|  |  |
| --- | --- |
| **TITEL VAN**  **DE AVTIVITEIT** | **Cluedo aan zee – van matroos tot kapitein** |
| **LESDOELEN** | De matrozen spelen het cluedo aan zee.  De matrozen beleven plezier aan het spel. |
| **AANTAL LEERLINGEN** | Dit is een activiteit voor de hele groep. (maximum 25 matrozen) |
| **DUUR** | 25 min uitleg, 1 uur spel. |
| **MATERIAAL** | * Spelkaarten in 5 kleuren * Doe kaarten in 5 kleuren |
| **VERLOOP ACTIVITEIT** | **Voorbereiding**  Kies een locatie naar keuze, bijvoorbeeld op het strand of in de duinen. Verstop de kaartjes.  Verdeel de matrozen in groepen van 4 à 5 matrozen.  Er is een groot blad met de 16 dingen op die de matrozen kunnen gebruiken  **Verhaal en spelregels**  De kapitein is ontvoerd, we moeten de dader zoeken! Op dit terrein liggen allerlei enveloppen met aanwijzingen en doe opdrachten. Ga per groepje op zoek naar de enveloppen in je eigen kleur. Heb je een doe opdracht, dan voer je deze uit bij een van de leerkrachten. Heb je een kaartje met een voorwerp, persoon, plaats of tijdstip, dan leg je die op je grote kaart. Wanneer je grote kaart vol ligt, zal je zien dat er een voorwerp, persoon, plaats en tijdstip ontbreekt. Nu weet je het voorwerp, de plaats, het tijdstip en de dader van de ontvoering. Wie het eerst alle informatie van de ontvoering heeft gevonden is gewonnen! |
| **DIFFERENTIATIE \*** | Om het spel in te korten kan je de aanwijzingskaarten met de tijdstippen weglaten. Ook de doe opdrachten kan je eventueel weglaten. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| VOORWERP | VOORWERP | VOORWERP |
| VERDACHTE | VERDACHTE | VERDACHTE |
| PLAATS | PLAATS | PLAATS |
| TIJDSTIP | TIJDSTIP | TIJDSTIP |

|  |  |
| --- | --- |
| **DOE OPDRACHT**  ZOEK 10 SCHELPEN. LET OP! DE SCHELPEN MOGEN NIET KAPOT ZIJN. | **DOE OPDRACHT**  ZEG VOLGENDE TONGBREKER 5 KEER NA ELKAAR AAN DE LEERKRACHT:  ‘ZEVEN SCHOTSE SCHEVE SCHAATSERS SCHAATSEN SCHEEF.’ |
| **DOE OPDRACHT**  RAADSEL: WAT IS ROOD EN LIGT OP HET STRAND?  VERTEL DE OPLOSSING AAN DE LEERKRACHT. | **DOE OPDRACHT**  BEDENK 6 ACTIVITEITEN WAAR JE IN HET DAGELEIJKS LEVEN WATER VOOR NODIG HEBT. |
| **OPLOSSING**  BEDENK 6 ACTIVITEITEN WAAR JE IN HET DAGELEIJKS LEVEN WATER VOOR NODIG HEBT.   * Handen wassen * Toilet doorspoelen * Douchen * Auto wassen * Planten water geven * Eten koken * … | **OPLOSSING RAADSEL:**  WAT IS ROOD EN LIGT OP HET STRAND? ROODKRABJE |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| 11 : 03 | 18 : 20 | 20 : 16 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | |  |  |
|  |  | |  |  |
|  |  | |  |  |
| 18 : 20 | 20 : 16 | | 15 : 55 | 11 : 03 |
| **TITEL VAN**  **DE AVTIVITEIT** | | **Cluedo aan zee – zeebonken en zeemeerminnen** | | |
| **LESDOELEN** | | De zeebonken en zeemeerminnen spelen het cluedo aan zee.  De zeebonken en zeemeerminnen beleven plezier aan het spel. | | |
| **AANTAL LEERLINGEN** | | Dit is een activiteit voor de hele groep. (maximum 25 zeebonken en zeemeerminnen) | | |
| **DUUR** | | 25 min uitleg, 1 uur spel. | | |
| **MATERIAAL** | | * Spelkaarten in 5 kleuren * Doe kaarten in 5 kleuren | | |
| **VERLOOP ACTIVITEIT** | | **Voorbereiding**  Kies een locatie naar keuze, bijvoorbeeld op het strand of in de duinen. Verstop de kaartjes.  Verdeel de zeebonken en zeemeerminnen in groepen van 3 à 4 of 4 à 5 matrozen.  Er is een groot blad met de 16 dingen op die de zeebonken en zeemeerminnen kunnen gebruiken  **Verhaal en spelregels**  De Zeekoning is ontvoerd, we moeten de dader zoeken! Op dit terrein liggen allerlei enveloppen met aanwijzingen en doe opdrachten. Ga per groepje op zoek naar de enveloppen in je eigen kleur. Heb je een doe opdracht, dan voer je deze uit bij een van de leerkrachten. Heb je een kaartje met een voorwerp, persoon, plaats of tijdstip, dan leg je die op je grote kaart. Wanneer je grote kaart vol ligt, zal je zien dat er een voorwerp, persoon, plaats en tijdstip ontbreekt. Nu weet je het voorwerp, de plaats, het tijdstip en de dader van de ontvoering. Wie het eerst alle informatie van de ontvoering heeft gevonden is gewonnen! | | |
| **DIFFERENTIATIE \*** | | Om het spel in te korten kan je de aanwijzingskaarten met de tijdstippen weglaten. Ook de doe opdrachten kan je eventueel weglaten. | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| VOORWERP | VOORWERP | VOORWERP |
| VERDACHTE | VERDACHTE | VERDACHTE |
| PLAATS | PLAATS | PLAATS |
| TIJDSTIP | TIJDSTIP | TIJDSTIP |

|  |  |
| --- | --- |
| **DOE OPDRACHT**  ZOEK 10 SCHELPEN. LET OP! DE SCHELPEN MOGEN NIET KAPOT ZIJN. | **DOE OPDRACHT**  ZEG VOLGENDE TONGBREKER 5 KEER NA ELKAAR AAN DE LEERKRACHT:  ‘ZEVEN SCHOTSE SCHEVE SCHAATSERS SCHAATSEN SCHEEF.’ |
| **DOE OPDRACHT**  RAADSEL: WAT IS ROOD EN LIGT OP HET STRAND?  VERTEL DE OPLOSSING AAN DE LEERKRACHT. | **DOE OPDRACHT**  BEDENK 6 ACTIVITEITEN WAAR JE IN HET DAGELEIJKS LEVEN WATER VOOR NODIG HEBT. |
| **OPLOSSING**  BEDENK 6 ACTIVITEITEN WAAR JE IN HET DAGELEIJKS LEVEN WATER VOOR NODIG HEBT.   * Handen wassen * Toilet doorspoelen * Douchen * Auto wassen * Planten water geven * Eten koken * … | **OPLOSSING RAADSEL:**  WAT IS ROOD EN LIGT OP HET STRAND? ROODKRABJE |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| 11 : 03 | 18 : 20 | 20 : 16 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | |  |  |
|  |  | |  |  |
|  |  | |  |  |
| 18 : 20 | 20 : 16 | | 15 : 55 | 11 : 03 |
| **TITEL VAN**  **DE AVTIVITEIT** | | **Cluedo aan zee – zeebonken en zeemeerminnen** | | |
| **LESDOELEN** | | De zeebonken en zeemeerminnen spelen het cluedo aan zee.  De zeebonken en zeemeerminnen beleven plezier aan het spel. | | |
| **AANTAL LEERLINGEN** | | Dit is een activiteit voor de hele groep. (maximum 25 zeebonken en zeemeerminnen) | | |
| **DUUR** | | 25 min uitleg, 1 uur spel. | | |
| **MATERIAAL** | | * Spelkaarten in 5 kleuren * Doe kaarten in 5 kleuren | | |
| **VERLOOP ACTIVITEIT** | | **Voorbereiding**  Kies een locatie naar keuze, bijvoorbeeld op het strand of in de duinen. Verstop de kaartjes.  Verdeel de zeebonken en zeemeerminnen in groepen van 3 à 4 of 4 à 5 matrozen.  Er is een groot blad met de 16 dingen op die de zeebonken en zeemeerminnen kunnen gebruiken  **Verhaal en spelregels**  De Zeekoning is ontvoerd, we moeten de dader zoeken! Op dit terrein liggen allerlei enveloppen met aanwijzingen en doe opdrachten. Ga per groepje op zoek naar de enveloppen in je eigen kleur. Heb je een doe opdracht, dan voer je deze uit bij een van de leerkrachten. Heb je een kaartje met een voorwerp, persoon, plaats of tijdstip, dan leg je die op je grote kaart. Wanneer je grote kaart vol ligt, zal je zien dat er een voorwerp, persoon, plaats en tijdstip ontbreekt. Nu weet je het voorwerp, de plaats, het tijdstip en de dader van de ontvoering. Wie het eerst alle informatie van de ontvoering heeft gevonden is gewonnen! | | |
| **DIFFERENTIATIE \*** | | Om het spel in te korten kan je de aanwijzingskaarten met de tijdstippen weglaten. Ook de doe opdrachten kan je eventueel weglaten. | | |