

Plenair programma

Tijdens De Jonge Akademie on Wheels is er naast de vier workshops ook een programma voor alle teams samen. Het plenaire programma bestaat uit een aantal verschillende onderdelen waarbij de teams punten kunnen scoren. De wetenschappers vervullen in het plenaire programma één of meerdere rollen.

IN HET PRODUCTIEBOEK STAAT VOOR WELKE ROL(LEN) JE BENT INGEDEELD!

Onderdelen

Het eerste deel van het plenaire programma vindt 's ochtends na de eerste twee workshoprondes plaats (tot de lunch). Het tweede deel vindt 's middags na de laatste workshop plaats.

Onderdelen plenair programma	Duur
ochtend	
o. Welkom door Victoria Koblenko	5 minuten
1. Wie van de drie	10 minuten
2. Race	20 minuten
3. Quiz (vervalt indien Race uitloopt)	10 minuten
4. Tussenstand ochtend	5 minuten
middag	
6. Tussenstand middag	5 minuten
7. Speltheorie-spel	15 minuten
8. Fijnproeverswedstrijd	15 minuten
9. Einduitslag	5 minuten
10. Prijsuitreiking en afsluiting	5 minuten

Toelichting op de onderdelen

1. WIE VAN DE DRIE

Tijdens de voorbereidende les voorafgaand aan De Jonge Akademie on Wheels hebben de leerlingen 'wetenschappelijke vragen' bedacht. Deze vragen zijn naar De Praktijk gestuurd. Zij hebben bij een selectie van vragen drie mogelijke antwoorden geformuleerd. Een panel van drie wetenschappers geeft de drie mogelijke antwoorden op elke vraag. De leerlingenteams mogen overleggen met de 'tafelwetenschapper' en hun teamcaptain over het juiste antwoord. Met een ABC-bordje geven ze aan wie volgens hen de waarheid spreekt.

Puntentelling

Elk goed antwoord is **een punt**. De teamcaptains houden de stand van hun team bij.

2. RACE

De race bestaat uit vijf onderdelen, die zo snel mogelijk doorlopen moeten worden. Het is een tijdtrace, waarbij de teams alle onderdelen in tweetallen in estafettevorm uitvoeren. Pas als een onderdeel succesvol is afgerond, mag het volgende tweetal aan de slag. De leerlingen mogen vooraf kort overleggen wie welk onderdeel doet. De tafelwetenschappers geven aan wanneer elk tweetal van hun team mag starten en zorgen voor een eerlijk verloop. Ze houden met een stopwatch de tijd van hun team bij.

Er starten twee teams tegelijk (team 1 en 2). Zodra de teams bij onderdeel 3 (pipetteren) zijn, gaan de volgende twee teams van start (team 3 en 4). De race bestaat uit deze onderdelen:

o. doorgeefstokje ophalen

Ergens in of buiten het schoolgebouw staat een wetenschapper met acht 'doorgeefstokjes'. Het eerste tweetal van elk team rent om een stokje op te halen. Het stokje moet steeds worden doorgegeven aan het volgende tweetal.

1. vraag 't de wetenschapper

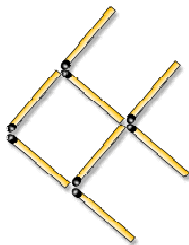
Elke tafelwetenschapper heeft een envelop met twee vragen. Het leerlingentweetal krijgt vraag 1 en gaat naar de tafel met wetenschappers. Slechts één van die wetenschappers kan het juiste antwoord geven, doordat het te maken heeft met zijn of haar vakgebied/rugnummer. Als de leerlingen hun vraag aan de verkeerde wetenschapper stellen, moeten ze de vraag teruggeven aan hun tafelwetenschapper en eerst de tweede vraag laten beantwoorden. Daarna gaan ze weer met de eerste vraag naar het panel etc.

De tafelwetenschapper heeft de vragen in beheer en controleert de antwoorden. Hij/zij bepaalt wanneer het team verder mag.

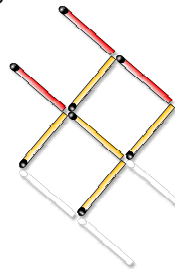
2. eetstokjespuzzel

Op een tafel liggen eetstokjes in de vorm van een vis. De tweetallen leerlingen moeten drie eetstokjes zodanig verleggen dat de vis omdraait. Een wetenschapper controleert of eerlijk wordt gespeeld, mag hints geven en geeft aan wanneer het team door mag. Als het tweetal de puzzel na een minuut niet oplost, mogen ze verder.

Puzzel:



Oplossing:



3. pipetteren

De tweetallen gaan naar een tafel, waar twee pipetmannen liggen. De leerlingen krijgen de opdracht de pipetman in te stellen en een bepaalde hoeveelheid water te pipetteren. Ze worden hierbij begeleid door een wetenschapper, die bepaalt wanneer ze door mogen.

De wetenschapper zorgt ervoor dat de pipetman weer in de 'oude' stand wordt gezet als een team klaar is.

4. genetisch gemodificeerd (GMO)

Elk tweetal krijgt twee producten voorgezet. Ze bekijken de ingrediëntenlijst; welk product bevat een genetisch gemodificeerd ingrediënt? Het antwoord kan zijn: **slasaus/ winegums/ satésaus/ balsamico-azijn**. De tafelwetenschapper controleert het antwoord.

Puntentelling

Het aantal punten hangt af van hoe snel de teams klaar zijn. De tafelwetenschappers hebben de tijd van hun team geklokt en geven deze na dit onderdeel door aan iemand van De Praktijk.

4. QUIZ

De vragen in deze quiz over voeding worden gesteld door Victoria Koblenko en het antwoord wordt gegeven door een panel van drie of vier wetenschappers. De antwoorden liggen ter plekke klaar. De teams mogen overleggen met hun tafelwetenschapper en teamcaptain.

Puntentelling

Elk goed antwoord is **een punt**. De teamcaptains houden de score van hun team bij.

5. TUSSENSTAND OCHTEND

Na afloop van de quiz geven de teamcaptains de score van hun team door aan iemand van De Praktijk.

Aan het einde van de ochtend wordt de tussenstand bekendgemaakt van de ochtend. Er kan een groot verschil in punten tussen de teams zitten. Dit kan te maken hebben met het feit dat bij twee workshops (Wondermiddeltjes en Fijnproevers) minder punten te verdienen zijn dan bij de twee andere workshops (Van koe tot koelkast en Wie wat bewaart). De presentator zal dit duidelijk maken naar de leerlingen toe. Ook de teamcaptains moeten ervoor zorgen dat de teams met de minste punten weten dat ze nog steeds kunnen inlopen en kans hebben om te winnen.

6. TUSSENSTAND MIDDAG

Halverwege de middag wordt weer een tussenstand gegeven. De standen zullen weer dicht bij elkaar liggen dan aan het einde van de ochtend, doordat alle teams alle workshops hebben gedaan. De laatste onderdelen, het speltheoretisch spel en de fijnproeverswedstrijd, kunnen het verschil gaan maken.

7. SPELTHEORETISCH SPEL

- Elk team krijgt tien punten toebedeeld.

- Van deze tien punten **moet** elk team er 1 of meer aanbieden aan het volgende team (Team 1 aan Team 2, 2 aan 3 etc, 8 aan 1).
- Het ontvangende team kiest of zij het aanbod wel of niet accepteren.
- Als het aanbod geaccepteerd wordt, krijgen beide teams hun deel van de tien punten. Als het aanbod niet geaccepteerd wordt, krijgen beide teams **GEEN** punten.

Elk team krijgt een ‘aanbiedingsbriefje’ waarop ze hun bod kunnen doen geven met een bordje aan (A= ja, B=nee) of ze het bod accepteren of niet.

8. FIJNPROEVERS WEDSTRIJD

Tijdens de workshop Fijnproevers hebben de teams een product vermomd. In dit onderdeel proeven de teams elkaars producten en proberen te raden wat het vermomde product is. Ieder team proeft de producten van elk ander team. De teamcaptains houden hun teams bij elkaar en leiden ze langs de verschillende teamtafels. De teams moeten een gezamenlijk antwoord geven over de vermomde producten van de andere teams. De tafelwetenschappers zitten aan hun teamtafel met het vermomde product van hun team en zorgen ervoor dat iedereen kan proeven. De teamcaptains houden bij hun team denkt dat de andere teams vermomd hebben.

Puntentelling

Elk product dat goed geraden wordt, is **2 punten** voor het team. Het team dat het product zó goed heeft vermomd dat geen enkel ander team het raadt, krijgt daar **10 punten** voor.

9. EINDUITSLAG

Tot slot maakt de presentator bekend hoeveel punten er zijn verdiend bij het speltheoretisch spel en de fijnproeverswedstrijd, en wat dit betekent voor de eindstand.

10. PRIJSUITREIKING EN AFSLUITING

Tot slot zal Maarten Kleinhans van De Jonge Akademie een afsluitend woord houden, aangevuld met een kort woord van een docent of de schoolleiding. Vervolgens wordt de eindstand bekendgemaakt en de drie beste teams ontvangen een prijsje uit handen van De Jonge Akademie. Aan alle leerlingen worden insectenlolly's uitgedeeld.