

Naam: .....





Groep: .....



**ATLANTIKWALL  
IN DE KLAS**

---

## **LES 3. WERKBLAD OPDRACHT 1 REEKSSPEL**

1. Speel allereerst het voorbeeldspel.
2. Bekijk en lees de bronnen met symbool    en  .
3. Schrijf het op als er ergens een datum genoemd wordt.
4. Download in dat geval de bijbehorende plaatjes (rechtermuisknop afbeelding opslaan). Zorg voor 4 tot 8 verschillende plaatjes.
5. Bedenk een logische volgorde.
6. Ga aan de slag met het maken van een reeksspel.
7. Bedenk een leuke titel en een korte beschrijving voor het spel.
8. Voeg eventueel een logo toe. Dat kan natuurlijk ook een foto van de maker zijn.
9. Upload de afbeeldingen. Bij elk plaatje kun je een korte beschrijving toevoegen. Sleep de plaatjes in de juiste volgorde in de reeks lege vakken. Je kunt de speler helpen door enkele plaatjes al op de juiste plek vast te zetten met 'zet vast'.