HALLOWEEN · SPEL 08

Het grote spookhuis-puzzelboek

Kraak codes, ontsnap uit doolhoven en ontwerp je eigen spookhuis: Boe heeft een heel spookhuis vol kamers met puzzels voor stille denkers en snelle speurders.



5de leerjaar (ook geschikt voor 4de en 6de) | 20 tot 40 min (elk in eigen tempo) | individueel of in duo (24 leerlingen)

Dit oefen je

- Wiskunde (getallen en bewerkingen): sommen met haakjes en meerdere bewerkingen oplossen volgens de volgorde van bewerkingen (eerst haakjes, dan maal en deel, daarna plus en min) en met een codetabel controleren of de uitkomsten kloppen.
- Wiskunde en logisch denken: een sudoku van 4 bij 4 en een logicaraster met 4 gasten en 4 kostuums oplossen door te redeneren met uitsluiten en combineren in plaats van te gokken, en de oplossing aan alle aanwijzingen toetsen.
- Nederlands (woordenschat en spelling): woorden correct gespeld terugvinden in een woordzoeker, letters herschikken tot een woord (anagram), samengestelde woorden vormen (zand + kasteel) en een rijmraadsel oplossen.
- Nederlands (lezen) en ruimtelijke oriëntatie: een plattegrond lezen, een geheimschrift met een verschuivingscode ontcijferen, in een doolhof een route plannen en zelf een spookhuis ontwerpen dat aan afgesproken kenmerken voldoet.

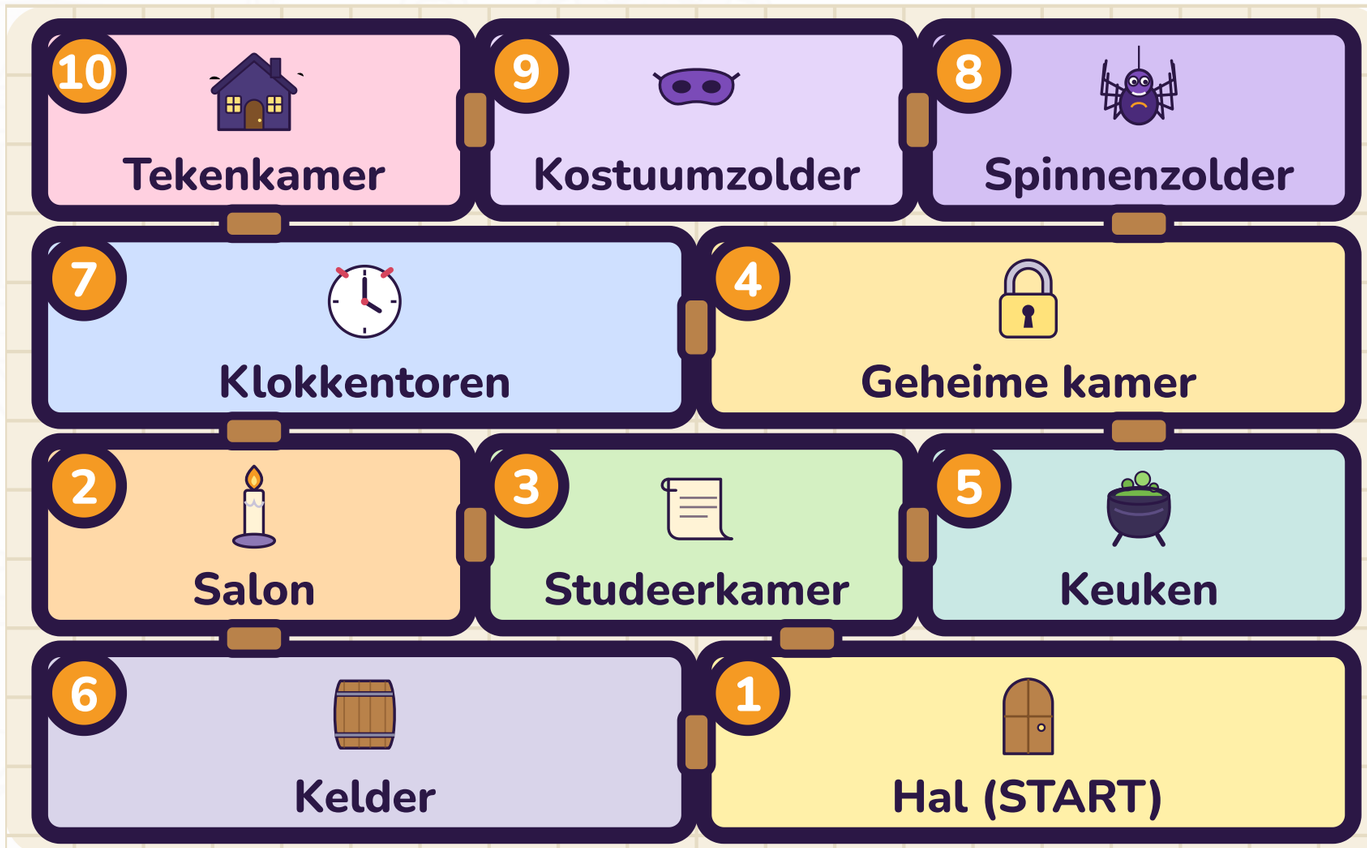
PLATTEGROND

Welkom in het spookhuis

Boe heeft tien kamers vol puzzels verstopt. Kies zelf met welke kamer je begint, alleen of samen met je buur.

1 per leerling (24x) of 1 per duo (12x)

De plattegrond van het spookhuis





Je puzzelkaart: kruis een kamer af als ze klaar is

- [ ] Kamer 1, de hal: rijmraadsel (1 pompoen)
- [ ] Kamer 2, de salon: woordzoeker (1 pompoen)
- [ ] Kamer 3, de studeerkamer: letterspook en woordbouwer (2 pompoenen)
- [ ] Kamer 4, de geheime kamer: geheimschrift (2 pompoenen)
- [ ] Kamer 5, de keuken: codesommen (2 pompoenen)
- [ ] Kamer 6, de kelder: sudoku (2 pompoenen)
- [ ] Kamer 7, de klokkentoren: de dubbele code (2 pompoenen)
- [ ] Kamer 8, de spinnenzolder: het grote doolhof (3 pompoenen)
- [ ] Kamer 9, de kostuumzolder: logicaraster (3 pompoenen)
- [ ] Kamer 10, de tekenkamer: ontwerp je spookhuis (2 pompoenen)

Mijn pompoenen: _____ van 20. Met 10 pompoenen of meer ben je Puzzelmeester!

Elke kamer is een blad in je puzzelboek. 1 pompoen is makkelijk, 2 pompoenen is gemiddeld en 3 pompoenen is pittig. Is een kamer af en nagekeken? Kleur ze dan in op de plattegrond en kruis ze af op je puzzelkaart.