

Build your darts – Spelregels

Onderdelen spel

- 4 knikkerkokers
- 6 pijltjes
- Een dobbelsteen
- Verschillende dartsbladen
- 2 klemmen
- Een dartsbord (plexieglas en hout)
- Deurbel met Makey Makey
- Watersproeier
- Knikkers



Spelregels / handleiding

1. Kies een dartsblad naar keuze. Klem het blad tussen het hout en het plexieglas.
2. Maak het plexieglas nat met de plantensproeier, zodat de pijltjes beter aan het bord blijven kleven. Doe dit enkele keren tijdens het spel.
3. Plaats het dartsbord op tafel of leg het op de grond (wat best past bij de doelgroep).
4. De speler gooit het pijltje naar het dartsbord.
5. De speler steekt het aantal knikkers, dat overeenkomt met de score op het dartsbord, in de knikkerkoker.
6. De persoon die als eerste de knikkerkoker vol krijgt, wint.

Spelregels / handleiding met Makey Makey

1. Kies een dartsblad naar keuze of maak zelf een creatief dartsblad (met sjabloon). Klem het blad tussen het hout en het plexiglas.
2. Gebruik Makey Makey:
 - ⇒ Open het programma scratch via deze link: <https://scratch.mit.edu/projects/677504629>
 - ⇒ Steek de rode kabel in de computer, zo is er verbinding tussen het moederbord en de computer.
 - ⇒ Kies een Makey Makey reeks naar keuze door de 2 elektrische draden juist te plaatsen op het moederbord.
 - Bevestig 1 draad aan de earth
 - Bevestig 1 draad aan;
 - space = algemene opdrachten
 - het pijltje ophoog = opdrachten rolstoeltoegankelijk
 - pijltje omlaag = dieren
3. De speler drukt op de deurbel waardoor de Makey Makey een extra activiteit of instructie voorleest.
4. De speler voert deze activiteit of instructie uit bij het gooien van het pijltje naar het dartsbord.
5. Het aantal punten op het darts bord, worden aangegeven in hun knikker koker.
6. De persoon die als eerste de knikkerkoker vol krijgt, wint.

Spel met dobbelsteen

1. Steek het dartsblad met ogen (groen, oranje) tussen het hout en plexiglas.
2. De speler gooit met de dobbelsteen.
3. Het is de bedoeling dat de speler mikt naar het aantal ogen dat gegooid is met de dobbelsteen.
4. Als dit correct is, mag de speler een knikker in de knikkerkoker steken.
5. De persoon die als eerste de knikkerkoker vol krijgt, wint.

