**Instructie leerkracht**

In deze instructie staat kort samengevat hoe de speurtocht werkt. Dit is een herhaling van wat de beheerder zojuist heeft uitgelegd. De codes van de kastjes staan hier onder vermeld. Zo kunt u de kinderen helpen als ze de juiste code vergeten zijn en dus vast lopen.

* De vraag onder de geit is makkelijk, die onder de haan iets moeilijker.
* Er hangen borden met informatie over de dieren. Daar kunnende kinderen de meeste antwoorden vinden. Maar voor een (groot) deel van de vragen zal het niet nodig zijn om informatie te zoeken.
* Achter elk antwoord staat een code van 3 cijfers. De kinderen moeten de code van het gekozen antwoord onthouden. Met deze code kunnen ze het volgende kastje openmaken. Dus ben je nu bij kastje nr.3 dan kan je met de code van het goede antwoord kastje nr 4 open maken.
* De code moet van boven naar beneden worden ingevoerd, aan de kopse kant, daar waar een streepje loopt.
* Als de kinderen klaar zijn bij een kastje moeten ze het op slot doen! En de code weer door de war draaien. Dit is belangrijk, anders is het voor het volgende groepje veel te makkelijk.
* Bij de start is het handig als er wat ruimte is tussen de groepjes. Groepje 1 start bij vraag 1, groepje 2 start bij vraag 3, groepje 3 bij vraag 5, etc . Na kastje 10 volgt kastje 1. De kinderen gaan door tot ze weer bij het kastje zijn waar ze begonnen.



**Goede codes**

Kastje 1 maak je open met **4-2-4**

*Dit is het goede antwoord op Vraag 10*

Kastje 2 maak je open met **7-7-7**

*Dit is het goede antwoord op Vraag 1*

Kastje 3 maak je open met **4-6-8**

*Dit is het goede antwoord op Vraag 2*

Kastje 4 maak je open met **5-0-5**

*Dit is het goede antwoord op Vraag 3*

Kastje 5 maak je open met **1-2-3**

*Dit is het goede antwoord op Vraag 4*

Kastje 6 maak je open met **1-2-3**

*Dit is het goede antwoord op Vraag 5*

Kastje 7 maak je open met **3-2-1**

*Dit is het goede antwoord op Vraag 6*

Kastje 8 maak je open met **1-4-7**

*Dit is het goede antwoord op Vraag 7*

Kastje 9 maak je open met **5-5-5**

*Dit is het goede antwoord op Vraag 8*

Kastje 10 maak je open met **3-3-3**

*Dit is het goede antwoord op Vraag*

**Lever dit A4’tje na afloop van de speurtocht weer in de bij beheerder!**

**Goede codes**

Kastje 1 maak je open met **4-2-4**

*Dit is het goede antwoord op Vraag 10*

Kastje 2 maak je open met **7-7-7**

*Dit is het goede antwoord op Vraag 1*

Kastje 3 maak je open met **4-6-8**

*Dit is het goede antwoord op Vraag 2*

Kastje 4 maak je open met **5-0-5**

*Dit is het goede antwoord op Vraag 3*

Kastje 5 maak je open met **1-2-3**

*Dit is het goede antwoord op Vraag 4*



Kastje 6 maak je open met **1-2-3**

*Dit is het goede antwoord op Vraag 5*

Kastje 7 maak je open met **3-2-1**

*Dit is het goede antwoord op Vraag 6*

Kastje 8 maak je open met **1-4-7**

*Dit is het goede antwoord op Vraag 7*

Kastje 9 maak je open met **5-5-5**

*Dit is het goede antwoord op Vraag 8*

Kastje 10 maak je open met **3-3-3**

*Dit is het goede antwoord op Vraag 9*

**Lever dit A4’tje na afloop van de speurtocht weer in de bij beheerder!**

**Instructie leerkracht**

In deze instructie staat kort samengevat hoe de speurtocht werkt. Dit is een herhaling van wat de beheerder zojuist heeft uitgelegd. De codes van de kastjes staan hier onder vermeld. Zo kunt u de kinderen helpen als ze de juiste code vergeten zijn en dus vast lopen.

* De vraag onder de geit is makkelijk, die onder de haan iets moeilijker.
* Er hangen borden met informatie over de dieren. Daar kunnende kinderen de meeste antwoorden vinden. Maar voor een (groot) deel van de vragen zal het niet nodig zijn om informatie te zoeken.
* Achter elk antwoord staat een code van 3 cijfers. De kinderen moeten de code van het gekozen antwoord onthouden. Met deze code kunnen ze het volgende kastje openmaken. Dus ben je nu bij kastje nr.3 dan kan je met de code van het goede antwoord kastje nr 4 open maken.
* De code moet van boven naar beneden worden ingevoerd, aan de kopse kant, daar waar een streepje loopt.
* Als de kinderen klaar zijn bij een kastje moeten ze het op slot doen! En de code weer door de war draaien. Dit is belangrijk, anders is het voor het volgende groepje veel te makkelijk.

Bij de start is het handig als er wat ruimte is tussen de groepjes. Groepje 1 start bij vraag 1, groepje 2 start bij vraag 3, groepje 3 bij vraag 5, etc . Na kastje 10 volgt kastje 1. De kinderen gaan door tot ze weer bij het kastje zijn waar ze begonnen.