



Ontwikkeling van levensvaardigheden

Docentenhandboek



Erasmus+



SUPREM



MODULE 6

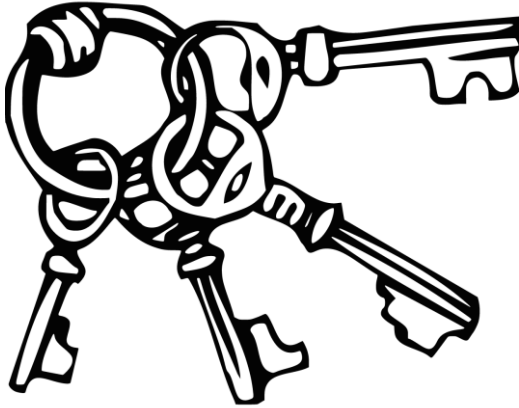
HET ORGANISEREN VAN HET EIGEN LEVEN – "HINDERNIS RACE"

MODULE 6

HET ORGANISEREN VAN HET EIGEN LEVEN – "HINDERNIS RACE"

	Knowledge	Ability	Attitude	Autonomy and responsibility
6. het organiseren van het eigen leven – "hindernis race"	De student kent de sterke en zwakke punten van zijn/haar persoonlijkheid. Kent probleemoplossende methoden Herkent en identificeert levenssituaties, kiest effectieve oplossingsmethoden.	In staat om zichzelf te beheersen.	De student vertegenwoordigt zeker zijn opvattingen en oplossingen.	In zijn situatiemanagement is de student onafhankelijk van de invloed van anderen, in zijn/haar activiteiten en hoeft hij/zij niet door anderen te worden gecontroleerd.

ESCAPE ROOM IN DE STAD / IN DE SCHOOL



Het project van vandaag is een avontuurlijke hindernisrace. Je krijgt te maken met echte taken in een echte omgeving die je moet oplossen. Om dit te doen, moet je je vaardigheden gebruiken en moet je handelen! Net als in het echte leven komen we vaak situaties tegen waar we snel op moeten reageren. Als we dat doen, nemen we meestal snelle beslissingen en handelen we, vragen we om hulp en ondersteuning en gebruiken we verschillende soorten middelen.

Dit is wat je vandaag gaat doen. Er zijn een aantal regels die je strikt moet naleven, maar meestal ben je absoluut vrij om alle middelen te gebruiken, te helpen, wat je maar krijgt.

Je docent informeert je over de regels en omstandigheden.

De hindernisrace is een interessante activiteitenserie die buiten het klaslokaal wordt uitgevoerd. In een ideale situatie kan het project worden uitgevoerd in de buurt van de school (buiten het schoolgebouw), maar afhankelijk van de mogelijkheden en de milieu- en veiligheidsaspecten kan het in het gebouw van de school worden geregeld. Als we in het schoolgebouw blijven, is het essentieel om de route van de groepen en de fasen van de taken zorgvuldig te plannen, anders zullen de groepen elkaar ontmoeten en zal het essentiële aandachtspunt verloren gaan.

Het kan worden gedaan in de straten, op beroemde plaatsen van een nederzetting, in een gebouw of in klaslokalen. Het is belangrijk om voldoende ruimte te hebben voor de teams om elkaar te vermijden!

In de activiteitsregel volgen de fasen elkaar op in een vaste volgorde. De teams hebben in elke fase (15 minuten) evenveel tijd. Sommige stadia hebben de permanente begeleiding

van een leraar nodig, maar die vanhaar hebben er geen nodig. De begeleider (of ander personeel, vrijwilliger) blijft alleen in de etappes om alle teams dezelfde voorwaarden te bieden.

Studenten hebben het volgende nodig:

- smart device met QR code reader applicatie en internetverbinding
- een kaart, which kan een echte kaart zijn (afgedrukt) of een digitale kaart met de coördinaten van de etappes
- de activiteitenregelvolgorde van het team (op papier of in een digitaal formaat) om hen te laten zien wat hun volgende taak is
- afhankelijk van de locatie van het project, persoonlijke bezittingen, maar zorg ervoor dat ze geen eten hebben!

U de Google Maps-applicatie gebruiken om de aanwijzingen te geven (bijvoorbeeld op de volgende pagina). Dit vereist dat het team een mobiel ICT-apparaat en mobiel internet heeft. We raden aan om gedrukte QR-codes op de plaatsen te plaatsen die de beschrijving van de taak bevatten (smart device en internettoegang is hier ook nodig)

Eerdere taken:

- *Bezoek locaties, markeer GPS-coördinaten. Het is belangrijk dat er een afstand is tussen de locaties (min 100 m). Locaties kunnen worden gemarkeerd met een vlag of met de QR-code voor de taak.*
- *Maak QR-codes met de beschrijving van de taak. Het moet kort, begrijpelijk en beknopt zijn.*
- *Maak QR-code met de gratis QR-codegenerator en sla de afbeelding op en druk deze af.*
- *Selecteer bij het genereren van de QR-code de eenvoudige statische tekstfunctie. Het kan ook een link zijn, in dit geval moet u een webpagina maken.*
- *gratis QR-codegenerator (<https://qr.io/>, <https://www.the-qr-code-generator.com/>, <http://qoqr.me/>)*
- *(Als u geen QR-codes en Google Maps wilt gebruiken, moet u een werkmap maken met een kaart en beschrijving)*

1e deel

OEFENING 1

De docenten maken de teams van studenten op basis van random. Het is belangrijk om de teams van studenten te vermijden die over het algemeen vrienden zijn en meestal vrije tijd samen doorbrengen, dus het wordt aanbevolen om een duidelijk gerandomiseerde methode te gebruiken om de teams te maken.

In dit project hebben we negen teams nodig. De grootte van de teams is afhankelijk van het aantal leerlingen in de klas. De ideale teamstands van twee studenten maar 3 of 4 teamleden kunnen ook met een goede impact aan dit project werken.

Wanneer de teams worden gemaakt, gaat het programma verder met een warming-up oefening. Individueel werk 5 minuten.

Onze persoonlijkheid heeft een enorme invloed op onze prestatie, onze kenmerken kunnen ons succes ondersteunen of breken, zelfs als we het belang van onze eigenschappen niet erkennen.

Het schrijven van een geschiedenis of een taalttest hangt vooral af van onze kennis, maar in het echte leven zijn onze resultaten en de manier waarop we ons leven kunnen beheren ook afhankelijk van andere factoren.

Weet je wat je ouders je over je zouden vertellen? Weet je wat je vrienden als je beste kenmerken zouden benadrukken? En het ergste? Je zult het ze thuis vragen, maar nu is het tijd om een paar kenmerken over jezelf te verzamelen.

U een grafiek met twee kolommen vinden. Kies die vijf in elke kolom die je als een typische jij beschouwt (kleur ze) Als je je eigenschappen niet vinden, kun je je eigen woorden schrijven?

hoffelijk	onbeleefd
vastbesloten	onzeker
vriendelijk	onvriendelijk
hardwerkend	lui
nederig	trots
vrijgevig	egoïstisch
accuraat	laat
eerbiedig	onbeleefd
dapper	lafaard
trouw	opstandig
volhardt	geeft gemakkelijk op
attent	ondoordacht
eerlijk	oneerlijk
soort	bedoelen
oprecht	Onoprecht
pittig	verlegen

OEFENING 2

Teamwork 10 minuten.

Kies nu samen met je teamgenoot(en) die 5 kenmerken die jij als de belangrijkste beschouwt om onvoorziene uitdagingen in ons dagelijks leven op te lossen! Praat erover, wat kunnen die eigenschappen ons helpen?

Onze keuzes:

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

Van het definiëren van onze doelen om ze te bereiken zijn er veel manieren, maar u moet er zeker van zijn dat we niet slechts één stap nodig hebben, maar stappen die elkaar opvolgen om van A naar B te komen.

OEFENING 3

Teamwork 10 minuten.

Je hebt een lijst met kenmerken die een persoon succesvol maken in het dagelijks leven. Is er iemand die je ideale persoon is?

Denk aan een superheld! Kun je een ingebeelde held vinden die met die 5 kenmerken kan worden beschreven? Probeer er een te vinden, talk erover en noem een held uit een film of uit een historisch, mythologisch verhaal dat aan je beschrijving voldoet.

Onze superheld is:

Deze held zal vandaag je avatar zijn, gebruik zijn / haar virtuele ondersteuning tijdens je avonturen!

Wanneer de teams klaar zijn, worden de kaarten, instructies, tools aan de teams gegeven en moeten de regels samen worden besproken.

2e deel

OEFENINGEN

Locatie: 9 aangewezen klaslokalen/ ruimtes in de school of open ruimte in de nederzetting, zoals stations, pleinen, parken, sportparken, enz.

In de activiteitenregel staan 9 fasetaken en 2 algemene taken. De algemene taken zijn niet verbonden met fasen. De teams krijgen de algemene taken bij de start.

Afhankelijk van het tijdsbestek wordt voorgesteld om 10-15 minuten te geven voor elke fase-taak! De meest effectieve als de teams toegang hebben tot een cloudgebaseerde opslag en hun oplossingen uploaden, bewijzen onmiddellijk in hun map.

Algemene oefening 1:

U moet de tekst leren die u op het onderstaande formulier vindt! Het is een regel dat jullie beiden/ alle drie/vier deelnemen aan het leren, maar je de tekst delen zoals je wilt. De tekst wordt verteld wanneer u terugkeert. Op het moment van aankomst luistert een volwassene naar de voorstelling.

(We stellen een prozatekst voor van ten minste 150 woorden.)

Algemene oefening 2:

Voordat u naar het eerste station gaat, geven wij u een taak die aandacht, zorg, maar ook vindingrijkheid vereist.

We geven 5-5 strengen spaghetti aan elk team. Je moet ook een rauw ei krijgen tegen de tijd dat je klaar bent met het spel. Waar? Los het op, maar op een eerlijke manier! Je moet de spaghetti helemaal meenemen en intact terugbrengen. We accepteren elke oplossing, maar in de eindstreep moet je het ei en 5 strengen spaghetti bij je hebben! De klok begint nu!

De coördinator geeft de spaghetti en start de klok.

Taak 1 - "4 liter is de winnaar"

Een volwassene moet gedurende het hele project in dit stadium blijven en de startomstandigheden na elk team herstellen.

Op dit station krijg je een wiskunde-logica probleem.

Je moet uitzoeken hoe je precies 4 liter water meten met behulp van een 5 liter en een 3 liter container! Je hebt twee gevulde borden en een lege wastafel en een trechter voor de meting. De potten hebben geen schaal en hun vorm is onregelmatig. Bovendien kan geen ander meetinstrument worden gebruikt.

(De oplossing wordt gecontroleerd door een volwassene en hij/zij moet de potten aan het einde voorbereiden voor het volgende team. Optioneel: de potten kunnen 3, 4 en 5 deciliter zijn, of zelfs acceptabel als studenten de oplossing alleen in woorden presenteren.)

Oplossingen:

- *Vul de 3 liter container uit de 5 liter container, laat 2 liter water achter in de 5 liter container. Giet het water van de 3 liter in de wastafel en vul de 2 liter van de 5 liter in de 3 liter container. We vullen de 5 liter met water, daarna vullen we er de 3 liter mee (1 liter water is nog nodig), zodat er precies 4 liter in de 5 liter blijft zitten.*
 - *Vul de 3 liter kan en giet water in de 5 liter. Vul de 3 liter kan opnieuw en vul er vervolgens 5 liter kan van (zodat er 1 liter water in de 3 liter bak blijft). Giet het water van de 5 liter container in de wastafel en breng vervolgens de 1 liter over in de 3 liter. Vul de 3 liter container opnieuw en breng deze vervolgens over op de 5 liter zodat er precies 4 liter water in zit.*
-

Taak 2 - "Fix it"

Een volwassene moet tijdens het hele project in dit stadium blijven en de fiets vergrendelen en het wiel na elk team uitschakelen.

Bij dit station vindt u een fiets die is vergrendeld met een driecijferig nummerslot en een van de wielen is verwijderd. Jouw taak is **om de fiets vrij te laten en te repareren**. Heb je er hulp bij nodig? Los het op!

Een beetje hulp voor de combinatie van het cijferslot: het kleinste priemgetal is het tweede cijfer, en een extra cijfer is het derde vermogen ervan. Het ontbrekende cijfer, als je hetnaast elkaar zet, toont hetzelfde.

Als je de fiets hebt gerepareerd, moet een van jullie erop zitten en een ritje maken! U moet de testrit op video opnemen!

*Oplossing voor het cijferslot: Het middelste cijfer is 2, het eerste of derde cijfer is ook 1 en het ontbrekendeth ie-cijfer is 0 of 8. Dit wordt bepaald door de organiserende volwassenen. De mogelijke combinaties zijn dus 228, 220, 022, 822. De nummervergrendeling kan ook "virtueel" zijn, de stationstoezichthouder keurt de nummercombinatie goed. Als er geen fiets beschikbaar is, u other reparaties vinden. **Als de reparatie van de fiets te moeilijk lijkt voor de studenten, kan deze uit de taak worden gehaald, in dit geval moet alleen het slot worden geopend. Als je geen slot kopen dat je met de nummers instellen, maak het dan gewoon als een virtueel slot, maar de supervisor-volwassene kan de fiets niet aan het team geven, alleen hebben ze de code gebroken.***

Taak 3 - "Help anderen!"

Op dit station is het jouw taak om iemand in de buurt te helpen en dat op video op te nemen! Het is aan jou hoe je de taak oplost. De hulp moet een eerstehulp zijn, dat is waardevol voor die persoon.

Taak 4 – "Logische activiteiten"

U 3 logische activiteiten vinden. Denk er eens over na.

De oplossing moet worden uitgelegd en opgenomen op een video.

De oplossing is in het rood te lezen – voor docenten!

1. Vier studenten en de kleurrijke petten

Vier studenten staan in de rij door de logicaleraar. De logicaleraar zegt dat hij/zij vier doppen heeft: één rood, één geel, één blauw en de vierde in dezelfde kleur als een van de vorige kleuren. Hij/zij legt deze kopjes op het hoofd van de studenten, maar elke student ziet alleen de petten op de hoofden van degenen voor hem / haar, niet haar eigen en degenen achter hem / haar. Vanaf de achterkant vraagt de logische docent de leerlingen welke kleur pet ze op hun eigen hoofd hebben. Elke student kan correct en vol vertrouwen zien welke colour cap ze op hun hoofd hebben. De vraag is welke twee studenten dezelfde kleur hebben.

Oplossing:

Er zijn bijvoorbeeld twee rode doppen. In dit geval kan de achterkant niet rood zijn, omdat je drie verschillende kleuren voor je zou zien en je niet afle zou zijn om de kleur van je eigen pet te bepalen. Zo kunnen de leerlingen achterin twee rode petten zien, en een andere kleur bijvoorbeeld geel voor hem/haar. En hieruit weet je dat het alleen een blauwe pet op zijn/haar hoofd kan zijn. De voorlaatste student kan geen rode petten dragen omdat hij/zij een rode of een gele voor zich zou zien en hij/zij niet zou kunnen beslissen welke kleur op zijn/haar hoofd zou kunnen zitten. Dus de eerste twee

studenten hebben de petten in dezelfde kleur. En het is ook duidelijk datze in dit cas e ook de kleur van hondoppen kunnen bepalen.

2. De wolf, de geit en de kool

Een boer heeft een wolf, een geit en een kool. Hij moet de rivier oversteken met de boot, maar hij kan maar één ding tegelijk nemen. Als hij de kool neemt, maar de goat en de wolf samen laat, zal de wolf de geit opeten. Als hij de wolf meeneemt, maar de geit en de kool bij elkaar laat, zal de geit de kool opeten. Hoe krijgt hij de wolf, de geit en de kool aan de overkant van de rivier?

Oplossing:

Je moet beginnen met thij geit, de boer neemt de geit over de rivier, hij keert terug en neemt de wolf aan de andere kant, laat het achter en brengt de geit terug. Hij laat de geit daar achter en brengt de kool naar de wolf. Hij keert terug voor de geit en brengt hem naar de andere kant.

3. Gloeilampen

Een elektricien bedraad drie lampen in de kelder die schakelaars zijn in de flat. Maar helaas vergat hij welke aan welke gebonden was. Hij is boven in de flat en hij wil naar beneden gaan in de kelder en slechts één keer terugkomen. Hoe bepaalt he welke lamp welke schakelaar heeft?

Oplossing:

Zet er een aan, laat het een paar minuten staan en zet het dan uit. Hij zet er nog een aan en gaat naar beneden. De ene brandt beneden, en van de andere twee die warm is, wordt ook verbrand.

Taak 5 – 'Neem een hapje!'

Je hebt al honger gehad, hè? Neem een snack!

Haal wat voedsel dat geschikt is voor menselijke consumptie! Je moet eerlijk en eerlijk zijn! (Denkend aan voedsel dat we meestal eten, zou het geen extreem idee moeten zijn.) Maak een foto van je maaltijd waarin jullie allemaal eten!

(Hier vestigen we de aandacht op de gevolgen van deft indien nodig!)

Taak 6 – 'Ga naar de bibliotheek'

Je moet naar de bibliotheek om een boek te zoeken. Er staat een gedicht in dat boek dat zo begint.

'Zo ben jij tot mijn gedachten als voedsel voor het leven,
of zoals zoete douches op de grond liggen;'

Help: De auteur was Engels en stierf in 1616.

Vind het gedicht, noteer het paginanummer en neem de tag mee naar de finish!

Voorafgaand aan het programma gaat een docent naar de bibliotheek en krijgt wat informatie. We kunnen de teams vertellen waar ze moeten kijken (bijv. fictie) of we kunnen het uiterlijk van de book beschrijven, enz.

Taak 7 - Ga naar een 'gesloten' plek

Teamleden moeten een kamer, een gebouw, een voertuig of een kantoor binnengaan dat op dat moment gesloten is en anders kan het niet worden bezocht.

Zorg ervoor dat u toestemming krijgt - verboden toegang is niet toegestaan.

De taak wordt geëvalueerd door een foto of selfie te maken in de kamer of in het gebouw.

Plaatsen om te proberen (voorbeelden):

- kantoor van een bedrijf
- in een kerk of kan de toren zijn
- een pantry in een privéwoning
- de bestuurdersstoel van een geparkeerde auto
- het kantoor van de burgemeester

een opslag in een museum

Taak 8 - "Applaus"

Je hebt een korte sms bij het startpunt. Dit moet je leren tijdens de oefeningen. Je nu oefenen. Op dit station is het de taak om de tekst voor te lezen aan een publiek van ten minste twee personen. Leg het evenement vast op video of foto! De leespartners ennog twee mensen die geen lid van het team kunnen zijn, moeten op de video staan!

Task 9 – Storytelling

Teams krijgen 5-5 woorden. Hun taak is om de woorden één voor één in een zintegebruiken, dus een verhaal gevormd door 5 zinnen is logisch.

Met uitzondering van het eerste team (dat deze taak start – dus ze zijn vrij om te schrijven) moet de tekst inhoudelijk worden gemaakt om zich te verhouden tot de vorige.

Offline implementatie: Het kan ook op papier worden opgelost, ze krijgen de woorden in een envelop aan het begin en ze schrijven hun verhalen op een stuk papier op de plaats van de taak. Een digitale oplossing wordt aanbevolen. Het laatste team verzamelt en brengt het papier terug met het verhaal.

Online implementatie: Maak een openbaar Google Drive-document om te delen met de teamleden. Dit document moet door de teams worden bewerkt. Zo kan iedereen zien wat de andere teams hebben geschreven. De woorden worden ontvangen met behulp van een QR-code. ICT-apparaten en internet-toegang zijn nodig.

De activiteitenlijn heeft ten minste twee volwassenen nodig in fase 1 en 2. Deze etappes kunnen aan de start en de finish zijn.

De teams starten tegelijkertijd, maar hebben allemaal verschillende uitgangspunten, dus ze ontmoeten elkaar niet, als ze de time houden.

Als twee teams elkaar in een fase ontmoeten, kunnen ze niet dichterbij elkaar komen dan 50 meter, en het vertraagde team moet de etappe afmaken, het aankomende team moet wachten tot het andere team is vertrokken.

Wanneer de teams weer bij de finish aankomen, schrijft een volwassene het tijdstip van aankomst en controleert het volgende:

5 strengen spaghetti (zonder letsel, geheel); 1 ei; team vertelt de tekst

Tijdens de afsluitende oefening controleren docenten het geüploade bewijsmateriaal (foto's, video's, teksten) van de teams.

3e deel

Hoe we survived...

OEFENING 4 – teamwork 5 minuten

Na het avontuur wordt elk team gevraagd om over het volgende te vertellen:

- de moeilijkste taak (Waarom was het moeilijk, is het je gelukt om op te lossen, zo ja, hoe, zo nee, waarom?)
- de gemakkelijkste taak (Waarom was het de easiest voor jou? Hoe heb je het opgelost?)
- het meest verrassende tijdens de obstacle race
- alles wat je nu anders zou doen

OEFENING 5 – teamwork 5 minuten

Bekijk na deze activiteit de kenmerken van je avatar. Wat denkje, zou je superheld erin slagen om alle uitdagingen aan te gaan?

Zou je nu andere kenmerken kiezen dan je superheld die hem/haar kunnen helpen om dit avontuur te doen?

Bespreek het met je team in 5 minuten!

OEFENING 6 – individual work 5 minutes

Ga terug naar Oefening 1 en uw eigen kenmerkenlijst. Zou u op basis van uw ervaringen van vandaag een eerder aangegeven eigenschap wijzigen? Heb je iets in jezelf ontdekt dat je voorheen niet echt wist?

APPENDICES TO STUDENT ASSIGNMENTS

Algemene Oefening 1:

U moet de tekst leren die u op het onderstaande formulier vindt! Het is een regel dat jullie beiden/ alle drie/vier deelnemen aan het leren, maar je de tekst delen zoals je wilt. De tekst wordt verteld wanneer u terugkeert.

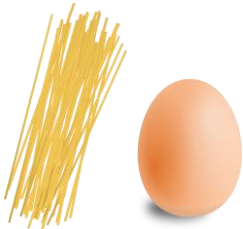


Op het moment van aankomst luistert een volwassene naar de voorstelling.

Algemene oefening 2:

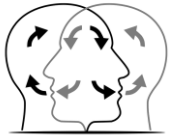
Voordat u naar het eerste station gaat, geven wij u een taak die aandacht, zorg, maar ook vindingrijkheid vereist.

We geven 5-5 strengen spaghetti aan elk team. Je moet ook een rauw ei krijgen tegen de tijd dat je klaar bent met het spel. Waar? Los het op, maar op een eerlijke manier! Je moet de spaghetti helemaal meenemen en intact terugbrengen.



We accepteren elke oplossing, maar in de eindstreep moet je het ei en 5 strengen spaghetti bij je hebben! De klok begint nu!

Taak 1 - "4 liters is the winner"



Op dit station krijg je een wiskundig-logisch probleem.

Op dit station krijg je een wiskunde-logica probleem.

Je moet uitzoeken hoe je precies 4 liter water meten met behulp van een 5 liter en een 3 liter container! Je hebt twee gevulde borden en een lege wastafel en een trechter voor de meting. De potten hebben geen schaal en hun vorm is onregelmatig. Bovendien kan geen ander meetinstrument worden gebruikt.

Taak 2 - "Fix it"

Bij dit station vindt u een fiets die is vergrendeld met een driecijferig nummerslot en een van de wielen is verwijderd. Jouw taak is **om de fiets vrij te laten en te repareren**. Heb je er hulp bij nodig? Los het op!



Een beetje hulp voor de combinatie van het cijferslot: het kleinste priemgetal is het tweede cijfer, en een extra cijfer is het derde vermogen ervan. Het ontbrekende cijfer, als je het naast elkaar zet, toont hetzelfde.

Als je de fiets hebt gerepareerd, moet een van jullie erop zitten en een ritje maken! U moet de testrit op video opnemen!

Taak 3 – "Help others!"

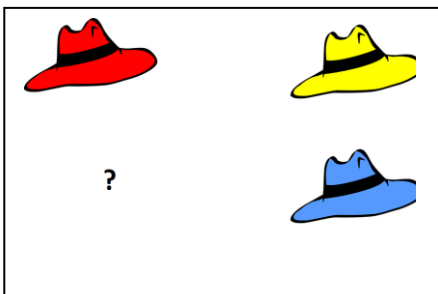


Op dit station is het jouw taak om iemand in de buurt te helpen en dat op video op te nemen! Het is aan jou hoe je de taak oplost. De hulp moet een eerste hulp zijn, dat is waardevol voor die persoon.

Taak 4 – "Logical activities"

*Je kunt 3 logische activiteiten vinden. Denk er over na!
De oplossing moet worden uitgelegd en vastgelegd op een video.*

1. Vier studenten en de kleurrijke petten



Vier studenten staan in de rij door de logicaleraar. De logicaleraar zegt dat hij/zij vier doppen heeft: één rood, één geel, één blauw en de vierde in dezelfde kleur als een van de vorige kleuren. Hij/zij legt deze kopjes op het hoofd van de studenten, maar elke student ziet alleen de petten op de hoofden van degenen voor hem / haar, niet haar eigen en degenen achter hem / haar. Vanaf de achterkant vraagt de logische docent de leerlingen welke kleur pet ze op hun eigen hoofd hebben. Elke student kan correct en vol vertrouwen zien welke colour cap ze op hun hoofd hebben. De vraag is welke twee studenten dezelfde kleur hebben..

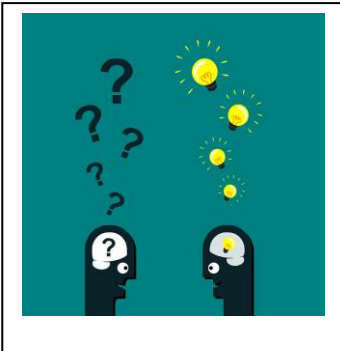
2. De wolf, de geit en de kool.



Vier studenten staan in de rij door de logicaleraar. De logicaleraar zegt dat hij/zij vier doppen heeft: één rood, één geel, één blauw en de vierde in dezelfde kleur als een van de vorige kleuren. Hij/zij legt deze kopjes op het hoofd van de studenten, maar elke student ziet alleen de petten op de hoofden van degenen voor hem / haar, niet haar eigen en degenen achter hem / haar. Vanaf de

achterkant vraagt de logische docent de leerlingen welke kleur pet ze op hun eigen hoofd hebben. Elke student kan correct en vol vertrouwen zien welke colour cap ze op hun hoofd hebben. De vraag is welke twee studenten dezelfde kleur hebben?

3. Gloeilampen



Een elektricien bedraad drie lampen in de kelder die schakelaars zijn in de flat. Maar helaas vergat hij welke aan welke gebonden was. Hij is boven in de flat en hij wil naar beneden gaan in de kelder en slechts één keer terugkomen. Hoe bepaalt he welke lamp welke schakelaar heeft?

Taak 5 – 'Neem een hapje!'

Je hebt al honger gehad, hè? Neem een snack!

Haal wat voedsel dat geschikt is voor menselijke consumptie! Je moet eerlijk en eerlijk zijn! (Denkend aan voedsel dat we meestal eten, zou het geen extreem idee moeten zijn.) Maak een foto van je maaltijd waarin jullie allemaal eten!

Taak 6 – 'Ga naar de bibliotheek'



You Je moet naar de bibliotheek om een boek te zoeken.

Er staat een gedicht in dat boek dat zo begint.

'Zo ben jij tot mijn gedachten als voedsel voor het leven,
of zoals zoete douches op de grond liggen;'

Help: De auteur was Engels en stierf in 1616.

Vind het gedicht, noteer het paginanummer en neem de tag mee naar de finish!

Taak 7 - Ga naar een 'gesloten' plek

Teamleden moeten een kamer, een gebouw, een voertuig of een kantoor binnengaan dat op dat moment gesloten is en anders kan het niet worden bezocht.

Zorg ervoor dat u toestemming krijgt - verboden toegang is niet toegestaan.

De taak wordt geëvalueerd door een foto of selfie te maken in de kamer of in het gebouw.

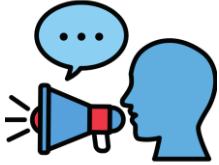
Plaatsen om te proberen (voorbeelden):

- kantoor van een bedrijf
- in een kerk of kan de toren zijn
- een pantry in een privéwoning
- de bestuurdersstoel van een geparkeerde auto
- het kantoor van de burgemeester

een opslag in een museum



Taak 8 - "Applaus"



Je hebt een korte sms bij het startpunt. Dit moet je leren tijdens de oefeningen. Je nu oefenen. Op dit station is het de taak om de tekst voor te lezen aan een publiek van ten minste twee personen. Leg het evenement vast op video of foto! De leespartners ennog twee mensen die geen lid van het team kunnen zijn, moeten op de video staan!!

Taak 9 – Storytelling



Teams krijgen 5-5 woorden. Hun taak is om de woorden één voor één in een zintegebruiken, dus een verhaal gevormd door 5 zinnen is logisch.

Met uitzondering van het eerste team (dat deze taak start – dus ze zijn vrij om te schrijven) moet de tekst inhoudelijk worden gemaakt om zich te verhouden tot de vorige.

SUPREM – SUCCESSFUL PREPARATION MODEL FOR SCHOOLS



INTELLECTUELE UITGANG 1
PORTFOLIO VAN EDUCATIEVE PROJECTEN

GEMAAKT BINNEN
HET KADER BESTELWAGEN
2019-1-HU01-KA201-061091

PROJECT
DE AUTEUR VAN DE MODUL 6
(Het organiseren van het eigen leven –
"hindernis race"")

M-Around Tanácsadó és Szolgáltató Kft.

Maroslelei Általános Iskola.

2021.

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie impliceert geen goedkeuring van de inhoud, die alleen de standpunten van de auteurs weerspiegelt, en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor enig gebruik dat kan worden gemaakt van de daarin opgenomen informatie.

