



LES 9

VIND DE JUISTE CODE VAN DE VSB-SCHATKIST



MULTIMOVE

- Wandelen & lopen
- Werpen & vangen
- Slaan

SCHERMEN

- Centrale en periferie zicht



VIND DE JUISTE CODE VAN DE VSB-SCHATKIST



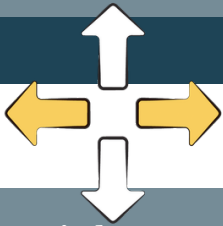
STORYTELLING MET VRAGEN



Lees het verhaal van deze les en alle andere verhalen van Emma en Tibo via de QR-code.



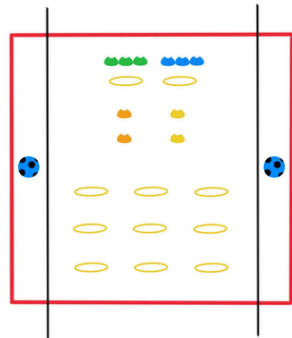
- Hoe heet de papegaai die op de reling van het VSB-piratenschip landde?
- Wie aan boord van het VSB-piratenschip vertrouwt de papegaai niet?



TERREIN & MATERIAAL



Het terrein bestaat uit een spelbord van negen hoepels en twee aparte parcoursen met hindernissen. Elke groep volgt haar eigen route naar het spelbord. Naast elke groep is ook een zijgang voorzien voor één deelnemer met een foambal.



- Pionnen
- Hoepels
- Foam ballen



OMSCHRIJVING & DOELGROEPEN



Het doel van het spel is dat de eerste groep de juiste code vindt, terwijl ze voorkomen dat de andere groep drie pionnen op een rij plaatst voordat zij hun eigen pionnen op het spelbord kunnen positioneren.

**3-4
JAAR**

- Ruimtelijk inzicht met parcours zonder drempel
- Strategie - eerste intentie: pion/sabeltje zo snel mogelijk in de hoepel plaatsen

**5-6
JAAR**

- Ruimtelijk inzicht met parcours met drempels
- Strategie - tweede intentie: pion/sabeltje in de hoepel plaatsen volgens het spel van het andere team

**7-8
JAAR**

- Extra prikkel voor periferie zicht
- Zich verdedigen door middel van ontwijkingen en afweringen



BEWEGINGSVAARDIGHEDEN-WAARDEN

