

Horizon Spelbundel



Inhoud

Actieve Spelen	4
Enteren!	4
Zee Stratego	7
Strandspelen met de bolderkar	9
Tochten	12
Piratentocht	12
Kennismakingstocht op het domein 4 – 6 jaar	19
Fotozoektocht Horizon 9 – 12 jaar	22
Zoektocht in Omgeving 10 – 14 jaar	32
Ontdekkingstocht in Oostende (9 – 14 jaar)	36
Binnen- en avondactiviteiten	53
Volksspelen	53
Maxi spelen	57
Quiz: Wie vangt de meeste vis?!	58
Quiz: de ZeeQUIZ! – Lager Onderwijs 1 ^{ste} graad	69
Quiz: de ZeeQUIZ! – Lager Onderwijs 2 ^e graad	71
Quiz: Is er wifi in Horizon?	73
Knutselen	75
Schelpencollage	75
Zand en schelpen op canvas	76
Spel Zonder Grenzen	77

Beste,

Door de jaren heen hebben wij tal van leuke ideeën gezien bij groepen die bij ons op vakantie kwamen.

Telkens hadden we het gevoel dit moeten we onthouden en delen met onze andere klanten. Daarom deze spelbundel, samengesteld door Horizon vzw, en waarvoor u het meeste materiaal bij ons kunt verkrijgen.

We hopen dat u er veel plezier aan beleeft of dat het u op ideeën brengt om nog andere activiteiten te organiseren.

Het meeste materiaal is bij ons gratis verkrijgbaar, mits reservatie. Vraag deze tijdig aan via info@zeeklassen.be

Wist u dat wij ook kunnen helpen uw animatieprogramma samen te stellen en de nodige reservaties te doen. U kunt hiervoor een vrijblijvend offerte aanvragen.

We wensen u een aangenaam verblijf toe !

Het Horizon-Team

Actieve Spelen

Enteren!

Korte info over het spel.

Dit spel speel je best in de duinen. De kaartjes en kegels zijn op aanvraag verkrijgbaar aan het onthaal. Er moet een terrein afgebakend worden en er kunnen kampen (havens) gebouwd worden. Het terrein maak je zo groot als je wil, hoe meer spelers, hoe groter het terrein! De kinderen kunnen als onderdeel van het spel een kampje bouwen in de duinen. De duur van het spel kan vooraf worden bepaald door de begeleiding of stoppen als de kinderen zich beginnen te vervelen.

Speluitleg

Om het spel te starten verdeel je de groep best vooraf in 3 groepen, 2 gelijke en 1 kleinere groep. Elke groep krijgt een rol in het spel. Er zijn 4 begeleiders (havenkapiteins) nodig die de havens bemannen + 1 begeleider die als cipier de gevangenis bemant.

1 Groep krijgt kaartjes van Galjoenen, een groep Piraten en een (kleinere) groep Royal Navy. Bij 40 spelers verdelen we de kaarten ongeveer zo: 20x galjoen, 14x piraten en 6x Royal Navy.

In elke haven staat een leerkracht / begeleider. De begeleiders in de havens kunnen met een stift op de geplastificeerde kaarten een krabbel zetten als bewijs dat het galjoen wel degelijk is aangemeerd in de haven.

Galjoenen: Ze starten van uit een haven naar keuze met een lading die bij vertrek afgesproken wordt. Elk galjoen kan tussen 500kg en 3000kg vracht mee krijgen. Deze lading is 'binnen' als het galjoen in elke haven is aangemeerd en terug vertrokken. Als een galjoen zijn kaartje kwijt is aan een Piraat, keert die terug naar een haven naar keuze om een nieuwe lading op te halen.

Piraten: De piraten moeten achter de galjoenen lopen en deze aantikken. Als een galjoen getikt is, moet die zijn lading afgeven aan de piraat. Een Piraat die getikt werd door de Royal Navy moet 3 minuten naar de gevangenis.

Royal Navy: Deze moeten de galjoenen beschermen door de piraten te tikken. Als een piraat getikt is moet hij of zij naar 3 minuten naar de gevangenis. Hij houdt wel de ladingen die hij voordien gestolen heeft.

Na het eindsignaal telt iedere ploeg zijn lading. Een forfaitaire lading (bvb 1000kg) kan afgetrokken worden van de Piraten per gevangen piraat (door de Royal Navy) Dit kan bijgehouden worden door de begeleider die in de gevangenis stond.

Doel: Elke categorie heeft z'n eigen doel.

Galjoenen: Zo veel mogelijk 'lading' binnen brengen. **Piraten:** De 'lading' van de Galjoenen afnemen.

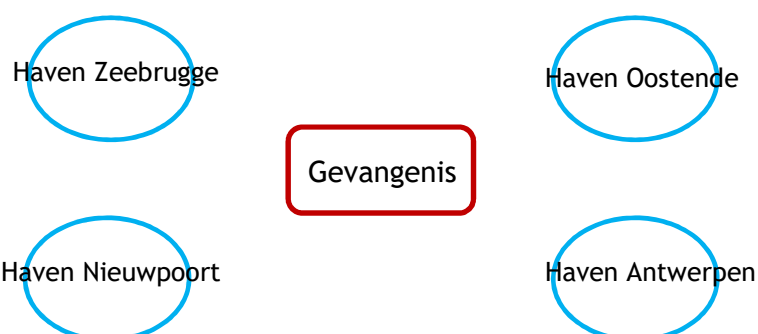
Royal Navy: De Galjoenen beschermen, om zo veel mogelijk lading uit de handen van de Piraten te houden.

Extra info bij het spel

1. Bij het begin van het spel kent niemand de identiteit van de andere spelers.
2. 1 Galjoen mag maar 1 lading per keer vervoeren.
3. Elke gewonnen lading wordt aan de laatste kapitein afgegeven. Deze laatste geeft dan een nieuwe lading mee om over te brengen naar een andere haven.
4. De Piraten mogen niet aanvallen als de Galjoenen in een haven aangemeerd zijn.
5. Het Galjoen kan niet meer opnieuw getikt worden als hij zijn lading verloor aan een Piraat. (het heeft geen zin, want er is geen lading...)

Materiaal

- Per deelnemer een identiteitskaart (Galjoen, Piraat en Royal Navy)
- Kegels om veilige havens te maken.
- Kaartjes met lading + stift per haven om de lading te markeren.





Zee Stratego

Korte info over het spel

Dit spel speel je best in de duinen. De kaartjes en kegels zijn op aanvraag verkrijgbaar aan het onthaal. Er moet een terrein afgebakend worden en er kunnen kampen gebouwd worden. Het terrein maak je zo groot als je wil, hoe meer spelers, hoe groter het terrein! De kinderen kunnen als onderdeel van het spel een kampje bouwen in de duinen. De duur van het spel kan vooraf worden bepaald door de begeleiding of stoppen als de kinderen zich beginnen te vervelen.

Speluitleg

Verdeel de groep in 2 gelijke groepen. Elke groep bouwt een kamp waar ze de eieren van de doornhaai (kleine balletjes) planten. Doel van het spel is om de eieren van de tegenpartij te stelen en naar je eigen kamp te brengen. Er wordt niet om de eieren gevochten, de enige manier om ze terug te veroveren is via het tikken.

Bij de start krijgt elk kind (willekeurig) een kaartje met daarop een kust dier. Als het spel begint (luid signaal) vertrekken de 2 teams op roverstocht. Als ze getikt worden (of zelf iemand tikken) van het andere team, moeten ze beiden hun kaartje tonen. Diegene met de hoogste rang wint het spel. De verliezer geeft zijn kaartje af en haalt een nieuwe op in zijn eigen kamp. (Bij gelijke rangen gaan ze gewoon verder of ze kunnen een winnaar bepalen met blad - steen - schaar)

Doel: Doel van het spel is om de eieren van de tegenpartij te stelen en naar je eigen kamp te brengen en zo een maximum aantal eieren te hebben in je kamp. De groep met de meeste eieren wint.

Extra info bij het spel:

De kwal kan alle andere dieren verslaan, met uitzondering van de zeekat. De zeekat is als enige in staat om de kwal onschadelijk te maken en kan dus zijn kaartje afpakken. De Zeekatten moeten dus op jacht gaan naar de kwalen. Plankton staat laagst in rang, maar kan als enige doornhaai overwinnen.

Aantal	Naam	Rang	Extra info
1	Doornhaai	*****	
4	Bruinvis	*****	
6	Zeemeeuw	*****	
7	Kabeljauw	*****	
8	Kreeft	*****	
9	Pladijs	****	
6	Zeekat	***	kan de kwal uitschakelen
10	Garnaal	**	
2	Kwal	*	kan alles uitschakelen m.u.v. de zeekat.
6	Plankton		wint enkel van de doornhaai

Wanneer twee spelers tegenover elkaar staan, geeft de verliezer zijn kaart aan de winnaar en keert terug naar zijn kamp voor een nieuwe kaart.

Eieren stelen: Zodra de kant van de tegenstander is gezien, moeten de spelers de eieren pakken en ze terugbrengen naar hun kant. Als de speler die het ei draagt wordt gevangen door een speler van de tegenpartij, ontstaat een gevecht volgens bovenstaande regels. Maar, ongeacht de uitkomst van het gevecht, het ei wordt achtergelaten, en een andere speler dan degenen die vochten moet het nemen.

Als een levende speler erin slaagt het gestolen ei van zijn team terug te vinden, kan hij proberen het terug naar zijn kant te brengen, opnieuw zonder gepakt te worden.

Overwinning: Het spel eindigt als een team erin slaagt alle eieren van de tegenpartij terug te brengen of binnen een tijdslimiet. Het team met de meeste eieren wint.

Materiaal:

- 1 kaart per speler met vermelding van de toegekende rang + wie deze rang kan vangen.
- Kegels om kampen te maken
- Kleine ballonnen (dogfish eieren)

Strandspelen met de bolderkar

De bolderkarren zijn vrij te verkrijgen tijdens de zeeklassen. Op vraag vullen we de kar met schopjes, emmers, frisbees en ballen. Je kan de kinderen zelf iets laten doen met de schopjes en emmers, of je kan input geven door ze wedstrijdjes of spelletjes te laten spelen. Hieronder vind je alvast enkele korte spelletjes die weinig tot geen voorbereiding vragen.

*Strand zee lucht

De groep staat verspreid op het strand. Iedereen maakt voor zichzelf een vierkant van 1m² in het zand. De begeleider staat in het midden met een bal. Als hij de bal zo hoog mogelijk in de lucht gooit moet hij "strand" "zee" of "lucht" roepen. Diegene die de bal vangt moet zeer snel een dier noemen die op het strand, in de zee of in de lucht leeft. Diegene die de bal vangt mag zelf de bal in de lucht gooien en een categorie kiezen.

Materiaal:

- Bal

*Verzameltocht op het strand

Geef alle deelnemers een emmertje en geef ze verschillende opdrachten. Het doel is altijd om de opdracht als eerste uitgevoerd te hebben. Voorbeelden van opdrachten:

- 100 schelpjes verzamelen
- 10 voorwerpen van plastic verzamelen
- 1 krabbetje
- 1 torentje/boontje vinden
- Een zo lang mogelijk koord met aangespoelde visdraad.
- ...

Er kan ook een soort van bingo van gemaakt worden. Maak bijvoorbeeld een lijstje met 9 voorwerpen die ze mee moeten nemen. Schelpen van verschillende kleuren en vormen kunnen op dat lijstje staan. De groep die als eerste alles gevonden heeft, wint.

Materiaal:

- Emmer
- materiaal te vinden op het strand.

*Het sterkste fort

Laat de kinderen bij opkomend tij een zo hoog en sterk mogelijk fort maken. In het midden planten ze een vlag. De groep met de vlag die het langst blijft staan, wint. Let op de tijd!

Tijdens het wachten op de golven kun je 'Capture the Flag' spelen. Ieder team moet proberen de vlag van een ander team te pakken zonder getikt te worden. Als er iemand getikt wordt moet die terug naar zijn eigen fort. De forten gaan hierdoor wel wat minder sterk worden...

Materiaal:

- Schopjes
- Vlaggenstok met vlag (verkrijgbaar in Horizon)

*Knikkeren

De kinderen kunnen een knikkerbaan maken met bruggetjes, tunnels, hindernissen.... Je kan die ook als mini golf spelen, met op het einde een 'hole', of in een circuit met eindmeet.

Materiaal:

- Schopjes
- Knikkers
- materiaal op het strand te vinden

*Darts

Teken een simpel dartsbord in het zand. De kinderen gooien van op een bepaalde afstand een bal naar het bord en scoren zo punten.

Materiaal:

- bal

*Vier op rij

Teken een rooster in het zand van bijvoorbeeld 7 x 7. In plaats van rood en geel kun je met kruisjes en bolletjes spelen.

Materiaal: /

*De Bellenman

Het strand is ideaal om dit spel te spelen (geen obstakels). Iedereen behalve 1 persoon is geblinddoekt. De persoon die niet geblinddoekt is krijgt een belletje (of moet constant geluid maken). De personen die geblinddoekt zijn moeten proberen de bellenman te tikken.

Materiaal:

- Eventueel een belletje of fluitje
- Blinddoek per kind

*Citroen citroen

De kinderen zitten in een kring. Een kind zit in het midden. Wie in de kring zit, moet telkens een plaats in wijzerzin doorschuiven op het signaal van de leerkracht. Tot de persoon in het midden twee namen zegt. Deze twee personen moeten dan van plaats wisselen.

Op dat moment probeert de persoon in het midden de plaats van één van de twee in te nemen. Wie geen plaats heeft moet in het midden gaan zitten. Wanneer de spelleider 'Citroen, citroen' roept, veranderen alle deelnemers van plaats.

Materiaal: /

Tochten

Piratentocht

Korte info over het spel

Op voorhand moeten de opdrachtkaarten opgehangen worden op de plaatsen die op de schatkaart zijn aangegeven. Bij de eerste opdracht moeten sjaaltjes klaargelegd worden om de benen samen te binden. Sjaaltjes en kaartjes zijn aan het onthaal te verkrijgen.

Doel: Op het eindpunt kan kapitein Fourchette staan bij z'n schat. Hij verwelkomt de kinderen en deelt de schat uit (bvb. snoep)

De kinderen kunnen in groepen opgedeeld worden (die dan telkens 10 minuten na de vorige groep vertrekt) om op schattentocht te vertrekken. Op het einde komen ze dan allemaal samen bij de schat van kapitein Fourchette.

Materiaal:

- Sjaaltjes om de benen samen te binden
- Kaartjes om op te hangen aan de stopplaatsen.
- Schatkist

Extra uitleg opdracht 2

Tableau Vivant: Is een expressievorm die schilderijen nabootst. De kinderen staan in een bepaald pose stil (die de scene duidelijk maakt). De toeschouwers kunnen dan hun ogen open doen en het 'schilderij' aanschouwen.

1. De duivelse tunnel

Als piraat is de 'entree' op een vijandig schip van groot belang. Tijdens een foute entree op het schip van kapitein Couteaux heeft de volledige bemanning z'n enkel verzwikt. De enige oplossing om de duivelse tunnel te doorkruisen is om jullie per 2 aan elkaar te binden met één been en elkaar, en elkaar te helpen tot je door de tunnel bent.

Hoogachtend,
Kapitein Fourchette



2. De haven van de Vrede

Het piratenleven lijkt jullie meer en meer te boeien... Maar hoe is zo'n leven nu juist?

In 2 (of meer) groepen gaan jullie een bepaalde scène uit het leven van een piraat spelen aan de hand van een tableau vivant. De kapitein geeft per groep een scène die ze dan kunnen voorbereiden. Eens de voorbereiding er op zit kunnen de groepen dit presenteren aan elkaar.

Thema's:

- Aanval op een vijandig schip
- Een schat opgraven
- Storm aan boord
- De buit verdelen
- Het dek poetsen
- De zeilen hijsen

Hoogachtend,
Kapitein Fourchette



3. De kruising der wegen

Hier moeten jullie blijk geven van intelligentie door de volgende raadsels op te lossen.

- 1 Ik bevind me in de hemel maar ook op de bodem van de zee. Ik glinster in het donker en ik heb 5 armen op de zeebodem. Wie ben ik?
- 2 Ik kan lopen maar niet wandelen... Wat ben ik? Tip: de zee.
- 3 Ik heb overal gaten, onderaan, bovenaan en ook aan de 4 zijanten... Toch kan ik veel water ophouden. Wat ben ik? Tip: afwas doen...

Hoogachtend,

Kapitein Fourchette



4. Het Piratenstrand

Nog een laatste inspanning... Hebben jullie al geluisterd naar wat er rondom jullie allemaal is? Men spreekt vaak over 'een zee van stilte', maar is de rand van die zee ook zo stil? Ik stel voor dat jullie een klein experimentje doen en luisteren naar wat er zich afspeelt. Zet jullie neer in het zand en sluit jullie ogen. Luister gedurende 1 minuut met gesloten ogen naar wat jullie horen. Na die minuut mogen jullie proberen 10 verschillende zaken op te noemen die jullie gehoord hebben.

Hoogachtend,
Kapitein Fourchette



5. De haven van de schildpad

In een haven zijn vaak veel cafés, feestzalen,... Geen betere plaats om een maandenlange reis te beëindigen dus! In kleine groepjes mogen jullie een dansje en een liedje voorbereiden om te brengen voor de anderen. Terwijl de schat verorbert wordt kun je dan vieren dat je aangekomen bent!

Hoogachtend,
Kapitein Fourchette!



Kennismakingstocht op het domein 4 – 6 jaar

Korte info over het spel:

Ideale activiteit om het domein en de weg naar het strand te leren kennen. De figuurtjes leiden de kinderen langs alle hoekjes van het domein en de tunnel naar het strand. De fotozoektocht voor de kleinsten neemt ongeveer een 45minuten in beslag. Op het algemeen plan van het domein vind je het routeoverzicht.

Materiaal:

- Bal
- Eventueel bolderkar met strandmateriaal om op het strand te spelen

Start: Zwaai eens met de hele groep naar de mensen in het onthaal!

Opdracht 1: Alle kindjes staan in een kring. In het midden van de kring zit één kind, het klein konijntje. Het is bedroefd omdat er niemand met hem wil spelen. De kinderen lopen in een kring rond het klein konijntje en zingen dit liedje:

Er was een klein konijntje, huilend op een steen.

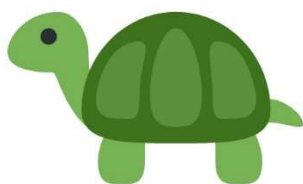
Snikkend, huilend helemaal alleen.

Sta op konijntje lief en droog je traantjes af

Kies een vriendje uit de kring die met je dansen mag.



Het klein konijntje kiest nu een andere speler uit de kring en maakt er een vreugdedansje mee. Hierna is deze speler het klein konijntje.



Opdracht 2: Speel schildpad-tikkertje met je groep. Als je getikt bent, ga je in een bolletje zitten als een schildpad. Je kan bevrijd worden als er een ander kindje over je springt.

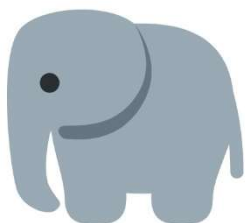
Opdracht 3: Rol van de berg! (zijwaarts)

Of bij nat weer: Konijn – Konijn: Iedereen zit in de kring. Eén kindje speelt het konijn door de hele tijd konijn - konijn te zeggen en door in beide oren een duim te steken en met de rest van de vingers te wapperen. Om extra duidelijk te maken dat dat kindje het konijn is, zeggen ook beide burens konijn-konijn, en steken ze in het oor dat het dichtst bij het echte konijn staat de duim van de dichtstbijzijnde hand, en flapperen ze met de dichtstbijzijnde vingers. Het konijn wil niet het enige konijn zijn. Daarom roept hij plots de naam van een andere speler. Deze speler begint zo snel mogelijk konijn-konijn te zeggen. Zijn burens vergezellen hem. Het eerste konijn mag nu ophouden met konijn-konijn te zeggen.



Opdracht 4: Vliegen als een vogel: vlieg als een vogeltje naar de volgende opdracht!

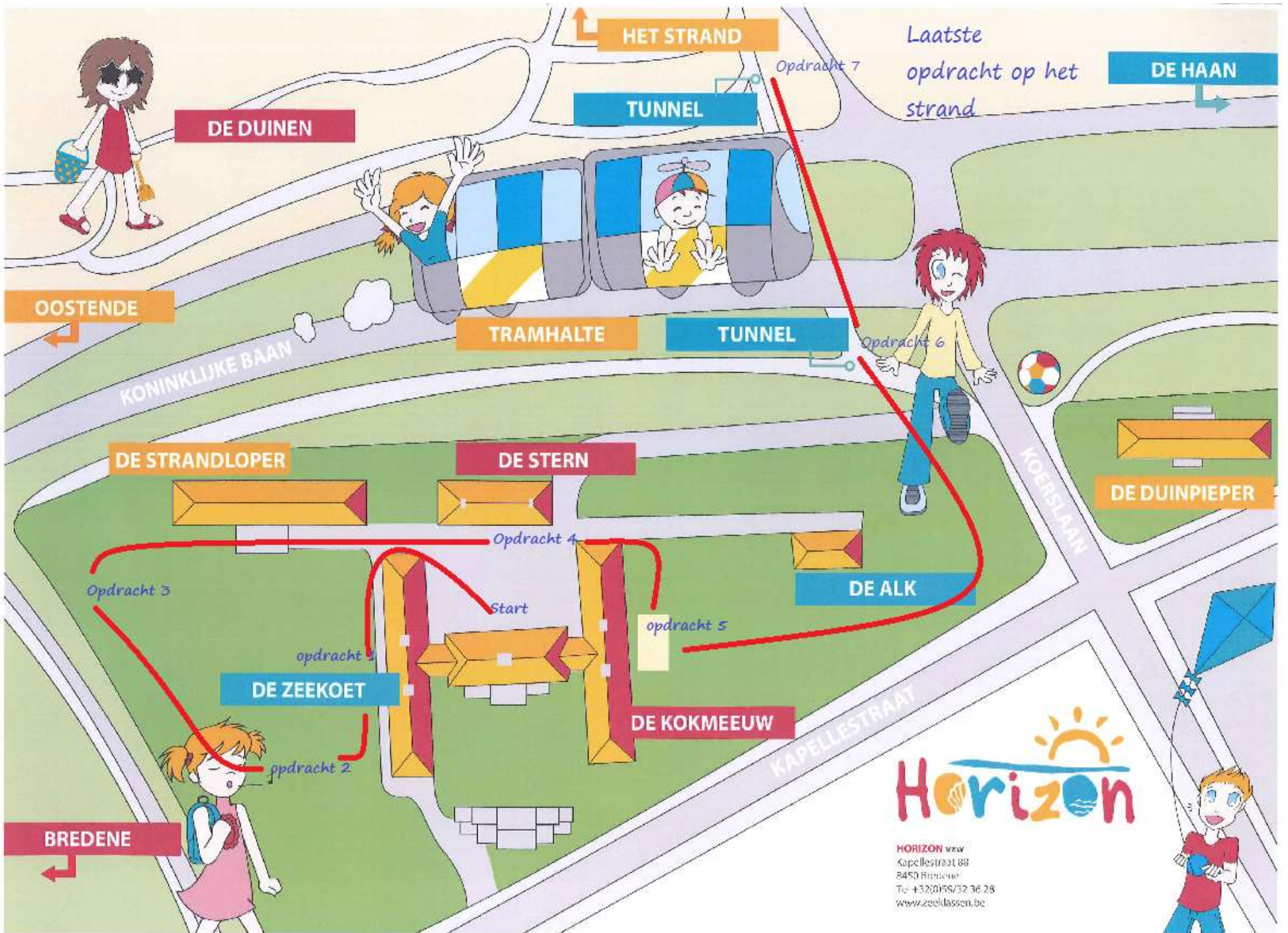
Opdracht 5: Chinees voetbal: De kindjes staan in een kring met de benen gespreid. Ze proberen de bal bij elkaar door het de benen te slaan. Verdedigen en spelen gaat met de handen. Is er een keer gescoord, dan speelt de speler verder met 1 hand.



Opdracht 6: Olifantenwandeling: de kinderen gaan in een lange rij achter elkaar staan. Het eerste kind geeft een hand aan het kind achter hem, maar tussen zijn eigen benen. (dus voorover gebogen). Het 2^{de} kindje krijgt een hand van het kind voor hem/haar en geeft ook een hand aan het kind achter hem / haar.

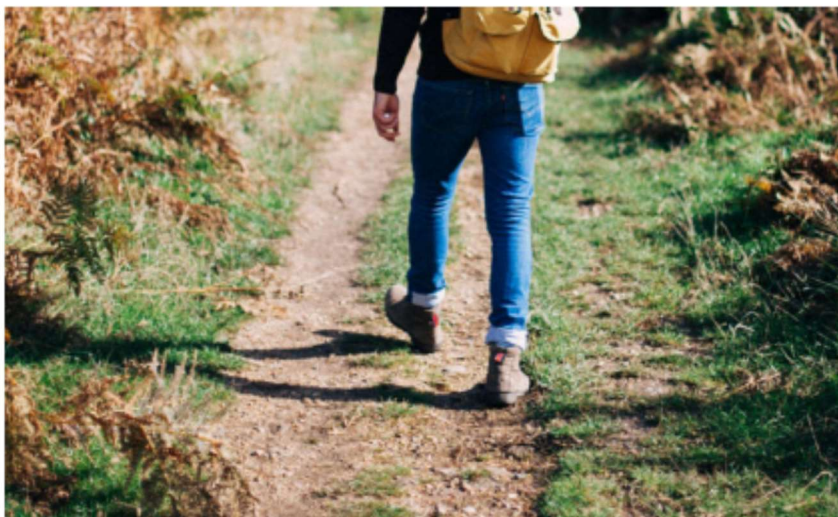
Opdracht 7: Maak een klein zandkasteeltje op het strand.

Eventueel kun je de kinderen hier nog wat verder laten vrij spelen (met of zonder bolderkar).



Fotozoektocht Horizon

Zoektocht voor 9-12 jarigen,
rond het domein van
Jeugdvakantiecentrum Horizon.



Introductie

Deze tocht vertrekt op het domein maar verkent ook de onmiddellijke omgeving van Horizon. De tocht duurt ongeveer 1uur. De aankomst is op het strand.

Indien de groep de bundel zelf afdruckt blijft het spel gratis.

Materiaal:

- Fototoestel of smartphone
- Deze bundel per groep en een balpen

Veel zoekplezier!



Zoek deze plek op het domein.

Opdracht 1:

Start met een originele groepsfoto!
Post de foto op de Horizon vzw
facebook pagina!



Draai je om en vertrek richting
uitgang van het domein.

Passeer de vuilnisbak aan je
rechterzijde!



Steek eerst de straat over via het
zebrapad en volg richting Bredene-
Sas.



Steek opnieuw de straat over via het zebrapad.
Zie je daar een poortje?
Ga naar binnen, maar wees heel stil....



Vraag 1:
Wat is deze plaats?

.....
.....

Zoek dit stukje van een gebouw!



Vraag 2 en 3 :
Welk jaartal vind je op dit gebouw terug?

.....

Waarom zou men dit jaartal hier geschreven hebben?

.....
.....
.....



Zoek dit en ga langs hier terug naar de straat.
 Volg het voetpad naar links.
 Steek het zebrapad over.

Wees voorzichtig!!!



Vraag 4 : Wat is de naam van dit parkje?

.....

Vraag 5: Welke vlinders kan je terugvinden in het park?

.....

.....

Vraag 6: Welke vogels kan je terugvinden in het park?

.....

.....

Ga het park in en volg het rechtse pad!



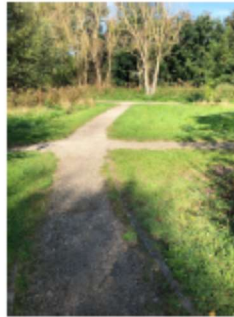
Ga rechtdoor op het kruispunt en stop bij de plaats op deze foto.



Spelletje:

Doorfluisterspelletje: De groep gaat in een kring staan. De eerste fluistert de zin "Een zeevogel loopt 32 keer meer kans te sterven aan ballonnen en andere zachte plasticsoorten, dan aan harde plastic" in het oor van de persoon naast zich. Die doet hetzelfde in het oor van zijn buur. De laatste in de rij zegt de zin luidop.

Ga verder langs het pad en ga naar rechts bij de splitsing!



Steek de (doodlopende) straat over.



En volg het pad langs het domein.

Aan de rechterkant zie je het eerste gebouw van ons vakantiecentrum.

Vraag 7: Hoeveel dakramen tel je?.....

Zoek deze tunnel en wandel eronderdoor.



Volg dit pad!



Vraag 8: Hoeveel METER is het van hier tot aan het strand?
En tot in De Panne?

Je vindt het antwoord in de buurt van bovenstaande foto.

Strand:m

De Panne:m

Vraag 9: Leg kort uit wat een 'Duinpanne' is.

.....
.....
.....

Vraag 10: Hoe heet de hoge duin achter
dit bord? (in de verte)

.....
Of



Vraag 11: Waarvoor dient dit gebouw?
Geef 2 mogelijkheden.

.....
.....

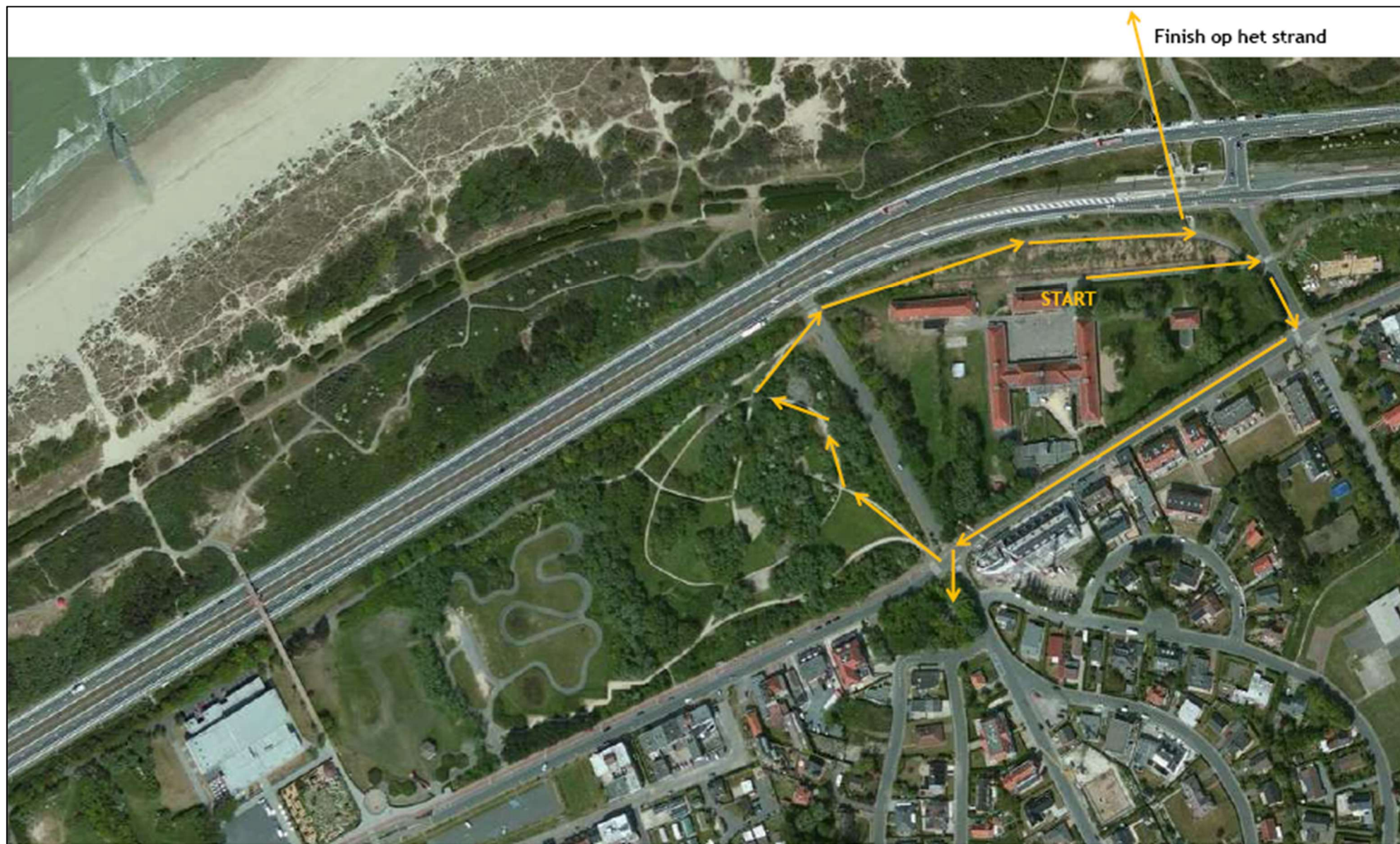


Vraag 12:
Is het momenteel (niet de foto hieronder)
eb of vloed?

.....



Schiftingsvraag:
Hoe lang is het parcours dat je hebt afgelegd in meter?

Fotozoektocht 9 – 12 jaar

Zoektocht in Omgeving 10 – 14 jaar

Korte info over het spel

Dit spel vergt niet veel voorbereiding. Enkel de bundels afdrukken per groep. Naargelang de leeftijd dient er 1 begeleider per groep te zijn. Of je kan de begeleiders op bepaalde punten van de tocht de kinderen laten opwachten. De tocht duurt tussen de 2 en 3 uur, afhankelijk van hoe ze de opdrachten uitvoeren. De kinderen verdelen zich in groepen en krijgen per groep 1 of meerdere bundels mee. Ze nemen best ook enkele balpennen mee.

De tocht start en eindigt op het domein.

Materiaal: Bundels met de routebeschrijving, balpennen.

Start Zoektocht:

***Opdracht 1:** Zoek de borden “Welkom / Bienvenue”, dit is het startpunt.

Stap naar de uitgang van Horizon, recht tegenover de borden van opdracht 1



***Opdracht 2:** waarvoor kan je een boete krijgen van € 250?

.....

Sla op rijbaan rechtsaf.

***Opdracht 3:** Naar welke autosnelweg brengt het verkeersbord je op het kruispunt?

.....

Steek de straat over op het zebrapad en volg de richtingsaanwijzer: “Bredene sas”

***Opdracht 4:** Wat is de naam van het gebouw met huisnummer 249?

.....

Volg op het kruispunt opnieuw de richtingsaanwijzer “Bredene Sas”.

***Opdracht 5:** Zoek de kapel:

Hoeveel zitbanken tel je?

Wat zijn de nummers van de haltes “Kappelletje”?

Volg de richtingsaanwijzers “Aura Maris”. Baan je weg in de Acacialaan.

***Opdracht 6:** Hoe heet het huis op de hoek met huisnummer 2?

.....

Blijf de richting van “Aura Maris” aanhouden.

***Opdracht 7:** wat is “Aura Maris” eigenlijk?

Tip: Huisnr. 15

Sla aan “Aura Maris” rechtsaf en volg de Geraniumlaan en sla op het einde rechtsaf. Op het einde van de straat neem je het pad naar links naast het terrein van de kapel.

Op het einde van het pad neem je de richting van Bistro L’atelier en stap verder op het voetpad.

Zoek de koningin Astridlaan en sla linksaf.

***Opdracht 8:** wat zou “Veld en duinen” zijn?

.....

Sla ter hoogte van “Camping Jagershof” rechtsaf tussen 2 parkings.

Steek de kapelstraat over op het zebrapad.

***Opdracht 9:** Hoe heet het “Meeting en evenementencentrum”?

.....

Zoek het bord “ Artist Parking” en volg deze richting.

Stap vanaf het bord \pm 30 meter en sla links af op het wandelpad.

***Opdracht 10:** Hoeveel boompjes staan er rechts naast het wandelpad?

.....

***Opdracht 11:** Welke sport kan je beoefenen in de club "St.Sebastiaan"? Stap verder richting "Residentie Astrid" en neem de brug achter de residentie.

***Opdracht 12:** Zoek uit wat er verboden is op de parking naast de brug.

.....

Neem de brug naar de overkant.

***Opdracht 13:** Welk openbaar vervoersmiddel rijdt onder deze brug?.....

Aan het einde van de brug neem je het stenen pad aan de rechterzijde. Dit ter hoogte van het verkeersbord "verboden voor fietsers" en "joggingparcours".

Neem vervolgens het pad rechts ter hoogte van de vuilnisbak.

Vervolg je weg door het volgen van het pad tot je aan het wit huisje met een rood dakje erop komt.

***Opdracht 14:** meet de omtrek van het hutje.

Volg het pad verder, steeds rechtdoor en zoek de brug.

Steek de brug over en sla linksaf aan "Minigolf Parasol".

Zoek ter hoogte van "restaurant La difference" Station 8.

***Opdracht 15:** voer zoveel mogelijk de opdracht uit.

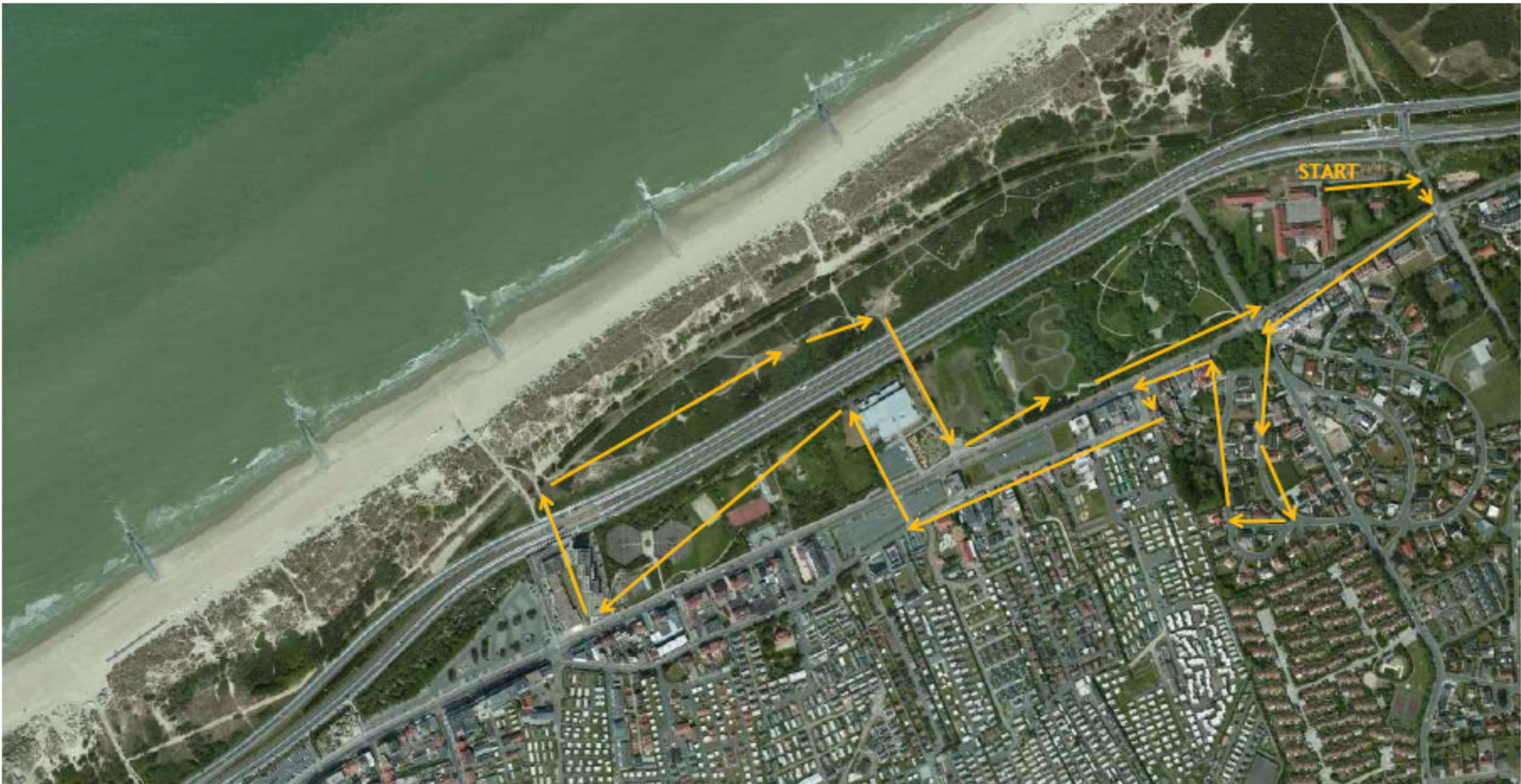
Ga terug naar de baan en sla linksaf met het station 8 achter je.

Volg de wegwijzer "t' paddegat"

Loop verder tot aan het volgend kruispunt en volg de richtingsaanwijzer "E40/A10"

Bestemming Bereikt!

Plan Zoektocht in de Omgeving



Ontdekkingstocht in Oostende (9 – 14 jaar)



Ontdekkingstocht in Oostende

Introductie

Deze wandeling is de ideale manier om Oostende te leren kennen. Ze begint en eindigt aan het station. Te voet ga je langs enkele van de leukste plekjes van Oostende.

Voor deze wandeling ontvangen de leerlingen deze bundel met opdrachten en leuke informatie over de belangrijkste bezienswaardigheden in Oostende. De leerlingen kunnen met interval starten aan het casino, of op verschillende plaatsen in de stad, bijvoorbeeld groep 1 aan het station, groep 2 aan de Amandine, groep 3 aan de vistrap...

Elk blad bevat ook een opdracht of vraag die beantwoord moet worden.

Opgepast:

- Wees voorzichtig en respecteer altijd de wegcode!
- De wandeling duurt ongeveer 2u00, maar het is natuurlijk mogelijk om het traject naar eigen gevoel in te korten of onderweg bepaalde stops over te slaan.
- De stad leeft, dat wil zeggen dat er bepaalde zaken kunnen veranderen in het straatbeeld. Indien je als groep zo iets opmerkt mag je dit altijd melden aan het onthaal in Horizon.

1. Het station



Historiek

Het treinstation, is gebouwd in belle-époquestijl en vangt zowel trein- als bootreizigers op. De spoorwegarchitecten Otten en Seulen overspanden het hoofdgebouw (de centrale stationshal) met een metaalstructuur die zichtbaar is in de voorgevel. Twee zware, vooruitspringende, vierkante torengebouwen bepalen het karakteristieke uitzicht van het station. De A-monogrammen in de gevel verwijzen naar de regeerperiode van koning Albert I. In het station is er ook een hotel (Hotel Terminus Maritime staat nu leeg) en een koninklijk salon (nu het kantoor van de stationschef).

Opdracht

Wanneer is vanmorgen de vroegste trein vertrokken?

.....

2. De Mercator



Historiek

Poolreiziger Adrien de Gerlache ontwierp deze driemaster die in Schotland gebouwd werd. De Mercator kende slechts twee commandanten en maakte 54 reizen. In 1936 haalde de Mercator het stoffelijk overschot van Pater Damiaan terug. In 1960 liep de Mercator de haven van Antwerpen binnen. In 1961 werd het ingericht als museumschip. Sinds 1964 is de Mercator een parel aan de kroon van Oostende. Na grondige renovatiewerken die anderhalf jaar duurden is het schip sinds 1 april 2017 eigendom van de Stad Oostende en behoort van nu tot het maritiem erfgoed van de Stad.

Opdracht

Verzin een korte slogan om de Mercator aan te prijzen aan de toeristen die Oostende bezoeken.

.....

.....

3. Dikke Mathile



Historiek

De Leopold II-laan buigt in een sierlijke bocht omheen het bekendste vrouwenbeeld van Oostende : De Zee. Liggend Naakt is een andere naam voor deze dame, maar in de volksmond wordt ze steevast “Dikke Mathile” genoemd. Beeldhouwer Georges Grard had in zijn oeuvre een voorkeur voor het vrouwelijk naakt. In De Zee verbeeldde hij de weelderigheid en sensualiteit van de zee in een vrouwen-figuur. Tot 1963 smukte het kunstwerk het Kursaal op

Opdracht

Aan de rand van het park naast Dikke Mathile vind je bij de bankjes kleine ‘fietstoestellen’. Fiets gedurende 1 minuut en tel het aantal rotaties in 1 minuut. De hoogste score van de groep kun je meenemen naar het eindtotaal.

4. De Grote Post



Historiek

Het R.T.T.-P.T.T. gebouw werd gebouwd tussen 1947 en 1953, naar een ontwerp van de Gentse architect Gaston Eysselinck (1907 – 1953) die zich op jonge leeftijd door Le Corbusier liet inspireren. Aanvankelijk kreeg het gebouw geen aandacht, zelfs niet van modernistische architecten. Pas na 1963 werd het erkend als één van de krachtigste architectonische prestaties van de naoorlogse periode in België.

Bij de renovatie is er maximaal rekening gehouden met de geschiedenis van het gebouw en de bestaande structuur. Belangrijk is dat bij het omvormen van een postgebouw tot cultuurfabriek de originele structuur leesbaar en ervaarbaar blijven. In december 2012 wordt het voormalige PTT gebouw officieel geopend als nieuwe cultuurbaken van de stad Oostende onder de naam De Grote Post.

Opdracht

Ga binnen in het gebouw en kijk naar het plafond. Welke 5 communicatie methoden kun je hier uit afleiden?

.....

.....

.....

.....

5. Het Casino- Kursaal



Historiek

Kursaal Oostende is een mythische plek. Al van in de negentiende eeuw kwamen mensen ontspanning zoeken op deze plaats. Het huidige gebouw dateert van vlak na de Tweede Wereldoorlog. Tegenwoordig kan Kursaal Oostende prat gaan op een schitterende concertzaal met meer dan 2.000 zitplaatsen, waar het hele jaar door voorstellingen voor jong en oud op het programma staan.

Vlak voor het Kursaal staat een monument van de 4 elementen. Het vertegenwoordigt symbolisch wat het Kursaal doet. Het biedt muziek, drama en zelfs entertainment voor kinderen. Er zijn nu 4 mensen in dit monument. De ene is wind, de andere is het water en een ander vuur en de laatste aarde.

Opdracht

Kijk naar het kunstwerk op het balkon en probeer dit met de leden van de groep na te bootsen met het Kursaal op de achtergrond. Neem een foto en plaats deze op de Horizon facebook pagina !

6. James Ensorgallerij



Historiek

De James Ensorgallerij verbindt de Vlaanderenstraat met de Christinastraat en huisvest boutiques en eetgelegenheden. Oorspronkelijk was het eerste deel van de gallerij een hotel met binnentuin.

Opdracht

Volg je neus! In de buurt van de James-Ensorgallerij ligt het bekende 'kippenrestaurant' van Oostende. Noteer hieronder de naam van het restaurant:

.....

7. Shoppingcenter Oostende



Historiek

Het Feest- en Cultuurpaleis is gelegen op het Wapenplein. Het werd gebouwd in 1956. De opening vond plaats in 1958 in het bijzijn van prins Rainier van Monaco. De historische gevel is nog volledig intact.

De oorspronkelijke receptiezaal werd na de afbraak van de Koninklijke Schouwburg omgebouwd tot toneelzaal. Deze zaal zou enkel voorlopig zijn maar bleef toch bestaan en werd vooral door amateurgezelschappen gebruikt. Op de binnenkoer werd het beeld "Zeemeermin" geplaatst, van de beeldhouwer Willy Kreitz. De oorspronkelijke bedoeling van het Feest- en Cultuurpaleis was grootse feesten en bals organiseren maar die zijn er echter nooit geweest. Het gebouw werd dan voor andere doeleinden gebruikt. De bekendste functie was die van stadsbibliotheek. Er was ook plaats voor een discotheek, kinderbibliotheek en de toeristische dienst (die in 1992 verhuisde naar het Monacoplein). Op de tweede verdieping vond men het Stedelijk Museum met expositieruimtes in een U-vorm. Toen de bibliotheek verhuisde naar een nieuw gebouw aan de Wellingtonrenbaan werd deze ruimte ingenomen door een museum. Vandaag de dag is de functie van het gebouw omgevormd tot shoppingcenter.

Opdracht

Van waar ken je Willy Kreitz nog?

Hoeveel winkels tel je in het shoppingcenter?.....

8. Stadsmuseum 'De Plate'



Historiek

Een heemkundig museum in een koninklijke residentie: deze verrassende combinatie vind je in De Plate. Het pand uit de late 18de eeuw deed dienst als zomerverblijf van Leopold I. Het dagelijks leven in een kustplaats, dat betekent scheepvaart en visserij. Een deel van het museum is eraan gewijd: scheepsmodellen, de haven, de vismarkt, een gereconstrueerde visserswoonkamer en -herberg anno 1900, kunstwerken, modellen van de vuurtoren... Behalve de visserij is er uiteraard het toerisme. De Leopold II-zaal staat in het teken van toeristisch Oostende anno 1860-1914, de belle époque, met strand- en souvenirartikelen, maquettes van gebouwen, affiches voor evenementen, een mannequin in badpak en iconografisch materiaal over de stad ten tijde van Leopold II...

In dit pand overleed in 1850 koningin Louise-Marie, de eerste Belgische koningin en moeder van Leopold II. Haar sterfkamer kan je nog bezoeken.

Opdracht

Wie is de bekendste bewoonster van dit huis?.....

Welke Franse heerser verbleef hier ook ooit een nacht?.....

9. De strekdam



Historiek

Maritieme Toegang heeft in de haven van Oostende een nieuwe maritieme poort voor de eenentwintigste eeuw gebouwd. Het strategisch plan voor de haven heeft de toegankelijkheid verbeterd en de stad Oostende beter tegen overstromingen beschermd. De twee nieuwe strekdammen werden zo ontworpen dat ze een storm moeten kunnen weerstaan die statistisch één keer in de 1000 jaar onze kust aanvalt. De bescherming werd dus fors opgedreven.

De nieuwe oostelijke strekdam, die 600 meter ver in zee loopt bakent samen met westelijke dam de nieuwe haventoeegang af.

Schepen tot een lengte van 200 meter kunnen nu vlot en veilig de haven binnen en buiten varen. Het bruikbare zand dat ter beschikking kwam bij de aanleg van de nieuwe vaargeul werd gebruikt voor de kustverdediging en voor de realisatie van natuurcompensaties.

Opdracht

Loop tot het eind van de strekdam en geniet van de zeelucht! Neem een groepsfoto bij De Schelp op het einde.

10. Het Zeeliedenmonument



Historiek

Het Zeeliedenmonument (uit 1953 door Willy Kreitz) vind je op het Zeeheldenplein. Elk jaar wordt er hulde gebracht aan de talrijke Oostendse vissers die doorheen de eeuwen op zee zijn gebleven. Op deze plaats stond de eerste Oostendse vuurtoren (1771).

Opdracht

Zie je de symboliek van de 2 zeelieden op dit standbeeld? Beschrijf het kort hieronder.

.....

.....

.....

.....

.....

11. Het Vissersplein



Historiek

In het hart van de visserskade situeert zich het vissersplein. Vroeger het kloppend hart van de Oostendse Visserij, nu een gezellige buurt met cafés en restaurants. Na WO II kwam Veldmaarschalk Montgomery naar Oostende en werd hier begroet. Vandaar de naam van de visserskaai: 'Montgomerykaai'.

Opdracht

Maak een groepsfoto rond het standbeeld met kaders op de trap en post je foto op onze facebookpagina.

12. De Vistrap



Historiek

Openlucht vismarkt, ontstaan door de uitbouw van de haven in de 19de eeuw. De Vistrap is dagelijks geopend, behalve op Kerstdag, Nieuwjaar en wanneer er storm op zee is geweest. Reeds 's morgens vroeg vindt u hier de meest verse Noordzeevis en de Oostendse grijze garnalen.

Tijdens de bouw van de dokken rond 1850 werd een trap voorzien die rechtstreeks naar de aanmerende vissersboten leidde. Het grootste deel van de vangst ging naar de reder, want met de verkoop moest men de kosten van het schip kunnen dekken. De rest werd verdeeld onder de bemanning. Wat ze zelf niet nodig hadden, verkochten ze dagvers aan die trap, die al snel in de volksmond 'de vistrap' werd genoemd. Het trapje is nu verdwenen, maar de naam bleef wel bestaan.

Opdracht

Hoeveel kosten een kilogram grijze ongepelde garnalen en kabeljauw?

Garnalen:.....

Kabeljauw:.....

13. De Amandine



Historiek

'De Amandine 0.129' was de laatste IJslandvaarder en herinnert aan de meest beruchte periode uit de Vlaamse visserijgeschiedenis toen onze vissers wekenlang de mooiste en lekkerste vis achterna gingen naar het ijskoude maar zuivere water rond IJsland.

Veel kustbewoners bekochten dit met hun leven. De IJslandvaarder werd door de stad Oostende aangekocht en volledig gerenoveerd. De modernste audiovisuele technieken werden aangewend om het leven aan boord van een IJslandvaarder zo authentiek en realistisch mogelijk weer te geven. Die aanpak wordt ook aangehouden voor de inrichting van het dek, het visruim, de kajuiten, de machinekamer... met levensgrote poppen, geluiden en zelfs geuren wordt de indruk gewekt dat men echt aan het varen is.

Rond de achterzijde van het schip een tweede blikvanger: de reconstructie van een straatje uit het Oostendse Visserskwartier anno 1960 jaren met winkeltjes, een café en zelfs een bordeel.

Opdracht

Hoeveel kosten de garnaakrokettjes vandaag? (tip: Amandine is niet enkel een schip...)

.....

14. Sint Petrus- en Paulus kerk



Historiek

De Sint-Petrus- en Sint-Pauluskerk is een neogotische kerk (1905) en is ontworpen door Louis Delacenserie. Deze man ontwierp ook het Centraal station in Antwerpen.

In de kapel achter het hoofdaltaar bevindt zich het praalgraf van de in Oostende overleden koningin Louise-Marie, de eerste koningin van België. Achter de Sint- Petrus- en Sint-Pauluskerk bevindt zich de Sint-Pieterstoren, in de volksmond ook wel Peperbusse genoemd. Het is een overblijfsel van de vroegere Sint-Pieterskerk die in 1896 afbrandde.

De bouw werd gestart op 18 april 1899 en de ruwbouw was reeds klaar in oktober 1904. De kerk werd plechtig ingehuldigd op 4 september 1905 in aanwezigheid van Leopold II en tal van prominenten.

Opdracht

Welke feesten gaan hier elke zomer door op het plein? (Je zal waarschijnlijk ten rade moeten bij de mensen in de omgeving!)

.....

Binnen- en avondactiviteiten

Volksspelen

Deze reeks spelen kun je op verschillende manieren afwerken. De eenvoudige optie is om de kinderen een score kaart te geven. De winnaar is dan diegene die op het einde de meeste punten heeft gehaald.

Een andere optie is om de kinderen te laten 'bluffen' voor ze een spelletje spelen. Ze moeten dan telkens voorspellen wat ze gaan gooien. Als het lukt om te gooien wat ze voorspeld hadden, dan krijgen ze het dubbele van de punten. Mislukt het, dan verliezen ze de score die ze gegooid hebben. Dit heeft een extra sfeer makende dimensie aan het spel.

Onderaan de speluitleg vind je een scorekaart die je kan afdrukken en uitknippen. Je kan voor beide versies best een begeleider per volksspel plaatsen om de score te noteren.

Trou Madame

De kinderen rollen een houten schijf naar de spelboog. Elke ingang van de spelboog heeft een bepaald aantal punten. Het kind met de hoogste score wint.

- Inhoud: 5 houten schijven + de spelboog.



Sjoelbakken

De kinderen schuiven de schijfjes over het bord. Elke ingang van het bord heeft een bepaald aantal punten. Het is de bedoeling om een zo hoog mogelijk score te halen met de beschikbare schijven.

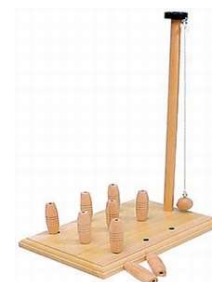
- Inhoud: 20 schijfjes + spelbord



Tafelkegelspel

Bij het tafelkegelspel moeten de kinderen met één slingerbeweging van het balletje zoveel mogelijk kegeltjes omver werpen. Een worp waarbij de bol verschillende keren rond de stok draait is ongeldig. De hoogste score(s) wint.

- Inhoud: Spelbord met houten bol aan koord + 9 kegels



Toptafel

Bij de toptafel is het de bedoeling dat de draaiende tol zoveel mogelijk kegeltjes omver doet vallen. Men moet een touw van beneden naar boven strak rond de tol winden. De windingen moeten mooi naast elkaar en niet op elkaar liggen. Daarna plaats je de tol aan de binnenkant van de voorzijde van de toptafel, en steek je de koord door de gleuf. Door een korte maar krachtige ruk aan het touw te geven, en tegelijkertijd de tol los te laten, gaat deze met draaiende bewegingen over de toptafel tollen en kan hij de kegeltjes omverkeilen.

- Inhoud: Spelbord, 1 tol, 1 koord, 12 kegeltjes



Spiraal

Hier moeten de kinderen proberen om het einde te halen zonder de buis te raken. Het kind die het einde haalt met het minste aantal herkansingen, wint. Als het te moeilijk is kun je punten geven volgens hoe ver ze geraakt zijn binnen 3 herkansingen.

- Inhoud: 1 spiraal met handgreep.



Blikwerpen

Zo veel mogelijk blikjes omverwerpen met 2 pogingen, van op een bepaalde afstand.

- Inhoud: Houten speelbord, 6 blikken, 2 ballen.



Trekbiljart

Leg de bal achter in het trekbiljard op de beide stokken. Probeer beide stokken naar buiten te bewegen zodat de bal naar voren gaat rollen. Wanneer de bal in een gat valt, tel je de punten die vermeld staan bij dat gat. Valt de bal naast een gat, dan krijgt men geen punten. Speel drie keer en tel de punten op.

- Inhoud: Speelbord, 2 stokken, 1 bal



Puzzel van Pythagoras

Bedoeling is om de puzzel zo snel mogelijk terug in één te steken! Niet simpel! Je kan hiervoor een maximum richttijd neerzetten en dan per 15 seconden een punt bij geven.

Richttijd ais afhankelijk van de leeftijd van de kinderen

- Inhoud: Puzzel



Scorekaart

NAAM:

Score

1. Trou madame
2. Sjoelbak
3. Tafelkegelspel
4. Toptafel
5. Spiraal
6. Blikwerkpen
7. Trekbiljart
8. Puzzel

Totaal:

Scorekaart

NAAM:

Score

1. Trou madame
2. Sjoelbak
3. Tafelkegelspel
4. Toptafel
5. Spiraal
6. Blikwerkpen
7. Trekbiljart
8. Puzzel

Totaal:

Scorekaart

NAAM:

Score

1. Trou madame
2. Sjoelbak
3. Tafelkegelspel
4. Toptafel
5. Spiraal
6. Blikwerkpen
7. Trekbiljart
8. Puzzel

Totaal:

Scorekaart

NAAM:

Score

1. Trou madame
2. Sjoelbak
3. Tafelkegelspel
4. Toptafel
5. Spiraal
6. Blikwerkpen
7. Trekbiljart
8. Puzzel

Totaal:

Maxi spelen

Aanvullend op deze volksspelen hebben we in Horizon ook een aanbod maxi spelen. Dit zijn klassiekers onder de gezelschapsspelen, maar dan in groot formaat. Deze zijn eveneens gratis te ontlenen aan het onthaal. Best vooraf reserveren.

- Reuzenjenga
- Mega 4 op een rij
- Grote Mikado

Quiz: Wie vangt de meeste vis?!

Korte info over het spel.

Ideaal spel bij regenweer of als avondactiviteit. De leerkrachten staan in voor de presentatie (1of 2),de begeleiding van de opdrachten, het klaarleggen en afruimen van materiaal na een opdracht. De presentator kan verkleed gaan als visboer of visser.

Spelverloop

De kinderen worden in 3 tot 6 groepen ingedeeld. Aan de hand van een reeks opdrachten kunnen de teams vis vangen (1 soort per team) Eens alle opdrachten uitgevoerd zijn tellen we de vis op, en het team met het meeste aantal exemplaren wint!

Lijst van opdrachten

- Een groepsnaam met bijbehorende kreet vinden.
- Voor elke letter van het alfabet een land of fruit of... vinden (eventueel tegen tijd)
- Dierenketting: elke groep mag om beurt een dier opnoemen. De eerste letter van dat dier moet dezelfde letter zijn als de laatste letter van het vorige dier (eend – duif – flamingo – olifant - ..). Elk team krijgt hiervoor telkens 10 seconden, kan de groep geen dier bedenken, vallen ze af. De groep die als laatste overblijft, krijgt vis.
- In een lijst van 20 woorden, de 7 woorden aanduiden die in de voorgelezen tekst voorkwamen. (eventueel om het snelst)
- Antwoorden op de quizvragen.
- Russisch ei: De groep staat in een kring maar met de rug naar elkaar. Iedereen zet enkele stappen naar binnen zodat elk kind tegen elkaar staat. Dan gelijktijdig gaan zitten op de schoot van de persoon achter je. De teams die er in slagen winnen vis!
- Ontcijferen van de geheime code. Oplossing: Ahoi piraat. (eventueel om het snelst, tegen tijd)
- Doolhoven uitzoeken. (eventueel om het snelst, of tegen tijd)

Materiaal:

- 1 blad met alfabet per groep (1 per groep, bijlage 1)
- Verhaal over de vissen (1 x bijlage 2)
- Lijst met 20 woorden per groep (1 per groep, bijlage 3)
- Lijst met quizvragen (1 x bijlage 4)
- Doolhof (1 per groep, bijlage 5)
- Geheime code (1 per groep, bijlage 6)

A:

N:

B:

O:

C:

P:

D:

Q:

E:

R:

F:

S:

G:

T:

H:

U:

I:

V:

J:

W:

K:

X:

L:

Y:

M:

Z:

Bijlage 2: Tekst over vissen.

Zeven vissen zwommen dom
rondjes in een glazen kom.

Soms keerden ze
en zwommen dan diezelfde rondjes
weer andersom.

Maar op zekere dag vonden ze
dat dat niet langer kon,
domweg rondjes zwemmen in een kom!
Er moest wat spanning komen
in hun vissenbestaan.
Maar ja, wat doe je eraan?

Ze overlegden even,
alle zeven, en riepen toen:
'We zouden spelletjes kunnen doen!'

Om de beurt verzonnen ze een spel;
maar helaas, er bleek al snel
geen spel geschikt voor in de kom.
'Verstoppertje dan?'

riep de kleinste als laatste met bevende stem
en deed moeite om niet te huilen.

Maar er was niets waar ze zich in
of achter konden verschuilen.

Eentje riep er toen:

'Tikkertje!

Tikkertje kunnen we doen!'

Ze zwommen van blijdschap een extra rondje
en deden vlug ienemienemutte wie hem zou
wezen.

Zes snelden er toen vandoor.

De vis die hem werd telde tot tien
en zwom er achteraan.

Maar, je zult het niet geloven,
ze zwommen allemaal even goed
en allemaal even snel, en
zwemmen wederom...

juist, ja,

rondjes in de kom.

Maar nú is het wel spannend,
want de vis die hem is
denkt iedere dag opnieuw
er een te zullen tikken.
En de andere vissen zijn bang,
iedere dag opnieuw,
dat tikje te zullen voelen
en met luide stem te horen joelen:

Tik! Jij bent 'em

Bijlage 3: Lijst met 20 woorden (7 woorden aanduiden uit de tekst)

Autobus

Sneeuwlawine

Moeite

Monster

Plakband

Suikerspin

Verstoppertje

Bakker

Loodgieter

Bang

Blijdschap

Boekenkast

Wetenschap

Glazen

Vissenbestaan

Appel

Sleutelbos

Fontein

Verzonnen

Visnet

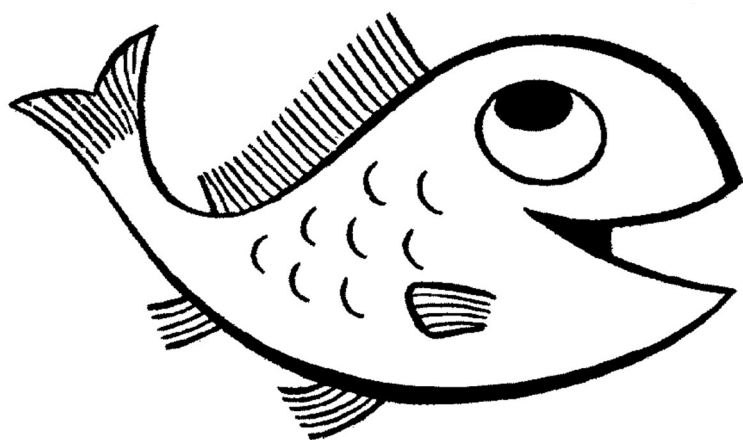
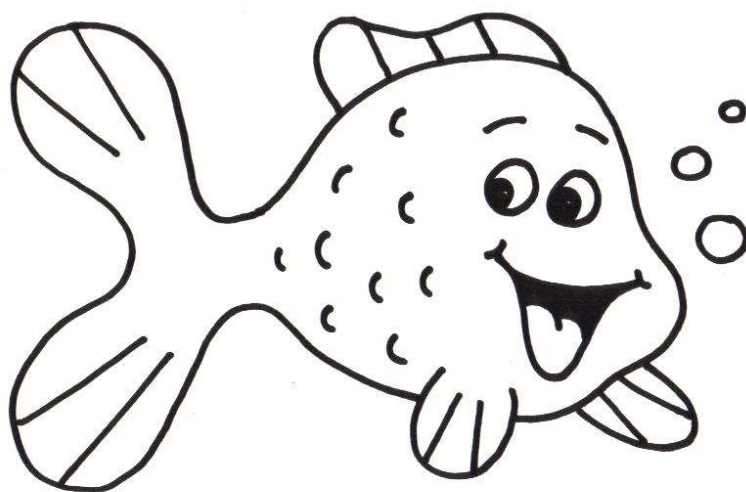
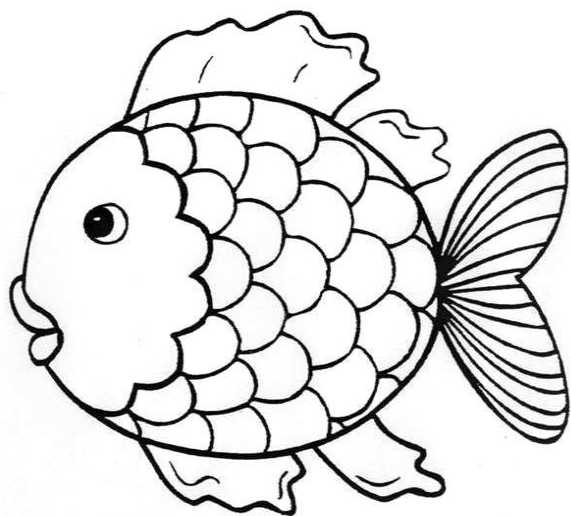
Bijlage 4: Quizvragen

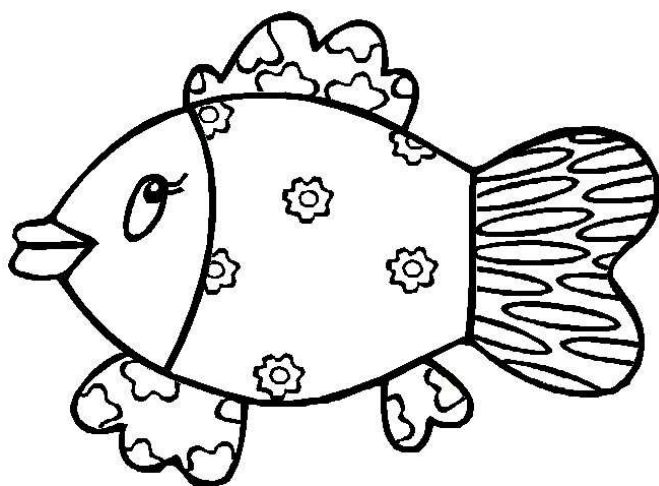
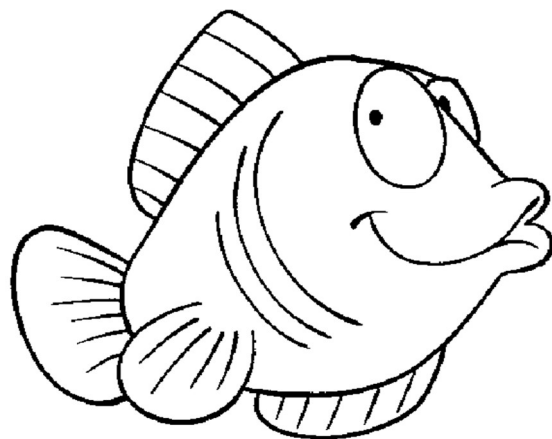
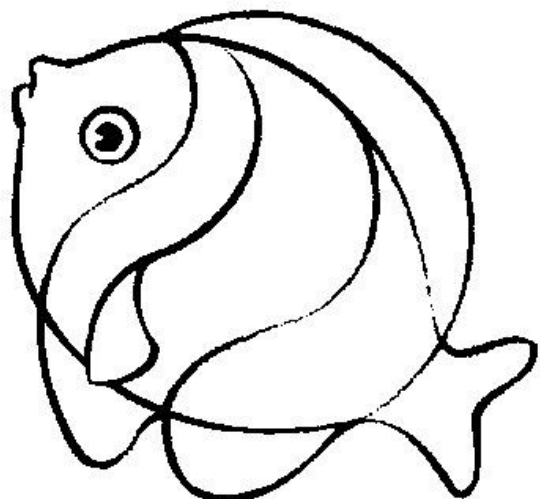
- Wat is zo bijzonder aan de tram die langs onze kust rijdt?
 - Je mag er op in je zwembroek
 - *Het is de langste tramrit ter wereld*
 - Hij rijdt op zand i.p.v. elektriciteit.
- Oostende is de grootste badstad van België. Wat is haar bijnaam?
 - Keizer van de kust
 - Rio aan zee
 - *Koningin der badsteden*
- Wat is Sponge bob zijn achternaam? (Square pants)
- Als je aan de kust meeuwen voedert, kun je een boete krijgen. Waarom?
 - De meeuwen worden te dik
 - *Je lokt er meeuwen mee, en er zijn er al genoeg*
 - De meeuwen hebben geen honger meer en eten minder vis. Er zou te veel vis zijn!
- Hoe heet de hond van Kuifje? (Bobbie)
- Wanneer mag je zwemmen aan onze kust?
 - Als het warm genoeg is
 - *In de bewaakte zones als er redders zijn, en er geen rode vlag wappert*
 - Als je er zin in hebt
- Wat zijn de buurlanden van België? (Nederland, Frankrijk, Duitsland, Luxemburg)
- In welk continent ligt Madagaskar? (Afrika)
- In de Middeleeuwen lag er voor onze kust een eiland: Testerep. Aan de ene kant van het eiland lag Oostende, aan de andere kant Westende. Welk dorp lag in het midden?
 - Knokke – Le Zoute
 - *Middelkerke*
 - Nieuwpoort

- Voor onze kust liggen een paar windmolenparken. Waarom liggen die midden in de zee?
 - Omdat de molens op zee wind vangen, en er dan minder wind is op het strand.
 - Omdat de schepen dan weten waar ze zijn
 - *Omdat er op zee meer wind is.*

- Onze Noordzee is niet zo heel diep. Hoe diep is ze gemiddeld?
 - 15 meter
 - *94 meter*
 - 126 meter

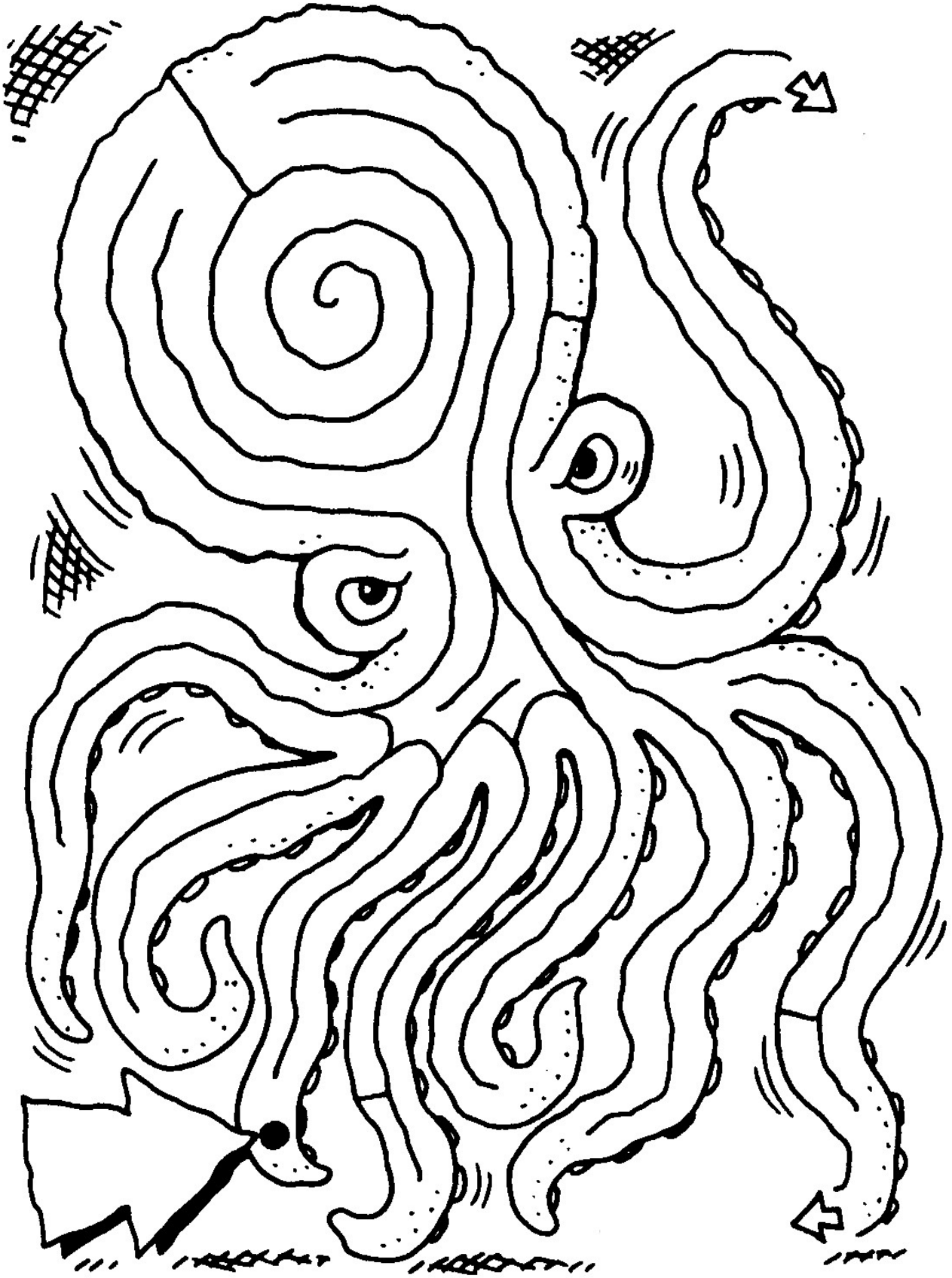
Uit te knippen vissen (18x)





Bijlage 5: Doolhoven





Bil提高 6: Geheimschrift

└ ㄇ ㄣ ㄣ

ㄣ ㄣ ㄣ └ └ >

A	B	C
D	E	F
G	H	I

J	K	L
M	N	O
P	Q	R

	S	
T		U
	V	

	W	
X		Y
	Z	

Quiz: de ZeeQUIZ! – Lager Onderwijs 1^{ste} graad

Korte info over het spel

Dit is een quiz voor kinderen uit de eerste graad lager onderwijs. Ideaal bij regenweer of als avondactiviteit. De leerkrachten (1 of 2) staan in voor de presentatie en het klaarleggen van het antwoordformulier. Duur: +/- 1u00

Spelverloop

De kinderen worden ingedeeld in groepen van 4 personen. De quiz bestaat uit 20 vragen die betrekking hebben met de zee. Op deze manier kunnen ze op een ludieke manier hun kennis over strand en zee bijschaven. Per juist antwoord krijgen ze een punt. Het team met de grootst aantal correcte antwoorden wint!

Spelmateriaal

U kan de quiz vinden op onderstaande url (ctrl + klikken). Indien u het daarna wenst af te drukken: na het openen apart opslaan als pdf-document zodat u de juiste bestandsgrootte krijgt.

<https://indd.adobe.com/view/7d4cb1ea-84fb-4ff0-805d-db4896902049>

Op de volgende pagina vindt u het antwoordformulier terug dat de kinderen kunnen invullen.



ZeeQUIZ! 1 & 2

Groepsnaam: _____

- | | | | |
|-----|-------------------------|-------------------------|-------------------------|
| 1. | A _____ | B _____ | C _____ |
| 2. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 3. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 4. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 5. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 6. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 7. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 8. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 9. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 10. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 11. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 12. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 13. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 14. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 15. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 16. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 17. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 18. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 19. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |
| 20. | <input type="radio"/> A | <input type="radio"/> B | <input type="radio"/> C |

Totaal: _____

Quiz: de ZeeQUIZ! – Lager Onderwijs 2^e graad

Korte info over het spel

Deze quiz is een graadje moeilijker dan de vorige quiz en is geschikt voor kinderen uit de tweede graad lager onderwijs. Ideaal bij regenweer of als avondactiviteit. De leerkrachten (1 of 2) staan in voor de presentatie en het klaarleggen van het antwoordformulier. Duur: +/- 1u30

Spelverloop

De kinderen worden ingedeeld in groepen van 4 personen. De quiz bestaat uit 30 vragen die betrekking hebben met de zee. Op deze manier kunnen ze op een ludieke manier hun kennis over strand en zee bijschaven. Per juist antwoord krijgen ze een punt. Het team met de grootst aantal correcte antwoorden wint!

Spelmateriaal

U kan de quiz vinden op onderstaande url (ctrl + klikken). Indien u het daarna wenst af te drukken: na het openen apart opslaan als pdf-document zodat u de juiste bestandsgrootte krijgt.

<https://indd.adobe.com/view/60a49ffd-1d6e-4c27-90cc-a0880e2e540f>

Op de volgende pagina vindt u het antwoordformulier terug dat de kinderen kunnen invullen.



ZeeQUIZ! 3 & 4

Groepsnaam: _____

- | | | |
|-------------|---------|---------|
| 1. A _____ | B _____ | C _____ |
| 2. O A | O B | O C |
| 3. O A | O B | O C |
| 4. O A | O B | O C |
| 5. O A | O B | O C |
| 6. O A | O B | O C |
| 7. O A | O B | O C |
| 8. O A | O B | O C |
| 9. A _____ | B _____ | C _____ |
| 10. O A | O B | O C |
| 11. O A | O B | O C |
| 12. O A | O B | O C |
| 13. O A | O B | O C |
| 14. O A | O B | O C |
| 15. O A | O B | O C |
| 16. O A | O B | O C |
| 17. O A | O B | O C |
| 18. O A | O B | O C |
| 19. O A | O B | O C |
| 20. O A | O B | O C |
| 21. O A | O B | O C |
| 22. O A | O B | O C |
| 23. O A | O B | O C |
| 24. A _____ | B _____ | C _____ |
| 25. O A | O B | O C |
| 26. O A | O B | O C |
| 27. O A | O B | O C |
| 28. O A | O B | O C |
| 29. A _____ | B _____ | C _____ |
| 30. O A | O B | O C |

Totaal: _____

Quiz: Is er wifi in Horizon?

Korte info over het spel.

Dit is een quiz voor kinderen uit het secundair. Ideaal bij regenweer of als avondactiviteit. De leerkrachten (1 of 2) staan in voor de presentatie, de begeleiding van de opdrachten en het klaarleggen en afruimen van materiaal. Duur: +/- 1u30

Spelverloop

De kinderen worden ingedeeld in groepen van 4 tot 6. De quiz bestaat uit 4 rondes (emoji-ronde, uitbeeld-ronde, 'wat-zegt-ie'-ronde en voelronde). Tijdens elke ronde zijn er punten te verdienen, het team dat op het einde de meeste punten heeft, wint!

Emoji-ronde

De groepen raden om ter snelst de emoji-rebus (zie powerpoint).

De groep die als eerste de rebus raadt, krijgt een punt.

Oplossingen: James Bond, Londen, Shell, Amy Winehouse, Italië

Uitbeeld-ronde

Laat de eerste groep 2 mensen aanduiden. Zij moeten (zonder praten), samen een scène uit een bekende film naspelen. Aan de rest van de groep om te raden over welke film het gaat. Als de groep de film kan raden, krijgen ze een punt. Elke groep mag 2 films uitbeelden, daarna is het aan de volgende groep.

Mogelijke films: titanic, jaws, assepoester, lion king, harry potter, lord of the rings, pirates of the caribbean, jurrasic park, spider man, twilight

Wat zegt ie – ronde



Elke groep duidt opnieuw twee mensen aan. Een iemand die goed kan articuleren en één iemand die goed kan liplezen.

Geef de 'articuleerder' een kaartje met tien gerelateerde woorden op (zie bijlage 1) en laat hem het thema dat vanboven

staat aflezen (vb. fruit). Zo weet de liplezer binnen welk thema hij zo meteen woorden zal moeten raden.

Daarna geef je de 'liplezer' een koptelefoon om op te zetten en speel je luide muziek af. De 'articuleerder' heeft de opdracht om de woorden op zijn lijstje (één voor één) zo goed mogelijk voor te lezen. De 'liplezer' moet deze proberen raden. Indien het niet lukt, mag hij passen, maar eens een woord gepast is, komt het niet meer terug. Per woord dat de liplezer kan raden, krijgt de groep een punt.

Voelronde

Elke groep duidt iemand aan die goed kan 'voelen'. Het voorwerp mag alleen aangeraakt worden met het gezicht. Als het voorwerp binnen de minuut geraden wordt, krijgt de groep een punt.

Mogelijke voorwerpen: zonnebril, voetbal, wasknijper, rol wc-papier, lepel, oorstokje,..

Materiaal

- Powerpoint-presentatie (kan via mail verkregen worden)
- Koptelefoon + muziek
- Kaartjes met 10 gerelateerde woorden (bijlage 1 is alvast een voorbeeld, maar je kunt deze ook makkelijk zelf maken)
- Blinddoek
- Voorwerpen om te voelen: zonnebril, voetbal, wasknijper, rol wc-papier, lepel,..

Bijlage 1

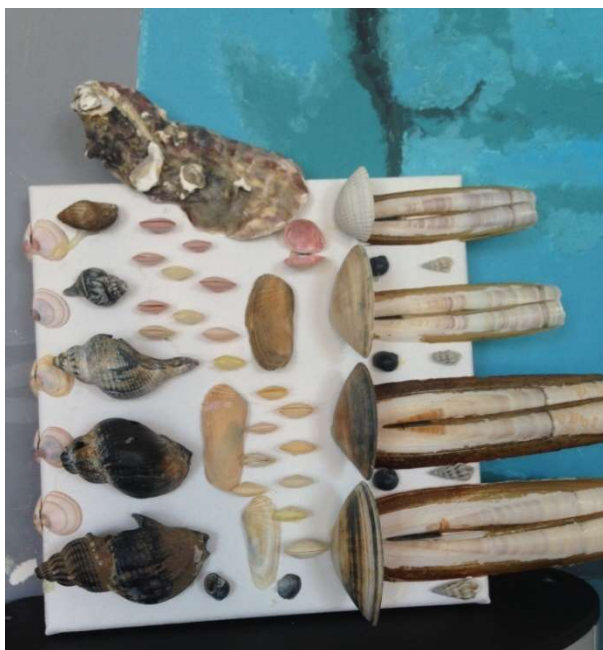
Fruit	Dieren	Zee	Groenten
1. Aardbei	1. Olifant	1. Vis	1. Tomaat
2. Appel	2. Giraf	2. Strand	2. Komkommer
3. Banaan	3. Hond	3. Schelp	3. Prei
4. Kiwi	4. Konijn	4. Kwal	4. Bloemkool
5. Sinaasappel	5. Papegaai	5. Golf	5. Wortel
6. Meloen	6. Eend	6. Zand	6. Paprika
7. Abrikoos	7. Oerang- oetan	7. Zeester	7. Broccoli
8. Peer	8. Kikker	8. Zwembroek	8. Rode kool
9. Framboos	9. Dolfijn	9. Meeuw	9. Sla
10. Druif	10. Kip	10. Zeewier	10. Aubergine

Knutselen

Schelpencollage

Met de schelpen die de kinderen op het strand vinden kun je makkelijk een mooi kunstwerk voor thuis of in de klas maken.

Het canvas en de lijmpistolen zijn tegen betaling beschikbaar in Horizon. Voor meer informatie contacteer ons via info@zeeklassen.be



Materiaal:

- Canvas of karton
- Lijmpistool
- Schelpen
- Evt. verf

Zand en schelpen op canvas

Knutselen voor gevorderden! Maak eerst de tekening die je in zand wil met lijm op het canvas. Strooi er nadien zand of gemalen schelpen over en blaas het er (zachtjes) terug af. Nadien kun je het werkje vernissen met een spuitbus of penseel. Gegarandeerd mooi resultaat! Je kan eventueel ook sjabloon maken om te lijmen.

Materiaal:

- Canvas of dik papier
- Lijmstift
- Schelpen
- Zand



Spel Zonder Grenzen

Info over het spel

Spel zonder grenzen is een klassieker, iedereen kent het. De grootte van de groep is minder van belang, zo lang het maar opgedeeld kan worden in (maximum) 8 teams. De bedoeling is om per team telkens als eerste te eindigen en dus het meeste punten te winnen. De winnaar van een opdracht krijgt 8 punten, de 2^{de} 7 punten, de 3^{de} 6 punten,...

Per team is er 1 kapitein die de uiteindelijke beslissing (na overleg) meedeelt aan de begeleiding.

Elk team heeft ook 1 joker: Het spel waarbij een team z'n joker inzet, telt dubbel in punten.

Voor dit spel is alle materiaal aanwezig in Horizon. Indien je het wenst te spelen kun je best tijdig reserveren. Het materiaal kan dan opgehaald worden aan het onthaal.

Opdrachten

Spel 1 Discahtlon:

Estafette waarbij elk kind van punt a naar punt b moet en terug naar punt a (de eigen groep) met een frisbee. De frisbee wordt telkens weggegooid in de richting waar hij of zij heen moet. De kinderen mogen niet lopen met de frisbee in de hand. Eerste groep die volledig geweest is, wint.

- Frisbee

Spel 2 Jute zak lopen:

De kinderen moeten zo snel mogelijk van punt a naar punt b en terug naar punt a (de eigen groep) Eerste groep die volledig geweest is, wint.

- Max 8 jutezakken

Spel 3 Touwtrekken:

Het lot bepaald welke 2 teams tegen elkaar starten. Alle winnende team krijgen 8 punten, de verliezende team 4. Je kan eventueel nog de winnaars tegen te winnaars laten strijden voor extra 8 punten, en de verliezers tegen de verliezers voor extra 4 punten.

- Touwtrekkoorden
- Kegels in het midden tussen de 2 strijdende team.

Spel 4 Jute zak omdraaien:

Per 3 op een jute zak staan en deze omdraaien zonder dat de kinderen een voet zetten naast de jute zak. Hiervoor kun je met een beperkt deel van de groep werken of meerdere jutezakken per team gebruiken. De groep die dit het snelste doet wint 8 punten, de 2^{de} 7, ...

- Jute zakken
- chronometer

Spel 5 Ballonduo's:

Per team worden er duo's gevormd. Bedoeling is om per duo met een ballon tussen de buik van punt a naar punt b te gaan en terug naar punt a. Eerste team waarvan iedereen heen en weer geweest is zonder de ballon te doen springen, wint.

- Ballonnen

Spel 6 Drunken Sailor:

Estafette waar de kinderen van punt a naar punt b en terug moeten. Maar voor ze vertrekken naar punt b moeten ze 10x rond een borstelstok draaien, dus rond de eigen as.

- Borstelstok of schopje per groep

Spel 7 Rollend tapijt:

De kinderen liggen naast en tegen elkaar op de grond. 1 kind gaat in de andere richting op de kinderen liggen. De kinderen die naast elkaar liggen beginnen allemaal in dezelfde richting te rollen, waardoor het kind die er op ligt vooruit gaat. Bedoeling is om dat ene kind op deze manier aan de eindstreep af te zetten, zonder dat hij/zij de grond heeft geraakt.

- /

Spel 8 Puzzelstafette

De teams staan klaar achter de startlijn. Na het startsein lopen ze om beurten naar de overkant, waar puzzelstukjes liggen. Ze nemen één puzzelstukje mee en lopen terug naar hun kegel, dan mag de volgende vertrekken. Het team dat als eerste de volledige puzzel heeft gemaakt, heeft de opdracht gewonnen.

- Puzzel per team

Spel 9 Koningsbal estafette

De kinderen gaan per groep in een rij achter elkaar staan. Voor elke rij, op ongeveer 3 m afstand, staat de kapitein van het team. Hij of zij staat met zijn gezicht naar de rij toe, met een frisbee in de handen. Op teken werpt de kapitein de frisbee naar nummer 1 in de rij voor hem. Deze werpt de frisbee terug en gaat op de grond zitten. Vervolgens werpt de kapitein de frisbee naar nummer 2, deze werpt de frisbee terug en gaat ook zitten. Het spel gaat zo verder, tot de laatste speler de frisbee krijgt, terugwerpt en gaat zitten. Als de frisbee op de grond terechtkomt, begint de groep opnieuw.

- frisbees

Spel 10 Olifantenestafette

Ieder teamlid krijgt een touwtje, de 1e persoon loopt naar het voorwerp (een stok, stoel, trui,...) bindt daar het touwtje aan vast. De rest verlegt dat touw met hun stukje. Van zodra het touw tot aan het eigen kamp reikt, kan de groep het voorwerp binnen trekken.

- Stukjes touw
-

Spel 11 Limbodansen

De kinderen en teams gaan elk om beurt onder de limbostok. Dus kind 1 van team a eerst, dan kind 1 van team b, kind 1 van team c,... dan kind 2 van team a, kind 2 van team b, enz ... De laatst overgebleven speler wint voor z'n team het spel. Je kan eventueel ook enkele spelers per team afvaardigen om het wat in te korten.

- (borstel)stok

Materiaal voor het spel

- Kegels
- Frisbees
- jute zakken
- touwtrekkoord
- ballonnen
- (borstel)stokken
- 1 puzzel per team (allemaal dezelfde puzzels, of gelijk aantal stukken)
- 1 stuk sjortouw per persoon (1m pp)