



6

WATER VOELEN

Ga eens op je buik liggen op het lange plankenpad. Steek je hand in het water. Is het warm? Of eerder koud? Hoeveel graden zou het water zijn?

7

KINDEREN BAAS BOS

Dat heb je goed gehoord! Kinderen bepalen hier wat de regels zijn in dit bos, wat er gebeurt en wat niet... Ook volwassenen die zich kind voelen mogen er komen, tenminste als ze de instructies van de kinderen volgen.

Wandel op de terugweg gerust nog eens door het bos. Welke gekke of bijzondere regels zou jij hier willen maken?

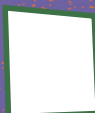


CIJFER 4

Ontdek in het bezoekerscentrum het **vierde cijfer** van de schatkistcode. Zoek naar een vogelhuisje van Vlieg. Durf jij te voelen door het gaatje? Spannend!

Welk dier heeft hier iets achtergelaten?

- > egel > **cijfercode: 2**
- > schaap > **cijfercode: 3**
- > ree > **cijfercode: 7**



KRAAK JIJ DE SCHATKISTCODE?

Op enkele stopplaatsen is er een meerkeuzevraag. Schrijf het cijfer dat bij het juiste antwoord staat in de vakjes



LOCATIE VAN DE SCHATKIST:

"voel de wind in je haren hoog op de toren"

P.s.t: Je vindt de schat in de uitkijktoren in het bezoekerscentrum

SNUIT

2 km

Schat van Vlieg

Avonturenpad Schulensmeer en Schulensbroek



Volg de groene wegwijzers. Laat je zintuigen werken en ga op zoek naar **de code** om de schatkist te openen.



1

OGEN OP JE RUG

Zoek de snuit van snuit en ga achter elkaar zitten. Laat degene die achter je zit met zijn vinger iets tekenen op jouw rug. Dat kan iets uit de omgeving zijn, een voorwerp, cijfer of zelfs

een sommetje. Kan je raden wat er op je rug getekend werd?

Je kan dit ook met meer dan twee personen doen.

Laat de laatste in de rij iets op de rug van de persoon voor hem tekenen. Die tekent op zijn beurt hetzelfde (of tenminste, wat hij denkt dat hetzelfde is) op de rug van degene voor hem. Maak het rijtje af. Lijkt het er nog op?



2

BLOTEVOETENPAD

Leg een stukje van het avonturenpad zonder schoenen en sokken af. Op je blote voeten dus!

Durf je het hele avonturenpad, tot aan de klauterberg, blootvoets te stappen?



CIJFER 1

Ontdek hier het **eerste cijfer** van de schatkistcode.

Klauter eens met handen en voeten in de klimboom. Uit hoeveel takken bestaat de klimboom? Noteer dit cijfer.



3

LET OP DE WEG MET JE OGEN TOE

Ontdek het avonturenpad met je ogen toe. Kan je de weg tot de klauterberg volbrengen met je ogen toe? Ga op de tast, desnoods op handen en voeten, op pad. Zorg ervoor dat iemand de ogen open houdt en je waarschuwt voor de hindernissen op je tocht.

CIJFER 2

Ontdek het **tweede cijfer** van de schatkistcode.

Zie je een vlinder? Je raakt de vleugels best nooit aan. Waarom?

- > de vleugels kunnen eraf vallen > **cijfercode: 8**
- > hij zal je bijten > **cijfercode: 4**
- > de schubben op de vleugels laten los > **cijfercode: 1**

4

KLAUTEREN TOT DE TOP

Klauter met je handen en voeten naar de top. Wie is het snelst: jij of de oudjes? Wie durft tot de snuitkijkpost te klimmen?



5

ZANGSTONDE

Wandelen in 't groen is leuk en lekker rustig. Zing je wel eens 'n liedje onderweg? Wist je dat je je eigen stem kan voelen? Leg je hand op je keel of borstbeen en zing uit volle borst. Voel je de trillingen? Lalala-la-la-lalala....

CIJFER 3

Ontdek het **derde cijfer** van de schatkistcode.

Netels prikken. Niet leuk, maar wel gezond. Er is een trucje om ze te plukken zonder je te netelen.

- > neem de netel onderaan de stengel vast en wrijf voorzichtig naar boven > **cijfercode: 2**
- > snel werk, pluk zo snel je kan en je voelt de prikjes niet > **cijfercode: 7**