

# 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:

**R 4 C 3 R S**

## 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 bedoeld is.

### OPDRACHT #1

**Verhaal:** Westewolfje is aangekomen bij het Hertenkamp. Met zijn neus ruikt hij iets in de buurt van de picknickbank. Hij zoekt er omheen en ziet plots Zoef de Slak op de kop liggen! Westewolfje helpt Zoef snel door haar op het bankje te zetten voor ze weer verder gaan. Voor elkaar zorgen en naar elkaar omkijken is belangrijk en iets wat je samen met mensen uit de buurt doet. Dit noem je noaberschap.

**'Wiel' opdracht:** Antwoord: C) Herten, geiten en eenden.

### OPDRACHT #2

**Verhaal:** Westewolfje is als eerste op de plek aangekomen van het oude stoomgemaal. Vroeger werd dit de Klieve genoemd. Je ziet zelfs nog restanten van het gemaal dat in 1971 gesloopt is. Westewolfje ziet Zoef aan komen racen, maar ze gaat zo snel dat ze niet op tijd afremt en pardoos in de sloot valt. Gelukkig is er een ijsvogel in de buurt die wel wil helpen om Zoef weer uit de sloot te tillen.

**'Wiel' opdracht:** Antwoord: Naar boven.

**'Fietsbel' opdracht:** Antwoord: De schroef van Archimedes.

# INSTRUCTIES LEVEL 1

## OPDRACHT #3

**Verhaal:** Westerwolfje komt vol zelfvertrouwen aan bij een molen. Tot zijn verbazing ziet hij dat Zoef daar al op hem staat te wachten. "Nooit een slak onderschatten!" zegt Zoef. Ze nemen een momentje om de molen goed te bekijken. Westerwolfje weet dat deze molen in 1875 is gebouwd. De molen is vroeger afgebrand en daarna helemaal opnieuw opgebouwd. Dat is handig, want je kan veel verschillende ambachten in een molen beoefenen!

**'Wiel' opdracht:** Antwoord: 1898

**'Fietsbel' opdracht:** Antwoord: B) Zorgen voor een goede afwatering.

## OPDRACHT #4

**Verhaal:** Zoef scheurt over de weg met Westerwolfje vlak achter haar aan. Ze racen rakelings langs de Burcht en ontwijken elkaar nog maar net! De Burcht was vroeger een belangrijke plek voor de bevolking. Het lag strategisch op de zandrug in de moerassen. Burgers konden dankzij de gracht op een veilige plek vluchten voor aanvallen van buitenaf. Er werden hier in de 80-jarige oorlog soldaten verzameld. Ook werden misdadigers opgesloten in het poortgebouw.

**'Wiel' opdracht:** Antwoord: 11

**'Fietsbel' opdracht:** Antwoord: 1360

## OPDRACHT #5

**Verhaal:** De racers rennen nu direct naast elkaar. Ze zijn goed gewaagd aan elkaar, maar blijven ook opletten of ze niemand in de weg zitten tijdens het racen. Ze gaan zo snel dat ze bijna de boerderij met allemaal landbouwmachines niet zien. Westerwolde is een gemeente waar veel landbouwers hun brood verdienen. De machines zijn nodig om het land te bewerken. Hoe zou het zijn om zo'n machine te besturen?

## OPDRACHT #6

**Verhaal:** Zoef en Westerwolfje moeten even bijkomen van al dat racen. Nog lachend en puffend van de wedstrijd zien ze een vos naast een kunstwerk staan. Het kunstwerk heet 'Honger naar Koren'. De vos zegt dat hij het zelf heeft gemaakt. Zoef en Westerwolfje vinden het kunstwerk zo mooi dat ze de vos nog even helpen met rommel opruimen dat in de buurt ligt.

# INSTRUCTIES LEVEL 1

## ROUTEKAART

Je fietst deze route langs de volgende knooppunten, vanaf opdracht punt 1:

12 - 29 - 63 - 28 - 13 - 67



## 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 - Picknickbankjes bij het Hertenkamp
- #2 - Het gemaal
- #3 - Molen Weddermarke
- #4 - De Burcht
- #5 - Kruispunt Weddermarke en Zodendijk
- #6 - Kunstwerk op de Kruising

## LOCATIES LANGS DE WEG

**Speeltuin Camping Wedderbergen** - Molenweg 2, 9698 XV Wedde

**Speeltuin achter de Burcht** - Opdrachtpunt 4

**Ijssalon & Lunchroom Veendiep** - Dorpsstraat 4, 9699 VH Vriescheloo

*Tegenover Veendiep is een Russische MiG te aanschouwen*

