



het mysterieuze plantje

Waar het mee begint ...

Bioloog dr. Job Aris vindt in een donkere grot onbekende plantjes. Ze zijn groen, groeien en bloeien, maar krijgen geen zonlicht. Job neemt een klein plantje met wortel en al mee naar zijn lab. Hij ontdekt dat het plantje niet tegen licht kan.



spelen & presenteren

Speel een interview van het jeugd-journaal met Job. Job vertelt over de ontdekking, het raadsel wat hij wil oplossen en hoe hij dat wil aanpakken.



tekenen & maken

Teken een pagina uit het veldnotitieboek van Job. Maak een gedetailleerde tekening van de plant en zet erbij wat Job over de plant denkt te weten.



schrijven & vertellen

Job bedenkt een theorie over hoe de plant kan leven zonder licht. Schrijf een e-mail van Job aan een beroemde plantkundige om te vragen wat zij van zijn idee vindt.



ontwerpen & bouwen



schrijven & vertellen



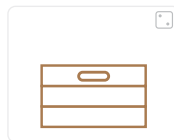
jouw idee

★ Hulpmiddel

Gebruik één van de voorwerpen.



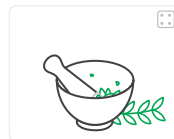
touw



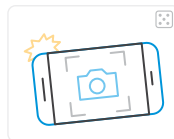
kist



zaklamp



vijzel en stamper



camera



spiegel

★ Doordenker

Aan anderen vertellen over een nieuwe ontdekking kan helpen met het onderzoek. Wanneer is het slimmer om een ontdekking geheim te houden?

© Pauline Buit 2025 | Aankoop geeft een persoonlijk gebruiksrecht voor in de eigen school.



Het grote decemberfeest



Waar het mee begint ...

De regering van ons land vindt de feesten in december maar rommelig. Prima dat iedereen iets viert, maar samen vieren is nog veel belangrijker. Daarom schrijft ze een wedstrijd uit voor één nationale feestdag om 'samen zijn' te vieren.



schrijven & vertellen

Schrijf de toespraak die de minister-president op de eerste nationale feestdag houdt. Vertel in de toespraak waarom deze datum en invulling is gekozen.



tekenen & maken

Ontwerp een vlag of symbool voor de nieuwe nationale feestdag. Het ontwerp laat zien wat de kern van het feest is.



spelen & presenteren

Niet iedereen is het eens met het idee van de regering. Houd een debat met de minister-president over de voor- en nadelen van een nieuwe feestdag.



ontwerpen & bouwen



schrijven & vertellen



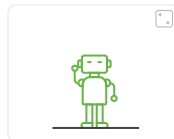
jouw idee

★ Met wie

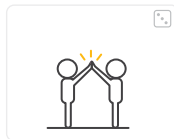
Geef één van deze figuren een rol.



opa of oma



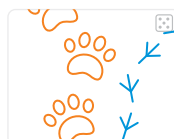
robot



viend



iemand uit een andere tijd



dier

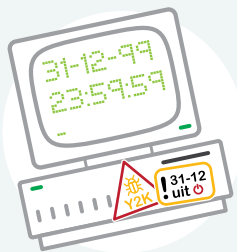


sinterklaas

★ Doordenker

In een land leven mensen met verschillende ideeën samen. Hoe kun je een feestdag bedenken die voor iedereen fijn is?

© Pauline Buit 2025 | Aankoop geeft een persoonlijk gebruiksrecht voor in de eigen school.



Een eeuw terug in de tijd

Waar het mee begint ...

Middernacht, 31 december 1999. Vol spanning kijkt computerprogrammeur Leo naar de 99 op zijn scherm. Hij weet zeker dat de programma's het jaartal 00 zullen lezen als 1900. Wat zal er allemaal misgaan? Nog een paar seconden...



schrijven & vertellen

Schrijf een verslag van Leo over wat hij denkt dat er mis zal gaan en wat er volgens hem gedaan had moeten worden om dat te voorkomen.



tekenen & maken

Teken een stripverhaal over wat er om 0:00 gebeurt op 1 januari 2000.



ontwerpen & bouwen

Tien burgers nemen extreme maatregelen. Ze maken en bevoorraden een schuilplek voor hen en hun gezin. Ontwerp of bouw een model van de schuilplek.



spelen & presenteren



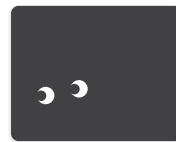
ontwerpen & bouwen



jouw idee

★ Probleem

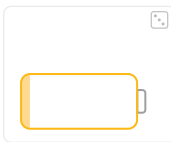
Kies iets wat het lastig maakt.



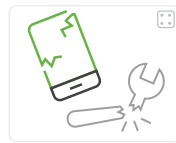
(bijna) donker



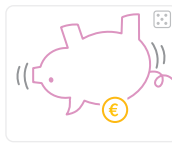
vuur



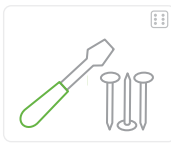
batterij leeg



hulpmiddel kapot



weinig of geen geld



verkeerd gereedschap

★ Doordenker

Belangrijke systemen, zoals die in banken en ziekenhuizen, zijn afhankelijk van techniek. Techniek is iets wat door mensen is gemaakt, dus niet altijd perfect of actueel.

© Pauline Buit 2025 | Aankoop geeft een persoonlijk gebruiksrecht voor in de eigen school.



de zieke jager

Waar het mee begint ...

Een zieke jager is alleen achtergelaten door de groep. Dagenlang dwaalt hij alleen rond, hongerig en zwak. Dan stuit hij midden in de nacht op een kleine nederzetting.



tekenen & maken

Teken wat er vlak na de ontdekking van de jager in de nederzetting gebeurt.



schrijven & vertellen

Schrijf een verhaal over wat een kind in de nederzetting denkt, voelt en doet als het wakker wordt van de jager.



spelen & presenteren

Speel een rollenspel waarin de jager aan de bewoners uitlegt waarom hij geen gevaar voor hen is. Sommige bewoners vinden dat moeilijk te geloven.



ontwerpen & bouwen



tekenen & maken



jouw idee

★ Hulpmiddel

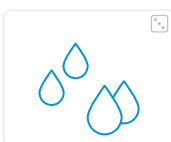
Gebruik één van de voorwerpen.



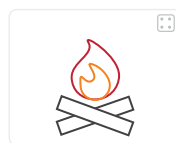
katapult



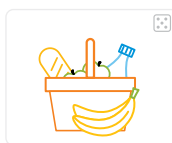
deken



water



vuur



eten en drinken



licht

★ Doordenker

Soms begrijpen mensen elkaar niet, omdat ze niet dezelfde woorden gebruiken of elkaar niet kennen. Hoe beslis je of een vreemde of onbekende te vertrouwen is?

© Pauline Buit 2025 | Aankoop geeft een persoonlijk gebruiksrecht voor in de eigen school.

1

Voor je met de opdracht begint, denk je na over wat jij belangrijk vindt voor jouw werk. Wanneer is het goed gelukt?

2

Als je klaar bent, kijk je nog een keer naar jouw doelen en beoordeel je hoe goed het is gelukt en hoe het ging.

Mijn doelen

Ik vind dat ik me goed **mijn best** heb gedaan als ...

Ik vind het **resultaat** van mijn werk goed als ...

Ik vind mijn werk **creatief** als ...

Ik vind dat de **inhoud** van mijn werk goed bij het onderwerp past als ...

Ga je samenwerken? Ik vind de **samenwerking** goed als ...

Heb je zelf nog een doel? Ik vind ... goed als ...

Mijn score

nog niet gelukt	bijna gelukt	helemaal gelukt
nog niet gelukt	bijna gelukt	helemaal gelukt
nog niet gelukt	bijna gelukt	helemaal gelukt
nog niet gelukt	bijna gelukt	helemaal gelukt
nog niet gelukt	bijna gelukt	helemaal gelukt
nog niet gelukt	bijna gelukt	helemaal gelukt

Terugblik en vooruitblik

Waar ben je trots op?

Wat zou je een volgende keer anders doen?

1

Voor je met de opdracht begint, denk je na over wat jij belangrijk vindt voor jouw werk. Wanneer is het goed gelukt?

2

Als je klaar bent, kijk je nog een keer naar jouw doelen en beoordeel je hoe goed het is gelukt en hoe het ging.

Mijn doelen

Ik vind dat ik me goed **mijn best** heb gedaan als ...

Ik vind het **resultaat** van mijn werk goed als ...

Ik vind mijn werk **creatief** als ...

Ik vind dat de **inhoud** van mijn werk goed bij het onderwerp past als ...

Ga je samenwerken? Ik vind de **samenwerking** goed als ...

Heb je zelf nog een doel? Ik vind ... goed als ...

Mijn score

nog niet gelukt	bijna gelukt	helemaal gelukt
nog niet gelukt	bijna gelukt	helemaal gelukt
nog niet gelukt	bijna gelukt	helemaal gelukt
nog niet gelukt	bijna gelukt	helemaal gelukt
nog niet gelukt	bijna gelukt	helemaal gelukt
nog niet gelukt	bijna gelukt	helemaal gelukt

Terugblik en vooruitblik

Waar ben je trots op?

Wat zou je een volgende keer anders doen?

Deel 1 Gebruik van de Fantasiekaarten		Deel 2 Koppeling met de conceptkerndoelen	
Opbouw opdrachtkaart	1	Uit de set 'Natuur'	5
Labels met leergebieden	2	Het mysterieuze plantje (NA)	5
Vrijheid in werkvormen	2	Uit de set 'December'	5
Werken met de fantasiekaarten	3	Het grote decemberfeest (M)	5
Algemene afspraken	3	Een eeuw terug in de tijd (TE, GS, M)	5
Rubric	3	Uit de set 'Tijdvakken'	5
Organisatievormen	3	De zieke jager (GS, M)	5
Begeleiding	4		

Deel 1 | Gebruik van de Fantasiekaarten

Fantasiekaarten: De Verdieping zijn ontworpen voor groep 5 t/m 8 om geleerde kennis in de reguliere lessen op een nieuwe, creatieve manier te gebruiken.

Opbouw opdrachtkaart

De opdrachtkaart is opgebouwd uit verschillende onderdelen.

The diagram shows a task card titled "een eeuw terug in de tijd". It includes several sections and labels:

- Top Left:** A digital clock showing "31-12-99" and "23:59:59".
- Top Right:** A row of colored circles labeled "TE", "GS", and "M".
- Top Right Label:** "symbool bijzonder moment" pointing to the colored circles.
- Top Right Label:** "labels voor leergebieden" pointing to the colored circles.
- Section: Waar het mee begint ...**
 - Text:** "Midernacht, 31 december 1999. Vol spanning kijkt computerprogrammeur Leo naar de 99 op zijn scherm. Hij weet zeker dat de programma's het jaartal 00 zullen lezen als 1900. Wat zal er allemaal misgaan? Nog een paar seconden..."
 - Labels:** "basisopdracht" points to this section.
- Section: Probleem**
 - Text:** "Kies iets wat het lastig maakt."
 - Icons:** "logna) donker", "vuur", "batterij leeg", "hulpmiddel kapot", "weinig of geen geld", "verkeerd gereedschap".
 - Label:** "optioneel verhalend element, kiezen of bepalen met dobbelsteen" points to this section.
- Section: Doordenker**
 - Text:** "De spiegel lijkt mooi. Iedereen wil erin kijken. Maar voor welke problemen zorgt de spiegel? De spiegel lijkt mooi. Iedereen wil erin kijken. Maar voor welke problemen zorgt de spiegel?"
 - Label:** "optionele doordenker" points to this section.
- Section: Werkvormen**
 - Columns:**
 - schrijven & vertellen:** "Schrijf een verslag van Leo over wat hij denkt dat er mis zal gaan en wat er volgens hem gedaan had moeten worden om dat te voorkomen."
 - tekenen & maken:** "Teken een stripverhaal over wat er om 0:00 gebeurt op 1 januari 2000."
 - ontwerpen & bouwen:** "Tien burgers nemen extreme maatregelen. Ze maken en bevoorraden een schuilplek voor hen en hun gezin. Ontwerp of bouw een model van de schuilplek."
 - Label:** "werkvormen" points to this section.
- Section: andere opties, invullen naar eigen inzicht**
 - Options:** "spelen & presenteren", "ontwerpen & bouwen", "? jouw idee".
 - Label:** "andere opties, invullen naar eigen inzicht" points to this section.

Toelichting per onderdeel:

- **Basisopdracht: Waar het mee begint ...**
De basisopdracht bestaat uit een scenario of een probleem.
- **Werkvormen**
Er zijn vier categorieën werkvormen. Op elke kaart zijn er drie uitgewerkt. De categorieën zijn:
 - Schrijven & Vertellen: Alles wat met taal en verhalen te maken heeft.
 - Teken en Maken: Alles wat plat is (tekeningen, stripverhalen, collages).

- Ontwerpen & Bouwen: Alles wat met driedimensionale objecten te maken heeft (modellen, uitvindingen, gebouwen).
- Spelen & Presenteren: Alles wat met rollenspellen en presenteren te maken heeft.
- **Andere opties**
Dit zijn open suggesties voor een eigen verwerking naar aanleiding van de basisopdracht. Deze drie opties staan voor: een verwerking in een van de uitgewerkte categorieën, een verwerking in de vierde categorie of jouw idee: een heel eigen invulling.
- **Een verhalend element (★optioneel)**
Voor een extra uitdaging kan de leerling een van de zes opties kiezen of een dobbelsteen laten bepalen welk element gebruikt wordt. Er zijn vijf categorieën verhalende elementen, waarvan er op elke kaart één wordt aangeboden: met wie, waar, hulpmiddel, probleem, voertuig.
- **Doordenker (★optioneel)**
De doordenker is een vraag of opmerking die uitdaagt tot diepere reflectie en kritisch denken.
- **Labels**
De labels rechtsboven geven aan bij welk leergebied de basisopdracht kaart past. Kaarten die gemaakt zijn voor bijzondere momenten hebben links van de labels een extra symbool.

Labels met leergebieden

De gekleurde labels geven de primaire inhoudelijke focus van de basisopdracht aan.

De gebruikte labels zijn:

- NA** **Natuur:** Levende natuur, plantenrijk, dierenrijk, het menselijk lichaam en natuurlijke verschijnselen.
- TE** **Techniek:** Door de mens gemaakte techniek, constructie, werking van apparaten, probleemoplossing via techniek, AI en programmeren.
- AK** **Aardrijkskunde:** Sociale geografie, ruimtelijke inrichting, plaatsen, wereldbeeld, mondiale ruimtelijke spreiding en weer en klimaat.
- GS** **Geschiedenis:** Historische ontwikkelingen, doorwerking van het verleden, tijdvakken, belangrijke gebeurtenissen en personen.
- M** **Maatschappij:** Het begrijpen van de maatschappij (structuren, regels, rollen, economie, macht en diversiteit) en de kennis die nodig is voor een actieve rol als burger in de (digitale) samenleving.

De werkvormen raken altijd aan de kerndoelen van Nederlands en kunst en cultuur. De leergebieden burgerschap en digitale geletterdheid komen vaak impliciet aan bod. Als de basisopdracht relevant is voor deze leergebieden, wordt het label M gebruikt voor burgerschap en de maatschappelijke aspecten van digitale geletterdheid, het label TE voor de technische aspecten van digitale geletterdheid. In deel 2 is de bijdrage van de opdracht aan de conceptkerndoelen verder uitgewerkt.

Vrijheid in werkvormen

De drie uitgewerkte werkvormen zijn suggesties, die kunnen aanzetten tot het bedenken van een alternatieve of heel eigen werkvorm. Sommige leerlingen vinden het fijn om dicht bij de opdracht te blijven, anderen experimenteren meer. Beide is waardevol en passend bij de fantasiekaarten: het gaat erom dat de leerlingen aan de hand van de basisopdracht tot een creatieve verwerking komen. Bij een kennismaking met de fantasiekaarten is het aan te raden om leerlingen hun alternatief aan jou voor te leggen, zodat je kunt meedenken over de haalbaarheid en eventuele teleurstelling kan voorkomen.

Benodigde materialen

Er worden bij de werkvormen geen materialen voorgesteld. Je kunt eenvoudig een basisset aan materialen op een vaste plek aanbieden, zodat de leerlingen zelfstandig aan de slag kunnen. Voor afwijkende materialen kunnen ze een voorstel doen, waarbij je samen kijkt naar wat mogelijk is.

Werken met de fantasiekaarten

De fantasiekaarten zijn flexibel in te zetten. Naast algemene afspraken volgt een korte toelichting op het gebruik van de rubric. Daarna worden verschillende organisatievormen aangereikt.

Algemene afspraken

In het algemeen is het belangrijk dat je in je groep duidelijke afspraken maakt over:

- de keuze voor alternatieve werkvormen,
- gebruik van materialen en keuze voor alternatieve materialen,
- de manier waarop de leerlingen mogen samenwerken,
- momenten waarop de leerlingen aan de opdracht kunnen werken.

Rubric

Bij de opdrachtkaarten kan onafhankelijk van de organisatievorm een rubric gebruikt worden. Het werken met de rubric bevordert eigenaarschap en reflectie op het leerproces. De rubric helpt leerlingen om zelf doelen te stellen en terug te kijken op hun proces en wat ze ervan geleerd hebben.

Het gebruik van de rubric krijgt extra waarde als deze na afloop wordt gebruikt in een feedbackgesprek. Je kunt als leerkracht een kort gesprek over het proces, het resultaat en de reflectie voeren. Leerlingen kunnen ook elkaar feedback vragen en geven. Daarbij zorgt het bespreken van de rubric voor een duidelijk slot van de opdracht, wat helpt om het geleerde (over zichzelf of het onderwerp) vast te houden.

Ook als je de rubric niet gebruikt, is het belangrijk om leerlingen te laten merken dat zij gezien worden en dat hun werk of inzet gewaardeerd wordt. Een kort gesprek over het proces en resultaat is altijd aan te raden!

Naam: _____ Titel van de opdrachtkaart: _____

1 Voor je met de opdracht begint, denk je na over wat jij belangrijk vindt voor jouw werk. Wanneer is het goed gelukt?

2 Als je klaar bent, kijk je nog een keer naar jouw doelen en beoordeel je hoe goed het is gelukt en hoe het ging.

Mijn doelen	Mijn score
Ik vind dat ik me goed heb ingezet als ...	nog niet gelukt bijna gelukt hetmaal gelukt
Ik vind de uitvoering van mijn werk goed als ...	nog niet gelukt bijna gelukt hetmaal gelukt
Ik vind mijn werk creatief als ...	nog niet gelukt bijna gelukt hetmaal gelukt
Ik vind dat de inhoud van mijn werk goed bij het onderwerp past als ...	nog niet gelukt bijna gelukt hetmaal gelukt
Ga je samenwerken? Ik vind de samenwerking goed als ...	nog niet gelukt bijna gelukt hetmaal gelukt
Heb je zelf nog een doel? Ik vind ... goed als ...	nog niet gelukt bijna gelukt hetmaal gelukt

Terugblik en vooruitblik

Waar ben je trots op? _____

Wat zou je een volgende keer anders doen? _____

Organisatievormen

Hieronder worden vier opties uitgewerkt voor het gebruik van de fantasiekaarten: van de meest vrije organisatievorm tot een gestructureerde aanpak. Een combinatie of eigen variant is uiteraard mogelijk.

• Vrij keuzewerk - eigen tempo

De leerlingen kiezen zelf een kaart die hen aanspreekt en maken daar een uitwerking bij. Leerlingen bepalen zelf hun tempo en aanpak. Binnen deze aanpak kunnen leerlingen die het fijner vinden om lang aan een werkvorm te werken hun gang gaan en anderen kunnen meerdere korte opdrachten

doen. Voor opdrachten waarbij samenwerking een rol speelt, worden ook organisastievaardigheden van de leerlingen aangesproken.

- **Vrij keuzewerk - samen optrekken**

De leerlingen kiezen zelf een kaart die hen aanspreekt en maken daar een uitwerking bij. Je bepaalt vooraf samen met de leerlingen wanneer de opdracht afgerond moet zijn. Deze aanpak vraagt meer planningsvaardigheden van de leerlingen, maar geeft ook de mogelijkheid voor een gezamenlijk slotmoment. Een slot is waardevol, omdat de leerlingen dan hun werk kunnen laten zien en gemaakte keuzes kunnen toelichten. In deze organisatievorm is het samenwerken aan een opdracht eenvoudiger te realiseren.

- **Thematisch werken**

Je maakt een selectie van opdrachtkaarten bij een thema dat aanbod is geweest. Je bespreekt vooraf kort de opdrachten en activeert voorkennis rond het thema. De leerlingen kiezen uit de selectie een kaart die hen aanspreekt en maken daar een uitwerking bij. De leerlingen werken binnen de bepaalde tijd toe naar een gezamenlijk slotmoment, waarin de leerlingen hun werk laten zien en gemaakte keuzes toelichten. Bij deze organisatievorm is een gezamenlijk slotmoment ook een mooi moment om samen stil te staan bij wat er is bereikt en geleerd over het thema.

- **Klassikale focusopdracht**

Je kiest een kaart die past bij een onderwerp dat aan de orde is geweest. Gebruik de tabel in Deel 2 van de handleiding om inzicht te krijgen in de verbinding van de primaire focus van de basisopdracht met de leergebieden. Tijdens een gezamenlijke start bespreek je de basisopdracht met de leerlingen. Leg samen het verband met de geleerde stof. Stel vragen als: Wat weten we al over dit onderwerp? Waar denk je aan als je dit leest? Daarna kiezen de leerlingen een werkvorm en gaan aan het werk. Observeer de leerlingen tijdens het werken en stimuleer hen om zelf na te denken over hun aanpak en oplossing. Sluit af met een gezamenlijk slotmoment, waarin de leerlingen hun werk laten zien en gemaakte keuzes toelichten. Door ideeën, beslissingen en acties uit te leggen, leggen ze sneller verband met andere situaties waarin de gebruikte kennis of vaardigheid ook toegepast kan worden.

Begeleiding

Bij elke organisatievorm is het belangrijk dat je observeert welke aanpak de leerlingen kiezen en waar ze vastlopen. Je hoeft daar niet altijd direct op te reageren. Soms is het beter om niets te doen, zodat de leerlingen zelf ontdekken, fouten maken, frustratie ervaren en een oplossing vinden. Als je wel ondersteuning geeft, doe het dan zonder de verantwoordelijkheid van de leerlingen over te nemen. Dat betekent meestal dat je vragen stelt, feedback geeft en zo weinig mogelijk kennis of oplossingen aanreikt. Daarnaast hebben sommige leerlingen aanmoediging nodig om een diepere laag aan te boren, om ander materiaal te proberen, om door te zetten of een opdracht af te ronden. Je kunt bespreken wat je ziet en de leerling zelf laten nadenken over een aanpak. Je biedt leerlingen ook steun door te laten weten dat je ziet dat ze hun best doen of dat iets lastig is.

Deel 2 | Koppeling met de conceptkerndoelen

De werkvormen doen een beroep op taalvaardigheid, presenteren, creativiteit en verbeelden. Bij sommige werkvormen kunnen de leerlingen ervoor kiezen om digitale middelen te gebruiken voor hun uitwerkingen, bijvoorbeeld bij het tekenen, ontwerpen, schrijven of presenteren. In de beschrijvingen hieronder ligt de focus op de basisopdracht. Bij enkele werkvormen of de doordenker wordt een toelichting gegeven.

Uit de set 'Natuur' | Organismen

Het mysterieuze plantje (NA)

Kern van de basisopdracht: Deze opdracht focust op de wetenschappelijke methode bij de ontdekking van een organisme met afwijkende eigenschappen. De kern is het formuleren van theorieën, het observeren van de bouw en functie van een plant en het communiceren van bevindingen om een biologisch raadsel op te lossen [Natuurwetenschappen en technologie: Denkwijzen, Werkwijzen, Aard van natuurwetenschappen en technologie; Mens en levende systemen: Organismen].

Uit de set 'December'

Het grote decemberfeest (M)

Kern van de Basisopdracht: Deze opdracht verkent overheidsbeleid gericht op nationale identiteit, gemeenschapsgevoel en het omgaan met diversiteit binnen de samenleving [Mens en maatschappelijke vraagstukken: Denkwijzen, Mens en samenleving: Invloed en macht, Diversiteit].

- **Burgerschap:** De Spelen&Presenteren-werkvorm (debat) stimuleert democratisch handelen en het omgaan met verschillende perspectieven.. De doordenker stimuleert reflectie op diversiteit en inclusie in de samenleving [Basiswaarden, Diversiteit, Democratisch handelen].

Een eeuw terug in de tijd (TE, GS, M)

Kern van de Basisopdracht: Deze opdracht onderzoekt de werking en kwetsbaarheid van technische systemen in een historische context (millenniumbug), het belang van programmeren en de potentiële brede maatschappelijke gevolgen van technologisch falen [Natuurwetenschappen en technologie: Werkwijzen, Aard van natuurwetenschappen en technologie, Mens, materie en energie: Technische systemen, Mens en tijd: Historische ontwikkelingen, Tijd, Mens en maatschappelijke vraagstukken: Denkwijzen, Vraagstukken, Mens en samenleving: Invloed en macht].

- **Burgerschap:** Ontwerpen&Bouwen-werkvorm (schuilplek) raakt aan het voorbereiden op crises en de maatschappelijke impact van gebeurtenissen. De doordenker stimuleert reflectie op verantwoordelijkheid en maatschappelijke impact van technologie [Democratische handelen en maatschappelijke betrokkenheid].
- **Digitale Geletterdheid:** De kern van de opdracht raakt aan het analyseren van digitale problemen en programmeren [Digitale systemen, Programmeren].

Uit de set 'Tijdvakken' | Tijd van jagers en boeren

De zieke jager (GS, M)

Kern van de Basisopdracht: Deze opdracht plaatst leerlingen in de historische context van de jagers en boeren en stimuleert reflectie op universele sociale dilemma's zoals het omgaan met vreemden, het opbouwen van vertrouwen en groepsbesluitvorming in gespannen situaties [Mens en tijd: Historische ontwikkelingen, Mens en maatschappelijke vraagstukken: Denkwijzen, Mens en omgeving: Sociale omgeving].

- **Burgerschap:** De doordenker en het rollenspel stimuleren leerlingen om na te denken over basiswaarden als vertrouwen, empathie en het omgaan met verschillende perspectieven bij het nemen van besluiten in een gemeenschap [Basiswaarden, Democratisch handelen].