

# Plastic continent

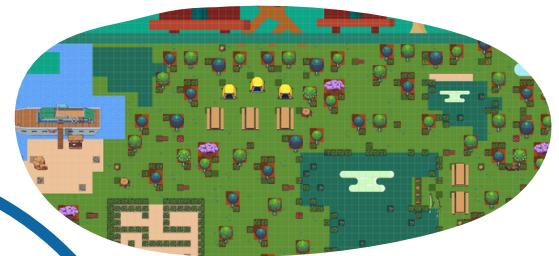


Dit spel vindt plaats in het midden van een door menselijke nalatigheid gecreëerd plastic continent. Een dolfijn die er gevangen zit, moet zich een weg banen door de berg afval om eruit te komen! Het spel maakt kinderen bewust van de plasticvervuiling en de negatieve gevolgen van menselijke activiteiten en bevordert tegelijkertijd hun logisch en ruimtelijk denken.

**Bijgevoegd printbaar materiaal:** bord x 1, niveau x 8, stukken x 37 (dolfijn x1, 1 tegel afval x 13, 2 tegels afval x 8, 3 tegels afval x 7, 4 tegels afval x 4, 5 tegels afval x 4)

**Extra benodigdheden:** schaar

Gebied 3 - De gekke baai



**Totale duur:** 10 min.

**Aantal spelers:** 1



Gekoppelde SDG's



## Leerdoelen



Inzicht in natuurlijke en technische systemen



Zichzelf identificeren in ruimte en tijd



Redenering



Inzicht in de voorstellingen van de wereld en menselijke activiteit



Ethisch en verantwoordelijk gedrag

## Spelmodaliteiten

8 - 12 jaar

Binnen

In de klas

Alleen werken

Deze productie maakt deel uit van het materiaal dat is geproduceerd door het Unplugged-project, dat financiering heeft ontvangen van het ERASMUS+-programma van de Europese Unie in het kader van subsidievereenkomst nr. 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. De verantwoordelijkheid voor deze publicatie ligt uitsluitend bij de auteur; de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.

Dit werk is gelicenseerd onder een Creative Commons Naamsvermelding-GelijkDelen 4.0 Internationale Licentie (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), die onbeperkt gebruik, distributie en reproductie toestaat in elk medium, op voorwaarde dat je de juiste credit geeft aan de originele auteur(s) en de bron, een link geeft naar de Creative Commons licentie, en aangeeft of er wijzigingen zijn aangebracht en gelijk delen.



Mede gefinancierd door het programma Erasmus+ van de Europese Unie



## Pedagogische belangstelling en gerichte onderwerpen

**Ontwikkel uw logica:** De mechanismen van niveauopbouw begrijpen. Logisch redeneren is het vermogen om implicaties van beslissingen te voorzien. Het aanscherpen van deze vaardigheid bevordert actief leren, waarbij het kind wordt aangemoedigd om goede vragen te stellen die kunnen helpen bij het eigen leerproces. In het spel wordt logisch redeneren ontwikkeld. Het daagt kinderen uit om een manier te vinden voor de dolfijn om uit de vuilnisbelt te komen, of door een weg uit te stippelen voor een voorwerp met verschillende obstakels.

**Ruimtelijke oriëntatie en denken:** Visualiseer en plan de bewegingen die nodig zijn om het level te halen. Ruimtelijk bewustzijn is een complexe cognitieve vaardigheid die onze positie vertelt ten opzichte van objecten om ons heen, maar ook de beperkte positie van objecten ten opzichte van elkaar. Het omvat het begrip van richting, afstand en locatie, en is de kern van het leren en uitvoeren van talloze taken.

Ruimtelijk denken wordt ook wel visueel denken genoemd. Ruimtelijk denken stelt je in staat de locatie en dimensie van objecten te begrijpen, en hoe verschillende objecten aan elkaar gerelateerd zijn. Het stelt je ook in staat om objecten en vormen in je hoofd te visualiseren en te manipuleren. Ruimtelijk denken is niet alleen erg belangrijk voor alledaagse taken, maar uit nieuw onderzoek blijkt ook dat het essentieel is voor het leren van wiskunde. Het bereidt kinderen voor op het verwerken van uiteenlopende kennis en complexe/potentieel verwarringe informatie.

**Vragen stellen/nieuwsgierig zijn naar duurzame ontwikkeling, duurzame consumptie en productie:** Zich verwonderen over de negatieve impact van de mens op de natuur, en over de vervuiling van de oceanen. Het Plastic Continent brengt het onderwerp plasticvervuiling in de wereldzeeën en -oceanen aan de orde, waarbij verschillende SDG's aan bod kunnen komen: 6 Proper water en sanitaire voorzieningen, 13 Klimaatactie, 12 Verantwoorde consumptie en productie, 14 Leven onder water. De voorstelling van een vervuilde oceaan, waar een dolfijn stikt in plastic afval, wekt bij de kinderen empathie op en laat hen nadenken over hun consumptiepatroon. Zo kunnen ze meer nadenken in de richting van duurzamer gedrag.





## Spelregels

**Spelverhaal:** Verplaats in het Plastic continent de afvalhopen op het bord om de gevangen dolfijn te bevrijden.

**Rol van de leerkraacht en spelorganisatie:** Slechts één kind kan dit spel tegelijk spelen. We zullen hen een speler noemen. De verantwoordelijke volwassene heeft geen specifieke rol, behalve misschien om hen de regels uit te leggen.

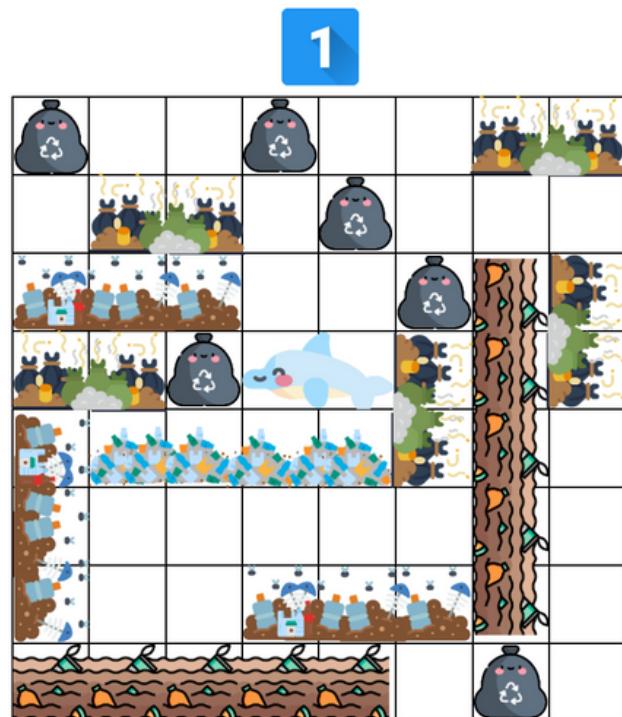
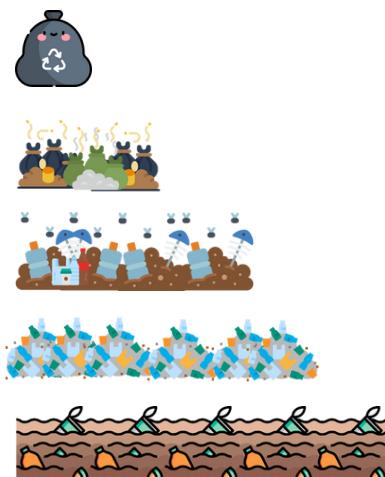
**Installatie:** Plaats het bord in het midden van de tafel.

Kies een niveau.

Voeg de stukken op het bord toe - de dolfijn en de vuilnisbelten die op de niveaukaart staan.

Er zijn vijf soorten afval, gedefinieerd door het aantal tegels dat bedekt is:

- 1 tegel afval
- 2 tegels afval
- 3 tegels afval
- 4 tegels afval
- 5 tegels afval





## Spelregels

### Bewegingen

Stukken worden verplaatst door ze over het bord te slepen. De stukken zijn de verschillende afvaltegels en de dolfijn.

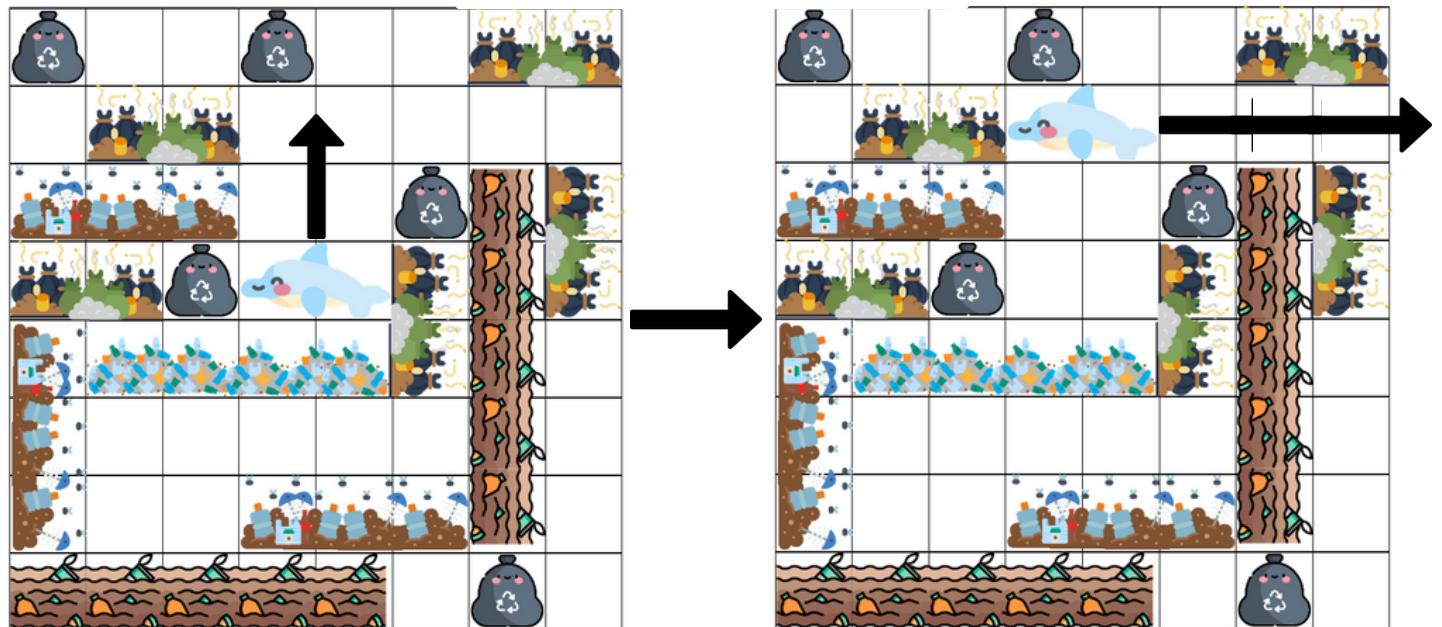
De stukken worden nooit opgetild, nooit omgedraaid, en overlappen nooit met een ander stuk.

De speler kan elk stuk dat het toelaat verplaatsen, maar kan slechts één stuk tegelijk verplaatsen.

Bewegingen kunnen omhoog, omlaag, naar links of naar rechts gaan.

Eén zet moet in een rechte lijn gedaan worden, totdat het een rand van het bord of een ander stuk bereikt. Een zet kan niet vrijwillig worden afgebroken tenzij aan de twee bovenstaande voorwaarden is voldaan.

Als het bewegende stuc de dolfijn is, en hiermee wordt de rand het bord bereikt, wint de speler het spel.



De regels zijn dezelfde in de moeilijke stand, maar de 1-tegel afvalstukken kunnen niet worden verplaatst.



# Verder gaan



## Onderwerp 1 - Logisch redeneren

Om het logisch redeneren verder te ontwikkelen kun je andere Unplugged spellen raadplegen, waaronder: **Memory**, **Goede Manieren**, **Boerderij in de Stad**, **Magische Vrederooster**, **Voedsel Mars**, **Betere Wereld omleiden**, **Dr. Hanoi**, etc.

Voor meer informatie over logisch redeneren, zie <https://criticalthinkingsecrets.com/what-is-logical-thinking/>



## Onderwerp 2 - Ruimtelijke oriëntatie, ruimtelijk denken

Om het logisch redeneren verder te ontwikkelen kun je andere Unplugged spellen raadplegen, waaronder: **Goede Manieren**, **Boerderij in de Stad**, **Voedsel Mars**, **Betere Wereld omleiden**, etc.

Om meer te lezen over het belang van het verbeteren van ruimtelijke/visuele denkvaardigheden kunt u verschillende bronnen raadplegen zoals:

- <http://www.xplaner.com/visual-thinking-school/>
- <https://kids.frontiersin.org/articles/10.3389/frym.2020.00050>
- <https://babysparks.com/2019/02/20/what-is-spatial-awareness-how-does-it-develop/>



## Onderwerp 3 - Maatschappelijke ontwikkelingsdoelstellingen

Om kennis te maken met de Sociale Ontwikkelingsdoelen en acties: <https://bit.ly/3llzknl>

Om andere spellen te zien die de SDG's introduceren, kunt u deze openen:

- <https://go-goals.org/>
- <https://culpeer-for-change.eu/quiz/en>



# Printbaar materiaal



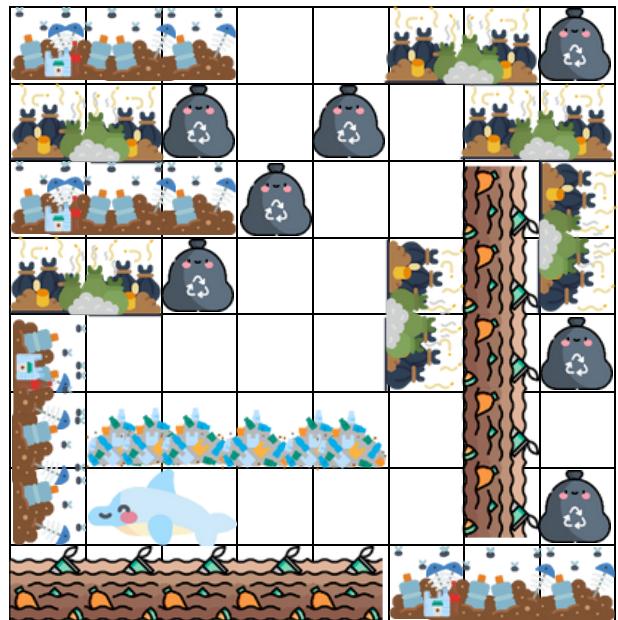
# Printbaar materiaal - Voorbeelden van arrangementen



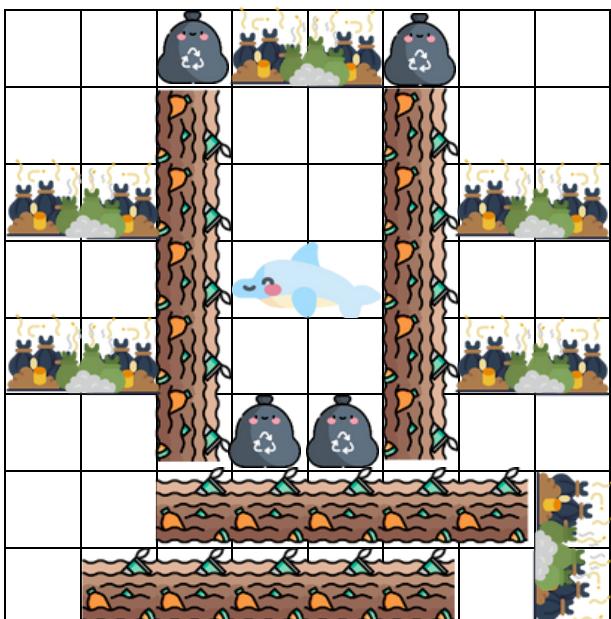
1



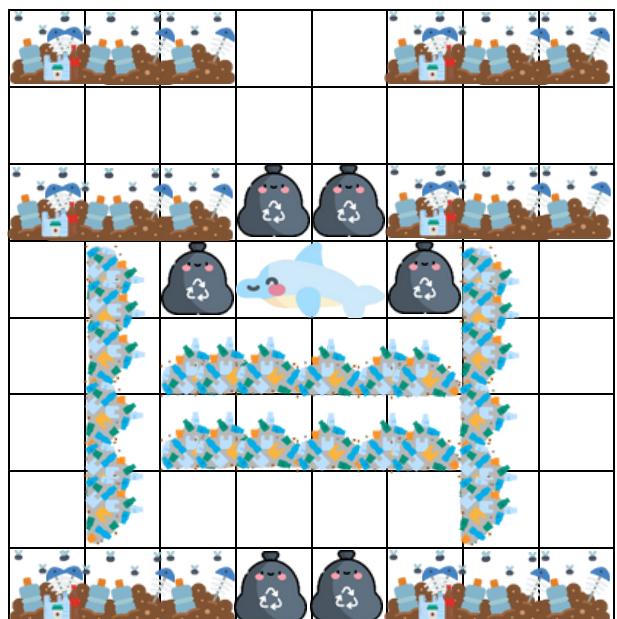
3



2



4



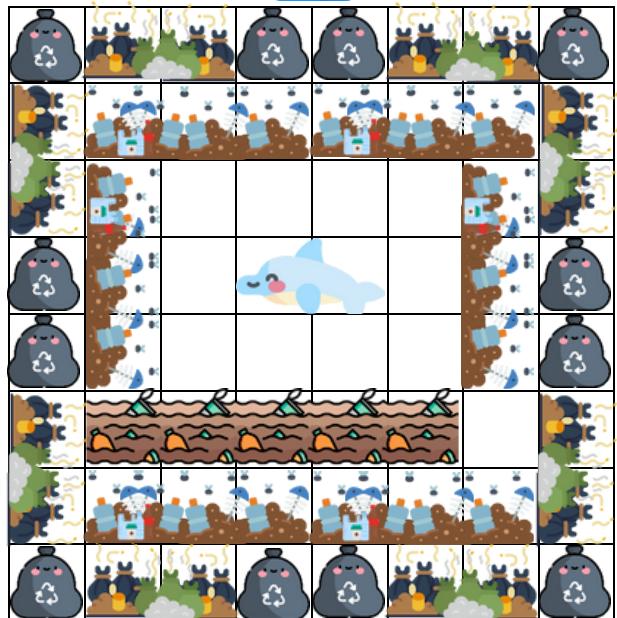
# Printbaar materiaal - Voorbeelden van arrangementen



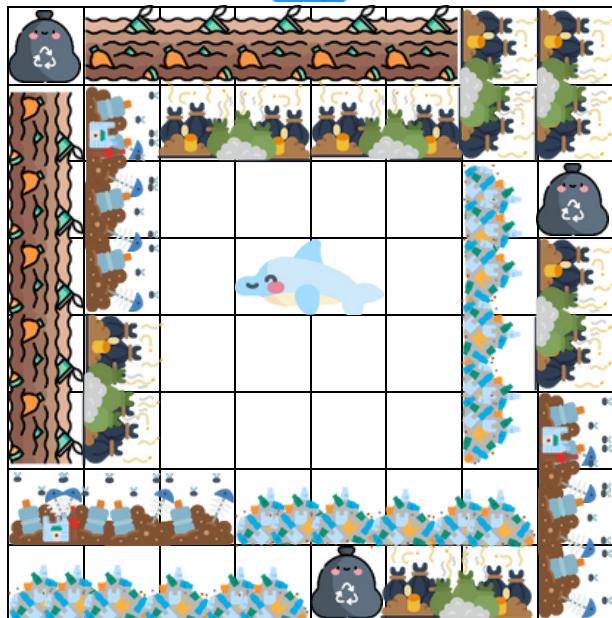
5



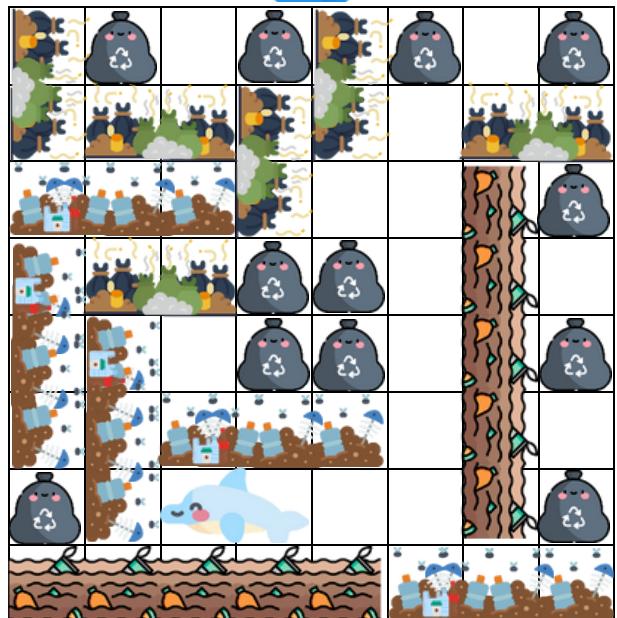
7



6



8



# Printbaar materiaal - Afvaltegels en dolfijn

