

STAP 1

Kies een opdracht met je team of klas.

STAP 2

Lees de opdracht in de handleiding.

STAP 3

Neem de bijhorende kaarten en/of het materiaal die bij de opdracht vermeld staan en voer de opdracht uit.

STAP 4

Berg achteraf al het gebruikte materiaal terug op in de doos.

Liever DIT OVERZICHT OP JE SCHERM?
Scan dan deze QR-code:



1

VIRGAWATTE? STARTPUNT



KLASSIKALE OPDRACHT

2

MIRAKELS, GELOOF EN WETENSCHAP
De schaliedekker



GROEPS-OPDRACHT

3

VOOROORDIEN IN ALLE VORMEN
Het kind van de Morin



GROEPS-OPDRACHT

4

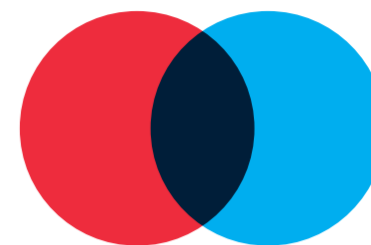
NIET VAN GISTEREN
Een streepje geschiedenis



GROEPS-OPDRACHT

5

TRADITIE
De omgang door de eeuwen heen



GROEPS-OPDRACHT

6

DE BASILIEK
360° tour doorheen het gebouw



GROEPS-OPDRACHT

7

DE VIRGA JESSE IN HAAR BLOOTJE
Een eigenwijs fashion icon



INDIVIDUELE OPDRACHT

8

ROTTEN?
Gezelliger dan het klinkt



INDIVIDUELE OPDRACHT

9

DE WEG KWIJT
De dolende man



GROEPS-OPDRACHT

10

'JA' ZEGGEN
Engagement



GROEPS-OPDRACHT

11

REIZEN NAAR MORGEN
Brief aan je 7 jaar oudere zelf



INDIVIDUELE OPDRACHT

12

FEEST IN DE STAD
Zing je eigen lied



KLASSIKALE OPDRACHT



GROEPS-OPDRACHT

13

DE DIEF ...
Eind goed, al goed?



GROEPS-OPDRACHT

14

HISTORISCHE WAARHEDEN
De Langeman



KLASSIKALE OPDRACHT

15

WENS
Wat wens jij de wereld toe?



INDIVIDUELE OPDRACHT

16

GEDRAGEN WORDEN
Over skateboards en andere dragers



GROEPS-OPDRACHT

17

ERWTENSOEP
Koken voor het goede doel



GROEPS-OPDRACHT

18

IN THE POCKET! WAT NEEM JE MEE?



KLASSIKALE OPDRACHT