

Instructie mollenspel

Het spel starten

1. Zorg dat [Zep](#) 1.10 staat geïnstalleerd.
2. Pak mollen.zip uit naar een voor jou bekende folder (als extensie anders is dan zip (bijv. qqz, verander deze dan in zip).
3. Navigeer met Windows Verkenner naar de folder waar je het hebt uitgepakt.
4. Dubbelklik op windows-terminal.bat
5. Voer in het scherm dat verschijnt 'zep mollen.zp' in en een nieuw menu zal verschijnen.
6. Klik op de knop *Participant* en dan op de knop *New*
7. Voer de participant id in (bijvoorbeeld de naam van de speler)
8. Druk op ENTER en vervolgens op de knop *Edit*
9. Voer nu gender (M/F) en language group (mono/bi) in en druk op de knop *Accept*
10. Druk vervolgens op de knop *Select* en dan op de knop *Start*
11. Verander eventueel de group en druk dan op de knop *Continue*
12. Het spel zal nu starten!

Tijdens het spel

Als het spelletje bezig is kan je het te allen tijde stoppen door CTRL+F4 te drukken.

Eerst volgt een korte (geschreven) instructie. Lees de instructie eventueel voor. Druk ENTER om verder te gaan of druk met de muis op de juiste knop.

Er volgt dan een oefendeel waarin bij het horen van het focuswoord (lut of toef) op een knop gedrukt moet worden (standaard is dit SPACEBAR). Bij deze eerste oefening pauzeert het spel iedere keer na het focuswoord totdat er een knop wordt ingedrukt. Je kunt ENTER drukken om verder te gaan zonder feedback te laten zien. Tijdens de instructie kan ESCAPE worden ingedrukt om de instructie te stoppen en verder te gaan.

Na de instructie verschijnt er een pauzescherm met drie opties en de prestatiescore (d.w.z. het aantal gevonden mollen en de reactietijd per mol). De eerste optie gaat direct door naar het spel, de twee andere twee opties laten de oefening nog een keer zien. Hierbij is de tweede optie een herhaling *met* de eerdere pauzes na het focuswoord (dus zoals de eerste keer) en de derde optie een herhaling *zonder* pauzes na het focuswoord. Bij de derde optie volgt dus na het focuswoord meteen een nieuw

woord en moet het kind heel snel drukken. Het wordt aangeraden om de instructie nog *één* keer te herhalen zonder pauzes, dus optie drie

Nu volgen er vijf spelblokken die worden onderbroken door een pauze. Bij elke pauze krijgt de speler een scherm te zien met de mollen die op weg zijn naar het feestje. Dit scherm toont ook het aantal goed gevonden mollen. Vertel hierbij een verhaaltje aan het kind: zeg dat de feesttent nog niet klaar is, dat hij/zij al wel heel veel mollen heeft gevonden maar dat er nog veel meer mollen gezocht moeten worden!

Om verder te gaan bij de pauzes, moet op ENTER worden gedrukt. Dit is om te voorkomen dat de speler de pauze per ongeluk verder klikt.

Na deze spelblokken sluit het spelletje vanzelf.

Tijdens het spel: voor proefleider

Het is belangrijk dat kinderen het spel zo geconcentreerd mogelijk doen. Blijf er daarom de hele tijd naast zitten en kijk een beetje mee (maar natuurlijk niet op zo'n manier dat kinderen zich te erg in de gaten gehouden of belemmerd voelen).

Als je ziet dat kinderen een dip krijgen in hun concentratie, geef ze dan even een snoepje. Ze mogen dan meteen verder dus je hoeft niet te wachten totdat ze dit helemaal hebben opgegeten.

Na het spel

Hopelijk is alles goed gegaan tijdens het spel.

Ga naar het csv-bestand in de 'db' folder en sla dit bestand ergens op als backup (liefst op twee locaties!).