

DE GROTE BUITENMISSIE

Een avontuurlijke speurtocht voor kinderen van 6-8 jaar

Naam: _____

Datum: _____

Hoe werkt het?

Jij bent vandaag een echte **Buitenonderzoeker!**

Voer alle missies uit en ontdek onderweg de natuur op een andere manier.

Je hoeft niets mee te nemen. Goed kijken, luisteren, bewegen en samenwerken is genoeg.

Klaar voor de missie? Let's go! 

MISSIE 1 — Volg het spoor

Kijk goed naar de grond.

Kun jij een interessant spoor vinden?

Denk na:

 Van wie zou het kunnen zijn?

Mijn gok: _____

MISSIE 2 — Superoren

Ga helemaal stil staan.

Sluit je ogen en luister **30 seconden**.

Hoeveel verschillende geluiden hoor je?

Aantal geluiden: _____

Bonus: welk geluid vond je het leukste?

MISSIE 3 — Mini-onderzoeker

Zoek iets **heel kleins** dat je normaal misschien voorbij zou lopen.

Bekijk het goed.

Wat heb je ontdekt?

MISSIE 4 — Kriebelbeestjes-speurder

Kijk goed rond.

Kun jij een klein beestje vinden?

Kijk rustig wat het doet.

 Waar gaat het naartoe?

Tip: laat het beestje lekker met rust en kijk alleen. 

MISSIE 5 — De boomtest

Zoek een boom die jij bijna helemaal kunt omarmen.

Lukt het?

- ☐ Ja!
- ☐ Bijna!
- ☐ Deze boom is véél te groot! 

Geef jouw boom een naam:

MISSIE 6 — Kies je eigen route

Je komt bij een plek waar je **links of rechts** kunt.

Kies zelf!

 LINKS  RECHTS

Waar ben je uiteindelijk uitgekomen?

MISSIE 7 — Dierenloop

Kies één dier en beweeg zoals dit dier.

-  Kikker
-  Kat
-  Eend
-  Konijn

Of verzin zelf een dier!

Mijn dier: _____

Loop zo een stukje verder.
Kunnen de anderen raden welk dier je bent?

MISSIE 8 — Winddetective

Ga even rustig staan.

Kun je de wind voelen?

 Voel je hem op je gezicht, je handen of in je haren?

De wind voelt:

- ☐ zacht
- ☐ sterk
- ☐ kriebelig
- ☐ bijna niet

MISSIE 9 — Het geheime raadsel

Kies iets wat je om je heen ziet.

Je mag **niet zeggen wat het is**.

Geef de anderen drie aanwijzingen.

Mijn aanwijzingen:

Hebben ze het geraden?

- ☐ Ja!
- ☐ Nee! 😊

EINDMISSIE — Jullie geheime plek

Dit is jullie laatste opdracht!

Zoek samen een plekje dat jullie **het leukste, mooiste of spannendste plekje** van jullie avontuur vinden.

Geef deze plek een eigen naam.

Onze plek heet:

Waarom hebben jullie deze plek gekozen?

MISSIE GESLAAGD!

Jullie hebben de Grote Buitenmissie volbracht! 🎉

Jullie hebben vandaag:

-  gekeken
-  geluisterd
-  ontdekt
-  gezocht
-  gekozen
-  bewogen
-  gevoeld
-  geraden
-  én samen een avontuur beleefd!

 **Kleine stap. Groot avontuur.**

Take a Step 🌿

DE GROTE BUITENMISSIE

Begeleidersvel | 6-8 jaar

De geheime code

De kinderen verzamelen tijdens de speurtocht letters.
Aan het einde vormen de letters samen het woord:

AVONTUUR ★

Geef de letter pas wanneer de missie is uitgevoerd.
Het hoeft niet perfect: **meedoen, ontdekken en plezier maken staat voorop!**

MISSIE 1 — Volg het spoor

Letter: A

Controle

- ☐ Het kind heeft een spoor gezocht.
- ☐ Het kind heeft verteld van welk dier het spoor misschien is.

Letter geven:

-  Geef **A** zodra het kind een spoor heeft gevonden en een gok heeft gedaan.

MISSIE 2 — Superoren

Letter: V

Controle

- ☐ Het kind is ongeveer 30 seconden stil geweest.
- ☐ Het kind heeft minimaal één geluid gehoord.

Letter geven:

-  Geef **V** nadat het kind heeft verteld wat het heeft gehoord.

MISSIE 3 — Mini-onderzoeker

Letter: O

Controle

- ☐ Het kind heeft iets kleins ontdekt.
- ☐ Het kind heeft verteld wat het heeft gevonden.

Letter geven:

-  Geef **O** zodra het kind het kleine ontdekkinkje heeft bekeken.

MISSIE 4 — Kriebelbeestjes-speurder

Letter: N

Controle

- ☐ Het kind heeft een klein beestje gezocht.
- ☐ Het kind heeft gekeken wat het beestje deed.
- ☐ Het beestje is met rust gelaten.

Letter geven:

➡ Geef **N** zodra de opdracht is uitgevoerd.

MISSIE 5 — De boomtest

Letter: T

Controle

- ☐ Het kind heeft een boom uitgekozen.
- ☐ Het kind heeft geprobeerd de boom te omarmen.
- ☐ Het kind heeft de boom een naam gegeven.

Letter geven:

➡ Geef **T** na de boomtest.

MISSIE 6 — Kies je eigen route

Letter: U

Controle

- ☐ Het kind heeft zelf links of rechts gekozen.
- ☐ Het kind heeft verteld waar de route uitkwam.

Letter geven:

➡ Geef **U** nadat de gekozen route is gelopen.

MISSIE 7 — Dierenloop

Letter: U

Controle

- ☐ Het kind heeft een dier gekozen.
- ☐ Het kind heeft zich als dat dier voortbewogen.

Letter geven:

➡ Geef **U** na de dierenloop.

MISSIE 8 — Winddetective

Letter: R

Controle

- ☐ Het kind heeft even stilgestaan.
- ☐ Het kind heeft geprobeerd de wind te voelen.

- Het kind heeft verteld hoe de wind voelde.

Letter geven:

- ➡ Geef **R** na de windmissie.

 MISSIE 9 — Het geheime raadsel

 BONUSMISSIE

Deze opdracht heeft **geen letter**.

Het kind kiest iets in de omgeving en geeft drie aanwijzingen.

Controle

- Het kind heeft iets gekozen.
- Het kind heeft drie aanwijzingen gegeven.
- De anderen hebben geprobeerd te raden.

Belangrijk:

Deze missie is een bonus en hoeft niet perfect te worden uitgevoerd. Het gaat om het raden en plezier maken. 😊

 EINDMISSIE — De geheime plek

Wanneer alle letters zijn verzameld, mogen de kinderen ze bij elkaar leggen.

De letters:

A - V - O - N - T - U - U - R

 Welk woord staat er?

AVONTUUR! 🎉

Daarna voeren ze de eindmissie uit:

Zoek samen jullie favoriete plekje en geef het een eigen naam.

 Voor de begeleider

Zo houd je het leuk:

- Geef de letters **één voor één** en niet allemaal tegelijk.
- Laat kinderen zelf ontdekken; help alleen als ze echt vastlopen.
- Een opdracht hoeft niet perfect uitgevoerd te worden.
- Bij meerdere kinderen kan iedereen dezelfde letter krijgen.
- Maak er geen wedstrijd van: **samen ontdekken is het doel**.

- Bewaar de letters eventueel op losse kleine kaartjes zodat kinderen ze zelf kunnen verzamelen.

De belangrijkste regel

Niet alles hoeft gevonden te worden.

Niet alles hoeft goed te gaan.

Als ze buiten zijn en samen op avontuur gaan, is de missie geslaagd. ❤️

Take a Step

Een kleine stap. Een groot avontuur.