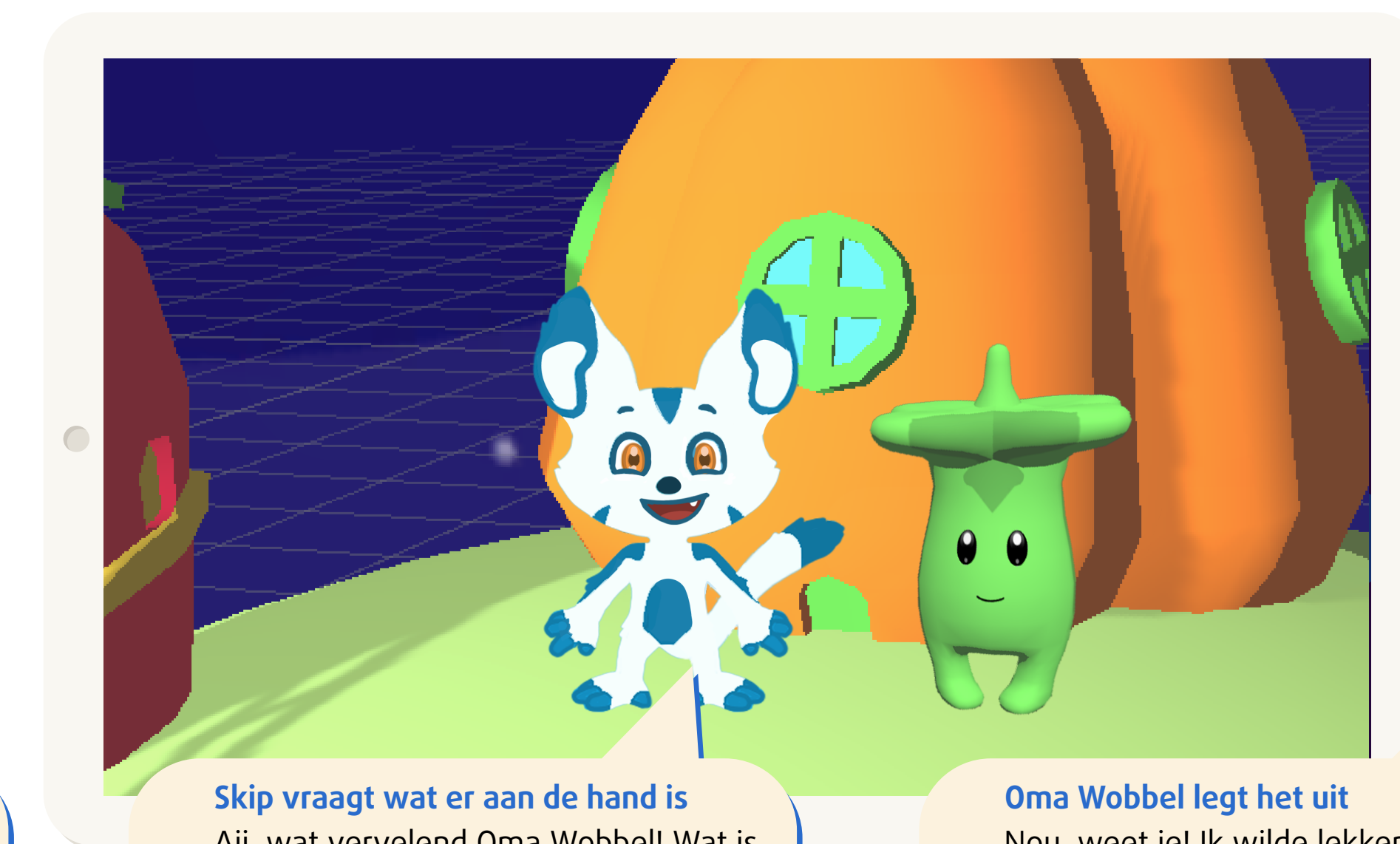
⊞ Skip, je komt als geroepen! Want ojee, ojee, ojee...dit is toch niet te geloven! Ik heb héle bijzondere koekjes gebakken! Allemaal verschillende! Maar nu heb ik een probleem! Ojee Ojee!
[introG1-N1-02-1]

Skip vraagt wat er aan de hand is

⊞ Aii, wat vervelend Oma Wobbel! Wat is er precies aan de hand?
[introG1-N1-02-2]

Oma Wobbel legt het uit

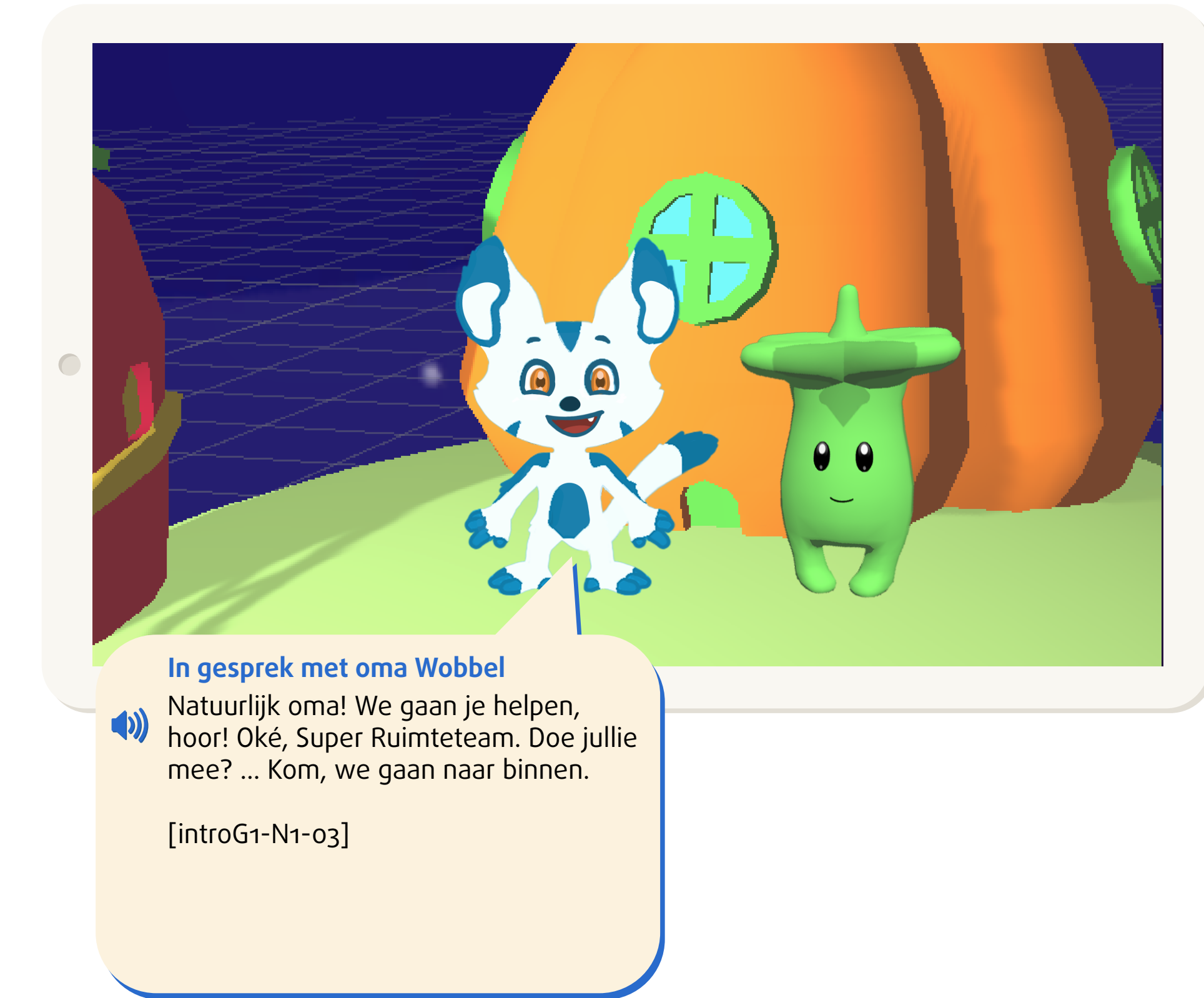
⊞ Nou, weet je! Ik wilde lekkere getallenkoekjes bakken! Ik heb al een 3 gebakken, en ---- eh ... een 5! Ja, en een 8! Een 2 en een... eh ... O jee, o jee. Ik ben zó vergeetachtig. Ik weet het niet meer! Welke getallenkoekjes heb ik al gebakken?! O jee Ojee. Kunnen jullie helpen? [introG1-N1-02-3]



Intro / instructie - Stap 3

Stap 3:
Skip en de spelers zijn in gesprek met oma Wobbel.

Setting:
Close up shot van planeet met huisjes op de achtergrond. Skip en oma Wobbel staan naast elkaar op de voorgrond. Skip reageert op het probleem van oma Wobbel.



Intro / instructie - Stap 4

Stap 4:
Skip en de spelers zijn in de keuken van oma Wobbel.

Setting:
Shot van de keuken van oma Wobbel. Skip staat op de voorgrond en praat tegen de spelers. Oma Wobbel staat aan de andere kant van de keuken. Er ligt al een blobber op het aanrechtblad.



Skip vraagt de spelers om te luisteren

Wat is het hier gezellig zeg! Ah, kijk! Zie jullie dat? Daar ligt al een koekje! Dat koekje lijkt me heerlijk, oma!
[introG1-N1-04-1]

Oké, Super Ruimteteam! Luister goed. Ik vertel hoe wij oma gaan helpen!
[introG1-N1-04-2]


Intro / instructie - Stap 5

Stap 5:
Skip en de spelers zijn in de keuken van oma Wobbel.

Setting:
Top view shot van het keukenblad van oma Wobbel. Skip verschijnt op de voorgrond en geeft uitleg.




Skip legt uit wat de bedoeling is

 Kijk, dit is een vorm van een getal!
Raak allemaal tegelijk de vorm aan! Let op: wat gebeurt er?


[genericExplanationG1-N1-01]

Skip geeft feedback

 Heel goed! Het wordt een getallenkoekje! Met de vorm van het getal 4! Mjammie. Dat ziet eruit als een lekker koekje!

[blobberFillPos]

Skip legt uit wat de bedoeling is

 Let nóg een keer góed op, Super Ruimteteam! Op de vloer liggen ook allemaal getallenkoekjes! Maar daar ga je állemaal in staan. -- En als jullie allemaal góed in de vorm staan, verandert die in een getallenkoekje!

[genericExplanationG1-N1-02]

Intro / instructie - Stap 6

Stap 6:

Skip en de spelers zijn in de keuken van oma Wobbel.

Setting:

Shot van de keuken van oma Wobbel. Skip staat op de voorgrond en praat tegen de spelers. Oma Wobbel staat aan de andere kant van de keuken. Het koekje van de blobber die ze net gevuld hebben ligt op het aanrechtblad.



Skip rondt de intro af

Oké, laten we beginnen! We gaan kijken naar getallen op de Springlab Bewegvloer!

[genericIntroEnding]

Tablet to floor

Skip en de spelers zijn in de keuken van oma Wobbel. Skip begeleidt de spelers van de tablet (klas) naar de vloer.

Setting:
Shot van de keuken van oma Wobbel. Skip staat op de voorgrond en praat tegen de spelers.



Skip begeleidt kids naar vloer

Loop nu met jullie groepje naar de Springlab beweegvloer! [tabletToFloor]

onSpringlabWifiConnect;
Leg de tablet maar op een veilige plek weg, dan kunnen we beginnen met spelen! [toFloor02]

Skip helpt met onlocken vloer

De tablet is de sleutel voor de Springlab Beweegvloer. Hou de tablet met het scherm naar boven even in het midden van de Beweegvloer om te beginnen!

[unlockFloor]

Skip vraagt de tablet weg te leggen

Gelukt! De Springlab Beweegvloer is geopend! Leg nu de tablet op een veilige plek, dan gaan we verder op de Beweegvloer!

[floorUnlockedSuccess]

Game 1 - Niveau 1 - Stap 1

Een establishing shot van de keuken van oma Wobbel. Skip geeft een korte introductie.

Setting:
Shot van de keuken van oma Wobbel. Skip staat op de voorgrond en praat tegen de spelers. Oma Wobbel staat aan de andere kant van de keuken met voor haar een bakplaat vol lekkere koekjes.



Skip trapt af

Goed dat jullie er weer zijn! Kom, we gaan meteen oma Wobbel helpen!

[game01GenericIntro]



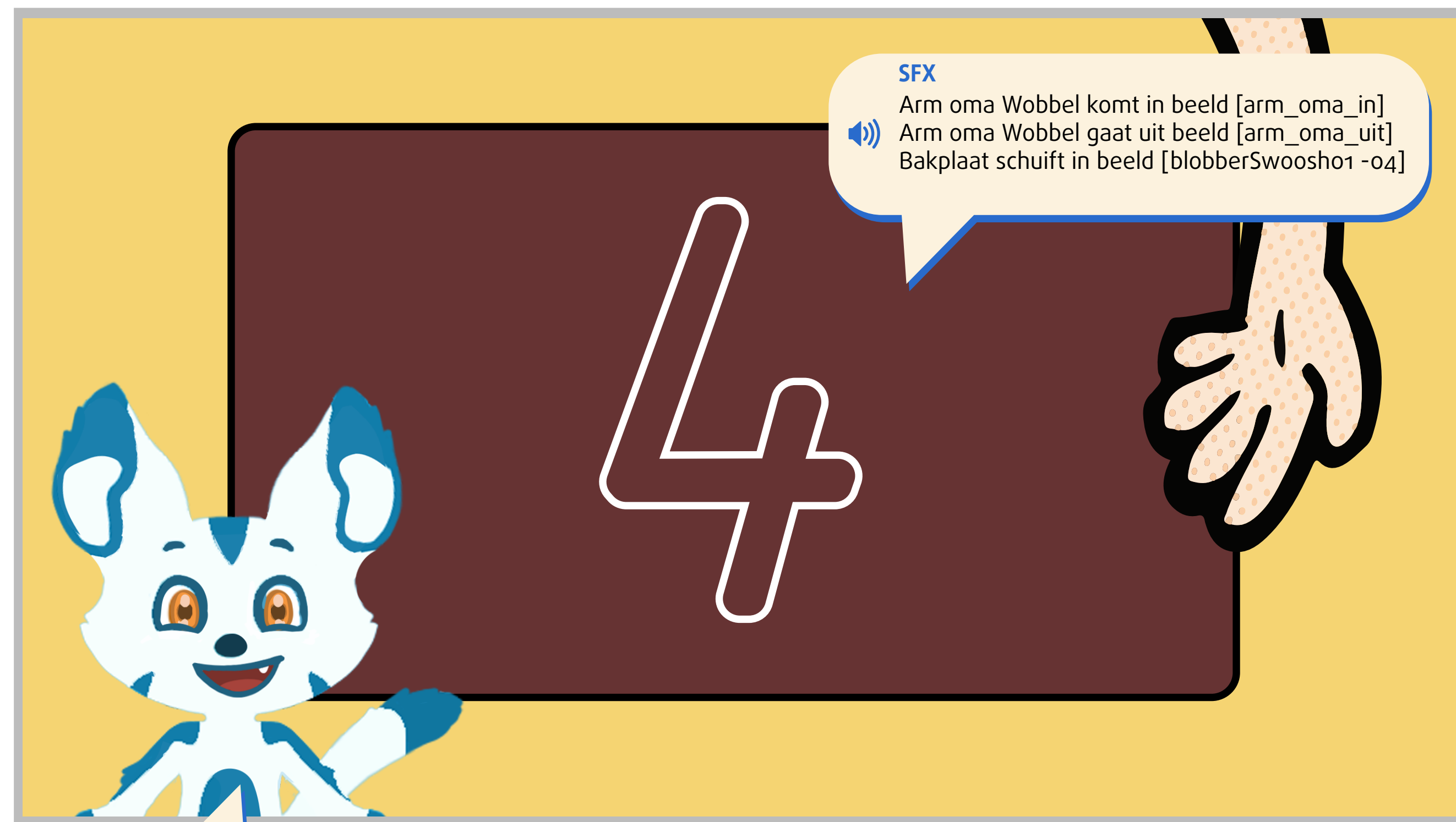
Game 1 - Niveau 1 - Stap 2 - Vul de blobber

Stap 2:

Skip komt in beeld en stelt de spelers de vraag om de blobber te vullen.

Setting:

Op de beweegvloer verschijnt de blobber (outline) van een getal.



Skip stelt een vraag

Welk getal is dit? Ga maar in de blobber staan!

1e keer:
[gameo1GenericQuestion01]

Andere keren:
[gameo1GenericQuestion01 - 03]

Blobber bijna gevuld feedback [Skip]

[blobberAlmostFilled01 of
blobberAlmostFilled02]

Tijd bijna op [Skip]

[blobberTimeAlmostUp01 of
blobberTimeAlmostUp02]

Al even geen interactie [Skip]

[blobberReminder]

Achtergrondmuziek deel 1

[soundtrack_RekenwereldGame01-01]
[cooking_loop]



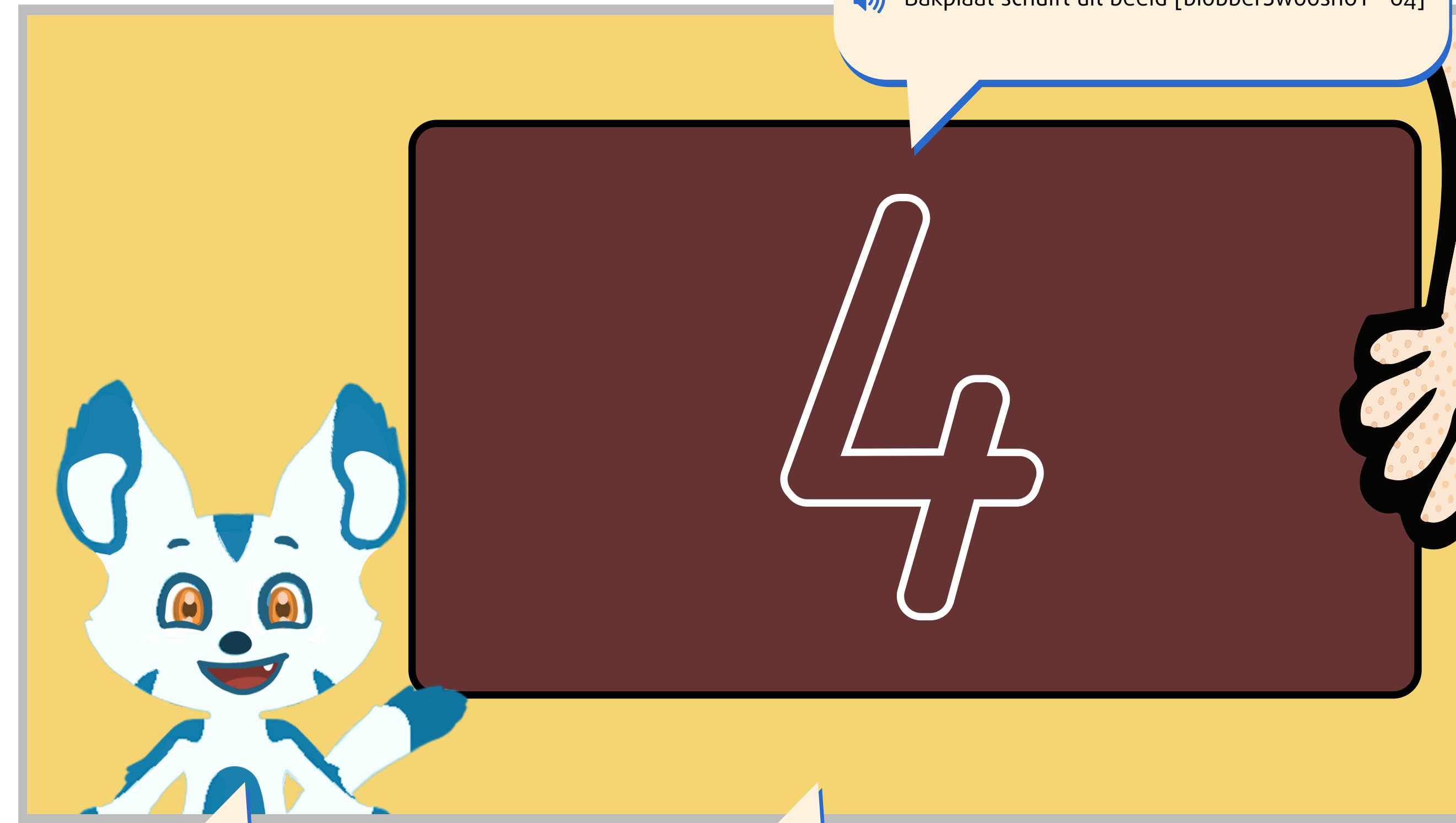
Game 1 - Niveau 1 - Stap 3 - Timeout fail

Stap 3:
Als de kleuters de blobber niet op tijd hebben gevuld.

Werking:
Skip geeft feedback dat het misschien wat te moeilijk is en de volgende blobber wat makkelijker wordt of geeft tips over hoe de kinderen de blobber nog beter kunnen vullen.

Vervolgens schuift er een swoosh (dit kan bv de arm van oma Wobbel zijn die het meel wegveegt) door het beeld die de huidige blobber weghaalt.

Hierna gaat het systeem een stap terug naar stap 2 en verschijnt een nieuwe blobber op de beweegvloer.



SFX
Arm oma Wobbel komt in beeld [arm_oma_in]
Bakplaat schuift uit beeld [blobberSwoosh01 - 04]

Skip geeft feedback
Ah jammer, niet gelukt. De volgende blobber wordt ietsje makkelijker!
[1e timeout: blobberFillTimeout01]
[2e timeout: blobberFillTimeout02]
[3+ timeout: blobberFillTimeout03]

Oma reageert
Hmmm...
[omaNeg01 - 03]

Moeilijkheidsgraad omlaag
Na elke timeout gaat de huidige vulpercentage met 5% omlaag
Minimale vulpercentage = 5%



Game 1 - Niveau 1 - Stap 4 - Success

Stap 4:

Als de kleuters de blobber succesvol en op tijd hebben gevuld.

Werking:

De blobber verandert met een knal van een outline naar een gevuld getal.

Skip geeft een positieve reactie als het vullen gelukt is. Afhankelijk van hoe snel ze de blobber vullen reageert Skip anders.

Skip spreekt het getal meerdere keren uit.



Gevuld binnen 5 seconden

Wow, dat is snel zeg! Goed hoor! De volgende blobber wordt ietsje moeilijker! [blobberFilledFasto1 of blobberFilledFasto2]

Gevuld tussen 5-30 seconden

Ja, heel goed gedaan! [blobberFilledo1 of blobberFilledo2]

Skip spreekt het getal uit

Welk getal is dit???? Kunnen jullie me helpen? ... O ja, ik zie het!!! Ja, dat is de 4!!!!

Trap 1 feedback: [step1NumberFour]
Trap 2 feedback: [step2NumberFour]
Trap 3 feedback: [step3NumberFour]

Moeilijkheidsgraad omhoog

Indien een blobber binnen 5 seconden gevuld wordt gaat het huidige vulpercentage met 5% omhoog

Moeilijkheidsgraad blijft gelijk

Indien een blobber tussen de 5 en 30 seconden gevuld wordt blijft het huidige vulpercentage gelijk

3 traps feedback Skip

Het eerste deel van de speeltijd weet Skip het niet en heeft hulp nodig.
Audio; [step1Number<getal>]

Het tweede deel van de speeltijd weet Skip het wel maar heeft even tijd nodig.
Audio; [step2Number<getal>]

Het derde deel van de speeltijd weet Skip het meteen.
Audio; [step3Number<getal>]



Game 1 - Niveau 1 - Stap 5 - Get moving

Stap 5:

Na de feedback van Skip schieten er één op de zoveel keren (2-4) een aantal mini Wobbels uit (5-7 stuks) met het getal op hun buik

Doel: De kleuters tussendoor van hun plek en in beweging krijgen

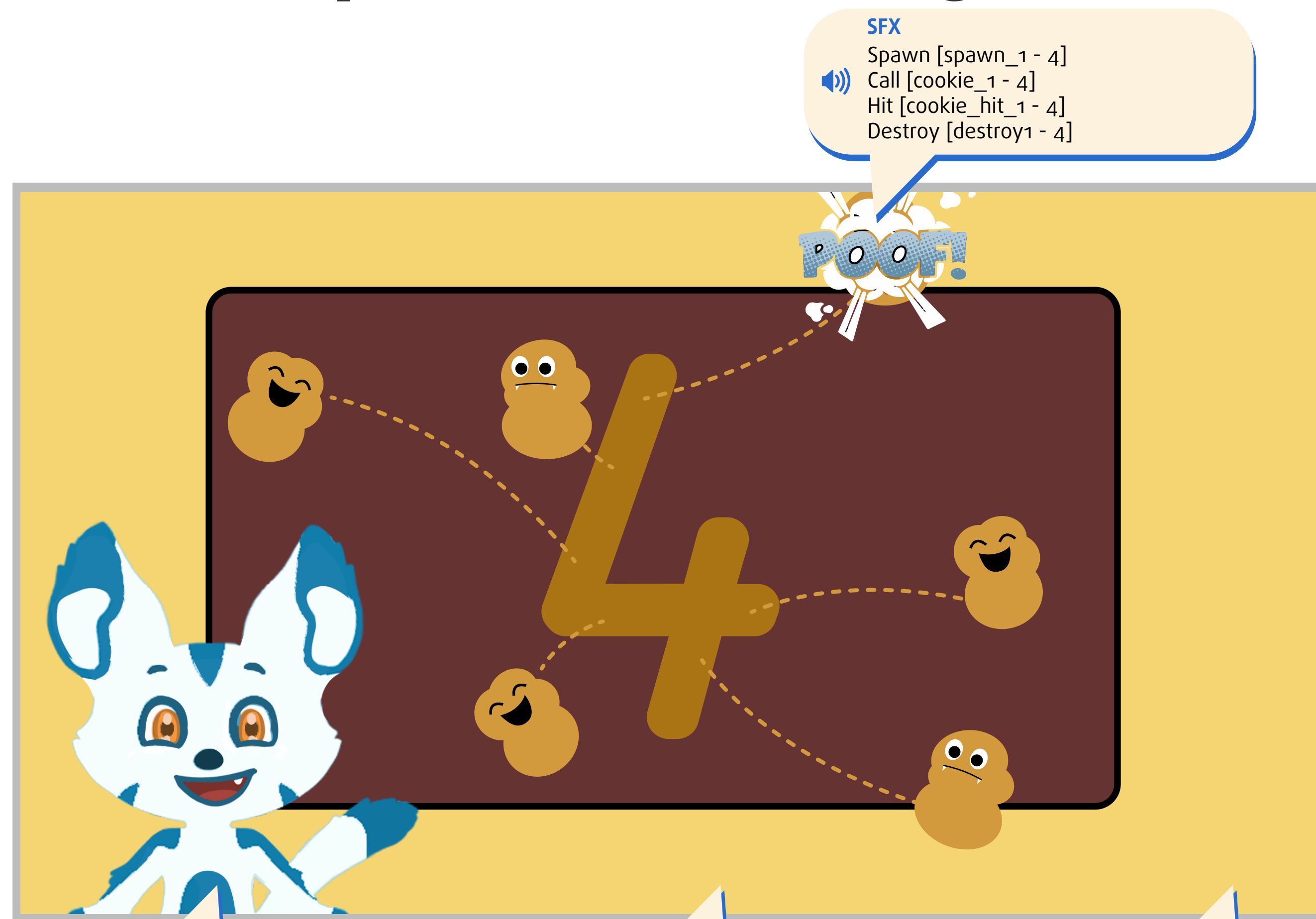
Werking:

Skip vraagt de kleuters om zo snel mogelijk alle mini Wobbels te vangen door ze aan te raken.

Hier krijgen ze in totaal 10 seconden voor.

Als er na 5 seconden geen interactie met de mini Wobbels heeft plaatsgevonden geeft Skip een reminder.

Zodra een mini Wobbel geraakt wordt verdwijnt deze in een particle cloud en wordt het getal in audio uitgesproken.



Skip geeft instructie

Ohnee! Kijk! Allemaal mini Wobbels! Snel! Pak ze allemaal anders eten ze de koekjes op!!

[catchWobbels]

Skip geeft een reminder (na 5 sec)

Spring maar op de mini Wobbels om ze te pakken!!

[catchWobbelsReminder]

Als alle wobbels zijn gevangen

Yes! Jullie hebben alle mini Wobbels gevangen. Goed gedaan!

[allWobbelsCaught]

Oma; NIET alle wobbels zijn gevangen

Nee! Nee! Nee! Blijf van mijn koekjes af schorriemorrie! Hier, pak aan!

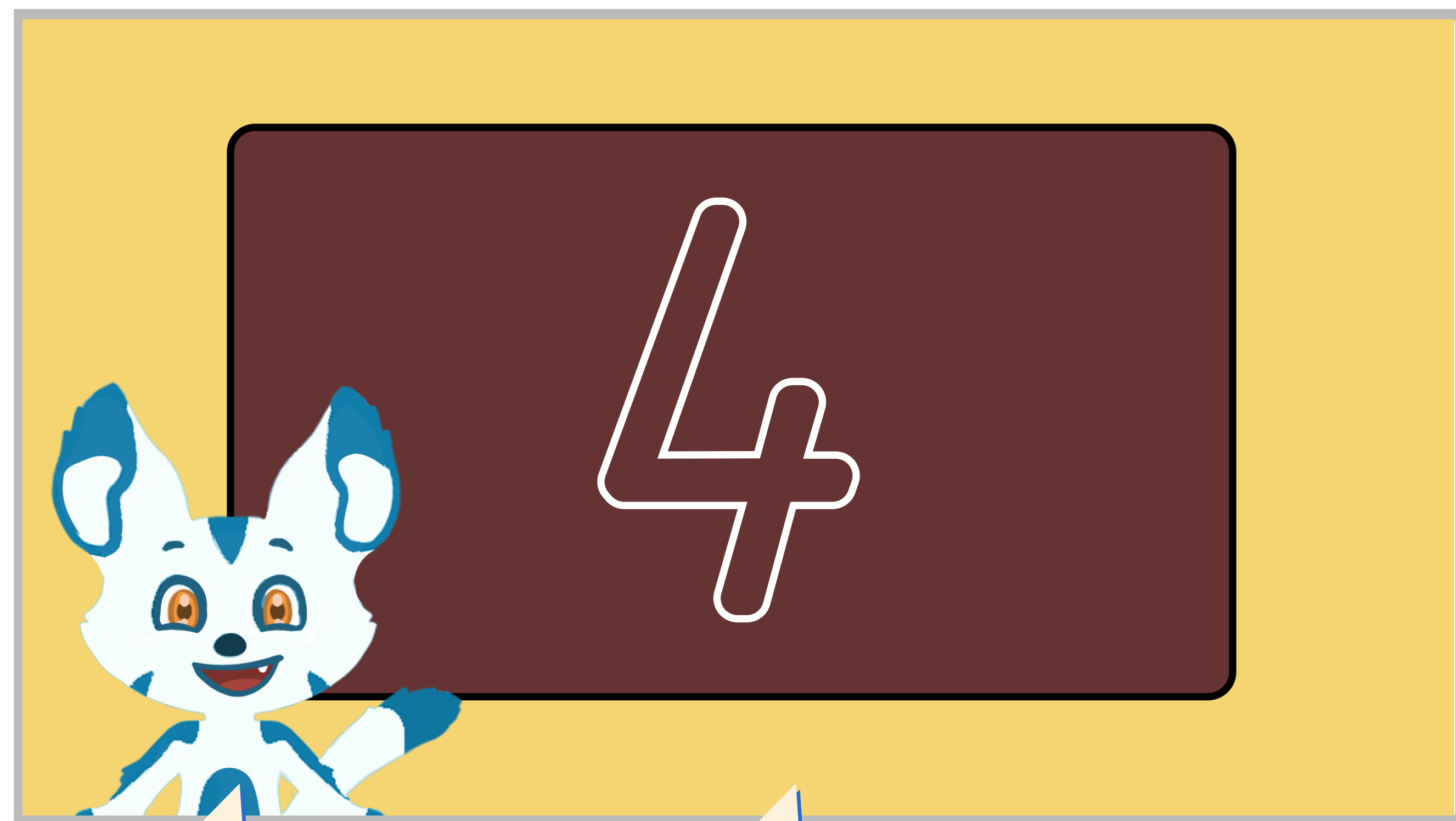
[notAllWobbelsCaught]



Game 1 - Niveau 1 - Stap 6 - Start deel 2 & 3

Zodra deel 2 en 3 van de speeltijd in gaan komt Skip kort in beeld om aan te geven dat ze vanaf nu de blobbers sneller moeten vullen.

Setting:
Er schuift een nieuw bakvormpje in beeld (nadat de game een volgend deel van de speeltijd in gaat).



Skip geeft kort uitleg (deel 2)
Oeoeoh! We moeten sneller! Goed samenwerken dus!
[gameo1IntroPart2]

Skip geeft kort uitleg (deel 3)
Oh nee! We moeten nóg sneller!!! Kom op! Jullie kunnen het!
[gameo1IntroPart3]

Achtergrondmuziek deel 2
[soundtrack_RekenwereldGameo1-02]

Achtergrondmuziek deel 3
[soundtrack_RekenwereldGameo1-03]



Game 1 - Niveau 1 - Stap 7 - Einde level

Als de 10 seconden voorbij zijn en alle mini Wobbels zijn wel of niet gevangen kijkt het systeem of er nog speeltijd over is.

Werking:

Is er nog speeltijd over? Dan rond Skip het level af, schuift de arm van oma Wobbel het level af, schuift de arm van oma Wobbel het koekje van de plank en wordt het volgende level geladen.

Is er geen speeltijd over? Dan rond Skip de game af op de vloer, geeft aan dat de tijd op is en complimenteert de kleuters op hun harde werken. Hierna geeft Skip aan dat ze zo weer op de tablet verder gaan



SFX

Arm oma Wobbel komt in beeld [arm_oma_in]
Bakplaat schuift uit beeld [blobberSwoosh01 - 04]

Er is WEL speeltijd over

Oké, we gaan door naar de volgende blobber. [forceNextLevel]

Oma reageert

Hmmm, hi hi hi! [omaPos01 - 03]



Game 1 - Niveau 1 - Stap 8 - Einde game

Een establishing shot van de keuken van oma Wobbel. Skip sluit het spel af.

Setting:
Shot van de keuken van oma Wobbel. Skip staat op de voorgrond en praat tegen de spelers. Oma Wobbel staat aan de andere kant van de keuken met voor haar een bakplaat vol lekkere koekjes.



Skip geeft aan dat de speeltijd op is

So, de tijd is op! Maar wat hebben jullie goed je best gedaan! Goed gedaan!

[roundingUp01]

Oma Wobbel bedankt de kinderen

Oooh kinderen, moet je kijken wat een mooie koekjes! En ik weet weer van welke getallen ik koekjes had gebakken! Dank jullie wél!

[roundingUp02]

Skip rond het spel af

Wauw, jullie hebben oma Wobbel echt super goed geholpen! Pak de tablet en dan gaan we daar verder.

[roundingUp03]



Outro - Stap 1 - Floor to tablet

Floor > tablet 1:


Skip verschijnt weer op de tablet en trekt de aandacht van de spelers. Skip vraagt de spelers om terug naar de klas te lopen en dan gaan ze daar samen nog even afronden.

Setting:

Shot van de keuken van oma Wobbel. Skip steekt zijn kop in beeld en tikt met z'n hand tegen het glas van de tablet.



Skip trekt de aandacht

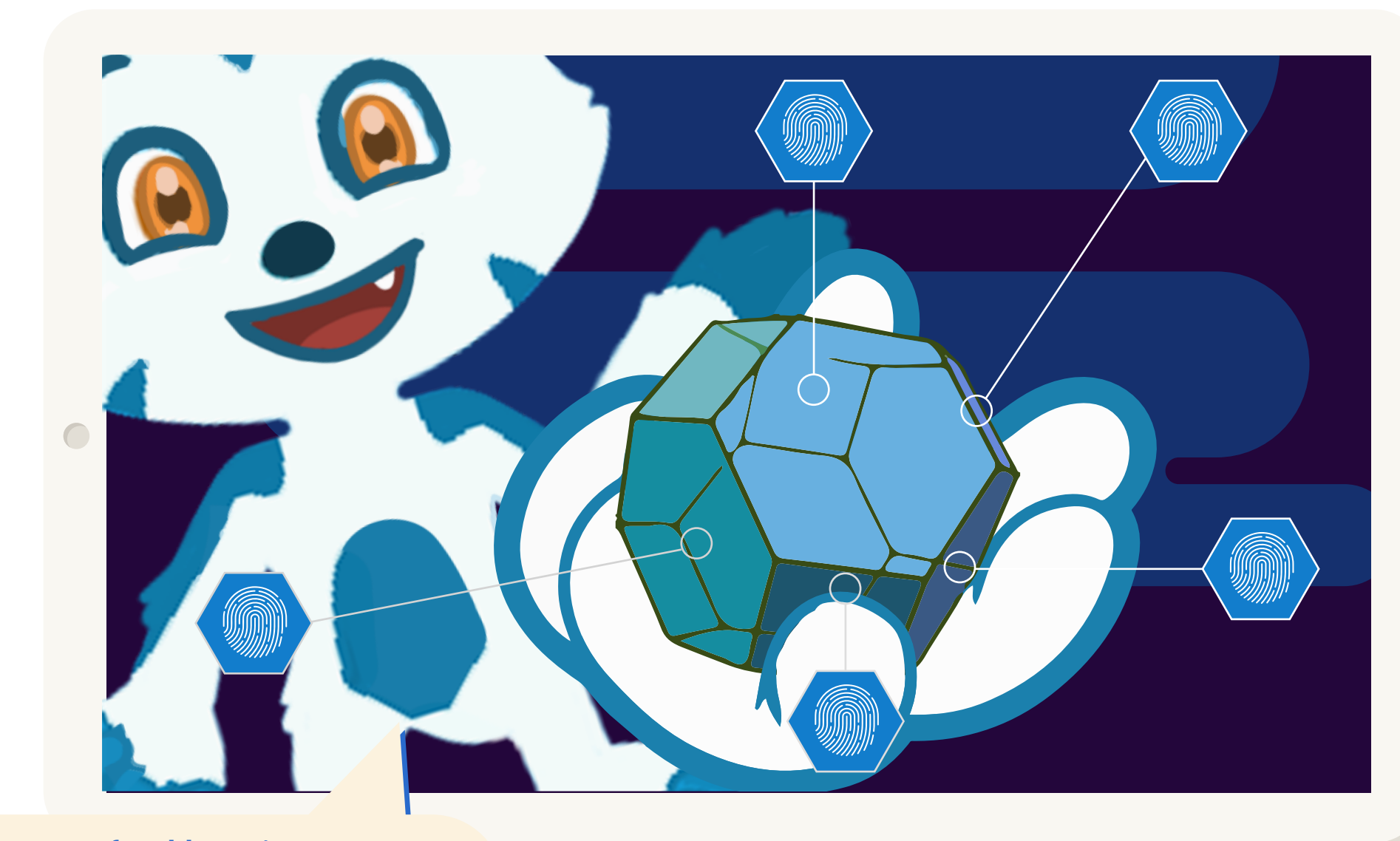
 Hey, joehoe!! (tok tok tok) Hier ben ik! Nu is het volgende groepje aan de beurt. Jullie mogen rustig terug naar de klas lopen. Dan zie ik jullie daar weer terug op de tablet. Tot zo!

[skipWantsAttention]


Outro - Stap 2 - Floor to tablet

Floor > tablet 2:
Skip herhaalt de audio om de x seconden
en wacht in beeld .

Setting:
Shot van de keuken van oma Wobbel. Skip
staat op de voorgrond en wacht op de
spelers met in zijn hand de kubus.



Skip vraagt of ze klaar zitten

 Zijn jullie terug in de klas en zitten jullie klaar op een rustig plekje? Ja? Leg de tablet dan in het midden en raak állemaal met 1 vinger het scherm aan om te beginnen!

[readyToStart]

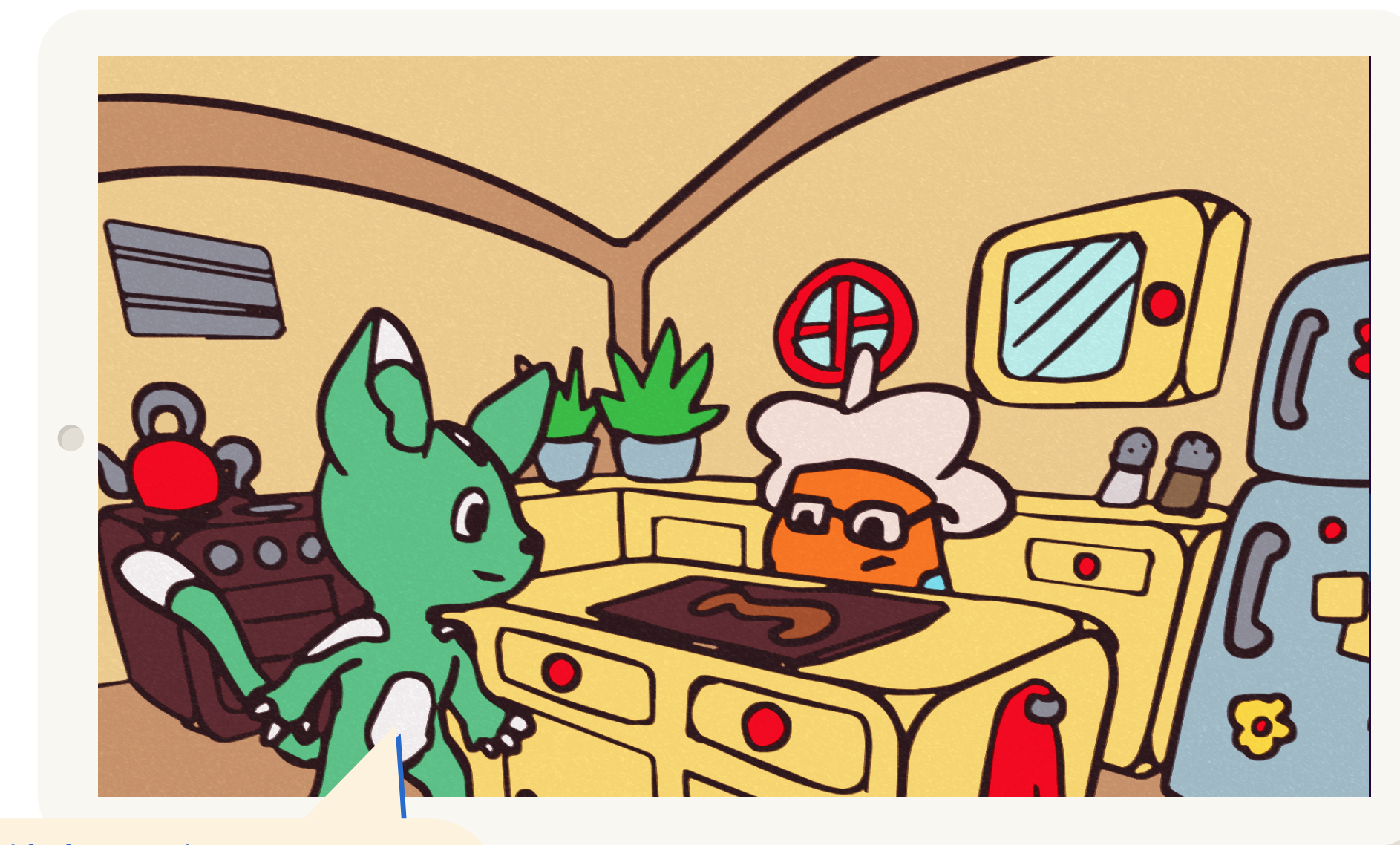
Outro - Stap 3

Stap 1:

Nadat de spelers op de grote, groene knop hebben geklikt complimenteert Skip de spelers met hun harde werken en leidt de outro in

Setting:

Shot van de keuken van oma Wobbel. Skip staat op de voorgrond en oma Wobbel staat blij naast hem.



Skip leidt de outro in

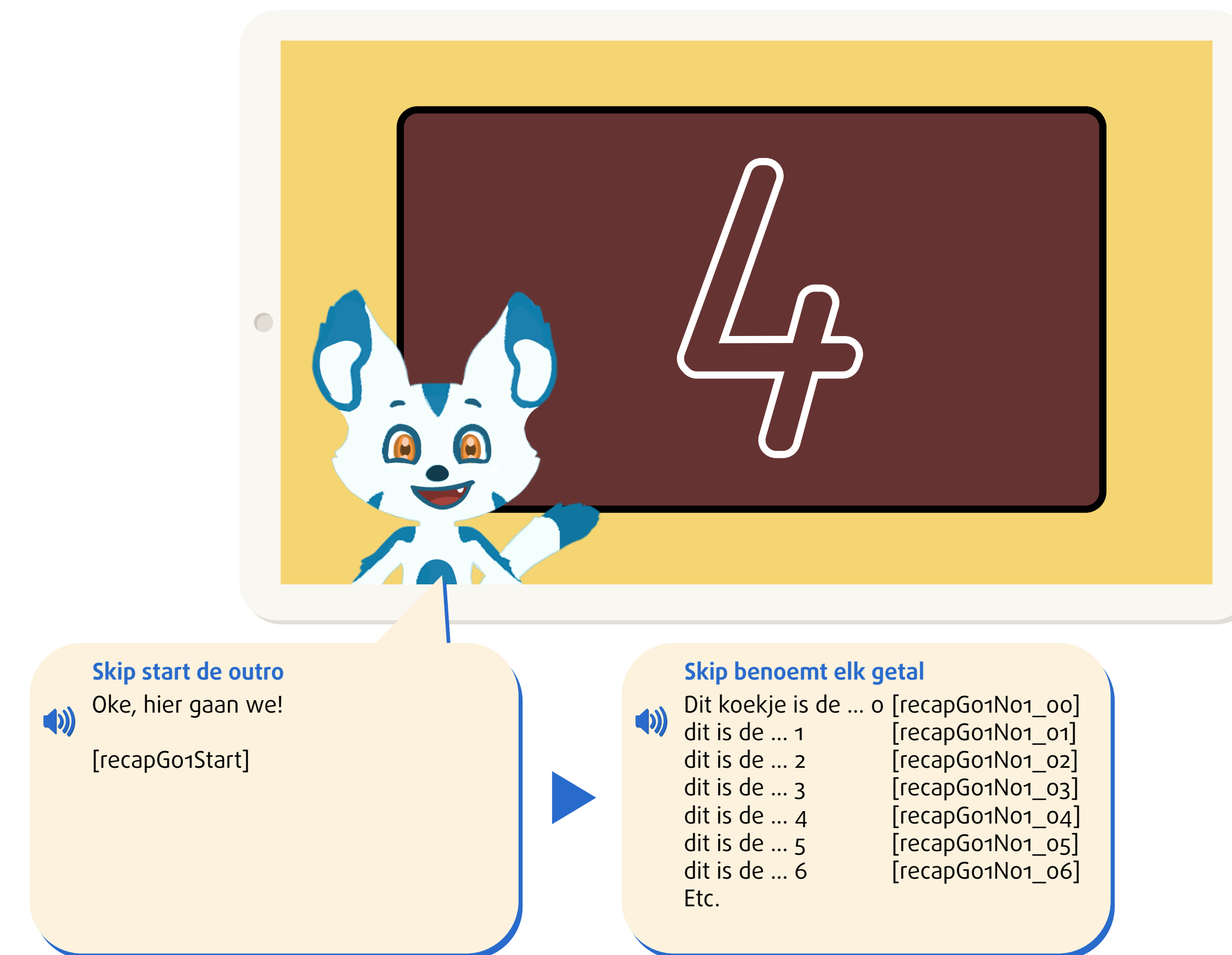
Hey, daar zijn jullie weer! Wat hebben jullie net hard gewerkt! Heel goed gedaan! [outroStarto1]

En wat hebben we net allemaal geleerd? Kom, we doen het nog 1 keer samen. Doen jullie weer mee? [outroStarto2]

Outro - Stap 4

Stap 2:
Skip start de recap en gaat (ter herhaling)
samen met de kinderen nog een keer
door hetgeen ze net geleerd hebben.

Setting:
Top view shot van het keukenblad van
oma Wobbel. Skip verschijnt op de
voorgond en geeft uitleg.



Outro - Stap 5

Stap 3:
Skip rondt de outro af samen met oma Wobbel.

Setting:
Close up shot van planeet met huisjes op de achtergrond. Skip en oma Wobbel staan naast elkaar op de voorgrond. Oma Wobbel heeft een volle mand met koekjes en is weer helemaal blij.

