

## MISSIEBRIEFING:

# Eigen haard is goud waard

code: i.k.2.B

## LEERDOELEN VAN DEZE MISSIE

Deze missie heeft een aantal leerdoelen. Het is dan ook belangrijk dat je met je eindproduct en je reflectievragen laat zien dat je deze geleerd hebt.

- Dat je inziet dat in verschillende culturen andere dingen belangrijk worden gevonden (waarden) en dat in verschillende culturen mensen verschillende gewoontes (normen) kunnen hebben.
- Dat je inziet dat mensen in een groep conflicterende belangen kunnen hebben, en dat daarom niet iedereen alles kan krijgen wat hij/zij wil
- Dat je een idee krijgt van de manieren waarop je in een groep beslissingen kan maken

## MISSIEOPDRACHT

Van de docent krijg je met je schip twee officiële plattegronden op A3. Een van het onderdek, en een van het bovendek. Hiernaast hebben jullie de beschikking over een stapel kladversies op A4. Verder krijgt iedereen een persoonlijk voorkeurenblad.

Vul eerst het persoonlijk voorkeurenblad in zoals jouw karakter dat zou doen. Geef hierop aan welke dingen je zou willen in het schip, en hoeveel ruimte je daarvoor idealiter nodig hebt. Hierbij kan je ervan uitgaan dat het oppervlak van een bed 2 m<sup>2</sup> is.

Vervolgens moet je met je schip tot een gezamenlijke verdeling komen. Dit doe je door op de plattegrond met stiften de muren aan te geven en de ruimtes te benoemen. Als jullie willen kan je in de ruimtes aangeven hoe je ze ingericht wilt hebben, maar dit is niet verplicht.

Hoe het verdelingsproces loopt is afhankelijk van het schip waarop je zit:

Schip	Manier van beslissingen maken
<b>Jeanne d'Arc</b>	Maak per tweetal (en één drietal bij een oneven aantal bemanningsleden) een ontwerp voor beide dekken op klad. Je krijgt dus 2 tot 4 complete ontwerpen. Stem met de groep op het beste ontwerp en werk deze uit op de officiële kaarten.
<b>Bonaparte</b>	Iedereen mag ideeën aandragen. De gezagvoerder maakt de beslissingen. De gezagvoerder mag beslissingen en uitvoering delegeren (door anderen laten doen).
<b>Shakespeare</b>	Verdeel de ruimte in zoveel gelijke stukken als er bemanningsleden zijn. Iedereen heeft zeggenschap over zijn eigen stuk. Natuurlijk kan je wel overleggen over dingen die jullie gezamenlijk willen.
<b>Hawking</b>	De kwartiermeester en de technicus maken in 5 minuten een ruw ontwerp (op klad) van beide dekken. Hierna gaan jullie als groep verbeteringen aanbrengen aan dit ontwerp. Bij onenigheid wordt er democratisch gestemd.

Maak foto's van zowel je eigen voorkeurenblad als de definitieve plattegrond. Deze vormen het eindproduct voor in je portfolio.

## LINKS EN ACHTERGRONDINFORMATIE

Je kan het persoonlijke voorkeursblad vinden op: <http://www.expeditie-europa.nl/wp-content/uploads/Terra%20Proxima/Materiaal%20i.k.2.b%20-%20voorkeurenblad.docx>

Je kan de plattegronden vinden op:

Dek 1] [http://www.expeditie-europa.nl/wp-content/uploads/Terra%20Proxima/Materiaal%20i.k.2.b%20map\\_dek\\_1.jpg](http://www.expeditie-europa.nl/wp-content/uploads/Terra%20Proxima/Materiaal%20i.k.2.b%20map_dek_1.jpg)

Dek 2] [http://www.expeditie-europa.nl/wp-content/uploads/Terra%20Proxima/Materiaal%20i.k.2.b%20map\\_dek\\_2.jpg](http://www.expeditie-europa.nl/wp-content/uploads/Terra%20Proxima/Materiaal%20i.k.2.b%20map_dek_2.jpg)

Voor reflectievraag 3: je kan een grote lijst van waarden vinden op: <http://www.kritischehouding.nl/2009/12/overzicht-positieve-waarden.html>

## REFLECTIEVRAGEN

Beantwoord deze vragen zorgvuldig en zet ze samen met je eindproduct in je portfolio.

1. Is het jou gelukt om al je persoonlijke voorkeuren in het uiteindelijke ontwerp te verwerken? Geef tenminste twee redenen waarom wel/niet.
2. Tijdens de nabespreking hebben jullie de 4 methodes van beslissingen nemen vergeleken. Welke methode lijkt jou het fijnste? Geef tenminste twee redenen waarom.
3. De manieren van beslissingen nemen zijn een soort normen (manieren om je te gedragen). Geef voor elk schip aan bij welke waarden (dingen die je belangrijk vindt, zoals eerlijkheid, daadkracht of behulpzaamheid) ze passen.