

Draaiboek voor de spelleider

Een korte route

Begin met de missiebrief. Leg per opdracht één kaart of envelop klaar. Geef de bijbehorende kaarttegel pas na het afronden van de opdracht. In missie 8 leggen de kinderen alle tegels op het voorbeeldraster en vinden ze de finale onder de tafel. Sluit af met diploma's.

Binnen en buiten

Binnen: leg alle opdrachten in één of twee kamers; gebruik de rustige tafelvariant van missie 4. Buiten: leg de sporen en het bord in tuin of op terras; houd de finale-envelop onder een droge, veilige tafel. Bij regen speel je dezelfde opdrachten binnen.

Aandacht voor ieder kind

Wissel wie de kaart vasthoudt, een spoor aanwijst, een ei plaatst en een tegel geeft. Laat kinderen samenwerken. Bewegen is altijd vrijwillig; in missie 7 kan iedereen zittend meedoen. Geen tijdsdruk.

Missie 1: Voetsporen zoeken

Leg de drie spoorstroken op de grond. Volg samen de strook met drie stippen, zoals op de startkaart. Aan het einde ligt tegel 1.

Klaarzetten: Drie stroken op de grond, startkaart, tegel 1.

Vereenvoudiging: Streepjes en stippen herkennen; laat het eerste spoor voorgedaan zien.

Missie 2: Eieren bij de nesten

Knip de drie eieren en drie nesten uit. Leg ieder ei bij het nest met hetzelfde patroon: stippen, driehoeken of strepen. Bij het nest met driehoeken ligt tegel 2.

Klaarzetten: Drie losse eieren en drie losse nesten, tegel 2.

Vereenvoudiging: Leg eerst één paar samen. Kleur is niet nodig om patronen te zien.

Missie 3: Het gebroken ei

Knip de vier puzzelstukken vóór het feest. Leg ze met de afbeelding naar boven; laat de kinderen het hele ei maken. Geef tegel 3 als het ei compleet is.

Klaarzetten: Vier puzzelstukken, tegel 3.

Vereenvoudiging: Laat bij jonge kinderen de buitenranden aanwijzen.

Missie 4: Voorzichtig vervoeren

Maak een papieren prop als ei. Verplaats die samen op een papieren bord van stoel naar nest, zonder te rennen. Geef tegel 4.

Klaarzetten: Papier, bord, stoel, tegel 4.

Vereenvoudiging: Rustige variant: schuif het bord over tafel; rolwissel na één ronde.

Missie 5: Dino-geheugen

Leg zes paren beeldkaarten omgekeerd. Draai per beurt twee kaarten om; vind samen drie paren. Na drie paren verschijnt tegel 5.

Klaarzetten: Twaalf geheugenkaarten, tegel 5.

Vereenvoudiging: Voor korter spelen: gebruik alleen de drie paren met cirkel, blad en ster.

Missie 6: Nestkaart samenleggen

Leg de vier kaartfragmenten op tafel. Samen vormen ze een pad van het blad naar het ei. Als het pad doorloopt, geef tegel 6.

Klaarzetten: Vier kaartfragmenten, tegel 6.

Vereenvoudiging: Laat de hoeken passend maken; volg het pad met een vinger.

Missie 7: Dino-bewegingen

Doe drie rustige bewegingen: grote stappen, kleine voetstappen en handen als dino-klauwen. Iedereen mag zittend meedoen. Geef tegel 7.

Klaarzetten: Beweegkaart, tegel 7.

Vereenvoudiging: Geen wedstrijd. Laat een kind één beweging kiezen voor de hele groep.

Missie 8: De laatste aanwijzing

Geef tegel 8. Leg de acht tegels op het legbord. Ieder vormpje op een tegel heeft een gelijke vorm op het bord. Samen ontstaat een tafel. Zoek daar de finale-envelop.

Klaarzetten: Acht tegels, legbord, finale-envelop, tegel 8.

Vereenvoudiging: Een volwassene verstopt de finale vóór het feest onder de afgesproken tafel.

Finale

Stop de finale-envelop met de tekst “Gevonden! De eieren liggen veilig in het nieuwe nest. Dank jullie wel, onderzoekers!” onder de gekozen tafel. Verzamel de acht tegels na afloop zodat ze opnieuw gebruikt kunnen worden.