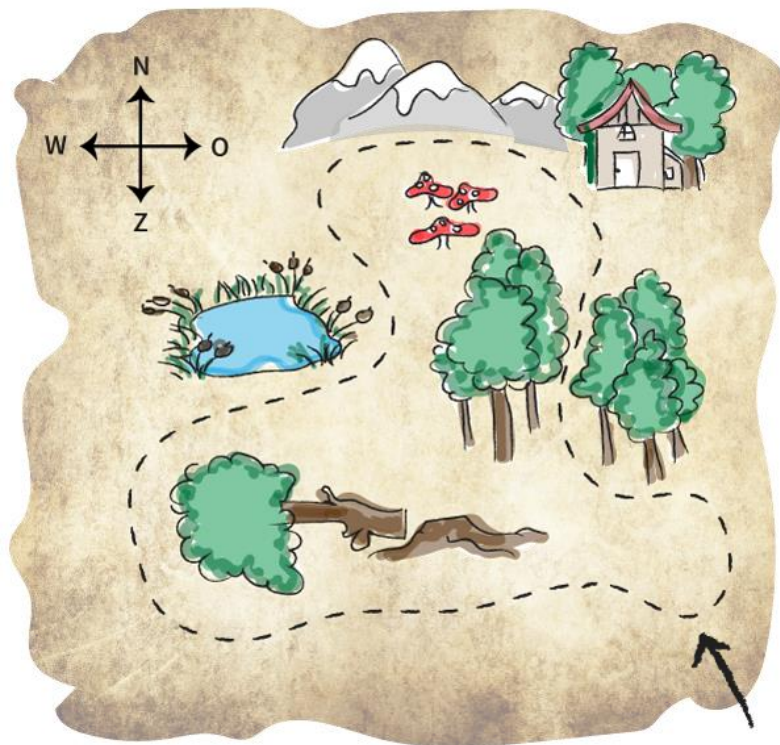


## speurtocht met opdrachten



### Inleiding:

Om jullie te leren welke dingen magnetisch zijn is er een speurtocht voor jullie uitgezet. Bij elk kruispunt dat jullie tegenkomen staan op het plaatje voorwerpen. Het voorwerp dat magnetisch is geeft de kant aan die jullie op moeten. Als je niet zeker weet of het antwoord goed is, kun je het natuurlijk even testen. Onthoudt onderweg de volgorde van de voorwerpen die je gebruikt hebt. Dit heb je nodig om aan het einde de laatste opdracht te kunnen oplossen. Weet je niet zeker of het klopt, dan zal je op een creatieve manier erachter moeten zien te komen welk voorwerp het moet zijn. Onderweg komen jullie ook posten tegen. Bij elke post moet je een opdracht vervullen om door te kunnen naar het volgende stuk van jullie route. Hoe sneller jullie van post naar post gaan hoe beter. De groep met de snelste tijd wint uiteindelijk.

### Benodigdheden :

- Uitgezette speurtocht met tekeningen van de kruispunten
- Boekje met daarin de route per groep
- Schat die verborgen ligt onder een cijferslot
- Codeblad voor cijferslot
- Opdrachten bij de posten

Vorbereiding :

Uitzetten van speurtocht.

De kruispunten bundelen tot een boekje en hiervan per groepje een exemplaar maken.

Bedenk een combinatie van voorwerpen waarmee een code voor het cijferslot te ontcijferen is. Dit kan bijvoorbeeld zijn door een aantal voorwerpen meerdere keren te laten terugkomen. Het aantal keer dat ze dan voor dit voorwerp hebben gekozen om te navigeren geeft aan welke cijfers er op het cijferslot gebruikt moeten worden .

Aan het einde van de speurtocht een schat verstoppen . Deze moet door middel van een cijferslot te ontsluiten zijn.

Als opdrachten op de posten kun je opdrachten uit de rest van het spelaanbod gebruiken .

Werkwijze :

De scouts krijgen een startpunt en een starttijd. Vanaf daar navigeren ze door de route door elk kruispunt te bepalen welk voorwerp magnetisch is. Die kant moeten ze namelijk op.

Onderweg moeten ze bijhouden hoe vaak ze voor een bepaald voorwerp gekozen hebben, zodat ze straks de combinatie van het cijferslot weten.

Op het einde vinden ze een schat. Deze kunnen ze ontsluiten door de cijfers op het cijferslot in de goede combinatie in te vullen.

Op de posten wordt bijgehouden hoe laat elke groep er is om op het einde te bepalen wie er gewonnen heeft.