

HET MYSTERIE



van de

VERDWENEN
VOSSEN

~



Paasheuvel
GROEP

Natuurlijke voetmassage

- Lopen op blote voeten kan heel gezond zijn! Er zitten grote verschillen in hoe ondergronden als steentjes, zand, gras en bladeren aanvoelen.
- Jullie gaan samen je eigen blote voeten pad maken. Dit mag op het gras, bij het water, in het bos.
- Verzamel eerst allemaal materialen voor jullie blote voeten pad met wat er in de omgeving te vinden is.
- Maak met de verzamelde materialen een mooi pad. Zorg wel dat je een pad maakt van zo veel mogelijk verschillende ondergronden.
- Nu is het tijd om de schoenen uit te doen en het pad af te lopen! Genieten jullie van de natuurlijke voetmassage?
- Klaar? Ga dan terug naar de begeleider. Misschien wil jullie begeleider zelf ook wel genieten van jullie blotevoetenpad?



Activiteit
vindt plaats in
gebied **geel**.

Dennenappelrace

- Kies een teamcaptain. Diegene doet de stopwatch om z'n nek en is de scheidsrechter. Deel de rest van jullie groepje in tweeën. Bij ongelijke teams moet één iemand twee keer lopen.
- Maak met wat takjes een startlijn en 15 grote stappen verderop een eindstreep. Steek in het midden tussen de start en eindstreep een stok in de grond. Zoek daarna allemaal een dennenappel en houd die bij je.
- Beide groepjes maken achter de startlijn een rijtje. De voorste in de rij krijgt de lepel en pakt een dennenappel. Probeer zo snel mogelijk met de dennenappel op de lepel naar de eindstreep te lopen en weer terug. Om de stok in het midden moet je twee rondjes lopen. Je mag de lepel en dennenappel natuurlijk niet aanraken en niet laten vallen!
- Valt je dennenappel van de lepel af? Dan begin je opnieuw vanaf de startlijn. De scheidsrechter let op of iedereen zich daaraan houdt.
- Wanneer het lukt om de dennenappel zonder te laten vallen heen en terug te brengen geef je de lepel door aan de volgende. Het team waarbij als eerste iedereen weer terug is op de startplek wint.



Activiteit
vindt plaats in
gebied **blauw**.

Voor deze opdracht
heb je nodig:
2 lepels.



Deze is van mij!

- Kies samen een teamcaptain voor deze opdracht die kijkt of de opdracht goed wordt uitgevoerd.
- De rest gaat in een cirkel staan. Iedereen krijgt 100 seconden de tijd om een natuurvoorwerp te zoeken dat in je hand past. De teamcaptain telt. Gevonden? Ga terug in de kring staan en laat de andere niet zien wat jij hebt.
- Iedereen in de kring doet z'n ogen dicht. De teamcaptain gaat de kring rond en verzamelt alle voorwerpen in de zak.
- De teamcaptain gaat nog eens de hele kring rond. Deze keer deelt hij juist de voorwerpen in willekeurige volgorde weer uit. Iedereen pakt een voorwerp aan zonder te kijken.
- Iedereen voelt met z'n ogen dicht aan het voorwerp dat hij heeft gekregen en probeert te herkennen wat het is.
- Op commando van de teamcaptain geeft iedereen het voorwerp met de klok mee door in de kring en pakt zonder te kijken het voorwerp van degene naast hem aan.
- Krijg je je eigen voorwerp weer in handen? Dan mag je je ogen weer opendoen.
- **Heb je het fout?** Dan doe je je ogen weer dicht en speel je verder.
- **Heb je het goed?** Dan stap je uit de kring en help je de anderen met doorgeven.

Julie geven de voorwerpen net zolang door totdat iedereen zijn eigen voorwerp heeft herkend.



Activiteit
vindt plaats in
gebied **geel**.

Voor deze opdracht
heb je nodig:
een tas of zak.



Geheimtaal

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain. Diegene deelt aan iedereen willekeurig een kaartje uit.
- Op de kaartjes staan cryptische omschrijvingen. Waar doen ze jullie aan denken? Elke omschrijving past bij iets wat je hier op het terrein kunt vinden.
- Iedereen gaat op zoek naar iets wat past bij de omschrijving op het kaartje. Je mag elkaar natuurlijk helpen.
- Heb je iets gevonden wat klopt bij jouw kaartje? Roep dan de teamcaptain (en eventueel ook de anderen uit je groepje) bij je. Leg uit waarom je de omschrijving vindt passen bij wat je gevonden hebt.
- Vinden jullie samen voor elk kaartje iets wat klopt?
- De teamcaptain verzamelt aan het eind weer alle kaartjes en legt ze terug.



Activiteit
vindt plaats in
gebied **geel**.

Voor deze opdracht
heb je nodig: de
opdrachtkaarten
Geheimtaal.



Boompje verwisselen

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain. Kies ook iemand die als eerste de tikker is.
- Zoek met jullie groepje een plek op waar veel bomen dicht bij elkaar staan.
- Bespreek samen hoeveel verschillende soorten bomen er op deze plek staan. Herkennen jullie soorten bomen, bijvoorbeeld eiken-, berken- of dennenbomen? Weet niemand welke boomsoorten er staan? Bedenk dan zelf een naam die iedereen kan onthouden
- Iedereen behalve de tikker gaat bij een boom staan. Jullie spelen tikkertje waarbij steeds één boomsoort 'vrij' is. Hier mag je niet getikt worden. Let op: er mag maximaal één iemand bij dezelfde boom staan.
- De teamcaptain doet de eerste ronde niet mee en noemt telkens welke boom 'vrij' is. Bijvoorbeeld "eiken vrij".
- Staat iedereen bij een boom. Dan doen we het opnieuw. De teamcaptain mag weer een boom kiezen als 'vrij'
- Ga net zo lang door tot er nog maar één iemand niet getikt is, dat is de winnaar.
- Herhaal dit spel als het is afgelopen. De winnaar wordt de volgende ronde de Teamcaptain. Degene die als eerste getikt werd wordt de volgende ronde de tikker.



Activiteit
vindt plaats in
gebied rood.

De makkelijkste weg

- Is het jullie wel eens opgevallen dat water altijd de makkelijkste weg kiest? Of je nu per ongeluk een glas water hebt omgegooid en het over tafel stroomt of watergangen graaft aan zee, water zal altijd de route van de minste weerstand kiezen. Jullie gaan onderzoeken of jullie ervoor kunnen zorgen dat dit níet gebeurt.
- Loop samen richting de recreatieplas en zoek een stukje strand/zand dat grenst aan het water.
- Graaf hier met je handen allemaal minimaal één geul. Begin allemaal op dezelfde afstand, ongeveer 1 grote stap van het water af. Maak wel allemaal een verschillende geul: met bochtjes, recht, heel diep, breed, dun, enzovoorts.
- Ben je bijna bij het water? Stop dan met graven en laat nog een dammetje tussen de recreatieplas en jouw geul over.
- Als iedereen klaar is en alle geulen af zijn, tellen jullie samen af van 3 naar 0. Bij 0 mogen jullie de dammetjes doorbreken!
- Wat gebeurt er nu? Waar stroomt het water het snelst doorheen? Stroomt het water door jullie geul en kiest het de makkelijkste weg of niet?
- Vertel de uitkomst aan jullie begeleider.



Activiteit
vindt plaats in
gebied geel.

Duizend poten

- Kies een teamcaptain. Deze vormt het hoofd van de duizendpoot. De rest gaat in een rij achter elkaar staan met de handen op de schouders van degene voor je in de rij. Samen zijn jullie de duizendpoot.
- De teamcaptain kiest een punt in de buurt waar de duizendpoot naartoe en omheen gaat lopen, bijvoorbeeld een boom. Dit is het eindpunt
- De duizendpoot zet z'n beste beentje voor. Door eerst allemaal jullie linkerbeen een stap vooruit te zetten en dan weer jullie rechterbeen, kom je vooruit als een duizendpoot. Probeer het zo te doen dat jullie benen niet tegen elkaar stoten.
- Gelukt? Wissel dan van teamcaptain en kies een nieuw punt. Worden jullie steeds beter? Loop uiteindelijk als een duizendpoot terug naar jullie begeleider.
- **Extra:** Lukt het sneller als jullie het een tweede keer proberen? Je bent samen het snelst als je van voor naar achter in een golfbeweging ieder een stapje zet, een beetje zoals je ook de wave doet als publiek bij een sportwedstrijd. De teamcaptain kan hierbij helpen door langs de rij te lopen en jullie schouders aan te tikken zodra het tijd is om je been te verplaatsen. Lukt dit jullie ook zonder te praten?



Activiteit
vindt plaats in
gebied **blauw**.

Natuurkennis quiz

- Jullie gaan quizvragen bedenken voor elkaar. Je hoeft de natuurweetjes niet allemaal zelf te verzinnen. In de tuin staan op verschillende plekken leuke natuurweetjes op bordjes en informatiepanelen.
- Spreek met elkaar een verzamelplaats af waar jullie elkaar over ongeveer 5 minuten weer zien. Wandel daarna allemaal door de educatie tuin en bedenk wat leuke natuurweetjes. Je hoeft hiervoor niet samen te blijven, je mag gerust ergens anders heen lopen om weetjes te vinden (wel binnen de tuin blijven).
- Bedenk bij jouw gekozen weetje een goede quizvraag. Bijvoorbeeld: hoeveel muggen vangt een vleermuis per nacht? Is dat 100, 3000 of 10.000 muggen? (het goede antwoord is 3000 muggen).
- Na zo'n 5 minuten komen jullie allemaal weer terug bij jullie verzamelplaats.
- Om de beurt mag iemand zijn of haar quizvraag delen. Laat de anderen raden en deel daarna het goede antwoord.
- Onthoud allemaal je eigen quizvraag en stel deze wanneer jullie klaar zijn ook aan de begeleider. Weet deze ook het juiste antwoord te geven?
- Zijn jullie nog iets te weten gekomen over de vos? Misschien helpt de volgende aanwijzing jullie verder op weg...



Activiteit
vindt plaats in
gebied **blauw**.

Waardevol of waardeloos?

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain. Diegene doet de stopwatch om.
- Iedereen kijkt goed om zich heen en kiest iets in de omgeving uit (bijvoorbeeld een boom, een paddenstoel, een heuvel, een afgebroken tak). Je hoeft het niet te kunnen verzamelen, aanwijzen of kunnen benoemen is ook goed.
- Ga in een kring staan. De teamcaptain vraagt om beurten aan iedereen wat ze uitgekozen hebben.
- Bespreek als iedereen geweest is samen wat de dingen die jullie gekozen hebben waard zijn. Denk aan de waarde die de dingen voor de natuur hebben, dus het gaat niet om hoeveel geld het zou opleveren als je het verkoopt.
- Welke dingen uit de omgeving hebben de grootste waarde? En waarom? En welke dingen zijn juist waardeloos?
- Nadat jullie samen hebben besloten welke dingen in de omgeving waardevol of waardeloos zijn, kiezen jullie één ding uit dat volgens jullie het meeste waarde heeft voor de natuur. Vertel aan de spelbegeleider wat jullie hebben gekozen (of laat het zien, als dat kan) en overtuig hem/haar van de natuurwaarde ervan.



Activiteit
vindt plaats in
gebied **blauw**.

Bomen voelen

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain.
- Maak van jullie groepje tweetallen, of als dat niet uitkomt tweetallen en één drietal. De teamcaptain doet ook mee. De teamcaptain deelt aan elk tweetal een blinddoek uit.
- Eén van de twee doet de blinddoek om. De ander draait de geblinddoekte een paar keer in het rond en begeleidt hem of haar naar een boom naar keuze.
- Belangrijk: Degene zonder blinddoek let heel goed op of degene die niets kan zien niet struikelt of zich verstapt.
- De geblinddoekte voelt met z'n handen goed aan de boom waar hij naartoe is gebracht. Zó goed, dat hij zich kan voorstellen hoe deze boom eruit zou moeten zien.
- Als de geblinddoekte klaar is met voelen aan de boom, brengt de ander hem of haar weer terug naar waar jullie begonnen.
- Daar doe je de blinddoek weer af. Degene die aan de boom heeft gevoeld kijkt goed om zich heen. Kan hij of zij raden bij welke boom jullie daarnet stonden?
- Wissel van rol en doe deze opdracht nog een keer.
- De teamcaptain verzamelt als iedereen geweest is de blinddoeken en legt ze terug.



**Activiteit
vindt plaats in
gebied **geel**.**

**Voor deze opdracht
heb je nodig:
blinddoeken
of theedoeken.**



Bodemsafari

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain.
- Maak van jullie groepje tweetallen of drietallen. De teamcaptain doet ook mee. Zorg dat elk groepje een loeppotje en zoekkaart heeft.
- Als je op safari gaat, probeer je de Big Five te zien. Dat zijn vijf heel bekende en bijzondere diersoorten op de savanne. Hetzelfde kun je ook doen met kleine diertjes die in en op de bodem leven.
- Belangrijk: Ook bodemdiertjes zijn levende wezens, dus we gaan altijd voorzichtig met ze om!
- Ga met je tweetal op zoek naar vijf verschillende soorten bodemdiertjes. Weten jullie van alle vijf hoe ze heten? Je kunt de zoekkaart gebruiken om op de juiste naam te komen of aan de spelbegeleider vragen of hij/zij het weet.
- Vergelijk jullie 'Big Five' met die van andere tweetallen. Wie heeft de meest bijzondere diertjes gevonden? Hoeveel verschillende zijn het in totaal?
- Iedereen zet al hun diertjes netjes terug daar waar je ze gevonden hebt. De teamcaptain verzamelt de materialen en legt ze terug.

Hebben jullie geen loeppotjes of zoekkaart? Geen probleem, deze opdracht kan je ook zonder materialen uitvoeren.

**Activiteit
vindt plaats in
gebied **rood**.**

**Voor deze opdracht
heb je nodig:
3 loeppotjes en
3 zoekkaarten.**

Langs het touw

- Verdeel jullie team in 2 groepen. Groep 1 wacht eerst bij de begeleider.
- Groep 2 gaat een parcours maken. Groep 1 zal dit parcours geblinddoekt af moeten leggen waarbij zij met hun handen het touw gaan volgen. Let op: je moet het touw dus niet overal strak trekken.
- Knoop om te beginnen het touw ergens aan vast, bijvoorbeeld een boom. Vervolgens rol je het touw uit, waarbij je het onder een tak door kan laten gaan, over een gevallen boom of meerdere keren om een stam kan wikkelen. Let er goed op dat het parcours op een veilige manier geblinddoekt uitgevoerd kan worden.
- Zijn jullie er klaar voor? Loop naar de begeleider om groep 1 op te halen. Groep 1 doet de blinddoek om en wordt rustig en voorzichtig door groep 2 naar het startpunt gebracht.
- Eén voor één volgen ze op hun eigen tempo het parcours. Groep 2 begeleidt hen hierbij en moedigt ze aan.
- Vonden jullie dit een leuke opdracht? Dan kunnen jullie het nog eens doen met de rollen omgewisseld.
- De teamcaptain verzamelt aan het eind de materialen en legt ze terug.



Activiteit
vindt plaats in
gebied **rood**.

Voor deze opdracht
heb je nodig:
4 blinddoeken
+ 1 touw.



Takkenmikado

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain.
- Wie van jullie heeft er wel eens mikado gespeeld? Bij dit spel pak je om de beurt een stokje van de stapel, zonder dat de andere stokjes bewegen! Dit gaan jullie spelen met takken uit het bos.
- Iedereen gaat op zoek naar losliggende takken en verzamelt deze op één plek. Nog even voor de zekerheid: losliggende takken zitten **NIET** vast aan bomen of struiken 😊
- De teamcaptain houdt alle verzamelde takken als een bosje rechtop bij elkaar en laat ze dan in één keer los, zodat ze schots en scheef over elkaar komen te liggen.
- Om beurten mogen jullie proberen om een tak van de stapel te pakken, zonder dat er andere takken gaan bewegen. Beweegt er wel een andere tak, dan gaat de beurt door naar de volgende. Je mag takken die je al verzameld hebt gebruiken om andere takken voorzichtig mee op te tillen. De teamcaptain mag meedoen.
- Lukt het jullie om alle takken weer van de stapel te pakken? Degene met de meeste takken wint.



Activiteit
vindt plaats in
gebied rood.

Verboden woord

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain. Diegene houdt de tijd bij.
- Deel jullie groepje op in twee even grote teams. De teamcaptain mag ook in een van de teams ingedeeld worden.
- Misschien kennen jullie dit spelletje als het bordspel 'Thirty seconds'. Deze keer spelen we het met woorden uit de natuur.
- De teams zijn om en om aan de beurt. Heeft jouw team de beurt, dan pakt één van jullie een kaartje van de stapel. Het andere team krijgt de zandloper of stopwatch en houdt de tijd bij.
- Degene die het kaartje heeft getrokken draait hem om zodra de tijd loopt. Probeer in 30 seconden zoveel mogelijk van de woorden die op het kaartje staan aan je teamgenoten te omschrijven zonder het woord zelf te noemen. Je mag ook geen delen van het woord noemen of dingen uitbeelden. Je teamgenoten mogen zo vaak als ze willen raden wat je bedoelt.
- Als de tijd op is, gaat de beurt naar het andere team. Nu gaat één van hen omschrijven en de anderen raden en houden jullie de tijd voor hen bij.
- Hou met je team bij hoeveel woorden jullie in totaal goed raden binnen de tijd. Het spel is afgelopen als alle kaartjes gebruikt zijn. Het team met de meeste punten wint.
- De teamcaptain verzamelt aan het eind de materialen en legt ze terug.



**Activiteit
vindt plaats in
gebied **blauw**.**

**Voor deze opdracht
Opdracht verboden
woord + zandloper
of stopwatch.**

Natuurbluffen

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain.
- Weten jouw groepsgenoten veel van de natuur, of kun je ze best iets wijsmaken? We gaan het testen met een potje 'natuurbluffen'. Als je bluft, doe je alsof iets waar is terwijl dat helemaal niet zo is. Prikken de anderen daar doorheen, denk je?
- Trek om beurten een kaartje en laat hem niet aan de anderen zien.
- Op het kaartje staat een weetje over de natuur (onderstreept). Wat er óók op staat, zijn dingen die niet waar zijn. Kies zelf of je aan je groepje het weetje vertelt of iets wat niet waar is. Probeer het hoe dan ook zo overtuigend mogelijk te brengen.
- Als je klaar bent met vertellen, mogen je groepsgenoten één voor één raden of je wel of niet aan het bluffen was. Daarna vertel je hoe het zat (en wat het echte natuurweetje was, als je dat nog niet verteld had).
- Het spel is klaar als iedereen een keer geweest is. De teamcaptain verzamelt aan het eind de materialen en legt ze terug.



Activiteit
vindt plaats in
gebied **rood**.

Voor deze opdracht
heb je nodig:
Opdrachtkaartjes
natuurbluffen.



Parcours

- Maak voor deze opdracht 2 teams.
- Jullie bedenken samen een parcours dat jullie allemaal gaan afleggen. Iedereen van jullie groepje mag één commando verzinnen, bijvoorbeeld 'Doe een radslag' of 'Ren vijf stappen achteruit'. Maak de commando's uitdagend, maar niet zó moeilijk dat niet iedereen het kan.
- Bepaal samen wat het begin- en eindpunt van jullie parcours is en op welke plekken je de commando's moet uitvoeren. Zorg ervoor dat jullie op een open plek staan met genoeg ruimte om je heen.
- Beide teams strijden tegen elkaar. Hebben de teams een ongelijk aantal dan moet iemand 2x rennen. Je mag pas aan het parcours beginnen als degene voor jou is terug gerend en je heeft aangetikt.
- Welk team zet de beste tijd neer?



Activiteit
vindt plaats in
gebied **geel**.

Toneelstuk

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain. Diegene is de regisseur.
- Loop met je groepje richting het openluchttheater. Hier zullen jullie een toneelstuk bedenken en uitvoeren. In totaal hebben jullie hier zo'n 5-10 minuten de tijd voor. Is het theater bezet door een andere school? Kies dan een willekeurige andere plek om jullie toneelstuk te bedenken.
- Jullie gaan toneelspelen. Bedenk samen een scène die je een aantal keer kan oefenen en daarna aan de spelbegeleider laat zien.
- Deze dingen moeten sowieso in de scène zitten:
 - Jullie maken gebruik van minimaal één voorwerp dat jullie in de natuur vinden. Kies alleen dingen die los op de grond liggen (dus maak niets kapot in de natuur).
 - Bedenk voor iedereen een rol, iedereen in de groep komt aan het woord tijdens de scène.
 - Iemand speelt de rol van onderzoeker A.J.C. van den Heuvel.
 - Jullie voegen iets toe wat jullie tijdens dit schoolkamp hebben geleerd.
- **Tip:** Zorg dat er een duidelijk begin en einde aan de scène zit. Dat doe je door eerst terwijl jullie spelen duidelijk te maken wie jullie zijn en waar jullie zijn. Dan gebeurt er iets waardoor de scène verandert. En tot slot bedenken jullie hoe het eindigt.
- Ga na een paar keer oefenen onder leiding van de regisseur met z'n allen terug naar de spelbegeleider om de scène daar op te voeren.



Activiteit
vindt plaats in
gebied **blauw**.

Natuurschilderij

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain. In deze opdracht is dat jullie meesterschilder.
- Loop samen naar een plek met genoeg losliggende bladeren, takken, stenen of andere natuurlijke materialen. Hebben jullie een goede plek gevonden? Dan is het tijd om te gaan schilderen. Niet met verf en kwasten - maar met de natuur! Aan jullie de opdracht om een "schilderij" van een vos te maken met allerlei verschillende materialen.
- Zoek allemaal verschillende materialen zoals kleine takken, verschillende stenen, bladeren, dennenappels etc. Hierbij is één regel super belangrijk: pak alleen materialen die los op de grond liggen en duidelijk niet van iemand zijn of ergens aan vast zitten.
- Maak eerst een vierkant van 4 grote takken. Dit is jullie canvas/frame.
- Nu kunnen jullie beginnen met schilderen! Leg de materialen die jullie verzameld hebben op zo'n manier in jullie vierkant, dat je er een vos in kunt herkennen.
- Is jullie schilderij van de vos klaar? Laat het schilderij dan liggen. De meesterschilder mag bij jullie schilderij een groepshandtekening zetten zodat we het schilderij achteraf in de collectie kunnen terugvinden.



Activiteit
vindt plaats in
gebied rood.

Toren van Pisa

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain. Diegene is de bouwopzichter.
- In deze opdracht proberen jullie als team een zo hoog mogelijke toren te bouwen met natuurlijke materialen die jullie hier kunnen vinden. Net als bij andere opdrachten maken jullie gebruik van losliggende bouwmaterialen en je mag de opdracht uitvoeren waar je wil.
- Jullie bouwen de toren zo hoog mogelijk, maar het bouwwerk moet ook stabiel zijn. De toren moet minstens 10 seconden blijven staan zonder ondersteuning. Valt hij binnen 10 seconden om, dan moet de hele bouw opnieuw.
- Als het bij de eerste poging niet lukt om een stabiele toren te bouwen, kunnen jullie nog een ronde spelen als herkansing.
- Lukt het jullie om een toren te bouwen die tot jullie neus komt? Of zelfs hoger dan het langste teamlid? Gebruik armen, benen en groepsgenoten om te schatten hoe hoog jullie toren is.
- Wanneer jullie de opdracht hebben afgerond, mogen jullie de toren weer afbreken. Zo maken jullie het de andere groepjes niet te makkelijk.



Activiteit
vindt plaats in
gebied rood.