# Het Spookpad: kennisbordspel

Gooi de dobbelstenen, beantwoord de vragen en loop als eerste team over het kronkelige Spookpad naar het kasteel!



**kennisbordspel met een groot spelbord, vragen van de leerkracht en doe-opdrachten** · 5de leerjaar (ook geschikt voor 4de en 6de) · 45 tot 55 min · teams van 4 (6 teams)

LEERKRACHT

# Waarom dit spel



## Leerdoelen

- Wereldoriëntatie: weetjes over de herfst en de natuur (seizoenen, bladeren, paddenstoelen, trekvogels, dauw), over dieren van de nacht (vleermuizen, uilen, spinnen, egels) en over de herkomst van Halloween (het Keltische feest Samhain en de uitgeholde pompoen) ophalen en toepassen.
- Nederlands: spelling en taalbeschouwing oefenen: de en het, tegenstellingen, werkwoordspelling (d en t, verleden tijd), woordsoorten, verkleinwoorden en meervouden.
- Wiskunde: vlot hoofdrekenen (tafels en rekenvolgorde), een breuk als deel van een getal berekenen, gewicht omzetten van kilogram naar gram en met de tafel van 6 de rest bij een deling vinden.
- Sociale vaardigheden: samenwerken in een team met vaste rollen, fluisterend overleggen, correct tellen en met winst en verlies omgaan.

## Materiaal

- Het spelbord (blad ‘Het Spookpad’): 1 exemplaar, liefst op A3 (kopieer een A4 op 141%), anders gewoon op A4
- Per team (6x): ‘Zo speel je het Spookpad’, ‘Speciale vakjes en punten’, ‘De zes categorieën’ en het teamblad; het welkomstblad 1 keer voor het digibord
- Het leerkrachtdocument met de spiekbrief en de vragenlijsten, voor jou
- Uit de klas: 2 dobbelstenen (of 1 dobbelsteen die je twee keer gooit) en 6 pionnen (een gum, een knoop, een muntstuk of een kleine knuffel)
- Per team: een klein wisbordje met stift en doekje, of een kladblaadje met een potlood, voor de antwoorden
- Een kookwekker, zandloper of de timer op het digibord voor de bedenktijd (15 seconden)
- Optioneel voor de sfeer: papieren spinnenwebben, een lampje, herfstbladeren en een sticker voor elk team
- Het A3-pakket (aparte pdf Halloween_07_A3_borden.pdf): het echte A3-spelbord, de categorieposter en een affiche.

## Voorbereiding (afdrukken en beginnen)

- Druk af (4 min): de bladen ‘Zo speel je het Spookpad’, ‘Speciale vakjes en punten’, ‘De zes categorieën’ en het teamblad elk 6 keer, het spelbord en het welkomstblad elk 1 keer. Er is geen knipwerk.
- Leg 6 pionnen en 2 dobbelstenen klaar uit de klas (2 min).
- Zet de tafels in 6 teamgroepjes en leg per team de bladen, het wisbordje of de kladblaadjes en een stift klaar. Leg het spelbord op een tafel in het midden of op de grond, zodat alle teams erbij kunnen (3 min).
- Neem de spiekbrief en de vragenlijsten in het leerkrachtdocument één keer door, zodat je vlot kunt voorlezen en bijsturen (3 min).

## Wat je afdrukt

- **Welkom bij het Spookpad**: 1 exemplaar (toon het op het digibord) of 1 per team
- **Zo speel je het Spookpad**: 1 per team (6x)
- **Speciale vakjes en punten**: 1 per team (6x)
- **De zes categorieën**: 1 per team (6x)
- **Het Spookpad**: 1 exemplaar, liefst op A3 (kopieer op 141%)
- **Teamblad**: 1 per team (6x)

LEERKRACHT

# Spelverloop

## Stap voor stap

1. Start (4 min): maak 6 teams van 4 en toon het welkomstblad op het digibord: Spinnie is verdwaald en de teams helpen hem over het Spookpad naar het kasteel. Elk team kiest een teamnaam en een pion en verdeelt de vier rollen van het teamblad (na twee rondes schuiven ze door).
2. Uitleg met een proefbeurt (5 min): leg het bord in het midden, zet alle pionnen op vakje 1 en overloop de regels, de speciale vakjes en de categorieën. Doe een proefbeurt (vakje 23 is 3 x 6 en nog 5: rest 5, dus Rekenen) met de proefvraag ‘Hoeveel is 6 x 7?’ (42, niet in de lijsten): 15 seconden fluisteren, schrijven en bij ‘Tonen!’ omhoog houden.
3. Een beurt (ongeveer 50 seconden): het team aan de beurt gooit met twee dobbelstenen en telt vanaf zijn pion tot het doelvakje; de pion blijft nog staan. Een pictogram? Voer de regel uit (zie de spiekbrief). Anders bepaalt de rest bij deling door 6 de categorie.
4. Vraag: zeg de categorie, het vraagnummer en de punten (‘Taal, vraag 4, twee punten’) en lees de vraag voor. Alle teams fluisteren en schrijven mee (15 seconden, 25 bij vraag 7 en 8). Zeg ‘Tonen!’, geef het juiste antwoord en laat de puntentelders de punten noteren. Antwoordde het team aan de beurt juist, dan verzet het zijn pion; anders blijft die staan.
5. Doe-opdracht (rest 0): alle teams doen de opdracht op hetzelfde moment. Geef een duim omhoog aan elk team dat het echt goed deed: enkel die teams krijgen de punten (beoordelingstips staan bij de opdrachten).
6. Bonusraadsel en tussenstand: na ronde 1 tot en met 4 lees je een bonusraadsel tweemaal voor (45 seconden overleg, 1 punt per juist antwoord). Laat na ronde 3 de totalen melden.
7. Het kasteel: komt een doelvakje op of voorbij vakje 36, dan volgt een kasteelvraag: een moeilijke vraag (7 of 8, geen doe-opdracht) die nog niet gesteld is, 3 punten. Antwoordt het team aan de beurt juist, dan wint het het spel (de andere teams krijgen nog hun punten); antwoordt het fout, dan blijft de pion staan. Staat na ongeveer 35 minuten spelen nog geen team in het kasteel, dan wint het team dat het verst staat, en bij een gelijke stand het team met de meeste punten.
8. Afronden (4 min): applaus voor iedereen. Het eerste team in het kasteel is het snelste team, het team met de meeste punten het slimste team. Bespreek: welke categorie was het lastigst en welk antwoord verraste je? Geef de uitleg uit de oplossingen bij vragen die niemand wist.

## Varianten en differentiatie

- Korter en eenvoudiger: laat alle pionnen starten op vakje 10 en lees elke vraag tweemaal voor (ongeveer 25 minuten spelen).
- Lastiger: vraag bij een juist antwoord ook de uitleg (1 extra punt), of laat bij Taal en Rekenen de spelling of de berekening zien.
- Groepsgrootte: bij 8 teams van 3 vallen schrijver en puntentelder samen; in een grote klas leidt een tweede volwassene met een tweede bord een tweede groep.
- Zelfcontrole en taalondersteuning: laat de teams na ‘Tonen!’ bordjes ruilen met een buurteam en schrijf de vraag ook op het bord voor wie nog Nederlands leert.

## Tips

Zeg bij elke vraag de punten mee en spreek af dat ‘Tonen!’ het enige moment is waarop antwoorden omhoog gaan. Streep gestelde vragen door: zo groeit de moeilijkheid vanzelf. Is een categorie op, lees dan een vraag van een andere. Kondig de kasteelvraag aan met een trommelroffel.

## Veiligheid en inclusie

Niemand moet Halloween vieren om mee te doen: de Halloween-vragen gaan over de geschiedenis van een herfstfeest, de rest over natuur, taal en rekenen. Bij de doe-opdrachten schuiven de kinderen de stoelen onder de tafel, staan ze niet op stoelen of tafels en duwen ze niet. Een kind dat liever niet beweegt of blind tekent, doet een andere taak (bijvoorbeeld de tijd tellen) en het team telt gewoon mee. Beloon met een sticker of applaus in plaats van snoep en laat nooit een team uitlachen.

LEERKRACHT

# Oplossingen

**Welke antwoorden mag je aanvaarden?**
Een antwoord telt als het hetzelfde bedoelt als het antwoord in de lijst. Kleine spelfouten, een lidwoord ervoor (‘de Kelten’, ‘de uil’) of een eenheid erbij (‘2400 gram’) mogen. Bij de Taal-vragen 5 tot 8 telt de spelling wel, want daar gaat de vraag over spelling.

Pompoenen, vraag 3: ‘pitten’ en ‘pompoenpitten’ zijn juist. Pompoenen, vraag 4: het antwoord is ‘winter’ (niet ‘herfst’, want de Kelten kenden vooral zomer en winter). Nachtdieren, vraag 7: ‘echolocatie’ is het woord, ‘echo’ alleen is niet genoeg. Herfst, vraag 2: ‘herfstvakantie’ is het antwoord, de oudere naam ‘Allerheiligenvakantie’ is ook juist. Herfst, vraag 4: ‘langer’ is juist; ‘een uur langer’ ook.

Rekenen: een breuk als ‘drie vierde’ in de vraag hoeft niet in het antwoord terug te komen. Het antwoord is altijd een geheel getal.

**Uitleg bij enkele vragen (voor het afronden)**
Pompoenen, vraag 4 en 7: voor de Kelten bestond het jaar vooral uit twee seizoenen, zomer en winter. Samhain was hun feest in onder meer Ierland en Schotland, op het einde van de oogst en het begin van de winter, de donkere maanden. Uit dat feest groeide Halloween. Vraag 6: in Ierland en Schotland holden mensen vroeger knollen uit, pas later gebruikte men in Amerika de pompoen, omdat die er veel groeit en groot en zacht is. Vraag 8: de komkommerfamilie bevat ook meloenen, pompoenen en courgettes.

Nachtdieren, vraag 5: een mot is een nachtvlinder en heeft vaak gewone, grijsbruine kleuren. Vraag 8: 3 spinnen hebben 24 poten en 2 insecten 12 poten, samen 36. Vraag 7: een vleermuis zendt hoge geluiden uit en hoort de echo, zodat hij prooien en obstakels ‘ziet’.

Herfst, vraag 4: op de laatste zondag van oktober gaat de klok om 3 uur terug naar 2 uur, dus de nacht duurt een uur langer. Vraag 5: de bladeren zijn in werkelijkheid nooit alleen groen, de gele en oranje kleuren zaten er altijd al in en worden zichtbaar als het bladgroen verdwijnt. Vraag 6: de vliegenzwam is giftig, dus nooit proeven. Vraag 7: dauw ontstaat als waterdamp uit de lucht op een koel oppervlak condenseert. Vraag 8: 30 + 31 + 30 = 91 dagen.

Taal, vraag 5: de stam van ‘weven’ is ‘weef’ en bij ‘hij weeft’ komt er een t achter. Vraag 6: de stam ‘bak’ eindigt op een k, die in ’t kofschip zit, dus de verleden tijd is ‘bakte’. Vraag 7: een korte klinker in ‘spin’ geeft een dubbele n voor ‘-etje’. Vraag 8: bij het meervoud van ‘huis’ wordt de s een z: huizen.

Rekenen, vraag 6: 2 kg is 2000 g en 400 g erbij is 2400 g. Vraag 7: maal gaat voor plus, dus eerst 5 x 6 = 30 en dan 9 + 30 = 39. Vraag 8: 48 : 8 = 6 en 5 x 6 = 30.

Proefvraag in het spelverloop: 6 x 7 = 42. Gebruik die vraag enkel om het spel uit te leggen en lees ze niet voor tijdens het spel.

SPIEKBRIEF

# Spiekbrief voor de spelleider

Welke vakjes horen bij welke categorie en hoeveel punten krijgen de teams?

## Welke vakjes horen bij welke categorie?

| Rest | Categorie | Vakjes zonder pictogram |
|---|---|---|
| 1 | Pompoenen (Halloween en pompoenen) | 7, 13, 25, 31 |
| 2 | Nachtdieren (dieren van de nacht) | 2, 14, 20, 32 |
| 3 | Herfst (herfst en natuur) | 3, 9, 21, 27 |
| 4 | Taal | 10, 16, 28, 34 |
| 5 | Rekenen | 5, 17, 23, 35 |
| 0 | Doe-opdracht | 6, 12, 18, 24, 30 |

## Vakjes met een pictogram (geen vraag)

| Vakje | Pictogram | Wat gebeurt er? |
|---|---|---|
| 1 | Start | alle pionnen starten hier; geen vraag |
| 4 en 19 | Pompoen | naar het vakje en nog eens gooien |
| 8 en 26 | Web | naar het vakje en de volgende beurt wachten |
| 11, 22 en 33 | Spin | naar het vakje en meteen 3 vakjes terug |
| 15 en 29 | Spook | naar het vakje en ruilen met het team er net voor |
| 36 | Kasteel | FINISH: kasteelvraag (moeilijke vraag, 3 punten) |

## Punten per vraagnummer

| Vraagnummer (in elke categorie) | Moeilijkheid | Punten |
|---|---|---|
| 1, 2 en 3 | makkelijk | 1 |
| 4, 5 en 6 | gemiddeld | 2 |
| 7 en 8, en de kasteelvraag | moeilijk | 3 |
| Bonusraadsel | verrassing | 1 |

### Zo lees je een vraag voor

Zeg de categorie, het vraagnummer en de punten (‘Taal, vraag 4, twee punten’) en lees dan de vraag. Neem telkens de eerstvolgende vraag van die categorie die nog niet gesteld is en streep ze door, zodat de vragen vanzelf moeilijker worden. Is een categorie op, lees dan een vraag van een andere categorie voor. Een effect van een pictogram lokt nooit een tweede pictogram uit: na een spin van 3 terug volgt geen nieuw effect.

VRAGEN

# Vragen: Pompoenen (rest 1)

Lees telkens de eerstvolgende vraag die nog niet gesteld is. Na de pijl staat het antwoord.



## Halloween en pompoenen

1. **1 punt:** In België en in veel andere landen vieren kinderen Halloween. In welke maand van het jaar is dat? → **oktober**

2. **1 punt:** Aan de deur roepen kinderen in Amerika: 'Trick or ...!' Welk Engels woord ontbreekt? → **treat**

3. **1 punt:** Een pompoen zit vol platte zaadjes die je kunt roosteren en opeten. Hoe noem je die zaadjes? (meervoud, één woord van zes letters, begint met een p) → **pitten**

4. **2 punten:** Voor de Kelten bestond het jaar vooral uit twee seizoenen: zomer en ... Het feest Samhain, waaruit Halloween is ontstaan, was het begin van het tweede seizoen. Welk seizoen ontbreekt? → **winter**

5. **2 punten:** Samhain werd onder andere gevierd in het land met de hoofdstad Dublin. Welk land is dat? → **Ierland**

6. **2 punten:** Een uitgeholde pompoen met een gezicht noemt men in het Engels een jack-o'-... Welk Engels woord ontbreekt? → **lantern**

7. **3 punten:** Welk oud volk, dat vroeger onder meer in Ierland en Schotland woonde, vierde Samhain? (één woord, begint met een K) → **Kelten**

8. **3 punten:** Een pompoen is familie van de komkommer en de meloen. Ook een lange, groene groente die je vaak in plakjes bakt, hoort bij die familie. Welke groente is dat? → **courgette**

VRAGEN

# Vragen: Nachtdieren (rest 2)

Lees telkens de eerstvolgende vraag die nog niet gesteld is. Na de pijl staat het antwoord.



## Dieren van de nacht

1. **1 punt:** Welk zoogdier kan als enige echt vliegen en slaapt overdag ondersteboven? → **vleermuis**
2. **1 punt:** Hoeveel poten heeft een spin? (antwoord met een getal) → **8**
3. **1 punt:** Welke vogel heeft grote ogen en een ronde kop en vangt 's nachts muizen? (één woord van drie letters) → **uil**
4. **2 punten:** Welk stekelig dier snuffelt 's nachts in tuinen naar slakken en rolt zich op tot een bol als er gevaar is? (één woord van vier letters) → **egel**
5. **2 punten:** Welk insect vliegt 's nachts graag rond een lamp en lijkt op een grijsbruine vlinder? (één woord van drie letters) → **mot**
6. **2 punten:** Hoe noemen we de lange slaap die vleermuizen in grotten en kelders houden zolang het koud is? → **winterslaap**
7. **3 punten:** Vleermuizen vinden hun weg in het donker met hoge geluiden die terugkaatsen. Hoe heet die techniek? (het woord begint met 'echo') → **echolocatie**
8. **3 punten:** Een spin heeft 8 poten en een insect heeft 6 poten. Hoeveel poten hebben 3 spinnen en 2 insecten samen? (antwoord met een getal) → **36**

VRAGEN

# Vragen: Herfst (rest 3)

Lees telkens de eerstvolgende vraag die nog niet gesteld is. Na de pijl staat het antwoord.



## Herfst en natuur

1. **1 punt:** Welke vrucht van de eik valt in de herfst op de grond? Veel dieren eten ze graag. (één woord) → **eikel**

2. **1 punt:** Hoe noemen we de schoolvakantie in Vlaanderen die rond 1 november valt? (één woord) → **herfstvakantie**

3. **1 punt:** Hoe noemen we vogels die in de herfst naar warme landen vliegen en in de lente terugkomen? (één woord) → **trekvogels**

4. **2 punten:** In de herfst zetten we de klok een uur terug. Slaap je in die nacht een uur langer of een uur korter? → **langer**

5. **2 punten:** Welke groene stof in de bladeren verdwijnt in de herfst, zodat de bladeren geel, oranje en bruin worden? (een samenstelling van ‘blad’ en een kleur) → **bladgroen**

6. **2 punten:** Welke giftige paddenstoel heeft een rode hoed met witte stippen? Eet hem nooit op! (één woord) → **vliegenzwam**

7. **3 punten:** Op koude herfstochtenden hangen kleine waterdruppeltjes in spinnenwebben en op het gras. Hoe heet dat water? (één woord van vier letters) → **dauw**

8. **3 punten:** Hoeveel dagen tellen september, oktober en november samen? (antwoord met een getal) → **91**

VRAGEN

# Vragen: Taal (rest 4)

Lees telkens de eerstvolgende vraag die nog niet gesteld is. Na de pijl staat het antwoord.



## Taal

1. **1 punt:** Hoort bij het woord ‘kasteel’ het lidwoord ‘de’ of ‘het’? → **het**
2. **1 punt:** Wat is het tegenovergestelde van ‘binnen’? (één woord) → **buiten**
3. **1 punt:** Welke woordsoort is het woord ‘spook’ in de zin: ‘Het spook zweeft door de gang’? → **zelfstandig naamwoord**
4. **2 punten:** Welke woordsoort is het woord ‘in’ in de zin: ‘Het spook zit in de kelder’? → **voorzetsel**
5. **2 punten:** Welke spelling is juist: ‘De spin weeft een web’ of ‘De spin weefd een web’? Schrijf het juiste werkwoord. → **weeft**
6. **2 punten:** Vul de verleden tijd van ‘bakken’ in: Gisteren … ik een pompoentaart. → **bakte**
7. **3 punten:** Schrijf het verkleinwoord van ‘spin’. → **spinnetje**
8. **3 punten:** Schrijf het meervoud van ‘spookhuis’. → **spookhuizen**

VRAGEN

# Vragen: Rekenen (rest 5)

Lees telkens de eerstvolgende vraag die nog niet gesteld is. Na de pijl staat het antwoord.



## Rekenen

1. **1 punt:** Hoeveel is 7 x 8? → **56**
2. **1 punt:** Hoeveel is 100 - 37? → **63**
3. **1 punt:** Wat is de helft van 74? → **37**
4. **2 punten:** Hoeveel is 9 x 12? → **108**
5. **2 punten:** Hoeveel is 3/4 van 20? → **15**
6. **2 punten:** Een pompoen weegt 2 kg en 400 g. Hoeveel gram is dat? (antwoord met een getal) → **2400**
7. **3 punten:** Hoeveel is 9 + 5 x 6? → **39**
8. **3 punten:** Hoeveel is 5/8 van 48? → **30**

# DOE Doe-opdrachten (rest 0)

Alle teams doen de opdracht tegelijk. Tussen haakjes staat wat je beoordeelt.



### Zo laat je de opdracht uitvoeren

Lees de opdracht voor, geef een startsignaal en laat alle teams de opdracht op hetzelfde moment uitvoeren. Geef een duim omhoog aan elk team dat het echt goed deed: enkel die teams krijgen de punten. Het team aan de beurt verzet zijn pion alleen als het de opdracht goed deed.

## Doe-opdrachten

1. **1 punt:** Alle vier de teamleden staan 10 seconden op één been. Elkaar vasthouden mag, de tafel niet. (Beoordeel: tel luidop; kort wankelen mag, een voet neerzetten niet.)
2. **1 punt:** Teken in 30 seconden een spin op je kladblad, met een lijf en precies acht poten. (Beoordeel: tel de poten op de tekening van elk team.)
3. **1 punt:** Maak een pompoen: sta met je team in een kring, handen vast, en draai samen één keer rond zonder los te laten (20 seconden). (Beoordeel: de kring blijft hand in hand; een team dat loslaat mag opnieuw proberen zolang de 20 seconden lopen.)
4. **2 punten:** Spookdans! Alle vier dansen 20 seconden lang dezelfde dans op hetzelfde moment, zonder geluid. (Beoordeel: ze moeten echt samen dansen; kleine verschillen mogen.)
5. **2 punten:** Alle vier doen 10 hampelmannen en tellen luidop mee. Begin en eindig op hetzelfde moment. (Beoordeel: beginnen en eindigen hoogstens één tel na elkaar.)
6. **2 punten:** Tekenestafette! Teken samen één pompoen met één potlood: elk teamlid tekent 10 seconden en geeft het potlood door, zonder te praten. Met steeltje, ogen, neus en mond. (Beoordeel: elk teamlid had een beurt, er werd niet gepraat en de pompoen heeft steeltje, ogen, neus en mond.)
7. **3 punten:** Blind tekenen! Eén teamlid tekent in 45 seconden met gesloten ogen een spook. De anderen helpen enkel met woorden zoals ‘links’ of ‘omhoog’. (Beoordeel: je herkent een spook; een lijf met een golvende onderkant en twee ogen volstaat.)
8. **3 punten:** Raad het nachtdier! Eén teamlid mimet zonder geluid een vleermuis, uil, kat of spin. De anderen raden het in 30 seconden. Toon het dier eerst op een briefje aan de leerkracht. (Beoordeel: het briefje bewijst dat het team niets verandert; er wordt geen geluid gemaakt en de andere drie raden het juiste dier binnen 30 seconden.)

BONUS

# Bonusraadsels

Lees het raadsel na ronde 1, 2, 3 en 4 tweemaal voor. De teams krijgen 45 seconden.



## Een juist antwoord is 1 punt voor elk team

1. **Na ronde 1, Het korte woord:** Welk woord wordt korter als je er twee letters aan toevoegt? Het is een woord van vier letters. → **kort**

2. **Na ronde 2, Het geheime getal:** Boe denkt aan een getal. Hij verdubbelt het getal en telt er 6 bij. Dan krijgt hij 30. Aan welk getal denkt Boe? → **12**

3. **Na ronde 3, Een herfstschat:** Ik val in de herfst uit een boom. Mijn glanzend bruine schil zat eerst in een groene bolster met stekels. Met een paar stokjes maak je er een figuurtje van. Welke boomvrucht ben ik? Het is een woord van acht letters. → **kastanje**

4. **Na ronde 4, Rug en bladzijden:** Ik heb een omslag, een rug en heel veel bladzijden. Je kunt mij lezen, maar ik kan niet praten. Wat ben ik? → **boek**

## Uitleg bij de raadsels (voor na het antwoord)

- Het korte woord: voeg je de letters ‘er’ toe aan ‘kort’, dan krijg je ‘korter’.
- Het geheime getal: 30 min 6 is 24 en de helft van 24 is 12.
- Een herfstschat: zowel de tamme kastanje als de paardenkastanje hebben een stekelige bolster.
- Rug en bladzijden: een boek heeft een omslag, een rug en bladzijden.