

BEWEEGBUDDY Handleiding

INHOUDSTAFEL

EEN ACCOUNT EN EEN BEWEEGBUDDY AANMAKEN	2
Meerdere Beweegbuddy's aanmaken	2
BEWEGINGSACTIVITEITEN INPLANNEN MET DE AGENDA	3
Vind de perfecte activiteit voor je klas	5
Activiteiten inplannen en herinneringen toevoegen	6
HET BEWEEGBUDDYPLATFORM VOOR LEERLINGEN	7
Beweegbuddy personaliseren	8
Activiteiten starten	8
Beweeg Tussendoor starten	9
Energie en gadgets verdienen	10
Spel beëindigen	11
JE PROFIEL EN BEWEEGBUDDY'S BEHEREN	12

1

EEN ACCOUNT EN EEN BEWEEGBUDDY AANMAKEN

Klas naam		
Klas 5A		
Aantal leerling	en	
27		
School		
GO! Basisscl	nool Gentbrugge - Hazenakker 1 9050	•
	Buddy aanmaken	

Alvorens je aan de slag kan gaan met je Beweegbuddy moet je een account aanmaken en je registreren op het leerkrachtenplatform via **www.beweegbuddy.be**.

Geef je klas een naam, vul het aantal leerlingen in en selecteer de school waar je werkt. Wanneer je dat gedaan hebt, kan je meteen een Beweegbuddy aanmaken. Eenmaal je eerste Beweegbuddy is aangemaakt, kan je het leerkrachtenplatform gebruiken.

MEERDERE BEWEEGBUDDY'S AANMAKEN

Als je meerdere Beweegbuddy's wil aanmaken voor verschillende scholen kan je achteraf nog scholen toevoegen. Selecteer Andere school kiezen en kies op basis van de postcode een nieuwe school.

BEWEGINGSACTIVITEITEN INPLANNEN MET DE AGENDA

De Agenda is de beste manier om je bewegingsactiviteiten in te plannen.

1. Selecteer de Beweegbuddy waarvoor je een activiteit wil toevoegen.



2. Kies de dag waarop je de activiteit wil plannen.



3. Klik op Activiteit toevoegen.



4. Kies het tijdstip voor de activiteit.



5. Selecteer een activiteit.

▦	08-Feb-2023	
U	10:15	Q
	10.15	G



Actieve en fitte levensstijl
Sociale ontwikkeling

Activiteit inplannen

2

Opdrachtomschrijving

Beschrijving voor de leerkracht

Er wordt gespeeld op een terrein van 16 vakken (4x4) of 16 stoelen. Als de groep groter is, kan er op meer terreinen gespeeld worden tegen elkaar. De leerlingen zijn verdeeld in groepjes van 4. Binnen elk groepje hebben de leerlingen een nummer van 1 t.e.m. 4. Het doel van het spel is dat de 4 leerlingen van een groep op één rij komen te staan (horizontaal, verticaal of diagonaal). Om de beurt gaat er één iemand van de groep op een vak staan. De nummers 1 zitten eerst, daarna de nummer twee, vervolgens de nummers 3 en de nummers 4. Staan alle leerlingen opgesteld, dan mag van elke groep een leerling naar een ander (leeg) vak overstappen, telkens op volgorde van 1 t.e.m. 4. Opgelet: de leerlingen mogen niet met elkaar overleggen. Ze mogen enkel hun ogen gebruiken om dingen duidelijk te maken.

Materiaal: lint of tape of stoelen.

Beschrijving voor de leerlingen

Er wordt gespeeld op een terrein van 16 vakken (4x4) of 16 stoelen. Als de groep groter is, kan er op meer terreinen gespeeld worden tegen elkaar. De leerlingen zijn verdeeld in groepjes van 4. Binnen elk groepje hebben de leerlingen een nummer van 1 t.e.m. 4. Het doel van het spel is dat de 4 leerlingen van een groep op één rij komen te staan (horizontaal, verticaal of diagonaal). Om de beurt gaat er één iemand van de groep op een vak staan. De nummers 1 zitten eerst, daarna de nummer twee, vervolgens de nummers 3 en de nummers 4. Staan alle leerlingen opgesteld, dan mag van elke groep een leerling naar een ander (leeg) vak overstappen, telkens op volgorde van 1 t.e.m. 4. Opgelet: de leerlingen mogen niet met elkaar overleggen. Ze mogen enkel hun ogen gebruiken om dingen duidelijk te maken.

Materiaal: lint of tape of stoelen.

VIND DE PERFECTE ACTIVITEIT VOOR JE KLAS

Via het Activiteiten-scherm kun je bladeren door de verschillende activiteiten op het platform. Gebruik de filter of zoekbalk om de perfecte activiteit voor jouw klas te vinden. Er zijn heel wat mogelijkheden om je zoekopdracht te verfijnen.

ctiv	viteiten					ZOG	eken Q	<u>ک</u> ک
<u>જ</u>	Olifantenpas	28	223	Tel en beweeg samen	2 🖯	<u>8</u>	Houd de bal omhoog	28
<u>8</u>	Bal door de gang	28	<u>જ</u>	Rivier oversteken	2 🖯	<u>8</u>	De schildpad	28
뛄	Ontvel de slang	28	203	Menselijke knoop	2 🖯	錢	Menselijke obstakels	28
뛄	De kip en zijn kuiken	28	203	Stoelencirkel	2 🖯	<i>5</i> ?	Kaboem (bom)	28
-?	Klassenapplausje	28	<i><</i> ?	Schoenenpetanque	2	Q	Wandelende lezers	28
Q	[Puzzel] Categorize 1: Bewegingsdrieh	۱8	0	[Puzzel] Categorize 2: Voedingsdrieho	۱Ð	Q	[Puzzel] Cijferpuzzel 2: Fairplay	18
\bigcirc	Ballonnetje tik	28	2 33	TestSofie	18			

Wanneer je een activiteit aanklikt, krijg je een beschrijving en gedetailleerde informatie, die je helpt om de activiteit voor te bereiden en uit te leggen. Zo kom je te weten wat voor type activiteit het is, hoeveel energie de activiteit je leerlingen zal opleveren, hoe intensief de activiteit is, hoelang die ongeveer zal duren, wat de aangeraden locatie en het ideale tijdstip is om de opdracht uit te voeren en welke thema's de opdracht aanraakt.

De beschrijving voor de leerlingen is de opdrachtbeschrijving die ze te zien krijgen in de klas, wanneer ze het spel spelen.

Klik op het 2-icoon om een activiteit toe te voegen aan je favorieten.

Wanneer het **()**-icoon te zien is betekent dit dat je deze activiteit al op de planning hebt staan.

	Desekviking voor de loorlyn ekt
	Beschrijving voor de leerkracht
all Licht intensief	De leerlingen staan achter elkaar in één rij in de gang. De eerste van de rij krijgt een bal. De bedoeling is dat de eerste leerling, na het startsignaal, de bal doorgeeft, afwisselend boven het hoo
🖑 5 min - 30 min	en tussen de benen, naar de volgende leerling in de rij, Als de laatste leerling de bal heeft, loopt hij/zij naar voor blijft daar staan en begint opnieuw. Het snel is klaar als de leerlingen de bal van
Op de speelplaats	aan de klas tot aan de speelplaats kunnen doorgeven zonder te laten vallen. Variatie: bal links/rech
In de klas	doorgeven, boven het hoofd, tussen de benen, al liggend op de rug met de voeten doorgeven,
🛗 Tussen de lesuren	
Tijdens de lesuren	Materiaal: bal.
🛇 Actieve en fitte levensstijl	Beschrijving voor de leerlingen
Sociale ontwikkeling	Sta allemaal achter elkaar. Geef de bal afwisselend boven het hoofd en onder de benen door aan
	elkaar. Start in de gang en eindig op de speelplaats.

ACTIVITEITEN INPLANNEN EN HERINNERINGEN TOEVOEGEN

Wanneer je de ideale opdracht gevonden hebt, kan je klikken op Activiteit inplannen. De opdracht staat nu op je planning en zal op het gekozen tijdstip actief worden op het Beweegbuddyplatform.

Je kan voor geplande activiteiten ook een herinnering toevoegen aan je agenda. Je krijgt er geen melding van, maar ze zijn bedoeld om bijzondere dagen aan te duiden in je planning zoals bijvoorbeeld de jaarlijkse sportdag of een pedagogische studiedag.

Wanneer je de agenda bekijkt kan je in één oogopslag zien op welke dagen je al een activiteit hebt gepland. Het aantal gekleurde bolletjes geeft aan hoeveel opdrachten je voorbereid hebt en de kleuren geven aan welk soort activiteit het is. Grijze bolletjes zijn herinneringen. Je kan ook de lijstweergave () aanklikken om zo snel de toekomstige activiteiten te kunnen zien.



Image: style style

Lijstweergave

Wanneer je klaar bent met activiteiten in te plannen en met de Beweegbuddy aan de slag wil gaan kun je klikken op Spel starten. Dit start het spel voor de leerlingen. Merk op dat wanneer je voor het eerst een spel start met een nieuwe Beweegbuddy er een introductievideo is voor de leerlingen.



HET BEWEEGBUDDYPLATFORM VOOR LEERLINGEN

Wanneer je in het leerkrachtenportaal klikt op Spel starten opent het Beweegbuddyplatform. Als je dit voor de eerste keer doet met een nieuwe Beweegbuddy krijg je een introductievideo. Die is perfect om de leerlingen bekend te maken met het personage van Luuk en hun eigen Beweegbuddy.



De video legt uit wie de Beweegbuddy is en wat hij hier op aarde komt doen. Vervolgens wordt er met enkele slides aan de leerlingen uitgelegd dat ze energie moeten verdienen door activiteiten uit te voeren. Als ze dat succesvol doen spelen ze gadgets vrij om hun Beweegbuddy te personaliseren.



BEWEEGBUDDY PERSONALISEREN

Na deze introductie kunnen de leerlingen hun eigen unieke Beweegbuddy ontwerpen. De hoofdkleur verandert de vacht van de Beweegbuddy terwijl de twee andere kleuren de details bepalen. Wanneer de leerlingen hun Beweegbuddy hebben opgeslagen kunnen ze die een unieke naam geven en krijgen ze nog enkel instructies om het platform te gebruiken.



ACTIVITEITEN STARTEN

Als het Beweegbuddyplatform open staat wanneer een activiteit gepland is, licht de knop van het type activiteit op. Door op de knop te klikken kan je de geplande activiteit starten.

Als je geen activiteit gepland had kun je ook op de knop klikken en met behulp van de zoekfunctie en filter een activiteit zoeken om te starten.



Geplande activiteit



BEWEEG TUSSENDOOR STARTEN

Wanneer je een Beweeg Tussendoor wil spelen met de klas heb je twee opties:



Je kiest voor een Willekeurige opdracht.

Dan zal een willekeurige digitale Beweeg



Je wil met de fysieke kaarten spelen. Laat iemand in de klas een kaart trekken, de opdracht uitvoeren en vervolgens de code van de kaart ingeven via Code ingeven.



In beide gevallen zal de Beweegbuddy de verdiende energie ontvangen.

ENERGIE EN GADGETS VERDIENEN

Door activiteit af te werken verdien je energie voor het platform van de Beweegbuddy. Wanneer het platform volledig vol is stijgt de Beweegbuddy een level. Telkens wanneer de Beweegbuddy een level stijgt, ontvangt die een gadget waarmee de leerlingen de Beweegbuddy kunnen personaliseren. Bij de overgang van sommige levels zal ook de Beweegbuddy evolueren naar een gezondere en energiekere versie van zichzelf.





Je kan alle verdiende gadgets bekijken in het Personalisatiescherm. Ga door de verschillende categorieën en klik een gadget aan om het toe te voegen aan de Beweegbuddy. De kleuren van de gadgets kunnen gewijzigd worden.



Wanneer de leerlingen tevreden zijn met hun aanpassingen kunnen ze de wijzigingen opslaan.

SPEL BEËINDIGEN

Wanneer je op het einde van een schooljaar het spel met een Beweegbuddy wil afronden kan je via je profiel naar de details van die Beweegbuddy gaan en klikken op de knop Spel afronden.

Vervolgens krijgen de leerlingen enkele afbeeldingen te zien die het verhaal van hun Beweegbuddy vervolledigen en afronden.



JE PROFIEL EN BEWEEGBUDDY'S BEHEREN

Via Profiel krijg je een overzicht van je activiteit op het platform. Je kan hier je persoonlijke gegevens wijzigen en de verschillende actieve Beweegbuddy's bekijken. Als je vorig jaar ook met de Beweegbuddy's aan de slag bent geweest, kan je ook de Beweegbuddy's van het vorige schooljaar bekijken.

rien.van.dingenen@cartamundi.com GO! Basisschool Gentbrugge		GO! Basisschool Gentbrugge
Wachtwoord wijzig	en	Klas 6B GO! Basisschool Gentbrugge
Samenvatting		3
Actieve beweegbuddies	2	🛨 Buddy aanmaken
Totaal beweegbuddies	2	
Geplande activiteiten	13	
Afgeronde activiteiten	21	

Wanneer je een Beweegbuddy aanklikt krijg je details over deze Beweegbuddy. Je kan de details wijzigen en zien hoe vaak je activiteiten ingepland hebt en welk type activiteiten je het vaakst doet. Als je de Beweegbuddy niet meer gebruikt, kan je die hier ook verwijderen.

Klas 6B C GO! Basisschool Gentbrugge	Totaal activiteiten	6	Samenvatting	$\langle \rangle$
			Eerste activiteit	22 augustus 2022
Volgende activiteit:	Beweeg meer	2	Laatste activiteit	22 augustus 2022
24 augustus 2022 - 🕚 10:35	Beweeg tussendoor	1	Volgende activiteit	24 augustus 2022
Spel starten	Beweeg slim	2	Genlande activiteiten	3
Spel Afronden			deplande acciviteiten	5
	Beweeg samen	1	Logbook ge	nereren
Buddy verwijderen				

Alle informatie over Beweegbuddy is te vinden op

www.beweegbuddy.be





