

## HET GROTE FABRIEKSSPEL

AANTAL SPELERS	2 tot 6 spelers
TIJD	1u30 à 2uur
LEEFTIJD	Vanaf 10 jaar

Welkom in de fabriek! Hier wordt er hard gewerkt; van de leerjongens en arbeiders tot de fabrieksbazen. We spinnen katoen, produceren stof op de weefgetouwen, we drukken kaartjes en maken letters. Hoe meer machines draaien, hoe meer geld er binnenkomt. Maar let op, want voor je het weet slaan de arbeiders aan het staken of legt de katoencrisis de industrie stil. Beantwoord vragen correct, voer doe-opdrachten uit, verzamel machines en werk je zo een weg naar de overwinning!

Dit spel is gebaseerd op het Industriemuseum, dat in een indrukwekkend gebouw met een rijke geschiedenis huist. In de voormalige katoenfabriek Desmet-Guequier wekken grote en kleine verhalen de veelbewogen industriële geschiedenis weer helemaal tot leven. Verschillende generaties van ondernemers, handelaars en arbeiders nemen je mee in een universeel verhaal over mensen en machines en hoe die de wereld rondom ons veranderden. Het spel omvat een periode van zo'n 350 jaar en bevat machines, verhalen en personages uit zowel de textiel- en de grafische sector. Van klinkende drukpersen tot bulderende weefgetouwen. Een fijne (eerste) kennismaking met het Industriemuseum. Veel plezier alvast! Meer informatie over het Industriemuseum vind je op [www.industriemuseum.be](http://www.industriemuseum.be).

## HET GROTE FABRIEKSSPEL: DE SPELREGELS

### SPELVOORBEREIDING (30 minuten)

#### WAT HEB JE NODIG?

- Een dobbelsteen
- Eén algemene pion
- Een pion per speler
- Een (enkelzijdig) uitgeprinte versie van
  - o het spelbord in de vorm van een fabriek
  - o het scorebord met cijfers van 1 tot 80
  - o 36 kaartjes met vragen (uitgeknipt)
    - Laat de eerlijkste speler deze uitknippen, zonder te kijken naar de oplossingen.
  - o 16 kaartjes met doe-opdrachten (uitgeknipt)
  - o 12 kaartjes met personages (uitgeknipt)
  - o 42 kaartjes met kansen (uitgeknipt)
  - o 18 kaartjes met machineonderdelen (uitgeknipt)
- Extra materiaal: een vork, een mes, een touw van ongeveer 30-50 cm (vb. keukentouw, bol wol) en een chronometer (vb. de timer op je gsm)

### SPELREGELS

#### VOORBEREIDING

- Zet de algemene pion op het spelbord, op het vakje 'Start'
- Plaats de andere pionnen op het vakje '**10 frank**' op het scorebord. Dit is het startkapitaal van elke speler.
- Leg de overige speelkaarten per soort, schoffel ze per reeks dooreen en maak vervolgens gedekte stapels naast het spelbord:
  - o een stapel met vragen
  - o een stapel met opdrachten
  - o een stapel met machineonderdelen
  - o een stapel met kansen
  - o stapels met de personages, opgedeeld per niveau. Deze mogen zichtbaar zijn voor iedereen.

#### DE SPELUITLEG

#### DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk geld te verdienen, dat kan door vragen juist te beantwoorden, opdrachten tot een goed einde te brengen, machines aan te kopen en...door een portie geluk. Veel succes!

#### Opmerking

De in frank uitgedrukte bedragen in het spel zijn fictief en bedoeld om de sfeer van vroeger op te roepen. Ben je te jong om Belgische franken gekend te hebben? Dan geeft onderstaande tabel een idee van de reële waarde van deze oude munt ten opzichte van de euro vandaag.

1 euro	40 frank
5 euro	200 frank
10 euro	400 frank
150 euro	6000 frank

#### DE PERSONAGES

In de fabriek werkten soms wel honderden mensen. Voor sommigen was het leven hard, anderen hadden meer geluk. Alle personages in het spel zijn echte personen, je vindt ze terug in het museum. Aan de hand van hun geboortedatum kan je trouwens afleiden in welke periode zij geleefd hebben. Aan het begin van het spel kruipt iedere speler in de huid van een personage. Wie je bent, kan je tijdens het spel voordelen of net nadelen opleveren. Een woordje uitleg:

## SPELREGELS

- Er zijn drie niveaus. Leg jouw personagekaartje open op tafel zodat iedereen kan zien wie je bent.
- De vragenkaarten (zie verder) kunnen geld opleveren, maar niet iedereen verdient evenveel bij een juist antwoord: niveau 1 krijgt 5 frank, niveau 2 krijgt 10 frank, niveau 3 krijgt 15 frank.
- Via het vak 'Wissel' of via een aantal kanskaarten kan je tijdens het spel van personage wisselen en kan je (on)geluk dus plots keren.

## START VAN HET SPEL

- Om te bepalen met welk personage je start, gooit iedere speler eenmaal met de dobbelsteen:
  - o Dobbel je 1 of 2, neem dan een personage van niveau 1.
  - o Dobbel je 3 of 4, neem dan een personage van niveau 2.
  - o Dobbel je 5 of 6, neem dan een personage van niveau 3.
- De speler die het personage met het hoogste niveau heeft, mag beginnen. Hebben meerdere spelers hetzelfde niveau? Dan begint de oudste speler van hen.

## VERLOOP VAN HET SPEL

- Gooi met de dobbelsteen wanneer je aan beurt bent. Verplaats de algemene pion op het spelbord volgens het aantal geworpen ogen.
- De pion komt uit op een van de vijf mogelijke vakken:
  - o Vraag
  - o Kans
  - o Machine
  - o Doe
  - o Wissel

### \* VRAAG

- Je mag een vraag beantwoorden. Neem niet zelf een vragenkaartje, maar laat een andere speler een kaart van de gedekte stapel nemen en de vraag voorlezen.
- Heb je de vraag juist beantwoord? Dan hangen de verdiende franken af van welk personage je bent:
  - o Personage niveau 1 (Juliana, Baki, Marina en Jean): je krijgt 5 frank
  - o Personage niveau 2 (Remi, Elvira, Elisa en Daniël): je krijgt 10 frank
  - o Personage niveau 3 (Charlotte, Lieven, Guillaume en Denis): je krijgt 15 frank
- Heb je de vraag fout beantwoord? Ga dan 3 frank terug op het scorebord, onafhankelijk van welk personage je bent.
- Leg de afgewerkte vraag op een aflegstapel.
- TIP // je kan op voorhand afspreken om de meerkeuzemogelijkheden niet voor te lezen, bijvoorbeeld bij de oudste spelers.

### SPELREGELS

#### \* KANS

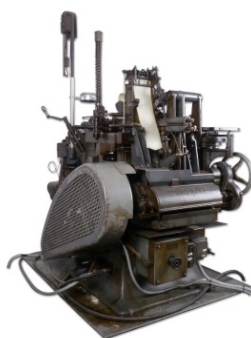
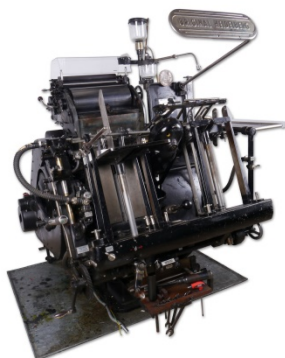
- Neem een kanskaart van de gedekte stapel en lees deze voor aan de andere spelers.
- Op de kanskaarten staan voor- en nadelen per personage. Voer uit wat op jouw personage van toepassing is.
- Leg de kans terug onderaan de stapel.

#### \* MACHINE

- Neem een machinekaart van de gedekte tafel. Deze bevat een onderdeel van één van de zes machines die in het spel verzameld kunnen worden.
- Je kan beslissen om het machineonderdeel te kopen, maar dat hoeft niet.
- Wil je het onderdeel kopen, dan betaal je het stuk door jouw pion op het scorebord te verplaatsen. Kost een machineonderdeel bijvoorbeeld 5 frank, dan ga je 5 plaatsen terug op het scorebord. Je kan daarbij niet onder nul gaan. Heb je niet voldoende geld, dan kan je het machineonderdeel niet kopen.
- Wil of kan je het machineonderdeel niet kopen, leg het kaartje dan terug onderaan de gedekte stapel onderdelen.
- Is je machine volledig? Dan kan de productie beginnen. Dit levert jou volgende voordelen op:
  - o telkens jullie 'Start' passeren, krijg je extra geld. Hoeveel staat onderaan het verzamelde machinekaartje met de uitleg.
  - o Op het einde van het spel is jouw volledige machine ook extra geld waard. Het getal in de rechterbovenhoek van de machinekaartjes geeft aan hoeveel je eraan verdient.

EXTRA: telkens de algemene pion 'Start' passeert, hebben jullie de mogelijkheid om onderling machineonderdelen te ruilen, te kopen of te verkopen. Je kiest zelf of je machineonderdelen wil kopen of verkopen aan andere spelers. Ook over de prijs moet je onderhandelen, maar dit mag niet meer zijn dan het dubbele van de kostprijs van het onderdeel. Je duidt dit ook aan op het scorebord. Voorbeeld: wanneer speler A een machineonderdeel verkoopt aan speler B voor 5 frank, dan gaat de pion van speler A op het scorebord 5 punten vooruit en die van speler B net 5 punten achteruit.

Hier vind je alle machines nog eens op een rijtje.



### SPELREGELS

DE AUTOMATISCHE DEGELPERS



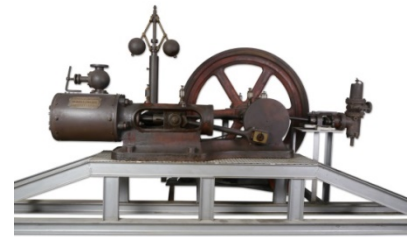
DE MULE JENNY

DE LETTERGIETMACHINE



DE NATTE CONTINU

HET MECHANISCH WEEFGETOUW



DE STOOMMACHINE

#### \* DOE-OPDRACHT

Ook doe-opdrachten kunnen jou extra geld opleveren. Lees de opdracht voor aan de andere spelers en voer ze uit. Het kan een individuele opdracht zijn, maar ook een opdracht voor de hele groep. Leg de kaart van de uitgevoerde opdracht nadien op een aflegstapel.

#### \* WISSEL

Kom je met de pion op het vakje 'Wissel' terecht, dan geeft iedere speler zijn personage door aan zijn linkerbuur.

### EXTRA REGELS EN TIPS

- Het spelbord is een oneindige lus: wanneer je 'Start' passeert, ga je gewoon verder.
- Kom je op het scorebord naast een andere pion te staan, dan mag je een machineonderdeel stelen van die speler. Dit geldt alleen voor de niet-afgewerkte machines.
- De vragen hebben (meestal vier) keuzemogelijkheden. Je kan ervoor kiezen om die al dan niet voor te lezen, bijvoorbeeld door dit enkel te doen bij de jongste spelers.
- Zijn de vragen op? Speel gerust verder met een van volgende mogelijkheden:
  - o Laat een andere speler een vraag bedenken voor de speler die aan de beurt is. Stel vragen over jezelf en leer elkaar nog beter kennen! Bijvoorbeeld: wat is mijn lievelingseten, wat doe ik graag op school, wat wil ik later worden, ... Is het juist? Dan verdien je geld!
  - o Neem de dobbelsteen en raad hoeveel je zo meteen zal gooien. Is het juist of zit je er maar een punt naast? Dan verdien je geld!
  - o Je kan de vragen hergebruiken door een kaartje te nemen en de vraag te stellen door slechts één woord te zeggen. Op basis van het woord moet de andere persoon raden om welk antwoord het gaat. Is het juist? Dan verdien je geld!

## **SPELREGELS**

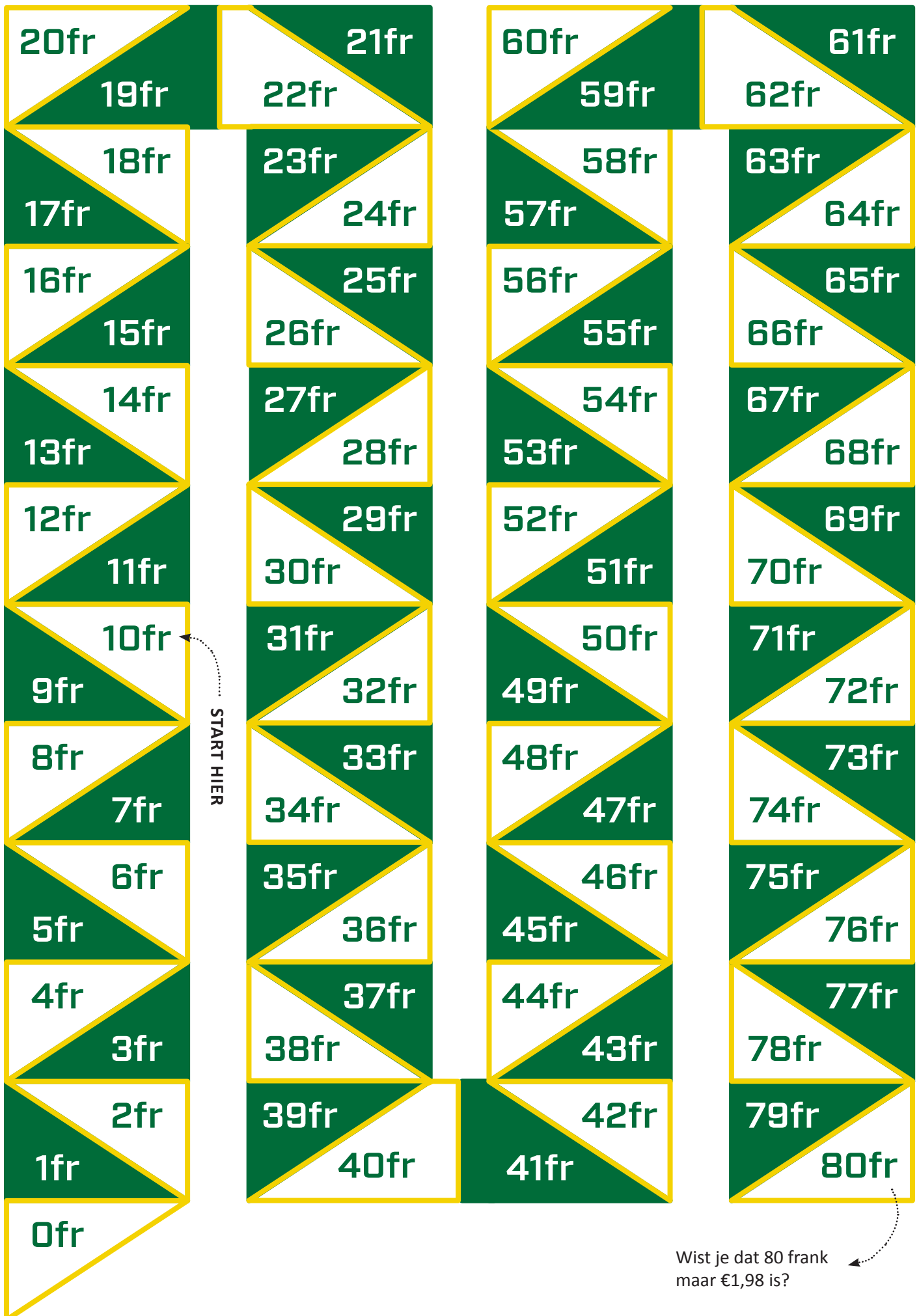
### **EINDE VAN HET SPEL EN PUNTENTELLING**

- Het spel eindigt wanneer een speler 80 frank verdiend heeft OF wanneer alle machineonderdelen op zijn.
- Op dat moment ga je over naar de puntentelling. Je behoudt het aantal frank op het scorebord, maar telt er nog je eventuele extra punten bij:
  - o Per volledig afgewerkte machine ontvang je het aantal frank dat de machine waard is. Die waarde vind je rechtsboven op de machinekaart.
  - o Je krijgt ook 1 frank per machineonderdeel van een onafgewerkte machine.
- Tel per speler alle punten samen. De speler die aan het einde van de puntentelling het meeste geld verzamelde, mag zich terecht kronen tot de enige echte fabrieksbaas.

### **Laat ons weten wat je ervan vond!**

Heb je het spel gespeeld? Laat ons zeker weten wat je ervan vond! Met jouw tips kunnen we het spel verbeteren.

# SCOREBOARD



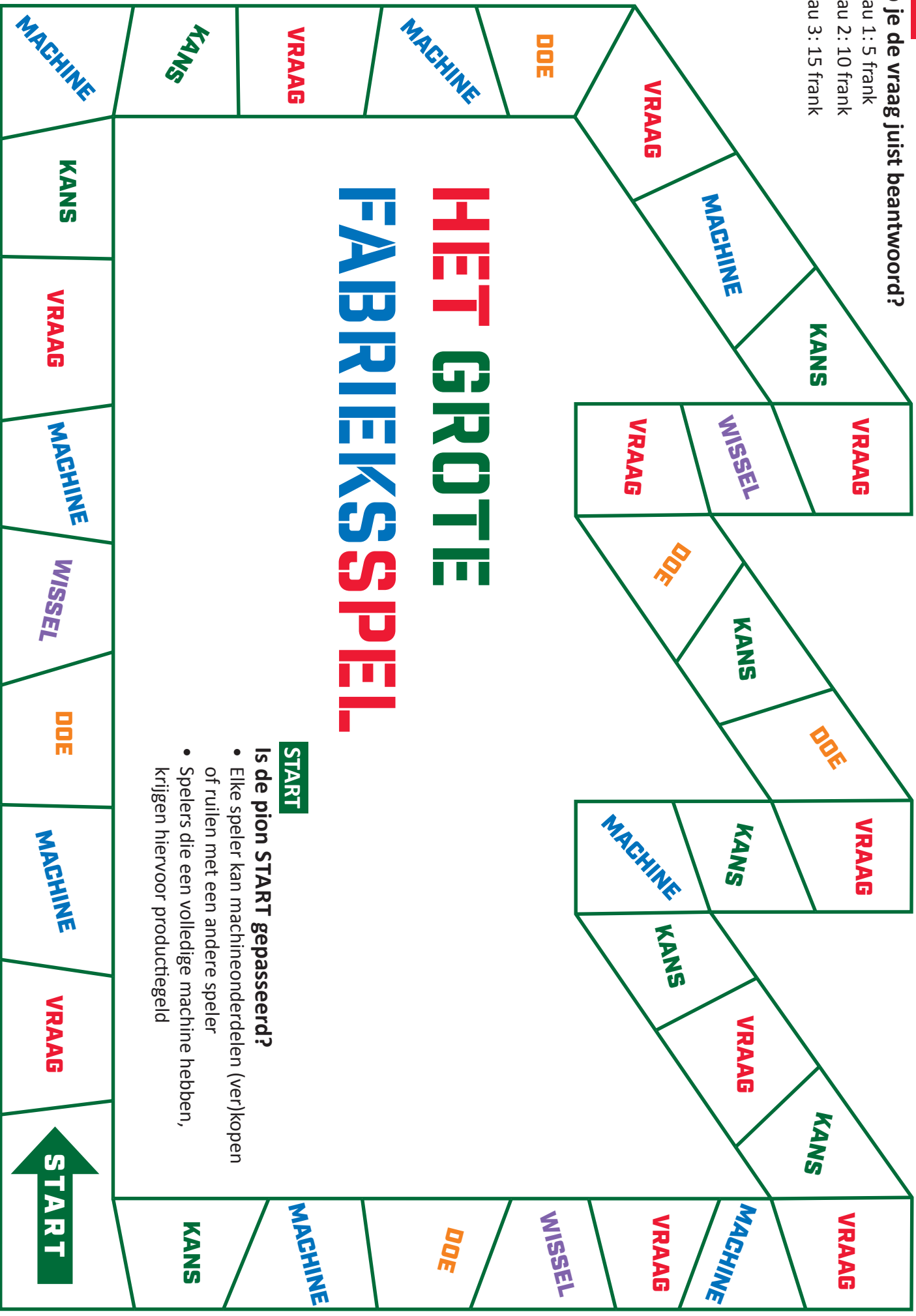
## VRAAG

Heb je de vraag juist beantwoord?




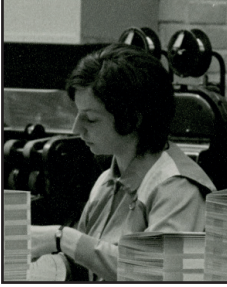


Niveau 1: 5 frank

Niveau 2: 10 frank


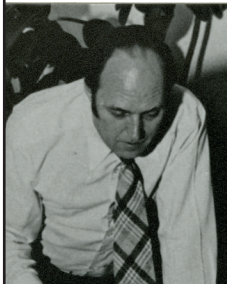




Niveau 3: 15 frank





<p>Werkt als arbeider in katoenfabriek UCO Galveston.</p> <p>(1967, 16 jaar)</p> <p><b>BAKI TURKSEVEN</b></p> <p>5 frank</p> <p><b>NIVEAU 1</b></p>	<p>Werkt als leergongen in een boekhandel.</p> <p>(1824, 9 jaar)</p> <p><b>JEAN DAUBY</b></p> <p>5 frank</p> <p><b>NIVEAU 1</b></p>	<p>Werkt als arbeider in vlasfabriek La Linère Gantoise.</p> <p>(1901, 12 jaar)</p> <p><b>JULIANA DE CORTE</b></p> <p>5 frank</p> <p><b>NIVEAU 1</b></p>	<p>Werkt in een drukkerij. Ze doet er de afwerking: snijden, plooiën en nieten.</p> <p>(1962, 40 jaar)</p> <p><b>MARINA DE HAES</b></p> <p>5 frank</p> <p><b>NIVEAU 1</b></p>	<p>Werkt in een drukkerij. Daniël en zijn collega's doen de lay-out op papier.</p> <p>(1949, 26 jaar)</p> <p><b>DANIEL DE RIDDER</b></p> <p>10 frank</p> <p><b>NIVEAU 2</b></p>	<p>Werkt in een drukkerij als boekbindster.</p> <p>(1914, 16 jaar)</p> <p><b>ELISA VANHOVE</b></p> <p>10 frank</p> <p><b>NIVEAU 2</b></p>
<p><b>NIVEAU 1</b> 5 frank</p>	<p><b>NIVEAU 1</b> 5 frank</p>	<p><b>NIVEAU 1</b> 5 frank</p>	<p><b>NIVEAU 1</b> 5 frank</p>	<p><b>NIVEAU 2</b> 10 frank</p>	<p><b>NIVEAU 2</b> 10 frank</p>
					

# HET GROTE FABRIEKSSPEL / PERSONAGES

<p>Werkt als arbeider in katoenspinnerij UCO Desmet-Guequier.</p> <p>(1926, 31 jaar)</p> <p><b>ELVIRA VERSCHELDE</b></p> <p>10 frank</p> <p><b>NIVEAU 2</b></p>	<p>Is Chef onderhoud in katoenspinnerij UCO Desmet-Guequier.</p> <p>(1930, 34 jaar)</p> <p><b>REMI WICKE</b></p> <p>10 frank</p> <p><b>NIVEAU 2</b></p>	<p>Neemt katoenspinnerij UCO Desmet-Guequier over van haar man Paul wanneer hij sterft.</p> <p>(1862, 31 jaar)</p> <p><b>CHARLOTTE STRUYE</b></p> <p>15 frank</p> <p><b>NIVEAU 3</b></p>	<p>Neemt samen met zijn broer Philippe de drukkerij van zijn ouders over.</p> <p>(1977, 27 jaar)</p> <p><b>DENIS GEERS</b></p> <p>15 frank</p> <p><b>NIVEAU 3</b></p>	<p>Heeft een drukkerij en boekhandel op de Kalandeberg in Gent.</p> <p>(1794, 59 jaar)</p> <p><b>GUILLAUME DE BUSSCHER</b></p> <p>15 frank</p> <p><b>NIVEAU 3</b></p>	<p>Is fabrieksbaas van katoenfabrieken in Gent en Drogenen.</p> <p>(1769, 41 jaar)</p> <p><b>LIEVEN BAUWENS</b></p> <p>15 frank</p> <p><b>NIVEAU 3</b></p>
<p><b>NIVEAU 2</b> 10 frank</p>	<p><b>NIVEAU 2</b> 10 frank</p>	<p><b>NIVEAU 3</b> 15 frank</p>	<p><b>NIVEAU 3</b> 15 frank</p>	<p><b>NIVEAU 3</b> 15 frank</p>	<p><b>NIVEAU 3</b> 15 frank</p>
					

# HET GROTE FABRIEKSSPEL / KANSEN / 1

## KANS

Jij en je collega's zijn verplicht een bepaalde hoeveelheid draad te spinnen of papier te drukken. Jij spint of drukt de grootste hoeveelheid en krijgt daarvoor een premie.

NIVEAU 1: 5 FRANK MINDER  
NIVEAU 2: 3 FRANK ERBIJ  
NIVEAU 3: 2 FRANK ERBIJ

## KANS

De zoon van de fabrieksbaas wordt verliefd op jou. Je trouwt hogerop.

GA EEN NIVEAU NAAR OMHOOG.  
Zit je al op niveau drie, dan heeft deze kaart geen voordeel voor jou.

## KANS

Je kan stiekem een extra onderdeel van een machine vanuit Groot-Brittannië naar België smokkelen.

NEEM EEN EXTRA MACHINEONDERDEEL.

## KANS

Jij en je collega's zijn verplicht een bepaalde hoeveelheid draad te spinnen of papier te drukken. Jij spint of drukt de grootste hoeveelheid en krijgt daarvoor een premie.

NIVEAU 1: 5 FRANK MINDER  
NIVEAU 2: 3 FRANK ERBIJ  
NIVEAU 3: 2 FRANK ERBIJ

## KANS

Het leven tijdens de industriële revolutie was, nog meer dan nu, een kansspel. Werd je rijk geboren dan had je geluk, anders moest je hard werken om hogerop te komen. Laten we jouw kans eens testen.

WISSEL JE PERSONAGE MET JE LINKERBUUR.

## KANS

Je kan stiekem een extra onderdeel van een machine vanuit Groot-Brittannië naar België smokkelen.

NEEM EEN EXTRA MACHINEONDERDEEL.

## KANS

Door het harde werk is er genoeg geld om een stoommachine aan te kopen. De productie verhoogt.

NIVEAU 1: 3 FRANK ERBIJ  
NIVEAU 2: 1 FRANK ERBIJ  
NIVEAU 3: voor jou maakt dit geen verschil. Je krijgt geen extra geld.

## KANS

Het leven tijdens de industriële revolutie was, nog meer dan nu, een kansspel. Werd je rijk geboren dan had je geluk, anders moest je hard werken om hogerop te komen. Laten we jouw kans eens testen.

WISSEL JE PERSONAGE MET JE LINKERBUUR.

## KANS

Wat een pech! Tijdens het smokkelen van een machineonderdeel word je betrapt.

GEEF EEN MACHINEONDERDEEL AAN JE LINKERBUUR

## KANS

De textielindustrie beleeft gouden jaren. Je fabriek breidt uit.

NIVEAU 1: 1 FRANK ERBIJ  
NIVEAU 2: 2 FRANK ERBIJ  
NIVEAU 3: 4 FRANK ERBIJ

## KANS

Wat een pech! Tijdens het smokkelen van een machineonderdeel word je betrapt.

GEEF EEN MACHINEONDERDEEL AAN JE LINKERBUUR.

## KANS

Je ontmoet iemand die jou leert lezen en schrijven. Je status verhoogt.

GA EEN NIVEAU NAAR OMHOOG.  
Zit je al op niveau drie, dan kan je al lezen en schrijven. Voor jou verandert er niets.

# HET GROTE FABRIEKSSPEL / KANSEN / 2

## KANS

De dochter van de fabrieksbaas wordt verliefd op jou. Je trouwt hogerop.

**GA EEN NIVEAU NAAR OMHOOG.**  
Zit je al op niveau drie, dan heeft deze kaart geen voordeel voor jou.

## KANS

Je wordt wakker en voelt je erg ziek. Je gaat vandaag niet werken en blijft een hele dag in bed.

**SLA EEN BEURT OVER.**

## KANS

Samenwerken is belangrijk om te kunnen overleven. Uiteraard gebeurt dit enkel binnen kringen met dezelfde status.

**WISSEL EEN MACHINEONDERDEEL MET IEMAND DIE HETZELFDE NIVEAU HEFT ALS JIJ.**  
Is er niemand?  
Dan heb je pech.

## KANS

Een schip met ruw katoen uit Amerika kapseit. Het meeste van dat katoen was voor jouw fabriek bestemd. Een groot verlies voor jou!

**NIVEAU 1 EN 2: 1 FRANK MINDER**  
**NIVEAU 3: 5 FRANK MINDER**

## KANS

Je vader heeft een hogere status dan jij. Wanneer je vader te oud wordt om te werken, volgt jij hem op.

**BAKI, REMI, JEAN EN DANIEL.**  
**GA EEN NIVEAU NAAR OMHOOG.**  
Juliana, Elvira, Charlotte, Marina en Elisa: je hebt pech, enkel zonen kunnen hun vaders opvolgen, dochters niet. Voor jou verandert er niets.

## KANS

Samenwerken is belangrijk om te kunnen overleven. Uiteraard gebeurt dit enkel binnen kringen met dezelfde status.

**WISSEL EEN MACHINEONDERDEEL MET IEMAND DIE HETZELFDE NIVEAU HEFT ALS JIJ.**  
Is er niemand?  
Dan heb je pech.

## KANS

Vandaag krijgt iedereen zijn loon uitbetaald. Voor iedere speler geldt het volgende:

**NIVEAU 1: 2 FRANK ERBIJ**  
**NIVEAU 2: 3 FRANK ERBIJ**  
**NIVEAU 3: 5 FRANK MINDER**

## KANS

Vandaag krijgt iedereen zijn loon uitbetaald. Voor iedere speler geldt het volgende:

**NIVEAU 1: 2 FRANK ERBIJ**  
**NIVEAU 2: 3 FRANK ERBIJ**  
**NIVEAU 3: 5 FRANK MINDER**

## KANS

Jij of jouw baas zien in Amerika en Groot-Brittannië veel vernieuwing. Jij/hij brengt deze innovatie mee naar België en doet gouden zaken!

**NIVEAU 1: 0 FRANK ERBIJ**  
**NIVEAU 2: 1 FRANK ERBIJ**  
**NIVEAU 3: 4 FRANK ERBIJ**

## KANS

De arbeiders in de fabriek staken. **NIVEAU 1:** je krijgt geen loon tijdens de staking. **Eénmaal de staking is afgelopen,** word je onmiddellijk ontslagen. **5 FRANK MINDER.** **NIVEAU 2:** het is niet gemakkelijk om te overleven. Maar je wint de strijd en krijgt loonsverhoging. **2 FRANK ERBIJ.** **NIVEAU 3: 3 FRANK MINDER.**

## KANS

Er is genoeg geld om een Mule Jenny aan te kopen. **NIVEAU 1:** de machine neemt jouw job over. Je wordt ontslagen. **3 FRANK MINDER.** **NIVEAU 2:** je leert hoe je de machine kan herstellen en krijgt een premie. **1 FRANK ERBIJ.** **NIVEAU 3:** je productie verhoogt met minder mankracht. **3 FRANK ERBIJ.**

## KANS

Er is genoeg geld om een lettergietsmachine aan te kopen. **NIVEAU 1:** de machine neemt jouw job over. Je wordt ontslagen. **3 FRANK MINDER.** **NIVEAU 2:** je leert hoe je de machine kan herstellen en krijgt een premie. **1 FRANK ERBIJ.** **NIVEAU 3:** je productie verhoogt met minder mankracht. **3 FRANK ERBIJ.**

# HET GROTE FABRIEKSSPEL / KANSEN / 3

**KANS**

Er gebeurt een groot arbeidsongeval in de fabriek. Jij of één van jouw arbeiders kan langere tijd niet werken.

**NIVEAU 1 EN 2: je krijgt geen loon deze maand.**  
**5 FRANK MINDER**

**NIVEAU 3: je neemt een nieuwe arbeider in dienst. Dit levert jou geen voor- of nadeel op.**

**KANS**

Er gebeurt een groot arbeidsongeval in de fabriek. Jij of één van jouw arbeiders kan langere tijd niet werken.

**NIVEAU 1 EN 2: bij de volgende uitbetaling van je loon (kanskaart) krijg je geen geld.**  
**NIVEAU 3: je neemt een nieuwe arbeider in dienst. Dit levert jou geen voor- of nadeel op.**

**KANS**

Jij of je arbeiders wonen in een overbevolkte en onhygiënische arbeidersbuurt, met veel kleine beluikhuisjes. Jij of je arbeiders worden ziek.

**5 FRANK MINDER**

**KANS**

Jij of je arbeiders wonen in een overbevolkte en onhygiënische arbeidersbuurt, met veel kleine beluikhuisjes. Jij of je arbeiders worden ziek.

**5 FRANK MINDER**

**KANS**

Eén van de riemen van de stoommachine scheurt. De productie ligt tijdelijk stil.

**5 FRANK MINDER**

**KANS**

De bak met houten drukletters valt om. Alle letters liggen door elkaar. Het duurt even voor de productie weer verder kan.

**4 FRANK MINDER**

**KANS**

We zijn 1862. De katoencrisis veroorzaakt door de Amerikaanse Burgeroorlog, legt de Gentse katoenindustrie lam. De productie ligt stil.

**JE KAN KIEZEN:**  
**je verliest 10 frank of je vindt een nieuwe job buiten de textielindustrie maar omdat je nog geen ervaring hebt, zak je één niveau**

**KANS**

Jij en je collega's zijn verplicht een bepaalde hoeveelheid draad te spinnen of papier te drukken. Jij spint of drukt de kleinste hoeveelheid en krijgt minder loon.

**NIVEAU 1: 2 FRANK MINDER**  
**NIVEAU 2: 3 FRANK MINDER**  
**NIVEAU 3: 5 FRANK ERBIJ**

**KANS**

Jij en jouw collega's zijn verplicht een bepaalde hoeveelheid draad te spinnen of papier te drukken. Jij spint of drukt de kleinste hoeveelheid en krijgt minder loon.

**NIVEAU 1: 2 FRANK MINDER**  
**NIVEAU 2: 3 FRANK MINDER**  
**NIVEAU 3: 5 FRANK ERBIJ**

**KANS**

Een katoendraad breekt. Het duurt even voor de productie weer verder kan.

**3 FRANK MINDER**

**KANS**

Een katoendraad breekt. Het duurt even voor de productie weer verder kan.

**3 FRANK MINDER**

**KANS**

De bak met houten drukletters valt om. Alle letters liggen door elkaar. Het duurt even voor de productie weer verder kan.

**4 FRANK MINDER**

# HET GROTE FABRIEKSSPEL / KANSEN / 4

## KANS

Jij of jouw baas zien in Amerika en Groot-Brittannië veel vernieuwing. Jij/hij brengt deze innovatie mee naar België en doet gouden zaken!

**NIVEAU 1: 0 FRANK ERBIJ**  
**NIVEAU 2: 1 FRANK ERBIJ**  
**NIVEAU 3: 4 FRANK ERBIJ**

## KANS

Een schip met ruwe katoen uit Rusland kapseist. Het meeste katoen was bestemd voor jouw fabriek. Een groot verlies voor jou!

**NIVEAU 1 EN 2: 1 FRANK MINDER**  
**NIVEAU 3: 5 FRANK MINDER**

## KANS

Een concurrerende fabriek in de stad brandt volledig uit. Plots groeit jouw cliënteel enorm.

**NIVEAU 1: door de toenemende vraag, moet je harder werken voor hetzelfde loon. Voor jou heeft deze kaart geen voordeel.**  
**NIVEAU 2: de goedgezinde fabrieksbaas geeft je een premie. 2 FRANK ERBIJ**  
**NIVEAU 3: 6 FRANK ERBIJ**

## KANS

**NIVEAU 1:** in plaats van naar school gaan, verdienen je een extra cent je bij voor je ouders. **1 FRANK ERBIJ**  
**NIVEAU 2:** je dochter is 12 geworden, oud genoeg om zelf te gaan werken. **2 FRANK ERBIJ**  
**NIVEAU 3:** je zoon studeert als ingenieur af aan de universiteit en helpt je om de fabriek efficiënter te laten draaien. **3 FRANK ERBIJ**

## KANS

De arbeiders in de fabriek staken.

**NIVEAU 1:** je krijgt geen loon tijdens de staking en éénmaal de staking is afgelopen, word je onmiddellijk ontslagen.  
**NIVEAU 2:** het is niet gemakkelijk om te overleven. Maar je wint de strijd en krijgt loonsverhoging. **2 FRANK ERBIJ**  
**NIVEAU 3: 3 FRANK MINDER**

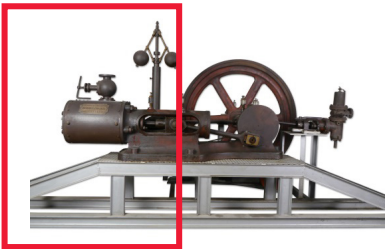
## KANS

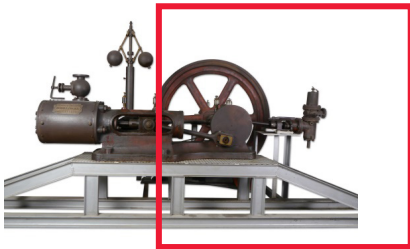
De fabriek gaat failliet.

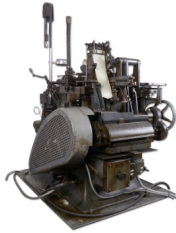
**NIVEAU 1:** je hebt geluk. Dankzij een connectie van je vader vind je snel een nieuwe job en klim je zelfs hoger op. **GA EEN NIVEAU NAAR OMHOOG.**  
**NIVEAU 2:** ook jij krijgt het moeilijk om nieuw werk te vinden. Uiteindelijk vind je iets, ook al is het onder je stand. **GA EEN NIVEAU NAAR OMLAAG.**  
**NIVEAU 3:** je reputatie in de stad krijgt een flinke deuk. **GA EEN NIVEAU NAAR OMLAAG.**




# HET GROTE FABRIEKSSPEL / MACHINES / 1

<b>STOOMMACHINE</b>	16 frank
	
<b>ONDERDEEL 1</b>	1 frank
<b>ONDERDEEL 2</b>	2 frank
<b>ONDERDEEL 3</b>	1 frank
<b>ONDERDEEL 4: arbeider</b>	3 frank

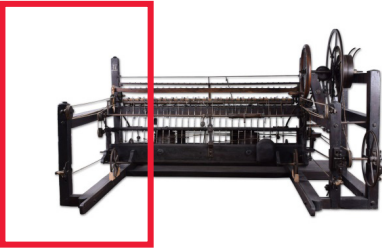
<b>STOOMMACHINE</b>	16 frank
	
<b>ONDERDEEL 1</b>	1 frank
<b>ONDERDEEL 2</b>	2 frank
<b>ONDERDEEL 3</b>	1 frank
<b>ONDERDEEL 4: arbeider</b>	3 frank

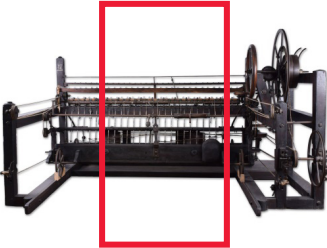
<b>LETTERGIETMACHINE</b>	12 frank
	
<b>ONDERDEEL 1</b>	2 frank
<b>ONDERDEEL 2</b>	1 frank
<b>ONDERDEEL 3: arbeider</b>	3 frank
-----	-----


<b>STOOMMACHINE</b>	16 frank
<p><b>Uitleg machine:</b></p> <p>Door water en warmte onder druk te zetten, creëer je stoom. De stoommachine kan aan de hand van aandrijfassen en -riemen een voortdurende energievoorziening verzekeren.</p> <p>Bij een volledige machine verdien je telkens jullie langs start passeren 8 frank.</p>	
<b>ONDERDEEL 1</b>	1 frank
<b>ONDERDEEL 2</b>	2 frank
<b>ONDERDEEL 3</b>	1 frank
<b>ONDERDEEL 4: arbeider</b>	3 frank

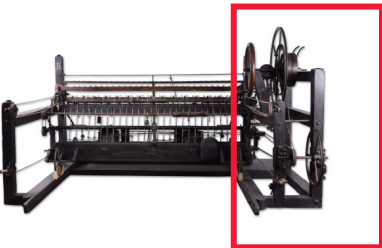
<b>STOOMMACHINE</b>	16 frank
	
<b>ONDERDEEL 1</b>	1 frank
<b>ONDERDEEL 2</b>	2 frank
<b>ONDERDEEL 3</b>	1 frank
<b>ONDERDEEL 4: arbeider</b>	3 frank

<b>LETTERGIETMACHINE</b>	12 frank
<p><b>Uitleg machine:</b></p> <p>De Monotype is een ingenieuze machine voor het zetten van tekst in losse loden letters. Bij de gietmachine hoort een toetsenbord. Door de toetsen aan te slaan, worden losse loden letters gegoten.</p> <p>Bij een volledige machine verdien je telkens jullie langs start passeren 6 frank.</p>	
<b>ONDERDEEL 1</b>	2 frank
<b>ONDERDEEL 2</b>	1 frank
<b>ONDERDEEL 3: arbeider</b>	3 frank
-----	-----

<b>MULE JENNY</b>	16 frank
	
<b>ONDERDEEL 1</b>	2 frank
<b>ONDERDEEL 2</b>	3 frank
<b>ONDERDEEL 3</b>	2 frank
<b>ONDERDEEL 4</b>	gratis

<b>MULE JENNY</b>	16 frank
	
<b>ONDERDEEL 1</b>	2 frank
<b>ONDERDEEL 2</b>	3 frank
<b>ONDERDEEL 3</b>	2 frank
<b>ONDERDEEL 4</b>	gratis

<b>LETTERGIETMACHINE</b>	12 frank
	
<b>ONDERDEEL 1</b>	2 frank
<b>ONDERDEEL 2</b>	1 frank
<b>ONDERDEEL 3: arbeider</b>	3 frank
-----	-----


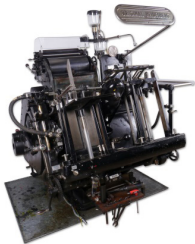
<b>MULE JENNY</b>	16 frank
	
<b>ONDERDEEL 1</b>	2 frank
<b>ONDERDEEL 2</b>	3 frank
<b>ONDERDEEL 3</b>	2 frank
<b>ONDERDEEL 4</b>	gratis

<b>MULE JENNY</b>	16 frank
<p><b>Uitleg machine:</b></p> <p>De Mule Jenny is een halfautomatische spinmachine. Deze machine kan 29 draden tegelijk spinnen. Spinnen is het rekken en torsen van vezels om ze om te vormen tot draad.</p> <p>Bij een volledige machine verdien je telkens jullie langs start passeren 8 frank.</p>	
<b>ONDERDEEL 1</b>	2 frank
<b>ONDERDEEL 2</b>	3 frank
<b>ONDERDEEL 3</b>	2 frank
<b>ONDERDEEL 4</b>	gratis

<b>MECHANISCH WEEFGETOUW</b>	12 frank
	
<b>ONDERDEEL 1</b>	1 frank
<b>ONDERDEEL 2</b>	2 frank
<b>ONDERDEEL 3: arbeider</b>	1 frank
-----	-----

# HET GROTE FABRIEKSSPEL / MACHINES / 2

<b>MECHANISCH WEEFGETOUW</b> 12 frank		<b>MECHANISCH WEEFGETOUW</b> 12 frank		<b>AUTOMATISCHE DEGELPERS</b> 8 frank	
		<p><b>Uitleg machine:</b></p> <p>Het mechanisch weefgetouw wordt aangedreven door waterkracht of een stoommachine. Deze machine haalt meer dan 150 slagen per minuut en dit zonder ophouden, dubbel zoveel als een handwever. Het getouw wordt gebruikt voor de massaproductie van eenvoudige weefsels.</p> <p><b>Bij een volledige machine verdien je telkens jullie langs start passeren 6 frank.</b></p>		<p><b>Uitleg machine:</b></p> <p>Dit is een pers voor hoogdruk. Een degel (vlakke plaat) drukt het papier tegen de geïnkte drukvorm. De pers is voorzien van een elektrische motor. Bij deze degelpers moet je niet langer blad per blad met de hand in de pers leggen.</p> <p><b>Bij een volledige machine verdien je telkens jullie langs start passeren 4 frank.</b></p>	
<b>ONDERDEEL 1</b>	<b>1 frank</b>	<b>ONDERDEEL 1</b>	<b>1 frank</b>	<b>ONDERDEEL 1</b>	<b>gratis</b>
<b>ONDERDEEL 2</b>	<b>2 frank</b>	<b>ONDERDEEL 2</b>	<b>2 frank</b>	<b>ONDERDEEL 2</b>	<b>2 frank</b>
<b>ONDERDEEL 3: arbeider</b>	<b>1 frank</b>	<b>ONDERDEEL 3</b>	<b>1 frank</b>	-----	-----
-----	-----	-----	-----	-----	-----

<b>NATTE CONTINU</b> 8 frank		<b>NATTE CONTINU</b> 8 frank		<b>AUTOMATISCHE DEGELPERS</b> 8 frank	
		<p><b>Uitleg machine:</b></p> <p>Vlas wordt nat gesponnen. Afhankelijk van de spindikte en torsie wordt warm water gebruikt met een temperatuur tussen 30 en 70 graden.</p> <p><b>Bij een volledige machine verdien je telkens jullie langs start passeren 4 frank.</b></p>			
<b>ONDERDEEL 1</b>	<b>2 frank</b>	<b>ONDERDEEL 1</b>	<b>2 frank</b>	<b>ONDERDEEL 1</b>	<b>gratis</b>
<b>ONDERDEEL 2</b>	<b>2 frank</b>	<b>ONDERDEEL 2</b>	<b>2 frank</b>	<b>ONDERDEEL 2</b>	<b>2 frank</b>
-----	-----	-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----	-----	-----

# HET GROTE FABRIEKSSPEL / OPDRACHTEN / 1

## DOEN

Lieven Bauwens smokkelde zo'n 200 jaar geleden een machine van Engeland naar Gent. Nu is het aan jou! Je mag één voorwerp uit de kamer naar de tafel smokkelen, bijvoorbeeld door het onder je kledij te verstoppen. Terwijl je smokkelt, doen de anderen hun ogen toe.

Daarna mogen de andere spelers in totaal 5 ja/nee-vragen stellen om te raden welk voorwerp je hebt gesmokkeld.

**Raden ze het juist? Dan verlies jij 5 frank en krijgen de anderen elk 1 frank.**

**Raden ze het fout? Dan krijg jij 5 frank.**

## DOEN

Fabrieksarbeiders werkten vaak tussen luide machines. Misschien moesten ze alles uitbeelden om elkaar te verstaan?

**Beeld één van deze woorden of een woord naar keuze uit. Als iemand het kan raden, verdienen jullie allebei 5 frank.**

- Schoorsteen
- Vakantie
- Verjaardagskaart
- Stof
- Zomer
- Eigen keuze

## DOEN

Fabrieksarbeiders moesten goed kunnen voelen om de kwaliteit van de draad of stof te bepalen. Kan jij goed voelen?

**Sluit je ogen. De andere deelnemers mogen één voorwerp voor jou plaatsen.**

**Kan je door te voelen raden wat het is? Dan verdien je 5 frank. Raad je fout? Dan verlies je 3 frank.**

## DOEN

Tijdens de middagpauze was het soms feest in de refter. Ook op de werkvloer floten of zongen de arbeiders weleens een muziekdeuntje. Fluit of neurie een liedje dat jou motiveert als je een saai werkje moet doen.

**Kunnen de andere spelers het liedje raden binnen de 30 seconden, dan krijg je 5 frank.**

**Kunnen de andere spelers het raden binnen de minuut, dan verdien je 3 frank.**

## DOEN

Om te drukken werden teksten in spiegelbeeld gezet. Zo werd de tekst na het afdrukken leesbaar.

**Schrijf je naam in spiegelbeeld zonder fouten.**

**Gelukt? Je verdient 10 frank.**

## DOEN

Soms was een vaardigheidsproef vereist alvorens je aan de slag mocht in de textiel fabriek.

**Neem een klein stukje touw, een mes en een vork. Leg een knoop in het touw door enkel de vork en het mes te gebruiken; het touw mag je dus niet aanraken. Je krijgt één minuut.**

**Gelukt? Dan krijg je hiervoor 4 frank.**

## DOEN

In de fabriek werd niet omgekeken naar je talenten. Je deed gewoon wat je werd gevraagd.

**Heb jij veel talenten? Toon er één van (bv. op een speciale manier fluiten, met je tong het topje van je neus raken...)**

**Kan niemand van de medespelers je nadoen, dan krijg je 4 frank.**

## DOEN

In textiel fabrieken was er veel lawaai. Veel werd er dus niet gesproken.

**In deze ronde mag jij geen enkel woord zeggen. Wanneer het terug aan jou is, mag je terug spreken.**

**Gelukt? Dan verdien je 3 frank.**

## DOEN

In de vlasfabriek kon het soms enorm stinken. Je adem even inhouden kan dan helpen.

**Hoelang kan jij jouw adem inhouden?**

**Tussen 10 en 20 seconden: je krijgt 8 frank  
Tussen 20 en 30 seconden: je krijgt 10 frank  
Tussen 30 en 40 seconden: je krijgt 12 frank  
Meer dan 40 seconden: je krijgt 14 frank**

## DOEN

Om te werken in de fabriek moet je goed kunnen tellen en rekenen.

**Tel samen tot 70. Elke speler zegt beurtelings het volgende nummer luidop, maar sla het cijfer 7 of een veelvoud van 7 telkens over. Wie mist, mag niet meer meetellen.**

**De speler die als laatste overblijft verdient 18 frank.**

## DOEN

In de fabriek is er erg veel lawaai. Ook wanneer je naast elkaar staat, kan je elkaar vaak niet horen. Liplezen dan maar.

**Bedenk een korte zin van 5 woorden en 'zeg' deze in stilte.**

**Raad een andere speler de zin binnen de minuut? Dan krijgen jullie beiden elk 10 frank.**

## DOEN

Wie werkt in een fabriek moet sterk zijn.

**Daag een medespeler uit om te armworstelen.**

**De winnaar verdient 12 frank.**



# HET GROTE FABRIEKSSPEL / OPDRACHTEN / 2

## DOEN

De werknemers in de fabriek doen aan handenarbeid. Hierdoor hebben zij vaak stevige handen vol eelt.

**Laat je rechterbuur met zijn/haar vingers iets tekenen in je handpalm. Kan je raden wat je medespeler op je hand tekende?**

**Dan verdien jij 10 frank, jouw medespeler krijgt 6 frank.**

## DOEN

**Blaas beurtelings dit papiertje met de doe-opdracht zo ver mogelijk.**

**Heb je het verder geblazen dan je medespeler, dan krijg je 15 frank.**

## DOEN

Lieven Bauwens smokkelde een volledige machine zonder dat hij betrapt werd. Kunnen jullie dat ook?

**Alle spelers houden elkaars handen vast. Geef een klein voorwerp (vb. een ring) door aan elkaar. Soms doe je alsof je het doorgeeft, soms geef je het echt door. Zing ondertussen het refrein van een zelfgekozen lied. Als het refrein uit is, moet je raden bij wie het voorwerp zit. Je krijgt hiervoor maar één kans.**

**Kan je raden bij wie het voorwerp zit? Dan verdien je 15 frank.**

**Raad je verkeerd, dan verdienen jouw medespeler elk 5 frank.**

## DOEN

Tijd om je geluk nog eens te testen.

**Daag een medespeler uit om blad-steen-schaar te spelen. Speel het spelletje drie keer.**

**De winnaar verdient 10 frank.**

# HET GROTE FABRIEKSSPEL / VRAGEN / 1

## VRAAG

Wat is twijnen?

- A. Het in elkaar draaien van verschillende draden
- B. Stiekem wijn drinken
- C. Een stuk stof maken van verschillende draden
- D. Een draadje maken

het juiste antwoord is a

## VRAAG

Welke van deze vier gebouwen is nooit een textiel fabriek geweest?

- A. Het Gravensteen
- B. Het Industriemuseum
- C. Het Rasphuis, de oude gevangenis van Gent
- D. De Sint-Baafskathedraal

het juiste antwoord is d

## VRAAG

Welke machine, die door James Watt op punt gezet werd, verlichtte de handenarbeid en markeerde het begin van de industriële revolutie?

- A. Weefgetouw
- B. Drukpers
- C. Spinnmachine
- D. Stoommachine

het juiste antwoord is c

## VRAAG

Hoogdruk is een druktechniek waarbij enkel de hoger gelegen delen worden afgedrukt. Wat is géén voorbeeld van hoogdruk?

- A. Een stempel
- B. Een ets
- C. Een blokdruk
- D. Een vingerafdruk

het juiste antwoord is d

## VRAAG

Vroeger werden loden letters gebruikt om teksten te drukken. Alle letters zaten in een lade met kleine vakjes per letter, de letterkast. Daarin lagen de letters in een vaste volgorde. Weet jij welke?

- A. Alfabetisch
- B. De letters die je vaak nodig had, zaten in de vakjes in het midden
- C. Geen, de drukker kon dit zelf kiezen
- D. De volgorde zoals op een toetsenbord

het juiste antwoord is b

## VRAAG

Ongeveer 350 jaar geleden deed een Nederlander een uitvinding. Hij maakte stukken leder met nagels aan elkaar vast zodat het gemakkelijker was om water in grote hoeveelheden te transporteren. Wat was zijn uitvinding?

- A. Een pompbak
- B. Een brandslang
- C. Een gordijn
- D. Een bad

het juiste antwoord is b

## VRAAG

Indigo is een extract van bladeren van de plant Indigo. Welke kleur heeft indigo?

- A. Blauw
- B. Geel
- C. Rood
- D. Zwart

het juiste antwoord is a

## VRAAG

Oude textiel fabrieken herken je gemakkelijk aan hun dak. Hoe heet zo'n typisch fabrieksdak?

- A. Zadeldak
- B. Zigzagdak
- C. Zaagtanddak
- D. Lessenaarsdak

het juiste antwoord is c



## VRAAG

Vroeger werkten ook kinderen in de fabrieken. Vandaag mag dit gelukkig niet meer. Maar als je ouder wordt, wil je misschien wel een vakantie- of weekendjob doen. Vanaf welke leeftijd mag dit in België?

- A. 12 jaar
- B. 15 jaar
- C. 10 jaar
- D. 18 jaar

het juiste antwoord is b

## VRAAG

Johannes Gutenberg heeft de boekdrukkunst uitgevonden. Welk boek heeft hij het eerst gedrukt met zijn uitvinding?

- A. Zijn dagboek
- B. Een kookboek
- C. De Bijbel
- D. Een boek met partituren

het juiste antwoord is c

## VRAAG

Wat is een beluik?

- A. Een verstopplaats
- B. Een groep arbeidershuizen
- C. Een gordijn
- D. Een hek

het juiste antwoord is b

## VRAAG

Wat werd er het eerst uitgevonden?

- A. De computer
- B. De fiets
- C. De televisie
- D. Het fototoestel

het juiste antwoord is b

# HET GROTE FABRIEKSSPEL / VRAGEN / 2

## VRAAG

Doornroosje prikte zich aan een spinnewiel en viel daarna in een diepe slaap. Wat is de echte naam van Doornroosje?

- A. Samantha
- B. Aurora
- C. Flora
- D. Rosie

het juiste antwoord is b

## VRAAG

Zijde is een stof die gemaakt wordt door een dier. Weet jij welk dier?

- A. Een kruisspin
- B. Een rups
- C. Een schaap
- D. Een vis

het juiste antwoord is b

## VRAAG

Gent is bekend om zijn drie torens. Welk gebouw wordt vaak gezien als de vierde toren van Gent?

- A. Het Industriemuseum
- B. De Belgacomtoren
- C. De schoorsteen van de elektriciteitscentrale aan de Ham
- D. De Boekentoren

het juiste antwoord is d

## VRAAG

Welke natuurlijke grondstof wordt het meest gebruikt in textiel?

- A. Katoen
- B. Bamboe
- C. Wol
- D. Vlas

het juiste antwoord is a

## VRAAG

Fabrieken hebben vaak hoge schoorstenen. Niet evident voor Sinterklaas! Hoe zou het paard van de Sint het doen op die fabrieksdaken? Weet jij zijn naam?

- A. Promotie
- B. Je ontslag
- C. Een week extra verlof
- D. Een cadeautje

slecht weer vandaag

## VRAAG

Als je baas jou een C4 geeft. Wat krijg je dan?

- A. Promotie
- B. Je ontslag
- C. Een week extra verlof
- D. Een cadeautje

het juiste antwoord is b

## VRAAG

Welke autofabriek bevindt zich in Gent?

- A. Audi
- B. Volkswagen
- C. Volvo
- D. Renault

het juiste antwoord is c

## VRAAG

Wat is de officiële naam van de Gentse 'neuzekes'?

- A. Cuberdons
- B. Mastellen
- C. Kroakemandels
- D. Kletsoppen

het juiste antwoord is a

## VRAAG

Hoeveel toetsen heeft een standaard toetsenbord?

- A. 90 of 91
- B. 104 of 105
- C. 120 of 121
- D. 85 of 86

het juiste antwoord is b

## VRAAG

Uit welk materiaal wordt baksteen gemaakt?

- A. Zand
- B. Klei
- C. Cement
- D. Kalk

het juiste antwoord is b

## VRAAG

Kanalen werden aangelegd om grote hoeveelheden grondstoffen te vervoeren op het water. Hoe heet het vaartuig dat hiervoor gebruikt wordt?

- A. Rivierboot
- B. Vrachtschip
- C. Binnenvaartschip
- D. Transportboot

het juiste antwoord is c

## VRAAG

Welk materiaal heb je niet nodig om glas te maken?

- A. Zand
- B. Kalk
- C. Soda
- D. IJzerpoeder

het juiste antwoord is d

# HET GROTE FABRIEKSSPEL / VRAGEN / 3

## VRAAG

De Franstalige benaming Pays Noir (of zwarte land) verwijst naar een specifiek gebied in België met veel steenkoolmijnen en zware industrie. Waar ligt dit gebied?

- A. In de omgeving van Brussel
- B. In de omgeving van Luik
- C. In de provincie Luxemburg
- D. In de omgeving van Charleroi

het juiste antwoord is d

## VRAAG

Rond 1750 begon de industriële revolutie. In welk land was dat?

- A. Nederland
- B. Duitsland
- C. Engeland
- D. Frankrijk

het juiste antwoord is c

## VRAAG

Welke stad heeft de grootste haven van België?

- A. Brussel
- B. Oostende
- C. Gent
- D. Antwerpen

het juiste antwoord is d

## VRAAG

In fabrieken zitten soms ook muizen... Welke bekende muis werd bedacht door Walt Disney?

- A. Mickey Mouse
- B. Jerry uit Tom en Jerry
- C. Diddl
- D. Ieniemienie uit Sesamstraat

het juiste antwoord is a

## VRAAG

Wat is kaarden?

- A. Een grote hoeveelheid stof vervoeren
- B. Een techniek om papier snel te sorteren
- C. Het ontwarren van katoen of wol
- D. Een stuk stof maken

het juiste antwoord is c

## VRAAG

In 1992 ontdekte een ingenieur een nieuwe manier om te communiceren. Wat was dit?

- A. Een email
- B. Een sms
- C. Een voicemail
- D. Een gesprek via Skype

het juiste antwoord is b

## VRAAG

Met welke techniek maak je kant?

- A. Weven
- B. Breien
- C. Borduren
- D. Klossen

het juiste antwoord is b

## VRAAG

Welke stof wordt geproduceerd met de vezel van de vlasplant?

- A. Linnen
- B. Jeans
- C. Zijde
- D. Fluweel

het juiste antwoord is a

## VRAAG

Chicorei is familie van de witlofplant en wordt in tijden van crisis vaak gebruikt als vervanging voor een bekende drank. Weet jij over welk drankje het hier gaat?

- A. Limonade
- B. Thee
- C. Koffie
- D. Bier

het juiste antwoord is c

## VRAAG

In de 18e eeuw wordt steendruk of lithografie ontdekt. De nieuwe druktechniek wordt uitgevonden door een toneelschrijver. Welk drukwerk maakte hij ermee?

- A. Reclame
- B. Partituren
- C. Tickets
- D. Affiches

het juiste antwoord is b

## VRAAG

Textiel wordt vooral gebruikt voor kledij. Welke toepassing staat op de tweede plaats?

- A. Huishoudelijk- en interieurtextiel
- B. Technisch gebruik, zoals in veiligheidsriemen
- C. Het verstevigen van rubber (geotextiel)
- D. Het maken van kunstwerken

het juiste antwoord is b

## VRAAG

Het meest voorkomende papierformaat is A4. Hoe heet het formaat dat half zo groot is? Denk aan een flyer of een schriftje.

- A. A3
- B. A5
- C. A6
- D. A2

het juiste antwoord is b