

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:

REC3PT

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: "Hallo ik ben Anna Nas en ik hoorde al dat jullie de Bakkers helpen. Ik heb een ingrediënt voor jullie maar kan je mij helpen?"

Hebben ze de opdracht uitgevoerd dan verdienen ze de letter R voor de code en meel voor de pannenkoeken.

OPDRACHT #2

Verhaal: "Aijaaai wat fijn dat jullie er zijn, ik ben Roos Ijn. Wat een mooi uitzicht hier. Ik wil jullie graag naast een ingrediënt wat kennis meegeven. Vroeger (en soms tegenwoordig ook nog) gebruikten ze morsecode op water om te communiceren. Het leuke is dat je met morsecode berichten kunt versturen door alleen maar te piepen met een pieper, te flicten met een lampje of zelfs door te tikken op iets, zoals in oude films. Het is als een geheimschrift, maar dan met piepjes en lichtjes!"

'Wiel' Hint (indien nodig): 1ste getal is voor de regel, 2e voor welk woord en 3e voor welke letter in het woord.

Antwoord: Haai

Let op: Op deze locatie staat geen opdrachtenbordje

INSTRUCTIES LEVEL 1

'Fietsbel' Hint (indien nodig): A=1 B=2 E=5, A21 = regel 1 en 21ste letter

Antwoord: NELESSOM = MOSSELEN

Hebben ze het antwoord? Ze krijgen de letter T voor de code en bakboter voor de pannenkoeken

OPDRACHT #3

Verhaal: "Hallo welkom bij de kerk, ik ben Mel Oen. Wat goed dat jullie de bakkers helpen. Ze kunnen goed bakken, maar zijn soms wel wat onhandig. Jullie krijgen van mij een ingrediënt, als jullie mij kunnen helpen"

'Wiel' opdracht: Hint: de raampjes aan beide kanten van de ingang. Antwoord= 30

'Fietsbel' opdracht: Antwoord: stelling 1 is juist

Hebben ze het antwoord? Ze krijgen ze het cijfer 3 voor de code en eieren voor de pannenkoeken

(Als de toren open is) beklim de kerktoren via de "spannende trap", je komt dan langs de kerkklokken, het uurwerk en leert ook op verschillende plekken iets over de geschiedenis van de kerk.

OPDRACHT #4

Fiets rechtdoor het zandpad in. Je komt dan in het in Biessumerbos van Natuurmonumenten en kom je aan je linkerkant een bankje tegen. Hier komt een huttenbouwbos.

Verhaal: Moi, ik ben Ho Ning. We blijven hier even plakken voor een pauze. Jullie hebben al veel ingrediënten verzameld. Straks kunnen jullie pannenkoeken bakken! Tijd om een mooie pauzeplek te maken om de pannenkoeken later lekker op te peuzelen. Maar wat als het regent? Tijd om een oplossing hiervoor te bedenken! Omdat het huttenbouwbos nog niet af is, maken we nu een hut voor kleine dieren.

Antwoord op de vraag: Alje Zandpadt (antwoord staat op het bord vlakbij het bankje)

Hebben ze een mooie hut en de vraag goed? Ze krijgen ze de letter C voor de code en melk voor de pannenkoeken.

Account om selfies te delen: [oerrr_natuurmonumenten](https://www.instagram.com/oerrr_natuurmonumenten)

INSTRUCTIES LEVEL 1

OPDRACHT #5

Verhaal: Goedendag, ik ben Aard Bij en de bakkers stuurde mij een bericht dat jullie het geheime ingrediënt bij mij komen halen. Grappenmakers zijn het, want ze hebben jullie vast niet verteld wat jullie daarvoor moeten doen. Pannenkoeken kunnen een goede bron zijn van koolhydraten, eiwitten en vetten, afhankelijk van hoe ze worden bereid en wat erop wordt geserveerd. Koolhydraten zijn een belangrijke brandstof voor energie tijdens het sporten, terwijl eiwitten helpen bij spierherstel en -opbouw na een training.

Hebben ze de opdracht uitgevoerd? Ze krijgen ze de letter P voor de code en een snufje zout voor de pannenkoeken

Tip voor opdracht oudere kinderen: Maak een start en finish en ga met elkaar naast elkaar starten. Wie is het laatste over de lijn. Dit noemen ze een slakkenrace.

OPDRACHT #6

Verhaal: AP Pel staat jullie al op te wachten. "Jaja, jullie dachten klaar te zijn zeker. Jullie zijn lekker aan het fietsen, maar de rest van het lichaam kan ook wel wat training gebruiken. Daal hier maar af met je fiets en dan kom je bij een beweegtuin"

Hebben ze de opdracht uitgevoerd? Ze krijgen ze de letter E voor de code en een Pan voor de pannenkoeken

Bij mooi weer kun je ook naar de Molen lopen, deze is elke donderdag open!

Je fietst deze route langs de volgende knooppunten:

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 – Strand

#2 – Monument Ede Staal

#3 – Kerk Uitwierde

#4 – Huttenbouwbos

#5 – Grasveld

#6 – Beweegtuin

LOCATIES LANGS DE WEG

MUZEEAQUARIUM – Hier liggen de boekjes en kunnen de kinderen een kleurplaat halen
EEMSHOTEL – Hier liggen de boekjes!

INSTRUCTIES LEVEL 1



Je fietst deze route langs de volgende knooppunten:

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12

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 - Strand

#2 - Monument Ede Staal

#3 - Kerk Uitwierde

#4 - Huttenbouwbos

#5 - Grasveld

#6 - Beweegtuin

LOCATIES LANGS DE WEG

MUZEEAQUARIUM - Hier liggen de boekjes en kunnen de kinderen een kleurplaat halen

EEMSHOTEL - Hier liggen de boekjes!