



JIND UITSTAP IN SINT-ULRIKS-  
KAPELLE

# FABULEUZE SPEURDERS TOCHT van 6 tot 12 jaar

Een wandeltocht doorheen Sint-Ulriks-Kapelle,  
met leuke opdrachtjes voor onderweg!

 Dilbeek

 Jind.be



## Uitleg

Welkom op onze fabuleuze speurderswandeltocht. Deze wandeltocht zit vol met leuke en uitdagende opdrachtjes voor speurders van 6 tot 12 jaar.

Op het einde van je wandeltocht zal je alle opdrachtjes opgelost hebben en kan je via het strookje op de laatste bladzijde kans maken op een leuke prijs.

Wat heb je nodig voor deze wandeling:

- Sportieve wandelschoenen.
- Pen of potlood.



De route die we hebben uitgestippeld is buggyvriendelijk dus je kan zelfs met de kleinste in het gezin op stap.

Om de weg niet te verliezen hebben we in het midden van het boekje de wandelroute gezet van Sint-Ulriks-Kapelle. Beginnen doen we aan Kasteel La Motte.

Adres: Lumbeekstraat 20.



1. De eerste opdracht die jullie krijgen is er één aan het voetbalplein van BOKA-united. Hier gaan we een race houden.

Loop om de beurt van het begin van het hek aan jullie linkerkant naar het einde. Tel ook de seconden.

De snelste tijd is de winnaar.

Deelnemers	Tijd
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	



2. De tweede opdracht is een gooi-opdracht. Je moet eerst 5 steentjes zoeken (als je geen steentjes kan vinden zoek dan iets anders waar je mee kan gooien).

Ondertussen tekent mama of papa een cirkel op de grond. Gebruik een takje om een cirkel in de aarde te tekenen.

Als je de steentjes gevonden hebt mag je proberen om in de cirkel te gooien, hoe ouder je bent hoe verder je van de cirkel moet staan. Als het je 5 keer lukt mag je door naar de volgende opdracht.

Veel gooi-plezier!



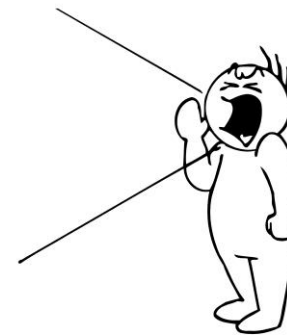
3. Je staat nu voor de derde opdracht, hier moet je met 2 stokjes 10 steentjes proberen te rapen en op een hoopje te leggen.

Het is verboden om de steentjes met je handen op te rapen.



4. Voor deze opdracht heb je je stembanden nodig, roep zo lang mogelijk 'A'. De andere moeten tellen hoelang je dit kan.

Deelnemers	Tijd
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	



5. Deze opdracht heeft iets te maken met ... je kan het al raden, kabouters! Kan jij zien hoeveel kabouters er te vinden zijn in de tuin, goed kijken hoor er zijn er een paar goed verstoopt!

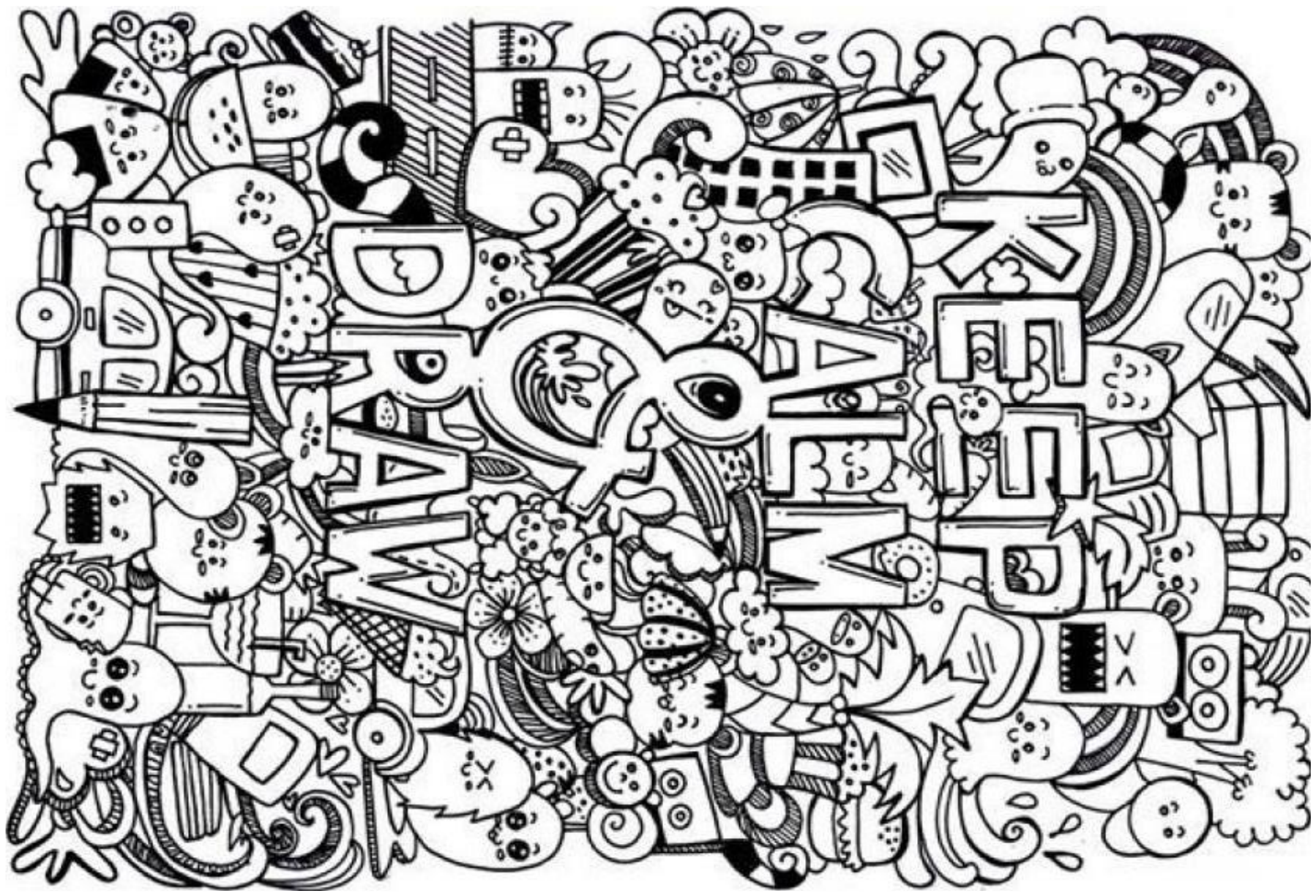


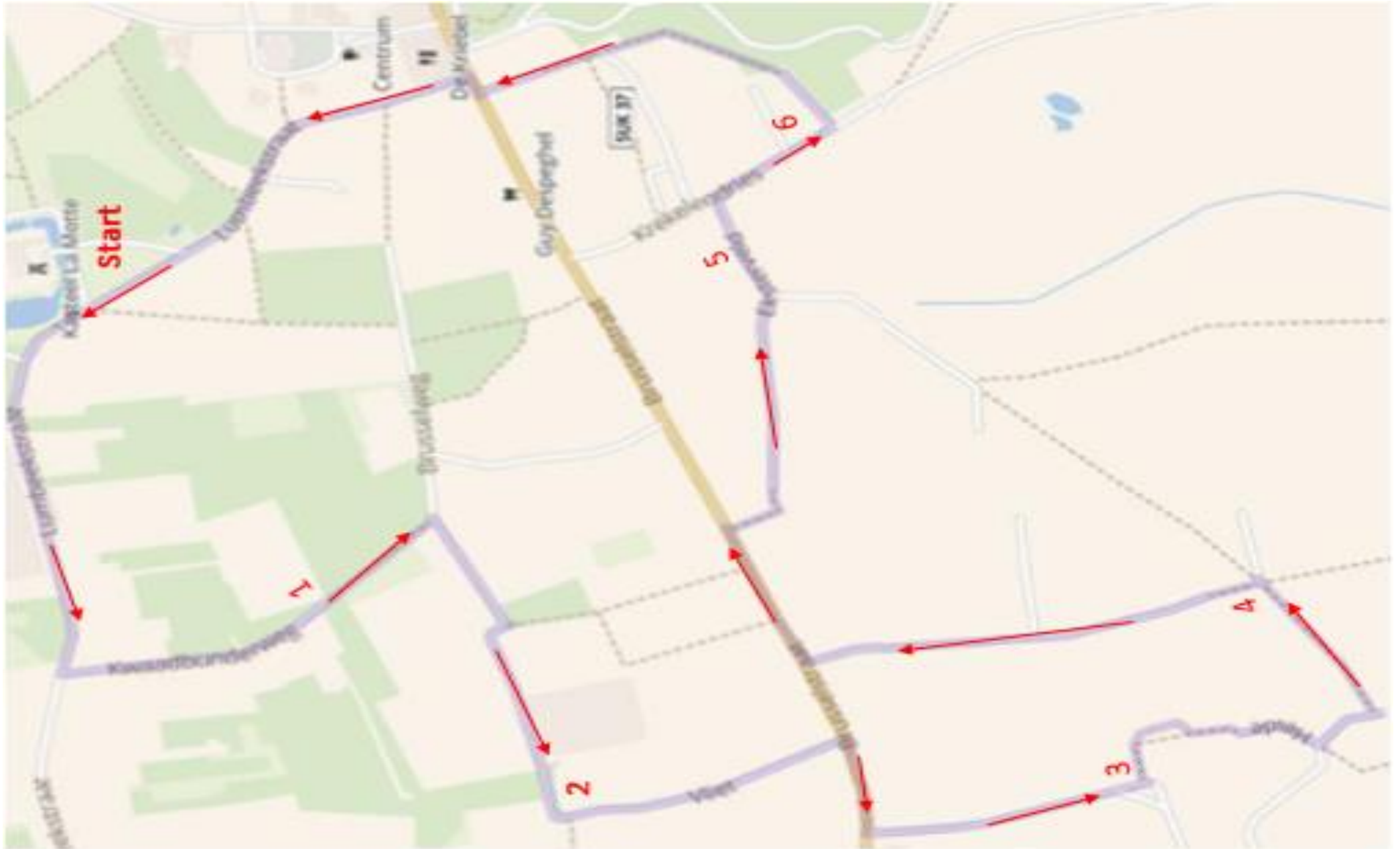
6. Jullie zijn al aan de laatste opdracht aangekomen.

Hier mag je weer een race houden, maar geen normale race. Het is een paarden race, jullie mogen beginnen aan het bordje met de paardrijder en moeten zoals een paard lopen tot aan de bocht.

Hieronder mag je de winnaar noteren.







Bedankt

We hopen dat je genoten hebt van de wandeling met de opdrachtjes!

