GROOT SPEL: LE FACTEUR

De spelleider verstopt op voorhand de 6 enveloppen met de opdrachten in achter de brievenbussen (de eigenaars van de woningen zijn op de hoogte).

Elke groep krijgt een andere beginfoto met approximatief adres bij.

Dit is voor de monitor een plannetje (NIET voor de kinderen, een goed postbode kan immers straatnamen lezen !)

Afbeelding met kaart, tekst, schermopname, atlas

Automatisch gegenereerde beschrijving

Is de opdracht goed vervuld ?

Dan krijgen de kinderen:

* een nieuwe foto én adres. Ze krijgen GEEN plannetje !!! Ze mogen geen Smartphone gebruiken. Ze moeten zelf de naambordjes lezen (zoals een goede postbode 😉 ).
* Een deel van het telefoonnummer
* Een deel van de foto van de dader (die knapperd hieronder).

Foto 1: Toekomststraat 2

Foto 2: Zoutstraat 36a

Foto 3: Beekstraat 26

Foto 4: KBC Grote Markt

Foto 5: Diestersestraat 53

Foto 6: Park (dit is een vuilbak, en geen brievenbus 😊)

Het is een klein toertje. Onzeker over je oriëntatievermogen ? Ga eens met het mannetje van Google Street View op pad 😊

Afbeelding met baksteen, buitenshuis, gebouw, muur

Automatisch gegenereerde beschrijving

1. TOEKOMSTSTRAAT

Afbeelding met gebouw, baksteen, muur, metselwerk

Automatisch gegenereerde beschrijving

1. ZOUTSTRAAT

Numéro pair entre 10 et 40

Afbeelding met container, gebouw, Rechthoek, postbus

Automatisch gegenereerde beschrijving

1. BEEKSTRAAT

Numéro pair

Afbeelding met muur, geldautomaat, Rechthoek, gebouw

Automatisch gegenereerde beschrijving

1. GROTE MARKT

Afbeelding met Huishoudelijk apparaat, ijsmachine, grond

Automatisch gegenereerde beschrijving

1. DIESTERSESTRAAT

Afbeelding met buitenshuis, plant, container, postbus

Automatisch gegenereerde beschrijving

1. PARC

Numéro ???

