



GRONINGEN

Het is een spannende dag voor Coco. Ze gaat vandaag voor het eerst rondom Ten Boer fietsen om de diertjes in de omgeving te helpen. Ze heeft er heel veel zin in, maar vindt het wel wat eng om dit helemaal alleen te doen. Fietzen julle met haar mee om de dieren rond Ten Boer te helpen?

Klussen in Ten Boer Level 1



Opdracht 1



Zonder huisje krijgt Hanna het koud in de nacht. Kan jij een nieuw huisje voor haar maken? Je kan takjes, bladeren en steentjes gebruiken om een mooi huisje voor een slak te maken!

Opdracht 1



Een slak zonder huisje loopt gevaar om uit te drogen. Kun jij zo snel mogelijk een nieuw huisje voor de slak maken? Je kan spullen uit de natuur gebruiken, zoals takken, bladeren en steentjes. Probeer minstens 4 verschillende dingen te gebruiken!

Code:

1



Opdracht 2



Tim de Cavia wordt bang als hij over de brug naar zijn eten moet lopen. Kan jij hem helpen oefenen? Loop 5 keer heen en weer over de brug terwijl je 1 hand naar voren houdt. Daar kan Tim zitten!

Opdracht 2



Cavia's zoals Tim verzamelen graag spulletjes voor in hun huis. Dat is natuurlijk spannend om mee te dragen over de brug. Zoek zelf 10 dingen in de omgeving die een cavia wel in zijn huisje zou willen hebben. Neem het daarna mee over de brug om Tim te helpen.

Code:

2

Opdracht 3



Romi zoekt een reeks met cijfers die eindigt op een 5. Ze weet zeker dat ze dit ergens in de buurt heeft opgeschreven. Kan jij de reeks vinden? Hij heeft 4 cijfers en eindigt op het getal 5.

Opdracht 3



Romi heeft haar code slim verborgen. Ze heeft het bouwjaar van de molen opgeteld bij het jaar waarin de Molen een elektromotor kreeg. Kan jij beide jaartallen vinden en daarna bij elkaar optellen?

Code:

3

Opdracht 4



Op de kerk staat een grote klok. Kun jij zien hoe laat het is? Laat Lucas zien hoe laat het is door kikkersprongen te maken. Maak net zoveel sprongen als de tijd die op de klok staat. Is het 2 uur in de middag? Dan maak je twee sprongen.

Opdracht 4



De kerk van Garmerwolde heeft een mooie klok. Kan jij zien hoe laat het nu is? Zoek in de omgeving naar takjes en maak daarmee de klok na. Zet de wijzers goed, zodat Lucas de vleermuis ook kan zien hoe laat het is.

Code:

4

Code:

9

Opdracht 6
Volgens mij ben ik alweer bijna thuis, denk! Coco bij zichzelf. Ik heb veel mooie dingen gezien en leuke dieren ontmoet, maar volhouden? Begin bij het bordje en probeer zo snel mogelijk te fietsen langs de eerste boom aan de linker kant.



Opdracht 6
In de Pluktuin staat een insectenhotel. Wat voor dieren wonen allemaal in een insectenhotel? Probeer 4 dieren op te noemen die je daar zou kunnen vinden. Kijk daarna of je deze diertjes ook kan vinden in dit insectenhotel. Dit is Coco's laatste klusje, hierna kunnen julle naar huis om lekker uit te rusten!



Code:

5



Opdracht 5
Een snelle bij zoals Tatum kan in 48 seconden wel 200 meter vliegen. Kan jij dat bijhouden? Begin bij het bordje en probeer zo snel mogelijk te fietsen langs de eerste boom aan de linker kant.

