

Kettingreactie · startkaart

Laat energie zichtbaar reizen door een betrouwbare, spectaculaire keten.

DRIE ZICHTBARE DOELEN

- 1 Benoem elke energie-overdracht
- 2 Bouw herstartpunten
- 3 Test modules vóór koppelen

Materiaalcheck

☐

dominostenen

☐

hellingen en kokers

☐

katrollen en touw

☐

gatenplanken

☐

triggermateriaal

☐

testlogboeken

STARTBRIEFING IN 60 SECONDEN

Vandaag bouwen of onderzoeken we zichtbaar. We testen vóór we tonen, veranderen telkens één ding en kunnen op het einde uitleggen waarom het beter werkt.

Zes kampmissies

Knip de kaarten uit of wijs per ploeg één missie toe.

1 Energiekaart

Teken met pijlen waar duwen, vallen, rollen en trekken elkaar opvolgen.

NODIG

routekaart

2 Domino met rem

Bouw een bocht én een firebreak die een fout tot één zone beperkt.

NODIG

20 dominostenen

3 Hef een emmer

Gebruik een katrol of hefboom om lichter en gecontroleerd te heffen.

NODIG

touw · emmer

4 Slimme trigger

Laat een vallend voorwerp veilig een volgende module vrijgeven.

NODIG

poortje · gewicht

5 Drie-op-drie

Een module mag pas koppelen nadat ze drie keer na elkaar werkt.

NODIG

testlog

6 Finale met herstart

Plan één zichtbaar herstartpunt en wijs een rustige hersteller aan.

NODIG

rolkaart

Ik maakte · testte · leerde

Eén concreet bewijs per stap; korte zinnen of tekeningen zijn genoeg.

NAAM / PLOEG

1

Dit maakten of onderzochten we

2

Deze test ging eerst fout

3

Dit veranderden we bewust

4

Dit kan ik nu uitleggen

TENTOONSTELLINGSLABEL

Onze titel:

Vraag die je ons mag stellen: