

OP HET WAD



Bordspel

Opdracht:

- Iets leren kan ook leuk zijn. Kijk maar naar het voorbeeld. Dit is een bordspel over een zeehond. Als je dit speelt leer je veel over het leven van dit dier.
- Maak ook een bordspel over een Wad- of Amelanddier. En laat je klasgenoten dit spelen.

Nodig:

- Groot vel (stevig) papier
- Kleurpotloden, viltstiften
- Computer
- Schaar
- Lijm

Aan de slag:

- Welk dier krijgt de hoofdrol op jouw bordspel? Ga eerst informatie verzamelen.
 - o Wat zijn de bijzonderheden van dit dier?
 - o Hoe worden ze geboren en hoe groeien ze?
 - o Wat eet dit dier?
 - o Hoe ziet dit dier eruit?
 - o Waar kom je dit dier op Ameland tegen?
 - o Hoe oud kan dit dier worden?
- De start van het spel begint bij de geboorte van dit dier. De spelers zijn bij de finish als jouw dier volwassen is geworden en vrij rondhuppelt, vliegt of zwemt.
- Schrijf de nummers 1 t/m 30 onder elkaar. Schrijf achter een aantal nummers wat er met dit dier gebeurt. Bedenk ook welke opdracht de speler vervolgens moet doen. Kijk maar eens goed naar het voorbeeld.
- Als je alle opdracht klaar hebt kun je het spelbord gaan maken. Schrijf eerst de nummers in een grote cirkel op papier. Of gaat jouw spel zigzag over het papier?
- Geef de cijfers met een opdracht een aparte kleur. Maak er ook steeds een klein tekeningetje bij.
- Schrijf bij iedere opdracht kort wat er met het dier gebeurt. En natuurlijk ook wat de speler moet doen.

Bijvoorbeeld:

- o Nog eens dobbelen.
 - o Vijf plaatsen terug.
 - o Beurt overslaan.
- Klaar? Spelen maar!

