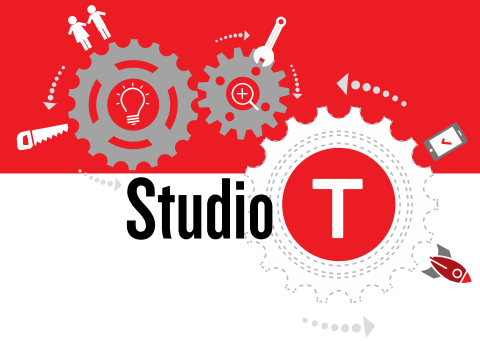


# SPEL: Word een ruimtemonteur

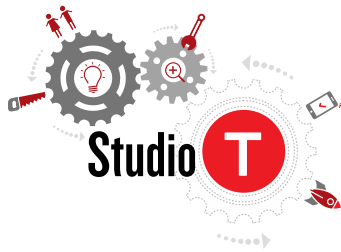


## OPDRACHT • UITDAGING

De deelnemers reizen naar de ruimte om daar op verkenning te gaan. De Europese Ruimtevaartorganisatie (ESA) vindt dat een super plan. Zij wilden dit jaar graag enkele onderhoudswerken uitvoeren aan het internationaal ruimtestation en vroegen aan de begeleider of de deelnemers deze reparaties voor hun rekening willen nemen. De begeleider test eerst of de deelnemers wel bekwaam zijn om herstellingswerken uit te voeren. Bij deze opdracht ervaren de deelnemers de tijdsdruk en efficiëntie die de astronauten aan de dag moeten leggen tijdens hun ruimtemissie. Enerzijds het parcours veilig doorlopen en anderzijds een technische taak tot een goed einde brengen. “Wat zijn de taken van een astronaut?”

## MATERIAAL

- heel veel kledingstukken, in verschillende maten.
- (ruimte)helm
- verschillende paren handschoenen
- chronometer
- hamertje tik – meccano – clics



## STAPPENPLAN

**STAP 1:** Het spel vereist een grote ruimte. Een speelplaats, grote zaal of zandbak zijn ideaal voor deze activiteit. Het hindernissenparcours wordt reeds op voorhand opgesteld.

**STAP 2:** De begeleider legt uit dat de Europese Ruimtevaartorganisatie graag beroep wil doen op de deelnemers om enkele herstellingswerken uit te voeren aan het internationale ruimtestation. Een hele moeilijke taak, daarom wil de begeleider eerst testen of de deelnemers wel bekwaam zijn om deze zware opdracht uit te voeren. Maar wat is de taak van een ruimtevaarder eigenlijk? Wat moet een astronaut kunnen vooraleer hij naar de ruimte mag vliegen? De kinderen gaan na wat het beroep 'astronaut' inhoudt. Nadat de beroepsopdracht van de ruimtevaarders voor de deelnemers duidelijk is, kan de "word ruimtemonteur"-activiteit beginnen.

**STAP 3:** De deelnemers trekken verschillende kledingstukken over elkaar aan. Ze zetten eveneens hun (ruimte)helm op en trekken twee paar handschoenen aan. Een ruimtepak zit niet gemakkelijk en vrij bewegen is moeilijk, de weerstand van de vele kledingstukken evenaart dat gevoel deels.

**STAP 4:** Iedere deelnemer loopt het hindernissenparcours. Ze vertrekken één voor één vanuit de hoepel/ruimtecabine en lopen via de hindernissen naar de doe-bank. Op de doe-bank liggen een aantal technische oefeningen zoals 'hamertje tik' of 'clicks', waarbij de deelnemers tot een technische realisatie proberen te komen. Nadat ze hun doe-opdracht hebben afgerond keren ze terug naar de ruimtecabine. De begeleider kan de deelnemers timen tijdens hun opdracht, zodat zij ervaren dat tijd heel erg belangrijk is in de ruimte. Een astronaut moet efficiënt, maar ook snel kunnen werken.

**STAP 5:** De begeleider vertelt welke deelnemers het snelste waren maar geeft aan dat ook de andere kinderen met glans geslaagd zijn voor het 'examen'. Iedere deelnemer krijgt een brevet met de vermelding van zijn sterkste/moedigste eigenschap.