



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



60 seconden

5
Stappen

De 60-seconden uitdaging

Je krijgt een probleem voorgelegd waarover je 60 seconden alleen gaat brainstormen. Daarna ga je 2 minuten als groep discussiëren om de beste oplossing te kiezen om aan de game master voor te leggen.

Stel je voor dat je deel uitmaakt van een team dat helpt besluiten te nemen voor een grote, drukke stad. Bussen en treinen in de stad zijn overvol en er zijn te veel auto's op de weg waardoor de lucht vervuild is. Welke coole ideeën kun je bedenken om iedereen te helpen zich beter door de stad te verplaatsen en de lucht schoon te houden?



60 seconden

5
Stappen

De 60-seconden uitdaging

Je krijgt een probleem voorgelegd waarover je 60 seconden alleen gaat brainstormen. Daarna ga je 2 minuten als groep discussiëren om de beste oplossing te kiezen om aan de game master voor te leggen.

Stel je voor dat je de baas bent van een grote stad! Bedenk coole manieren om van jouw stad een betere plek te maken om te wonen, te spelen en het milieu te helpen. Wat kun jij bedenken om jouw stad geweldig en milieuvriendelijk te maken?



60 seconden

5
Stappen

De 60-seconden uitdaging

Je krijgt een probleem voorgelegd waarover je 60 seconden alleen gaat brainstormen. Daarna ga je 2 minuten als groep discussiëren om de beste oplossing te kiezen om aan de game master voor te leggen.

Jij bent de leider van een gloednieuwe planeet en raad eens? Jij hebt de taak om te beslissen hoe iedereen hier leert. Stel je voor dat je een toverstafje hebt om onderwijs geweldig te maken voor iedereen die op de planeet woont. Kun jij het beste idee bedenken dat ervoor zorgt dat iedereen op de planeet kan leren en groeien, ongeacht waar ze vandaan komen of wat ze leuk vinden?



60 seconden

5
Stappen

De 60-seconden uitdaging

Je krijgt een probleem voorgelegd waarover je 60 seconden alleen gaat brainstormen. Daarna ga je 2 minuten als groep discussiëren om de beste oplossing te kiezen om aan de game master voor te leggen.

In de kantine van je school staan 's middags altijd lange rijen. Hoe kun je dit probleem oplossen?



60 seconden

5
Stappen

De 60-seconden uitdaging

Je krijgt een probleem voorgelegd waarover je 60 seconden alleen gaat brainstormen. Daarna ga je 2 minuten als groep discussiëren om de beste oplossing te kiezen om aan de game master voor te leggen.

Jij en je klas hebben een huisdier. Hoe ga je zo goed mogelijk voor dit huisdier zorgen?



30 seconden

10
Stappen

Uniek antwoorden

Lees de stelling hieronder. Alle spelers hebben 30 seconden om 5 antwoorden op de stelling op te schrijven. Als alle 5 antwoorden zijn opgeschreven, moet je delen wat je hebt opgeschreven. 2 of meer spelers mogen niet hetzelfde antwoord geven want dan moeten ze dit antwoord verwijderen. Alleen unieke antwoorden worden geteld. Voor elk uniek antwoord mag je één stap zetten, met een maximum van 10 stappen.

'Een dier die kleiner is dan een kat'



30 seconden

10
Stappen

Uniek antwoorden

Lees de stelling hieronder. Alle spelers hebben 30 seconden om 5 antwoorden op de stelling op te schrijven. Als alle 5 antwoorden zijn opgeschreven, moet je delen wat je hebt opgeschreven. 2 of meer spelers mogen niet hetzelfde antwoord geven want dan moeten ze dit antwoord verwijderen. Alleen unieke antwoorden worden geteld. Voor elk uniek antwoord mag je één stap zetten, met een maximum van 10 stappen.

'Iets geels'



30 seconden

10
Stappen

Uniek antwoorden

Lees de stelling hieronder. Alle spelers hebben 30 seconden om 5 antwoorden op de stelling op te schrijven. Als alle 5 antwoorden zijn opgeschreven, moet je delen wat je hebt opgeschreven. 2 of meer spelers mogen niet hetzelfde antwoord geven want dan moeten ze dit antwoord verwijderen. Alleen unieke antwoorden worden geteld. Voor elk uniek antwoord mag je één stap zetten, met een maximum van 10 stappen.


'Een duurzaam ontwikkelingsdoel (SDG)'



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1




LEADER




OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



30 seconden

Uniek antwoorden

**10
Stappen**

Lees de stelling hieronder. Alle spelers hebben 30 seconden om 5 antwoorden op de stelling op te schrijven. Als alle 5 antwoorden zijn opgeschreven, moet je delen wat je hebt opgeschreven. 2 of meer spelers mogen niet hetzelfde antwoord geven want dan moeten ze dit antwoord verwijderen. Alleen unieke antwoorden worden geteld. Voor elk uniek antwoord mag je één stap zetten, met een maximum van 10 stappen.

'Een leraar'



30 seconden

Uniek antwoorden

**10
Stappen**

Lees de stelling hieronder. Alle spelers hebben 30 seconden om 5 antwoorden op de stelling op te schrijven. Als alle 5 antwoorden zijn opgeschreven, moet je delen wat je hebt opgeschreven. 2 of meer spelers mogen niet hetzelfde antwoord geven want dan moeten ze dit antwoord verwijderen. Alleen unieke antwoorden worden geteld. Voor elk uniek antwoord mag je één stap zetten, met een maximum van 10 stappen.

'Iets in de badkamer'



30 seconden

Uniek antwoorden

**10
Stappen**

Lees de stelling hieronder. Alle spelers hebben 30 seconden om 5 antwoorden op de stelling op te schrijven. Als alle 5 antwoorden zijn opgeschreven, moet je delen wat je hebt opgeschreven. 2 of meer spelers mogen niet hetzelfde antwoord geven want dan moeten ze dit antwoord verwijderen. Alleen unieke antwoorden worden geteld. Voor elk uniek antwoord mag je één stap zetten, met een maximum van 10 stappen.

'Een groter dier dan een hond'



30 seconden

Uniek antwoorden

**10
Stappen**

Lees de stelling hieronder. Alle spelers hebben 30 seconden om 5 antwoorden op de stelling op te schrijven. Als alle 5 antwoorden zijn opgeschreven, moet je delen wat je hebt opgeschreven. 2 of meer spelers mogen niet hetzelfde antwoord geven want dan moeten ze dit antwoord verwijderen. Alleen unieke antwoorden worden geteld. Voor elk uniek antwoord mag je één stap zetten, met een maximum van 10 stappen.

'Iets groens'



30 seconden

Uniek antwoorden

**10
Stappen**

Lees de stelling hieronder. Alle spelers hebben 30 seconden om 5 antwoorden op de stelling op te schrijven. Als alle 5 antwoorden zijn opgeschreven, moet je delen wat je hebt opgeschreven. 2 of meer spelers mogen niet hetzelfde antwoord geven want dan moeten ze dit antwoord verwijderen. Alleen unieke antwoorden worden geteld. Voor elk uniek antwoord mag je één stap zetten, met een maximum van 10 stappen.

'Een dagelijkse duurzame actie'
(bijv. minder lang douchen)



30 seconden

Uniek antwoorden

**10
Stappen**

Lees de stelling hieronder. Alle spelers hebben 30 seconden om 5 antwoorden op de stelling op te schrijven. Als alle 5 antwoorden zijn opgeschreven, moet je delen wat je hebt opgeschreven. 2 of meer spelers mogen niet hetzelfde antwoord geven want dan moeten ze dit antwoord verwijderen. Alleen unieke antwoorden worden geteld. Voor elk uniek antwoord mag je één stap zetten, met een maximum van 10 stappen.

'Een vak op school'



30 seconden

Uniek antwoorden

**10
Stappen**

Lees de stelling hieronder. Alle spelers hebben 30 seconden om 5 antwoorden op de stelling op te schrijven. Als alle 5 antwoorden zijn opgeschreven, moet je delen wat je hebt opgeschreven. 2 of meer spelers mogen niet hetzelfde antwoord geven want dan moeten ze dit antwoord verwijderen. Alleen unieke antwoorden worden geteld. Voor elk uniek antwoord mag je één stap zetten, met een maximum van 10 stappen.

'Iets in de keuken'



60 seconden

Verander je omgeving

**5
stappen**

Brainstorm als groep gedurende 60 seconden over een nieuwe toepassing voor het volgende product/artikel en vertel het idee daarna aan de game master. Hoe beter het idee/pitch, hoe meer stappen.

Een plastic fles



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



60 seconden

5
stappen

Verander je omgeving

Brainstorm als groep gedurende 60 seconden over een nieuwe toepassing voor het volgende product/artikel en vertel het idee daarna aan de game master. Hoe beter het idee/pitch, hoe meer stappen.

Een krant of papieren folders



60 seconden

5
stappen

Verander je omgeving

Brainstorm als groep gedurende 60 seconden over een nieuwe toepassing voor het volgende product/artikel en vertel het idee daarna aan de game master. Hoe beter het idee/pitch, hoe meer stappen.

Een trui



60 seconden

5
stappen

Verander je omgeving

Brainstorm als groep gedurende 60 seconden over een nieuwe toepassing voor het volgende product/artikel en vertel het idee daarna aan de game master. Hoe beter het idee/pitch, hoe meer stappen.

Blikjes



60 seconden

5
stappen

Verander je omgeving

Brainstorm als groep gedurende 60 seconden over een nieuwe toepassing voor het volgende product/artikel en vertel het idee daarna aan de game master. Hoe beter het idee/pitch, hoe meer stappen.

Handdoeken



30 seconden

3
stappen

Rug aan rug tekenen

Laat anderen je kaart niet zien!

Kies een van de andere spelers om deze activiteit mee te doen. Ga rug aan rug zitten en probeer in 30 seconden de afbeelding hieronder uit te leggen, zonder exact te benoemen wat je ziet. De andere speler zal tekenen wat de eerste speler uitlegt:



Je mag dus NIET zeggen: 'een kat die ijs eet'



30 seconden

3
stappen

Rug aan rug tekenen

Laat anderen je kaart niet zien!

Kies een van de andere spelers om deze activiteit mee te doen. Ga rug aan rug zitten en probeer in 30 seconden de afbeelding hieronder uit te leggen, zonder exact te benoemen wat je ziet. De andere speler zal tekenen wat de eerste speler uitlegt:



Je mag dus NIET zeggen: 'Een konijn die voetbalt'



30 seconden

3
stappen

Rug aan rug tekenen

Laat anderen je kaart niet zien!

Kies een van de andere spelers om deze activiteit mee te doen. Ga rug aan rug zitten en probeer in 30 seconden de afbeelding hieronder uit te leggen, zonder exact te benoemen wat je ziet. De andere speler zal tekenen wat de eerste speler uitlegt:



Je mag dus NIET zeggen: 'Een hond die een boek leest'



30 seconden

3
stappen

Rug aan rug tekenen

Laat anderen je kaart niet zien!

Kies een van de andere spelers om deze activiteit mee te doen. Ga rug aan rug zitten en probeer in 30 seconden de afbeelding hieronder uit te leggen, zonder exact te benoemen wat je ziet. De andere speler zal tekenen wat de eerste speler uitlegt:



Je mag dus NIET zeggen: 'Een beer die piano speelt'



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



30 seconden

3
stappen

Rug aan rug tekenen

Laat anderen je kaart niet zien!

Kies een van de andere spelers om deze activiteit mee te doen. Ga rug-aan-rug zitten en leg in max. 30 seconden aan de andere speler de onderstaande afbeelding uit, zonder te zeggen wat je hier ziet:



Je mag dus NIET zeggen: 'De koe speelt gitaar'



30 seconden

5
stappen

Krabbel maar raak

Kies één van de andere spelers om deze activiteit mee te doen.

1: De speler die deze kaart niet leest, moet binnen 30 seconden een min of meer complexe krabbel tekenen op een stuk (oud)papier.

Lees niet verder voordat de krabbel is gemaakt.

De speler die deze kaart voorleest heeft nu 30 seconden om iets zinvol te tekenen van de krabbel die de speler in stap 1 heeft gemaakt.



30 seconden

5
stappen

Empathy busters

Laat anderen je kaart niet zien!

Je moet in 30 seconden de onderstaande emoties laten zien. De anderen moeten raden welke emoties je laat zien.

- Zelfverzekerd
- Bang
- Blij
- Gefrustreerd
- Vreedzaam



30 seconden

5
stappen

Empathy busters

Laat anderen je kaart niet zien!

Je moet in 30 seconden de onderstaande emoties laten zien. De anderen moeten raden welke emoties je laat zien.

- Boos
- Verrast
- Bewonderd
- Verveeld
- Enthousiast



30 seconden

5
stappen

Empathy busters

Laat anderen je kaart niet zien!

Je moet in 30 seconden de onderstaande emoties laten zien. De anderen moeten raden welke emoties je laat zien.

- Sullig
- Dankbaar
- Gestrest
- Verlegen
- Nieuwsgierig



30 seconden

6
stappen

Woordenzoeker

Zoek binnen 30 seconden zoveel mogelijk woorden van 4 letters in het woord/de zin dat hieronder staat. Je kunt niet een deel van het onderstaande woord opschrijven. Voor elk woord mag je een stap zetten, tot maximaal 6 stappen!

'Geen armoede'



30 seconden

6
stappen

Woordenzoeker

Zoek binnen 30 seconden zoveel mogelijk woorden van 4 letters in het woord/de zin dat hieronder staat. Je kunt niet een deel van het onderstaande woord opschrijven. Voor elk woord mag je een stap zetten, tot maximaal 6 stappen!

'Geen honger'



30 seconden

6
stappen

Woordenzoeker

Zoek binnen 30 seconden zoveel mogelijk woorden van 4 letters in het woord/de zin dat hieronder staat. Je kunt niet een deel van het onderstaande woord opschrijven. Voor elk woord mag je een stap zetten, tot maximaal 6 stappen!

'Goede gezondheid en welzijn'



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER




OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



30 seconden

6
stappen

Woordenzoeker

Zoek binnen 30 seconden zoveel mogelijk woorden van 4 letters in het woord/de zin dat hieronder staat. Je kunt niet een deel van het onderstaande woord opschrijven. Voor elk woord mag je een stap zetten, tot maximaal 6 stappen!

'Kwaliteitsonderwijs'



30 seconden

6
stappen

Woordenzoeker

Zoek binnen 30 seconden zoveel mogelijk woorden van 4 letters in het woord/de zin dat hieronder staat. Je kunt niet een deel van het onderstaande woord opschrijven. Voor elk woord mag je een stap zetten, tot maximaal 6 stappen!

'Gendergelijkheid'



30 seconden

6
stappen

Woordenzoeker

Zoek binnen 30 seconden zoveel mogelijk woorden van 4 letters in het woord/de zin dat hieronder staat. Je kunt niet een deel van het onderstaande woord opschrijven. Voor elk woord mag je een stap zetten, tot maximaal 6 stappen!

'Schoon water en sanitair'



30 seconden

6
stappen

Woordenzoeker

Zoek binnen 30 seconden zoveel mogelijk woorden van 4 letters in het woord/de zin dat hieronder staat. Je kunt niet een deel van het onderstaande woord opschrijven. Voor elk woord mag je een stap zetten, tot maximaal 6 stappen!

"Betaalbare en duurzame energie"



30 seconden

6
stappen

Woordenzoeker

Zoek binnen 30 seconden zoveel mogelijk woorden van 4 letters in het woord/de zin dat hieronder staat. Je kunt niet een deel van het onderstaande woord opschrijven. Voor elk woord mag je een stap zetten, tot maximaal 6 stappen!

'Eerlijk werk en economische groei'



30 seconden

6
stappen

Woordenzoeker

Zoek binnen 30 seconden zoveel mogelijk woorden van 4 letters in het woord/de zin dat hieronder staat. Je kunt niet een deel van het onderstaande woord opschrijven. Voor elk woord mag je een stap zetten, tot maximaal 6 stappen!

'Industrie, innovatie en infrastructuur'



30 seconden

6
stappen

Woordenzoeker

Zoek binnen 30 seconden zoveel mogelijk woorden van 4 letters in het woord/de zin dat hieronder staat. Je kunt niet een deel van het onderstaande woord opschrijven. Voor elk woord mag je een stap zetten, tot maximaal 6 stappen!

'Verminderde ongelijkheden'



30 seconden

6
stappen

Woordenzoeker

Zoek binnen 30 seconden zoveel mogelijk woorden van 4 letters in het woord/de zin dat hieronder staat. Je kunt niet een deel van het onderstaande woord opschrijven. Voor elk woord mag je een stap zetten, tot maximaal 6 stappen!

'Duurzame steden en gemeenschappen'



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



30 seconden

6
stappen

Woordenzoeker

Zoek binnen 30 seconden zoveel mogelijk woorden van 4 letters in het woord/de zin dat hieronder staat. Je kunt niet een deel van het onderstaande woord opschrijven. Voor elk woord mag je een stap zetten, tot maximaal 6 stappen!

'Verantwoorde consumptie en productie'



30 seconden

6
stappen

Woordenzoeker

Zoek binnen 30 seconden zoveel mogelijk woorden van 4 letters in het woord/de zin dat hieronder staat. Je kunt niet een deel van het onderstaande woord opschrijven. Voor elk woord mag je een stap zetten, tot maximaal 6 stappen!

'Klimaatactie'



30 seconden

6
stappen

Woordenzoeker

Zoek binnen 30 seconden zoveel mogelijk woorden van 4 letters in het woord/de zin dat hieronder staat. Je kunt niet een deel van het onderstaande woord opschrijven. Voor elk woord mag je een stap zetten, tot maximaal 6 stappen!

'Leven in het water'



30 seconden

6
stappen

Woordenzoeker

Zoek binnen 30 seconden zoveel mogelijk woorden van 4 letters in het woord/de zin dat hieronder staat. Je kunt niet een deel van het onderstaande woord opschrijven. Voor elk woord mag je een stap zetten, tot maximaal 6 stappen!

'Leven op het land'



30 seconden

6
stappen

Woordenzoeker

Zoek binnen 30 seconden zoveel mogelijk woorden van 4 letters in het woord/de zin dat hieronder staat. Je kunt niet een deel van het onderstaande woord opschrijven. Voor elk woord mag je een stap zetten, tot maximaal 6 stappen!

'Vrede, justitie en sterke publieke diensten'



30 seconden

6
stappen

Woordenzoeker

Zoek binnen 30 seconden zoveel mogelijk woorden van 4 letters in het woord/de zin dat hieronder staat. Je kunt niet een deel van het onderstaande woord opschrijven. Voor elk woord mag je een stap zetten, tot maximaal 6 stappen!

'Partnerschap om doelstellingen te bereiken'



30 seconden

6
stappen

Woordenzoeker

Zoek binnen 30 seconden zoveel mogelijk woorden van 4 letters in het woord/de zin dat hieronder staat. Je kunt niet een deel van het onderstaande woord opschrijven. Voor elk woord mag je een stap zetten, tot maximaal 6 stappen!

'Vorbereiding op stages'



30 seconden

6
stappen

Woordenzoeker

Zoek binnen 30 seconden zoveel mogelijk woorden van 4 letters in het woord/de zin dat hieronder staat. Je kunt niet een deel van het onderstaande woord opschrijven. Voor elk woord mag je een stap zetten, tot maximaal 6 stappen!

'Jezelf presenteren'



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1




LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



30 seconden

6
stappen

Woordenzoeker

Zoek binnen 30 seconden zoveel mogelijk woorden van 4 letters in het woord/de zin dat hieronder staat. Je mag niet een deel van het onderstaande woord opschrijven. Voor elk gevonden woord mag je een stap zetten, tot maximaal 6 stappen!

'Netwerken en ondernemerschap'



30 seconden

4
stappen

Verboden woord

Laat anderen je kaart niet zien!

Leg de 4 woorden uit de rechter rij te gebruiken. Voor elk goed geraden woord door de groep mag je een stap nemen en deze onder elkaar verdelen.

- Klimaatverandering
- Opwarming van de aarde, temperatuur, probleem, SDG's
- Vaardigheden
- Ontwikkel, talent, baan, leiderschap
- Onderwijs
- School, leren, leraren, studenten
- Communicatie
- Vaardigheid, praten, schrijven, non-verbaal



30 seconden

4
stappen

Verboden woord

Laat anderen je kaart niet zien!

Leg de 4 woorden uit het linker rijtje uit zonder de woorden uit de rechter rij te gebruiken. Voor elk goed geraden woord door de groep mag je een stap nemen en deze onder elkaar verdelen.

- Leiderschap
- Zachte vaardigheden, beslissingen, verantwoordelijkheid, begeleiding
- Duurzaamheid
- Milieu, beschermen, besparen, SDG's
- Teamwerk
- Samenwerken, groep, zachte vaardigheid, samen
- Verbetering
- Innovatie, ontwikkeling, beter, groeien



30 seconden

4
stappen

Verboden woord

Laat anderen je kaart niet zien!

Leg de 4 woorden uit het linker rijtje uit zonder de woorden uit de rechter rij te gebruiken. Voor elk goed geraden woord door de groep mag je een stap nemen en deze onder elkaar verdelen.

- Wereldwijd partnerschap
- Teamwerk, internationaal, wereld, samen
- Aanpassingsvermogen
- Flexibiliteit, verandering, zachte vaardigheid, aanpassen
- Gelijkheid
- Eerlijkheid, waarde, dezelfde rechten, SDG's
- Probleemoplossend
- Oplossingen, innovatie, zachte vaardigheden, bevestiging

Max. 5
stappen

Onmogelijke verhalen

De game master leest verhaal **A** voor, die boordevol details zit. Probeer alle details van het verhaal te onthouden zonder iets op te nemen of notities te maken.

Daarna moet je 5 vragen beantwoorden die door de game master worden gesteld. Voor elk goed antwoord kun je een stap verdienen.

Max. 5
stappen

Onmogelijke verhalen

De game master leest verhaal **B** voor, die boordevol details zit. Probeer alle details van het verhaal te onthouden zonder iets op te nemen of notities te maken.

Daarna moet je 5 vragen beantwoorden die door de game master worden gesteld. Voor elk goed antwoord kun je een stap verdienen.

Max. 5
stappen

Onmogelijke verhalen

De game master leest verhaal **C** voor, die boordevol details zit. Probeer alle details van het verhaal te onthouden zonder iets op te nemen of notities te maken.

Daarna moet je 5 vragen beantwoorden die door de game master worden gesteld. Voor elk goed antwoord kun je een stap verdienen.

Max. 5
stappen

Onmogelijke verhalen

De game master leest verhaal **D** voor, die boordevol details zit. Probeer alle details van het verhaal te onthouden zonder iets op te nemen of notities te maken.

Daarna moet je 5 vragen beantwoorden die door de game master worden gesteld. Voor elk goed antwoord kun je een stap verdienen.



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1

Max. 5
stappen

Onmogelijke verhalen

De game master leest verhaal **E** voor, die boordevol details zit. Probeer alle details van het verhaal te onthouden zonder iets op te nemen of notities te maken.

Daarna moet je 5 vragen beantwoorden die door de game master worden gesteld. Voor elk goed antwoord kun je een stap verdienen.



30 seconden

6
Stappen

Letterspel

Eén speler kiest een willekeurige letter.

Bedenk met je groep in 30 seconden woorden die beginnen met de gekozen letter en die iets te maken hebben met het woord dat hieronder staat. Voor elk woord mag je één stap zetten, tot maximaal 6 stappen.

Burgerschap



30 seconden

6
Stappen

Letterspel

Eén speler kiest een willekeurige letter.

Bedenk met je groep in 30 seconden woorden die beginnen met de gekozen letter en die iets te maken hebben met het woord dat hieronder staat. Voor elk woord mag je één stap zetten, tot maximaal 6 stappen.

Stage



30 seconden

6
Stappen

Letterspel

Eén speler kiest een willekeurige letter.

Bedenk met je groep in 30 seconden woorden die beginnen met de gekozen letter en die iets te maken hebben met het woord dat hieronder staat. Voor elk woord mag je één stap zetten, tot maximaal 6 stappen.

Ondernemerschap



30 seconden

6
Stappen

Letterspel

Eén speler kiest een willekeurige letter.

Bedenk met je groep in 30 seconden woorden die beginnen met de gekozen letter en die iets te maken hebben met het woord dat hieronder staat. Voor elk woord mag je één stap zetten, tot maximaal 6 stappen.

Duurzame ontwikkelingsdoelen (SDGs)



30 seconden

6
Stappen

Letterspel

Eén speler kiest een willekeurige letter.

Bedenk met je groep in 30 seconden woorden die beginnen met de gekozen letter en die iets te maken hebben met het woord dat hieronder staat. Voor elk woord mag je één stap zetten, tot maximaal 6 stappen.

Netwerken



30 seconden

6
Stappen

Letterspel

Eén speler kiest een willekeurige letter.

Bedenk met je groep in 30 seconden woorden die beginnen met de gekozen letter en die iets te maken hebben met het woord dat hieronder staat. Voor elk woord mag je één stap zetten, tot maximaal 6 stappen.

Duurzaamheid



30 seconden

6
Stappen

Letterspel

Eén speler kiest een willekeurige letter.

Bedenk met je groep in 30 seconden woorden die beginnen met de gekozen letter en die iets te maken hebben met het woord dat hieronder staat. Voor elk woord mag je één stap zetten, tot maximaal 6 stappen.

Persoonlijke ontwikkeling



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER




OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



LEADER



OPDRACHTKAART



LEVEL 1



30 seconden

6
stappen

Letterspel

Eén speler kiest een willekeurige letter.

Bedenk met je groep in 30 seconden woorden die beginnen met de gekozen letter en die iets te maken hebben met het woord dat hieronder staat. Voor elk woord mag je één stap zetten, tot maximaal 6 stappen.

Zachte vaardigheden/soft skills

Bewegingstrein

10
stappen

1 speler start een bewegingstrein met minstens drie bewegingen variërend van 3 vingers opsteken tot een danspas. Alle andere spelers hebben hun ogen dicht en elke speler krijgt één voor één de bewegingen van de vorige speler te zien, speelt de bewegingen na en voegt er zelf nog één aan toe.

De laatste speler laat de hele bewegingstrein zien. Als de bewegingen kloppen, is de opdracht geslaagd.

Raadsel

Wat is de oplossing van het volgende raadsel?

Raadsel 1: Een konijn, een kool, een vos en een boer zijn bij een rivier. De boer heeft één boot waarin één voorwerp past en zichzelf. Als hij de vos neemt, eet het konijn de kool op. Als hij de kool meeneemt, eet de vos het konijn op, maar de vos eet de kool niet op. Hoe vervoert hij ze allemaal veilig naar de overkant?

Voor elk fout antwoord ga je een stap achteruit. Bij elk goed antwoord ga je twee stappen vooruit.

Raadsel

Wat is de oplossing van het volgende raadsel?

Raadsel 2: Een man zit opgesloten in een lege kamer met maar twee uitgangen. Hij heeft geen gereedschap of wapens om mee te vechten of om zichzelf te beschermen. De eerste deur leidt naar een tunnel gemaakt van vergrootglas. De gloeiend hete zon verbrandt onmiddellijk alles of iedereen die die tunnel ingaat. Door de tweede deur komt een vuurspuwende draak. Hoe ontsnapt de man?

Voor elk fout antwoord ga je een stap achteruit. Bij elk goed antwoord ga je twee stappen vooruit.

Raadsel

Wat is de oplossing van het volgende raadsel?

Raadsel 3: Er is een mand vol hoeden. Drie zijn wit en twee zijn zwart. Drie mannen, Tom, Tim en Jim, nemen elk een hoed uit de mand en zetten die op hun hoofd zonder de hoed te zien die ze hebben gekozen of de hoeden die de andere mannen hebben gekozen. De mannen staan zo dat Tom de hoeden van Tim en Jim kan zien, Tim de hoed van Jim kan zien en Jim niemand's hoed kan zien. Tom wordt gevraagd welke kleur zijn hoed heeft en hij zegt dat hij dat niet weet. Tim krijgt dezelfde vraag en ook hij weet het niet. Tenslotte wordt Jim de vraag gesteld en hij weet het wel. Welke kleur heeft zijn hoed?

Voor elk fout antwoord ga je een stap achteruit. Bij elk goed antwoord ga je twee stappen vooruit.



30 seconden

6
stappen

Duurzame speurtocht

Jullie hebben allemaal 30 seconden om in de kamer het meest biologische, rauwe, natuurlijke of duurzame product te vinden.

Voor elk biologisch, rauw, natuurlijk of duurzaam product mag je één stap zetten, tot max. 6 stappen.



30 seconden

Laat je potentieel zien

Max, 5
stappen

Geen van de spelers kan de tijd zien, deze wordt bijgehouden door de game master. Als groep moet je een manier vinden om te weten hoe lang 30 seconden is, zonder een klok of een timer enz. te gebruiken.

Elke speler moet zichzelf nu zelfverzekerd presenteren door minstens 30 seconden lang zijn vaardigheden en talenten op te noemen. Zonder zicht te hebben op de tijd, maar met hulp van elkaar, moeten de spelers blijven presenteren tot de 30 seconden voorbij zijn. Als de 30 seconden nog niet voorbij zijn, ben je de stap kwijt.