

Naam:

Groep:



**ATLANTIKWALL
IN DE KLAS**

LES 3. WERKBLAD

OPDRACHT 4 PLAATSSPEL

1. Speel allereerst het voorbeeldspel.
2. Bekijk en lees de foto's en bronnen met symbool   en  .
3. Zoek tussen de bronnen de plekken op die vandaag de dag nog te herkennen zijn. Bijvoorbeeld bunkers die nog bestaan of een ander oud gebouw. Download die afbeeldingen (rechtermuisknop, afbeelding opslaan). Je kan ook tijdens of na schooltijd naar de plekken toe gaan om foto's te maken. Of je zoekt op google naar foto's van die herkenbare plekken. Zorg voor 4 tot 8 plaatjes.
4. Ga aan de slag met het maken van een plaatsspel.
5. Voer een straatnaam en plek in en plaats de marker. Het hoeft niet heel precies, je kan de marker later nog verschuiven.
6. Voeg de afbeelding toe.
7. Geef de afbeelding een titel. Je kan ook een korte beschrijving toevoegen.
8. Bedenk een leuke titel en een korte beschrijving voor het spel.
9. Voeg eventueel een logo toe. Dat kan natuurlijk ook een foto van de maker zijn.