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.



puzzelboek met een plattegrond van het spookhuis, woordzoeker, doolhof, sudoku, codes en raadsels · 5de leerjaar (ook geschikt voor 4de en 6de) · 20 tot 40 min (elk in eigen tempo) · individueel of in duo (24 leerlingen)

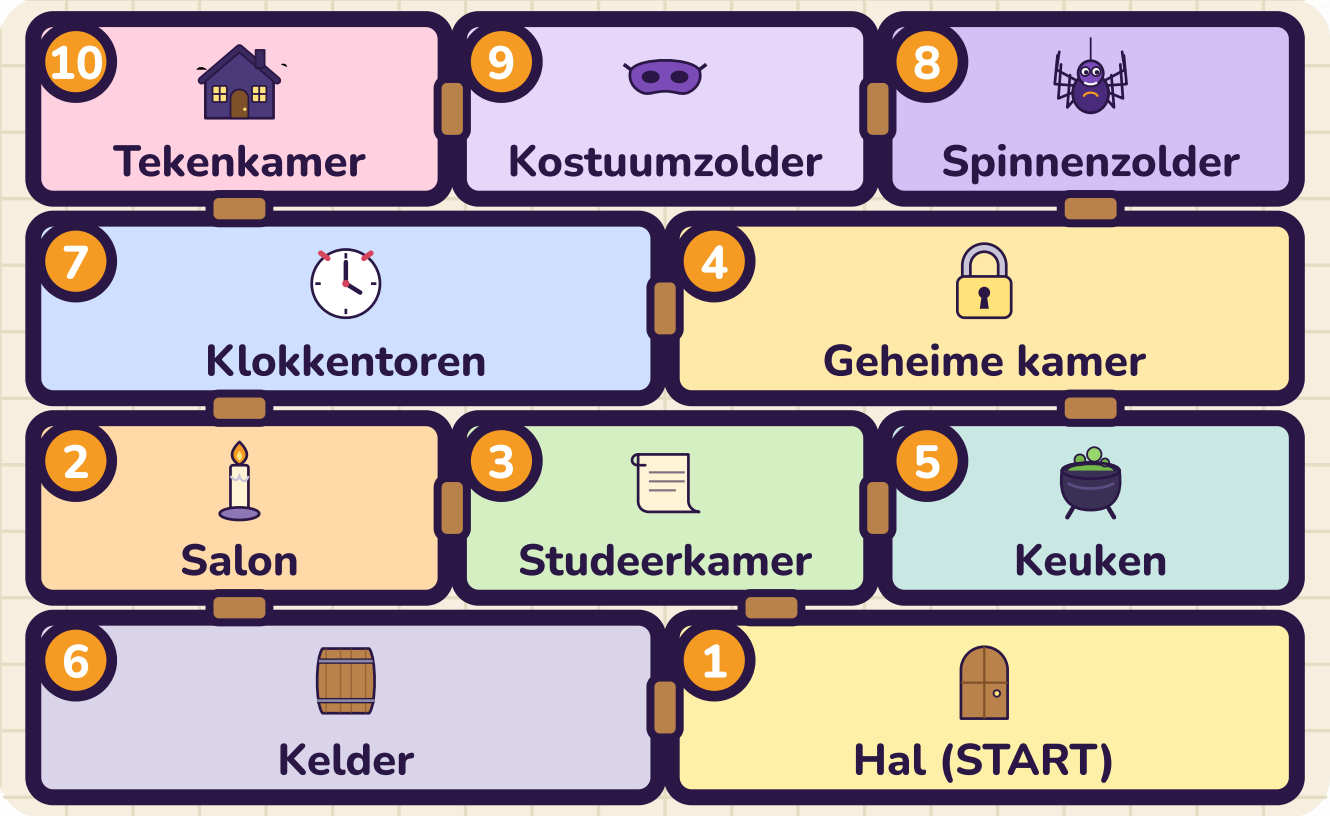
PLATTEGROND

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



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.

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!

KAMER 1

De hal: opwarmen

Moeilijkheid: 1 pompoen van 3 (makkelijk). Een rijmraadsel om mee te beginnen.

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



1 Het rijmraadsel

Ik groei in de moestuin en word groot en rond, met twee gesneden ogen en een grijnzende mond. Maak je van mijn vlees een soep, dan is die lekker en warm, en mijn dikke oranje buik past net in je arm. Wat ben ik?

Antwoord: _____

De huisregels van het spookhuis

1. Puzzel stil. Zachtjes overleggen met je buur mag.
2. Kies zelf in welke volgorde je de kamers bezoekt.
3. Klaar met een kamer? Laat je blad nakijken of controleer het op de controletafel en verbeter eerst je fouten.
4. Kleur de kamer in op de plattegrond en zet een kruisje op je puzzelkaart.
5. Kijken mag, afschrijven niet.
6. Tel op het einde je pompoenen. Met 10 pompoenen of meer ben je Puzzelmeester.

KAMER 2

De salon: spookwoorden

Moeilijkheid: 1 pompoen van 3 (makkelijk). Zoek de 10 woorden uit de lijst: ze staan van links naar rechts, van boven naar onder of schuin naar rechtsonder.

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



In het spookhuis

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

ZOLDER
KELDER
GORDIJN
KAARS
TRAPPEN
SPIEGEL
SCHOORSTEEN
SPINNENWEB
LANTAARN
SCHILDERIJ

KAMER 3

De studeerkamer

Moeilijkheid: 2 pompoenen van 3 (gemiddeld). Twee puzzels met letters en woorden.

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



2 Het letterspook

Boe heeft de letters van een woord door elkaar gegooid. Zet ze in de juiste volgorde. Hint: dit doe je als je kippenvel krijgt van een spannend verhaal. Het is een werkwoord van 9 letters en het eindigt op -en.

N E Z L E I R E G

Antwoord: _____

3 De woordbouwer

Zoek één woord dat je achter alle vier de woorden hieronder kunt zetten. Zo maak je vier nieuwe woorden.

zand / lucht / spring / spook

Antwoord: _____

KAMER 4

De geheime kamer

Moeilijkheid: 2 pompoenen van 3 (gemiddeld). Boe schreef een raadsel in geheimschrift.

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



Zo werkt de verschuivingscode

Elke letter is 3 plaatsen opgeschoven in het alfabet: A werd D, B werd E, enzovoort. Voorbeeld: het codewoord ERH is BOE. Zoek een code-letter in de onderste rij van de tabel en lees erboven de echte letter.

De verschuivingscode

Opdracht: Boe schreef een raadsel in geheimschrift. Spaties en leestekens blijven staan. Schrijf het raadsel op de lijnen.

echt	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
code	**D**	**E**	**F**	**G**	**H**	**I**	**J**	**K**	**L**	**M**	**N**	**O**	**P**

echt	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
code	**Q**	**R**	**S**	**T**	**U**	**V**	**W**	**X**	**Y**	**Z**	**A**	**B**	**C**

LN KHE HHQ UXJ HQ EODGCLMGHQ, PDDU JHHQ EHQHQ. LQ PLM VWDDQ VSRRNYHUKDOHQ. ZDW EHQ LN?

Mijn antwoord op het raadsel:

KAMER 5

De keuken: codesommen

Moeilijkheid: 2 pompoenen van 3 (gemiddeld). Los de 8 sommen op, zoek elke uitkomst in de codetabel en lees het woord waar je op een feestje blij van wordt.

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



Onthoud de volgorde van bewerkingen

Eerst wat tussen haakjes staat, dan maal en deel (van links naar rechts), daarna plus en min. Voorbeeld: 6 + 4 x 2 = 6 + 8 = 14, maar (6 + 4) x 2 = 10 x 2 = 20.

De codesommen

1. 18 + 6 x 4 = _____
2. (15 + 9) : 3 = _____
3. 60 - 4 x 7 = _____
4. (50 - 14) : 6 = _____
5. 9 x (7 - 3) + 2 = _____
6. 72 : 8 + 3 x 6 = _____
7. 30 - 6 x 4 = _____
8. (9 + 5) x 3 = _____

De codetabel

6	8	12	15	24	27	32	38	42	45	50	64
E	N	A	T	R	J	O	P	S	M	D	L

Het woord uit de sommen (de letters van som 1 tot 8):

_____

KAMER 6

De kelder: sudoku

Moeilijkheid: 2 pompoenen van 3 (gemiddeld). Er staan niet veel cijfers: zoek eerst de plek waar maar één cijfer past.

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



De sudoku van de kelder

Vul de cijfers 1 tot 4 in. Elk cijfer komt in elke rij, elke kolom en elk vierkant van 2 x 2 precies één keer voor.

1		2	
	1		3
3	4		

Tip van Boe

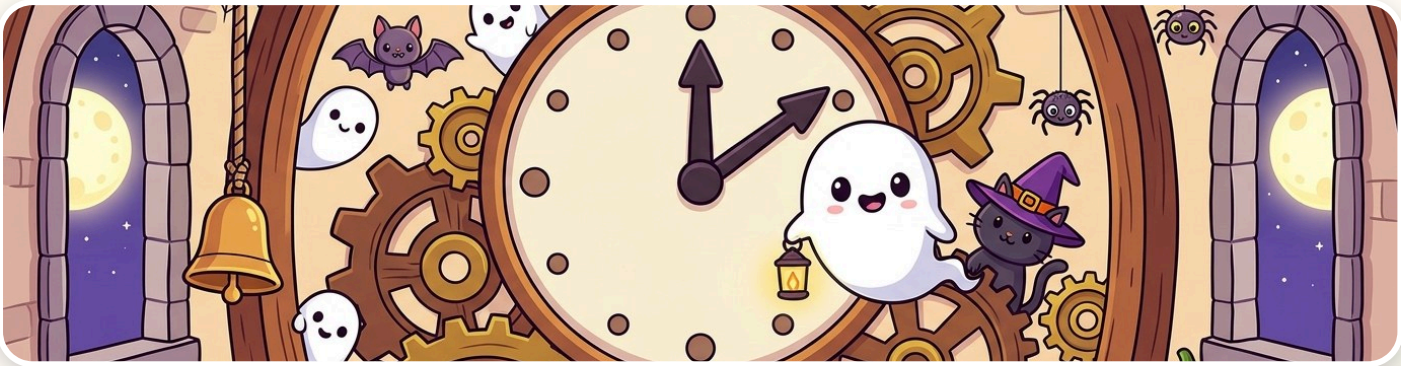
Zoek een rij, een kolom of een vierkant waar er maar één vakje leeg is. Welk cijfer ontbreekt daar? Schrijf het klein in het vakje en ga verder.

KAMER 7

De klokkentoren

Moeilijkheid: 2 pompoenen van 3 (gemiddeld). Een nieuwe code: nu schuiven de letters 5 plaatsen op.

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



Tip van Boe

Begin met de korte woorden in de code. Een woord van twee letters is bijna altijd IK, IN, TE, OP of DE. Zo vind je al snel een paar letters.

De dubbele verschuiving

Opdracht: Boe schrijft nu met een andere code. Elke letter is 5 plaatsen opgeschoven in het alfabet: A werd F, B werd G, enzovoort. Zoek elke code-letter in de onderste rij van de tabel en lees erboven de echte letter. Spaties en leestekens blijven staan. Schrijf het raadsel op de lijnen.

echt	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
code	**F**	**G**	**H**	**I**	**J**	**K**	**L**	**M**	**N**	**O**	**P**	**Q**	**R**

echt	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
code	**S**	**T**	**U**	**V**	**W**	**X**	**Y**	**Z**	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**

TAJWIFL MFSL NP TSIJWXYJGTAJS YJ XQFUJS. NS IJ SFHMY OFFL NP TU NSXJHYJS, RFFW NP GJS LJJS ATLJQ. BFY GJS NP?

Mijn antwoord op het raadsel:

KAMER 8

De spinnenzolder

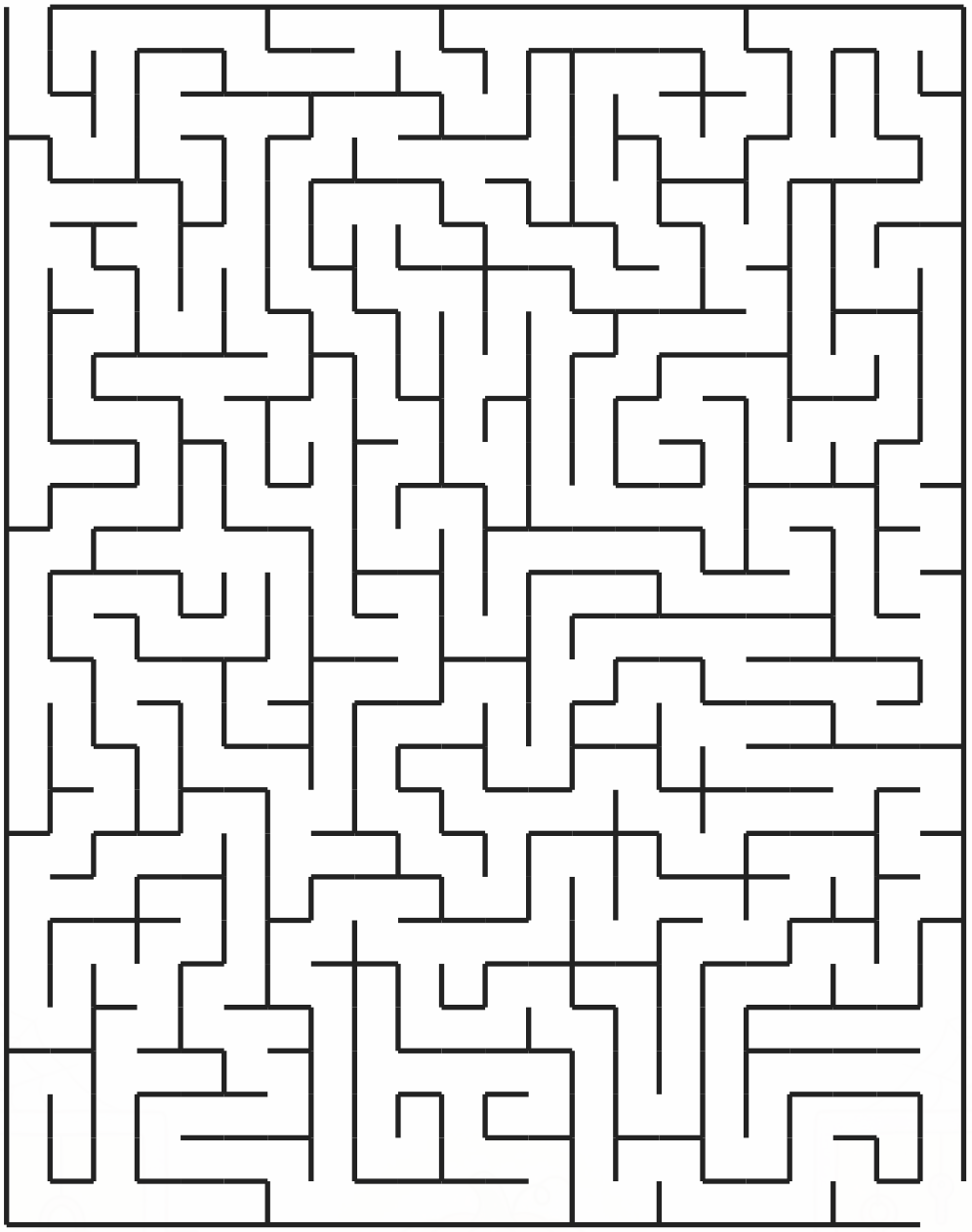
Moeilijkheid: 3 pompoenen van 3 (pittig). Spinnie is verdwaald in het grote labyrint! Er is maar één goede weg. Tip: werk met een potlood en begin eens bij FINISH.

1 per leerling (24x) of 1 per duo (12x), liefst enkelzijdig



Het labyrint van Spinnie

START



FINISH

KAMER 9

De kostuumzolder

Moeilijkheid: 3 pompoenen van 3 (pittig). Boe geeft een kostuumfeest: wie is als wat verkleed?

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



Zo werk je met het raster

Vier gasten (Boe, Pompie, Fleer en Misty) dragen elk een ander kostuum. Staat er in een aanwijzing 'niet'? Zet dan een X in dat vakje. Voorbeeld: 'Boe is niet verkleed als piraat' wordt een X bij Boe en Piraat.

Weet je zeker dat een gast een kostuum draagt? Zet een O. De andere vakjes in die rij en in die kolom krijgen dan een X.

1. Boe is niet verkleed als piraat en ook niet als clown.
2. Misty is niet verkleed als clown en ook niet als astronaut.
3. Fleer is niet verkleed als kok.
4. Fleer is ook niet verkleed als clown.
5. Als Boe verkleed is als kok, dan is Fleer verkleed als piraat.

Het logicaraster

Zet een X als het niet kan en een O als het zeker is.

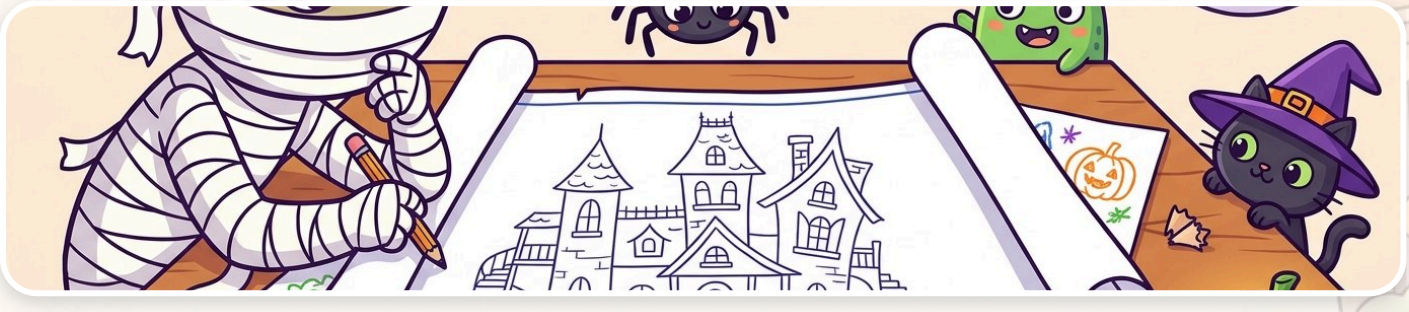
	Piraat	Astronaut	Clown	Kok
Boe				
Pompie				
Fleer				
Misty				

KAMER 10

De tekenkamer

Moeilijkheid: 2 pompoenen van 3 (creatief, iedereen kan dit). Jij bent de architect van Boes nieuwe spookhuis.

1 per leerling (24x), liefst enkelzijdig



Boe wil verhuizen, want zijn oude spookhuis is te klein. Ontwerp een nieuw spookhuis. Het mag grappig, kleurrijk en een beetje geheimzinnig zijn, maar nooit echt eng.

Vink af wat al in je tekening zit

- [ ] Drie verdiepingen en een zolder of kelder.
- [ ] Minstens twee torens of schoorstenen.
- [ ] Een geheime ingang, aangeduid met een pijl.
- [ ] Een kamer voor Boe, Pompie, Fleer en Misty, met hun naam erbij.
- [ ] Minstens drie kleuren.

TEKEN HIER JE SPOOKHUIS

De naam van mijn spookhuis: