

INSTRUCTIES LEVEL 1

CODE

Steeds als de kinderen een opdracht succesvol hebben uitgevoerd geef je de kinderen 1 letter of cijfer van de code. De code voor level 1 is:

P O 3 D E L

VERHAAL EN ANTWOORDEN

Bij deze route speel jij als spelbegeleider een belangrijke rol. Elke keer dat jullie stoppen langs de route moet er een stukje van het verhaal voorgelezen worden. Dat verhaal vind je op dit blad, onder de opdrachten. Als je niet zeker weet welk stukje verhaal je voor moet lezen, kijk dan even onderaan het blad. Daar staat beschreven welke locatie bij welke opdracht hoort.

Sommige opdrachten bevatten een kennisvraag voor de groep. De antwoorden en tips voor deze vragen staan op dit blad. Jij controleert of het antwoord goed is. Als jouw groep het antwoord echt niet weet, mag je het verklappen. De opdracht is dan alsnog gelukt.

Op elke locatie zijn twee opdrachten mogelijk. De 'wiel' opdrachten voor jonge kinderen, of de 'fietsbel' opdrachten voor oudere kinderen. Bij de antwoorden staat beschreven voor welke opdracht het antwoord bedoelt is.

OPDRACHT #1

Verhaal: *Coco vindt het best spannend om in haar eentje op reis te gaan, maar al snel komt ze aan op de eerste plek die op haar kaartje staat. Als ze om zich heen kijkt ziet ze eerst helemaal niemand, maar als ze op de grond kijkt ziet ze allemaal kleine huisjes staan. Hier wonen de slakken van Ten Boer! Tussen de huisjes ziet ze 1 slakje liggen die een beetje verward rondkijkt. Het slakje heet Hanna en ze vertelt Coco dat ze haar huisje is kwijtgeraakt.*

OPDRACHT #2

Verhaal: *Nu Hanna een nieuw huisje heeft kan Coco rustig verder fietsen. Haar moeder had verteld dat Tim ook hulp had gevraagd. Zodra ze aankomt bij een boerderij ziet ze een nors kijkende cavia. 'Hoi, ik ben Tim.' zegt de cavia gefrustreerd. 'Ik heb zoveel honger en er staat eten voor mij klaar aan de overkant maar... ik durf die brug niet over. Kan jij mij daarheen brengen?'*

Tip ('wiel' opdracht): *Zoek eerst naar een ding wat op een cavia lijkt om de opdracht uit te voeren.*

OPDRACHT #3

Verhaal: *Coco begint al wat moe te worden door al dat oefenen met Tim, maar hij kan nu lekker eten wanneer hij maar wil! Al snel komt Coco aan bij een grote molen. Voor de deur van de molen staat een eekhoorn, genaamd Romi. Ze vertelt jullie dat ze de code van het slot is vergeten. Nu kan ze de molen niet meer in. Kunnen jullie de code vinden?*

Tip: *Het antwoord op deze rekenvraag is te vinden op het informatiebord van de molen*

Antwoord ('wiel' opdracht): 1825

Antwoord ('fietsbel' opdracht): 3775

INSTRUCTIES LEVEL 1

OPDRACHT #4

Verhaal: Coco fietst alweer een poosje en komt ineens een mooie kerk tegen. 'Die wil ik even dichterbij bekijken!' zegt Coco. In een donker hoekje ziet ze ineens iets hangen en schrikt een beetje. 'Wees maar niet bang' zegt de vleermuis. 'Mijn naam is Lucas. Ik woon hier samen met mijn moeder. Hoelaat is het eigenlijk? Ik hang hier heel fijn, maar ik kan de klok niet zien vanaf mijn huisje.'

OPDRACHT #5

Verhaal: Als Coco op een rustig stukje aan het fietsen is komt er ineens een drukke bij naast haar vliegen. 'Hoi! Ik ben Tatum de Bij. Wedstrijdje doen? Niemand kan mij bijhouden!'

OPDRACHT #6

Verhaal: Volgens mij ben ik alweer bijna thuis, denkt Coco bij zichzelf. Ik heb veel mooie dingen gezien en leuke dieren ontmoet, maar volgens mij is dit het laatste klusje op mijn lijstje. Ze ziet een mooie vlinder voorbij dwarrelen. 'Ben jij hier om mij te helpen?' zegt Elise de Vlinder. 'Ik moet voor school een spreekbeurt houden over de tuin, kan jij helpen met leuke informatie vinden?'



ROUTEKAART



Je fietst deze route langs de volgende knooppunten:
55 - 56 - 20 - stukje richting 11 - terug naar 20 - 21 - 94 - 55

OPDRACHTLOCATIES

Schat altijd zelf goed in of een locatie veilig genoeg is om te spelen. Ga bij twijfel naar een andere locatie om de opdracht uit te voeren.

#1 - Zelfpluktuin

#2 - Belevingsboerderij De Zes Grazen.

#3 - Molen in Thesinge.

#4 - Kerk van Garmerwolde.

#5 - Kinderfietsroute markering op de route.

#6 - Zelfpluktuin.