

Flexuren Basis 1

Maandag;

BAGO - mevr. Baas	Negatieve getallen	20
KLM - mevr. Kamps	Turnen	16
KMK - mevr. Kamp	extra hulp wiskunde in overleg met de docent	6
KROB - dhr. Krom	Ontleden	16
THM - mevr. Tuhumury	Bewegen op muziek - Urban	25
YNT - dhr. Ijntema	Algemene rekenvaardigheden	20

Woensdag;

GFS- dhr. Van der Graaf	werkflex wiskunde	25
KIG - dhr. Kieft	Waterrakket bouwen	32
MRPA - mevr. Mulder	Leesteksten	15
PLE - mevr. Plagge	Jagers&Boeren, Grieken&Romeinen	25
VRU - dhr. Vis	Programmeren met python	15

Donderdag;

BSX - dhr. Bekink	Ondersteuning Nederlands	20
DSC - mevr. Dekker	Dammen	22
EIN - dhr. Enninga	Portret tekenen	20
FERI - mevr. Feringa	Je gaat onderzoeken en ontdekken wat de n	25
PLNM - mevr. Polane	Draken tekenen	30
VRU - dhr. Vis	Programmeren met microbits	15

Vrijdag;

BAGO - mevr. Baas	Rekenspellen	25
BKS - dhr. Beuker	Cursus flexuren invullen vrijdag 9e en 10e uur	500
BSX - dhr. Bekink	Ondersteuning Nederlands	20
FERI - mevr. Feringa	Je gaat een deel van de plant tekenen.	25
KMK - mevr. Kamp	3D-tekenen voor de 3D-printer	20
KROB - dhr. Krom	Ondersteuning biologie	25
MRPA - mevr. Mulder	Werkwoorden	15
PLNM - mevr. Polane	Introductie Dungeons and Dragons	25