



TEX-AIR

Een geknipt spel om meer te weten te komen over innovatieve textielproducten en hun maatschappelijk belang.



COLOFON

Een uitgave van:



De Aanstokerij vzw
Naamsesteenweg 130
3001 Leuven

016 22 25 17

info@aanstokerij.be
www.aanstokerij.be
www.facebook.com/aanstokerij

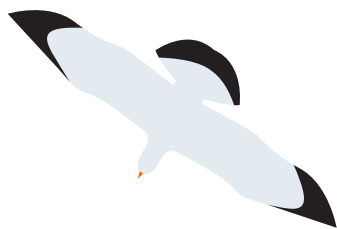
In opdracht van:



Cobot vzw
Poortakkerstraat 92
9051 Sint-Denijs-Westrem

09 222 26 14

www.cobot.be
www.wildvantextiel.be



Met de steun van de Vlaamse Overheid.



Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt, door middel van druk, fotokopie, microfilm of welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van De Aanstokerij vzw.

Alle rechten voorbehouden.
Commercieel gebruik is niet toegelaten.
© De Aanstokerij vzw, Leuven, 2021
v.u. Jasper Van Thienen, Naamsesteenweg 130, 3001 Leuven

In de spelhandleiding hebben we het over 'de speler' en 'de spelbegeleider' en gebruiken we enkel mannelijke benamingen. Systematisch bedoelen we daarmee ook de vrouwelijke en de non-binaire identiteit.

De informatie in dit spel is gebaseerd op feiten, wetten en data uit 2021.



VOORWOORD

Tijdens Tex-Air krijgen de spelers door onderzoekend leren inzicht in innovatieve textielproducten en het maatschappelijk belang ervan. Ze helpen de passagiers te ontsnappen van het onbewoond eiland waarop hun vliegtuig een noodlanding moest maken. Daarvoor moeten de spelers hun creativiteit, probleemoplossende vaardigheden en samenwerkingsvaardigheden aanspreken. Ze zullen versteld staan van hoe vaak textiel deel uitmaakt van het dagelijkse leven.

Wij motiveren kinderen en jongeren met dit spel om op onderzoek te gaan en hun blik te verruimen dankzij de wondere wereld van textiel.

Veel speelplezier!

Cobot

INHOUD

Spelkenmerken	4
Spelomschrijving	4
Materiaal	4
Vorbereiding	5
Speluitleg	8
Spelverloop	8
Teamvorming	8
Intro spel	8
Uitdaging 1	9
Uitdaging 2	10
Uitdaging 3	11
Einde van het spel	13
Nabespreking	13
Bijlagen	14
Kopiemateriaal	15-17
Verbeterfiches	18-30
Achtergrondinformatie	31



SPELKENMERKEN

Thema: Innovatieve textielproducten en hun maatschappelijk belang.

Doel: De spelers laten kennismaken met het innovatieve karakter van textielproducten en hen inzicht geven in het maatschappelijk belang ervan.

Spelomschrijving

Tijdens dit samenwerkingsspel ontdekken de spelers dat producten uit de textielindustrie alomtegenwoordig zijn en misschien zelfs, letterlijk en figuurlijk, van levensbelang zijn.

Een vliegtuig van Tex-Air met een 60-tal passagiers aan boord en heel wat materiaal uit de sector maakt een noodlanding op een onbewoond eiland. De spelers coördineren samen het reddingsproces. Dat bestaat uit verschillende fases waarin ze drie uitdagingen aangaan, met opdrachten gelinkt aan de textielindustrie.

In de laatste fase, de reddingsoperatie, moeten de spelers alle passagiers van het eiland evacueren in een spannende race tegen de klok. Hiervoor zullen ze moeten samenwerken, tactisch denken en in de boeiende wereld van de textielindustrie moeten duiken.

Doelgroep	5de – 6de lager onderwijs, 1ste – 2de middelbaar onderwijs
Aantal spelers	10 - 25 spelers
Duur	2 lesuren
Begeleiding	Consulenten Cobot of de leerkracht
Setting	In een (klas)lokaal met beamer en laptop/pc

MATERIAAL

De spelen staan bij Cobot en komen samen met de spelbegeleider mee naar de klas. De spelbegeleider zorgt ervoor dat alles terug in de doos zit en brengt de doos naar Cobot. Voor afwijkende afspraken gelieve contact op te nemen via cobot@cobot.be.

Materiaal algemeen

- Presentatie (te downloaden op <https://www.cobot.be/TexAir/>)
- 1 speelbord op doek
- 25 kledinglabels en veiligheidsspelden
- 5 matrixborden met 4 draden in één kleur (rood, oranje, blauw, groen, geel)
- 30 bootkaarten
- 60 houten pionnen in zakje (12 paars, 21 groen, 5 oranje, 7 rood, 15 geel)
- 1 dobbelsteen met kleuren
- 1 dobbelsteen met cijfers
- 3 vlaggen aan touw



Materiaal opdrachten

- 5 voortgangsfiches (1 voor elk team, te kopiëren uit de bijlage)
- 17 stoffen zakjes met de opdracht fiche en het eventuele materiaal voor die opdracht:
 - » A1: 15 kaartjes
 - » A2: 1 veter
 - » A3: 2 stukken touw
 - » A4: 5 kaartjes en 5 lapjes stof
 - » A5: 5 kaartjes en 5 lapjes stof
 - » A6: 5 kaartjes en inzetblokje
 - » A9: 5 kaartjes
 - » S1: touwen
 - » S2: papier en kleurpotloden of stiften (zelf voorzien)
 - » G rood: fles met rijst en 4 voorwerpen uit naaisetje
 - » G oranje: aansteker, doosje, 3 touwen (voorzie een glas water)
 - » G geel: woordzoeker (5 x te kopiëren uit de bijlage)
- 12 verbeterfiches voor zelfcorrectie

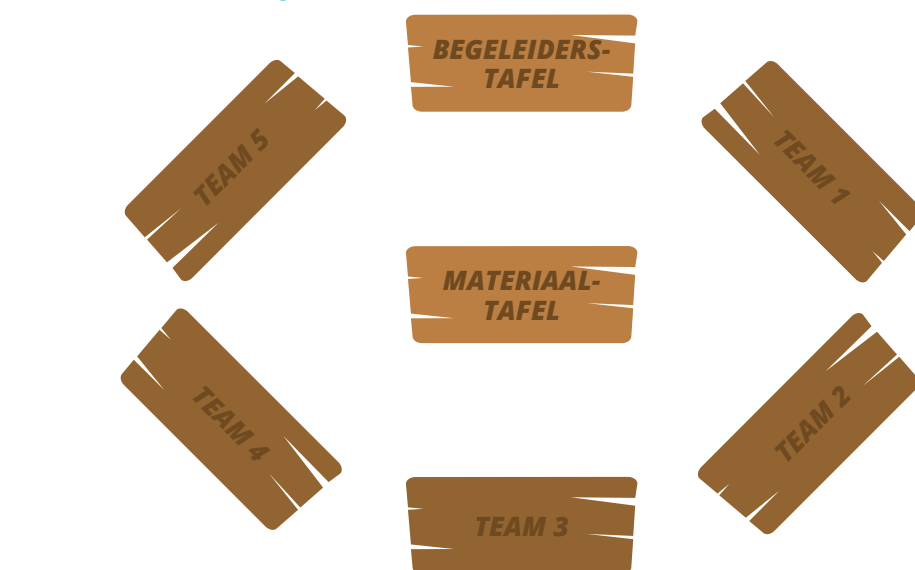
Checklist voor na het spelen

Een aantal zaken worden het best na het spelen gecontroleerd of aangevuld voor het volgende spel. Er staat ook een checklist met al het materiaal op de sticker aan de binnenkant van het deksel.

- Zit het nodige materiaal in elk opdrachtenzakje?
- S1: ontknoop het net zodat de touwen los zijn.
- G oranje: zijn de touwen nog voldoende lang?

VOORBEREIDING

Zet de ruimte klaar op deze manier:

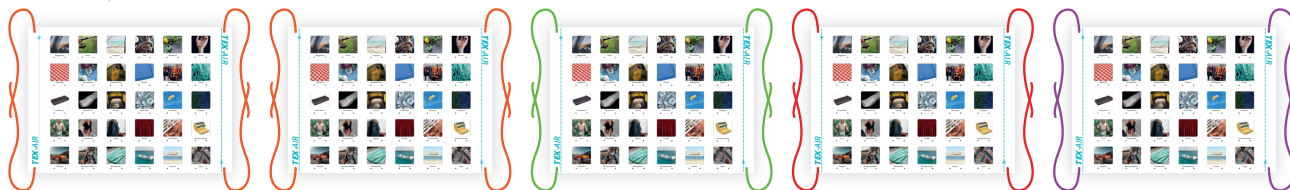


Plaats het zakje met pionnen zo ver mogelijk van de begeleiderstafel aan de overkant.



Verdeel het materiaal op deze manier:

- Op elke teamtafel
 - » 1 matrixbord met 4 draden in één kleur
 - » kopie voortgangsfiche
 - » pen



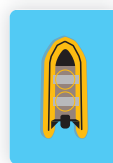
- Op de begeleiderstafel
 - » speelbord
 - » bootkaarten in 3 stapels



Algemene opdrachten (A)

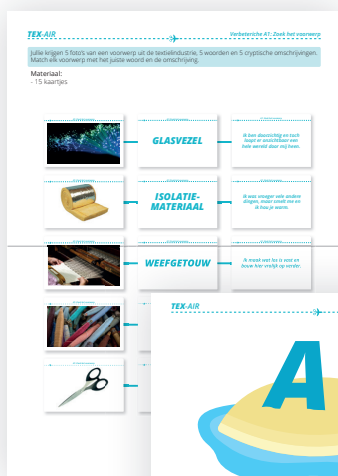


Samenwerkingsopdrachten (S)



Groepsopdrachten (G)

- Op de materiaaltafel
 - » 17 opdrachtenzakjes
 - » 12 verbeterfiches





Hang het touw met vlaggen op, zorg dat de vlaggen **nog niet** zijn uitgerold.



Speld bij het binnenkomen elke leerling een stoffen kledinglabel op met behulp van een veiligheidsspel.

Verdeel de teams zoals aangegeven in de tabel.

Neem evenveel kledinglabels van elke soort als er spelers zijn in dat team.

Totaal aantal spelers	100% POLYESTER     	100% WOL     	100% LINNEN     	100% BAMBOE     	100% KATOEN     
10	2	2	2	2	2
11	3	2	2	2	2
12	3	3	2	2	2
13	3	3	3	2	2
14	3	3	3	3	2
15	3	3	3	3	3
16	4	3	3	3	3
17	4	4	3	3	3
18	4	4	4	3	3
19	4	4	4	4	3
20	4	4	4	4	4
21	5	4	4	4	4
22	5	5	4	4	4
23	5	5	5	4	4
24	5	5	5	5	4
25	5	5	5	5	5



SPELUITLEG

Spelverloop

- Teamvorming (5 min)
- Intro spel (5 min)
- Uitdaging 1: materiaal uit vliegtuig redden (10 min)
- Uitdaging 2: voorwerpen matchen (10 min)
- Uitdaging 3: reddingsoperatie met boten (40 min)
- Einde van het spel (10 min)
- Nabespreking (20 min)

Teamvorming (5 min)



Speld bij het binnenkomen elke speler een stoffen kledinglabel op de rug met behulp van een veiligheidsspeld. (Toon slide 4)

De spelers moeten zichzelf zo snel mogelijk groeperen in 5 teams van 2-5 spelers. Teamgenoten herkennen elkaar a.d.h.v. de labels op hun rug (100% polyester, wol, linnen, bamboe, katoen). Maar: het label hangt op de rug, de spelers moeten elkaar dus helpen om de teams te vormen.

Vraag de spelers hierna om in hun eigen kleren zo'n kledinglabel te zoeken. Overloop de 5 soorten stof en vraag wie iets draagt met deze grondstof in.

Intro spel (5 min)

Toon de nieuwsuitzending aan de spelers. (Toon slide 5) Vraag of ze in het filmpje de 4 uitspraken met een link naar de textielindustrie vonden. (Toon slide 6)



Een vliegtuig van Tex-Air met 60 passagiers en heel wat materiaal uit de textielsector aan boord heeft een spectaculaire noodlanding moeten maken. Luchtverkeersleiders zagen het vliegtuig dalen richting een onbewoond eiland in de Atlantische Oceaan.

Wij vroegen een reactie aan een getuige, maar die was nogal **kort van stof**. De inzittenden kwamen er gelukkig met de schrik van af, maar kropen volgens experts wel door het **oog van de naald**. Nu staan ze voor de moeilijke taak om zichzelf gezond en in leven te houden op een eiland zonder voorzieningen ... sorry ik was even **de draad** kwijt ... tot ze gelokaliseerd werden.

Momenteel wordt er een reddingsoperatie met boten **op touw** gezet om de gestrande passagiers zo snel mogelijk weer naar de bewoonde wereld te brengen.



Geef de spelers de speluitleg en 3 uitdagingen mee. (Toon slide 7-9)



Uitdaging 1: mensen en materiaal uit het vliegtuig redden (10 min)

Deze uitdaging bestaat uit 2 delen: mensen redden en materiaal redden.

Mensen redden



(Toon slide 10) De spelers hebben 90 seconden om de passagiers uit het vliegtuig te verwijderen. Leg het zakje met gekleurde pionnen (= de passagiers) zo ver mogelijk van de tafel waarop het speelbord ligt. Vraag alle spelers om een ketting te vormen tussen het speelbord en het zakje pionnen. De uitdaging is om alle pionnen binnen de 90 seconden één voor één door te geven en op het eiland te plaatsen. (Toon slide 11) Start de tijd door op de klok te klikken.

De gekleurde pionnen staan nu willekeurig verspreid over het eiland op het speelbord.

Materiaal redden

Daarna gaan de teams elk naar hun teamtafel en bekijken er de foto's van de voorwerpen. Dit zijn de materialen die de passagiers meenamen uit het vliegtuig. (Toon slide 12)

Vraag de teams een draad te rijgen onder de foto's van de voorwerpen die volgens hen geen textiel bevatten. Bekijk daarna de resultaten van alle teams. Het is een strikvraag, want alle 30 voorwerpen hebben een link met textiel. (Toon slide 13)



Vragen om te stellen:

- Waar had je je vergist?
- Bij welke items dacht je dat er geen textiel aanwezig was?
- Bij welk item was je verrast dat er textiel in zit?



Geef daarna wat uitleg over de 30 voorwerpen en hun link met textiel. Deze uitleg vind je bij 'achtergrondinformatie' achteraan in deze handleiding.

Klaar met de eerste uitdaging?
Rol de 1ste vlag uit! (Toon slide 14)

Uitdaging 2: materiaal verdelen (10 min)



Geef de spelers de 2de uitdaging mee. (Toon slide 15)

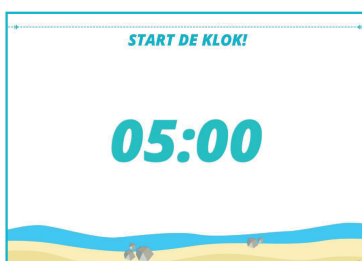
De gestrande passagiers bedenken samen een overlevingsstrategie. Ze hebben zich opgedeeld in 5 groepjes, die elk een functie hebben om te kunnen overleven. (Toon slide 16-21)



Elke groep passagiers heeft behoefte aan een aantal voorwerpen uit het vliegtuig. (Toon slide 22)

De teams hebben aan hun matrix draden hangen in de kleur van een bepaalde passagiersgroep. Die rijgen ze onder 6 foto's van voorwerpen die nuttig zijn voor die groep. De spelers hebben hiervoor 5 minuten. (Toon slide 23)
Start de tijd door op de klok te klikken.

Bekijk de resultaten van de teams. (Toon slide 24) Het is niet storend of fout als teams voorwerpen bij andere groepen plaatsen, zolang ze daar een uitleg bij kunnen geven. Na de bespreking is de uitdaging geslaagd.





Rol de 2de vlag uit! (Toon slide 25)

Uitdaging 3: reddingsoperatie (40 min)

Vraag alle spelers rond het speelbord te komen staan. Vertel de spelers dat er plots benzine uit het vliegtuig begint te lekken. Er is ontplofingsgevaar, de passagiers moeten het eiland zo snel mogelijk verlaten. (Toon slide 26)

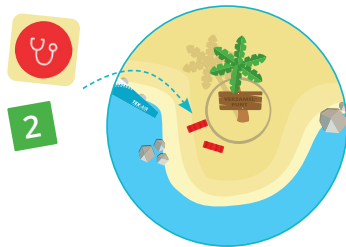
Leg uit hoe de reddingsoperatie werkt. (Toon slide 27-28)

- De teams komen om de beurt naar de begeleiderstafel. Laat één speler per team met de 2 dobbelstenen werpen om te bepalen hoeveel en welke passagiers naar het verzamelpunt mogen gaan.
 - » De gekleurde dobbelsteen bepaalt de passagiersgroep. Bij de zijde met meerdere kleuren mogen ze zelf een kleur kiezen.
 - » Het aantal ogen (1, 2 of 3) bepaalt het aantal passagiers van de groep die naar het verzamelpunt mogen.
- Het team plaatst de pionnen bij het verzamelpunt.
- Daarna kiest het team, zo tactisch mogelijk, een bootkaart. De bootkaarten zitten willekeurig door elkaar. Maar let op: een team moet wel steeds de bovenste kaart van één van de 3 stapels nemen!
- Spelers kijken het best eerst naar de pionnen die bij het verzamelpunt staan en kiezen op basis daarvan een boot met plaats voor dezelfde kleuren pionnen.
- Ze leggen de bootkaart bij het verzamelpunt. Er mogen nog geen passagiers instappen!
- De teams gaan naar de materiaaltafel en kiezen daar zelf een opdracht die overeenkomt met de gekozen boot. Er zijn 3 soorten opdrachten:
 - » A = algemene opdracht, boot met 4 plaatsen voor verschillende passagiersgroepen
 - » S = samenwerkingsopdracht, boot met 6 plaatsen voor verschillende passagiersgroepen
 - » G = opdrachten in de kleur van en voor een bepaalde passagiersgroep, boot met 2 plaatsen voor die passagiersgroep.
- Laat het team op hun voortgangsfiche een gekozen opdracht aanvinken om te vermijden dat een team 2 x dezelfde opdracht krijgt.
- Het team gaat naar de teamtafel en voert de opdracht uit.
- Opdracht klaar? Het team verbetert zelf de opdracht met behulp van de verbeterfiche op de materiaaltafel.
- Dan komt het team terug naar de begeleiderstafel, waar de spelers een reddingsboot proberen te vullen met passagiers die bij het verzamelpunt staan. Dat mogen ook pionnen zijn die andere teams daar plaatsten. De kleuren moeten wel altijd overeenkomen, dus op een rode stip mag enkel een rode pion worden geplaatst.
- Als alle plaatsen in de boot zijn ingenomen, mag die de zee opvaren. Zijn er nog lege plaatsen, dan blijft de boot liggen totdat andere teams ze kunnen vullen. Uitzondering: als er van een bepaalde kleur geen passagiers meer op het eiland zijn, mag een boot met lege plaatsen in die kleur wel vertrekken.
- De teams blijven opdrachten uitvoeren tot alle passagiers het eiland hebben verlaten of tot de tijd om is.

De spelers moeten dus tactisch spelen en goed samenwerken, tot alle passagiers het eiland hebben verlaten.

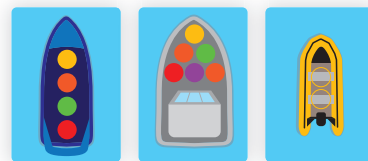


Bijvoorbeeld:



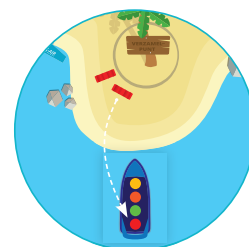
Anna gooit voor haar team met de dobbelstenen. Ze krijgt volgende combinatie en mag nu 2 rode pionnen naar het verzamelpunt brengen.

De spelers van dat team mogen nu 1 bootkaart kiezen. Ze kiezen voor de boot voor 4 passagiers (algemene opdracht) en leggen deze langs de kade. Nu mogen ze een algemene opdracht uitkiezen, deze duiden ze aan op de voortgangsfiche. Ze nemen het zakje met materiaal van deze opdracht mee naar hun teamtafel waar ze de opdracht uitvoeren.



Wanneer het team klaar is, kijken de spelers hun antwoorden zelf na met behulp van de correctiefiche. Hierna mogen ze een reddingsboot proberen vullen.

Deze boot is nog niet vol dus hij mag de zee nog niet opvaren.



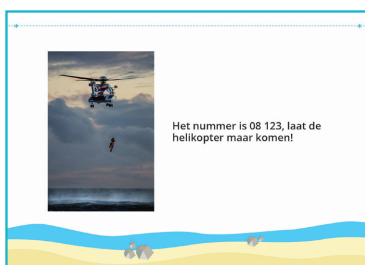
Alle teams gaan naar hun tafel, de tijd gaat in. (Toon slide 29) Start de tijd door op de klok te klikken.

Tips:

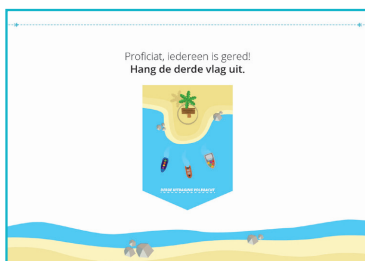
- Als de dobbelsteen een kleur of cijfer aangeeft en deze passagiers niet meer beschikbaar zijn, is dat pech. Dan kan dat team op dat moment geen passagiers naar het verzamelpunt brengen. Na een geslaagde opdracht mogen ze wel nog bootjes vullen met passagiers die er al staan.
- Als het aantal passagiers niet snel genoeg aangevuld of gered wordt:
 - » Voer dan de regel in dat elk team 2 x met de dobbelstenen mag gooien.
 - » Je kan er op het einde ook voor kiezen om het aantal plaatsen in de reddingsboten voor iedereen toegankelijk te maken en dus niet per kleur te werken.



Bekijk als de tijd om is of het gelukt is om alle passagiers een plaats in een reddingsbootje te geven. De eventueel achtergebleven passagiers kunnen na een korte samenwerkingsopdracht met een helikopter het eiland verlaten. (Toon slide 30)

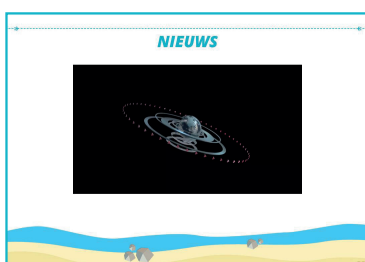


Als de groep samen 4 andere redenen kan geven voor het maatschappelijk belang van textiel, mag het noodnummer (fictief) worden gebeld en kan de helikopter de laatste passagiers komen redden. (Toon slide 31)



Feliciteer de spelers, samen zijn ze erin geslaagd alle passagiers van het eiland te redden. Rol de 3de vlag uit! (Toon slide 32)

Einde van het spel (10 min)



We gaan nog even terug naar de nieuwsstudio voor een stand van zaken. (Toon slide 33) Start het filmpje door erop te klikken.

Bedank de spelers voor de geslaagde reddingsoperatie, hun goede samenwerking en hun uitstekende kennis van textielproducten en hoe deze te gebruiken.

NABESPREKING (20 MIN)

Over het spel

- Welk gevoel heb je na het spel?
- Hoe verliep de samenwerking in je team?
- Hoe verliep de samenwerking met de andere teams? Hadden jullie elkaar nodig om alle passagiers te redden?

Over de opdrachten

- Vond je de opdrachten moeilijk? Waarom (niet)?
- Neem de verbeterfiches erbij en overloop de opdrachten één voor één.
 - » Niet elk team voerde elke opdracht uit, maar nu krijgt iedereen de kans de andere opdrachten te leren kennen.
 - » Vraag bij elke opdracht of de teams die die opdracht uitvoerden willen rechtstaan. Overloop kort het doel van de opdracht en laat de spelers die rechtstaan een reactie geven over het uitvoeren ervan.
- Bekijk samen met de spelers het resultaat van de 3 samenwerkingsopdrachten (S1, S2, S3).



Over de textielindustrie

De textielindustrie is een belangrijke sector met een lange geschiedenis. In de middeleeuwen hadden wollen stoffen uit Gent een internationale uitstraling, versierden wandtapijten uit Brussel, Oudenaarde en Doornik de kastelen van de grootste vorsten in Europa. Het vlas uit de Leiestreek wordt nog steeds geroemd voor zijn superieure kwaliteit. Maar ook vandaag werken er nog 20.000 mensen in de textielindustrie. De producten die ze maken zijn vernieuwend en hebben een groot nut in de maatschappij.

Tijdens het spel maakten de spelers kennis met heel wat textielproducten. Via een kort spel toetsen we wat is blijven hangen bij de spelers:

- Verwijder eerst de matrix met 30 foto's op de teamtafels.
- Geef de teams enkele minuten tijd om 5 textielproducten op te schrijven die voorkwamen in het spel. Daag hen uit om de meest verrassende of innovatieve producten te noteren, want de teams kunnen straks enkel punten scoren door als enige dat antwoord te geven.
- Als alle teams klaar zijn, begint de puntentelling.
- Elk team zegt om de beurt iets dat op hun lijstje staat. Als één of meerdere teams dat ook op hun lijstje hebben staan, moeten alle teams dit woord schrappen.
- Het volgende team noemt iets (dat nog niet gezegd werd) van op hun lijst.
- Zo gaat het verder tot alle teams hun lijstje hebben afgewerkt.
- Vraag de teams hun unieke antwoorden te tellen (de geschrapte woorden tellen niet mee).
- Het team met de meeste punten wint.

Enkele vragen ter verdieping

- Was je je voor dit spel bewust van waar er overal textiel in zat? Wat heeft je verrast?
- Kijk je nu anders naar textielproducten? Als je straks thuiskomt, wat zou je dan vertellen over wat je leerde in het spel?
- Van welke producten wist je niet dat er een link was met de textielindustrie?
- Welke textielproducten of samenwerkingen geven je een wow-gevoel? Bv. de samenwerking tussen de textielindustrie en de gamewereld. Toon het filmpje in de PowerPoint als voorbeeld ([Toon slide 34](#)).
- Kan je zelf een vernieuwend textielproduct verzinnen dat in de toekomst gemaakt zou kunnen worden?



- Voortgangsfiche
 - » Kopieer deze 5x en leg er één op elke teamtafel

- Opdrachtfiche G: Vakantiegangers
 - » Kopieer deze 5x en steek ze in het bijhorende opdrachtenzakje



De vakantiegangers doen niet veel op een dag, ze houden zich vooral bezig met in de zon liggen en kruiswoordraadsels oplossen. Neem 1 woordzoeker voor jullie team en zoek samen 12 woorden uit de textielindustrie. Vinden jullie alle verborgen woorden?

Materiaal:

- Per team 1 kopie van onderstaande woordzoeker
- Pen
- Voortgangsfiche



D	B	Y	E	O	U	F	Q	C	K	A	I	S	V	S	I	Y	I
F	K	A	T	O	E	N	C	O	E	S	K	V	O	S	I	O	H
J	F	H	M	M	O	M	P	F	B	T	F	G	Q	H	Q	N	R
J	Y	N	Y	U	V	V	N	B	E	C	V	O	Z	X	C	D	I
I	L	E	J	X	V	S	E	J	V	J	H	G	N	W	V	R	K
Y	T	K	W	S	G	J	N	N	L	N	N	C	S	K	K	U	S
F	E	K	X	P	K	I	N	E	E	X	J	X	V	A	R	T	D
F	X	U	T	J	Q	K	I	R	Z	A	I	A	S	O	E	Q	W
O	T	R	G	N	T	L	P	A	E	E	B	N	H	R	T	K	T
Z	I	D	S	A	S	O	S	G	V	X	O	Q	W	U	S	W	O
B	E	E	Z	O	Q	J	T	D	R	W	B	U	U	M	E	O	M
Q	L	B	I	Y	O	R	E	D	E	N	I	M	O	H	Y	L	K
I	E	Q	J	J	I	Q	J	K	Q	B	Q	M	F	B	L	M	V
V	M	J	D	K	E	D	R	U	M	H	W	N	G	N	O	B	H
M	F	H	E	N	W	W	I	S	C	H	A	A	R	F	P	Y	B
Q	H	T	C	U	A	D	A	T	V	V	J	W	V	H	B	I	D
V	P	J	R	B	X	K	P	T	E	S	N	E	N	N	I	L	M
R	K	W	D	Q	M	F	M	V	Y	E	H	N	S	O	J	F	T

- Spinnen
- Denim
- Linnen
- Textiel

- Bedrukken
- Garen
- Polyester
- Vezel

- Bobijn
- Katoen
- Schaar
- Zijde





Opdracht	Al gedaan	Oplossing
Algemene opdrachten		
A1: Zoek het voorwerp		
A2: Samenwerkingen tussen sectoren		
A3: Weversknoop leggen		
A4: Match vezel en stof		
A5: Match grondstof en stof		
A6: Wat ben ik?		
A7: Vervolledig de zin		A = _____ C = _____ B = _____ D = _____
A8: De rode draad		1: _____ 6: _____ 2: _____ 7: _____ 3: _____ 8: _____ 4: _____ 9: _____ 5: _____ 10: _____
A9: Textielproductie vroeger en nu		
Samenwerkingsopdrachten		
S1: Visnet knopen		
S2: Vlag ontwerpen		
S3: Help		
Groepsopdrachten		
G: Avonturiers:		1: _____ 2: _____ 3: _____
G: Zorgers		1: _____ 4: _____ 2: _____ 5: _____ 3: _____ 6: _____
G: Redders		_____
G: Medische ploeg		1: _____ 2: _____ 3: _____
G: Vakantiegangers		



A1

A2

A4

A5

A7

A8

A9

G: Avonturiers

G: Zorgers

G: Redders

G: Medische ploeg

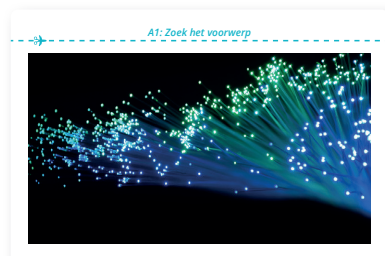
G: Vakantiegangers





Jullie krijgen 5 foto's van een voorwerp uit de textielindustrie, 5 woorden en 5 cryptische omschrijvingen. Match elk voorwerp met het juiste woord en de omschrijving.

Materiaal:
- 15 kaartjes



A1: Zoek het voorwerp

GLASVEZEL

A1: Zoek het voorwerp

Ik ben doorzichtig en toch loopt er onzichtbaar een hele wereld door mij heen.

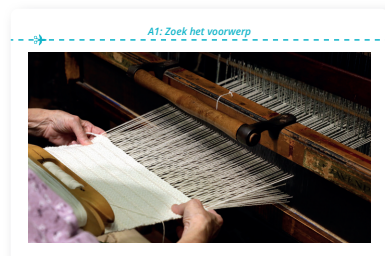


A1: Zoek het voorwerp

ISOLATIE-MATERIAAL

A1: Zoek het voorwerp

Ik was vroeger vele andere dingen, maar smelt me en ik hou je warm.

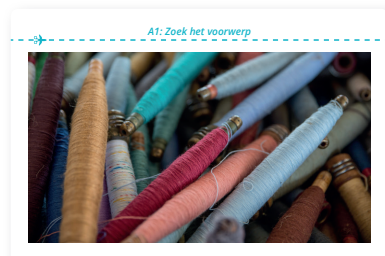


A1: Zoek het voorwerp

WEEFGETOUW

A1: Zoek het voorwerp

Ik maak wat los is vast en bouw hier vrolijk op verder.



A1: Zoek het voorwerp

BOBIJN

A1: Zoek het voorwerp

Ik ben lang, smal en maak de zaken minder inGEWIKKELD.



A1: Zoek het voorwerp

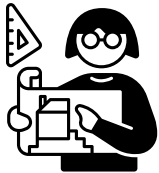
SCHAAR

A1: Zoek het voorwerp

Als ik mij open en weer sluit, maak ik van één in een knip twee.



Vaak werkt de textielsector met andere sectoren samen om innovatieve producten te maken. Verbind met de draad de sector (links) waarmee samengewerkt werd voor het eindproduct (rechts).



(Interieur)architectuur



Hout



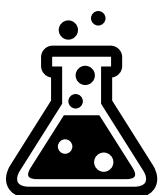
Medisch



Confectie



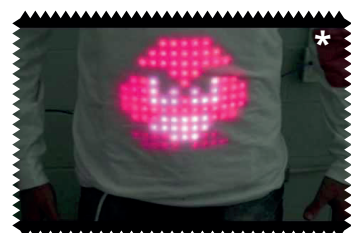
Ruimtevaart



Chemie



Gamen

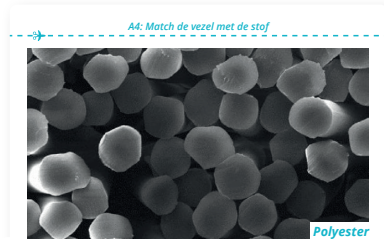




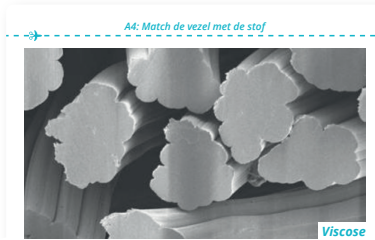
Match de foto van een uitvergrootte vezel met de stof gemaakt van die vezel.

Materiaal:

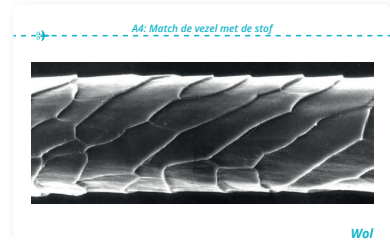
- 5 kaartjes
- 5 lapjes stof



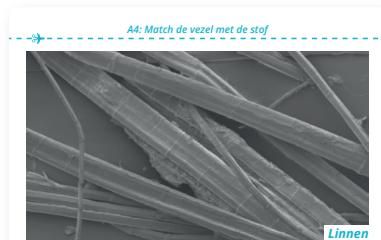
4



2



1



5



3

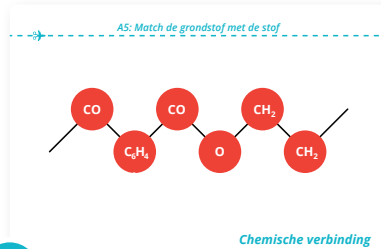




Match de foto van een grondstof met de stof gemaakt van die grondstof.

Materiaal:

- 5 kaartjes
- 5 lapjes stof



2



5



4



3



1





Plaats de ontbrekende woorden op de juiste plaats in de zin: **stoffen - textiel - vezels - garens**

Materiaal:

- Pen
- Voortgangsfiche

In de textielindustrie worden **A** zoals katoen en wol verwerkt tot **B**. Daarmee worden **C** gemaakt waarmee kleding wordt gemaakt, maar ook heel wat andere producten zoals gordijnen, meubelstoffen, tapijten, autogordels, kunstgras, mondmaskers, ... Al deze materialen worden **D** genoemd.

A = vezels

B = garens

C = stoffen

D = textiel

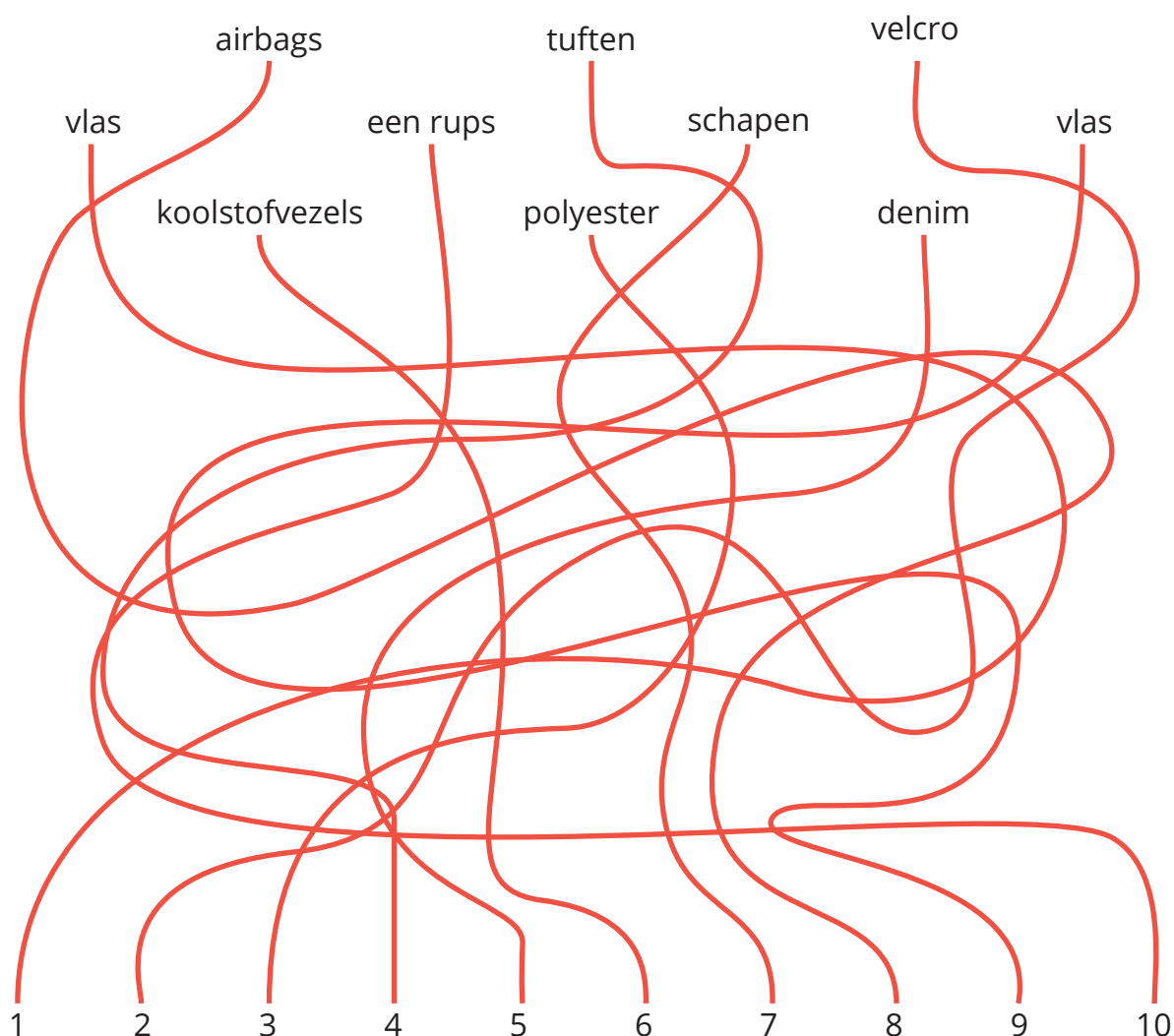


Vervolledig een zin door het ontbrekende woord te vinden in de wirwar van draden. Een woord kan gevonden worden door te vertrekken bij het bijhorende cijfer en van daaruit de draad te volgen tot bij het woord. Schrijf de cijfers en het bijhorende woord in het antwoordvakje op de voortgangsfiche.

Materiaal:

- Pen
- Voortgangsfiche

1. In een fietskader zit soms **vlas**.
2. Mijn schoenen gaan dicht met **velcro**.
3. Gordijnen worden vaak gemaakt van **polyester**.
4. Een techniek om tapijten te maken is **tuften**.
5. De stof waaruit jeans gemaakt wordt, is **denim**.
6. In de wieken van een windturbine zitten **koolstofvezels**.
7. Wol zijn vezels afkomstig van **schapen**.
8. Polyamide is de naam van de stof die gebruikt wordt om **airbags** te maken.
9. Egyptische mummies werden in een stuk stof gewikkeld, gemaakt van **vlas**.
10. Zijde wordt gemaakt door **een rups**.





Plaats de foto's van de productiemethodes van vroeger tot nu in de juiste volgorde.

Materiaal:

- 5 kaartjes



1



2



3



4



5



De avonturiers moeten soms steile wanden beklimmen en willen zelf touw maken met dingen die ze op het eiland vinden. Met welke 3 van de 5 zaken kan je touw maken? Schrijf de antwoorden in het antwoordvakje op de voortgangsfiche.

Materiaal:

- Pen
- Voortgangsfiche



Bananenbladeren



Grassen



Zand



Kokosnoot



Hennep

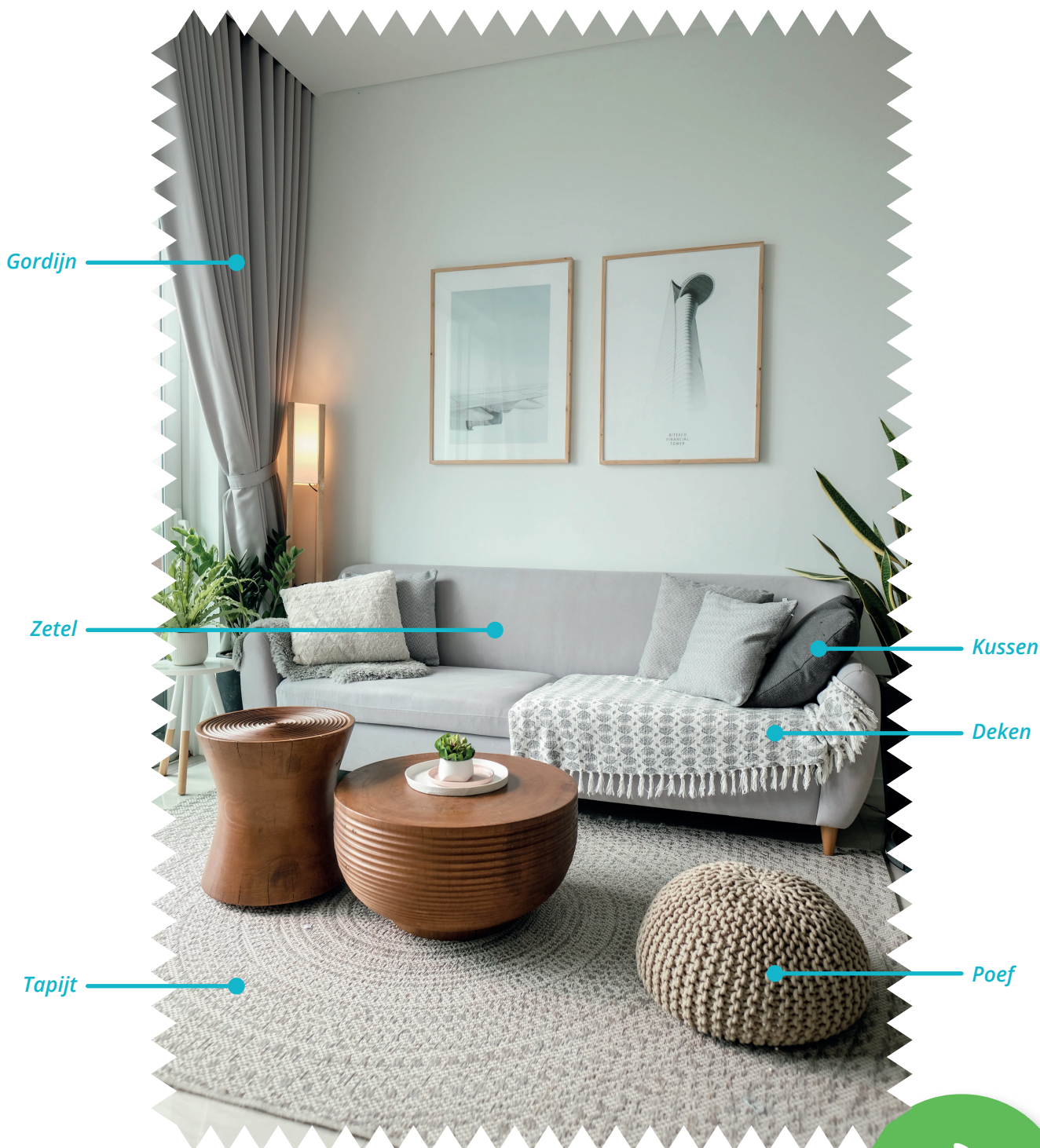




De zorgers proberen van het basiskamp een comfortabele plek te maken. Nu pas beseffen ze hoe gezellig ze het thuis hebben. Maar: stel dat er geen textiel zou zijn, dan zou het er daar al heel wat minder knus uitzien! Bekijk deze foto van een interieur waarop 6 voorwerpen uit textiel staan. Kunnen jullie ze allemaal vinden? Schrijf de 6 voorwerpen in het antwoordvakje op de voortgangsfiche.

Materiaal:

- Pen
- Voortgangsfiche





De redders moeten tijdens hun expeditie vaak door het donker. Om licht te hebben willen ze zelf fakkels maken. Daarvoor moeten ze in hun voorraad touwen een touw vinden dat kan branden. Steek met de aansteker de 3 soorten touw voorzichtig in brand en kijk welk touw brandbaar is: katoen, wol of polyester. Doof het onmiddellijk in het glas water! Schrijf de naam van het brandbaar touw in het antwoordvakje op de voortgangsfiche.

Let op: roep voor deze opdracht de spelbegeleider erbij!

Materiaal:

- 1 metalen doosje
- 1 aansteker
- 1 stukje polyester touw
- 1 stukje katoen touw
- 1 stukje wol
- Pen
- Voortgangsfiche
- Glas water



Wol brandt niet.



Katoen brandt goed.



Polyester smelt en druppelt.





De medische ploeg maakt nuttig gebruik van enkele voorwerpen die ze vonden in een naaisetje om wonden te verzorgen. Probleem: 4 van deze voorwerpen zijn in het zand gevallen. Vinden jullie ze terug? Zoek minstens 3 van de 4 voorwerpen tussen de korrels in de fles. Schrijf de namen van minstens 3 voorwerpen in het antwoordvakje op de voortgangsfiche.

Materiaal:

- 1 fles gevuld met rijst en naaivoorwerpen
- Pen
- Voortgangsfiche





De vakantiegangers doen niet veel op een dag, ze houden zich vooral bezig met in de zon liggen en kruiswoordraadsels oplossen. Neem 1 woordzoeker voor jullie team en zoek samen 12 woorden uit de textielindustrie. Vinden jullie alle verborgen woorden?

Materiaal:

- Per team 1 kopie van onderstaande woordzoeker
- Pen
- Voortgangsfiche



D	B	Y	E	O	U	F	Q	C	K	A	I	S	V	S	I	Y	I
F	K	A	T	O	E	N	C	O	E	S	K	V	O	S	I	O	H
J	F	H	M	M	O	M	P	F	B	T	F	G	Q	H	Q	N	R
J	Y	N	Y	U	V	V	N	B	E	C	V	O	Z	X	C	D	I
I	L	E	J	X	V	S	E	J	V	J	H	G	N	W	V	R	K
Y	T	K	W	S	G	J	N	N	L	N	N	C	S	K	K	U	S
F	E	K	X	P	K	I	N	E	E	X	J	X	V	A	R	T	D
F	X	U	T	J	Q	K	I	R	Z	A	I	A	S	O	E	Q	W
O	T	R	G	N	T	L	P	A	E	E	B	N	H	R	T	K	T
Z	I	D	S	A	S	O	S	G	V	X	O	Q	W	U	S	W	O
B	E	E	Z	O	Q	J	T	D	R	W	B	U	U	M	E	O	M
Q	L	B	I	Y	O	R	E	D	E	N	I	M	O	H	Y	L	K
I	E	Q	J	J	I	Q	J	K	Q	B	Q	M	F	B	L	M	V
V	M	J	D	K	E	D	R	U	M	H	W	N	G	N	O	B	H
M	F	H	E	N	W	W	I	S	C	H	A	A	R	F	P	Y	B
Q	H	T	C	U	A	D	A	T	V	V	J	W	V	H	B	I	D
V	P	J	R	B	X	K	P	T	E	S	N	E	N	N	I	L	M
R	K	W	D	Q	M	F	M	V	Y	E	H	N	S	O	J	F	T

- Spinnen
- Denim
- Linnen
- Textiel

- Bedrukken
- Garen
- Polyester
- Vezel

- Bobijn
- Katoen
- Schaar
- Zijde

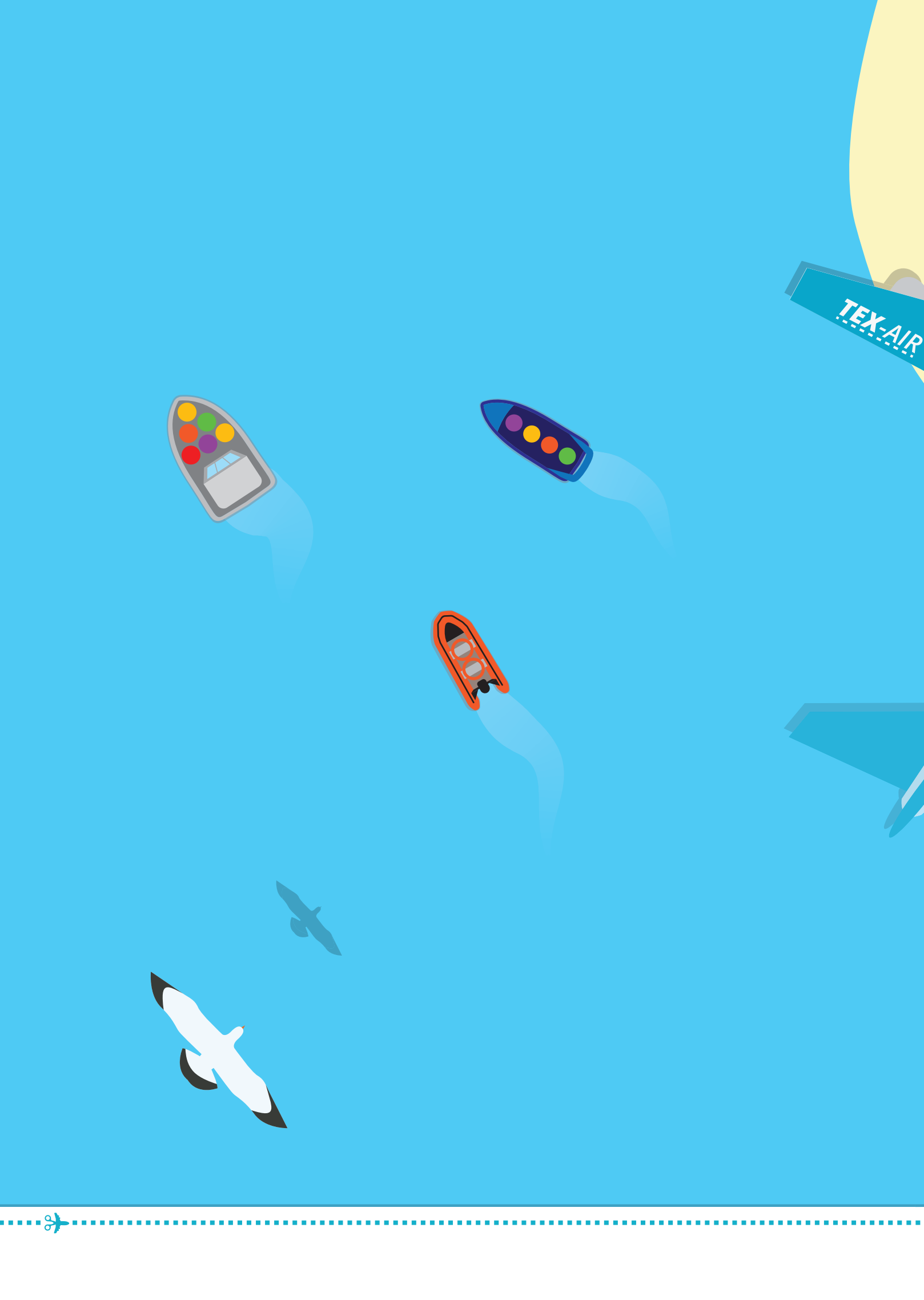




ACHTERGRONDINFORMATIE

Een zin uitleg bij de voorwerpen op het matrixbord dat op de teamtafels ligt:

- **Mondmasker:** het gewone wegwerpbare mondmasker bestaat uit synthetische vezels (non-woven), er bestaan ook geweven en gebreide mondmaskers.
- **Drukverband:** een meestal gebreid verband dat wordt gebruikt bij sportletsels, doorligwonden of brandwonden.
- **Chirurgenpak:** wordt uit hetzelfde materiaal gemaakt als een wegwerp mondmasker, nl. synthetische vezels (non-woven).
- **Luier:** bestaat uit verschillende lagen van vezelvliesen waar ultra absorberende korrels in verwerkt zitten.
- **Gipsverband:** meestal geweven verband met gipspoeder ertussen.
- **Pleisters:** een pleister kan van textiel worden gemaakt, het gaasje in het midden van de wondpleister is altijd textiel.
- **Worteldoek:** is een geweven of non-woven doek die o.a. in de tuinbouw wordt gebruikt om tegen te gaan dat er onkruid groeit.
- **Gordijn:** alle gordijnen zijn uit een textieldoek gemaakt.
- **Tapijt:** tapijten worden gemaakt van wol, polyester, polyamide, polypropreen ...
- **Dekzeil:** bestaat uit een laag textiel met een afwerkingslaag die meestal waterdicht is, soms ook steekwerend. Een dekzeil kan je zien aan de laadruimte van vrachtwagens en treinen, afdekzeil van een boot ...
- **Isolatiemateriaal:** in Rockwol zie je een soort gele watten/vezels, dat bestaat o.a. uit glasvezel (non-woven).
- **Tafelkleed:** een niet-waterdicht tafelkleed is meestal geweven, ook een toile cirée (tafelzeil) heeft als basis een textieldoek en kreeg een waterafstotende laag.
- **Visnet:** bestaat uit geknoopte koorden/touwen van synthetische vezels.
- **Touw:** een sjortouw (zoals in de jeugdbeweging) bestaat uit sisal, maar een touw kan uit vele natuurlijke of synthetische materialen bestaan, afhankelijk van de toepassing.
- **Rugzak:** als basis heb je een textiellaag met een laag die de rugzak waterafstotend maakt (een lederen rugzak is niet van textiel gemaakt).
- **Muggennet:** een textieldoek kan een chemische behandeling krijgen zodat het doek muggenwerend werkt, daar kan je dan een pak van maken of bedtextiel.
- **Tentzeil:** de basis is een textieldoek met een extra laag die het zeil waterdicht maakt.
- **Vislijn:** is gemaakt uit een nyldraad (nylon = polyamide).
- **Hangmat:** een geweven doek met touwen die allemaal uit textielmaterialen bestaan.
- **Tennisracket:** de snaren zijn gemaakt uit nyldraad (nylon = polyamide).
- **Luchtmatras:** een luchtmatras om op te slapen heeft als basis een textieldoek met een extra laag (een luchtmatras voor op een zwembad is meestal volledig uit plastic).
- **Parasol:** de parasol in de tuin heeft als basis een geweven doek die bestaat uit garens die lichtbestendig zijn zodat de kleuren niet verbleken (meestal acryl garens).
- **Kunstgras:** bestaat uit synthetische vezels die op grassprietjes lijken en wordt op dezelfde manier gemaakt als een kamerbreed tapijt.
- **Geldbiljet:** sommige geldbiljetten, zoals de Amerikaanse dollar, bevatten vlas om sterker te zijn.
- **Warmhouddeken:** een fleecedekentje voor in de zetel of in een kinderbedje bestaat uit textielmaterialen.
- **Winddichte jas:** de basis is een textiellaag waar een winddichte laag is op aangebracht, naast de tandjes van de rits is er ook een textiellaagje.
- **Slaapzak:** een slaapzak om te kamperen heeft verschillende textiellagen o.a. een laag die je lekker warm houdt, een binnen- en buitenlaag.
- **Parachute:** de basis is een geweven textieldoek die heel licht is en ook heel sterk. Ook de touwen van een parachute zijn gemaakt uit textiel.
- **Reddingsbootje (zodiac):** de basis is een textieldoek die een extra laag kreeg om water- en luchtdicht te zijn, hetzelfde principe als het zeildoek.
- **Reddingsvest:** de basis is een textieldoek die een extra laag kreeg om water- en luchtdicht te zijn.



TEX-AIR

