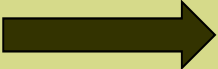


# Gebruik van game elementen



# Uitdagend doel

- Motiverend: niet te makkelijk en niet te moeilijk
- Gamedoel  leerdoel

# Onderliggend model van regels

- Hindernissen en beloningen
- Haalbare complexiteit
- Systeem doorzien helpt!

# En verder:

- Competitie
- Interactiviteit en context
- Enige mate van onzekerheid
- Player control
- Reflective mode