De grote pompoenenjacht

Boe heeft zes letters verstopt in de school: wie volgt de raadsels en ontdekt als eerste het geheime woord?



schattenjacht door de school met een plattegrond en zes spoorbladen · 5de leerjaar (ook geschikt voor 4de en 6de) · 30 tot 40 min · 4 teams van 5 tot 7 leerlingen (route A, B, C en D)

LEERKRACHT

Waarom dit spel

Leerdoelen

- Nederlands: begrijpend lezen van raadsels: aanwijzingen combineren, woordbetekenis en samenstellingen herkennen (kap + stok, turn + zaal, video- en discotheek) en lettergrepen in de goede volgorde zetten.
- Wiskunde: hoofdrekenen met de vier bewerkingen, ook met haakjes en meerdere stappen, en een uitkomst opzoeken op een plattegrond (een getal koppelen aan een plek).
- Wereldoriëntatie: zich oriënteren in de eigen school met een plattegrond en de functie van plekken benoemen (lavabo, secretariaat, turnzaal, bibliotheek).
- Sociale vaardigheden: samenwerken met een rolverdeling (lezer, rekenaar, schrijver, bladbewaarder, wegwijzer), afspraken in de gang respecteren en andere teams niet storen.

Materiaal

- Afgedrukte bladen: zie de lijst 'Wat je afdrukt' in dit document. Je hebt geen schaar en geen kaartjes nodig.
- Plakband om de 6 spoorbladen op te hangen (of leg ze neer en zet er iets zwaars op, bijvoorbeeld een boek).
- Potloden en gommen (minstens 1 potlood per team voor het verzamelblad) en kleurpotloden voor het wachtblad. Optioneel: een klembord of dik boek om onderweg op te schrijven.
- Een klok of stopwatch om de start- en aankomsttijd te noteren, en een fluitje of bel voor het eindsignaal.
- Optioneel: vier kleuren lintjes of stickers om de teams (route A, B, C en D) te herkennen.
- Het A3-pakket (aparte pdf Halloween_06_A3_borden.pdf): affiche, grote plattegrond van de school en de affiche met de zes letters.

Voorbereiding (afdrukken en beginnen)

- Druk af (3 min): de spelregels, de plattegrond, het teamblad, het startblad, het verzamelblad, het wachtblad en de slotronde elk 4 keer (bewaar de slotronde tot het einde); de zes spoorbladen elk 1 keer; het scorebord en de affiche elk 1 keer en het diploma 24 keer.
- Controleer of de zes plekken in jouw school bestaan (2 min); zo niet, kies een vergelijkbare plek (zie 'Aanpassen aan jouw school'). Wijkt jouw school af van de plattegrond? Duid de echte plekken dan met stift aan op het origineel voor je kopieert.
- Hang de zes spoorbladen op (4 min, liefst voor de les of tijdens de speeltijd): het nummer van de plek staat bovenaan elk blad. Controleer met de ophanglijst op het blad 'Routeoverzicht en Latijns vierkant' of elk blad op de juiste plek hangt.
- Verwittig de directie en de collega's die langs de plekken lopen en spreek af waar een volwassene kan toekijken (1 min).
- Lees de oplossingen één keer door (3 min): het routeoverzicht en de hintladder heb je tijdens het spel nodig.

Wat je afdrukt

- **Spelregels: zo werkt de jacht**: 1 per team (4x)
- **Plattegrond van de school**: 1 per team (4x)
- **Teamblad: rollen en oefenen**: 1 per team (4x)
- **Startblad: waar begint de jacht?**: 1 per team (4x), elk team leest enkel zijn eigen vak
- **Plek 1: De bank op de speelplaats**: 1 exemplaar, hang of leg het op plek 1
- **Plek 2: De bibliotheek of boekenhoek**: 1 exemplaar, hang of leg het op plek 2
- **Plek 3: De kapstokken in de gang**: 1 exemplaar, hang of leg het op plek 3
- **Plek 4: De lavabo (waar je je handen wast)**: 1 exemplaar, hang of leg het op plek 4
- **Plek 5: Het secretariaat (het kantoor van de school)**: 1 exemplaar, hang of leg het op plek 5
- **Plek 6: De turnzaal**: 1 exemplaar, hang of leg het op plek 6
- **Verzamelblad**: 1 per team (4x)
- **Wachtblad voor snelle jagers**: 1 per team (4x), voor teams die al terug zijn
- **Slotronde: de vier geheime woorden**: 1 per team (4x), pas uitdelen als alle teams terug zijn
- **Scorebord van de jacht**: 1 exemplaar, hang het bij het bord
- **Het pompoenenjager-diploma**: 1 per leerling (24x)
- **Affiche: zes letters**: 1 exemplaar, hang het bij het bord

LEERKRACHT

Spelverloop



Stap voor stap

1. Verzamel de klas en vertel het verhaal (3 minuten): Pompie wil een pompoenfeest geven, maar Boe heeft zes letters verstopt en niemand kent het geheime woord. Hang de affiche 'Zes letters' bij het bord.
2. Verdeel de klas in 4 teams van 5 tot 7 leerlingen en geef elk team een routeletter (A, B, C of D). Deel de spelregels, de plattegrond, het teamblad en het verzamelblad uit (2 minuten).
3. Lees samen de spelregels en kijk naar de plattegrond. Elk team verdeelt de rollen en lost de twee oefenraadsels op, zodat iedereen weet hoe een rekenraadsel met een nummer op de plattegrond werkt (4 minuten).
4. Maak de afspraken (wandelen, zacht praten, samenblijven, enkel het eigen vak lezen) en spreek het eindsignaal af: na 22 minuten zijn alle teams terug in de klas (1 minuut).
5. Geef alle teams op hetzelfde moment het startblad en noteer de starttijd. Elk team leest enkel het vak van zijn eigen route, lost het startraadsel op en vertrekt naar de eerste plek.
6. Terwijl de teams onderweg zijn (15 tot 20 minuten): blijf bij de klas of loop een ronde langs de plekken; een collega of ouder kijkt toe op de speelplaats en bij de turnzaal. Grijp enkel in als een team vastzit: gebruik de hintladder.
7. Een team dat terug is, leest zijn zes letters van stap 1 tot 6 en schrijft het woord op het verzamelblad. Controleer het woord en noteer de aankomstvolgorde. Klopt het niet? Zeg dan enkel: 'Controleer de stapnummers'.
8. Een team met een juist woord krijgt het wachtblad en tekent het wezentje van zijn woord, tot de andere teams terug zijn.
9. Zijn alle teams terug (of na 22 minuten)? Deel de slotronde uit: de vier woorden worden nu voor het eerst samen getoond en de teams lossen vier raadsels op (4 minuten).
10. Nabespreking (3 minuten): welke raadsels waren het slimst of het moeilijkst? Vul het scorebord in, noem de winnaars en deel de diploma's uit. Haal daarna de zes spoorbladen weg.

Varianten en differentiatie

- Makkelijker: bespreek vooraf per raadseltype een hint (zie de hintladder) en laat de teams de maaltafels erbij nemen.
- Moeilijker: laat elk team het antwoord op elk raadsel eerst opschrijven en uitleggen, of geef elk raadsel maximaal twee minuten.
- Meer teams (5 tot 8): druk de zes spoorbladen twee keer af, laat twee teams dezelfde route volgen (het tweede met 5 minuten uitstel) en hang op elke plek twee bladen naast elkaar.
- Minder tijd: roep alle teams terug na 15 minuten; ze raden het woord met de letters die ze hebben. Extra uitdaging: laat elk team twee eigen raadsels voor de volgende klas bedenken.

Tips

Het Latijnse vierkant werkt het best als de teams ongeveer even snel lopen. Staan er toch twee teams op dezelfde plek, dan is dat geen probleem: ieder team leest enkel zijn eigen vak op hetzelfde spoorblad. Het stapnummer in het vak moet kloppen met het stapnummer dat het team zoekt: zo merken de kinderen zelf of ze op de goede plek zijn. Wees streng op wandelen en zacht praten.

Veiligheid en inclusie

De kinderen lopen in groepjes door de school: maak heldere afspraken over de plekken en laat niemand alleen gaan. Laat een volwassene toekijken op de speelplaats en bij de turnzaal en kies bij slecht weer een bank in de gang. Kinderen die geen Halloween vieren, doen gewoon mee: het is een schattenjacht met raadsels en niemand hoeft zich te verkleden. Zombie, mummie, skelet en heksen zijn grappige woorden van zachte wezentjes; schrikt een kind toch, bespreek het dan vooraf. Vraag bij een traktatie vooraf naar allergieën.

LEERKRACHT

Oplossingen

3.2 · Raadsel 1: Oefenraadsel 1
turnzaal — Sporten, springen en klimmen doe je in de turnzaal.

3.3 · Raadsel 2: Oefenraadsel 2
secretariaat — 4 x 5 = 20 en 20 - 15 = 5. Nummer 5 op de plattegrond is het secretariaat.

12.2 · Woordzoeker: Zoek de tien woorden van de jacht

M	U	A	L	D	K	K	J	A	C	H	T
E	R	A	A	D	S	E	L	E	R	P	S
B	R	H	O	U	V	S	A	P	D	O	P
P	V	T	A	H	G	T	Z	G	D	M	O
D	V	U	H	H	U	G	O	O	V	P	O
N	T	R	K	K	D	N	S	T	G	O	R
L	A	N	A	M	S	O	P	C	A	E	Z
E	S	Z	P	U	R	P	O	D	H	N	H
T	M	A	S	H	O	U	O	E	I	A	V
T	K	A	T	P	U	G	K	H	E	S	T
E	D	L	O	E	T	K	J	Z	N	E	Z
R	A	T	K	K	E	Z	E	I	R	Z	N

12.3 · Sommen: Spookpunten: reken uit
A = 42; B = 30; C = 21; D = 35; E = 27; F = 9

13.2 · Raadsel 1: De gedeelde letter
E — ZOMBIE, MUMMIE, SKELET en HEKSEN hebben alleen de letter E gemeen. De letters M en I zitten alleen in ZOMBIE en MUMMIE.

13.3 · Raadsel 2: Tel de E's
6 — ZOMBIE heeft 1 E, MUMMIE 1 E, SKELET 2 E's en HEKSEN 2 E's: 1 + 1 + 2 + 2 = 6.

13.4 · Raadsel 3: In alfabetische volgorde
MUMMIE — De volgorde is HEKSEN, MUMMIE, SKELET, ZOMBIE. Op de tweede plaats staat MUMMIE.

13.5 · Raadsel 4: De plaatsen in het alfabet
66 — Z is 26, M is 13, S is 19 en H is 8: 26 + 13 + 19 + 8 = 66.

Het antwoord in het kort
Route A = ZOMBIE, route B = MUMMIE, route C = SKELET, route D = HEKSEN. De verzamelletters staan in de vakken van stap 1 tot 6, in die volgorde.

Elke route bezoekt alle zes de plekken in een andere volgorde (een Latijns vierkant: zie 'Routeoverzicht en Latijns vierkant', met ook de ophanglijst). De antwoorden op alle raadsels staan op 'Nakijken: route A en B' en 'route C en D'. De nummers van de plattegrond: 1 bank, 2 bibliotheek, 3 kapstokken, 4 lavabo, 5 secretariaat, 6 turnzaal.

LATIJNS VIERKANT

Routeoverzicht en Latijns vierkant

Wie staat wanneer waar? Tussen haakjes staat de verzamelletter.

Plek en letter per route en per stap

	Route A	Route B	Route C	Route D
Start	kapstokken	lavabo	bibliotheek	secretariaat
Stap 1	kapstokken (Z)	lavabo (M)	bibliotheek (S)	secretariaat (H)
Stap 2	lavabo (O)	bibliotheek (U)	secretariaat (K)	turnzaal (E)
Stap 3	bibliotheek (M)	secretariaat (M)	turnzaal (E)	bank (K)
Stap 4	secretariaat (B)	turnzaal (M)	bank (L)	kapstokken (S)
Stap 5	turnzaal (I)	bank (I)	kapstokken (E)	lavabo (E)
Stap 6	bank (E)	kapstokken (E)	lavabo (T)	bibliotheek (N)
Woord	ZOMBIE	MUMMIE	SKELET	HEKSEN

Zo controleer je het vierkant

In elke rij staan vier verschillende plekken: de teams staan op elk moment op een andere plek en storen elkaar niet. In elke kolom komen alle zes de plekken voor en de letters van stap 1 tot 6 vormen het woord van de route.

Bij elk startraadsel hoort stap 1 van dezelfde route: A begint bij de kapstokken, B bij de lavabo, C bij de bibliotheek en D bij het secretariaat.

Ophanglijst: welk spoorblad hangt waar

Plek	Waar?	Wat staat er in de vier vakken?
1	De bank op de speelplaats	A: stap 6 (letter E) | B: stap 5 (letter I) | C: stap 4 (letter L) | D: stap 3 (letter K)
2	De bibliotheek of boekenhoek	A: stap 3 (letter M) | B: stap 2 (letter U) | C: stap 1 (letter S) | D: stap 6 (letter N)
3	De kapstokken in de gang	A: stap 1 (letter Z) | B: stap 6 (letter E) | C: stap 5 (letter E) | D: stap 4 (letter S)
4	De lavabo (waar je je handen wast)	A: stap 2 (letter O) | B: stap 1 (letter M) | C: stap 6 (letter T) | D: stap 5 (letter E)
5	Het secretariaat (het kantoor van de school)	A: stap 4 (letter B) | B: stap 3 (letter M) | C: stap 2 (letter K) | D: stap 1 (letter H)
6	De turnzaal	A: stap 5 (letter I) | B: stap 4 (letter M) | C: stap 3 (letter E) | D: stap 2 (letter E)

NAKIJKEN

Nakijken: route A en B

De antwoorden op alle raadsels van het startblad en de zes spoorbladen.

Route A (ZOMBIE) en route B (MUMMIE): het antwoord is de volgende plek

1. **Route A start** Rij haken in de gang voor jas en boekentas → **kapstokken**
2. **Route A stap 1 (kapstokken, letter Z)** (12 + 8) : 5 = 4, nummer 4 is de lavabo → **lavabo**
3. **Route A stap 2 (lavabo, letter O)** videotheek en discotheek, dus de plek op -theek met boeken → **bibliotheek**
4. **Route A stap 3 (bibliotheek, letter M)** telefoon, stempel en bureau, maar geen les → **secretariaat**
5. **Route A stap 4 (secretariaat, letter B)** gymschoenen, bok, ballen en matten → **turnzaal**
6. **Route A stap 5 (turnzaal, letter I)** 24 : 6 = 4 en 4 - 3 = 1, nummer 1 is de bank → **bank**
7. **Route A stap 6 (bank, letter E)** K - L - A - S: de plek waar de jacht begon → **klas**
8. **Route B start** lava + bo → **lavabo**
9. **Route B stap 1 (lavabo, letter M)** veel verhalen, stil, iets lenen → **bibliotheek**
10. **Route B stap 2 (bibliotheek, letter U)** kantoor van de school, telefoon, brieven, zieke leerling afmelden → **secretariaat**
11. **Route B stap 3 (secretariaat, letter M)** 7 x 8 - 50 = 6, nummer 6 is de turnzaal → **turnzaal**
12. **Route B stap 4 (turnzaal, letter M)** bank: zitten en geld bewaren, buiten → **bank**
13. **Route B stap 5 (bank, letter I)** 7 x 3 - 18 = 3, nummer 3 zijn de kapstokken → **kapstokken**
14. **Route B stap 6 (kapstokken, letter E)** bord, tafels, kinderen en vragen → **klas**

NAKIJKEN

Nakijken: route C en D

De antwoorden op alle raadsels van het startblad en de zes spoorbladen.

Route C (SKELET) en route D (HEKSEN): het antwoord is de volgende plek

1. **Route C start** kasten vol boeken, stil, lenen → **bibliotheek**
2. **Route C stap 1 (bibliotheek, letter S)** 9 x 5 - 40 = 5, nummer 5 is het secretariaat → **secretariaat**
3. **Route C stap 2 (secretariaat, letter K)** turn + zaal → **turnzaal**
4. **Route C stap 3 (turnzaal, letter E)** poten en rug, kinderen zitten erop, buiten → **bank**
5. **Route C stap 4 (bank, letter L)** kap + stok → **kapstokken**
6. **Route C stap 5 (kapstokken, letter E)** kraan en water, rij kinderen na de speeltijd → **lavabo**
7. **Route C stap 6 (lavabo, letter T)** bord van de leerkracht, tafels, plek waar de jacht begon → **klas**
8. **Route D start** se - cre - ta - ri - aat → **secretariaat**
9. **Route D stap 1 (secretariaat, letter H)** touwen, net en ringen in de sportzaal → **turnzaal**
10. **Route D stap 2 (turnzaal, letter E)** zitplaats met rugleuning en vier poten op de speelplaats → **bank**
11. **Route D stap 3 (bank, letter K)** houdt jassen en tassen vast, veel haken → **kapstokken**
12. **Route D stap 4 (kapstokken, letter S)** kraan, zeep, handen wassen → **lavabo**
13. **Route D stap 5 (lavabo, letter E)** (8 + 2) : 5 = 2, nummer 2 is de bibliotheek → **bibliotheek**
14. **Route D stap 6 (bibliotheek, letter N)** KLASLOKAAL min LOKAAL → **klas**

HULP

Hintladder en aanpassen aan jouw school

Gebruik de hints enkel als een team echt vastzit.

Hintladder

Hint 1 (alle raadsels): laat het team het raadsel langzaam herlezen en het belangrijkste woord onderstrepen. Vraag: 'Welke plekken uit de plekkenlijst kunnen het zeker niet zijn?'

Hint 2 (rekenraadsels): laat het team de som opschrijven en stap voor stap uitrekenen. De uitkomst is altijd een getal van 1 tot 6: een nummer op de plattegrond.

Hint 3 (woordraadsels): schrijf de letters of lettergrepen op en probeer een woord uit de plekkenlijst te vormen. De uitleg per raadsel staat op de nakijklijsten. Kapstokken = kap + stok, lavabo = lava + bo, bibliotheek eindigt op -theek, turnzaal = turn + zaal, klas = klaslokaal zonder lokaal.

Hint 4: zeg de eerste letter van het antwoord. Geef het antwoord liever niet: de teams controleren zichzelf met het stapnummer in het vak.

Aanpassen aan jouw school

Heb je een plek niet? Gebruik een vergelijkbare plek en laat de naam in de plekkenlijst staan: het onthaal of het bureau van de directie als 'secretariaat', de boekenhoek van de klas of de gang als 'bibliotheek', een bank in de gang als 'bank', de gymzaal of een lege gang bij de sportzaal als 'turnzaal'.

De volgorde van de routes ligt vast door de raadsels: kapstokken, lavabo, bibliotheek, secretariaat, turnzaal, bank en terug naar de klas. Liggen twee plekken die na elkaar komen heel ver uit elkaar? Kies dan een andere fysieke plek voor een van beide, maar houd de naam uit de lijst.

Route A start bij de kapstokken, route B bij de lavabo, route C bij de bibliotheek en route D bij het secretariaat.