

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:

SCHUIT

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 A

Verhaal: Rolfje herkent de man op het standbeeld direct. "Opa heeft vroeger nog op de foto gestaan met Fré Meis. Dat is de man die je hier op het standbeeld ziet". Rolfje vertelt jullie dat Fré Meis een belangrijke man in de politiek van Groningen was.

OPDRACHT B

Verhaal: Dit oude kapiteinshuis is nu omgetoverd tot museum. Als je naar binnen gaat reis je terug naar het jaar 1799, toen dit huis werd gebouwd. "Wat bijzonder hè", zegt Rolfje. "de foto's van opa zijn al mooi, maar het is nog veel indrukwekkender om het verleden zelf te zien!"

Antwoord ('wiel' opdracht): B - 86

OPDRACHT C

Verhaal: "Opa vond het ook leuk om de dieren in de omgeving te bestuderen. Dat is nu nog makkelijker met deze kinderboerderij hier! Wat zijn jullie favoriete dieren?" vraagt Rolfje.

INSTRUCTIES LEVEL 1

OPDRACHT D

Verhaal: "Ik ben zo gek op fietsen door de natuur!" zegt Rolfje. "Wisten jullie dat Nederlanders elke dag gemiddeld 2.5 kilometer fietsen? Dat is echt heel veel, zeker vergeleken met andere landen!" Vinden jullie het ook leuk om elke dag te fietsen?

Antwoord ('wiel' opdracht): B – Puppies

Antwoord ('fietsbel' opdracht): 15

OPDRACHT E

Verhaal: "Hier is de grens tussen Oude en Nieuwe Pekela" zegt Rolfje. "Op de foto's van mijn opa is het niet zo goed te zien, maar hij heeft mij verteld dat de twee dorpen toen ook al verschillende namen hadden. Dat komt omdat in het gebied wat we nu Nieuwe Pekela noemen pas later werd gebouwd, toen er te weinig woningen in Oude Pekela beschikbaar waren."

Antwoord ('wiel' opdracht): Verlaatjesdraai

Antwoord ('fietsbel' opdracht): Oude Pekela

OPDRACHT F

Verhaal: Rolfje wijst naar de molen op het plein. "Dat is typisch Nederland, zulke molens. Opa heeft mij weleens verteld waarom de molen zo hoog gebouwd is. De molen werkt namelijk op wind, en door de wieken zo hoog te bouwen vang je meer wind."

Antwoord ('wiel' opdracht): 68

Antwoord ('fietsbel' opdracht): Koopwaren

INSTRUCTIES LEVEL 1



ROUTEBESCHRIJVING

Je kan deze route beginnen vanaf elk punt langs de route. Als je begint vanaf het gemeentehuis Pekela, fiets je de route langs de volgende knooppunten: (begin) 86 - 83 - 97 - 84 - 4 - 86 (eind)

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.

- A - Monument Fré Meis.**
- B - Kapiteinshuis Museum**
- C - Dierenweide**
- D - 't Heeresmeer**
- E - Grens Oude Pekela/Nieuwe Pekela**
- F - Gemeentehuis Pekela / Molen**

LOCATIES LANGS DE WEG

Ijssalon Gerringa - Feiko Clockstraat 183, 9665 BK Oude Pekela

Speelplek - Het meer bij opdrachtlocatie D

