



HET MYSTERIE



van de

VERDWENEN
VOSSEN

~



Paasheuvel
GROEP

Fotografisch geheugen

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain uit. Diegene doet de stopwatch om z'n nek en is de verzamelaar. De anderen gaan in een kring staan, leggen de theedoek in het midden van de kring op de grond en doen hun ogen dicht.
- De verzamelaar heeft twee minuten de tijd (gebruik de stopwatch) om bladeren te verzamelen. Probeer vijf verschillende soorten te vinden. Het is oké als je voor deze opdracht sommige bladeren van een struik of boom plukt.
- Maak het je groepsgenoten niet te makkelijk; kies ook bladeren die wat moeilijker te vinden zijn! Breng de bladeren terug naar de kring en verstop ze onder de theedoek. Daarna mogen degenen in de kring hun ogen weer opendoen.
- De verzamelaar laat aan de rest een paar tellen zien welke bladeren er onder de theedoek liggen en legt hem daarna weer terug. Nu gaan de anderen proberen om dezelfde bladeren te vinden als de verzamelaar. Lukt het om alle vijf de soorten te vinden zonder nog eens onder de doek te kijken?
- Een eikenblad groeit aan een eik. Weten jullie de namen van de bomen en struiken waar jullie bladeren aan groeiden? Gebruik de zoekkaarten over de bladeren van bomen en struiken om erachter te komen.

Voor deze opdracht heb je materiaal nodig. Je vindt het op de afgesproken plek!



Dennenappelrace

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain uit. Diegene doet de stopwatch om z'n nek en is de scheidsrechter.
- Maak samen een parcours voor de race. Trek met de hak van je voet een lange streep op de grond. Dat wordt de startlijn. Verzamel ook dennenappels en leg deze op een hoopje achter de startlijn. Jullie mogen zelf bepalen met hoeveel dennenappels jullie de race willen doen.
- De scheidsrechter zet een eindje van de startstreep de twee emmers naast elkaar. Jullie mogen samen bepalen hoe ver de emmers staan.
- Deel de groep in tweeën. 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 emmer van jouw groepje te lopen (of kun je zelfs rennen?). Je mag de dennenappel natuurlijk niet aanraken.
- Valt je dennenappel van de lepel af? Dan begin je opnieuw vanaf de startlijn. De scheidsrechter let op of iedereen zich daaraan houdt.
- Geef als het gelukt is om de dennenappel in jullie emmer te krijgen de lepel door aan de volgende in de rij.
- De race is voorbij als alle dennenappels op zijn. Het team met de meeste dennenappels in hun emmer wint!

**Voor deze
opdracht heb je
materiaal nodig.
Je vindt het op
de afgesproken
plek!**



Deze is van mij!

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain. Diegene doet de stopwatch om en het hele groepje komt in een kring staan.
- Iedereen krijgt 2 minuten (hou bij met de stopwatch) om een klein natuurvoorwerp te zoeken en komt daarna terug in de kring. Laat niet aan de anderen zien wat je gevonden 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.
- Jullie geven de voorwerpen net zolang door totdat iedereen zijn eigen voorwerp heeft herkend. Degenen die hun ogen al open hebben, helpen de anderen met doorgeven.
- Extra: Ging dit spel de eerste keer nog rommelig of onwennig? Bespreek dan met de groep of jullie het nog eens opnieuw willen doen. Ging het juist heel makkelijk? Speel het dan nog een keer met alleen stenen. Als je héél goed voelt, kun je een steentje uit duizenden herkennen.

Voor deze opdracht heb je materiaal nodig. Je vindt het op de afgesproken plek!



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.

**Voor deze
opdracht heb je
materiaal nodig.
Je vindt het op
de afgesproken
plek!**



Boompje verwisselen

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain. Diegene is straks de eerste tikker.
- 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? Waar herken je ze aan? En kunnen de anderen dat ook leren herkennen?
- Iedereen behalve de tikker gaat bij een boom staan. Je kunt niet getikt worden als je een hand aan de stam van de boom houdt.
- De teamcaptain, die als eerst de tikker is, zet met de stopwatch een timer voor 5 minuten.
- Probeer zo vaak mogelijk van de ene boom naar een andere boom te rennen. Hou zelf bij hoe vaak je dat lukt zonder getikt te worden.
- Als je getikt wordt, word jij de tikker en gaat je score weer naar nul. Degene die jou tikt, mag jouw score overnemen en verder tellen.
- Na 5 minuten is het spel afgelopen. Degene met de hoogste score wint
- Extra: Als jullie goed zijn in bomen herkennen, kunnen jullie het spel ook wat uitdagender maken. Spreek dan af dat je alleen bij bomen van een bepaalde soort mag staan, bijvoorbeeld dennenbomen.

Doe als een dier

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain.
- Iedereen neemt een dier in gedachten dat hier op het terrein zou kunnen leven. Stel je even voor dat je dat dier bent:
- Is het dier groter of kleiner dan jijzelf?
- Hoe beweegt het dier zich voort?
- Welke plek zou het dier op dit terrein kiezen om te gaan zitten?
- Eén voor één beelden jullie voor de rest van het groepje uit welk dier je in gedachten had. De teamcaptain wijst steeds aan wie er aan de beurt is.
- Je mag niet praten, maar wel wijzen en geluiden maken. Beeld uit hoe groot of klein het dier is en doe voor hoe hij loopt, kruipt of vliegt. En probeer zijn geluid na te doen.
- Als het té moeilijk is voor het groepje om een dier te raden? Dan mogen jullie degene die uitbeeldt een ja-of-nee vraag over het dier stellen. Bijvoorbeeld: Is jouw dier een insect? Degene die uitbeeldt mag dan ja knikken of nee schudden om een hint te geven.

Duizend poten

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain. De rest van het groepje gaat in een rij achter elkaar staan met de handen op de schouders van degene voor. Zorg ook dat je ellebogen zijn of haar rug raken. 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.
- De teamcaptain start de stopwatch en houdt bij hoe lang het de duizendpoot kost om stapje voor stapje naar het eindpunt en weer terug te bewegen. Hij of zij is tegelijkertijd de coach en mag dus ook aanwijzingen geven om te helpen.
- 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?

Natuurorkest

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain. Diegene is straks de dirigent.
- Verzamel allemaal iets op het terrein waar je een geluid mee kan maken, bijvoorbeeld blaadjes die ritselen, steentjes die rammelen of takjes om tegen elkaar te tikken.
- Kom als je je geluid gevonden hebt in een kring staan. De teamcaptain vraagt aan iedereen om beurten of hij z'n geluid wil laten horen.
- Heeft iedereen een verschillend geluid? Probeer samen nog iets anders te vinden als geluiden te veel op elkaar lijken.
- De dirigent maakt muziek door in de kring steeds naar iemand met een geluid te wijzen en dan weer naar een ander. Word je niet aangewezen door de dirigent, dan blijf je stil.
- Probeer samen een stukje van 4, 8 of 2 keer 8 tellen te maken dat je steeds kunt herhalen om het te oefenen.
- Lukt het na wat oefenen om het stukje samen steeds hetzelfde te laten klinken? Je kunt jullie stukje laten horen aan de spelbegeleider.

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.

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.

Voor deze opdracht heb je materiaal nodig. Je vindt het op de afgesproken plek!



Bodemsafari

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain.
- Maak van jullie groepje tweetallen of drietallen. De teamcaptain doet ook mee. De teamcaptain verdeelt de materialen eerlijk over iedereen.
- 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.

Voor deze
opdracht heb je
materiaal nodig.
Je vindt het op
de afgesproken
plek!



Bodemprofiel

Voor deze opdracht heb je materiaal nodig. Je vindt het op de afgesproken plek!

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain. Diegene leest de instructies hardop voor, zodat iedereen straks begrijpt hoe het werkt.
- Hebben jullie wel eens willen zien hoe de grond er van binnen uitziet? Daar gaan jullie achter komen door een bodemprofiel te maken. Dat krijg je als je steeds een stukje verder in de grond boort en dat wat je tegenkomt in de juiste volgorde naast elkaar legt.
- Bepaal een plek om te boren. Zorg dat het niet te dicht in de buurt van bomen is.
- Zo werk je met de grondboor:
 1. Pak de grondboor met beide handen aan de handvatten en druk hem met de punt daar waar je wil boren.
 2. Draai de boor een paar keer met de klok mee, totdat het boorstuk vol zit met grond.
 3. Til de boor voorzichtig rechtop uit het gat. Zorg dat er geen grond uit valt.
 4. Leeg de boor boven de goot. Begin aan één van beide uiteinden met het diepste punt naar het midden van de goot gericht en leg het eerstvolgende beetje er steeds naast in de goot.
 5. Herhaal om beurten stap 1 t/m 4. De teamcaptain zorgt dat iedereen die dat wil aan de beurt komt. Ga door totdat je niet meer verder komt met boren.
- Wat valt jullie op aan het bodemprofiel in de goot? De grond op deze plek bestaat uit 5 of 6 verschillende lagen, kunnen jullie die aanwijzen? Wat zijn de verschillen? Kunnen jullie ze zien, voelen, ruiken of misschien zelfs proeven?
- Belangrijk: Als jullie klaar zijn, gooien jullie het gat dat jullie geboord hebben ook weer dicht. Stop de grond in dezelfde volgorde terug als dat het zat. De teamcaptain verzamelt de materialen en legt ze terug.

Langs het touw

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain. Diegene krijgt de stopwatch en wijst drie groepsgenoten aan die een blinddoek op krijgen. Zij zijn de proefkonijnen en wachten samen 5 minuten met hun blinddoek op (gebruik de stopwatch om dit bij te houden).
- De anderen maken binnen die tijd een parcours waar de proefkonijnen op blote voeten overheen gaan lopen. Met het lange touw geef je aan waar het parcours loopt, dus zorg dat deze aan het begin en het eind ergens aan vast zit en overal langs loopt.
- Maak het parcours zo dat de proefkonijnen straks verschillende soorten grond of begroeiing onder hun voeten voelen. En natuurlijk zorgen jullie ervoor dat ze zich geen pijn zullen doen.
- Hebben de parcoursmakers langer dan 5 minuten tijd nodig? Stuur dan iemand bij de proefkonijnen langs die hen vertelt hoelang het nog duurt.
- Zijn jullie er klaar voor? Begeleidt de proefkonijnen dan naar het begin van het parcours. Vraag ze om hun schoenen en sokken uit te doen en geef ze het touw in hun handen. Eén voor één volgen op hun eigen tempo het parcours. Hou in de gaten of ze nergens tegen aan botsen, ook niet tegen elkaar.
- Aan het eind van het parcours mag de blinddoek af. Vraag de proefkonijnen hoe ze het vonden en wat ze gevoeld hebben.
- 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.

Voor deze opdracht heb je materiaal nodig. Je vindt het op de afgesproken plek!



Takkenmikado

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain.
- 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 is de scheidsrechter.
- Lukt het jullie om alle takken weer van de stapel te pakken? Degene met de meeste takken wint.

Verboden woord

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain. Diegene krijgt de stopwatch.
- 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 stopwatch en houdt de tijd bij.
- Degene die het kaartje heeft getrokken draait hem om zodra de tijd loopt. Probeer binnen de tijd 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.

**Voor deze
opdracht heb je
materiaal nodig.
Je vindt het op
de afgesproken
plek!**



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.

Voor deze
opdracht heb je
materiaal nodig.
Je vindt het op
de afgesproken
plek!



Parcours

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain.
- 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.
- Verdeel jullie groepje in twee even grote teams. Als jullie met een oneven aantal zijn, gaat de teamcaptain ook bij een team.
- Eerst legt het ene team één voor één het parcours af. Je mag pas aan het parcours beginnen als degene voor jou is terug gerend en je heeft aangetikt. Het andere team houdt met de stopwatch bij hoelang het duurt voordat iedereen geweest is.
- Daarna wisselen de teams om.
- Welk team zet de beste tijd neer?

Toneelstuk

- Kies voor deze opdracht een nieuwe teamcaptain. Diegene is de regisseur.
- 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.

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.

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.