

Deel 1: Het verhaal: op overlevingstocht (om het geheel te kaderen)

Jullie gaan op overlevingstocht in het donker! Jullie worden gedropt langs een kleine weg zonder verlichting. Er is geen berm, geen voetpad, geen fietspad dus moeten jullie op de rijbaan lopen. Het gevaar loert. Het toeval wilt dat jullie allemaal donkere kleren aan hebben. Er rijdt op deze weg af en toe een auto. Jullie hebben pech want er is inderdaad een auto die jullie pad kruist.

Hoe eindigt dit verhaal?

(je krijgt van alles te horen ... er zal wel één zijn die zegt, hij rijdt ons allemaal dood.)

Niemand die wil dat deze tocht op die manier eindigt. We kunnen dit voorkomen.

Hoe? Je probeert een code te bemachtigen om de 'overlevings'kit te kunnen openen.

Om die code te bemachtigen moeten jullie met 4 op zoek gaan naar 1 woord. Een niet-alledaags woord. Dit woord kunnen jullie alleen maar vinden door goed samen te werken.

Je krijgt 30 minuten de tijd om het 'overlevings'woord te vinden.

Je krijgt 10 genummerde foto's met een bijpassende vraag (je moet ze wel in de juiste volgorde bekijken 1, 2, 3 ... ,10).

Bij elke foto en bijhorende vraag past 1 antwoord.

Denk je het juiste antwoord gevonden te hebben, dan kies je het lettertje dat bij het antwoord past.

In dezelfde volgorde van de genummerde foto's leg je de gevonden lettertjes.

Als je de 10 vragen hebt beantwoord en de 10 juiste lettertjes hebt genomen, verschijnt het 'overlevings'woord.

Het groepje dat het woord vindt, krijgt een code om de 'overlevings'kit te openen en te verhinderen dat jullie groepje iets overkomt. Nadat ze het woord gevonden hebben krijgen ze een enveloppe met de code erin.

Wie het niet haalt, krijgt een andere opdracht (het jureren bij deel 3 zie bijkomende fiches).

Eerst de vragen en antwoorden met de bijhorende letters, dan de code en dan wat bijkomende uitleg wat er met de overlevingskit moet gebeuren.

Uitleg die aan elk groepje afzonderlijk wordt gegeven. Ze verdelen het materiaal om zo zichtbaar mogelijk op de baan te gaan. Let op: waar loop je, hoe zit het met de lichtjes, hoe loop je, waar komen de gadgets?

Wie gaat eraan, wie wordt gezien? Succes.

Het filmpje dat kan getoond worden op een ander moment waarbij de regels voor stappers zowel individueel als in groep, met of zonder leider duidelijk aan bod komen.

<https://www.youtube.com/watch?v=JIB04HtMSrI&list=PL9PV2B4b5wOcnzbGXb9MOxc4ZDKE1LbkZ&index=2&t=236s>

Deel 2: het spel zelf



Bij elke vraag hoort een foto.

Wat volgt zijn de vragen en de antwoorden en de bijhorende letters.

Op die manier verschijnt het woord akkefietje. Een woord dat weinig gekend is bij de jongeren maar een synoniem voor zaakje, kleinigheidje.

Duiding: gezien worden op de weg is een kleinigheidje maar is wel levensbelangrijk.

Het leuke is in het geval ze een verkeerde letter, bij een verkeerd antwoord, hebben gekozen, ze onmiddellijk op zoek kunnen gaan naar het juiste antwoord en dus ook de juiste letter.

Oplossingen voor het verkeersspel

1. Hoe snel mag je rijden met een elektrische step?

A 25 km/u

2. Mag de fietser die aan het oversteken is verder rijden?

K Ja, ze mag verder rijden.

3. Je rijdt met de auto. Mag je hier over de gele strook (fietssuggestiestrook) rijden?

K Ja, dat is verplicht.

4. Waar op de rijbaan moet een voetganger in dit geval stappen?

E Aan de linkerkant van de weg, zo dicht mogelijk bij de rand.

5. Moet je een helm dragen wanneer je met een elektrische step rijdt?

F Nee, maar het is wel aan te raden.

6. Mag je dit verkeersbord met de fiets voorbijrijden?

(of mag je dit kleine straat met je fiets inrijden?)

I Nee

7. Je fietst binnen de bebouwde kom. Vlak voor jou heeft een lijnbus zijn richtingaanwijzer aangezet om de bushalte te verlaten. Wat moet je hier doen?

E Ik stop, want de bus heeft voorrang.

8. Wat betekent dit verkeersbord?

T Het kondigt een oversteekplaats voor fietsers aan.

9. Wat moet je als fietser doen in deze situatie?

J Ik moet het stopbord negeren.

10. Is er nog een dode hoek als de spiegels van je auto juist afgesteld zijn?

E Ja, ook dan is er nog een dode hoek

Deel 3: uittesten

De overlevingskit kan maar geopend worden nadat je het groepje een code geeft.

Het spel kan natuurlijk ook gespeeld worden zonder code. Als een groepje het woord 'akkefietje' gevonden heeft, krijgen ze een rugzak waarin het volgende materiaal zit (voor 4 leerlingen bedoeld). Zijn er dan 5 leerlingen dan voorzie je zelf een extra fluohesje.

In de rugzak (ook te gebruiken) fluohesje - rugzakcover cover – wit lichtje (of zaklamp) - rood licht – ledarmband - slapwrap

Het materiaal in de rugzak wordt zo goed mogelijk verdeeld. Elke deelnemer moet zeker één iets aan hebben.

Denk eraan:

Waar loop je op de rijbaan?

Hoe ga je alles wat licht geeft het best verdelen?

Waar bevestig je de overige gadgets.

Dan kun je de groepjes laten showen.

En

**Wie weet die vindt, wie zoekt
die vindt, wie vindt die wint.**

Altijd leuk als het winnend groepje een klein zichtbaarheidsprijsje wint.

De jureringsfiche (bij het showen) voor de begeleider of het groepje dat het woord binnen de tijd niet heeft gehaald.

Handelingen	Max score	Behaalde punten
Hesje vooraan	2	
Cover (met reflecterende stroken op) achteraan (op de rug)	2	
(Wit lichtje) of zaklamp vooraan	2	
Rood licht achteraan (net zoals bij fietsers)	2	
Als groep (zonder leider) loop je achter elkaar	2	
Je stapt links van de rijweg (dat is het meest veilige) en draagt daarom de reflecterende gadgets aan rechterarm of been	5 (indien aan linkerarm - 2), (indien verspreid -1)	
		Totaal :