

Code Club ijsbrekers

1. De brug

Spelers: Hele groep

Hulpmiddelen

Een touwtje dat lang genoeg is om met de hele groep op te staan

Instructies

Elke speler moet op het touwtje staan, de 'brug'. Ze kunnen één voet van de brug halen. Als ze beide voeten van de brug halen, vallen ze eraf! Om de brug over te mogen, moet de groep zich in een bepaalde volgorde opstellen (bijvoorbeeld alfabetisch, op geboortedatum) zonder dat iemand van de brug valt.

Doelstellingen/resultaten

Dit spel stimuleert communicatie en teamwork. Een vervolgdiscussie om na te denken over je teamgenoten en jezelf (bijv., is beter om zelf opzij te stappen om de mensen door te laten gaan) en een tweede poging van het spel is de moeite waard.

2. Stel een teamgenoot voor

Spelers: Hele groep, in eerste instantie in tweetallen

Hulpmiddelen

Optioneel: Pen en papier voor makers

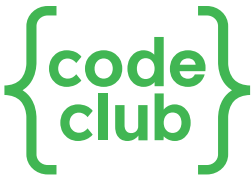
Instructies

De groep wordt in tweetallen verdeeld en de tweetallen stellen vragen om dingen te weten te komen

over elkaar en de antwoorden op te schrijven als ze willen. De groep komt weer bij elkaar en vervolgens stelt elke persoon de andere persoon in zijn of haar tweetal voor aan de rest van de groep, waarbij hij of zij tenminste 3 dingen opnoemt die hij of zij over zijn of haar teamgenoot heeft geleerd; naam, leeftijd of school tellen niet mee.

Doelstellingen/resultaten

Dit spel helpt de makers elkaar te leren kennen en het is ook een eenvoudige inleiding tot het leren plannen en geven van een presentatie.



3. Robotdoolhof

Spelers: Makers kunnen in teams of individueel werken

Hulpmiddelen

- Een paar vierkante meter ruimte om rond te lopen
- Afplakband, touw of andere objecten om een doolhof of een pad op de vloer te schetsen of te construeren
- Papier en pennen of potloden

Instructies

Bepaal met behulp van de tape of andere items een pad of een doolhof op de vloer. Nomineer een mentor om op te treden als de robot. Het doel van het spel is om de robot naar het einde van het pad te leiden. De makers schrijven een reeks instructies op die de robot moet volgen. De mentor die als robot optreedt, moet de instructies letterlijk volgen, zonder aannames over context of impliciete betekenis. De oefening kan een paar pogingen vergen om de robot met succes tot het einde te brengen. Makers kunnen er ook voor kiezen om hun instructies zelf te testen terwijl ze ze schrijven.

Doelstellingen/resultaten

Dit spel illustreert dat computers niet voor zichzelf kunnen 'denken' maar juist werken door specifieke instructies (code) precies op te volgen. Makers bedenken in wezen hun eigen programmeertaal bij het schrijven van hun instructies voor de robot. Ze zullen leren hoe belangrijk het is om specifiek en uitgebreid te zijn - het kan vaak grappig zijn om te zien hoe instructies verkeerd kunnen worden geïnterpreteerd als ze letterlijk worden genomen. Bovendien zullen ze natuurlijk het iteratieve proces ontdekken van het testen van hun code, het repareren en vervolgens opnieuw testen.

4. 'Steen, papier, schaar'-toernooi

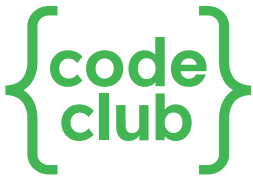
Spelers: Hele groep

Hulpmiddelen

Houd rekening met anderen die de locatie gebruiken: dit spel kan wel rumoerig worden

Instructies

Iedereen speelt een spelletje 'Steen, papier, schaar' tegen een willekeurige tegenstander. De winnaar wordt 'kampioen' en de verliezer ligt eruit en wordt



‘supporter’. Elke kampioen zoekt snel een andere kampioen en speelt opnieuw een spelletje, terwijl de supporters moeten juichen en de naam van hun kampioen moeten scanderen. Verslagen kampioenen worden supporters. Na twee overwinningen heeft een kampioen drie supporters. Na de derde overwinning hebben ze er zeven. Al snel houd je twee kampioenen over, die allebei door ongeveer de helft van de club worden aangemoedigd.

Doelstellingen/resultaten

Dit spel gaat in werkelijkheid over de supporters. Als onderdeel van een team krijg je misschien niet altijd je zin, maar je zult mee moeten doen en hard moeten werken voor het team, of je idee nu gekozen is of niet.

5. Het low-tech sociale netwerk

Spelers: Hele groep

Hulpmiddelen

- Papier en pennen of potloden
- ‘Sociale netwerkprofielen’: Vellen met enkele velden voor informatie en het aantal ‘shares’. Voorbeelden van ideeën voor de informatievelden:
 1. Naam
 2. Kleur van je sokken
 3. Sterrenbeeld
 4. Favoriete onderwerp
 5. Favoriete programmeertaal (bijv. Scratch, Python, HTML/CSS)

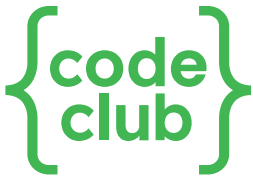
Instructies

Deel 1

- Deelnemers vullen de profielbladen van hun sociaal netwerk in
- Vervolgens vinden ze anderen die hetzelfde antwoord hebben voor de punten 2 tot en met 5 (dezelfde naam telt niet) en laten ze naast dat item tekenen
- De winnaar is degene die als eerste 4 handtekeningen of ‘vrienden’ verzamelt

Deel 2

- Zoek iemand wiens profiel een item deelt met het jouwe en wissel de bladen uit
- Zoek iemand anders (niet dezelfde persoon als voorheen) wiens profiel een item deelt met het jouwe, en wissel de profielbladen opnieuw uit
- Herhaal en tel het aantal keren dat je hebt gewisseld (aantal shares)



Doelstellingen/resultaten

Elkaar leren kennen

6. Lingo-bingo

Spelers: Hele groep

Hulpmiddelen

- Pennen en Lingo-bingobladen
- Optioneel: Wat snoep/stickers als prijs

Voor de Lingo-bingobladen:

Plak hieronder veelvoorkomende computerwoorden (of voeg je eigen woorden toe) in een bingoblad-

generator om verschillende bingokaarten te maken voor jouw Code Club-makers.

Een goede site om dit gratis te doen is the-cc.io/bingo-cards.

algoritme, app, binair, bit, blok, browser, bug, byte, code, computer, cursor, data, debuggen, desktop, downloaden, e-mail, bestand, map, spel, harde schijf, HTML (hypertext markup language), pictogram, internet, toetsenbord, laptop, link, muis, netwerk, wachtwoord, pixel, programma, Python, robot, Scratch, scherm, server, smartphone, software, tablet, uploaden, website

Instructies

Elk persoon krijgt een Lingo-bingoblad. Een mentor noemt de buzzwords in willekeurige volgorde en de makers kruisen elk woord aan dat ze op hun blad hebben staan, net zoals ze dat bij bingo zouden doen. De makers die alle vier de woorden in de hoeken van hun blad krijgen, dan de eerste regel met woorden en vervolgens alle woorden in hun raster, winnen.

Om nog een laag aan het spel toe te voegen, kun je makers vragen elk woord (eenvoudig) uit te leggen zodra dit wordt genoemd. Na het spel kun je de makers aanmoedigen om onderzoek te doen naar de uitleg die ze zelf hebben gegeven, zodat ze de woorden beter begrijpen.

Doelstellingen/resultaten

Makers helpen vertrouwd te raken met computer- en programmeertermen