

Missiekaarten · set 1/3

BOERDERIJKAMPEN WILRIJK · V4

Knip uit, kies één kaart om 15u15 en leg materiaal vooraf klaar.

De Bout-estafette

HOUT

15 min · hele groep

KLAARZETTEN

Twee teams halen om beurt exact de gevraagde onderdelen uit een chaos-kraan.

MISSIE

Fout onderdeel? Terugleggen en achteraan aansluiten. Eerste volledige bestellijst wint.

1

De Kruiwagen-koerier

HOUT

20 min · per ploeg

KLAARZETTEN

Leg een kegelparcours van schuur naar stal met de zelfgebouwde kruiwagens.

MISSIE

Breng de bestelling zonder vallende lading over; de laatste rit gaat achteruit.

2

De 60-seconden-pitstop

HOUT

15 min · per ploeg

KLAARZETTEN

Maak vooraf drie veilige, zichtbare fouten aan de stilstaande zeepkist.

MISSIE

De ploeg vindt en herstelt ze in 60 seconden; de veiligheidschef keurt.

3

Hijs het ei

HOUT

20 min · trio's

KLAARZETTEN

Hang een bekertje met ei aan de kraan en spreek twee minuten gebaren af.

MISSIE

Hijs, draai 90 graden en land in een dopje zonder praten en zonder breuk.

4

Menselijke kettingreactie

KETTING

15 min · hele groep

KLAARZETTEN

Ieder kind kiest één beweging en geluid; ga in een kring staan.

MISSIE

Trigger de volgende en laat de golf drie keer foutloos rondgaan; bouw één herstartpunt in.

5

Domino-blind

KETTING

15 min · duo's

KLAARZETTEN

Eén bouwer kijkt niet; de regisseur heeft twintig dominostenen en alleen woorden.

MISSIE

Bouw vijf minuten op instructie, test de ketting en wissel daarna van rol.

6

Missiekaarten · set 2/3

BOERDERIJKAMPEN WILRIJK · V4

Knip uit, kies één kaart om 15u15 en leg materiaal vooraf klaar.

De Algoritme-dans

GAMES

15 min · hele groep

KLAARZETTEN

Geef klap, stap, draai en spring elk een blokkaart en zet muziek op.

MISSIE

Voer de reeks uit; voeg daarna herhaal- en als-kaarten toe en debug samen.

7

Programmeer-de-mens

ROBOTICA

20 min · duo's · buiten

KLAARZETTEN

Maak een krijtraster met obstakels, een robot en een programmeur.

MISSIE

Schrijf eerst alle stappen; voer dan zwijgend uit. Crash betekent debuggen.

8

Sensor-tikkertje

ROBOTICA

10 min · hele groep · buiten

KLAARZETTEN

De tikker sluit de ogen en roept BIEP; de groep antwoordt BOEP en bevriest.

MISSIE

De tikker zet drie stappen naar het geluid. Wie getikt is, wordt mee-sensor.

9

Train-de-mens

AI

15 min · twee teams

KLAARZETTEN

Team A kiest een geheime regel; team B toont minstens acht dierenkaarten.

MISSIE

A zegt alleen ja of nee. B ontdekt de regel uit voorbeelden en bespreekt bias.

10

De Echt-of-nep-veiling

AI

20 min · ploegen

KLAARZETTEN

Toon tien echte en AI-dierenbeelden; geef elke ploeg twintig kampmunten.

MISSIE

Zet per beeld in op echt of nep, verdubbel juist en motiveer elk detail.

11

De Codeer-estafette

MYSTERIE

20 min · twee teams · buiten

KLAARZETTEN

Hang een gecodeerde boodschap aan de overkant; verstop de sleutel halverwege.

MISSIE

Per beurt één sleutelletter of één woord. Ontcijfer als eerste de hele zin.

12

Missiekaarten · set 3/3

BOERDERIJKAMPEN WILRIJK · V4

Knip uit, kies één kaart om 15u15 en leg materiaal vooraf klaar.

De Shot-jacht

FILM

25 min · duo's · buiten

KLAARZETTEN

Geef elk duo acht shottypes en een camera; gebruik dieren of boerderijobjecten.

MISSIE

Verzamel alle acht shots. De groep benoemt nadien welk shottype ze ziet.

13

De Foley-quiz

FILM

15 min · hele groep

KLAARZETTEN

Zet achter een doek een doos met rijst, selder, laars en andere klankmakers.

MISSIE

Maak één filmgeluid; de groep raadt eerst de scène en ziet dan het echte voorwerp.

14

Gedrags-charades

NATUURLAB

15 min · hele groep

KLAARZETTEN

Maak kaartjes met grazen, herkauwen, poetsen, waakzaam, spelen en stofbad.

MISSIE

Beeld zonder geluid uit. De rader noemt ook de juiste veldwerkkode.

15

De Hypothese-weddenschap

NATUURLAB

10 min · hele groep

KLAARZETTEN

Zet voor elke meting voorspellingen op een bord.

MISSIE

Ieder kiest met een reden; vergelijk na de meting uitkomst én argument.

16

Textuur-memory

KLEI

15 min · kleine groepjes

KLAARZETTEN

Maak vijf paren kleiplaatjes met stro, jute, veer, blad en hoevrand.

MISSIE

Speel memory met blinddoek: voel twee plaatjes en wijs het paar aan.

17

Schat-de-printtijd

3D

10 min · dagelijks ritueel

KLAARZETTEN

Toon vóór de print het model maar verberg de slicer-tijd.

MISSIE

Iedereen schat; onthul en vraag wat sneller maakt: kleiner, platter of holler?

18