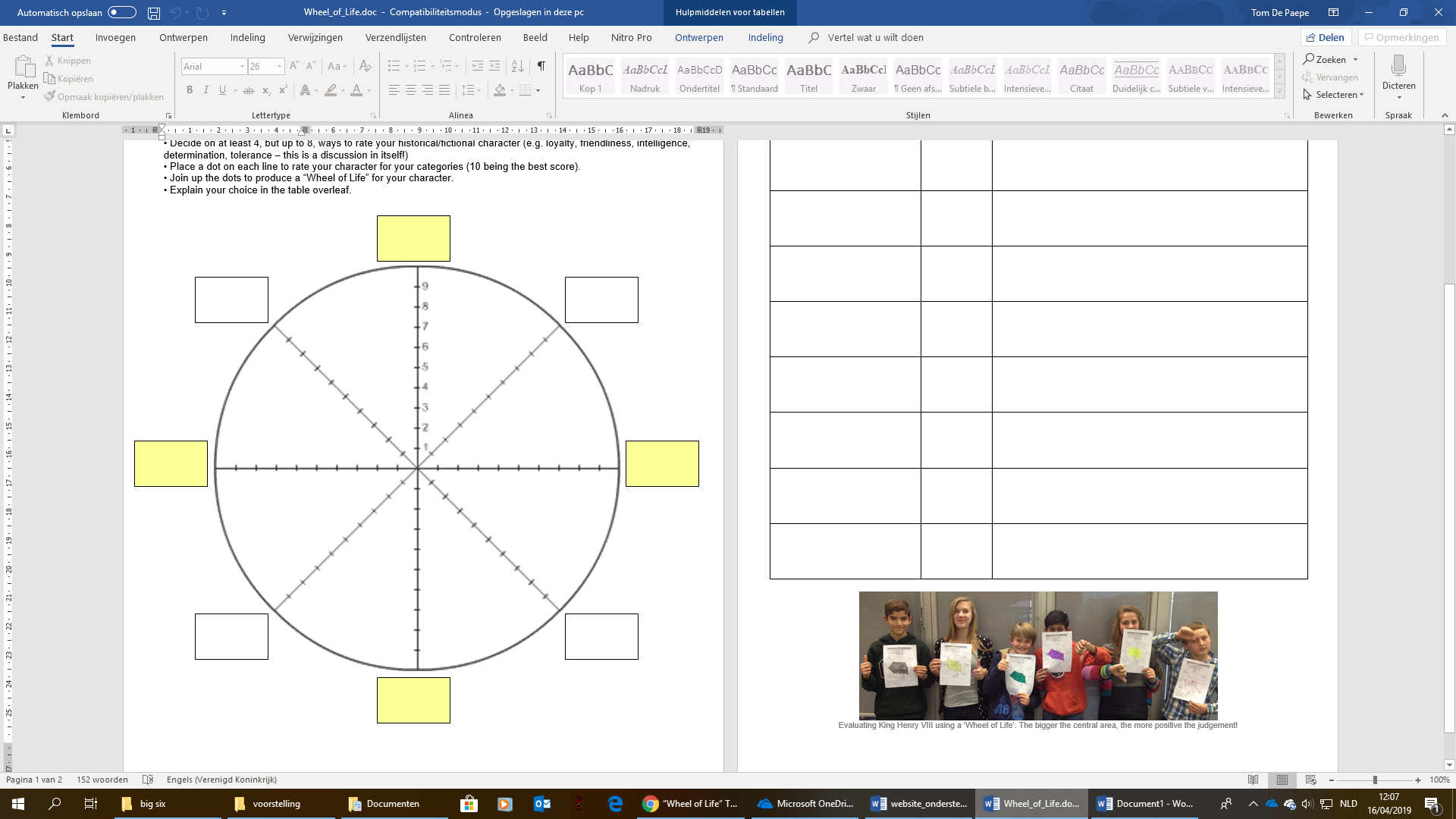
|  |  |
| --- | --- |
| LEVENSWIEL | PERSONAGE:  ……………………………………………………………………………………………… |

Instructies:

* Kies een historisch personage
* Beslis over vier tot acht eigenschappen waarop je je personage een score wil geven. Opgelet: die eigenschappen kiezen is al een discussie op zich. Bovendien zit je in geschiedenis: sommige eigenschappen die vandaag belangrijk zijn, waren dat vroeger niet en omgekeerd!
* Noteer de eigenschappen in de rechthoeken en geef vervolgens een score voor elke eigenschap. Tien is het maximum. Zet een bol op het streepje van de score die jij geeft.
* Verbind vervolgens alle bollen en teken zo het ‘scoreveld’ van je personage.
* Licht je keuzes toe in de tabel op de volgende pagina.



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Eigenschap (bv. vriendelijkheid, intelligentie…) | Jouw score op tien | Toelichting bij je score |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |