

Puzzlemaker

Doel	Begrippen herkennen
Korte beschrijving	Tool waarmee verschillende soorten (educatieve) puzzels gemaakt kunnen worden. De studenten kunnen een omschrijving geven van de belangrijkste begrippen in puzzelvorm.
Leerfase	Introductie, Verwerking, Toetsing
Didactiek	<ul style="list-style-type: none"> • Tijdens de terugblik op de vorige les of bij introductie van de nieuwe les • Tijdens de les de begrippen op speelse wijze automatiseren • Tijdens de les door studenten zelf een puzzel te laten maken • Bij het oefenen van het huiswerk 'begrippen leren'
Soort werkvorm	Spelvorm
Website	www.discoveryeducation.com/free-puzzlemaker/
Materiaal	Docent: Computer en eventueel een digibord Studenten: Eigen device met internet (BYOD) of de spelvorm uitgedeeld op papier
Vorbereidingstijd	10 - 20 min. Afhankelijk van het aantal begrippen en de gekozen activiteit.
Uitvoeringstijd	5 - 15 min.
Aantal studenten	1 - 2 per device, onbeperkt aantal studenten
Moeilijkheidsgraad	Eenvoudig
Taal	Engels
Gebruik	Gratis

Voorbeeld:

Een woordzoeker over toetsing. Je kunt studenten of deelnemers de begrippen die te maken hebben met het afnemen en beoordelen van toetsen op papier laten zoeken. Je kunt de woordzoeker ook op het digibord laten zien.

Wie een woord vindt, geeft de anderen uitleg voordat hij hem doorstreept.

COMBINATIETOETS
GOKKANS
LEERDOELEN
TOETSMATRIJS
TRANSPARANTIE

T L I S Y Q W D Q Q P W E V F
W E E T R L D B J S O I G R L
O X E E T J M O L D T X D H C
Y U O O R X T W W N M Y U Z X
P H H T Q D R O A G X S B B N
Q B X E T Z O R C X P G E V Y
A I C I G B A E Y J J O J G B
Q Q L T R P M B L J R K K X L
W S O A S V Z C T E R K M W Y
W R X N B A B Q L J N A V G B
I T A I H Y D F H W S N Q Y K
T R X B I Z D I H N R S S J W
T X N M V A D S S G C J P K I
U G T O E T S M A T R I J S W
E Z P C F Z B D T K D G Q A J

Uitleg:

- Ga naar www.discoveryeducation.com/free-puzzlemaker/.
Voor deze tool is er geen mogelijkheid om een account aan te maken of om puzzels op te slaan. Gemaakte puzzels kunnen direct worden geprint of door middel van kopiëren en plakken naar een Word-document opgeslagen worden.
- De gemaakte puzzel kan in de les op papier worden uitgedeeld maar ook gezamenlijk op het digibord worden gemaakt.

Op de startpagina kun je meteen kiezen tussen de tien verschillende puzzels. Hieronder staan de mogelijkheden op volgorde van toepasbaarheid:

- **Word Search** is een activiteit waarbij de student de verborgen woorden moet vinden. Bij het aanklikken van de puzzel verschijnen er een aantal mogelijkheden.
 1. Bij het bovenste vakje kan de titel van de puzzel worden ingevuld.
 2. Vervolgens kan er de grootte van de puzzel gekozen worden.
 3. Daarnaast is er een optie om de moeilijkheidsgraad van de puzzel aan te passen. De puzzel kan moeilijker gemaakt worden door woorden dezelfde letters te laten delen en makkelijker door ze uit elkaar te halen.
 4. Je kiest het output type (HTML of Tekst)
 5. In het laatste lege vak kunnen de woorden gescheiden door een spatie of enter ingevuld worden.
 6. Bij deze stap kun je de woordzoeker laten maken en kijken of deze je bevalt.
- **Criss-Cross** is een activiteit waarbij de student een kruiswoordpuzzel moet oplossen.
 1. In het bovenste tekstvak kan de titel van de puzzel worden ingevuld.
 2. Hier kan de grootte van de puzzel worden ingevuld. Dit kan door aan te geven hoeveel vakken je maximaal in de breedte en hoogte wilt hebben.
 3. Daarnaast is er een optie om de grootte van een letterblok aan te passen.
 4. In het laatste vak kunnen de begrippen neergezet worden, gevolgd door een spatie met daaropvolgend de hint, omschrijving of vraag. Na een enter kan dit proces voor het volgende begrip worden herhaald.
- **Double Puzzles** is een puzzelvorm waarbij er eerst meerdere woorden geraden moeten worden om tot het slotwoord te komen. De letters van de ingevulde woorden staan door elkaar heen gehusseld. Door het woord in de goede volgorde te zetten, kom je achter een letter van het eindwoord. Een voorbeeld hiervan is hieronder gegeven.

<input type="radio"/> Use each letter only once. <input checked="" type="radio"/> Share letters occasionally. <input type="radio"/> Share letters as much as possible.

Door de kleuren 'rood, oranje, geel, groen, blauw, indigo en violet' in te vullen kan tot het eindwoord 'regenboog' gekomen worden.

1. In het eerste vak kan de titel van de puzzel worden ingevuld.
2. Vervolgens kunnen in het tweede lege vak de woorden ingevuld worden. Dit doe je door na elk woord op enter te drukken zodat ze onder elkaar staan.
3. Bij deze stap noteer je in het lege vak het uiteindelijke woord wat gevonden moet worden door middel van de puzzel.
4. Vervolgens kan je de keuze maken om de volgorde van de uiteindelijke letters voor het eindwoord niet aan te geven. Dit kan met de optie; 'scrambled'. Hiermee maak je het lastiger voor de studenten aangezien ze dan moeten gaan puzzelen wat de volgorde is van de letters voor het eindwoord/begrip. Door te klikken op 'numbered' wordt de volgorde, zoals te zien is in het voorbeeld, wel aangegeven. Deze optie is het meest geschikt bij langere woorden of namen.
5. Bij de laatste stap kan je ervoor kiezen om de instructie wel of niet bij de puzzel te laten verschijnen.

DORO

JAENOR

LEGE

NOGRE

LUABW

GIDNOI

TOIVEL

1 2 3 4 5 6 7 8 9

- **Cryptogram** is een puzzel waarbij elke letter een cijferwaarde heeft. De opdracht is om erachter te komen welke letter bij welk getal hoort. Het uiteindelijke doel is het vinden van de zin, in dit geval: "Transparantie is een van de voordelen van een toetsmatrijs".

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
26													8	4	20										

A	N	P	A	A	N									N	A	N													
12	6	26	8	7	20	26	6	26	8	12	13	1		13	7		1	1	8		11	26	8	9	1				
O	O					N				A	N			N		O					A								
11	4	4	6	9	1	24	1	8		11	26	8		1	1	8		12	4	1	12	7	22	26	12	6	13	17	7

1. Bij het bovenste vakje kan de titel van de puzzel worden ingevuld.
 2. Vervolgens kan in het vak daarna de zin die gecodeerd moet worden ingevuld worden.
 3. Bij deze stap kan je een keuze maken tussen 'Numbers', 'English letters' of 'Greek letters' als codeermechanisme.
 4. Tot slot kan je als docent kiezen om aan het begin al een aantal letters prijs te geven. Deze letters noteer je in het laatste vak.
- Via de puzzels **Fallen Phrases** en **Letter Tiles** kan een zin of zinnen in stukjes worden geknipt. Bij Fallen Phrases staan alle losse letters onder het blok waarin de zin weer compleet gemaakt moet worden. Bij Letter Tiles is de zin in stukken van 2 à 3 letters geknipt.

- **Hidden Message** is een andere variant van de kruiswoordpuzzel. Hierbij ontstaat er na het afstrepen van alle woorden een verborgen bericht. De overgebleven letters vormen samen een woord of zin. De invulvelden zijn bij deze puzzel hetzelfde, alleen mist de optie om de moeilijkheidsgraad aan te geven. Daarvoor in de plaats staat een leeg veld waarin het verborgen woord neergezet kan worden.
- Ook biedt puzzlemaker nog twee tools voor rekenpuzzels: **Math Squares** en **Number Blocks**. En tot slot kan er via de optie **Mazes** ook een eigen doolhof worden ontworpen.

Meer uitleg:

- <http://ict-idee.blogspot.co.uk/2011/04/23-kruiswoordpuzzels-maken-voor-in-de.html>