

SPELBOEKJE BIODIVERSITEIT

We gaan de Escape Box open proberen te krijgen!

De Escape Box heeft een cijferslot. Om aan de cijfercode te komen moeten jullie opdrachten uitvoeren en puzzels oplossen in groepen. Jullie krijgen 30 minuten de tijd om 10 spellen te spelen. Bij ieder spel krijgen jullie een letter die jullie hieronder in moeten vullen. Deze letters maken een zin die we nodig hebben om de laatste puzzel te kraken en achter de cijfercode te komen. Wat denk jij, gaan jullie het halen?

SUCCES!

- Spel 1 Versnipperd: Schrijf de letter in vakje 6.
- Spel 2 Memory: Schrijf de letter in de vakjes 7 en 8.
- Spel 3 Cryptex: Schrijf de letter in de vakjes 4, 11, 13 en 15.
- Spel 4: Kleurcode: Schrijf de letter in vakje 2.
- Spel 5 Zoek de weg: Schrijf de letter in vakje 1.
- Spel 6 Help Boer Karel: Schrijf de letter in de vakjes 9 en 14.
- Spel 7 Loopspel: Schrijf de letter in vakje 5.
- Spel 8 Balans: Schrijf de letter in vakje 3.
- Spel 9 Decoderen: Schrijf de letter in vakje 16.
- Spel 10 Ballenspel: Schrijf de letter in vakje 12.

DE ZIN:

1.	2.	3.	4	5.	6.	7.	8.	9.
				d 10.				
12.	13.	14.	15.	16.	d 17.			



1. VERSNIPPERD

Deze poster is versnipperd! Zetten jullie hem weer in elkaar?

Draai de puzzel daarna om met behulp van het gelamineerde blad. Je ziet dan de letter op de achterkant! Schrijf de letter in vakje 6 op het eerste blad.



2. MEMORY

We kennen het spel Memory allemaal! Je zoekt nu niet 2 dezelfde afbeeldingen, maar een vriend bij een afbeelding of een vijand bij een afbeelding. Zoals hieronder de eikenprocessierups bij de eik. Dit is een vijand. Wanneer jullie klaar zijn met spelen, blijft er 1 afbeelding over. Deze afbeelding heeft de letter die jullie nodig hebben. Schrijf deze letter in vakje 7 en 8 op het eerste blad.

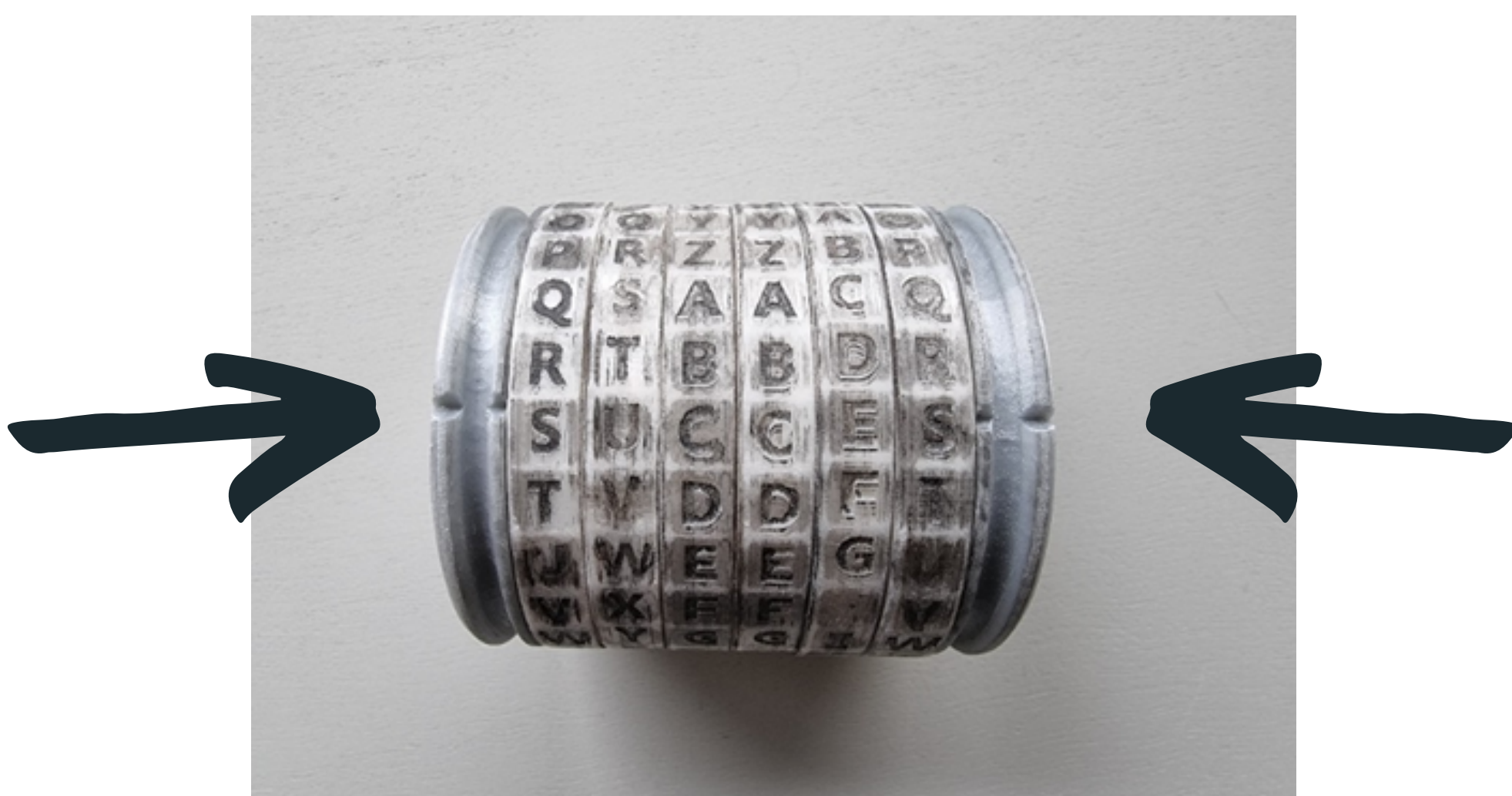
VOORBEELD VAN EEN MEMORY:



3. CRYPTEX

Open de cryptex en vind de letter!

Een cryptex is een soort draaipuzzel, die jij kunt openen door een woord te maken. Je moet dan wel achter het juiste woord komen... Draai de letters zo dat jullie het woord kunnen lezen tussen de inkepingen op de zijkant van de cryptex:



VIND HET WOORD:

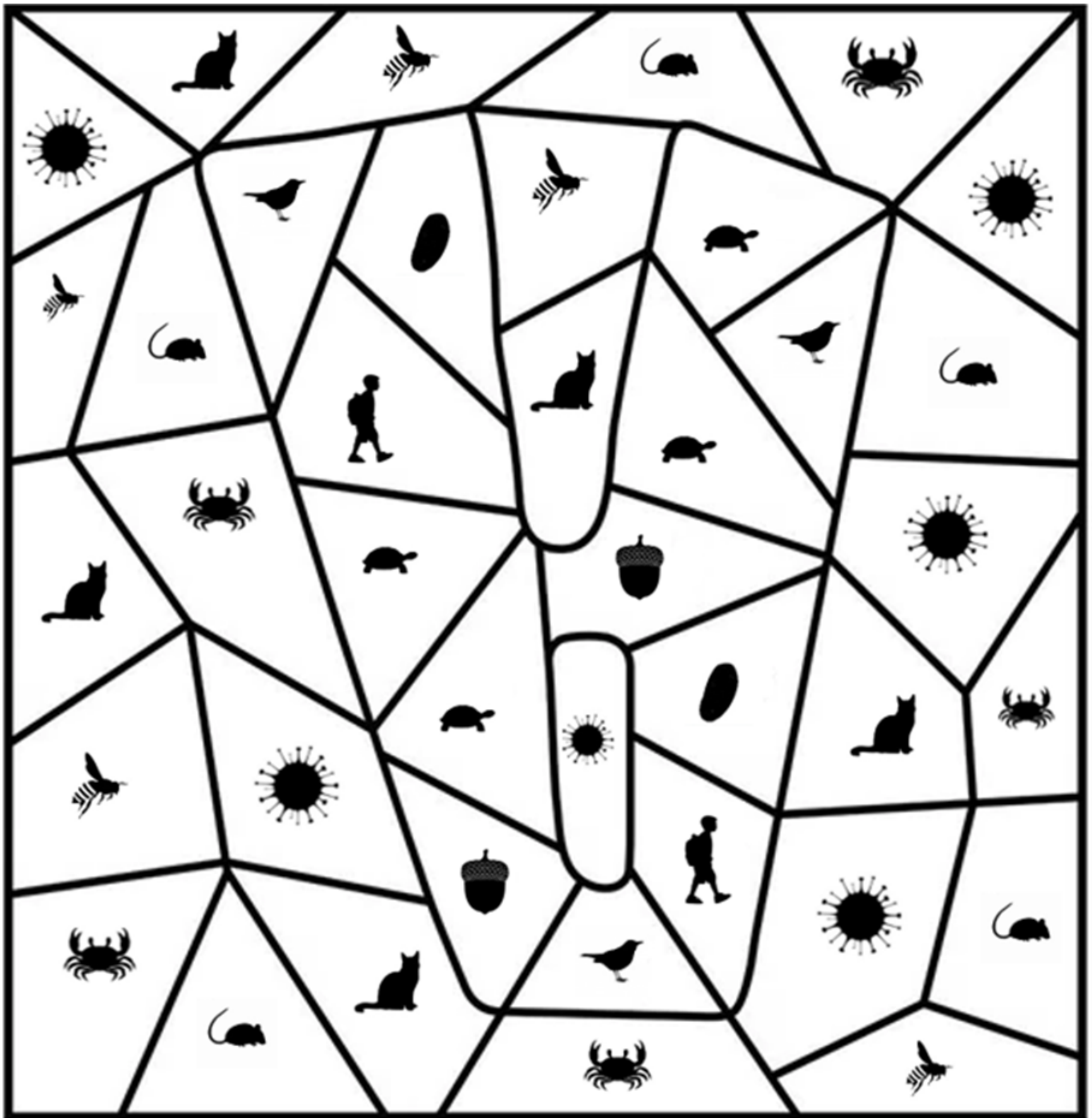
De zeeschildpad is een reptiel. Er zijn 6 verschillende soorten families. Je vindt ze in warme zeeën over heel de wereld. Ooit leefden ze op het land, maar hun lichaam heeft zich zo aangepast dat ze nu heel lang onder water kunnen blijven. De zeeschildpad zorgt goed voor de zeeën door diertjes en planten te eten waar anders teveel van zijn. De meesten eten kwallen, kreeften en inktvissen en sommige soorten ook sponzen of zeegrassen. De grootste vijand is de mens, maar dit wisten jullie natuurlijk al. Al dit lekkers vinden ze natuurlijk niet in een speciale supermarkt voor zeeschildpadden. Hoe noemen we de plek waar de zeeschildpad voornamelijk zijn eten weghaalt? De _ _ _ _ _

Het woord heeft zes letters. Weten jullie het?

Maak dit woord op de cryptex. De letter die jullie dan vinden, schrijven jullie in de vakjes 4, 11, 13 en 15 op het eerste blad. Hussel daarna de letters op de cryptex weer, zodat het woord verdwijnt voor de volgende kinderen.

4. KLEURCODE

Dit blad zit ook in jullie spelboekje. Kleur de vakjes met behulp van de kleurenlegenda. De legenda vertelt welk vakje welke kleur moet krijgen. Zo worden bijv. alle vakjes met de merel groen. Heb jij alle vakjes gekleurd, draai de kleurplaat dan om. Hou hem op de kop en dan zie jij een letter! Schrijf deze in vakje 2 op het eerste blad.

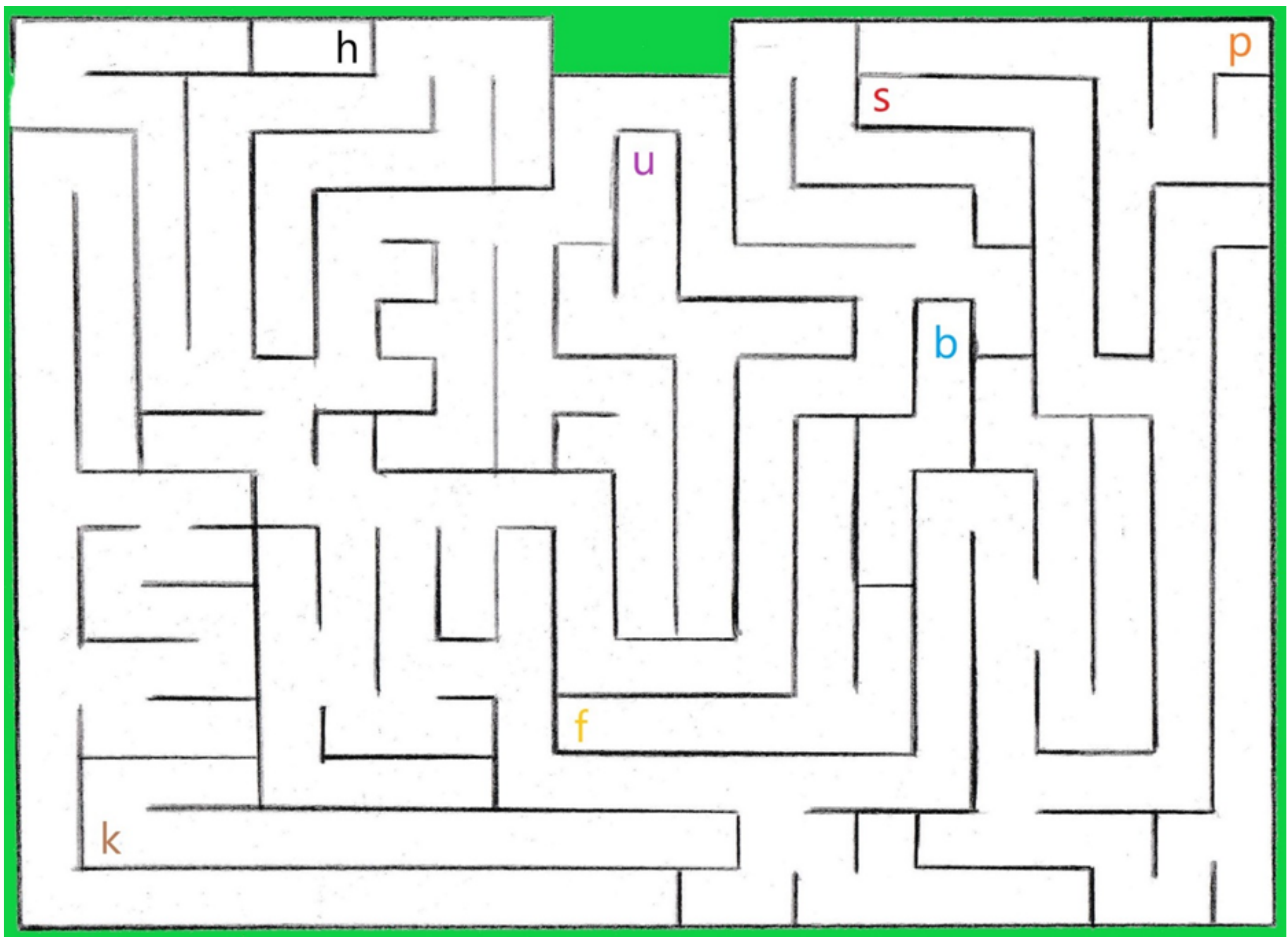


	=			=	
	=			=	
	=			=	
	=			=	
	=			=	

5. ZOEK DE WEG

Dit blad zit ook in jullie spelboekje. Begin bij start en volg de weg naar een letter.
De letter waarbij jij uitkomt, komt in vakje 1 op het eerste blad!

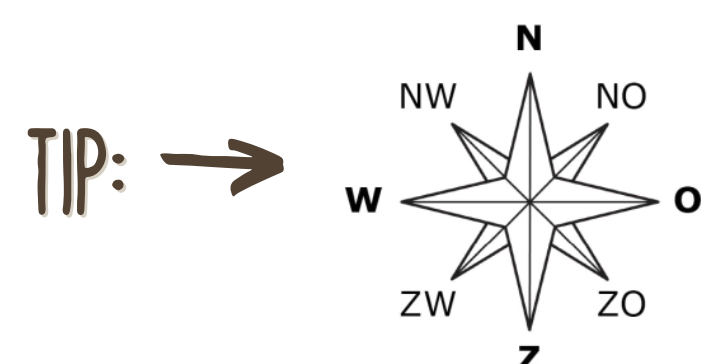
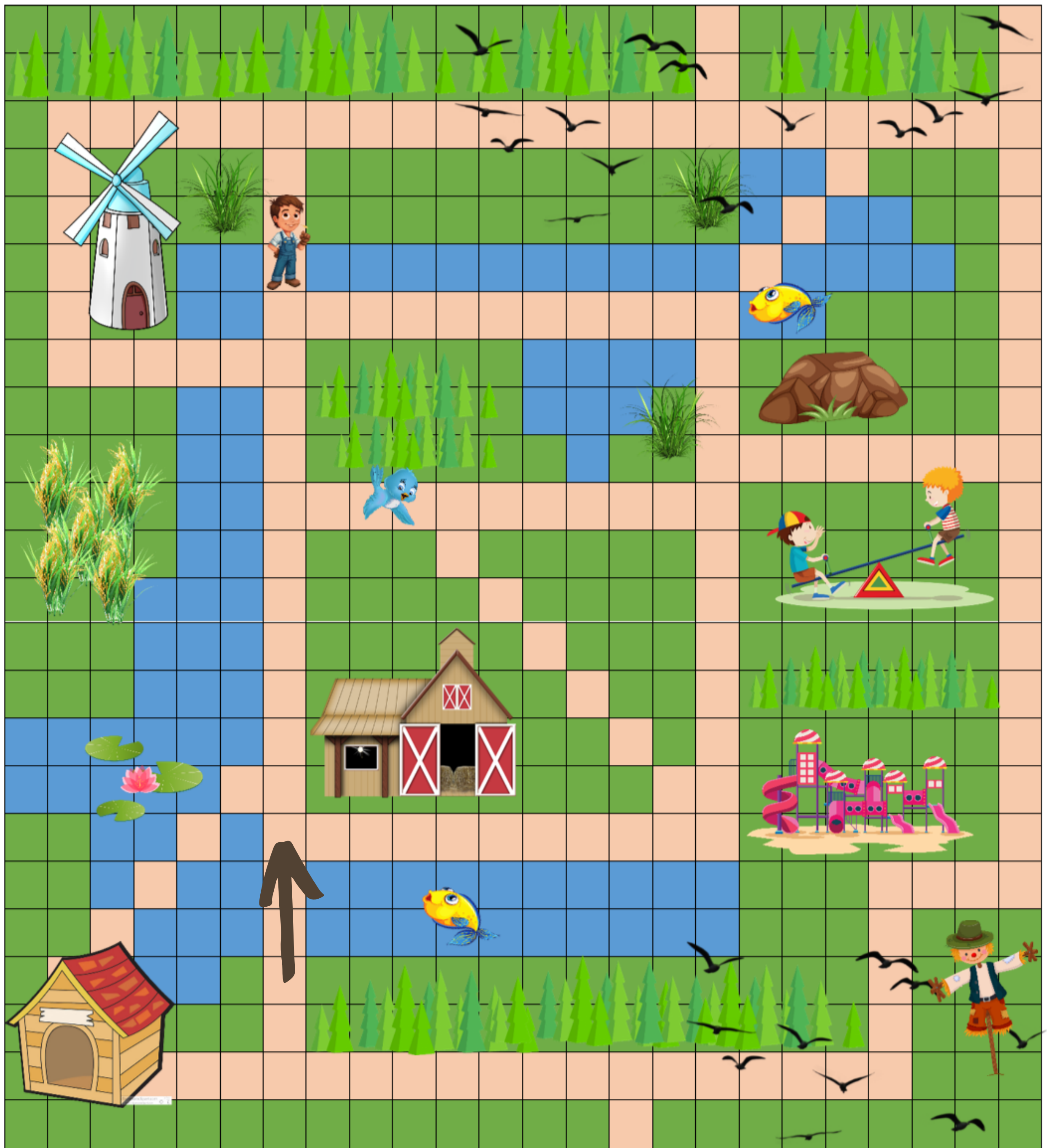
START:
→



6. HELP BOER KAREL



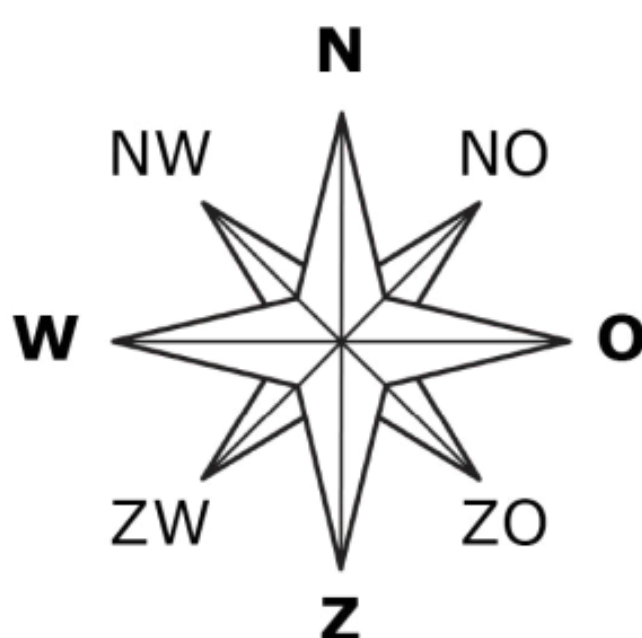
Boer Karel is op zoek naar zijn gieter. Zou hij de gieter bij de molen hebben laten staan?
De aardappelen kunnen wel wat water gebruiken... Help jij Boer Karel met zoeken?
Begin op het vakje bij de pijl. Volg de aanwijzingen op het volgende blad en vindt de
gieter terug!



6. HELP BOER KAREL



Wat fijn dat jullie Boer Karel gaan helpen! Kunnen jullie kleuren waar Karel langs loopt? Dit blad zit ook in jullie spelboekje. Begin in het vakje van de pijl en volg de aanwijzingen om de gieter te vinden. Kleur het eerste vakje en lees daarna verder.



Boer Karel gaat eerst een kijkje nemen bij de molen. In de molen woont zijn beste vriend. Misschien heeft Karel de gieter daar laten staan? Boer Karel loopt 11 hokjes naar het noorden. Kleur deze hokjes.

De molenaar staat buiten, maar de gieter is nergens te vinden. Waar zou hij nou toch zijn? Boer Karel vraagt de molenaar of hij de gieter heeft gezien. De molenaar zegt dat Karel de gieter mee heeft genomen naar het rotsblok. Boer Karel gaat direct naar de rotsblok. Hij bedankt de molenaar voor zijn hulp. Boer Karel loopt 10 hokjes naar het oosten. Kleur deze hokjes.

Als boer Karel bijna bij de rotsblok is ziet hij Flip. Boer Karel vraagt Flip of hij misschien weet waar zijn gieter is. Flip de vis heeft Karel naar de wip zien gaan samen met zijn gieter. Boer Karel bedankt Flip en loopt richting de wip. Boer Karel loopt 4 hokjes naar het zuiden. Kleur deze hokjes.

Boer Karel ziet twee kinderen spelen op de wip, maar zijn gieter is in geen velden of wegen te bekennen. Hij is al zo ver gelopen en heeft zijn gieter nog steeds niet gevonden. Boer Karel besluit om weer naar de boerderij te lopen. Misschien staat de gieter toch ergens in de schuur? Boer Karel loopt 6 hokjes naar het westen. Kleur deze hokjes.

Terwijl hij aan het lopen is, komt er ineens een vogel aangevlogen. Het is Jip! Jip weet precies waar de gieter is en zegt: "Ik heb de gieter gezien naast de glijbaan, daar ligt hij nu nog steeds!" Boer Karel neemt gelijk de kortste route naar de speeltuin! Boer Karel gaat 1 hokje naar het zuiden en vanaf daar rent hij 6 hokjes naar het zuidoosten. Kleur deze hokjes.

Aangekomen bij de speeltuin ziet hij zijn gieter. Eindelijk heeft hij hem gevonden! Nu boer Karel in de speeltuin is, wil hij toch eerst nog even van de glijbaan. De aardappelen krijgen vanavond wel wat water...

Goed gedaan! Jullie hebben nu de route gekleurd die Karel heeft gelopen. Welke letter herken jij hierin? Deze letter hebben jullie nodig. Schrijf hem in de vakjes 9 en 14.

7. LOOPSPEL

Lees de stappen en speel het spel!



SPEL:

- Jullie gaan letters ophalen!
- Ga in tweetallen staan bij de pylon waar géén emmer staat.
- Je gaat samen één letter uit de emmer ophalen.
- Hoe? Kies samen een manier uit om heen en terug te gaan. Alles hieronder moet 1x worden gedaan!



Kruiwagen lopen



Bokje springen



Aan elkaar vast met klittenband



Op de rug



Ruggen tegen elkaar,
inhaken en lopen maar...

- Het eerste tweetal haalt een letter en tikt daarna het volgende tweetal aan.
- Dit gaat door totdat er geen letters meer in de emmer liggen.
- Maak daarna met de letters een woord.

Welk woord is het?

Schrijf de vierde letter van dit woord in vakje 5 op het eerste blad.

8. BALANS

Wanneer is de biodiversiteit in balans?

Als al het leven samenwerkt natuurlijk! Om de biodiversiteit van de merel in balans te brengen moet daar tegenover staan: een vriend, een vijand, voedsel en een fijne leefomgeving.

Plaats de merel aan de ene kant in de balans. Bij het missen van welke bouwsteen raakt de merel het minste uit balans? Die letter op de onderkant, schrijven jullie in vakje 3 op het eerste blad!



9. DECODEREN

In deze puzzel zit een vraag verstopt die beantwoord moet worden. Als jullie deze vraag vinden en beantwoorden, krijgen jullie een letter voor op het eerste blad!

DE PUZZEL:

- Je hebt een poster en een decodeerplaat. Schuif de poster onder de decodeerplaat.
- Zorg ervoor dat de inkepingen 1 en 2 in de poster overeenkomen met de inkepingen van de decodeerplaat.



- In de vierkantjes zie jij de letters die jij nodig hebt.
- Onder elk vierkantje staat een cijfer, dit is de plaats van de letter.
- Zet de letters in de goede volgorde en dan lees jij de vraag!

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
----	----	----	----	----	----	----	----

9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	?
----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	---

- Weet jij het antwoord op deze vraag? Je mag op de poster kijken.

--	--	--	--

Schrijf de laatste letter op het eerste blad in vakje 16!

10. BALLENSPEL



Pak om de beurt een balletje uit de groene zak. Op alle balletjes staat een letter. Maar op sommige balletjes staat ook een ster. Deze balletjes hebben jullie nodig. Daarmee gaan jullie een woord maken.

DUS...

- Ga in een cirkel zitten en geef de groene zak steeds door.
- Pak er om de beurt een balletje uit.
- Met de balletjes waar een ster én een letter op staat maken jullie een woord.

Wat is het woord?

--	--	--	--	--



Vul de eerste letter van het woord in, in vakje 12!