




- Intro**
- 1) Verwelkoming (2 minuten, p.10)
 - 2) Groepsindeling (2 minuten, p.12)
 - 3) Voorbereidende vragen (15 minuten, p.10)
 - 4) Uitleg van de spelregels (6 minuten, p.12)
 - 5) Vraag aan de leerlingen om alle fiches aandachtig te lezen zonder aan de positie van de leerlingenkaartjes te komen op hun schoolfiche.

-  Doe-opdrachten
-  Battlefase
-  Investeringsfase

Ronde 01

Ronde 02

Ronde 03

Nodige infrastructuur winnen

→ Een school bouwen (3 minuten)

- Introductie
- Uitleg
- Spel

Indien nodig, zie p.22 van het spelhandboek

Nodige schoolmateriaal winnen

→ Ontcijfer een codeboodschap (5 minuten)

- Introductie
- Uitleg
- Spel

Indien nodig, zie p.23 van het spelhandboek

Nodige leerkrachten winnen

→ Papier, potlood, gom (5 minuten)

- Introductie
- Uitleg
- Spel

Indien nodig, zie p.24 van het spelhandboek

Noteer de behaalde score op het bord

Icoonkaarten en Educo's winnen (8 minuten)

- Uitleg (3 minuten)
- Spel (5 minuten)

Icoonkaarten en Educo's winnen (5 minuten)

- Newsflash

Aankondiging: «Door belastingsontduiking is er minder geld dan voorzien voor onderwijs. Trek tijdens deze battlefase telkens 1 Educo af van het aantal gegooide ogen, want er valt helaas minder geld onder de scholen te verdelen»

- Spel

Als een team niet alle 3 essentiële voorwaarden van kwaliteitsvol onderwijs heeft gerealiseerd, dan zal ze een paar leerlingen moeten laten zakken in hun educatiejaren om zo toch nog de vereiste 12 Educo's voor schoolgebouwen, 8 Educo's voor leerkrachten en 5 Educo's voor schoolmateriaal te bekomen.

Einde van de ronde. Overgaan naar het tellen van het aantal educatiejaren, zie p.19.

Neem de tijd om even stoom af te blazen met je leerlingen, zie p.20.

Vraag na 5 minuten aan de leerlingen om te stoppen en hun 10 kaarten terug op een stapeltje te leggen.

Daarna gaan ze terug naar hun tafel met de iconkaarten en Educo's die ze gewonnen hebben.

VOORBEREIDING (1 minuut)

Vraag aan ieder team een vrijwilliger die controleur wordt.

Geef aan iedere controleur een infofiche die de iconkaarten uitlegt.

Iedere controleur gaat daarna bij een ander team zitten om hun investeringen na te gaan.

* SPEL (5 minuten) **

Ieder team speelt de negatieve en positieve effecten van de iconkaarten uit.

Dankzij de infofiche leest de controleur de gevolgen van iedere iconkaart voor. Hij voert daarna de instructies van de kaart uit.

De controleur houdt de iconkaart bij.

Ieder team investeert zijn Educo's om hun leerlingen te laten verder studeren.

De controleur houdt de Educo's bij.

Indien nodig kunnen de Educo's ook dienen om één van de 3 voorwaarden van kwaliteitsvol onderwijs te vervullen.

SLOT

De controleurs zeggen aan de spelleider hoeveel afgestudeerden er zijn in de school en brengen de iconkaarten en Educo's terug.

* TIP VOOR DE SPELLEIDER

Gebruik de investeringsfase om na te gaan dat er op iedere speeltafel een 7-tal iconkaarten en 25 Educo's liggen.

Verdeel de extra Educo's (2 per afgestudeerde) gelijkmatig over de speeltafels.

**TIP VOOR DE SPELLEIDER

Gebruik de investeringsfase van ronde 2 om alle kaarten A, B en C die op de 3 speeltafels liggen te verzamelen om de volgende ronde al voor te bereiden.

Selecteer de kaarten die een leerkrachticoontje hebben. Dat zijn de kaarten 1, 2 en 3 van de series A, B en C.

Als er 5 teams zijn, zijn er in totaal 45 'leerkracht kaarten', 9 per kleur dus.

