

GRIT

Interreg
North Sea



Co-funded by
the European Union

B A T T L E S



TRANSPORT

I N S T R U C T I E F I C H E



Provincie
Antwerpen

Dispatch me please!

MATERIAAL

- 2 blinddoeken
- Kegeltjes en ander materiaal om een mini-parcours te bouwen
- Kleurendobbelsteen



TRANSPORT

Speluitleg bij start van spel



Al die vrachtwagens op de baan, hoe weten die waar ze naar toe moeten? En wat ze daar moeten doen? Wel daar is één antwoord voor: de dispatcher! De dispatcher loodst verschillende chauffeurs met de juiste informatie naar de juiste plek. Je moet de dispatcher dan ook blind kunnen vertrouwen.

Dat is wat wij gaan doen!

Elk team heeft een chauffeur en een dispatcher. De chauffeur krijgt een blinddoek. Hij/zij moet zo snel mogelijk een parcours afleggen. De dispatcher zal hem/haar hierbij begeleiden. Hij/zij zal dus goede instructies moeten geven om onze blinde goed te sturen. Let op! Je mag enkel praten. Je mag elkaar niet aanraken.

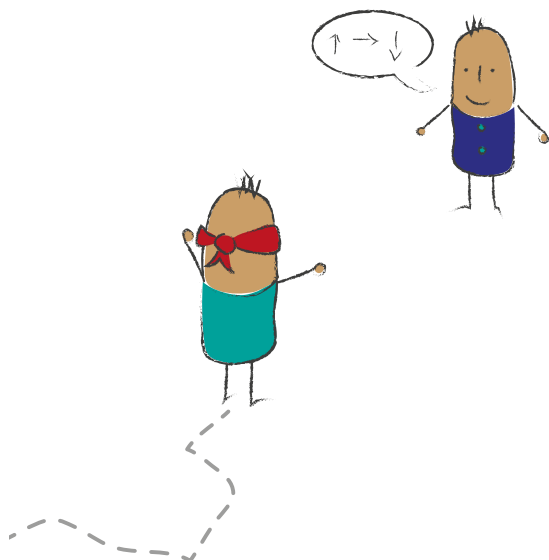
De andere teamleden gooien om de beurt met de dobbelsteen (om de beurt iemand van het andere team). Gooi je groen, dan wordt jij de nieuwe dispatcher voor jouw team. Gooi je rood dan krijgt jouw chauffeur pech. Ander kleuren hebben geen effect.



Voor de begeleider: maak twee gelijkaardige parcours (een voor elk team) dat de blinde chauffeurs moeten doorlopen. Gebruik hiervoor het materiaal uit de box en eventueel ander materiaal dat je rondom jou ziet (stoelen, rugzakken, takken, ...). Hou gedurende het spel de veiligheid in de gaten en grijp in als dit nodig is.

Welke pech krijgt de chauffeur?

- Oh nee, je bent met je vrachtwagen in de file terecht gekomen! Blijf 10 seconden stil staan.
- Vrachtwagenchauffeurs moeten voor de veiligheid op tijd rusten. Je rusttijd gaat nu in. Blijf 5 seconden stil staan.
- Oh ooh, groot ongeval! Je was veel te onvoorzichtig en reed van de baan. Begin terug bij de start!
- Oeps, platte band! Ga verder op één been of ga langs de garage. Dan start je terug bij het begin op twee benen.
- Van al dat rijden kan je wel eens wagen ziek worden. De chauffeur moet 5 rondjes draaien voor hij/zij weer verder mag.



GRIT

Interreg
North Sea



Co-funded by
the European Union

B A T T L E S



M I L I E U

I N S T R U C T I E F I C H E



Provincie
Antwerpen

Beestig

MATERIAAL

- Uitbeeldkaartjes (kleine kaartjes)
- Raadkaarten (2 grote kaarten)
- Zandloper (halve minuut)



M I L I E U

Speluitleg bij start van spel



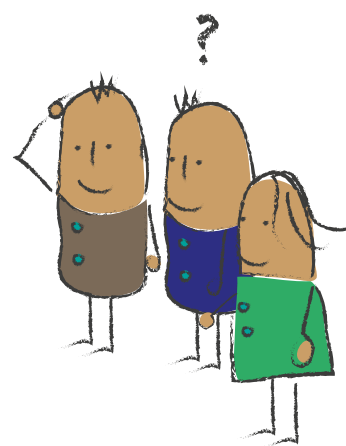
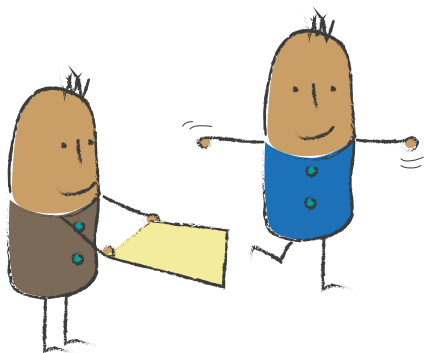
Je zou het misschien niet verwachten, maar er leven een hele boel dieren in de haven van Antwerpen. In deze battle spelen zij de hoofdrol. We gaan namelijk dieren uitbeelden. Niet zomaar dieren...

Maar wel de dieren die hier leven.

Één teamlid beeldt uit, zonder geluid te maken. Je krijgt een halve minuut om zo veel mogelijk dieren uit te beelden. De andere leden uit het team krijgen een kaart met alle mogelijke oplossingen: een overzicht van alle dieren die kunnen uitgebeeld worden, zo wordt het raden zeker kinderspel.

Het is natuurlijk niet de bedoeling dat je zomaar wat gaat roepen, daarom mag je per kaartje maar 5 x gokken. Passen mag niet.

Iedereen komt aan de beurt, eerst iemand van team A, dan iemand van team B, dan weer iemand van team A, ... en zo tot iedereen geweest is. Het team met de meeste geraden kaartjes wint.



GRIT

Interreg
North Sea



Co-funded by
the European Union

B A T T L E S



E N E R G I E

I N S T R U C T I E F I C H E



Provincie
Antwerpen

Doorgeefstroom

MATERIAAL

- 2x Stappenplan
- 4 Seinvlaggen
- 4 x Seinvlaggenalfabet
- 2 x Papier en pen/schrijfbordje voor laatste leerling



E N E R G I E

Speluitleg bij start van spel



Net als wind, water en zon is biomassa een belangrijke bron voor het opwekken van hernieuwbare energie wereldwijd. Biomassa is biologisch of organisch materiaal, zoals hout, mest, plantaardig materiaal en gft-afval. Door het te vergisten (= rotten) komen er gassen vrij. Deze gassen kan je verbranden en resulteren in warmte of energie. Denk maar aan hout dat je verbrandt op een kampvuur, dan komt de energie vrij in de vorm van warmte. De warmte die vrij komt, wordt gebruikt om water te verwarmen tot stoom die op zijn beurt een turbine kan laten draaien om elektriciteit op te wekken.

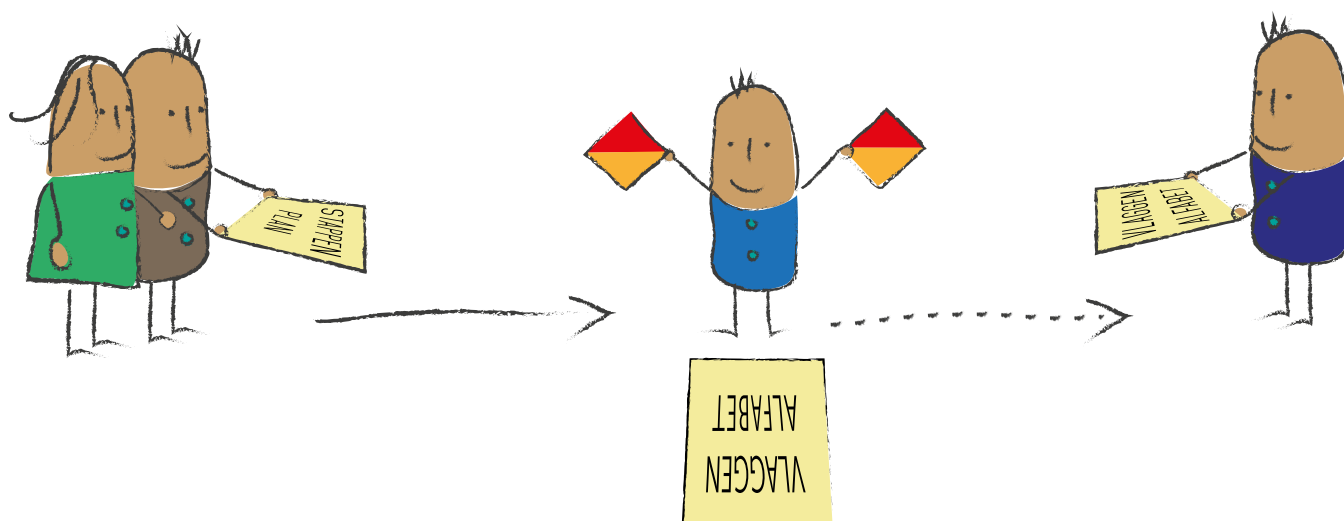
Ik hoop dat je goed hebt opgelet, want de volgende opdracht gaat over biomassacentrales. De eerste twee leerlingen van elk team moeten de stappen van een biomassacentrale in de juiste volgorde leggen. Zij geven letters door aan een derde persoon die deze met een vlaggenalfabet zal doorseinen naar een vierde persoon. Deze laatste moet de juiste letters doorgeven aan de begeleider. Het snelste team wint.

Tip:

Om de vlaggen door te seinen moet je rekening houden met de richting waarin je staat (gespiegeld), maak hier snel afspraken over.

Tip voor leerkracht:

Let op dat er voldoende afstand is tussen de derde en vierde leerling en dat ze enkel seinen en niet roepen.



Antwoord voor leerkracht:



GRIT

Interreg
North Sea



Co-funded by
the European Union

B A T T L E S



E N E R G I E

S T A P P E N P L A N



Provincie
Antwerpen

Doorgeefstroom



E N E R G I E

A Gassen worden verbrand



B Elektriciteit wordt opgewekt



C Gassen komen vrij



D Stoom drijft turbine aan



E Gezin maakt groenafval



F Gistingsproces vindt plaats



G Warmte komt vrij



H Gaat naar biomassacentrale



I Water wordt verwarmd



J Vuilkar haalt groenafval op



GRIT

Interreg
North Sea



Co-funded by
the European Union

B A T T L E S



D I S T R I B U T I E

I N S T R U C T I E F I C H E



Provincie
Antwerpen

Warehouse game

MATERIAAL

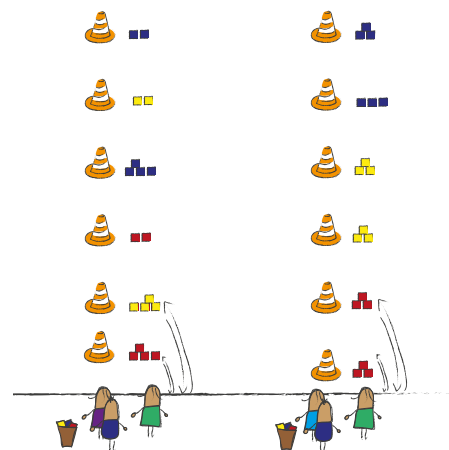
- 2x Uitlegkaart voor leerlingen (fase 1)
- 2x Bestellingsfiche (fase 2)
- 'Goederen' houten blokjes:
12 rood – 12 geel – 12 blauw
- Kegeltjes



DISTRIBUTIE

Vorbereiding

De battle begeleider maakt twee 'magazijnen' klaar, één voor elk team. Maak een lijn waarachter de leerlingen moeten staan. Zet na elke 2 meter een kegeltje om aan te geven dat hier een "rayon" is. Bij elk kegeltje zullen de leerlingen goederen kunnen leggen (zie schets).



Speluitleg bij start van spel



In en rond de haven vind je verschillende magazijnen. Hier liggen goederen opgeslagen die later verdeeld zullen worden om naar verschillende eindbestemmingen te gaan. Als jij online een paar sportschoenen bestelt, liggen die ergens in een magazijn te wachten. Wanneer jouw bestelling binnenkomt, worden deze uit het rek gehaald en opgestuurd naar jou. Dit noemen we 'orderpicken' en dat is wat jullie nu gaan doen.

Deze battle bestaat uit twee fasen:

- Fase 1

In de eerste fase richt je jouw magazijn in. Hiervoor krijg je 5 minuten. Hoe beter je het magazijn inricht, hoe meer kans je maakt om als eerste klaar te zijn in de volgende stap. Je krijgt een kaartje met regels voor de inrichting.

- Fase 2

In de tweede stap gaan we bestellingen behandelen. Wie kan het snelste de lijst bestellingen afronden? Denk er aan, je mag maar 1 item per keer meenemen en je moet de lijst in de juiste volgorde aflopen. Leg alle goederen mooi onder elkaar naast je lijst.



Geef elk team een uitlegkaart en geef ze 5 minuten om hun magazijn in te richten.

Let op: de leerlingen krijgen de bestellingsfiche pas te zien bij de start van de volgende fase!

Uitleg bij start van fase 2



Nu beginnen we echt met het "orderpicken". Zo dadelijk krijgen jullie van mij een bestelling die jullie van begin tot eind moeten behandelen in de juiste volgorde. Je start hier aan de lijn en loopt naar de juiste rayon. Daar mag je één goed meenemen en teruglopen. Als je terug bent mag de volgende vertrekken om het volgende goed op de lijst te gaan halen. Het is dus een soort estafette. Je mag maar één goed per keer meenemen en de volgende mag pas vertrekken als de vorige terug over de lijn is.



Geef elk team een bestellingsfiche en beslis welke bestelling de teams moeten behandelen.

Beide teams krijgen dezelfde bestelling. In een volgende battle kan je een andere kiezen.

GRIT

Interreg
North Sea



Co-funded by
the European Union

B A T T L E S



GOEDERENBEHANDELING

I N S T R U C T I E F I C H E



**Provincie
Antwerpen**

- 4 Kegels
- 2 Tennisballen
- 2 Ringen met touwtjes aan



Loopt dit uit de hand?

GOEDEREN-
BEHANDELING



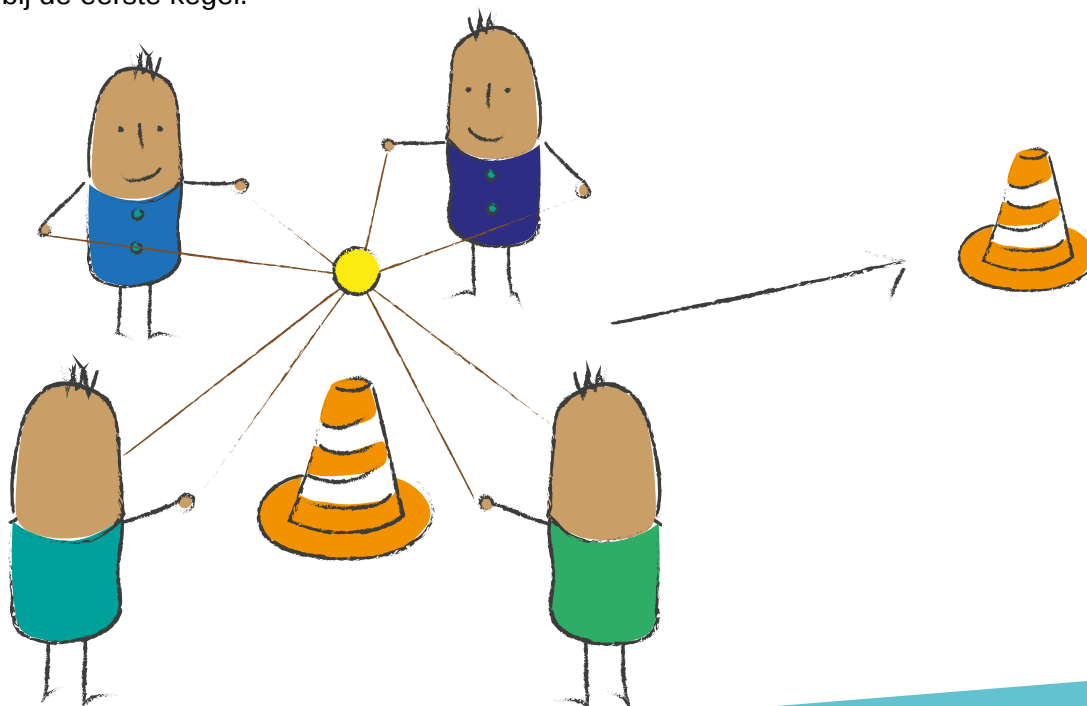
Goederenbehandeling, wie bemoeit zich daar nu allemaal mee? Beeld het je even in: jij bent een ondernemer en koopt een lading cacaobonen in Ivoorkust want je wil chocolade hartjes laten maken om te verkopen met Valentijn. Als koper wil je dat je lading hier snel is, want jouw chocolade moet natuurlijk op tijd in de winkelrekken liggen. Toch gaat dat niet altijd even snel; de kapitein doet wat hij kan, maar een schip van Ivoorkust naar Antwerpen is al gauw een paar weken onderweg. Wanneer het hier dan toekomt in de haven, mogen de goederen ook niet meteen vertrekken want het papierwerk moet eerst gecontroleerd worden door de douane. Te snel gaan is dus niet goed, maar te traag ook niet, ze moeten elkaar wat in evenwicht houden.

Er trekken ook nog andere mensen aan de touwtjes bij goederen behandeling: de koper wil bijvoorbeeld de prijs zo laag mogelijk maar de transporteur wil toch ook wel een centje verdienen voor al zijn werk.

Nu is het aan jou. Je neemt letterlijk 'de touwtjes in handen'. Let op dat niet één iemand te hard trekt want dan zal de opdracht mislukken!

Verplaats de goederen (tennisbal) van de ene haven naar de andere (kegel).
Je mag enkel de touwtjes aanraken. Samenwerken en een goed evenwicht vinden is de boodschap.

Wie als eerste zijn tennisbal op de kegel kan leggen, wint. Wanneer de tennisbal valt, start je terug bij de eerste kegel.



GRIT

Interreg
North Sea



Co-funded by
the European Union

B A T T L E S



E N E R G I E

V L A G G E N A L F A B E T

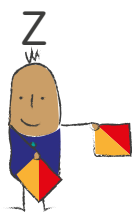
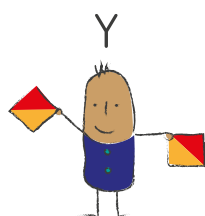
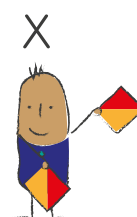
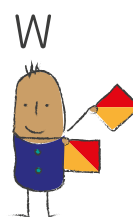
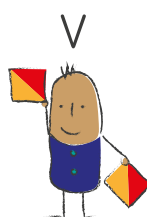
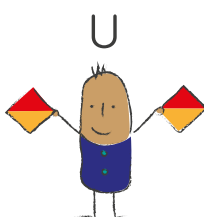
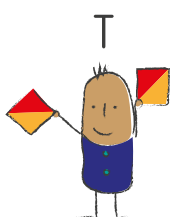
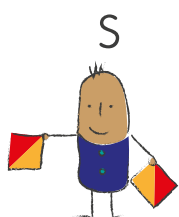
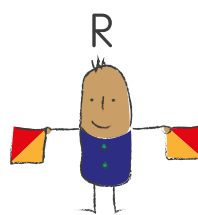
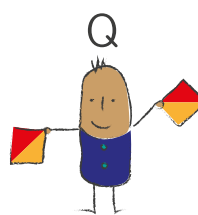
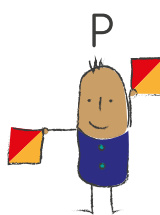
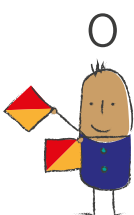
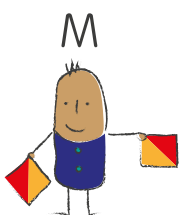
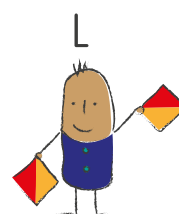
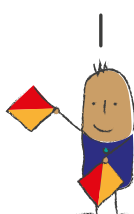
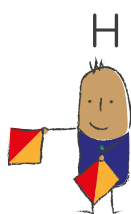
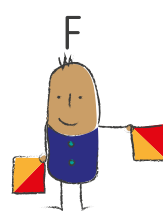
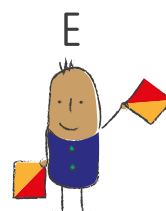
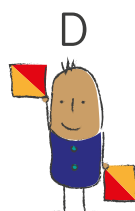
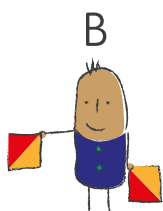


Provincie
Antwerpen

Doorgeefstroom



E N E R G I E



GRIT

Interreg
North Sea



Co-funded by
the European Union

B A T T L E S



.....

I N D U S T R I E

I N S T R U C T I E F I C H E



Provincie
Antwerpen

KNIKKERBAAN

MATERIAAL

- 8 stukken pijpleiding
- 2 knikkers
- Eventueel kegeltjes om start- en eindlocatie aan te duiden



INDUSTRIE

Speluitleg bij start van spel



In de haven van Antwerpen vind je heel wat industrie: grote fabrieken waar iets gemaakt of verwerkt wordt. Heel vaak komen daar pijpleidingen bij aan te pas. In buizen worden bepaalde vloeistoffen zoals olie of water van de ene kant naar de andere gebracht. Met olie spelen leek ons geen goed idee. Daarom hebben wij dat vervangen door een knikker.

De knikker moet van de startlocatie naar de eindlocatie geraken, zonder dat je hem aanraakt. Elk team krijgt 4 stukken pijpleiding, die je wel mag aanraken. Je mag ook rondlopen, maar als de knikker door een stuk pijpleiding rolt dat jij vast hebt, mag je je niet verplaatsen. Je zal dus als team goed moeten samenwerken! Raak je de knikker aan, valt hij op de grond of loop je rond met de knikker, dan moet je terug naar de startlocatie en opnieuw beginnen.

Welk team behaalt als eerste de finish?