

⊕ (pos) :

- Opbouw van het spel: Allereerst zelf beginnen met het uitstippelen van een weg , het gebruiken van wegen die je voorheen niet kende en je draagt de gevolgen van de minpunten die je tegenkomt (bv geen zebraad, dus opdracht moeten doen, te veel auto's -> verliezen van punten)
- Het raadsel rond de remafstand was een leuk idee. Vooral het uitzetten op straat. Er moet meer aandacht besteed worden aan het beter opgesplitst worden van de opdracht bv eerst individueel laten raden hoe snel er op die plaats gereden zou worden.
- Het meten van de snelheid was op zich geslaagd, maar zou ook meer gespecificeerd kunnen worden. Zo heb je de absolute snelheid waarmee je bepaald of auto's te snel of niet te snel rijden en lang de andere kant op een plaats waar gemeten wordt, meten of de auto's gemiddeld te snel rijden. Het zou eigenlijk een dubbel minpunt moeten zijn.
- Je zou ook pluspunten moeten kunnen verdienen (het percentage trage wegen zou je moeten afzetten tegen de rest van de weg) Je zou dit zwaar kunnen laten doorwegen. Het kan een extra stimulans zijn voor je wegen. Je zou punten kunnen verdienen met het aantal meter trage weg. Die punten kan je dan weer gebruiken om bv de straat over te steken. Dit kan dus een surplus zijn.. Bedenking: misschien te complex

∅ (neg) :

- Slechte, ongemotiveerde groep
- Meer kleine taakjes uitdelen
- Leiding zou meer uit handen moeten kunnen geven
- Indruk hebben dat de groep voornamelijk bezig was met het verliezen van punten en niet zozeer met heel het concept rond verkeer bv hoe loop ik over straat
- EHBO opdracht bv papieren op voorhand doormailen. Kan je misschien oplossen door theoretische vragen te gebruiken. Was ook niet makkelijk om te weten wat juist of fout was als je zelf geen ehbo opleiding gevolgd hebt. (bv thema's die in de Pitter aan bod zijn gekomen) Er waren te veel ehbo opdrachten, zou wat geminderd moeten worden. Een oplossing hiervoor zou kunnen zijn: laten aflezen en nadien laten opsommen, ze er op die manier zelf over laten nadenken. Zo gaan ze er misschien meer van onthouden. Ook meer basis zaken in de opdracht steken bv zoals een kleine wonde, hoe verzorg ik die? Als de deelnemers niet door de theorie raken, dan kunnen ze ook niets praktisch uitvoeren (denk aan rijexamen)
- Pictionary (heel simpel) : Je moet weten wat de vorm van het bord betekend! Moet duidelijk in het spel steken.
- Quiz: moet iets meer op hun leefwereld afgestemd worden bv fiets
- Het zou leuk zijn moest er nog iets à la remafstand inzitten. Bv in verband met voorrang regels (bv paard, fiets, moto,...) Situatie naspelen. Politie met gewoon een zwaailicht, hoger-lager kaartensysteem gebruiken (maar dan wel niet meer zo praktisch) OF kijken in hoever je zicht hebt in een bocht en hoe snel je maximum mag rijden.
- Misschien te veel opdrachten. Hier kan je punten-systeem (trage wegen) op toepassen. 1^e verplicht opdracht.

Algemeen:

- Het wordt een heel ander spel als je gevarieerd terrein kan nuttigen.
- In het algemeen was het ok, buiten een aantal zaken die moeten aangepast worden
- Sites? Jeugd en verkeer? Eens vragen aan voetgangersbeweging.

- Kleinere groepjes kunnen misschien helpen. Is op die manier makkelijker om vat te krijgen op een groep.
- Meer naar een einddoel toewerken. Bv tijd in seconden en dan op einde iets ludieks..bv een raadsel. Je kan ook werken met klassen bv 5min -> klasse 2: iets uitbeelden. Of naar gelang het binnenkomen van de groepen.

VRAGEN EVALUATIE LEDEN:

- Wat heb je geleerd? Meerwaarde?
- Noem 3 dingen die je goed/slecht vond
- Verbeteren?
- Uitdagend genoeg?
- Wat heb je geleerd?