

HANDLEIDING PLAY IT COOL!



Beste gastdocent,

Wat fijn dat je bereid bent om jongeren te vertellen over onze branche en hoe leuk het is om te werken in de koude-, klimaat- en warmtepomptechniek. Wij verwachten dat je met dit spel genoeg input hebt om jongeren van groep 7/8 of de onderbouw vmbo/havo/vwo in ongeveer 45 - 60 minuten actief bezig te houden met koudetechniek.

Om de jongeren echt een indruk te geven van wat de koeltechnische branche doet, raden wij je aan om voorafgaand aan het spel een korte introductie over koudetechniek te geven. Kant en klare gastlespakketten zijn op te vragen via de arbeidsmarkttoolkit op de website van NVKL (www.nvkl.nl).

Dit spel is ter beschikking gesteld door branchevereniging NVKL en O&O-fonds Wij Techniek. Wij wensen je veel succes en plezier met **Play it COOL!**

DUUR VAN HET SPEL

Uitleg: 5 minuten

Introductie koude-, klimaat- en warmtepomptechniek: 10 - 30 minuten

Spel: 30 - 60 minuten

(afhankelijk van groepsgrootte/leeftijd/hulp)

Afsluiting: 5 minuten

BENODIGDHEDEN

1 Play it COOL! spel voor maximaal

30 deelnemers met:

- » 6 spelborden
- » 20 aanwij斯卡arten
- » 6 sets met 4 x 8 kaartjes met deskundigen, installaties, klanten en locaties

ZELF MEENEMEN

- » Plakband om aanwijzingen aan de muur te hangen
- » Eventuele bedrijfsgadgets voor alle deelnemers, of als prijs voor het winnende team
- » Een kookwekker of telefoon om de tijd te kunnen zetten

De spelers mogen een pen en kladpapier gebruiken.

DOEL PLAY IT COOL!

Met dit spel willen we jongeren kennis laten maken met de veelzijdigheid van functies, installaties en klanten in de koudetechniek.

Het doel is om zo snel mogelijk uit te vinden wie, aan welke installatie bij welke klant, heeft (mee)gewerkt! Het team dat dit het eerste goed heeft opgelost, heeft gewonnen!

UITLEG PLAY IT COOL!

Vorbereiding

- » Maak afspraken met een school/docent over een gastles met **Play it COOL!** in de les. Spreek af dat de docent erbij blijft. Bespreek vooraf wat je nodig hebt en hoe lang het gaat duren.
- » Verdeel de klas in het aantal groepjes (of laat ze dat zelf doen, of houd de groepen van de tafeltjes aan, eventueel in overleg met de docent) gelijk aan het aantal spelborden van ongeveer 4 tot 6 leerlingen. Ieder groepje krijgt 1 spelbord plus een set van 4 x 8 kaartjes.
- » Hang de kaarten met aanwijzingen in het lokaal op of leg ze neer, op een dusdanige manier dat de leerlingen deze kunnen lezen. Als je het extra moeilijk wil maken, kun je ze ook op wat moeilijker vindbare plaatsen plakken, bijvoorbeeld onder een tafel.
- » Zet de kookwekker of je telefoon klaar of gebruik een timer voor op het digibord.

De start van het spel

- » Introduceer jezelf, je bedrijf en de koeltechnische branche.
- » Verdeel de klas in groepjes en vertel de leerlingen dat ze een spel in de klas gaan spelen!
- » Vertel dat het oplossen van het spel teamwerk is, en dat ze in hun team samen op zoek moeten gaan naar de oplossing.
- » Leg uit wat de opdracht is: Ontdek wie, aan welke installatie bij welke klant, heeft (mee)gewerkt!
- » Vertel dat ze de kaartjes op het spelbord moeten leggen.
- » Leg uit dat de aanwijzingen om tot de oplossing te komen in de ruimte hangen of achterop de kaartjes staan.

VERVOLG HANDLEIDING PLAY IT COOL!



- » Leerlingen mogen aanwijzingen die in de ruimte hangen niet weghalen of ergens anders ophangen/neerleggen.
- » Vertel dat ze geen inzichten of oplossingen met andere groepjes moeten delen: het is immers een wedstrijd!
- » Ze mogen niet op het spel schrijven. Ze mogen wel zelf aantekeningen maken op eigen kladpapier.
- » Geef aan hoeveel minuten ze de tijd hebben en zet de timer aan!
- » Zodra een team klaar is kunnen zij allen aan hun tafel gaan zitten en de hand opsteken, zodat jij kunt komen controleren of ze de goed oplossing hebben.
- » Wens de leerlingen veel succes en plezier!
- » Wanneer de timer is gestart, kunnen de leerlingen zelfstandig met het spel aan de slag zonder begeleiding van de gastdocent. Je observeert hoe het spel verloopt en geeft eventueel een hint wanneer de leerlingen vastlopen (niet te snel).

Einde van het spel

- » Hebben de leerlingen alle kaartjes op de juiste plaats liggen? Dan hebben zij de oplossing goed! Het team dat dit het eerste heeft gedaan, heeft gewonnen!
- » Het spel is afgelopen wanneer de tijd verstreken is of als alle groepjes de oplossing compleet hebben.
- » Check of er nog vragen zijn en of de leerlingen

een beeld hebben gekregen van de koeltechnische branche. Vul dit eventueel aan met je eigen ervaringen en werkzaamheden. Reik eventueel een prijsje uit aan het winnende team.

Alle spullen weer compleet?

- » Stop alle aanwijzingen, kaartjes en spelborden weer netjes in de doos. Zo kun je deze nog diverse keren hergebruiken bij weer een nieuwe groep.

Variant voor een evenement

Voor een korte activiteit voor 1 of 2 groepjes: Leg een of twee spelborden op tafel, leg er een set van 32 kaartjes naast, en leg de aanwijzingen erbij. Zo kan één groepje aan de slag om zo snel mogelijk de kaartjes op de juiste plek te leggen. Duur ongeveer 15 minuten.

Tips:

- » Weinig tijd? Leg alvast de rij met locaties op de goede plek.
- » Grote groep: maak een foto van de oplossing en laat de docent ook controleren.
- » Bij het maken van foto's: vraag altijd aan de docent of dit toegestaan is.
- » Deel de spelborden en kaartjes pas uit na de uitleg van het spel, zodat alle teams tegelijkertijd kunnen beginnen.
- » Wanneer de leerlingen het moeilijk vinden: pak 1 aanwijzing (bijvoorbeeld nr 10) en leg aan de hand van die aanwijzing uit hoe ze het aan kunnen pakken.