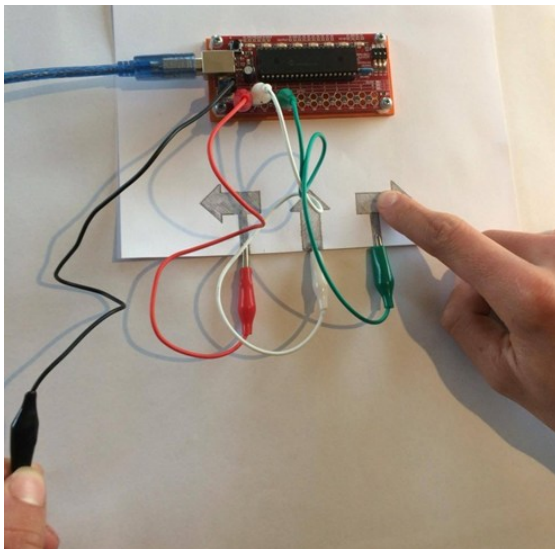


Stappenplan

Lees eerst 'Uitleg leerlingen' om de basis te leggen van de Brainbox en het principe te begrijpen.

Het is natuurlijk maar saai om zomaar de snoertjes aan te raken, anders kan je evengoed een toetsenbord gebruiken. Met de Brainbox kan je natuurlijk veel meer! We gaan van de Brainbox een supergamecontroller maken. Alle stoffen die een beetje geleiden kunnen gebruikt worden om de Brainbox te besturen. We beginnen met een simpel voorbeeld.

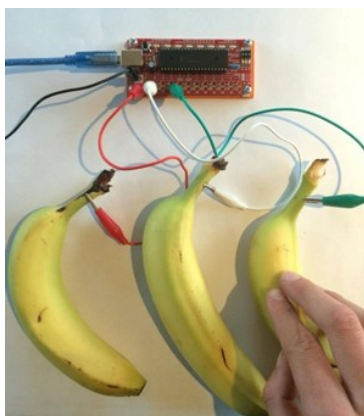


In een potlood zit grafiet; grafiet is een stof die lichtjes geleidt. Dus als we een tekening maken op papier kunnen we dit aansluiten op de Brainbox.

Op de foto hiernaast heb ik een tekening gemaakt van de pijltjestoetsen op de computer. Ik heb ze aangesloten op de pijltjes van de Brainbox en zo kan ik dit blad papier gebruiken als pijltjestoetsen. Op internet kan je wel een spelletje vinden dat je moet besturen met behulp van de pijltjestoetsen, zoals pacman, tetris, een racespelletje ... Probeer het spelletje maar eens te spelen met het blad papier.



Misschien heb je de proef van Scratch al uitgeprobeerd? In deze proef zat een spelletje 'Vang de muizen!'. Dit spelletje is heel makkelijk te spelen met de Brainbox. En het is altijd leuk om twee proeven door elkaar te verwerken.



Zo kan je ieder spelletje spelen op de gekste manieren, de pijltjes tekenen is nog maar het begin. Wat dacht je van drie bananen als pijltjestoetsen? Het kan allemaal!

Denk zelf nog eens na over wat je allemaal zou kunnen gebruiken om een spelletje te spelen. Je kan de gekste manieren bedenken. Je zal zelf zien of het werkt of niet. Nog enkele voorbeelden van materialen die je kan gebruiken: plasticine, metalen nagels, klei, natte voorwerpen, meerdere mensen ...

Je kan bijvoorbeeld iets boetseren uit plasticine en dit dan gebruiken als console.