Werkblad: SPEURTOCHT ONTWERPEN

Stap 1 Bepaal de locatie

Waar wordt de speurtocht uitgezet? In school, op het plein of ergens anders?

.....

Stap 2 Bedenk een doel

Kunnen de speurders een schat vinden, een woord vormen, een raadsel oplossen of is er een ander doel?

.....

Stap 3 Bedenk een route

Hoe loopt de route? Waar is het begin en einde? Bekijk alvast wat een handige route is. Misschien zijn er wel leuke plekken om opdrachten uit te laten voeren.

.....

Stap 4 Bedenk aanwijzingen en opdrachten

Hoe weten de speurders de weg? Gebruik je een plattegrond, pijlen, touwtjes, opdrachtenkaartjes, foto's of iets anders? Welke opdrachten moeten er onderweg worden uitgevoerd?

.....

.....

Stap 5 Bedenk welke materialen je nodig hebt

Wat heb je nodig voor de aanwijzingen, opdrachten en voor het eindpunt?
Hoe bevestig je de aanwijzingen? Met touw, plakband, punaises, … ?

.....

.....

Stap 6 Maak de attributen

Maak de aanwijzingen, opdrachten(kaartjes) en wat je verder nodig hebt. Verdeel de taken samen.

.....

Stap 7 Probeer uit

Probeer (enkele) aanwijzingen of opdrachten uit.

Stap 8 Verbeter

Verbeter de speurtocht waar nodig.