Wie stal de pompoentaart?

Zes verdachten, twaalf aanwijzingen en één slimme speurdersploeg: wie vindt de dief, de taart en het tijdstip?



detectivespel met een dossier, een plattegrond en een logicaraster · 5de leerjaar (ook geschikt voor 4de en 6de) · 30 tot 40 min · teams van 4 (6 teams)

LEERKRACHT

Waarom dit spel



Leerdoelen

- Nederlands: begrijpend lezen: korte teksten nauwkeurig lezen, kleine woorden met veel betekenis ('nog', 'al', 'alleen', 'geen') goed begrijpen en de informatie uit verschillende teksten samenbrengen tot één conclusie.
- Wiskunde: tijdstippen digitaal lezen en vergelijken (voor, na, tussen) en nagaan of een moment binnen een tijdsinterval zoals 'van 14:20 tot 15:25' valt.
- Leren leren: logisch redeneren: gegevens ordenen in een logicaraster, mogelijkheden uitsluiten, een conclusie met bewijs verwoorden en een echt bewijs onderscheiden van een misleidend spoor.
- Sociale vaardigheden: samenwerken met verdeelde informatie: voorlezen, goed luisteren, vergelijken en samen beslissen.

Materiaal

- Per team (6 teams): het dossier van 9 bladen (zie de lijst 'Wat je afdrukt' hieronder). Je hebt geen schaar nodig.
- Per leerling een potlood, een gom en een kleurpotlood; per team een blad kladpapier (geen toestellen).
- 24 Spookjager-diploma's (1 per leerling) en 1 affiche 'Detectives gezocht' om bij het bord te hangen.
- Een zichtbare klok of een kookwekker uit de klas. Optioneel voor de sfeer: een vergrootglas, gedimd licht of zachte spookmuziek.
- Het A3-pakket (aparte pdf Halloween_03_A3_borden.pdf): affiche, tijdlijn, grote plattegrond van het spookhuis en de verdachtenwand om op te hangen.

Voorbereiding (afdrukken en beginnen)

- Druk af (5 minuten): de 9 bladen van het dossier elk 6 keer (bij voorkeur in kleur, eventueel dubbelzijdig), het diploma 24 keer en de affiche 1 keer.
- Leg per team de 9 bladen op volgorde en nietje ze linksboven, of steek ze in een map (3 minuten). Nieten is niet verplicht.
- Hang de affiche 'Detectives gezocht' bij het bord (1 minuut).
- Lees 'Het antwoord in het kort' en de hintladder één keer door (3 minuten), zodat je tijdens het spel gerichte vragen kunt stellen.

Wat je afdrukt

- **Pompie roept: de taart is weg!**: 1 per team (6x)
- **Spelregels voor speurders**: 1 per team (6x)
- **De Spookklok slaat BOEM**: 1 per team (6x)
- **Plattegrond van het Spookhuis**: 1 per team (6x)
- **De zes verdachten**: 1 per team (6x)
- **De twaalf aanwijzingen**: 1 per team (6x)
- **Het logicaraster (1)**: 1 per team (6x)
- **Het logicaraster (2)**: 1 per team (6x)
- **Eindantwoorden**: 1 per team (6x)
- **Het Spookjager-diploma**: 1 per leerling (24x)
- **Affiche: detectives gezocht!**: 1 exemplaar, hang het bij het bord

LEERKRACHT

Spelverloop

Stap voor stap

1. Verdeel de klas in 6 teams van 4, elk aan een eigen tafelgroep. Wijs op de affiche 'Detectives gezocht' (2 minuten).
2. Deel per team het dossier van 9 bladen uit en lees het verhaal van het eerste blad voor, eventueel bij gedimd licht. De teams bekijken daarna zelf de spelregels, de tijdlijn, de plattegrond en de verdachten (5 minuten).
3. Laat elk team de rollen verdelen met de tabel op het blad 'Spelregels voor speurders': speurder 1 is secretaris, speurder 2 tijdwaker. In die tabel staat ook welke letters elke speurder voorleest (1 minuut).
4. Start de puzzeltijd (15 tot 20 minuten): elke speurder leest zijn eigen vakken van het blad 'De twaalf aanwijzingen' hardop voor, de anderen luisteren en vullen de rasters in. Loop rond en stel vragen in plaats van antwoorden te geven: 'Wat weten jullie al zeker?', 'Welke aanwijzingen horen bij elkaar?', 'Wat vertelt jullie raster?'
5. Geef pas na ongeveer 10 minuten hints aan teams die echt vastzitten (hintladder in dit document) en noteer op het bord hoeveel hints elk team kreeg.
6. Een team dat denkt klaar te zijn, vult het blad 'Eindantwoorden' in (drie antwoorden en het bewijs) en roept de inspecteur: dat ben jij.
7. Controleer de drie antwoorden. Zijn ze niet alle drie juist, zeg dan enkel hoeveel er juist zijn (niet welke) en stuur het team terug naar zijn rasters.
8. Alle drie juist? Stel dan twee controlevragen (zie dit document). Een team dat zijn redenering met letters kan uitleggen, heeft de zaak echt opgehelderd.
9. Het eerste team met drie juiste antwoorden en een goed bewijs is het Hoofdspeurders-team. De andere teams puzzelen door; wie de zaak oplost, krijgt hetzelfde diploma.
10. Zodra alle teams klaar zijn (of na ongeveer 35 minuten) lees je het slotverhaal voor. Overloop de redenering op het bord en bespreek de misleidende sporen: de zwarte haren, het verband en Boe die niets zei (5 minuten).
11. Deel de diploma's uit en rond af met een applaus. Deel eventueel een echte traktatie uit (zie veiligheid en inclusie).

Varianten en differentiatie

- Makkelijker: schrijf op het bord dat de dief maar op één klokslag kan toeslaan en laat teams eerst de alibi's in het eerste raster invullen. Of geef de hele klas aanwijzingen I en J als gratis hint.
- Moeilijker: dek de vakken C, D en L af met een strook papier en verdeel de overige negen aanwijzingen opnieuw (hou I en J bij verschillende speurders). De puzzel blijft eenduidig, maar de misleidende sporen worden niet meer verklaard: teams bewijzen zelf waarom Misty en Mummie Mo het niet zijn.
- Teams van 3: gebruik de verdeling voor 3 speurders in de tabel op het blad 'Spelregels voor speurders'. Bij een klas die niet in zessen gaat, vorm je 5 of 7 teams; het spel werkt in teams van 3 tot 5.
- Langer (45 minuten): laat elk team een extra aanwijzing bedenken die waar is maar misleidt, en ruil die met een ander team. Dat team moet bewijzen waarom ze misleidend is.

Tips

Geef zo weinig antwoorden als je kunt en stel liever vragen terug. Gaat een team stellig voor Misty of Mummie Mo, vraag dan: 'Wanneer lag dat haartje of dat verband er? En wat zegt het raster over 14:45?' Durft een leerling zijn aanwijzingen niet voor te lezen, laat dan een teamgenoot meelezen. Wil één leerling het werk overnemen, vraag dan 'Wie leest de letter waarop dit staat?' De rasters zijn de belangrijkste werkbladen: wie zijn redenering opschrijft, vindt fouten snel terug. Hou het speels: de dief is een lief figuurtje met een lieve reden en niemand speelt de dief of wordt beschuldigd.

Veiligheid en inclusie

Het spel bevat geen gevaarlijke voorwerpen en niemand verstopt echt iets. Deel je na het spel een echte traktatie (bijvoorbeeld pompoentaart of koekjes), vraag dan vooraf naar allergieën (ei, melk, gluten, noten) en bied een alternatief aan. Kinderen die geen Halloween vieren, doen gewoon mee: het is een detectivespel met vriendelijke figuurtjes en je mag het een spooky herfstspel noemen. Niemand hoeft zich te verkleden en er is niets eng. Het woord 'dief' gebruik je enkel voor het figuurtje in het verhaal, nooit voor een klasgenoot.

LEERKRACHT

Oplossingen



9.2 · Raadsel 1: Wie stal de pompoentaart?
Fleer — Om 14:45 heeft iedereen een alibi behalve Fleer: zijn alibi begint pas om 14:50.

9.3 · Raadsel 2: Waar verstopte de dief de taart?
zolder — Bezemkast (K), badkamer (H) en bibliotheek (G) zijn voor iedereen onmogelijk. Het tuinhuisje kan enkel als Misty de dief is (F), de kelder enkel als Mummie Mo of Knoki de dief is (E). Fleer is geen van hen, dus blijft de zolder over (L: Fleer past door het luik).

9.4 · Raadsel 3: Hoe laat stal de dief de taart?
14:45 — Aanwijzing I: om 14:35 stond de taart er nog. Aanwijzing J: om 15:10 was de schaal leeg. Dan blijven 14:45 en 15:00 over. Om 15:00 heeft iedereen een alibi, dus het was 14:45 (kwart voor drie).

Het antwoord in het kort
Wie: Fleer, de vleermuis. Waar: op de zolder. Hoe laat: 14:45 (kwart voor drie).

De letters A tot L staan voor de aanwijzingen in de volgorde van het dossier. Bij 4 speurders leest speurder 1 de letters A, E en I; speurder 2 B, F en J; speurder 3 C, G en K; speurder 4 D, H en L. Bij teams van 3: A, D, G en J; B, E, H en K; C, F, I en L. Zo zitten aanwijzingen die bij elkaar horen bij verschillende speurders.

Veelgemaakte denkfouten
Een team kiest Misty of Mummie Mo omdat ze naar de haren of het verband kijken: laat ze eerst het raster bekijken en vraag naar het tijdstip van het spoor.

Een team kiest 14:30 of 14:15: ze negeerden aanwijzing I. Een team kiest 15:15 (en dus Boe, Misty of Spinnie): ze negeerden aanwijzing J.

Een team schrijft 'kelder' of 'tuinhuisje': ze lezen aanwijzing E of F over de zware deur of de sleutel zonder ze met de dief te verbinden.

Een team schrijft het antwoord 'kwart voor drie' of '2:45': dat is ook juist; keur het goed als het tijdstip klopt.

LEERKRACHT

Wat doet elke letter?

Zo weet je wat een team bedoelt als het een letter noemt.

Letter	Wat staat erin?	Soort	Wat bewijs je ermee?
A	Zwarte haren op het tafelkleed.	misleidend	Wijst naar Misty; verklaard door C.
B	Los wit verband naast de tafelpoot.	misleidend	Wijst naar Mummie Mo; verklaard door D.
C	Misty snuffelde om 14:10; de taart stond er nog.	nuttig	Verklaart A. Misty heeft bovendien een alibi om 14:45.
D	Mo zette om 14:05 de bordjes neer; de taart stond er nog.	nuttig	Verklaart B. Mo heeft bovendien een alibi om 14:45.
E	Kelderdeur: enkel Mo en Knoki kunnen hem openduwen.	nodig	Kelder valt af zodra je weet dat de dief Fleer is.
F	Tuinhuisje: twee sleutels, bij Pompie en Misty.	nodig	Tuinhuisje valt af als de dief niet Misty is.
G	Spinnenweb over de deur van de bibliotheek is heel.	nodig	Bibliotheek valt af voor iedereen.
H	Verse verf op de badkamerklink, geen afdruk.	nodig	Badkamer valt af voor iedereen.
I	Om 14:35 stond de taart er nog.	nodig	Diefstal na 14:35: 14:15 en 14:30 vallen af.
J	Om 15:10 was de schaal leeg; Boe zei niets.	nodig	Diefstal voor 15:10: 15:15 valt af. Boes stilzwijgen is misleidend.
K	Bezemkast op slot, sleutel bij Pompie.	nodig	Bezemkast valt af voor iedereen.
L	Zolderluik is smal: Mo en Knoki passen er niet door.	nuttig	Bevestigt dat Fleer op de zolder kan komen.

Zo lees je deze tabel

Nodig betekent: zonder deze aanwijzing kom je niet tot één oplossing. Nuttig betekent: de aanwijzing verklaart een spoor of bevestigt iets, maar de zaak is ook zonder op te lossen. Misleidend betekent: een spoor dat een verkeerde richting uitwijst.

LEERKRACHT

De oplossing in stappen

X = alibi, vrij = de verdachte kon het op dat moment doen.

Het logicaraster (1) ingevuld

Verdachte (alibi)	14:15	14:30	14:45	15:00	15:15
Boe (14:00 tot 15:05)	X	X	X	X	vrij
Fleer (14:50 tot 15:30)	vrij	vrij	vrij	X	X
Misty (14:25 tot 15:10)	vrij	X	X	X	vrij
Spinnie (14:20 tot 15:10)	vrij	X	X	X	vrij
Mummie Mo (14:40 tot 15:20)	vrij	vrij	X	X	X
Knoki (14:20 tot 15:25)	vrij	X	X	X	X
Aantal vrije verdachten	5	2	1	0	3

De redenering stap voor stap

- Stap 1, het tijdstip: aanwijzing I zegt dat de taart om 14:35 nog stond, dus 14:15 en 14:30 vallen af. Aanwijzing J zegt dat de taartschaal om 15:10 al leeg was, dus 15:15 valt af. Blijven over: 14:45 en 15:00.
- Stap 2, het alibi: om 15:00 heeft iedereen een alibi (de kolom in het raster is helemaal vol), dus 15:00 kan niet. Het was dus 14:45.
- Stap 3, de dief: om 14:45 heeft iedereen een alibi behalve Fleer, want zijn alibi begint pas om 14:50. Fleer is de dief.
- Stap 4, de plaats: de bezemkast valt af (K: op slot, sleutel bij Pompie), de badkamer (H: verse verf, geen afdruk) en de bibliotheek (G: heel spinnenweb). Het tuinhuisje kan enkel als Misty de dief is (F), de kelder enkel als Mummie Mo of Knoki de dief is (E). Fleer is geen van hen. Enkel de zolder blijft over; L bevestigt dat Fleer door het smalle luik past.
- Eindcontrole: de taart ligt op de zolder, precies waar Fleer vanaf 14:50 zijn alibi had. Fleer bracht de taart dus meteen na 14:45 naar de zolder.

LEERKRACHT

Hintladder en controlevragen

Hints pas na ongeveer 10 minuten; controlevragen voor teams met drie juiste antwoorden.

Hintladder (geef pas na ongeveer 10 minuten)

- Hint 1: 'Begin met het raster: wie heeft op elk van de vijf klokslagen een alibi? Zoek daarna in de aanwijzingen naar tijdstippen.'
- Hint 2: 'Twee aanwijzingen vertellen tot wanneer de taart er nog stond en vanaf wanneer ze weg was. Wie leest die aanwijzingen voor? Welke klokslagen blijven over?'
- Hint 3: 'Eén klokslag kan niet, omdat iedereen toen een alibi had. Welke? Zo weten jullie het tijdstip. Kijk dan wie op dat moment geen alibi heeft.'
- Hint 4: 'Voor de plaats: vijf aanwijzingen sluiten verstopplaatsen uit. Sluit eerst uit wat voor iedereen niet kan. Bij twee plaatsen moet je eerst weten wie de dief is.'

Controlevragen (kies er twee)

Vraag	Voorbeeldantwoord
Welke twee aanwijzingen vertellen tussen welke tijdstippen de taart verdween?	I (om 14:35 stond de taart er nog) en J (om 15:10 was de schaal leeg): tussen 14:35 en 15:10.
Welke klokslagen blijven dan over en wat betekent het dat iedereen om 15:00 een alibi heeft?	14:45 en 15:00. Om 15:00 kan niemand de dief zijn, dus het was 14:45.
Er lagen zwarte haren en een slierte verband bij de taarttafel. Waarom zijn Misty en Mummie Mo toch niet de dief?	C verklaart de haren (Misty snuffelde om 14:10), D verklaart het verband (Mo zette om 14:05 de bordjes neer). Bovendien hebben ze allebei een alibi om 14:45.
Waarom kan de taart niet in het tuinhuisje en niet in de kelder liggen?	F: enkel Pompie en Misty hebben een sleutel. E: enkel Mo en Knoki duwen de kelderdeur open. De dief is Fleer. Je moest dus eerst het tijdstip en de dief kennen.
Boe liep om 15:10 door de eetzaal en zei niets. Is Boe daarom verdacht?	Nee. Boe had om 14:45 een alibi (in de keuken tot 15:05) en zag om 15:10 enkel dat de schaal al leeg was: dat was na de diefstal.
Welke aanwijzing had je niet echt nodig maar was wel handig?	L, C of D: de zolder blijft ook zonder die aanwijzing als enige plaats over. Keur elk antwoord goed dat met een duidelijke reden uitlegt waarom.

LEERKRACHT

Het slot van het verhaal

Lees voor of toon op het digibord zodra alle teams klaar zijn.



Pompie en de speurders klimmen samen door het smalle luik naar de zolder. Daar zit Fleer, met rode oortjes, naast de pompoentaart. De taart glinstert van de zelfgemaakte suikersterretjes!

'Ik wilde je verrassen', piept Fleer. 'Ik zong mijn liedje en versierde ondertussen de taart, want hij zag er nog zo kaal uit. Maar ik had geen tijd meer om het te zeggen, dus nam ik hem tijdens de BOEM van 14:45 mee naar boven.'

Pompie moet er hard om lachen. 'Een verrassing, wat lief! Maar vraag het de volgende keer gewoon, vriend.' De Spookklok slaat om 15:30 een luide BOEM, het feest begint en iedereen krijgt een stuk taart. De speurders mogen als eerste kiezen.