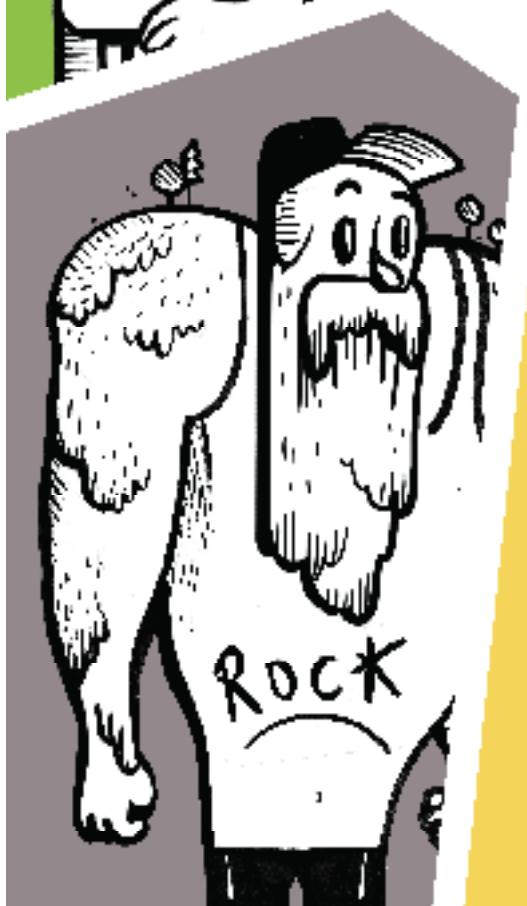


KR8CHT!

HANDLEIDING
VOOR LEERKRACHTEN



INHOUD

INLEIDING	3
Wat?	3
Voor wie?	3
Waar?	3
Wanneer?	3
STARTEN MET KR8CHT	4
Kr8cht voorstellen aan je klas	4
Help je leerlingen op weg	4
Leerlingen volgen	4
<i>Kr8cht</i> als gespreksstof	5
RIASOC	6
HET SPEL	7
Doel van het spel	7
Verhaal	8
Navigeren door het spel	9
Helden en hun krachten	10
Obstakels	15
Delen en GEBIEDEN	16
Dilemma's	17
Perkamenten	17
Vijanden	18
HET DASHBOARD	19
Activiteiten top 10	19
Helden	20
Voortgang en verzamelingen	22
Informatie afdrukken	23
VEEL GESTELDE VRAGEN.	24
Bijlage 1: top 20 activiteiten volgens domein	26
Bijlage 2: top 20 activiteiten volgens RIASOC-gebied	28
Bijlage 3: oplossing obstakels	30
Bijlage 4: Klassenlijst.	34



INLEIDING

WAT?

Kr8cht is een leuke avonturengame. Maar het spel heeft ook de volgende doelen:

- Leerlingen laten kennismaken met de verschillende **studiedomeinen** in het secundair onderwijs. Op een speelse manier leren ze de inhouden en beroepen van deze studiedomeinen kennen.
- Leerlingen hun eigen **interesses** laten ontdekken en deze interesses in de studiedomeinen kaderen.
- Leerlingen **gespreksvoer geven** om hun studiekeuze te bespreken met klasgenoten, met hun ouders of met hun leerkracht. Zie verder “*Kr8cht* als gespreksstof”.
- Door het spel gedurende een lange periode te spelen, krijgen leerlingen de kans om regelmatig te reflecteren over wat ze graag doen. Dit bevordert hun reflectievermogen.

Kr8cht helpt leerlingen, naast andere methodieken en tools, om een afgewogen keuze voor een bepaald studiedomein te maken en om dus bewust voor een studierichting te kiezen.

Bovendien kan je als leerkracht de voortgang van je leerlingen volgen. Je kan tevens de interesses van een leerling monitoren en gebruiken in bijvoorbeeld een oudercontact.



VOOR WIE?

- Leerlingen van het **vijfde en zesde leerjaar lager onderwijs**.
- Iedereen die wil weten waar de studiedomeinen in het secundair onderwijs voor staan.
- Iedereen die zijn of haar eigen interesses wil leren kennen, gelinkt aan de domeinen.

WAAR?

- Je kan *Kr8cht* op een **desktop, laptop of tablet** spelen. (Werkt niet vlot op IE)
- Op een tablet functioneert het spel best liggend.
- Speel je op een iPad? Zorg dan dat de iOS-versie 11 of hoger is. Op lagere versies wordt het spel soms niet getoond. Speel dan met een computer.
- Het spel is niet geschikt om op een smartphone te spelen.
- Je hebt een **internetverbinding** nodig. Het netwerk/de internetverbinding op scholen is vaak niet zo sterk. Optimaliseer dit door leerlingen alle andere tabbladen te laten sluiten. Dit geldt ook voor andere applicaties.
- Leerlingen kunnen het spel zelfstandig (en individueel) in de klas spelen of thuis.

WANNEER?

Het hele spel duurt 6 tot 8 uur in totaal. Om het reflectievermogen van de leerlingen optimaal te stimuleren, raden we aan om het spel in **korte sessies** te spelen doorheen het vijfde en het zesde leerjaar. Per sessie spelen ze dan een tweetal levels in een halfuur.

Je kan de sessies inplannen aan de hand van de tijdlijn die Van Basis naar Secundair aanbiedt. Je vindt die hier: <https://tinyurl.com/tijdlijnkr8cht>. Deze tijdlijn is een handige tool, maar uiteraard kies je als leerkracht zelf het tempo.

STARTEN MET KR8CHT

KR8CHT VOORSTELLEN AAN JE KLAS

Leerlingen hebben in principe geen voorkennis nodig om *Kr8cht* te spelen. Het is echter aan te raden om aan de leerlingen het **doel van het spel duidelijk te maken**: een spel om de studiedomeinen te leren kennen en om hen te laten ontdekken wat hun eigen interesses zijn. Die interesses kunnen ze dan aan de domeinen koppelen.

We raden ook aan om het spel als leerkracht even zelf te spelen.

Om hen warm te maken voor het spel kan je klassikaal de intro van het spel tonen. Je kan eventueel een deeltje van een level spelen, of de helden al eens met hen overlopen.

HELP JE LEERLINGEN OP WEG

Voor de opstart van het spel moeten de leerlingen zich registreren als leerling op deze website:

<http://kr8cht.be/>

Hiervoor moeten de leerlingen hun naam ingeven en een paswoord kiezen. Hiermee kunnen ze dan inloggen.

Let op: als leerlingen hun paswoord verliezen kan dit niet meer opgehaald worden. De leerling verliest dan de toegang tot zijn of haar account.

Als een leerling geregistreerd is, krijgt hij/zij een **cijfercode**. Die code heb je als leerkracht nodig om de leerling te kunnen volgen.

Noteer de cijfercode die de leerlingen na registratie krijgen. Je hebt die nodig om hen te volgen. Een handige klassenlijst vind je achteraan deze handleiding.

LEERLINGEN VOLGEN

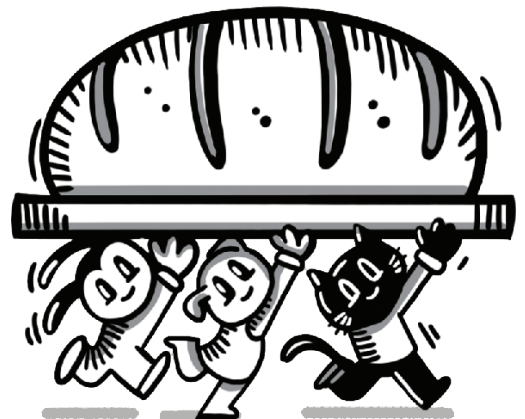
Als je als leerkracht de voortgang van de leerlingen wil volgen, moet jij je zelf ook **registreren als leerkracht** op deze website:

<http://kr8cht.be/>

Bij het registreren moet je een school kiezen uit een lijst. Als je leerkracht bent in meerdere scholen, kies hier dan bij voorkeur de school waar je *Kr8cht* het vaakst of intensiefst gaat gebruiken.

Als je geregistreerd bent, kan je leerlingen aan je volgljst toevoegen en zo kijken hoe ze het doen. Om een leerling toe te voegen, geef je de cijfercode van de leerling in en druk je op 'voeg toe'. De leerling wordt dan automatisch toegevoegd.

Je kan tags geven aan leerlingen. Zo kan je ze indelen zoals je zelf wil: volgens klas (tag: "4B Gijzegem"), interesse (tag: "STEM"), fase (tag: "School gekozen"), enzovoort.



KR8CHT ALS GESPREKSSTOF

Kr8cht is er voor alle leerlingen van het vijfde en zesde leerjaar lager onderwijs. In het kader van de onderwijsloopbaanbegeleiding wordt in deze leerjaren de overgang naar het secundair onderwijs voorbereid. Na het spelen van de game hebben jouw leerlingen kennism gemaakt met de studiedomeinen in het secundair onderwijs en hebben ze een zicht gekregen op de inhouden en de beroepen die daarmee verband houden. De game biedt de leerlingen ook inzicht in hun eigen interesses.

De resultaten van de game kunnen - indien het spel volledig gespeeld wordt zoals het hoort - bijdragen aan het studiekeuzep proces van je leerlingen. De feedback die je uit *Kr8cht* haalt, geeft een indicatie van de interesses van de leerling op basis van al dan niet gekozen activiteiten. De gegevens in het dashboard kunnen als aanzet dienen om samen met de leerling, andere leraren, begeleiders, vrienden en ouders verdere stappen te zetten in het studiekeuzep proces.

Kr8cht is en blijft dus een spel, weliswaar met een exploratie-element, maar het is geen tool voor rechtstreeks studieadvies. Het spel kan dienen als hulpmiddel om samen met een leerling te ontdekken wat zijn/haar interesses en talenten zijn. *Kr8cht* is dan ook ideaal als startpunt om de domeinen in het secundair onderwijs te bespreken, en over studie- en schoolkeuzes te reflecteren.



In geen geval mag de game als enige en definitieve studiekeuzetool worden ingezet. Naast het feit dat één tool afbreuk doet aan het procesmatige van onderwijsloopbaanbegeleiding waarin allerlei keuzeactiviteiten aan bod komen, betreft dit de eerste lancering van de game *Kr8cht*. Naarmate meer kinderen de game spelen, zullen de ontwikkelaars van *Kr8cht* het spel kunnen verfijnen en versterken. Een rijkere dataverzameling kan de uitkomsten van het spel en de werking verder valideren.

RIASOC

Naarmate de leerlingen Kr8cht spelen, zie je in het dashboard ook de evolutie van de RIASOC-interessegebieden.

Maar wat is RIASOC precies? Wanneer je werkzaamheden uitvoert die je leuk vindt, heb je plezier in je werk. Het RIASOC model van psycholoog John L. Holland, gaat hier van uit. Dit model is één van de belangrijkste wetenschappelijke modellen over beroeps- en opleidingsinteresses.

Dr. Holland redeneerde dat mensen het beste werk leveren in een werkomgeving die past bij hun voorkeuren. De meeste mensen zijn een combinatie van twee of drie van de Holland persoonlijkheidskenmerken. Deze twee of drie eigenschappen vormen je "Holland Code".

Elk keuze in de dilemma's die de leerlingen maken, is gekoppeld aan één van de volgende zes dimensies:

Realistisch

Je hebt een voorkeur voor praktische beroepen en activiteiten. Je houdt ervan te werken met je handen en met gereedschap, machines en elektronische systemen. Je hebt mechanische, technische en atletische kwaliteiten.

Je gaat op zoek naar concrete, praktische en gestructureerde oplossingen en strategieën. Tastbare resultaten zijn belangrijk voor jou.

Intellectueel

Je hebt een voorkeur voor activiteiten en beroepen waarin je complexe theorieën en problemen kunt onderzoeken en oplossen. Je bent nieuwsgierig en leest graag wetenschappelijke en technische informatie om oplossingen en verklaringen te bedenken. Je waardeert wetenschappelijke of schoolse activiteiten en prestaties. Je vertrouwt op denken, het verzamelen van objectieve informatie en zorgvuldige analyse.

Artistiek

Je waardeert cultuur in al haar vormen en geniet van activiteiten zoals toneel, schrijven, dans, muziek en kunst. Je bent creatief en verbeeldingsrijk. Ontdekken, creatief denken en zelfexpressie zijn belangrijke thema's voor jou.

Sociaal

Je hebt een voorkeur voor sociale activiteiten en beroepen. Je wilt anderen informeren, trainen, helpen of genezen. Je hebt sociale vaardigheden, kunt jezelf goed uitdrukken en je bent overtuigend. Menselijk welzijn is voor jou belangrijk.

Ondernemend

Je hebt een voorkeur voor activiteiten en beroepen waarin economische winst en het nastreven van doelen van de organisatie op het voorplan staan. Leiderschap, interpersoonlijke en overtuigende vaardigheden zijn je troeven. Je voelt je op je plaats wanneer je invloed kan uitoefenen op je omgeving. Je bent competitief en bereid risico's te nemen. Je houdt ervan projecten op te starten en anderen te overtuigen mee op de kar te springen.

Conventioneel

Je hebt een voorkeur voor activiteiten en beroepen waarin je systematisch gegevens kunt ordenen. Je waardeert economische en commerciële prestaties. Je hebt oog voor detail, bent geordend en planmatig. Je weet graag wat er van je verwacht wordt en je gaat steeds op zoek naar praktische oplossingen.

HET SPEL

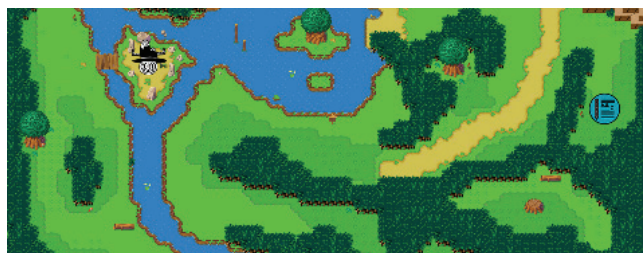
DOEL VAN HET SPEL

In *Kr8cht* moet de speler telkens het einde van een **gebied** in de wereld bereiken. Zo'n gebied lijkt sterk op een doolhof.

Doorheen het spel komt de speler **helden** (die studiedomeinen voorstellen) tegen. Elke held bezit **krachten** die de sterktes van de domeinen voorstellen. De speler moet de helden en hun krachten verzamelen in de gebieden.

Soms wordt de weg in het gebied versperd door een **obstake**. Om voorbij die obstakels te geraken, moet de speler krachten van de acht helden gebruiken.

Onderweg komt de speler ook **dilemma's** tegen. Daarbij moet de speler telkens de activiteit kiezen die hij/zij het leukste vindt. Bijvoorbeeld: iets knutselen of je sportprestaties bijhouden. Met die informatie worden de interesses van de speler in kaart gebracht.



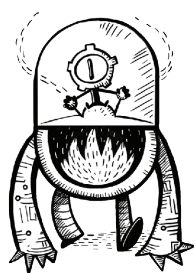
Gebied



Obstake



Dilemma's



Held



Krachten

VERHAAL

Ooit was de wereld een plaats waar alle acht domeinen in balans leefden. Maar nu Lanterfant aan de macht is, is alles in verval. Hij is in niets geïnteresseerd en wil alleen maar luiëren. Daarom verbande hij de acht helden uit hun domeinen, zodat die hem niet zouden lastigvallen in z'n eeuwige slaap.

De leerling moet de acht helden weer de kracht geven om hun krachten te gebruiken en zo hun domeinen te herstellen en Lanterfant te verdrijven!

De speler gaat op avontuur door de wildernis en vindt alle helden. Samen openen ze de poorten van de domeinen. Onderweg lossen ze

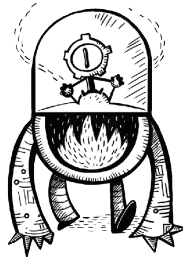
obstakels op in de domeinen, de kasteeltuinen, en ten slotte het kasteel.

Op het einde bereikt de speler met alle helden de troonzaal van het kasteel. Daar vinden ze de slapende Lanterfant. Hij heeft een rare droom.

In de troonzaal geven alle helden energie aan de droom van Lanterfant. Die wordt wakker en wil z'n droom verwezenlijken. Hij schiet in actie om de balans in de wereld te behouden. Alle domeinen bloeien weer als tevoren en werken samen.



Akim
Taal en cultuur



Bodi
STEM



Coco
Kunst en creatie



Dana
Land- en tuinbouw



Enid
Economie en organisatie



Frey
Sport



Gigi
Maatschappij en welzijn



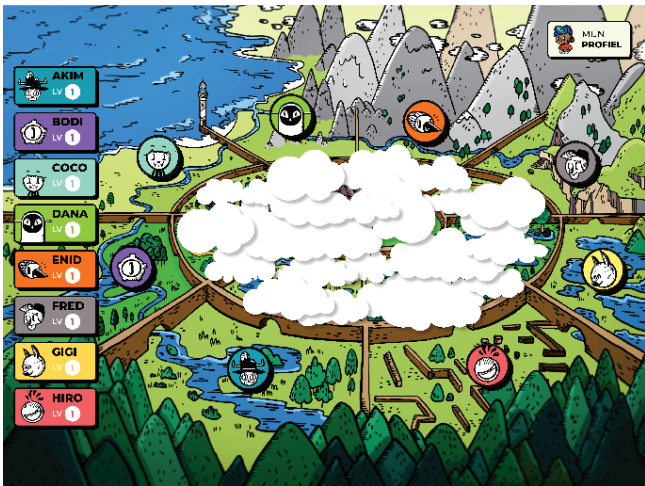
Hiro
Horeca

NAVIGEREN DOOR HET SPEL

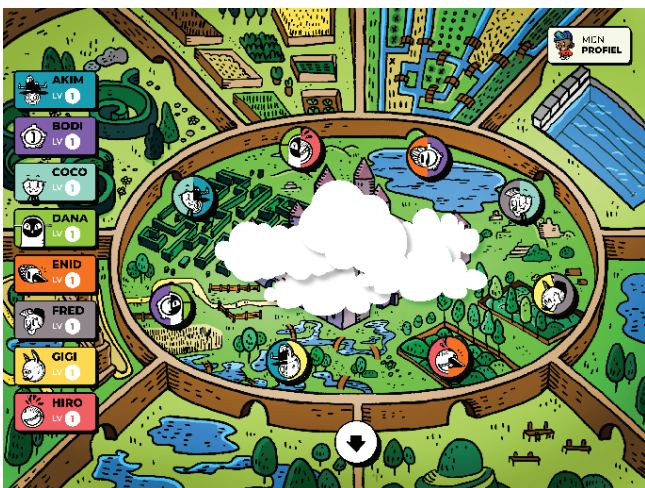
Wereldkaart

Als het spel start, zie je een overzicht van de wereld. Druk op een icoontje van een held om een gebied te betreden.

Het spel bestaat uit vier **delen** van telkens acht gebieden. Delen die je nog niet kan spelen, zijn bedekt met wolken. Als je een deel hebt voltooid, heb je toegang tot het volgende deel.



Als je het derde deel hebt bereikt, krijg je een overzicht van het kasteel en de kasteeltuinen. Druk in het midden van het overzicht van de wereld om naar het kasteel en de tuinen te gaan. Druk onderaan op de pijl om terug naar de eerste twee delen te gaan.



Om naar het dashboard te gaan, druk je op de knop 'Mijn profiel' rechtsboven.

Gebieden

Doorheen de gebieden beweeg je je avatar (dit is het in-game personage waarmee je speelt) door op een plek op het scherm te tikken. De avatar loopt dan die richting uit.

Rechtsboven kan je op een kaart van het gebied drukken. Daarop zie je de positie van je avatar, het einddoel, en (indien van toepassing) de krachten die je nog moet verzamelen.

Als je terug naar het overzicht van de wereld wil gaan, druk je op het pijltje linksboven.



HELDEN EN HUN KRACHTEN

De speler wordt vergezeld door acht helden, die hij in het eerste deel moet verzamelen.

Elke held heeft in totaal acht krachten. Die krachten kunnen gebruikt worden in het spel om obstakels te overwinnen, zodat de speler verder kan. In het eerste deel van het spel vind je de vier basiskrachten. In deel 2 vind je twee extra krachten. Daarnaast kan je nog twee extra krachten bijverdienen als de held sterk overeenkomt met jouw interesses, en dus een hoog level heeft (zie verder).

De helden en hun krachten zijn de educatieve kern van het spel. Elke held staat voor één van de acht studiedomeinen. Zo staat Bodi bijvoorbeeld voor STEM. Alle helden hebben een persoonlijkheid en beleven dingen waardoor de inhoud van het domein duidelijk wordt. Op die manier krijgen spelers een goed beeld van waar een bepaald domein voor staat. Bovendien kunnen ze de held (en dus het domein) koppelen met hun eigen interesses. Een kracht is dan een unieke meerwaarde van een domein. Zo'n kracht wordt immers gestimuleerd en/of aangeleerd in studierichtingen in dat bepaalde domein. Bodi heeft bijvoorbeeld een kracht 'Stap voor stap denken'.

Hierna vind je de acht helden met hun krachten. De krachten in het grijs worden enkel ontgrendeld vanaf deel III en enkel voor de vier helden die het hoogst in de rangschikking van de speler staan (zie Dashboard).

Akim Taal en cultuur



"Ik ben een ontdekkingsreiziger en vaar over de zeeën om andere culturen te ontdekken en te ontmoeten.

Ik ben sterk in taal en kan dus vlot de wildste verhalen vertellen over alle avonturen die ik beleefde. Ik wil iedereen laten proeven van de vele culturen die ik op mijn reizen heb gezien."



Goede prater

Akim is een vlotte babbelaar en kan alles heel goed uitleggen.



Wereldreiziger

Akim kent de wereld als zijn broekzak. Hij haalt ideeën uit verschillende plaatsen en culturen.



Talenkennis

Akim spreekt en begrijpt honderden vreemde talen.



Schrijven

Akim schrijft prachtige en originele teksten.



Presentatie geven

Akim durft op een duidelijke manier iets uit te leggen aan een groep.



Mensen ontvangen

Akim verwelkomt nieuwkomers en stelt ze op hun gemak.



Boekenwurm

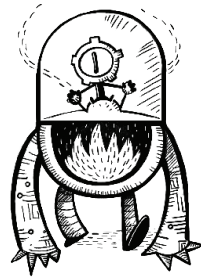
Akim leest graag en veel. Of het nu verzonden verhalen zijn of nieuwe informatie.



Typt sneller dan het licht

Akim vingers vliegen over een toetsenbord. In een mum van tijd verschijnen de woorden op het scherm.

Bodi STEM



"Ik heb twee rechterhanden. Daarmee kan ik alles uit elkaar halen en vooral ook terug in elkaar steken. Meestal is het dan nog beter, of sterker, of mooier, dan ervoor. Niets heeft voor mij nog geheimen. Ik snap hoe alles werkt. Een boormachine? Ken ik. Een fiets herstellen? Fluitje van een cent. Een nieuwe tablet installeren? Makkie."



Rekenwonder

Bodi heeft geen schrik van een lange som. Ze goochelt met cijfers alsof het niets is.



Herstellen

Bodi weet hoe ze dingen moet maken wanneer ze stuk zijn.



Computerkennis

Computers, smartphones en games kennen geen geheimen voor Bodi. Ze is een echte hacker!



Bouwen

Of het nu met hout, metaal of beton is: Bodi bouwt wat ze wil.



Stap voor stap denken

Bodi lost een probleem op door het in kleine deeltjes te bekijken. Zo bedenkt ze stap voor stap een goede oplossing.



Experimenteren

Bodi vindt graag nieuwe dingen uit. Als het mislukt, probeert ze gewoon iets anders.



Elektrisch genie

Een lamp laten branden is kinderspel. Voor Bodi is het pas een uitdaging als er veel draadjes en kabels bij komen kijken.



Scheikundige

Bodi weet wat de eigenschappen van materialen en stoffen zijn en ze kan deze gebruiken om nieuwe stoffen te maken.

Coco Kunst en creatie



"Ik ben gek op gekte en dol op dromen. In mijn fantasie is het altijd feest. Mijn hoofd zit vol met beelden en ideeën. Tekeningen en schilderijen schud ik zo uit mijn mouw. Showtjes opvoeren of leuke danspasjes bedenken: laat maar komen. Moet er iets nieuws ontworpen worden: call me. Hoe meer mensen ik blij kan maken met mijn creatieve buien, hoe gelukkiger ik word."



Toneelspeler

Coco maakt alles duidelijk door toneel te spelen. Met haar bewegingen en gezichtsuitdrukking kan ze ons doen lachen en huilen.



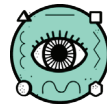
Ontwerpen

Coco ontwerpt originele en mooie dingen. Die maakt ze ook echt, met verschillende soorten materialen.



Tekenen

Coco kan zo goed tekenen dat ze altijd wint in Pictionary.



Fotograaf

Coco maakt prachtige foto's die een verhaal vertellen.



Versieren

Coco versiert iets, waardoor het mooier is dan ervoor.



Muzikant

Coco zingt de hele dag en maakt van alles een instrument.



Danser

Enkele tonen muziek doen Coco al dansen. Haar voeten staan nooit stil.



Fantasierijk

Waar anderen hun ideeën stoppen, gaat Coco een stap verder. Ze geeft nog 10 extra mogelijkheden.

Dana

Land en tuinbouw



"Ik vind de natuur de max!
Ik zou het liefst dagen aan mijn eigen paradijs bouwen. Maar ik vind het belangrijk dat de rest van de wereld op de hoogte wordt gehouden over de huidige ecologische situatie van de aarde. Ik ben geen geitenwollen sok! Ik heb een eigen labo waar ik de laatste genetisch gemodificeerde zaden kweek. Zonder de natuur zijn we als mens gewoon niks. Velen beseffen dat niet."



Werker

Dana houdt ervan om haar handen uit de mouwen te steken en hard te werken. Liefst buiten in de natuur.



Kennis van planten

Dana zorgt voor elk plantje en kruidje in de natuur en weet waar ze goed voor zijn.



Dierenvriend

Dana houdt van kleine en grote dieren en kan er goed mee overweg.



Milieu

Dana houdt bij alles wat ze doet rekening met onze aarde. Ze vervuult en verspilt zo weinig mogelijk.



Geduld

Dana heeft geduld. Ze weet dat het tijd vraagt om iets te laten groeien en dat niet alles direct af is.



Seizoenen

Dana leeft mee met de seizoenen en weet wanneer wat gebeurt in de natuur.



Veeteelt

Dana kweekt dieren. Ze zorgt er goed voor, maar vindt het niet erg om ze als eten te zien.



Tuinaanleg

Dana weet welke planten en bloemen ze best op welke plaats plant. Ze maakt er meteen ook een mooi geheel van.

Enid

Economie en organisatie



"Ik ben een gestructureerde organisator. Ik hou van orde en organisatie in wat ik doe. Ik kan niet tegen chaos en wil dat de dingen mooi gepland zijn zodat alles goed verloopt. Ik neem bijvoorbeeld het voortouw als er feestjes georganiseerd worden en zorg ervoor dat iedereen weet wat hij moet doen. Ik heb een oog voor planning en doe wat er nodig is om er altijd een onvergetelijk feest van te maken."



Doorzetten

Enid blijft opnieuw proberen, ook nadat iets mislukt.



Orde scheppen

Enid houdt niet van rommel. Ze tovert chaos om in orde.



Plannen

Enid organiseert graag alles. Ze denkt op voorhand na wat nodig is en zorgt ervoor dat het in orde komt.



Verstandig met geld

Geld is veilig bij Enid. Ze weet wanneer ze moet sparen en wat de beste koopjes zijn.



Hulp vragen

Enid beseft dat ze niet alles alleen kan. Ze verzamelt de beste mensen om haar te helpen.



Verkoper

Enid overtuigt mensen waarom iets goed is, zodat ze het zelf ook willen.



Vergelijken

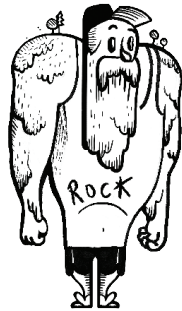
Kiezen is voor Enid geen probleem. Ze weegt de voor- en nadelen van verschillende keuzes af.



Opzoeken

Als Enid iets niet weet, vindt ze haar weg op het internet om meer informatie te vinden.

Frey Sport



"Als atleet op rust kneed ik sporters tot echte winnaars. Ik vind sport de beste uitvinding die de mens ooit heeft gedaan. Of ik nu alleen rondjes loop in het park of met een paar vrienden ga basketballen op het pleintje, ik vind het allemaal top! En zeker als ik kan winnen. Scoren en laten scoren zeg ik altijd. Fairplay is daarbij natuurlijk belangrijk. Aan valsspelers en vuile streken heb ik een echte hekel. Team spirit is de sleutel: één voor allen, allen voor één!"



Fit

Frey is in topconditie. Z'n lichaam lijkt wel gemaakt om te sporten.



Wil om te winnen

Frey houdt van wedstrijdjes en wil altijd en overal de beste zijn.



Eerlijk spelen

Frey heeft veel respect voor z'n tegenstanders en speelt altijd eerlijk.



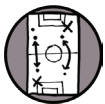
Trainer

Frey zorgt dat de groep goed samen speelt en motiveert hen om hun uiterste best te doen.



Doorzetten

Frey blijft doorgaan. Hij verlegt steeds zijn eigen grenzen en geeft niet op.



Tactiek

Frey begint niet zomaar aan iets. Hij maakt eerst een plan van hoe hij kan winnen.



Kennis van het lichaam

Frey kent het menselijk lichaam en de mogelijkheden en grenzen ervan.



Lenigheid

Freys lichaam is een elastiek. Hij buigt het in alle richtingen.

Gigi Maatschappij en welzijn



"Ik ben een echte mensenvriend. Niets maakt me gelukkiger dan wanneer ik tussen andere jongens en meisjes ben en wanneer ik kan helpen. Niet alleen als je problemen hebt, hoor. Ook als er fun te trappen valt, ben ik erbij en zorg ik mee voor een vrolijke sfeer. Bij mij voelt iedereen zich op zijn gemak. M'n beste vrienden zeggen dat ik een hart van goud heb. Ze zijn zo lief... Ik zal er altijd voor hen zijn!"



Verzorgger

Gigi kan goed voor mensen zorgen. Hij weet wat ze nodig hebben om zich beter te voelen.



Praatdokter

Roevige mensen voelen zich snel terug beter nadat ze met Gigi gepraat hebben.



Ruzie oplossen

Gigi is een goeie verzoener. Is er ruzie? Hij lost het op en maakt iedereen terug blij.



Helper

Gigi staat altijd klaar om anderen te helpen als ze iets niet alleen kunnen.



Geduld

Gigi's geduld raakt nooit op, hoe lastig mensen soms ook zijn.



Mensen begrijpen

Gigi kan zich goed inbeelden hoe iemand anders zich voelt. Hij begrijpt waarom ze doen wat ze doen.



Wereldverbeteraar

Gigi komt op voor de rechten van iedereen. Hij laat niemand in de kou staan.



Leerkracht

Gigi kan anderen dingen aanleren die ze nog niet kunnen.



Hiro Voeding en horeca

“De keuken is mijn paradijs. Een avondje aan tafel met vrienden is top voor mij. Ze zullen zeker duimen en vingers aflikken en me veel punten geven voor sfeer en gezelligheid. Tegelijk zorg ik er wel voor dat alles proper en veilig blijft, in de keuken en erbuiten. Want een stukje vinger tussen de wortels is niet lekker!



Kok

Wie honger heeft, moet bij Hiro zijn. Hij maakt het lekkerste eten. Mmm-mm...



Vorbereiden

Hiro schrikt niet als er veel volk voor z'n deur staat. Hij is goed voorbereid en heeft alles in huis voor een gezellig feestje.



Vriendelijk

Bij Hiro is iedereen welkom. Hij vindt het belangrijk dat iedereen zich bij hem thuisvoelt.



Baas

Hiro neemt de touwtjes in handen en zegt wat mensen moeten doen. Hij werkt niet alleen, hij is baas van een ploeg.



Proper werken

Hiro werkt heel proper. Zijn eten zal dus nooit iemand ziek maken.



Hard werken

Hiro kan hard en lang werken, tot 's avonds laat.



Slager

Wie vlees wil eten, moet dieren slachten. Hiro weet hoe je dit best doet en welke delen eetbaar zijn.



Bakker

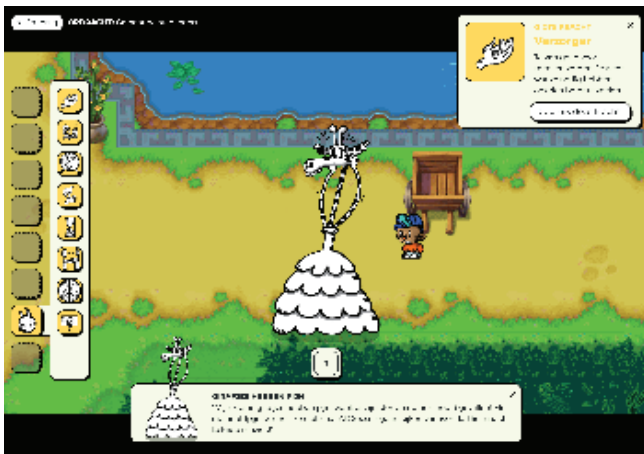
Hiro houdt niet alleen van brood bakken, hij verwent anderen ook graag met de lekkerste taarten en chocolade.



OBSTAKELS

Doorheen de gebieden stuit je op obstakels. Dat zijn vaak problemen die de inwoners van de gebieden hebben. Om die op te lossen, moet je één of meerdere krachten van een held gebruiken. Je kan enkel kiezen uit de krachten van helden die je momenteel actief bij je hebt.

Om een kracht te gebruiken voor een obstakel, selecteer je een held en dan een kracht. Druk dan op de knop 'Gebruik deze kracht'. Als je de foute kracht gebruikt, dan schudt het scherm.



Sommige obstakels hebben meerdere krachten nodig. Je ziet (bij het obstakel) telkens hoeveel krachten je moet gebruiken.

In het laatste deel kan je in een gebied elke held slechts één keer gebruiken om een obstakel op te lossen. Er is steeds een manier om met een kracht van een andere held het obstakel te overwinnen.

DELEN EN GEBIEDEN

Het spel bestaat uit vier delen. Elk deel bevat acht gebieden. Pas als alle gebieden van een deel zijn uitgespeeld, kan de speler naar het volgende deel.

Elk deel heeft een andere focus:

Deel I - De wildernis

De speler trekt de wildernis in om de helden te zoeken. De helden hebben al hun basiskrachten verloren. Die basiskrachten liggen verspreid in de wildernis.

Wanneer alle krachten gevonden zijn, kan de speler het level uitspelen.

In deze gebieden leert de speler de helden, en dus de studiedomeinen, kennen.

Dit deel is het meest geschikt om te spelen in het eerste trimester van het vijfde leerjaar.

Deel II - De domeinen

De speler dringt voor elke held in zijn of haar domein binnen. In dit domein kunnen de helden sterker worden door extra krachten te verzamelen.

In deze gebieden gaat men dieper in op de dingen die je leert in een bepaalde richting in een bepaald domein. Hier krijgt de speler dus heel veel obstakels voorgeschoteld, zodat de essentie van die richtingen op verschillende manieren wordt duidelijk gemaakt.

Dit deel past het best in het tweede trimester van het vijfde leerjaar.

Deel III - De kasteeltuinen

In deze gebieden kunnen **twee helden samen** gebruikt worden. De speler kan dus telkens een extra held meenemen in een gebied. Die combinaties zijn al vooraf bepaald in het spel.

In dit deel leer je dat geen enkel domein 'sterker' is dan een ander. Alle domeinen kunnen elkaar ondersteunen in bepaalde situaties. Je leert ook dat sommige beroepen de 'kracht' van meerdere studiedomeinen tegelijk kunnen gebruiken.

Dana en Gigi kunnen bijvoorbeeld allebei passen bij het beroep 'dierenarts'.

Dit deel speel je best aan het einde van het vijfde leerjaar of aan het begin van het zesde leerjaar.

Deel IV - Het kasteel

De helden zijn binnengedrongen in het kasteel. Deze gebieden zijn niet meer gelinkt aan één domein. Je kan dus kiezen uit **alle helden**, en daarvan kan je alle krachten die je hebt ontgrendeld per held gebruiken (dus 6 tot 8 krachten per held). Obstakels in deze gebieden kunnen vaak op veel manieren overwonnen worden, maar soms is het wat zoeken voor je een passende kracht vindt. Zo herhalen de spelers de domeinen en krachten keer op keer.

Je doorloopt de verschillende locaties in het kasteel in volgorde: de omwalling, de kerkers, de binnentuin, de ridderzaal, het labyrint, de grote hal, de bibliotheek en de woonvertrekken.

Bijzonder aan deze gebieden is dat als je een held gebruikt, **je die niet meer kan gebruiken in de rest van het gebied**. Hierdoor moet je soms een andere manier zoeken om obstakels te overwinnen die je eerder met een bepaalde kracht hebt verslagen.

Je komt tot de ontdekking dat je niet in alles even goed moet zijn om toch succesvol te zijn. Je ontdekt welke aanpak jij zou kiezen, en welke alternatieve wegen er zijn om een oplossing te vinden.

Let op: in elk gebied van dit deel is er een **extra obstakel** dat enkel kan verslagen worden als je een kracht hebt ontgrendeld door een hoog level van één bepaalde held te hebben. Die obstakels kunnen ontweken worden. Extra obstakels hebben "extra obstakel" in de titel van de dialoog.

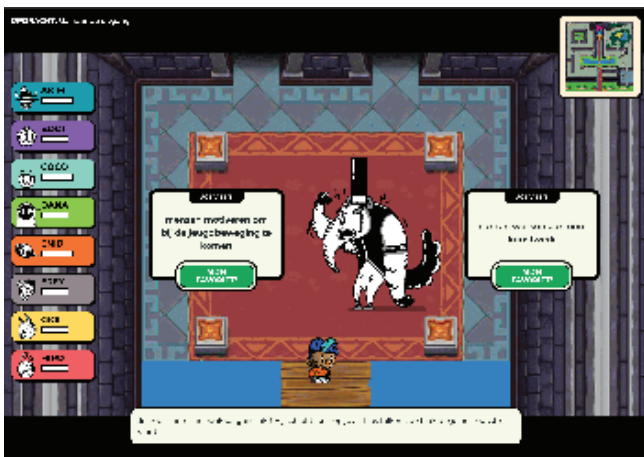
Dit deel speel je best in het eerste semester van het zesde leerjaar.

Epiloog

De speler bereikt de troonzaal en moet Lanterfant verslaan met een combinatie van 8 krachten (1 per held).

DILEMMA'S

In elk gebied (behalve de vier laatste) krijgt de speler onderweg drie **dilemma's** voorgeschoteld. Hierbij moet de speler telkens **kiezen tussen twee activiteiten**, bijvoorbeeld "Met je vrienden naar Technopolis gaan" of "Een feestje organiseren". Het is de bedoeling dat de speler de activiteit kiest die hij/zij het leukste vindt.



De antwoorden van de speler beïnvloeden de **levels** van de helden. Zo zal een speler die vaak kiest voor activiteiten die sterk gerelateerd zijn met het studiedomein van Akim, ervoor zorgen dat Akim een hoog level heeft.

Op het dashboard van de leerling kan je deze resultaten in detail bekijken.

Bovendien hebben de antwoorden van de speler ook invloed op de RIASOC-interessegebieden. Meer info over RIASOC vind je in bijlage 2.

Op het dashboard van de leerling kan je deze resultaten in detail bekijken, samen met de levels en de RIASOC-interessegebieden.

Om een statistisch betrouwbaar resultaat te hebben, moeten de leerlingen alle dilemma's in het spel voltooien.

PERKAMENTEN

Perkamenten kan je verzamelen door in een gebied de **vier perkamentstukken** te vinden. Die stukken zitten vaak goed verstopt. De speler is niet verplicht om deze op te rapen.



Als je een volledig perkament hebt samengesteld, kan de speler op het perkament een **opdracht** lezen. Deze opdracht is een uitdaging die de speler 'in de echte wereld' kan doen.

Je vindt de perkamenten met de opdrachten in het dashboard van de leerling.

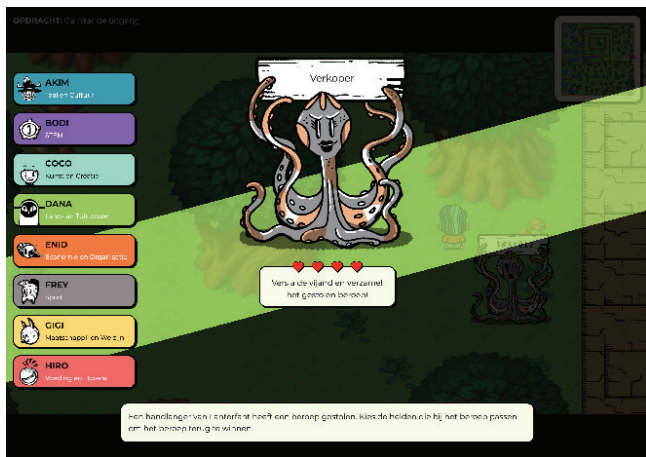
VIJANDEN

De handlangers van Lanterfant zijn ook met de **beroepen** van de inwoners aan de haal gegaan, en lopen nog rond in de wereld. Aan jou om hen te verslaan en de beroepen terug te vinden!

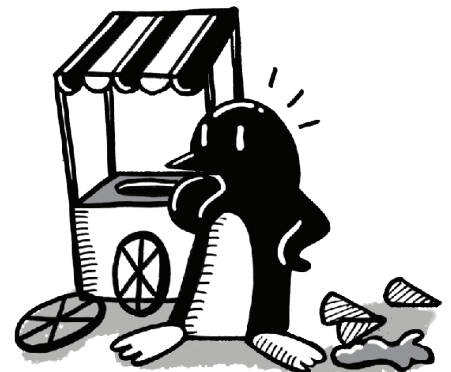
In deel III en IV bevat elk gebied drie vijanden, elk met een toenemende moeilijkheidsgraad. De speler is niet verplicht om deze vijanden te verslaan.

Wanneer je een vijand ontmoet, kan je de helden kiezen die de vijand 'aanvallen'. Elke held zorgt er dan voor dat de vijand een aantal levens verliest. Die levens worden als hartjes getoond.

Sommige helden hebben echter geen effect. Je moet immers de helden kiezen die het best aansluiten bij het beroep dat de handlanger gestolen heeft.



Als je de vijand kan verslaan, kan je het verzamelde beroep bekijken op het dashboard.



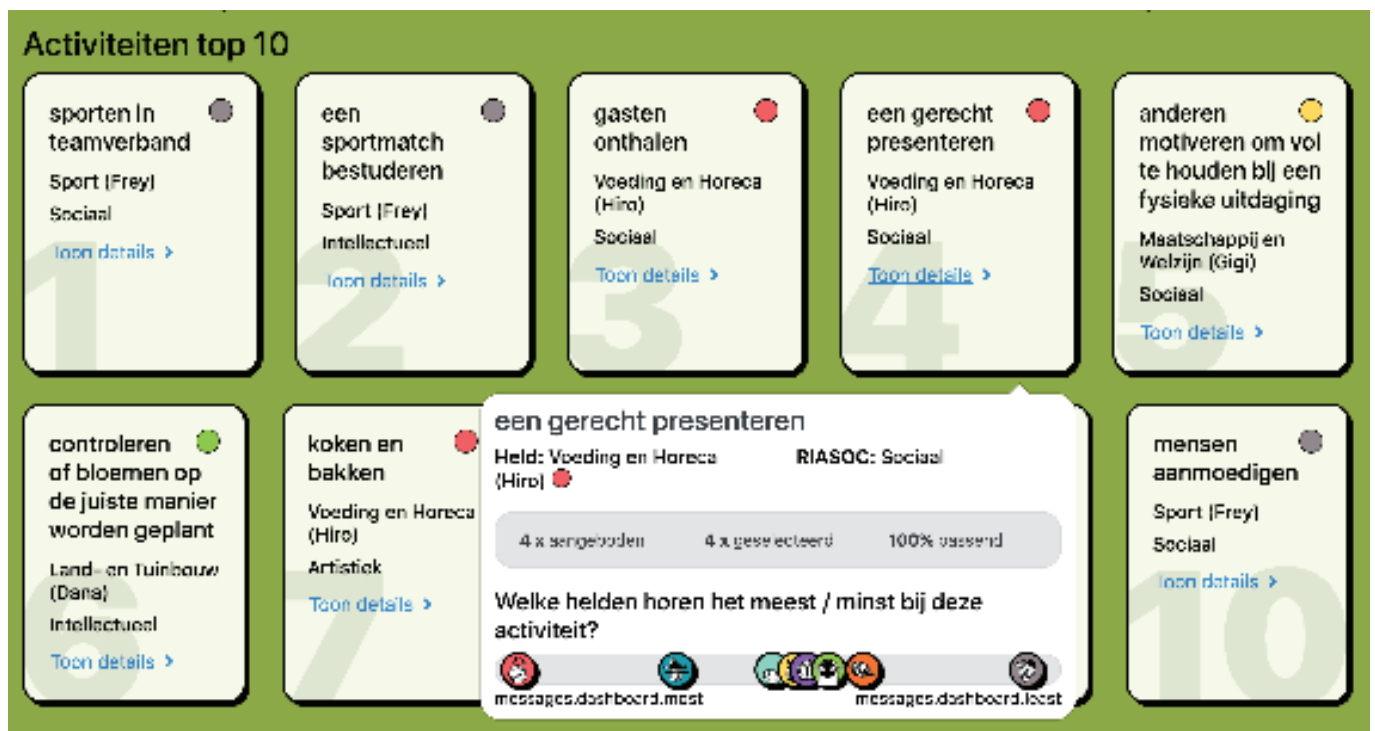
HET DASHBOARD

Als je op de naam van een leerling drukt, zie je het dashboard van de leerling.

ACTIVITEITEN TOP 10

Hier zie je een rangschikking van de dilemma's die gekozen zijn door de leerling.

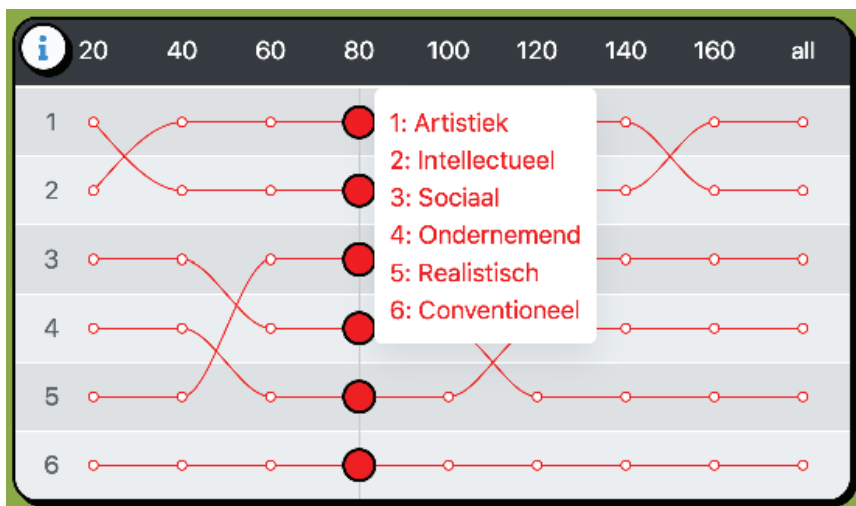
Als je op 'Toon details' drukt, zie je hoeveel keer ze de activiteit in een dilemma zijn tegengekomen, en hoeveel keer ze ervoor gekozen hebben. Bovendien zie je welke helden (en dus domeinen) het meest bij de activiteit horen, en welk RIASOC-interessegebied er het beste bij past.



HELDEN

In dit deel van het dashboard zie je voor elke held het level. Dit level wordt bepaald door het aantal keer dat je hebt gekozen voor een activiteit die meer of minder past bij de held. De helden zijn gerangschikt volgens level. Je ziet voor elke held ook de verzamelde krachten, en hoeveel keer die krachten (al dan niet succesvol) zijn gebruikt.

Helden				Krachten				
Held	Eigenschap	Level	Krachten	Kracht	# gebruikt	Gelukt	Mislukt	
	Coco Kunst en Creatie	7	6		Werker	8	4	4
	Akim Taal en Cultuur	7	6		Kennis van planten	4	3	1
	Enid Economie en Organisatie	7	6		Dierenvriend	7	5	2
	Frey Sport	6	6		Milieu	7	4	3
	Hiro Voeding en Horeca	6	6		Geuld	-	-	-
	Bodi STEM	6	6		Seizoenen / evenwicht in de natuur	-	-	-
	Dana Land- en Tuinbouw	6	6		Vertelt	3	1	2
	Gigi Maatschappij en Welzijn	6	6		Tuinaanleg	2	1	1



Belangrijk: het balanceren van de dilemma's in het spel, en het effect op het level en de RI-ASOC-gebieden van de helden, is nog steeds bezig. Beschouw deze informatie dus nooit als de 'absolute waarheid'. Je kan de info wel gebruiken om een gesprek te starten met de leerling of met de ouders.

VOORTGANG EN VERZAMELINGEN

Het spel houdt ook bij welke gebieden de leerling al heeft voltooid en hoe lang hij of zij hiermee bezig is geweest. Bovendien zie je een lijst van de verzamelde perkamenten, samen met de opdracht die op het perkament staat. Op die manier kan je leerlingen de opdrachten van de perkamenten geven. In totaal zijn er 32 perkamenten te verzamelen.

Boris Geeroms Resultaten in detail > [Download rapport](#)

Spelvoortgang 21% Speeltijd 3u 27m

Mijn verzamelde perkamenten

Wildernis - Akim Wasag aan je ouders wat je volgens hen allemaal goed kent!	Wildernis - Bodi Verzamel dingen waar je trots op bent!. Bijvoorbeeld: zwerfdeplonia, mooie tekening, goede rekentablis, opstel...	Wildernis - Coco Wasag aan een broer, zus of klasgenoot wat jouw karakter is volgens hen.	Wildernis - Dana 34
Wildernis - Enid 34	Wildernis - Frey 34	Wildernis - Gigi Zoek iets waarin jij de allerbeste van de klas bent (ook al weten de anderen het niet!).	Wildernis - Hiro 10

Je kan ook de beroepen bekijken die in het spel verzameld zijn door vijanden te verslaan. In totaal zijn er 48 beroepen te verzamelen.

Mijn verzamelde beroepen

Verkoper De kasteeltuinen - Akim en Gigi Kan heel goed mensen overtuigen om een product of een dienst te kopen.	Architect De kasteeltuinen - Akim en Gigi Ontwerpt en tekent gebouwen.	Kinesitherapeut De kasteeltuinen - Coco en Akim Behandelt mensen zodat ze hun lichaam weer beter kunnen gebruiken.	Fietshersteller De kasteeltuinen - Coco en Akim Kan fietsen herstellen, of fietsen op orde zetten.
Arts De kasteeltuinen - Dana en Hiro Stelt een diagnose bij patiënten en probeert hen te genezen.	Modeontwerper De kasteeltuinen - Dana en Hiro Ontwerpt modellen en patronen voor kleding.	Dakwerker De kasteeltuinen - Enid en Bodi Kan dakken plaatsen en herstellen. Zo is je huis beschermd tegen regen en sneeuw!	Jurist De kasteeltuinen - Enid en Bodi Geeft mensen informatie over wetgeving en regels, en je verdedigt mensen dankzij die regels.
Dierenverzorger De kasteeltuinen - Enid en Bodi Verzorgt huisdieren.	Professioneel sporter De kasteeltuinen - Frey en Coco Doet een sport als beroep, alleen of in een team. Denkt na over veranderingen in de sport.	Muzikant De kasteeltuinen - Frey en Coco Gebruikt een muziekinstrument of de stem om muziek uit te voeren.	Receptionist De kasteeltuinen - Gigi en Frey Onthaalt mensen, en zorgt ervoor dat ze goed geholpen worden en op de juiste plaats komen.

INFORMATIE AFDRUKKEN

Je kan alle data uit het dashboard downloaden als een PDF-document en afdrukken. Dit document kan je dan gebruiken bij het oudercontact of een gesprek met de leerling. Belangrijk: deze informatie is onvoldoende om adviezen aan te koppelen over talenten, interesses en voorkeur van de leerling.

VEEL GESTELDE VRAGEN

Moet ik het spel al eens gespeeld hebben?

Nee, het spel heeft geen uitleg nodig, dus dit hoeft niet. Natuurlijk kan het geen kwaad als je je al registreert en/of als je het spel op voorhand al eens uitprobeert.

Geeft Kr8cht studieadvies aan mijn leerlingen?

Nee, het geeft leerlingen inzicht in hun interesses en kan als basis dienen voor een gesprek over hun studiekeuze.

Moet ik Kr8cht met de hele klas spelen?

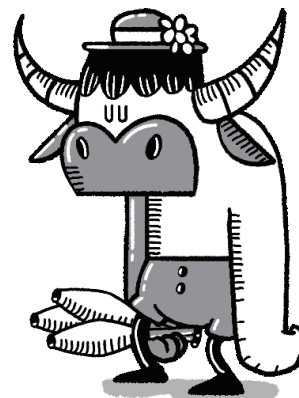
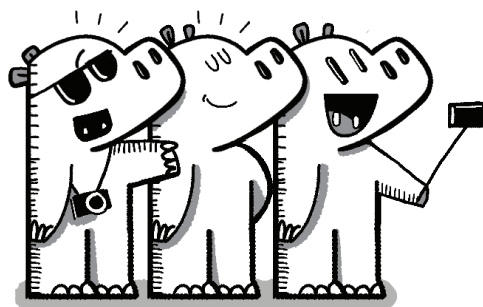
Nee, je kan het ook enkel geven aan leerlingen die nog twijfelen over hun studiekeuze. Je zou het hen als een leuke 'huistaak' of vakantietaak kunnen geven.

Moeten de leerlingen Kr8cht helemaal uitspelen?

Ja, dit wordt sterk aanbevolen. Op die manier verkennen de leerlingen alle studiedomeinen en hebben ze geregeld over hun interesses kunnen reflecteren.

Mijn leerlingen hebben geen e-mailadres. Hoe kunnen ze zich dan registreren?

Een e-mailadres is niet verplicht, maar het is wel aangeraden. Op die manier kunnen leerlingen immers hun wachtwoord terughalen. Als Kr8cht over een periode van twee jaar wordt gebruikt, kunnen ze al eens dat wachtwoord vergeten.



COLOFON

Kr8cht werd gerealiseerd met steun van de Vlaamse overheid en imec. Het is een vervolg op de eerste versie die werd ontwikkeld in het kader van het Transbaso-project met steun van volgende partners: Universiteit Gent, Universiteit Antwerpen, Vrije Universiteit Brussel, AP Hogeschool Antwerpen en HoGent.

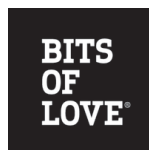
Concept: Jill Vanparys i.s.m. Transbaso
Technische ontwikkeling: Bits of Love
Website en dashboard: Bits of Love
Game en level design: Kasper Geeroms en Jill Vanparys
Grafiek en illustraties: Michèle Vanparys en Jill Vanparys
Verhaal en dialogen: Kasper Geeroms i.s.m. Jedidjah Julia Noomen
Educatieve ondersteuning: Universiteit Gent Steunpunt Diversiteit en Leren

Met dank aan de inbreng en feedback van vele leerkrachten en scholen in en rond Gent!

©2019



imec



BIJLAGE 1: TOP 20 ACTIVITEITEN VOLGENS DOMEIN

Deze bijlage geeft voor elk studiedomein de twintig meest passende activiteiten weer. Deze activiteiten worden in het spel telkens in paartjes als een dilemma aan de speler voorgelegd. Voor

elke activiteit zie je ook de waarde die eraan is toegekend door een panel van experts. Hoe hoger de waarde, hoe meer passend bij het domein.

Taal en cultuur (Akim)	
poëzie lezen	5,49
een gedicht schrijven	5,47
met je vrienden naar de boekenbeurs gaan	5,42
informatie opzoeken over kunst	3,55
een verhaal verzinnen	2,98
luisteren naar verhalen van mensen	2,83
spellingsfouten uit een tekst halen	2,80
gasten onthalen	2,62
video's maken over je werkzaamheden in de tuin of je favoriete dier	2,60
iemand leren lezen	2,54
een uitstap organiseren	2,51
altijd op de hoogte zijn van de actualiteit	2,45
over de geschiedenis lezen	2,31
samen werken aan een kunstwerk	2,30
spreekbeurten houden	2,16
een gerecht presenteren	2,15
in de leerlingenraad zitten	2,01
klasgenoten helpen bij het ordenen van hun nota's	1,94
leren over kunstenaars	1,88
mensen aanmoedigen	1,82

STEM (Bodi)	
computer programmeren	5,47
een eigen recept bedenken	5,44
uitzoeken hoe je planten goed kan doen groeien	3,63
een zelfgemaakte raket lanceren	3,50
ideeën geven over de inrichting van de speelplaats	3,32
dingen mengen en kijken wat er gebeurt	3,32
dingen bouwen	3,01
brainstormen over een nieuw klasproject	2,55
met je vrienden naar Technopolis gaan	2,45
door een microscoop kijken	2,24
een sportmatch bestuderen	1,93
een wetenschapsprogramma bekijken	1,80
een speelgoedje repareren	1,71
achtergrondinformatie opzoeken over hoe je best sport	1,66
een schema voor je looptraining opstellen	1,47
iemand helpen om iets van K'nex te bouwen	1,40
werken met keukenmachines	1,36
een lijstje maken met aantallen en benodigdheden	1,32
een kookschema opstellen	1,31
tekeningen maken	1,30

Kunst en creatie (Coco)	
samen werken aan een kunstwerk	5,92
een instrument bespelen	5,71
je creaties fotograferen	5,45
een verhaal verzinnen	4,32
samen zingen	4,08
informatie opzoeken over kunst	3,94
poëzie lezen	3,87
leren over kunstenaars	3,70
iets met klei maken	3,46
een gedicht schrijven	3,27
tekeningen maken	2,91
brainstormen over een nieuw klasproject	2,89
spreekbeurten houden	2,88
deelnemen aan een muziekwedstrijd	2,62
iets knutselen	2,54
ideeën geven over de inrichting van de speelplaats	2,03
dingen mengen en kijken wat er gebeurt	1,90
schoolbib organiseren	1,77
een uitstap organiseren	1,61
nauwkeurig werken	1,61

Land-en tuinbouw (Dana)	
samenwerken in de tuin	5,73
in de tuin werken	5,68
uitzoeken hoe je planten goed kan doen groeien	5,60
een tuinplan opstellen	5,43
machines en gereedschap voor in de tuin gebruiken	5,38
een boek over tuinen lezen	4,05
dieren verzorgen	3,95
dingen bouwen	3,27
video's maken over je werkzaamheden in de tuin of je favoriete dier	3,19
controleren of bloemen op de juiste manier worden geplant	3,15
je eigen gekweekte groenten en fruit verkopen	2,94
materiaallijst maken	2,76
een stappenplan volgen	2,40
recyclagematerialen geordend bijhouden	2,29
ideeën geven over de inrichting van de speelplaats	2,27
zelfgemaakte dingen verkopen	2,23
door een microscoop kijken	2,16
klusjes doen om iets bij te verdienen	2,01
sociale media gebruiken om iets te verkopen	2,00
een speelgoedje repareren	1,53

Economie en organisatie (Enid)

uitzoeken bij welke bank je het best kan sparen	5,48
koekenbak organiseren voor het goede doel	5,45
altijd op de hoogte zijn van de actualiteit	5,39
brainstormen over een nieuw klasproject	3,79
betoging of staking organiseren	3,34
een uitstap organiseren	3,13
een gametornooi organiseren	3,11
nauwkeurig werken	2,96
in de leerlingenraad zitten	2,91
sociale media gebruiken om iets te verkopen	2,81
een lijstje maken met aantallen en benodigdheden	2,57
een feestje organiseren	2,57
centjes verzamelen en goed bijhouden	2,53
mensen aanmoedigen	2,50
wafels van de school verkopen	2,48
de klastaken verdelen	2,04
schoolbib organiseren	1,86
klasgenoten helpen bij het ordenen van hun nota's	1,79
zelfgemaakte dingen verkopen	1,77
recyclagematerialen geordend bijhouden	1,70

Maatschappij en welzijn (Gigi)

mensen motiveren om bij de jeugdbeweging te komen	5,59
in de leerlingenraad zitten	5,48
de klastaken verdelen	5,44
kijken hoe mensen zich gedragen	5,38
gasten onthalen	5,21
jonge kinderen trainen	3,67
anderen motiveren om vol te houden bij een fysieke uitdaging	3,51
koekenbak organiseren voor het goede doel	3,38
mensen aanmoedigen	3,33
zorgen voor jonge kinderen	3,19
altijd op de hoogte zijn van de actualiteit	3,13
spelletjes spelen met mensen van het rusthuis	2,93
een uitstap organiseren	2,86
brainstormen over een nieuw klasproject	2,73
een feestje organiseren	2,70
een clubje oprichten om samen te bewegen/sporten	2,70
luisteren naar verhalen van mensen	2,37
je ouders overtuigen van iets dat je wilt	1,68
de leerkracht helpen bij het sorteren van de spelkoffer	1,58
mensen duidelijke opdrachten geven	1,48

Sport (Frey)

work out	5,71
sporten in teamverband	5,66
een clubje oprichten om samen te bewegen/sporten	5,64
sport beoefenen	5,26
achtergrondinformatie opzoeken over hoe je best sport	4,27
mensen motiveren om bij de jeugdbeweging te komen	3,94
mensen aanmoedigen	3,58
kijken hoe mensen zich gedragen	3,52
een schema voor je looptraining opstellen	3,48
een sportmatch bestuderen	3,42
een uitstap organiseren	3,07
anderen motiveren om vol te houden bij een fysieke uitdaging	3,03
een logboek van je sportprestaties bijhouden	2,89
mensen uitnodigen om samen te eten	2,85
een gametornooi organiseren	2,35
een wetenschapsprogramma bekijken	2,18
de leerkracht helpen bij het sorteren van de spelkoffer	2,11
mensen duidelijke opdrachten geven	1,72
foto's maken van je sportende zelf en delen via sociale media	1,71
zorgen voor jonge kinderen	1,70

Voeding en Horeca (Hiro)

gasten onthalen	5,71
een gerecht presenteren	5,53
een eigen recept bedenken	5,42
koken en bakken	5,41
lezen over verschillende kook- en baktechnieken	5,39
dingen mengen en kijken wat er gebeurt	5,32
nauwkeurig werken	5,32
een kookschema opstellen	4,00
koekenbak organiseren voor het goede doel	3,61
werken met keukenmachines	3,60
materiaallijst maken	3,21
een lijstje maken met aantallen en benodigdheden	3,00
mensen duidelijke opdrachten geven	2,90
helpen in het huishouden	2,82
mensen uitnodigen om samen te eten	2,68
sociale media gebruiken om iets te verkopen	2,37
een stappenplan volgen	2,25
zelfgemaakte dingen verkopen	2,14
je eigen gekweekte groenten en fruit verkopen	1,95
luisteren naar verhalen van mensen	1,86

BIJLAGE 2:

TOP 20 ACTIVITEITEN VOLGENS RIASOC-GEBIED

Deze bijlage geeft voor elk RIASOC-gebied de twintig meest passende activiteiten weer. Deze activiteiten worden in het spel telkens in paartjes als een dilemma aan de speler voorgelegd. Voor

elke activiteit zie je ook de waarde die eraan is toegekend door een panel van experts. Hoe hoger de waarde, hoe meer passend bij het domein.

Realistisch

Je hebt een voorkeur voor praktische beroepen en activiteiten. Je houdt ervan te werken met je handen en met gereedschap, machines en elektronische systemen. Je hebt mechanische, technische en atletische kwaliteiten.

Je gaat op zoek naar concrete, praktische en gestructureerde oplossingen en strategieën. Tastbare resultaten zijn belangrijk voor jou.

een kast in elkaar steken op basis van de handleiding	5,28
de weg uitleggen	3,92
sport beoefenen	3,57
dingen mengen en kijken wat er gebeurt	2,79
dingen bouwen	2,78
een speelgoedje repareren	2,75
work out	2,15
dieren verzorgen	1,91
machines en gereedschap voor in de tuin gebruiken	1,90
door een microscoop kijken	1,45
in de tuin werken	1,44
iets met klei maken	1,34
de autokoffer inladen	1,30
de leerkracht helpen bij het sorteren van de spelkoffer	1,19
werken met keukenmachines	1,17
video's maken over je werkzaamheden in de tuin of je favoriete dier	1,15
kapsels maken	1,14
met je vrienden naar Technopolis gaan	1,03
een logboek van je sportprestaties bijhouden	1,01
computer programmeren	1,01

Intellectueel

Je hebt een voorkeur voor activiteiten en beroepen waarin je complexe theorieën en problemen kunt onderzoeken en oplossen. Je bent nieuwsgierig en leest graag wetenschappelijke en technische informatie om oplossingen en verklaringen te bedenken. Je waardeert wetenschappelijke of schoolse activiteiten en prestaties. Je vertrouwt op denken, het verzamelen van objectieve informatie en zorgvuldige analyse.

een wetenschapsprogramma bekijken	5,29
achtergrondinformatie opzoeken over hoe je best sport	3,42
leren over kunstenaars	2,91
mensen duidelijke opdrachten geven	2,86
kijken hoe mensen zich gedragen	2,74
spreekbeurten houden	2,59
een schema voor je looptraining opstellen	2,52
altijd op de hoogte zijn van de actualiteit	2,43
informatie opzoeken over kunst	2,35
computer programmeren	2,19
uitzoeken bij welke bank je het best kan sparen	2,09
controleren of bloemen op de juiste manier worden geplant	2,08
een zelfgemaakte raket lanceren	2,02
een gametornooi organiseren	1,98
schoolbib organiseren	1,97
een eigen recept bedenken	1,87
lezen over verschillende kook- en baktechnieken	1,83
een systeem bedenken om je kaft ordelijk te houden	1,82
uitzoeken hoe je planten goed kan doen groeien	1,80
door een microscoop kijken	1,72

Artistiek

Je waardeert cultuur in al haar vormen en geniet van activiteiten zoals toneel, schrijven, dans, muziek en kunst. Je bent creatief en verbeeldingsrijk.

Ontdekken, creatief denken en zelfexpressie zijn belangrijke thema's voor jou.

iets met klei maken	5,36
een gedicht schrijven	3,46
tekeningen maken	3,29
een instrument bespelen	2,91
een eigen recept bedenken	2,75
je creaties fotograferen	2,74
samen werken aan een kunstwerk	2,72
iets knutselen	2,66
deelnemen aan een muziekwedstrijd	2,65
een verhaal verzinnen	2,36
informatie opzoeken over kunst	2,35
ideeën geven over de inrichting van de speelplaats	2,27
kapsels maken	2,18
samen zingen	2,13
een vriendenboek bijhouden	2,00
dingen bouwen	1,94
een zelfgemaakte raket lanceren	1,89
leren over kunstenaars	1,88
spreekbeurten houden	1,70
dingen mengen en kijken wat er gebeurt	1,68

Sociaal

Je hebt een voorkeur voor sociale activiteiten en beroepen. Je wilt anderen informeren, trainen, helpen of genezen. Je hebt sociale vaardigheden, kunt jezelf goed uitdrukken en je bent overtuigend. Menselijk welzijn is voor jou belangrijk.

een feestje organiseren	5,46
kijken hoe mensen zich gedragen	3,65
mensen uitnodigen om samen te eten	3,65
koekenbak organiseren voor het goede doel	3,64
klasgenoten helpen bij het ordenen van hun nota's	3,61
mensen aanmoedigen	3,58
spelletjes spelen met mensen van het rusthuis	3,44
iemand leren lezen	3,38
anderen motiveren om vol te houden bij een fysieke uitdaging	3,06
in de leerlingenraad zitten	3,04
helpen in het huishouden	3,01
met je vrienden naar Technopolis gaan	3,01
gasten onthalen	2,91
wafels van de school verkopen	2,79
sporten in teamverband	2,67
sociale media gebruiken om iets te verkopen	2,40
zorgen voor jonge kinderen	2,26
met je vrienden naar de boekenbeurs gaan	2,16
samenwerken in de tuin	2,12
samen werken aan een kunstwerk	2,12

Ondernemend

Je hebt een voorkeur voor activiteiten en beroepen waarin economische winst en het nastreven van doelen van de organisatie op het voorplan staan. Leiderschap, interpersoonlijke en overtuigende vaardigheden zijn je troeven. Je voelt je op je plaats wanneer je invloed kan uitoefenen op je omgeving. Je bent competitief en bereid risico's te nemen. Je houdt ervan projecten op te starten en anderen te overtuigen mee op de kar te springen.

zelfgemaakte dingen verkopen	5,78
een uitstap organiseren	5,42
uitzoeken bij welke bank je het best kan sparen	5,33
een gametornooi organiseren	4,32
betoging of staking organiseren	3,73
brainstormen over een nieuw klasproject	3,70
koekenbak organiseren voor het goede doel	3,64
wafels van de school verkopen	3,34
een feestje organiseren	3,16
sociale media gebruiken om iets te verkopen	3,07
mensen duidelijke opdrachten geven	2,83
centjes verzamelen en goed bijhouden	2,80
een clubje oprichten om samen te bewegen/sporten	2,78
je eigen gekweekte groenten en fruit verkopen	2,71
iemand helpen om iets van K'nex te bouwen	2,35
mensen motiveren om bij de jeugdbeweging te komen	2,29
ideeën geven over de inrichting van de speelplaats	2,20
in de leerlingenraad zitten	2,15
de klastaken verdelen	2,13
gasten onthalen	1,97

Conventioneel

Je hebt een voorkeur voor activiteiten en beroepen waarin je systematisch gegevens kunt ordenen. Je waardeert economische en commerciële prestaties. Je hebt oog voor detail, bent geordend en planmatig. Je weet graag wat er van je verwacht wordt en je gaat steeds op zoek naar praktische oplossingen.

een stappenplan volgen	5,37
nauwkeurig werken	5,30
een lijstje maken met aantallen en benodigdheden	5,21
centjes verzamelen en goed bijhouden	5,20
spellingsfouten uit een tekst halen	3,26
klasgenoten helpen bij het ordenen van hun nota's	3,07
informatie opzoeken over kunst	3,05
uitzoeken bij welke bank je het best kan sparen	2,81
de autokoffer inladen	2,25
materiaallijst maken	2,20
wafels van de school verkopen	2,16
de klastaken verdelen	1,92
een tuinplan opstellen	1,77
koekenbak organiseren voor het goede doel	1,75
altijd op de hoogte zijn van de actualiteit	1,72
ideeën geven over de inrichting van de speelplaats	1,72
een logboek van je sportprestaties bijhouden	1,65
een uitstap organiseren	1,65
een kast in elkaar steken op basis van de handleiding	1,56
een vriendenboek bijhouden	1,55

BIJLAGE 3: OPLOSSING OBSTAKELS

DEEL I

Gebied	Naam obstakel	Oplossing
Akim I	Reus op de weg	Akim: Goede prater
Bodi I	Girafjes overzetten	Bodi: Bouwen
Coco I	Kroko Napoleon	Coco: Toneelspeler
Dana I	Doornstruik	Dana: Kennis van planten
Enid I	Olifant met schat	Enid: Verstandig met geld
Frey I	Girafjes overzetten	Frey: Fit
Gigi I	Droevige slang	Gigi: Praatdokter
Hiro I	Hongerig monster	Hiro: Kok

DEEL II

Gebied	Naam obstakel	Oplossing
Akim II	Dansbattle	Akim: Wereldreiziger
	Hongerig monster	Akim: Goede prater
	Nijlpaardenpost	Akim: Schrijven / Akim: Presentatie geven / Akim: Mensen ontvangen
	Jean-Pierre de alien	Akim: Talenkennis --- Akim: Goede prater + Akim: Wereldreiziger --- Akim: Schrijven
Bodi II	Airco Pinguïns	Bodi: Herstellen
	Team gewonnen	Bodi: Rekenwonder
	Hongerig monster	Bodi: Bouwen
	Hilde de robot	Bodi: Herstellen --- Bodi: Computerkennis --- Bodi: Rekenwonder -- Bodi: Bouwen
Coco II	Mislukt portret	Coco: Tekenen
	Zeurende oudjes	Coco: Toneelspeler
	Idool	Coco: Fotograaf
	Claudette	Coco: Ontwerper + Coco: Tekenen --- Coco: Toneelspeler + Coco: Fotograaf
Dana II	Hongerig monster	Dana: Dierenvriend
	Giraf feestje	Dana: Werker
	Afval	Dana: Milieuvriendelijk
	Luc het konijn	Dana: Dierenvriend --- Dana: Milieuvriendelijk --- Dana: Werker + Dana: Kennis van planten
Gebied	Naam obstakel	Oplossing
Enid II	Sisi en het rotsblok	Enid: Doorzetten
	Afval	Enid: Orde scheppen

	Wasmachines	Enid: Vergelijken
	Willy van de snoepfabriek	Enid: Doorzetten + Enid: Orde scheppen --- Enid: Plannen + Enid: Verstandig met geld
Frey II	WK Rode Duiven	Frey: Trainer
	Hongerig monster	Frey: Fit
	Team gewonnen	Frey: Eerlijk spelen
	De drie dansers	Frey: Fit + Frey: Wil om te winnen --- Frey: Eerlijk spelen --- Frey: Trainer
Gigi II	Girafjes hebben pijn	Gigi: Verzorger
	Mislukt portret	Gigi: Ruzie oplossen
	Kroko Napoleon	Gigi: Mensen begrijpen
	Vechtende apen	Gigi: Helper --- Gigi: Verzorger + Gigi: Praatdokter --- Gigi: Ruzie oplossen
Hiro II	Nijlpaardenpost	Hiro: Voorbereider
	Idool	Hiro: Baas
	Giraf feestje	Hiro: Harde werker
	De nijlpaarden zijn er!	Hiro: Voorbereider + Hiro: Vriendelijk --- Hiro: Kok + Hiro: Baas

DEEL III

Gebied	Naam obstakel	Oplossing
Akim + Gigi	Zeurende oudjes	Akim: Goede prater / Gigi: Praatdokter
	Film maken	Akim: Boekenwurm / Gigi: Wereldverbeteraar
	Teen trappen	Akim: Goede prater + Gigi: Ruzie oplossen
	Nijlpaardcursus	Akim: Talenkennis + (Akim: Presentatie geven / Akim: Mensen ontvangen) + (Gigi: Helper / Gigi: Leerkracht) + (Gigi: Geduld / Gigi: Mensen begrijpen)
Bodi + Dana	Hondenhok	Bodi: Bouwen / Dana: Dierenvriend
	Kudde koeien	Bodi: Rekenwonder / Dana: Veeteelt
	Ontsnapte varkens	Bodi: Herstellen + (Dana: Werker / Dana: Dierenvriend / Dana: Veeteelt)
Gebied	Naam obstakel	Oplossing
	Energiecentrale	Bodi: Stap voor stap denken + Bodi: Elektrisch genie + Dana: Werker + (Dana: Milieuvriendelijk / Dana: Seizoenen)
Coco + Akim	Fashion Police	Coco: Ontwerper / Coco: Versieren / Akim: Goede prater
	Schat begraven	Coco: Tekenen / Coco: Fantasie / Akim: Wereldreiziger
	Facebook	Coco: Ontwerper + Akim: Schrijven
	Slang wil optreden	Coco: Versieren + (Coco: Muzikant / Coco: Danser) + Akim: Wereldreiziger + (Akim: Schrijver / Akim: Presentatie geven)
Dana + Hiro	IJsverkoper	Dana: Werker / Hiro: Harde werker

	IJsjes op de grond	Dana: Milieuvriendelijk / Hiro: Baas
	Gezonken boot ananasijs	Dana: Tuinaanleg + Hiro: Kok
	Stoute konijntjes	Dana: Kennis van planten + Dana: Dierenvriend + Hiro: Harde werker + Hiro: Bakker
Enid + Bodi	IJskar pinguïn	Enid: Verstandig met geld / Bodi: Herstellen
	Huis schilderen	Enid: Plannen / Bodi: Stap voor stap denken
	Minipark voor maxipret	Bodi: Elektrisch genie + Enid: Verstandig met geld
	Bestellingen chaos	Enid: Orde scheppen + Enid: Plannen + Bodi: Herstellen + Bodi: Computerkennis
Frey + Coco	Gekke hoeden wedstrijd	Frey: Wil om te winnen / Coco: Ontwerper / Coco: Versieren
	Girafjes hebben pijn	Frey: Kennis van het lichaam / Coco: Muzikant
	Nijlpaarden gym	(Frey: Fit / Frey: Lenigheid) + (Coco: Muzikant / Coco: Danser)
	Kroko Picasso	Frey: Wil om te winnen + Frey: Doorzetten + (Coco: Ontwerper / Coco: Fantasie) + Coco: Tekenen
Gigi + Frey	Olifant en giraf	Gigi: Ruzie oplossen / Frey: Eerlijk spelen
	Sisi en het rotsblok	Gigi: Helper / Frey: Doorzetten
	Niemand keeper	Gigi: Ruzie oplossen + Frey: Eerlijk spelen
	Hondenloop- wedstrijd	Gigi: Verzorger + Gigi: Praatdokter + Frey: Eerlijk spelen + Frey: Kennis van het lichaam
Hiro + Enid	Pannenkoeken	Hiro: Voorbereider / Enid: Plannen
	Wedstrijd grootste brood	Hiro: Bakker / Enid: Hulp vragen
Gebied	Naam obstakel	Oplossing
	Sterrenregen	Hiro: Baas + (Enid: Orde scheppen / Enid: Hulp vragen)
	Sterrenrestaurant	Hiro: Kok + Hiro: Baas + (Enid: Plannen / Enid: Verstandig met geld) + Enid: Hulp vragen

DEEL IV

Gebied	Naam obstakel	Oplossing
Omwalling	Ruimteschip	Akim: Mensen ontvangen / Bodi: Computerkennis
	Airco Pinguïns	Bodi: Herstellen / Dana: Seizoenen / Frey: Kennis van het lichaam
	Code inscriptie	Akim: Talenkennis / Bodi: Experimenteren / Dana: Geduld / Enid: Doorzetten / Enid: Vergelijken
	Extra: Limbo	Coco: Danser / Frey: Lenigheid
Kerkers	Blind idool	Enid: Hulp vragen / Gigi: Verzorger / Gigi: Helper
	Spin zonder honge	Dana: Milieuvriendelijk / Hiro: Kok / Hiro: Slager
	Olifant met schat	Enid: Verstandig met geld / Gigi: Wereldverbeteraar
	Extra: Redster in nood	Akim: Typt sneller dan het licht
Binnentuin	Nijlpaardtoeristen	Akim: Mensen ontvangen / Hiro: Voorbereider
	Vlindertikkertje	Bodi: Bouwen / Frey: Eerlijk spelen

	Vormpjes snoeien	Coco: Ontwerper / Coco: Fantasie / Dana: Kennis van planten / Dana: Tuinaanleg / Frey: Wil om te winnen
	Extra: Jongleren	Gigi: Leerkracht
Ridderzaal	Heel veel kaarsen	Bodi: Rekenwonder / Gigi: Helper
	Dief	Bodi: Computerkennis / Coco: Fotograaf
	Kroko Napoleon	Coco: Toneelspeler / Gigi: Mensen begrijpen / Hiro: Vriendelijk
	Extra: IJsjes onpopulair	Enid: Verkoper
Labyrint	De weg kwijt	Akim: Talenkennis / Coco: Toneelspeler / Enid: Doorzetten / Frey: Fit
	De weg kwijt	Akim: Talenkennis / Coco: Toneelspeler / Enid: Doorzetten / Frey: Fit
	De weg kwijt	Akim: Talenkennis / Coco: Toneelspeler / Enid: Doorzetten / Frey: Fit
	Stier wil groen	(Bodi: Stap voor stap denken / Enid: Plannen) + Dana: Tuinaanleg
Gebied	Naam obstakel	Oplossing
	Extra: Giftige wolken	Bodi: Scheikundige
Grote hal	Toeristen vervelen zich	Akim: Presentatie geven
	Tikkertje tussen zuilen	Frey: Wil om te winnen / Frey: Tactiek
	Brullende Hilde	Bodi: Elektrisch genie / Hiro: Vriendelijk
	Verliefde stier	Dana: Kennis van planten / Coco: Fotograaf
	Extra: Van de grond eten	Hiro: Proper werken / Hiro: Slager
Bibliotheek	Rodeostier	Dana: Veeteelt / Frey: Trainer
	Zeurende oudjes	Coco: Toneelspeler / Gigi: Praatdokter
	Giraf feestje	Akim: Typt sneller dan het licht / Dana: Werker / Hiro: Harde werker
	Worteltaart	(Akim: Boekenwurm / Enid: Opzoeken / Hiro: Bakker) + Bodi: Herstellen
	Extra: Kaartspel winnen	Frey: Tactiek
Woon- vertrekken	De fee Vulma	Gigi: Mensen begrijpen
	Hongerige dansers	Akim: Goede prater / Akim: Wereldreiziger / Hiro: Kok
	Bizon verslikt	Akim: Boekenwurm / Gigi: Verzorger / Frey: Kennis van het lichaam
	Wachters	(Coco: Toneelspeler / Akim: Goede prater) + (Dana: Dierenvriend / Frey: Lenigheid)
	Extra: Monsterlijke honger	Hiro: Proper werken
Troonzaal	Lanterfant	Akim: Presentatie geven + Bodi: Elektrisch genie + Coco: Versieren + Dana: Tuinaanleg + Enid: Orde scheppen + Frey: Fit + Gigi: Wereldverbeteraar + Hiro: Kok

