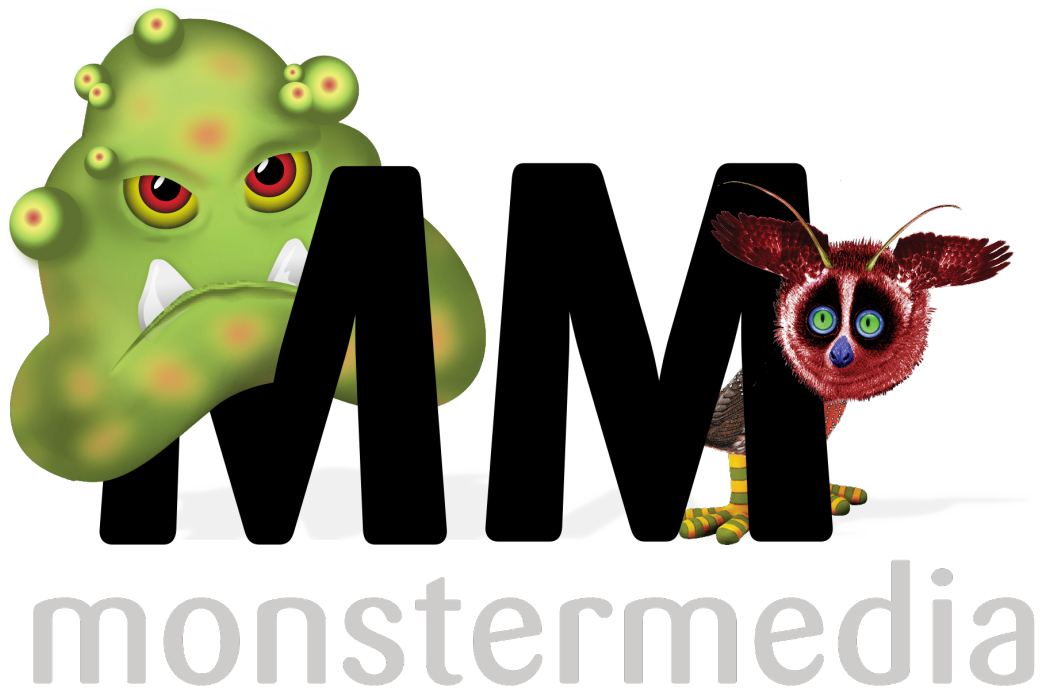




Docentenhandleiding

<http://www.monstermedia.nl>



INHOUDSOPGAVE

	pagina
1. INLEIDING	3
Context	3
Waarom een game over mediawijsheid?	3
Inbedding in het onderwijs	3
Competenties	4
2. MONSTERMEDIA	5
Hoofdmissie	5
Toptaken	5
Technische voorwaarden	5
Thema's van de opdrachten	6
3. SPELEN	7
Vorbereiden	7
Het Monsterboard	7
Toptaken	7
Speelrondes aanvragen	7
Speel Monstermedia	8
Reflectie & Correctie	8
4. OVERZICHT VAN SPELELEMENTEN	9
Waarschuwing	12
Bijlagen: Toptaken en template	13 - 17

1. INLEIDING

Monstermedia 2.0 is een webbased spelomgeving waarin kinderen en jongeren de geschiedenis en de werking van de media spelenderwijs onderzoeken en ontdekken.

Het doel van de game is om basiskennis en -vaardigheden te ontwikkelen zodat kinderen in groep 7/8 van het primair onderwijs en jongeren in de onderbouw van het voortgezet onderwijs wegwijs worden gemaakt in het complexe medialandschap waarin ze opgroeien.



Context

Kinderen groeien op in een gemedialiseerde wereld en komen al gauw in aanraking met (nieuwe) media. Ze leren in eerste instantie vooral instrumentele vaardigheden; de knoppenkennis. Hiertegenover staan vaardigheden die kinderen helpen om zich te ontwikkelen tot kritische, actieve en mediabewuste burgers. Het is van belang om leerlingen te stimuleren actief en bewust om te gaan met media, zowel op school als thuis.

Waarom een game over mediawijsheid?

Onze geschiedenis kent een aantal mediarevoluties die grote impact hebben gehad op wie we vandaag de dag zijn: in eerste instantie was er de ontwikkeling van het schrift en daarna volgden de uitvinding van de drukpers, fotografie en de introductie van massamedia zoals televisie en radio. Voor de nieuwe generatie is de meest recente revolutie *de komst van sociale media*.

Leerlingen zijn zich vaak niet voldoende bewust van de risico's en kansen die media bieden. Ze zijn opgegroeid in een wereld waarin ze niet anders weten dan dat de techniek 24 uur per dag tot hun beschikking staat. Door ze inzicht te geven in de mediageschiedenis en het gebruik van media leren leerlingen meer over de wereld om hun heen en hoe zij daar zelf in staan.

Een goed moment om dieper in te gaan op hoe media worden ingezet is in de bovenbouw van het primair onderwijs. Deze leerlingen besteden gemiddeld 3 uur per dag aan media¹, hebben mediavaardigheden, maar kijken vaak niet kritisch naar media. De opdrachten binnen Monstermedia geven leerlingen een eerste aanzet om media(boodschappen) te doorgronden.

Ook voor jongeren, hoe snel en slim ze ook zijn, zit de gemedialiseerde samenleving behoorlijk complex in elkaar zit. Achter een media-uiting zit vaak een boodschap verscholen waar de ontvanger zich meestal niet (volledig) bewust van is. Soms kan een actie dan vervelende gevolgen hebben; je kunt overspoeld worden met reclame en spam, foto's of adresgegevens kunnen in het openbaar vertoond worden of je ontvangt onverwacht een rekening voor online spelletjes. Media kunnen natuurlijk ook informatief zijn, of gewoon vermakelijk. Maar wat wil de maker van een filmpje eigenlijk bereiken? Is deze informatie betrouwbaar? Wat zet jezelf online? Hoe ga je om met bronnen als je veel informatie direct tot je beschikking hebt?

Leerlingen kunnen een situatie beter inschatten als ze de mediaboodschap herkennen en weten wat de gevolgen zijn van hun acties.

Inbedding in het onderwijs

Mediawijsheid is als term geïntroduceerd in 2005. De Raad voor Cultuur bood aan de toenmalige minister van OCW, mw. Van der Hoeven, advies over de betekenis van media in de hedendaagse maatschappij en de rol van de overheid daarbij. De Raad definieerde mediawijsheid als *'het geheel van kennis, vaardigheden en mentaliteit waarmee burgers zich bewust, kritisch en actief kunnen bewegen in een complexe, veranderlijke en fundamenteel gemedialiseerde wereld.'*

¹ Bron SPOTtime 2012



Actief burgerschap is een thema dat scholen sinds 2006 verplicht zijn om binnen hun onderwijsprogramma op te nemen. Burgerschap gaat over onderwerpen die de leerlingen in staat stellen zich te ontwikkelen tot actieve en verantwoordelijke burgers. Ze moeten zelfbewuste en mondige burgers worden die kritisch mogen zijn maar ook respect hebben voor andere opvattingen binnen de samenleving.

Monstermedia is volledig te integreren in het reguliere lesaanbod. Het is een unieke en complete educatieve game die de verschillende aspecten van mediawijsheid omvat, ook zonder gevorderde ICT kennis van de leerkracht. Het programma sluit aan op de kerndoelen van het primair onderwijs.

Monstermedia hanteert de definitie van mediawijsheid zoals deze is opgenomen in het Raamwerk Mediawijsheid van Mediawijzer.net. De game bevat actief, passief en interactieve omgang met media, gericht op basiskennis (mediageschiedenis en media vergelijken), vaardigheden (zelf media maken) en een bewuste attitude (media beoordelen). Spelenderwijs worden de spelers wegwijs in het complexe medialandschap. Ze ontwikkelen zich tot kritische, actieve en mediabewuste burgers, zowel op school als thuis.

Competenties

In de afgelopen jaren hebben verschillende initiatiefnemers gewerkt aan concrete leerdoelen en vaardigheden die betrekking hebben op het thema *mediawijsheid*.

Deze verzameling is omvangrijk, maar veel van deze leerdoelen en vaardigheden overlappen elkaar. Daarom is voor de realisatie van **Monstermedia** gekozen om op vier duidelijke competentiegroepen af te stemmen, namelijk;

Gebruik:	Het kunnen bedienen van apparatuur en software
Begrip:	Het kritisch analyseren en evalueren van mediaboodschappen en het eigen mediagedrag, en het begrijpen van de rol van media als instituut in de samenleving en het eigen leven.
Communicatie:	Informatie kunnen opzoeken, verwerken en zelf content kunnen maken.
Strategie:	Media begrijpen en bewust kunnen inzetten om eigen doelstellingen te realiseren.

Deze competenties worden beschreven in het rapport *Metten van mediawijsheid 2011*, dat in opdracht van Mediawijzer.net is opgesteld door o.a. TNO, Eye Film Instituut Nederland en Nieuws in de Klas. In dit rapport wordt een vertaalslag gemaakt van de theoretische definitie van mediawijsheid naar een raamwerk waarin uiteenlopende competenties van mediawijsheid zijn omschreven. Hiermee komt het rapport tegemoet aan de eisen van de makers van **Monstermedia** om zowel de implementatie als de beoordeling van mediawijsheid competenties zo goed mogelijk te waarborgen.

De vier competentiegroepen bevatten in totaal tien kerncompetenties. Het overzicht hiervan is te vinden op de website www.mediawijzer.net of in het volgende document http://downloads.kennisnet.nl/mediawijzer/competentiemodel/Competenties_Model_.pdf

2. MONSTERMEDIA

Hoofdmissie: *Red Mediana van de ondergang; creëer je eigen monster en versla het virus!*

In het educatieve spel **Monstermedia** moet een leerling, als monster 'verkleed', het rijk Mediana gaan redden. Er is een virus actief dat er voor zorgt dat alle media en mediakennis verdwijnt uit Mediana. Dit is een ramp voor de aarde want Mediana vormt de opslag ('de Cloud') voor alle media van de wereld.

Vermomd als monsters gaan de leerlingen op missie en maken de opdrachten die door Mediana verspreid liggen. Wanneer de leerlingen, als monsters, voldoende mediakennis hebben vergaard, verslaan ze het virus definitief in het eindspel.

Door opdrachten te maken kunnen de leerlingen rewards verzamelen. De rewards zien er uit als gouden munten, met de opdruk van een medium zoals een brief, een smartphone, een megafoon of het web. In het eindspel worden deze rewards strategisch ingezet om het virus te verslaan. De media komen daarmee in chronologische volgorde in een tijdlijn terecht en de orde van Mediana is hersteld!

De leerlingen spelen het spel zelfstandig, aangevuld met klassikale reflectie. Ze maken een eigen monsteravatar en verdienen punten en mediamunten door kennis- en maakopdrachten in het spel goed te vervullen. Het spel stimuleert strategisch gebruik van media en bewustwording van de invloed van media op het eigen denken en handelen.

Toptaken

Monstermedia biedt de mogelijkheid aan leerkrachten om zelf extra, actuele, thema's rond media in het spel te behandelen in de vorm van *toptaken*. Toptaken zijn grotere doeopdrachten die de leerlingen buiten de spelomgeving, en door gebruik te maken van verschillende media, moeten uitvoeren. Een goed uitgevoerde toptaak levert een code op die leerlingen in **Monstermedia** kunnen invoeren.

Er worden standaard vier *toptaken* aangeboden als voorbeeld. Daarnaast wordt een template meegeleverd waarmee docenten zelf vier nieuwe taken kunnen ontwikkelen.

De totale speelduur van **Monstermedia** is circa 5 uur:

2 uur: spelopdrachten, exclusief toptaken + eindspel

2 uur: toptaken

1 uur: klassikale reflectie

Technische voorwaarden

Monstermedia is een webbased spel. Dat betekent dat deze kan worden gespeeld zonder software te installeren. Om het spel **Monstermedia** te kunnen spelen moet de computer wel aan minimale eisen voldoen. De computer moet voorzien zijn van:

- een Windows of Mac OSX besturingssysteem
- een internetverbinding
- de laatste browsersversies: Internet Explorer 9, Firefox of Google Chrome
- geluidsboxen of een koptelefoon
- een USB-aansluiting

Thema's van de opdrachten

Mediawijsheid is een breed begrip. Het heeft raakvlakken met verschillende onderwerpen die dagelijks (op school) terugkomen. **Monstermedia** gaat over de basiskennis en vaardigheden waarbij de opdrachten zijn verdeeld in de volgende vier thema's:

Reclame

Wat zijn media(boodschappen)?
Wie zijn de zenders en wie de ontvangers?
Wat kan het doel zijn van een boodschap?
Wat is reclame?
Reclame in de geschiedenis

Bronnen

Wat zijn bronnen?
Wat is een feit en wat is een mening?
Oude bronnen (geschiedenis) en nieuwe bronnen
Gebruik van bronnen
Auteursrecht

Beeld

Beeld als mediaboodschap
Beeld in de geschiedenis
Analoog versus digitaal

Sociale media

Wat zijn sociale media?
Tips voor veilig sociale media gebruik
Een boodschap verspreiden: vroeger versus nu
Opvallende voorbeelden van sociale media gebruik



3. SPELEN

Voorbereiding

Bedenk wanneer de leerlingen het spel **Monstermedia** gaan spelen. Elke leerling heeft een eigen account en speelt het spel individueel. U kunt **Monstermedia** hierdoor flexibel inzetten. Elke leerling kan zelfstandig aan de slag op een speciaal gereserveerd moment. Maar, omdat het een multiplayer-spel is, is het leukst wanneer meerdere leerlingen tegelijkertijd spelen. In dat geval moeten er natuurlijk voldoende computers tegelijkertijd beschikbaar zijn. Check vervolgens de technische randvoorwaarden (zie p. 5).

Let op! Alleen wanneer de leerlingen gelijktijdig het spel spelen zijn de monsters van de medeleerlingen zichtbaar. Alleen actieve (online) monsters zijn zichtbaar, de offline monsters zijn dat niet.

Het Monsterboard

Door in te loggen met uw docentenlogin op www.monstermedia.nl krijgt u als leerkracht een overzicht van alle spelresultaten van de spelers. Check dit *Monsterboard* tijdens het spelen van het spel om zo de voortgang en antwoorden per speler te bekijken. Op het *Monsterboard* verschijnen de scores van de opdrachten en de ingevulde stellingen per leerling. Vooraf aan een speelsessie is hierom nog weinig informatie te vinden op het *Monsterboard*.

Toptaken

Toptaken zijn vier speciale spelopdrachten die verspreid liggen in Mediana. Het zijn doeopdrachten die buiten de Mediana spelomgeving uitgevoerd moeten worden.

Toptaken zijn geen noodzakelijk onderdeel van het spel maar ze zorgen er wel voor dat leerlingen beter hands on kunnen oefenen met de kennis die ze in het spel opdoen.

Deze vier toptaken kunt u zelf maken aan de hand van de meegeleverde template. Er zijn daarnaast ook enkele voorbeelden uitgewerkt die u kunt gebruiken. De template en voorbeelden vindt u achterin deze handleiding.

Elke toptaak wordt door u beoordeeld. Bij een positieve beoordeling geeft u de leerling de juiste code. Deze code vult de leerling in, in het spel, en ontvangt zo de opdrachtpunten. De codes moeten sowieso in het spel ingevoerd worden. Mocht u er dus voor kiezen de toptaken niet uit te geven, dan moeten de codes voor de leerlingen vrij beschikbaar zijn. Houdt daarom tijdens het spelen van het spel de volgende codes gereed:

Toptaak 1	Code: 100101
Toptaak 2	Code: 201516
Toptaak 3	Code: 01022013
Toptaak 4	Code: 73848

Speelrondes aanvragen

Wanneer u alle voorbereidingen hebt getroffen kunt u speelrondes voor u en de leerlingen aanvragen op www.monstermedia.nl. Hierbij moet u aangeven hoeveel klassen en leerlingen zullen spelen, en in welke periode de leerlingen gebruik zullen maken van de spelomgeving en wanneer u zelf, als docent(en), graag het spel wil uitproberen. Meerdere docenten kunnen tegelijkertijd het spel uitproberen, zodat ook u het multiplayer-spel optimaal kunt ervaren.

Neem de speelperiode voor de leerlingen altijd iets ruimer dan u verwacht. Het zou zonde zijn als de leerlingen hun spel niet kunnen uitspelen door tijdgebrek.

Speel Monstermedia

De leerlingen loggen in met de ontvangen wachtwoordgegevens op www.monstermedia.nl. Na een korte spelintroductie in de vorm van een filmpje kunnen de leerlingen hun eigen monster gaan vormgeven. Elke leerling maakt zijn monster uniek door o.a. het lijf, de poten, de vleugels en de haarstijl te veranderen.

Het monster belandt in Mediana en navigeert op de kaart van Mediana, door middel van een joystick in de vorm van een monsterklauw, om de opdrachten te maken. Deze kaart is vergelijkbaar met GoogleMaps. Dat betekent dat er op de kaart ingezoomd kan worden waardoor op elk zoomniveau andere informatie beschikbaar wordt.

Op het meest uit gezoomde niveau liggen de opstartopdrachten. Deze opdrachten helpen de speler de functies in het spel te leren kennen. Wanneer deze opdrachten zijn uitgespeeld kunnen de spelers een niveau verder inzoomen om de inhoudelijke opdrachten te vervullen. Deze opdrachten liggen op thema gegroepeerd en hebben de volgende vormen:

Open vraag:	omschrijf het juiste antwoord.
Meerkeuzevraag:	kies één van de weergegeven antwoorden.
Toptaak:	maak de opdracht buiten de spelomgeving en vul na controle door de leerkracht de juiste code in.

Stelling:	beantwoord naar eigen inzicht. Hiermee zijn geen punten of munten mee te verdienen, maar de stellingen moeten wel ingevuld worden om het spel uit te kunnen spelen.
------------------	--

Met elke opdracht zijn punten te behalen, behalve met de stellingen. Bij sommige opdrachten kun je ook een reward in de vorm van een mediamunt verdienen. Er zijn elf verschillende mediamunten (oa. een web-munt, een radio-munt en een smartphone-munt). Deze munten heb je nodig om het eindspel te kunnen spelen. Mochten de opdrachten waarmee je munten kunt verdienen niet goed uitgevoerd zijn dan zijn de munten ook nog in het derde zoomniveau op te halen. Dit vereist alleen iets meer zoeken.

Nadat alle opdrachten zijn gemaakt en de rewards zijn behaald, ontvangt de speler een uitnodiging voor het **eindspel**. In het eindspel verslaat het Mediamonster definitief het virus door de vragen te beantwoorden met de juiste mediamunt. Dit resulteert in een media tijdlijn. Het opnieuw ordenen van de media betekent dat Mediana bevrijd is van het virus.

Reflectie & Correctie

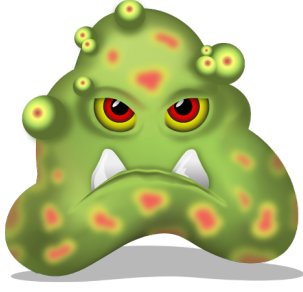
Wanneer u als leerkracht inlogt op het *Monsterboard* kunt u inzicht krijgen in de door u aangevraagde speelsessies. U kunt de speelresultaten bekijken tijdens en na het spelen van de game zodat de voortgang per speler duidelijk kan worden gevolgd.

Van elke leerling is een overzicht zichtbaar met:

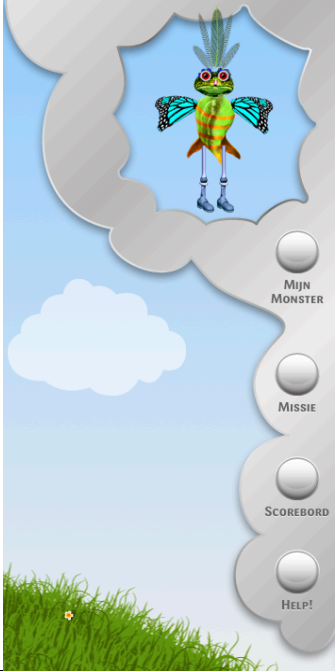
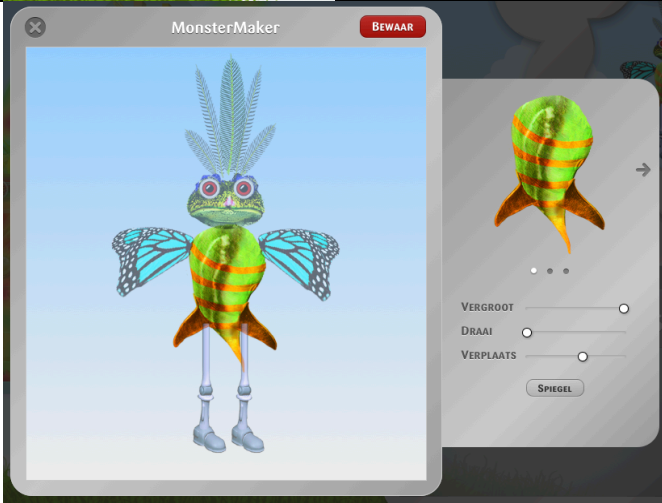
- de uitgevoerde opdrachten
- de gegeven antwoorden bij de stellingvragen
- de verzamelde rewards / beloningen
- de score
- een afbeelding van het monster.

Monstermedia biedt ruimte voor klassikale reflectie. Hiervoor kunnen de resultaten van de stellingen die u per leerling in het *Monsterboard* terugvindt en de resultaten van de toptaken gebruikt worden.

4. OVERZICHT VAN DE SPELELEMENTEN

	Monster Elke leerling doorloopt het spel vermomd als een mediamonster. Alle actieve (online) monsters zijn zichtbaar op de kaart. Met een muisklik op een actief monster verschijnt een vergrote afbeelding + behaalde score.
	Virus Het virus heeft al het mediaverkeer platgelegd waardoor er in Mediana niet meer gecommuniceerd kan worden. Het virus wordt verslagen als de mediamonsters alle opdrachten in het spel hebben gemaakt. Op plekken waar het virus actief is kleurt het rood op de kaart. Hier zijn nog veel opdrachten te doen. Op plekken waar het virus is bestreden kleurt het groen op de kaart. Hier zijn al veel opdrachten gedaan.
	Oude monster Het monster uit Monstermedia editie 1 is een aanwezig om de nieuwe monsters een helpende hand te bieden.
	Opdracht In de wereld Mediana liggen de verschillende opdrachten verspreid zoals een open vraag, een meerkeuzevraag, een stelling of een toptaak. Wanneer een vraag is bekeken, maar nog niet is beantwoord, verschijnt bij het icoon een klauw.

	Rewards Rewards zijn beloningen die de leerling ontvangt door een opdracht goed te beantwoorden. Bij een goed antwoord verandert de opdrachtcloon in een gouden munt met een media-icoon, bijvoorbeeld een camera of televisie. Deze rewards zijn nodig om het eindspel te kunnen spelen.
	Eindspel Wanneer alle opdrachten zijn gemaakt en de rewards zijn behaald wordt het monster uitgenodigd voor het eindspel. Door hier de vragen te beantwoorden met de juiste reward ontstaat een media-tijdlijn. Het opnieuw ordenen van de media betekent dat Mediana bevrijd is van het virus.
	Navigatie Door de klauw in een richting trekken kan het monster navigeren door Mediana.
	Zoomen In- en uitzoomen op de kaart kan op verschillende manieren. 1. Gebruik de + en – linksboven in het scherm 2. Zoom in door twee keer op de kaart te klikken.

	Overzicht
	Monstreditor De vormgeving van het monster kan op elk moment worden aangepast via de monstreditor.
	Behaalde rewards In het rewardoverzicht kan de leerling zien welke rewards al zijn behaald en welke nog nodig zijn voordat het eindspel kan worden gespeeld.

		Scorebord Via het scorebord kan de leerling zien welke monsters de hoogste score hebben behaald.
		Hulpfunctie In dit menu onderdeel kun je antwoord vinden op de meest voorkomende vragen.

Waarschuwing

Monstermedia is een online spel. Dat betekent dat het spelen van het spel alleen kan wanneer de technische randvoorwaarden in orde zijn. Helaas kan het altijd gebeuren dat er zich onverwachte situaties voordoen. Meld fouten en vragen altijd!

Toptaak *Reclame*

Jij wil jouw oude speelgoed verkopen. Er zijn natuurlijk veel plekken waar je dit kunt doen. Je kunt op Koninginnedag op de vrijmarkt gaan staan of je kunt jouw spullen aanbieden op een website zoals Marktplaats.nl.

Maar het is ook belangrijk dat mensen weten dat jij heel mooi speelgoed hebt om te verkopen. Dan raak je het sneller kwijt. Dus zul je reclame moeten maken. Dat kan op verschillende manieren.

In Mediana heb je waarschijnlijk al wat voorbeelden van reclame voorbij zien komen. Als je nog niet goed genoeg weet wat er allemaal kan moet je eerst nog maar wat andere opdrachten gaan maken voordat je deze Toptaak afrond. Dan doe je misschien wat inspiratie op.

Maak een reclame voor een van jouw stukken speelgoed.

Hou rekening met de volgende dingen:

- Wat is het dat je wil verkopen?
- Wat voor mensen zouden jouw speelgoed willen kopen?
- Wat wil jij er voor hebben?

Hoe zou jij het liefst reclame maken voor jouw speelgoed? Beschrijf hieronder kort jouw reclamevideo, poster, uithangbord of advertentie. Maak daarbij een collage/schets van hoe het er uit moet gaan zien.

Klaar? Lever de gemaakte TOPTAAK in bij je juf of meester en ontvang de code.

Toptaak *Bronnen*

Door het virus loopt Mediana het risico al haar media kwijt te raken. Jij en de andere Mediamonsters proberen uit alle macht een manier te vinden de media vast te houden en het nieuws te bundelen. Is het geen goed idee om een krant te maken die alle bewoners kunnen lezen? Jij bent dan één van de journalisten die voor de krant schrijft.

Maar als journalist moet je natuurlijk wel goed weten wat betrouwbare bronnen zijn. Je weet maar nooit waar het virus de waarheid heeft vervormt. In Mediana heb je hier waarschijnlijk al wat vragen over beantwoord. Mocht je nou het idee hebben dat je nog te weinig weet dan moet je misschien eerst nog een paar andere opdrachten in Mediana maken voordat je deze Toptaak afrond.

Je kunt natuurlijk ook inspiratie opdoen door een paar kranten te lezen in de klas. Hebben jullie wat kranten in de klas liggen?

Maak een voorpagina met nieuws voor de bewoners van Mediana.

Zet hierin minstens:

- **1 bericht met meningen** Bijvoorbeeld een reclame, ingezonden brief, review
- **1 bericht met feiten** Bijvoorbeeld een nieuwsbericht
- **Foto**

Hou rekening met de volgende dingen:

- Waaraan moet een goed nieuwsbericht voldoen?
- Wie zijn de mensen die de krant gaan lezen?
- Wat is belangrijk nieuws?
- Welke foto's zijn geschikt voor op de voorpagina?

Klaar? Lever de gemaakte TOPTAAK in bij je juf of meester en ontvang de code.

Toptaak *Beeld*

Er is een bekende gezegde: 'Een beeld zegt meer dan 1000 woorden'.

Soms is het makkelijker om een foto van een gebeurtenis te maken dan het uitvoerig te beschrijven. Maar soms is het ook moeilijk precies te zien wat er op een foto gebeurt, dus is er een onderschrift nodig.

Een onderschrift een 1 zin die kort beschrijft wat er op het plaatje gebeurt. Misschien kun je wat foto's op internet bekijken van spannende gebeurtenissen. Kijk maar eens wat voor onderschrift er bij staat. Of ligt er toevallig een krant of tijdschrift bij jullie in de klas?

Maak een foto van een gebeurtenis bij jou op school en schrijf er een pakkend onderschrift bij.

Klaar? Lever de gemaakte TOPTAAK in bij je leerkracht en ontvang de code.

Toptaak *Sociale media*

Als MediaMonster moet je alle opties gaan verkennen om het virus te verslaan. Zou je sociale media kunnen gebruiken om het virus te verslaan?

In deze opdracht kun jij laten zien dat je sociale media kunt gebruiken voor een goed doel.

Sociale media, zoals Twitter, YouTube, Facebook, Hyves worden vaak ingezet om

- foto's, filmpjes en teksten te delen met vrienden
- reclame te maken voor een product

Maar er zijn ook voorbeelden van mensen die via sociale media aandacht vragen voor hun idee. Bekijk het volgende voorbeeld: http://youtu.be/E_Tchmxaj_k

Een schonere buurt, een mooi speelveld of geld inzamelen voor KIKI.

Bedenk zelf een goed doel waarvoor jij sociale media met je klasgenoten zou kunnen inzetten. Omschrijf in 5 stappen hoe je dit gaat aanpakken.

Stap 1

Stap 2

Stap 3

Stap 4

Stap 5

Klaar? Lever de gemaakte TOPTAAK in bij je juf of meester en ontvang de code.

Toptaak

Inleiding:

Opdrachtschrijving:

Hou rekening met de volgende dingen:

- ---
- ---
- ---
- ---

Uitvoering:

Klaar? Lever de gemaakte TOPTAAK in bij je juf of meester en ontvang de code.