



## Kunstwijzer voor de Cuypercode

### deel A: jouw gegevens

1. Naam, klas, docent
2. Periode waarin je het spel hebt gespeeld.
3. Inschatting van het aantal uren dat je aan het spel hebt besteed.
4. Hulp die je daarbij hebt gekregen. Denk aan het forum, docenten, ouders, medeleerlingen.

### deel B: de analyse

#### Vorm

5. Beschrijf de vorm waarin het spel is gegoten. Denk hierbij aan de opbouw van de hoofdpagina, de hulpschermen, het forum, de paaseitjes, het gebruik van geluid, et cetera.
6. Welke spelelementen hebben de makers erin verwerkt? Welke verschillende vaardigheden zijn nodig om het spel te spelen?
7. Voor welke doelgroep is het spel vooral geschikt, gezien de vorm? Waaruit concludeer je dat?

#### Inhoud

8. Waar bestaat de inhoud van het spel uit? Beschrijf de verhaallijn.
9. Over welke verschillende historische gegevens, gebouwen, et cetera worden spelers via het spel spelenderwijs geïnformeerd. Loop in gedachten de vragen nog eens na en bedenk welke informatie jou daarbij werd aangeboden. Een voorbeeld: je krijgt informatie over de bouwstijlen gotiek en neogotiek. Noem nog ten minste vijf andere aspecten.
10. Voor welke doelgroep is het spel vooral geschikt, gezien de inhoud? Waaruit concludeer je dat?

#### Functie

11. Beschrijf de functie van het spel. Waarvoor is het ontworpen?
12. Vind je dat het spel aan deze functie voldoet? Motiveer je antwoord aan de hand van de vorm en inhoud van het spel.

### deel C: de reflectie

13. Wat verwachtte je toen je het spel ging spelen?
14. Geef aan waar aan je verwachting is voldaan en waar niet.
15. Wat heeft de meeste indruk op je gemaakt?
16. Geef je totale indruk van het spel. Neem hier ook je mening in op. Geef bij elk argument voorbeelden uit het spel en maak daarbij ook gebruik van wat je bij de vragen hierboven hebt genoteerd.



Als je dit spel voor CKV speelt, moet je nog de volgende zaken inleveren:

- het antwoord op de twee open eindvragen die je zowel naar Res nova als naar de docent CKV moet mailen (hoe blijkt zodra je klaar bent met het spel).
- het logboek van je aanwezigheid op het forum dat je van Res nova krijgt, nadat je gemeld hebt dat je de Cuyperscode hebt uitgespeeld.

Zie hiervoor het leerlingenreglement op het forum.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Ga, voordat je de kunstwijzer invult, na of je docent CKV akkoord is met het leerlingenreglement voor de Cuyperscode. Het kan namelijk zijn dat je docent andere eisen stelt.

Met dank aan Regina Buijze, docent CKV aan Lyceum Schöndeln te Roermond, die de kunstwijzer heeft gemaakt en ter beschikking heeft gesteld voor het 'onderwijspakket' van de Cuyperscode.