



Lestips

De drie
???

De drie???, Sabotage in het klimpark

1 – Hoe oud werden de bomen?

De ringen in een boomstam noem je *jaarringen*. Hoe oud zijn de bovenste twee bomen geworden?

1. _____ jaar

2. _____ jaar



Is dat oud voor een boom? Leg eens uit.

Ja / nee, want _____

2 – Hoe zou jij het doen?

Lees blz. 84. Wat hadden de jongens onmiddellijk moeten doen om te weten te komen wie die motorrijders waren?

3 – Train je geheugen!

Een detective oefent elke dag zijn geheugen.

- Kijk met een klasgenoot 1 minuut naar het plaatje op blz. 17. Zet een stopwatch. Haal het plaatje weg en schrijf zo veel mogelijk dingen die je zag op. Wie wist er het meest?
Tip! Verdeel je klas in teams. Vraag de juf of meester de tekening 1 minuut op het digibord te laten zien. Schrijf daarna met je team zoveel mogelijk dingen op.
- Neem 2 tekeningen uit het boek en wissel de beurt af, elk met een eigen tekening.



Lestips

De drie
???

4 – Doen

- Maak van karton een (grote) dobbelsteen. Kijk op het kopieerblad voor een vouwvoorbeeld. Schrijf op elke zijde een begrip uit het boek of de naam van een personage (of kopieer en plak een plaatje van de personen).
- Speel met een groepje een spel. Een iemand gooit de dobbelsteen. De anderen houden hun ogen dicht. De gooier draait de dobbelsteen op een andere zijde en de ogen mogen open. De gooier vertelt nu zo veel mogelijk over het woord / de naam, zonder die te noemen. Wie raadt als eerste wat de gooier gegooid heeft?

5 – Wie wint het detectivespel?

Vorm een groepje van 3. Twee van jullie bedenken een pseudoniem en stellen zich aan elkaar voor. Daarna gaan ze met de rug naar elkaar toe staan. De 3^e speler stelt de twee elk vier vragen. Wie de meeste vragen goed beantwoordt, wint.

Denk aan:

Wat is zijn/haar pseudoniem?

Wat is de kleur van de ogen, het haar, de kleren?

Heb je sieraden gezien en welke dan?

Wat is je opgevallen van de schoenen, de spraak, de gebaren?

6 – Teken het

Teken Leila en Nick vastgebonden aan een boom. Laat ze boos of sip kijken.

7 – Wie wint het detectivespel? (vervolg)

Laat aan beide spelers apart een voorwerp zien. Dan vertellen de spelers aan elkaar een verhaal over het voorwerp.

Laat ze zoveel mogelijk kenmerken van dat voorwerp noemen over kleur, vorm, materiaal, grootte, doel, prijs, geschiedenis van het voorwerp, enz.

Stel daarna vijf vragen over het voorwerp. Degene met de meeste goede antwoorden, wint. (En wist je zelf alle antwoorden?)

8 – Weet jij het?

Wat is een weckpot, blz. 10?

A: een bewaarglas

B: een gereedschapskist

C: een soort wekker

Wat is een liaan, blz. 22?

A: een klimtouw

B: houtige klimplant

C: stalen kabel

Wat is een motief, blz. 37?

A. een geheime boodschap

B: een reden om iets te doen

C: een plattegrond

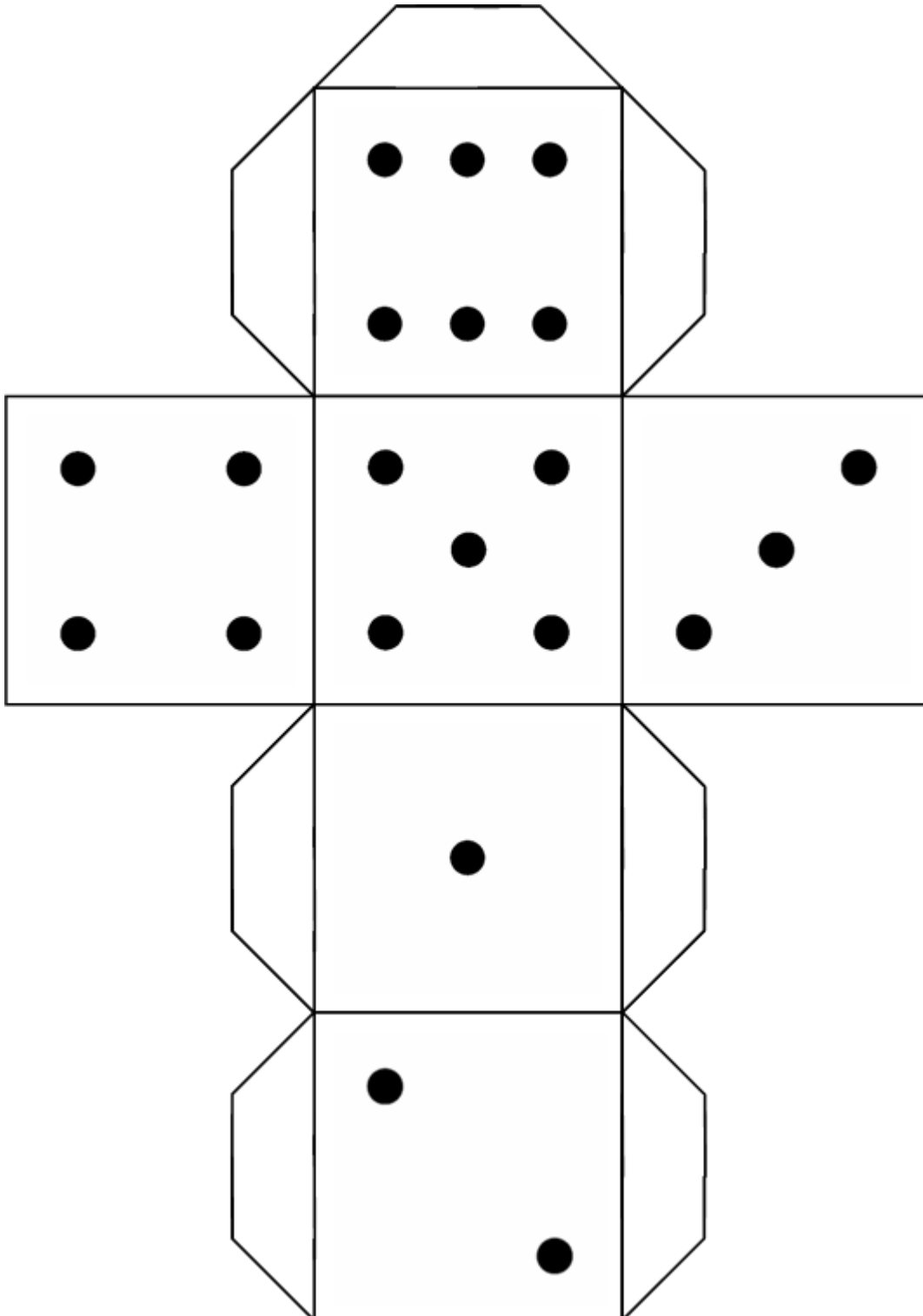


Lestips

De drie
???

Kopieerblad

Trek over en knip uit. Laat de bolletjes weg.





Lestips

De drie
???

Antwoordenblad 'De drie???... Sabotage in het klimpark

1 – Hoe oud werden de bomen?

Het ligt er een beetje aan welke kant je op telt. De jaarringen zijn namelijk niet heel precies getekend. Tel je van onder naar het midden,

1. __10__ jaar

2. __12__ jaar

Nee, dat is niet oud voor bomen. Zij kunnen veel ouder worden, sommige bomen wel honderden of 1000 jaar.

2 – Jouw mening

De jongens hadden het kenteken van de motor kunnen noteren, als dat tenminste niet was afgeplakt.

5 – Wie wint het detectivespel?

Mogelijke begrippen zijn:

expert (blz. 18)

parcours (blz. 20)

sabotage (blz. 28)

kelder (blz.32)

jochies (blz. 68)

chantage (blz. 90)

8 – Weet jij het?

Het goede antwoord is achtereenvolgens: A B B