

Bosbelevingspad



Kan Bonito prinses Amalia bevrijden?

Wil je hem hierbij helpen?

**Volg dan de wegwijzers
langs het Bosbelevingspad en
voer de opdrachten uit!**



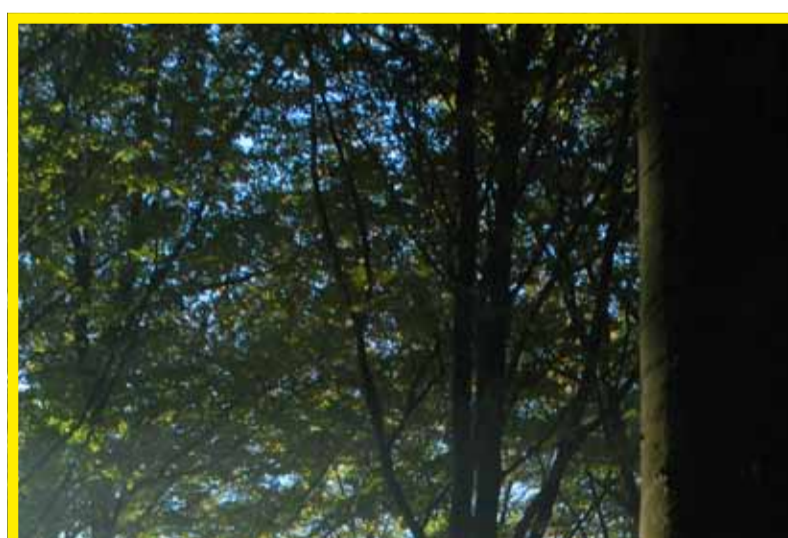
**Meer informatie rond het bosbelevingspad
(inclusief lespakketten) voor
begeleiders/leerkrachten is te downloaden via
www.laakdal.be**

**of op de dienst cultuur & toerisme van Laakdal
toerisme@laakdal.be**

www.speeltuindennenoord.be

Ontworpen door Cindy Ceusters, studente KHK, 2011

BOOMLAAG



STRUIKLAAG



KRUIDLAAG



STROOISELLAAG



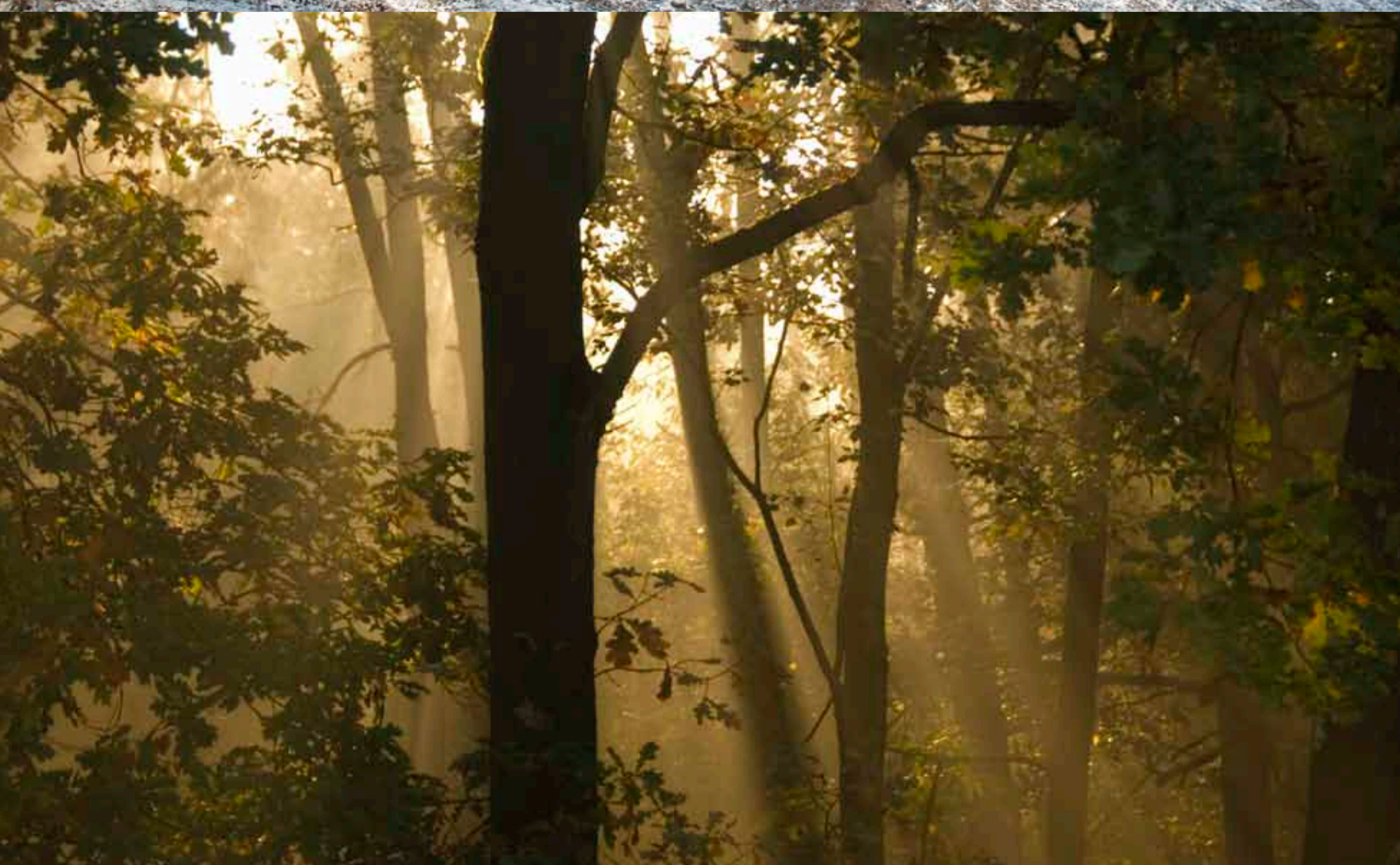
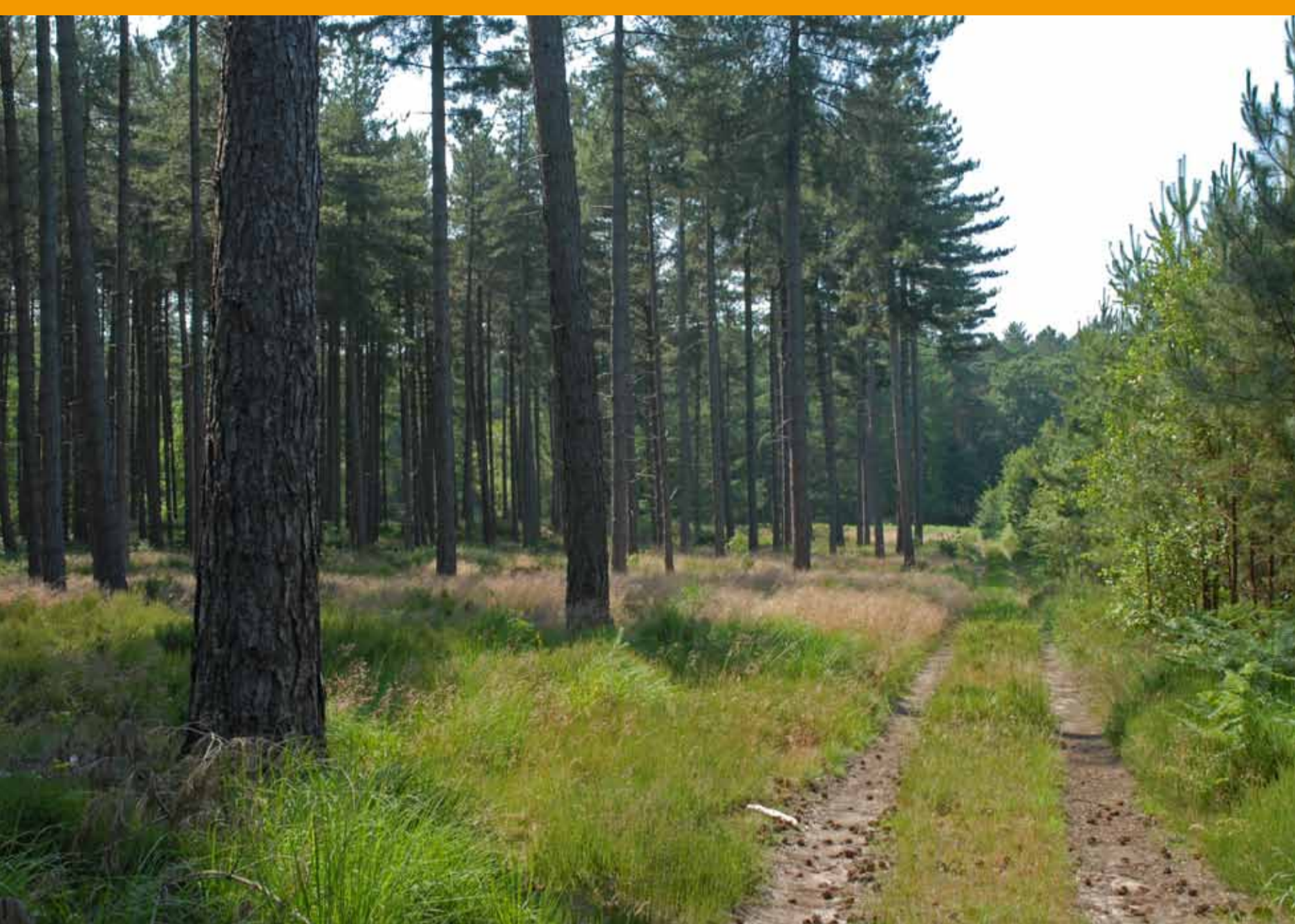
WORTELLAAG



VOLG MIJ!



Bosbelevingspad



Wij gaan vandaag samen op queeste met schildknaap Bonito.

Weten jullie wat een queeste is? Een queeste is een lange, moeilijke zoektocht, een soort schattenjacht die een schildknaap moet afleggen om iets te vinden.

Dat kan allerhande zijn: een verborgen schat, een verdwenen stad, een gouden kelk of wat dan ook.

De voorwaarde is dat het gezochte zeer moeilijk te vinden is, dat er veel gevaar loert onderweg en dat de ridder zichzelf beter leert kennen.

Bonito's queeste zal niet gemakkelijk zijn. Hij krijgt de opdracht om prinses Amalia te bevrijden. Zij werd door haar vader, koning Kobold, opgesloten in de hoogste kamer van het kasteel. Diegene die haar kan bevrijden zal met haar mogen trouwen.

Om haar te bevrijden zal Bonito enkele zware proeven moeten doorstaan. Willen jullie schildknaap Bonito helpen om de hindernissen te overwinnen?

Dan trekken we samen naar het kasteel van koning Kobold. Pas wel op want het gevaar ligt op de loer!

VOLG MIJ!



Bosbelevingspad



OPDRACHT

*Roep mijn naam drie keer luid
en ga dan door de poort, vooruit!
Je komt de naam van de draak te weten,
door zijn lengte weer te geven.*

Oh nee, we zijn nog niet binnen in het kasteel of daar dreigt het eerste gevaar al. Een draak! Er staat een grote, gevaarlijke draak voor de ophaalbrug. Draken zijn dol op schildknapen, zelfs als die in een harnas verpakt zijn.

Hoe kunnen we daar ooit voorbij geraken?
Maar wacht eens even, daar hangt iets! Een bordje...
Wat staat er op dat bordje geschreven?

De draak is ongeveer even groot als een boom... dus ik meet de lengte van een boom!

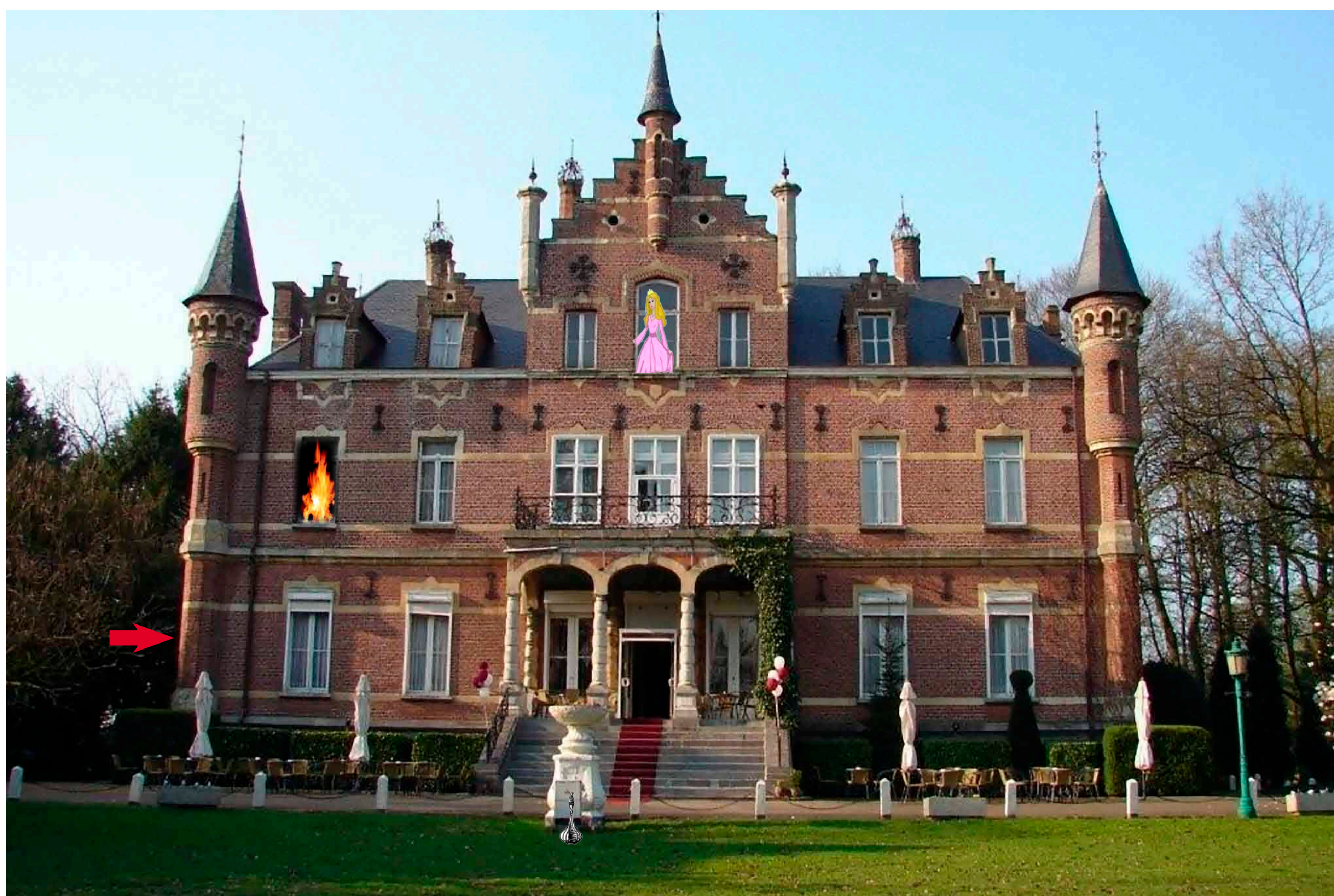
1. Neem een takje en ga op een afstand van de boom staan. Houd je takje met gestrekte arm op ooghoogte. Beweeg het takje naar achteren en naar voren tot je het takje even groot ziet als de boom.
2. Draai het takje een kwartslag. Zorg ervoor dat de onderkant van het takje op één lijn blijft met de onderkant van de boom. Zet je partner op het punt dat overeenkomt met de top van je takje.
3. Meet de afstand af door passen van ongeveer 1 m te nemen.
4. Wil je de naam van de draak kennen, draai het bordje om en ... rennen!

ERAGON

VOLG MIJ!



Bosbelevingspad



Deel 1 van de queeste hebben jullie tot een goed einde gebracht. Welkom in het betoverde kasteel van koning Kobold. Hou je ogen goed open want het gevaar ligt op de loer. De volgende opdracht is een opdracht voor uitstekende speurneuzen!

OPDRACHT
*Zoek het kleinste flesje vol plezier,
zodat je zo klein wordt als een mier!*

Een mier? Waarom zo klein als een mier?

Hmm, ik zie het al!

We moeten door dat kleine inniemienie gaatje om onze queeste te kunnen verder zetten.

Hoe kunnen we dat flesje vinden tussen al die troep?

Zoek elk vijf voorwerpen waarvan jij denkt dat ze uniek zijn hier in het bos. Zorg ervoor dat je partner niet ziet welke voorwerpen jij gevonden hebt. Laat om de beurt een voorwerp zien aan je partner.

Heeft je partner dit voorwerp ook? Jammer, het is niet uniek genoeg. Heeft je partner dit niet? Proficiat! Je scoort één punt! Tel al jullie punten samen op.

Een dikke proficiat van Bonito
aan de groep met de meeste punten!

BOOMLAAG

STRUIKLAAG

KRUIDLAAG

STROOISELLAAG

WORTELLAAG



VOLG MIJ!



Bosbelevingspad



Deel 2 van de queeste: **VOLTOOID!**
We zijn goed bezig, maar mogen nu niet overmoedig worden. We zijn er nog niet.

Ik ben bang dat koning Kobold al een nieuwe hindernis klaar heeft om ons het vuur aan de schenen te leggen.

Van vuur gesproken, het wordt hier ineens zo heet.
VUUR! VUUR! HET BRANDT!
Wat nu? We kunnen niet terug. We moeten de prinses bevrijden. Maar hoe moeten we langs deze vuurhaard?

Sluit je ogen. Je partner vormt een rechthoek rond je ogen.
Open je ogen een seconde en sluit ze weer. Draai je om!
Som zoveel mogelijk dingen op die je gezien hebt op je foto.
Draai de rollen om.

Wie kan de meeste voorwerpen opsommen?
Telkens als je een correct voorwerp kunt opsommen zal het vuur een beetje doven.



OPDRACHT
*Probeer het vuur te doven
door in jezelf te geloven.
Kijk verder dan je neus lang is!*

VOLG MIJ!



Bosbelevingspad



Proficiat, jullie zijn 'coole' schildknapen!
Het vuur is gedoofd. Maar we staan plots terug buiten?!

Daar, een trap, we komen stilletjes aan terug dichterbij de prinses!

Ga allemaal achter elkaar zitten.
Leg je benen over de schouders van de persoon voor je.
Probeer verder te lopen op je handen.



Dit lukt jullie nooit!

OPDRACHT

*Blijf dicht bij elkaar zo verlies je er geen paar!
Loop op de trap als een duizendpoot.*

BOOMLAAG

STRUIKLAAG

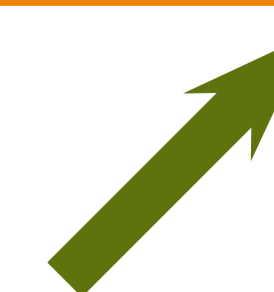
KRUIDLAAG

STROOISELLAAG

WORTELLAAG

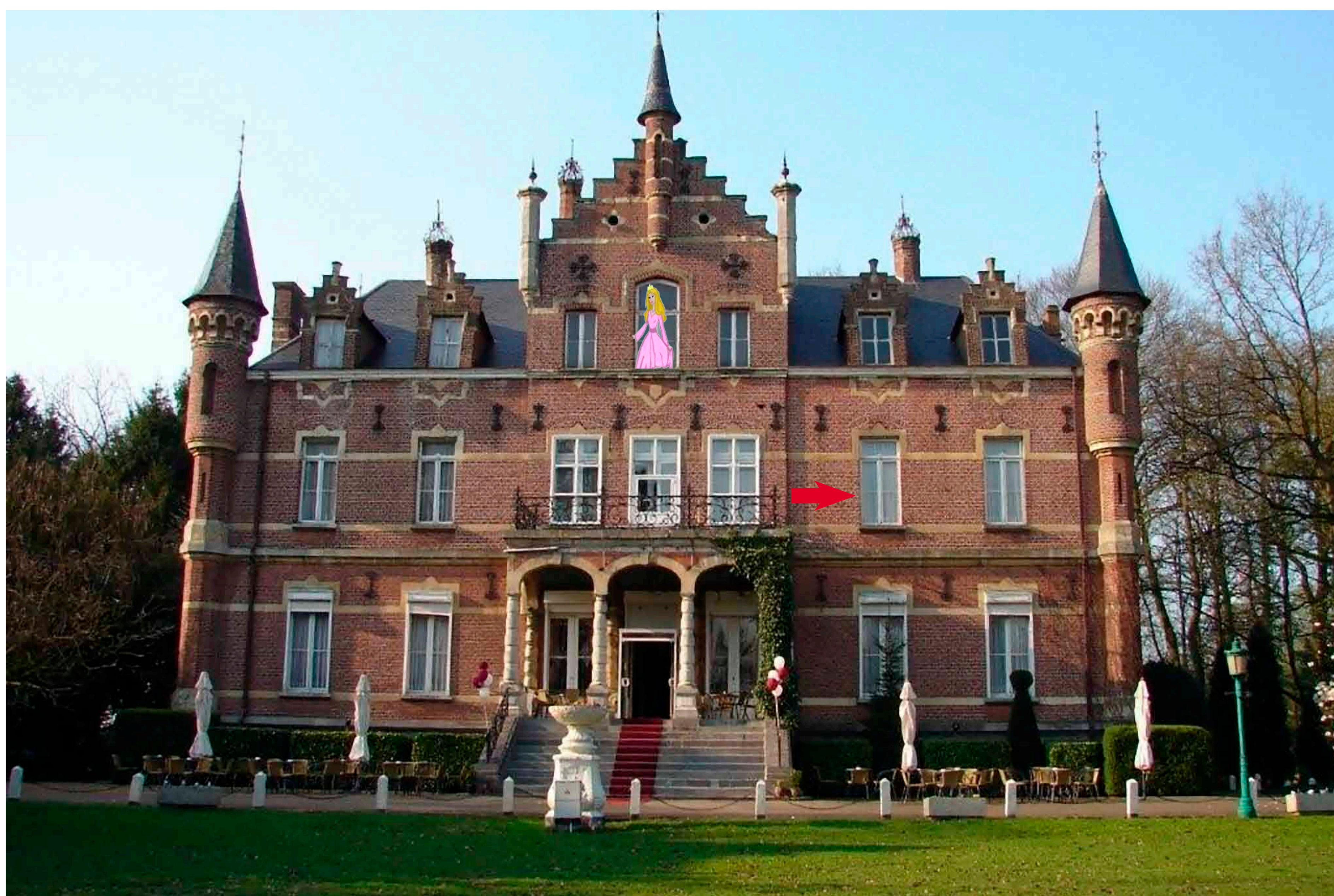


VOLG MIJ!



Dit project wordt gerealiseerd en gefinancierd in het kader van het pilootproject plattelandsbeleid 'de Merode', in opdracht van de Vlaamse regering

Bosbelevingspad



Deel 4 queeste “prinses Amalia” GESLAAGD!

Jullie zijn op de goede weg.
Maar welke weg moeten we nu uit? Zal ik gokken? Ik gok op... hoezo? Waarom mag ik niet gokken?

Als ik de verkeerde weg kies, geraken we er immers nooit.
Misschien moeten we op zoek gaan naar de tip!

Zoek een plaatsje in de buurt. Laat je partner dit plaatsje goed bestuderen. Stuur hem eventjes wandelen. Verander enkele dingen op je plaatsje.

Kan je partner raden wat jij veranderd hebt?
Draai de rollen om. Maak het steeds moeilijker!

Je ogen hebben bewezen dat ze je niet in de steek laten.
Zoek aanwijzingen die jullie de juiste weg doen kiezen.

BOOMLAAG



STRUIKLAAG

KRUIDLAAG

STROOISELLAAG

WORTELLAAG

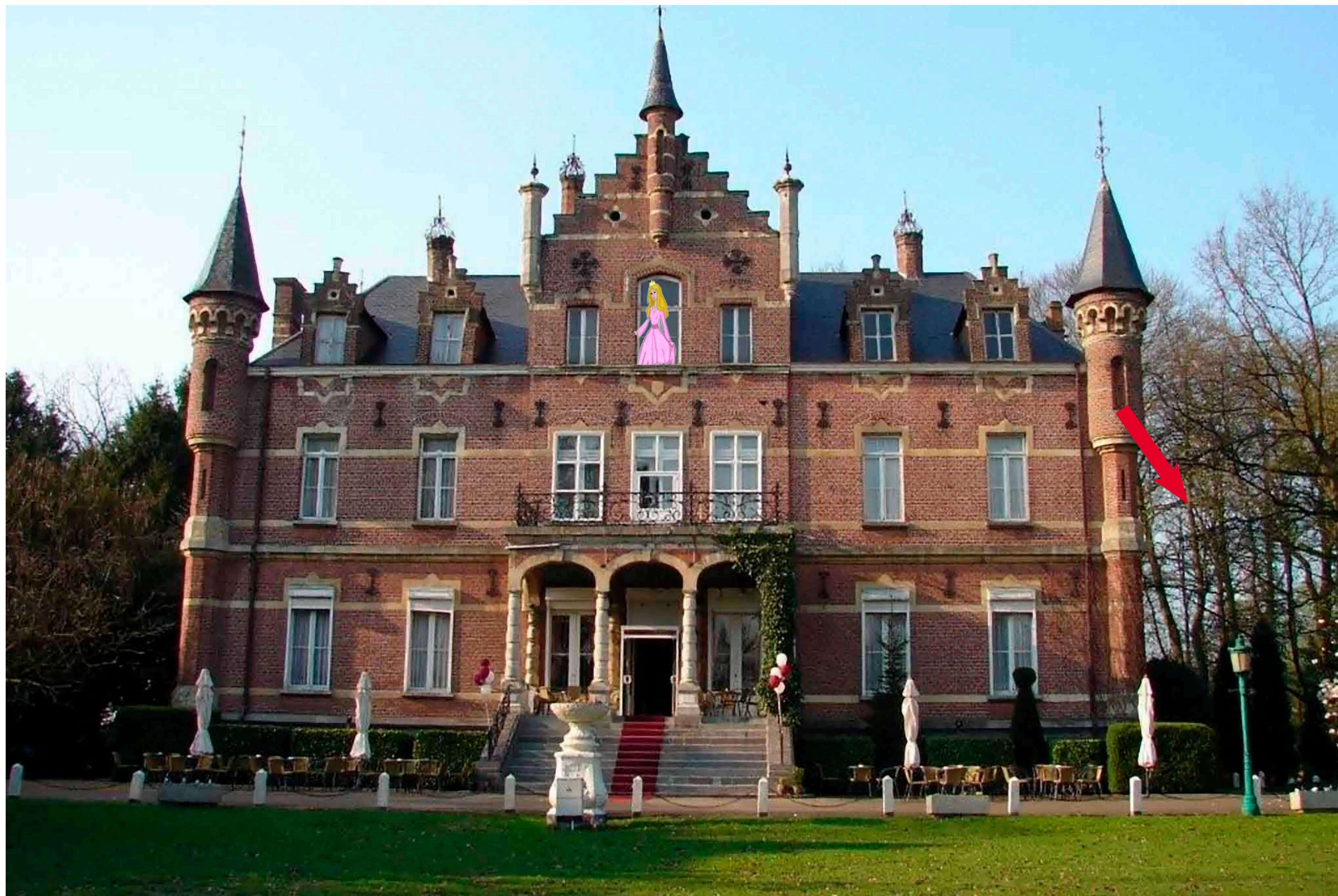
OPDRACHT
*Laat je ogen leiden,
in plaats van misleiden.*

VOLG MIJ!



Dit project wordt gerealiseerd en gefinancierd in het kader van het ploegproject 'plattelandseheid' de Merode, in opdracht van de Vlaamse regering

Bosbelevingspad



Het vorige deel van de queeste hebben jullie ook succesvol beëindigd.

Goed begonnen is half gewonnen!
Jullie zijn hier het levende bewijs van!
Knap werk, schildknappen!
Jullie zijn over de helft.

Koning Kobold geeft zich helaas niet zo snel gewonnen.
Het zal er zeker en vast niet gemakkelijker op worden.

*Op schildknappen kan je bouwen.
Leer elkaar te vertrouwen!
Hou jullie klaar voor nog meer gevaar,
want de volgende uitdaging staat al klaar!*

Hier zal het stoppen. Hier is geen uitweg meer.

OPDRACHT
*Een gat in de muur.
Jullie hebben een verkeerde kamer betreden.
Niets stopt jullie val naar beneden.*

Maak een rups. Leg je handen telkens op de schouders van de persoon voor je. Sluit je ogen of blinddoek jezelf. Een persoon leidt jullie langs de weg. Probeer zoveel mogelijk dingen te onthouden die je hoort, ruikt of voelt.

Let op, je moet steeds één hand op de schouder laten liggen!

VOLG MIJ!



BOOMLAAG



STRUIKLAAG

KRUIDLAAG

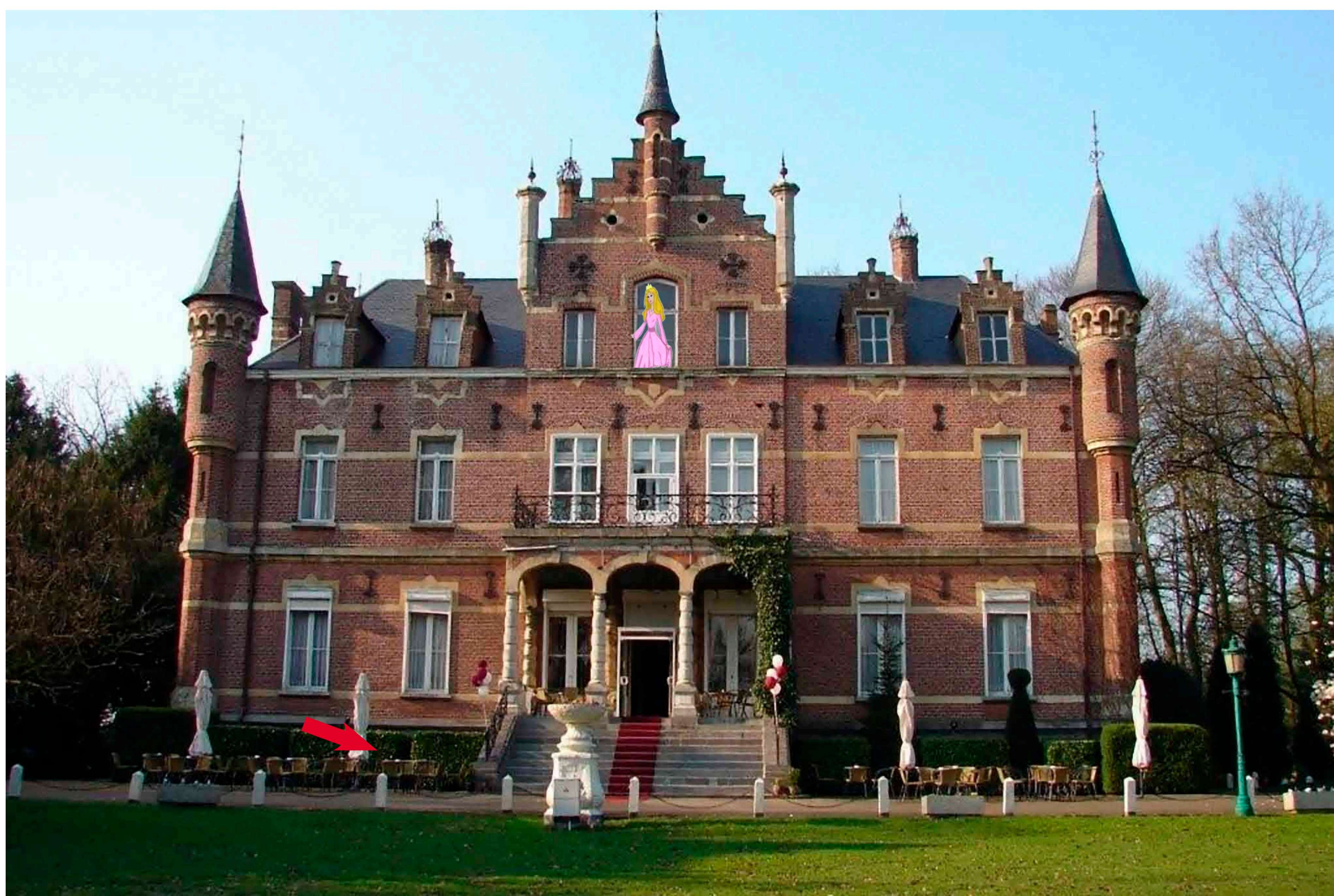
STROOISELLAAG

WORTELLAAG



Dit project wordt gerealiseerd en gefinancierd in het kader van het pilootproject 'plattelandsbeleid' 'de Merode', in opdracht van de Vlaamse regering

Bosbelevingspad



Met jullie vertrouwen kan men een heel kasteel bouwen!
Wat heb je allemaal gehoord, geroken of gevoeld?
Laat het beste van jullie zien! Ik wil er tien.

Fantastisch, jullie zijn opnieuw geslaagd!
Maar... Sluit nooit meer jullie ogen,
want de koning heeft jullie bedrogen.
Jammer, maar helaas is hij nog steeds de baas.
Jullie bevinden zich nu in de kelder van het kasteel,
het diepste en natste deel.
Het water van de slotgracht staat aan jullie voeten.
Hiervoor zullen jullie moeten boeten.

Verzamel enkele takken die op de grond liggen.
Vorm kleine groepjes. Hou de stokken allemaal samen en
laat ze alle tegelijk op de grond vallen. Probeer een stok
uit de stapel te halen zonder de andere stokken te laten
bewegen. Lukt dit? Probeer het nog een keer.
Mislukt? De beurt gaat naar de volgende speler.

Zul je voor deze opdracht slagen,
dan zul je je dit niet beklagen.
De wind neemt je dan mee naar twee hoog,
sneller dan je eigen oog!

BOOMLAAG

STRUIKLAAG

KRUIDLAAG

STROOISELLAAG

WORTELLAAG



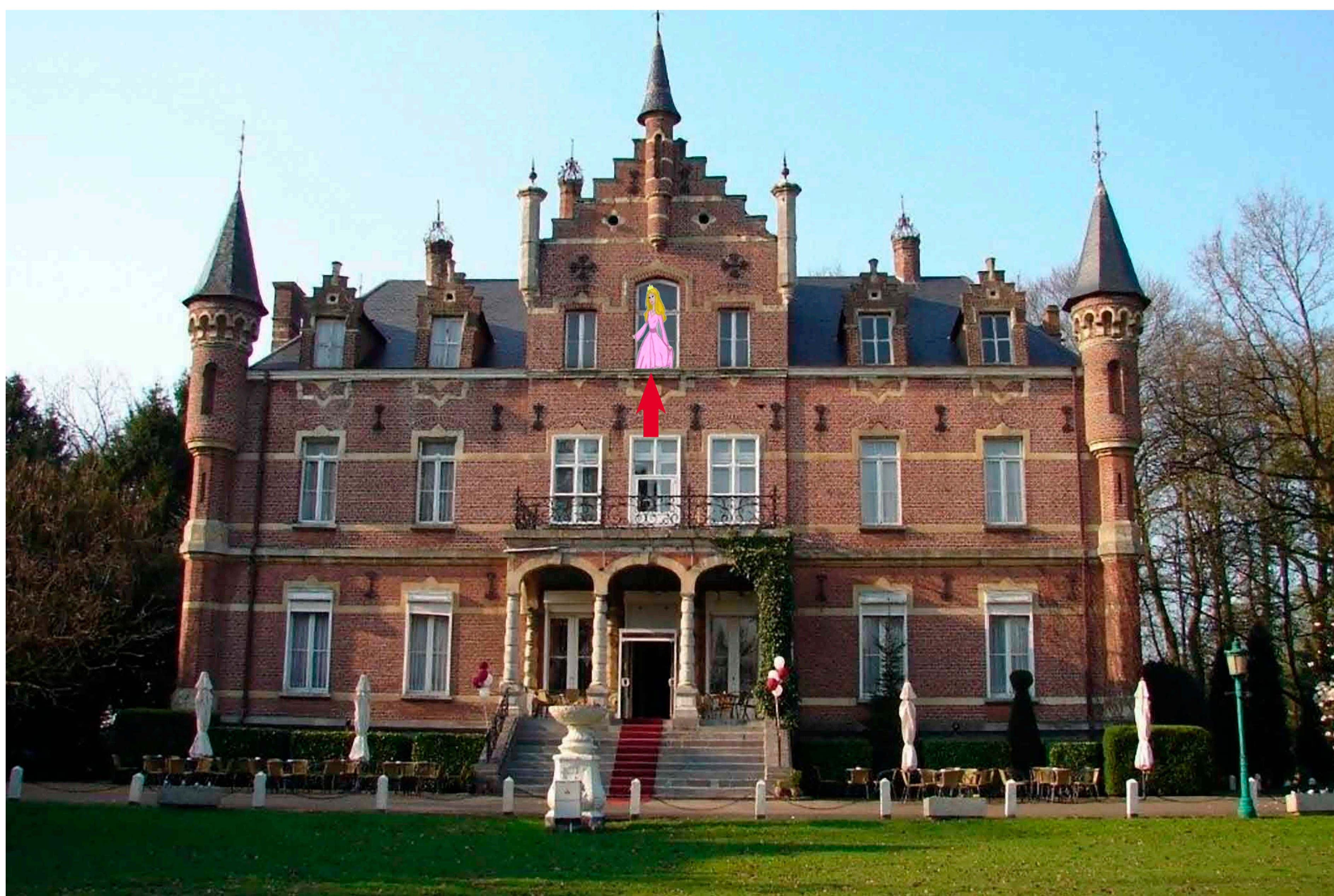
Haaha...



VOLG MIJ!



Bosbelevingspad



Zo te zien is het jullie gelukt.

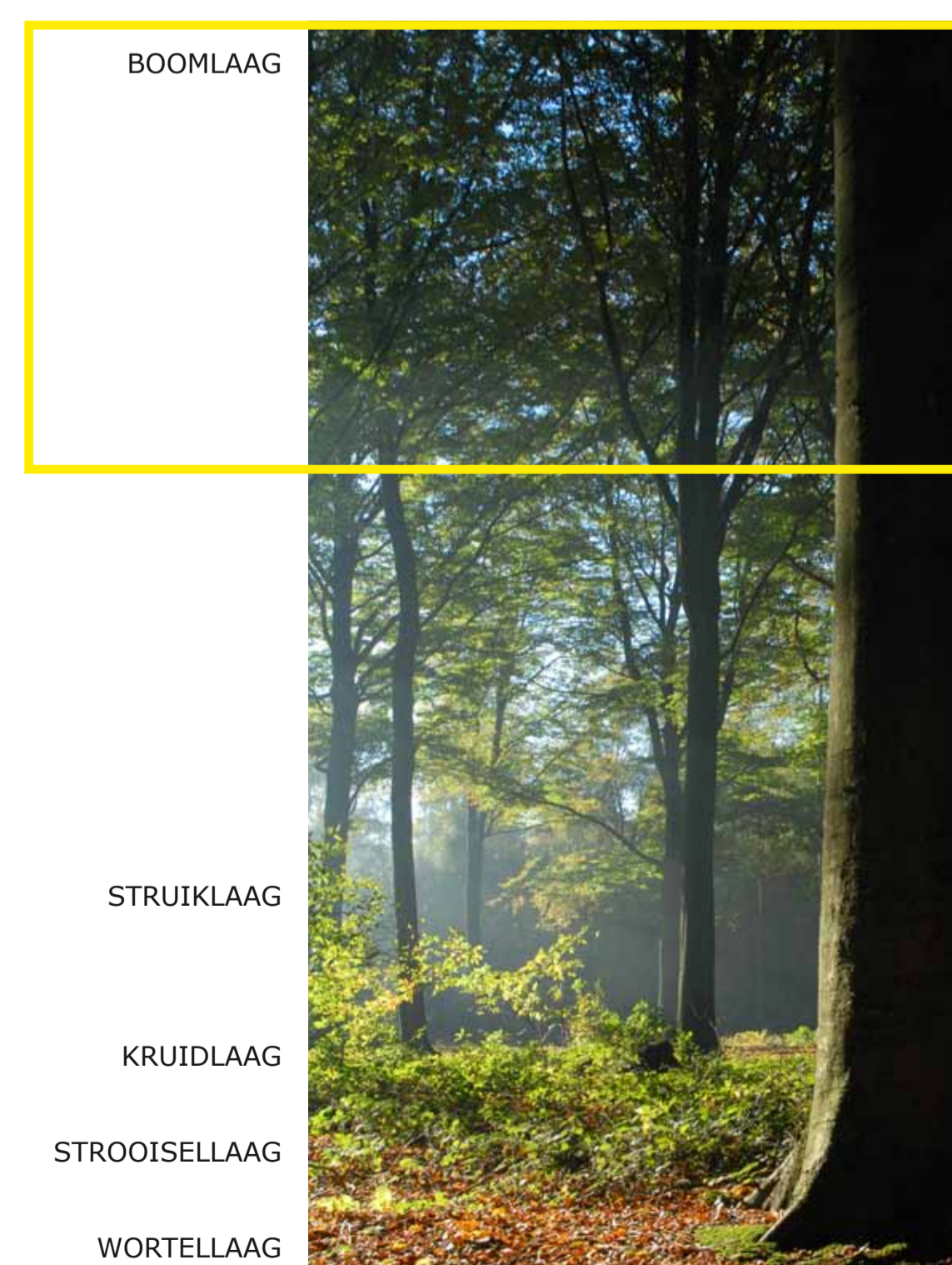
De prinses zit nu vlak boven jullie. De eindstreep is dichtbij! Maar voor het zover is... is het tijd voor een beetje magie!

Deze proef kunnen jullie nooit succesvol eindigen. Enkel een echte magiër slaagt voor deze proef! Zeg maar vaarwel tegen de prinses...
Dag prinsesje, daa-aag!

Laat jullie hoofd niet hangen,
de koning wil jullie nog één keer vangen.

Gebruik je hersenen uitermate goed
dan weet je meteen hoe deze proef moet.

De opdracht die jullie zal doen falen
zal ik snel een keertje luidop herhalen!
Voorspel mij het weer voor de komende dagen!



OPDRACHT
*Opent de dennenappel zijn schubben,
dan hoef je niet te dubben.
Zijn de schubben van de appel gesloten,
dan moet je niet op droog weer hopen!*



Bosbelevingspad



Goed zo, deze keer heb je je niet laten vangen.
Nu kan de koning zijn hoofd laten hangen.
De laatste hindernis staat voor de deur.
Is dat niet goed voor jullie humeur?
Als echte schildknapen stonden jullie voor hete vuren,
maar nu zal het niet lang meer duren.
Slaag je voor deze proef, is dat voor jullie een heuse troef.
Je zult niet langer als een schildknaap door het leven gaan
maar ... is dan jullie nieuwe naam!

De magische sleutel om de prinses te kunnen bevrijden is
een woord... Een woord van 6 letters.
Gaan jullie mee op zoek?
Niet in een tijdschrift of in een boek!
Het is de oplossing van een raadsel dat ik zoek!

De 18de letter van het alfabet
Een klinker maar niet de a, e, o of u
Een letter met de buik naar de linkerkant x 2
Ik word geplet tussen de letter 'd' en 'f'
Ik eindig net zoals ik begin

De queeste is volbracht! Samen met Bonito zullen jullie niet
langer als schildknaap door het leven gaan maar ... is jul-
lie nieuwe naam. Prinses Amalia is blij dat ze jullie kon ver-
trouwen daarom zal ze nu met ridder Bonito trouwen.

RIDDER

