

Welkom

Lezen & lachen

- 10 Strip: De achtbaan
- 12-14 Het grote pretpark-interview
- 22 Strip: De kop-van-Jut
- 38-40 Word een Rutger, Thomas en Paco-expert
- 42 Strip: Het spookhuis
- 43-45 Maak je eigen Rutger, Thomas en Paco-verhaal!
- 61 Strip: De grijpmachine



Quiz & test

- 8-9 De Grote Rutger, Thomas en Paco-quiz
- 25 De favorieten van Paco
- 58-59 Welk hondenras ben jij?

Challenges & humor

- 16-17 Elke dag een nieuwe challenge
- 21 Onmogelijke keuzes
- 29 Moppenmania
- 30-31 De ultieme tekenchallenge
- 36 Raadselachtig pretpark

Raadsels, puzzels & doen

- 6-7 Wie wil waarin?
- 11 Ilona's codekraker
- 15 Zoek de verschillen
- 18-20 Vouw je eigen Paco!
- 23 De weg kwijt
- 24 Geef Rutger kleur
- 26-27 Een achtbaan van emoties
- 28 Verstoopt tussen de ballonnen
- 32-33 Een vrolijke boel
- 34-35 Weet jij de woorden?
- 41 Een lekkere geheime boodschap
- 47-48 Pretparkmysteries
- 49 Dubbelzien...
- 52-53 5 vette proefjes
- 54 Thomas' letterpuzzel
- 56-57 Koken met kleur
- 60 Pretpark outfit
- 64-65 Ontsnap uit de escaperoom!

Uitleg

50-51 Het grote pretparkspel

DE ANTWOORDEN OP ALLE RAADSELS, TESTEN, QUIZZEN EN PUZZELS VIND JE OP PAGINA 62-63.

Zo bouw jij je pretpark!

In dit doeboek bouw jij je eigen pretpark. De achtbaan, het reuzenrad en een hotdogkraam: het park is helemaal compleet. En als je pretpark af is, kun je er een spel mee spelen. Hier lees je hoe het werkt!

1

Als je op een pagina deze foto tegenkomt, weet je dat er een sticker te verdienen valt.



2

Als je een sticker hebt gescoord, plak je 'm op de juiste plek op de poster. Die vind je tussen pagina 50-51.



Sticker



3

Heb je alle puzzels opgelost? Mooi! Dan is jouw pretpark compleet. Je kunt nu het spel spelen!



4

We hebben er extra stickers bijgedaan, zodat je de poster nog meer kunt versieren. Zo wordt jouw pretparkspel, helemaal uniek!



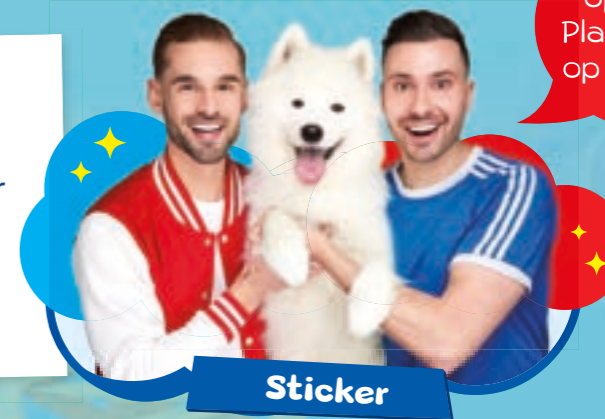
WIE WIL WAARIN?

Rutger, Thomas en Paco nemen Kat, de Professnor en Flurry mee naar het pretpark. Er is zoveel te doen in het park. En iedereen wil in een andere attractie. Kijk goed naar de hints en ontdek wie waarin wil!



Zo doe je het!

Ontdek wie in welke attractie is geweest. Lees eerst de hints goed. Zet een vinkje waar iemand wél in wil en een kruisje waar iemand níet in wil. Uiteindelijk heeft iedereen een favoriete plek in het pretpark!



Hints:

1. Flurry gaat haar neus achterna.
2. Thomas houdt niet van verdwalen.
3. Paco is niet bang voor een natte vacht.
4. De Professnor en Thomas houden niet van spinnen.
5. Rutger houdt van een attractie met veel snelheid en geluid.
6. Kat houdt juist helemaal niet van achtbanen.
7. Thomas vindt het spectaculair als hij een stuk naar beneden valt.

Tip! Ben je er zeker van dat iemand in een attractie gaat? Zet niet alleen een vinkje bij die naam, maar ook meteen kruisjes op de overige plekken. Zo houd je overzicht en wordt alles sneller duidelijk.



	Rutger	Thomas	Paco	Kat	Professnor	Flurry
Wild-waterbaan						
Restaurant						
Houten achtbaan						
Achtbaan met vrije val						
Doolhof						
Spookhuis						

Elke dag een NIEUWE

CHALLENGE

Durf jij je elke dag weer te laten verrassen door dit challenge-rad?
Leg een potlood in het midden van het rad en geef er een zwiep aan!
Welke challenge wijst de punt van het potlood aan? En houd jij die een hele dag vol? Zet 'm op!



- 1) Eet alleen dingen die met een T, R of P beginnen.
- 2) Eet vandaag 6 verschillende soorten groente!
- 3) Fluit je lievelingslied elke keer als de deurbel gaat.
- 4) Vraag vandaag aan iedereen (!) die je tegenkomt wat ze ontbeten hebben, knik goedkeurend en loop dan door.
- 5) Doe iets liefs voor iemand die je niet kent.
- 6) Drink vandaag alleen maar water.
- 7) Geef iedereen die bij jou in huis woont een complimentje.
- 8) Zeg vandaag geen 'ja', 'nee' of 'uh'.
- 9) Maak een kikkersprong elke keer als je naar het toilet gaat. (Ook buitenshuis!)
- 10) Eet 1 dag precies hetzelfde als iemand anders in huis, zonder dat diegene het doorheeft!
- 11) Geef jezelf een high five elke keer als je jouw eigen spiegelbeeld ziet.
- 12) Voordat je iets doet of eet, moet je het eerst tekenen.

LAAT HET ZIEN!
Durf jij een vlog te maken van jouw challenges? Stuur die dan in, we zijn reuzebenieuwd!
[@rutgerthomaspaco](https://www.instagram.com/rutgerthomaspaco)



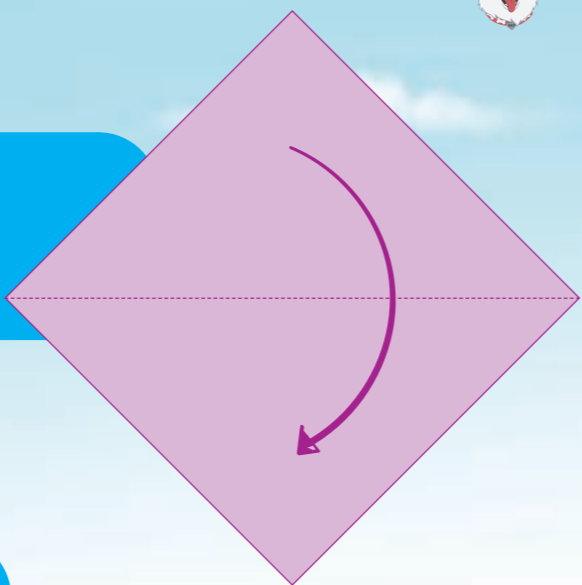
Vouw je eigen Paco!

In het eerste doeboek heb je geleerd hoe je Paco kunt tekenen. Nu is het tijd om haar te vouwen! Knip de pagina hiernaast uit langs de stippellijn en volg stap 1 t/m 4. Met de stickers in dit boek, maak je Paco helemaal compleet.



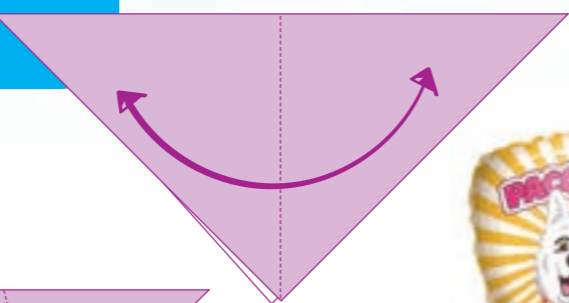
1.

Leg het uitgeknipte vierkant voor je met een punt naar je toe. Vouw het papier dubbel van boven naar beneden.



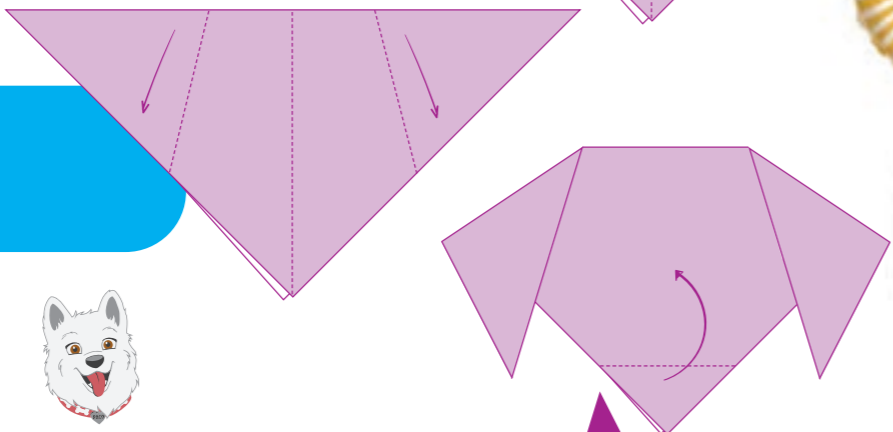
2.

Vouw het papier dubbel van rechts naar links en vouw het daarna weer terug.



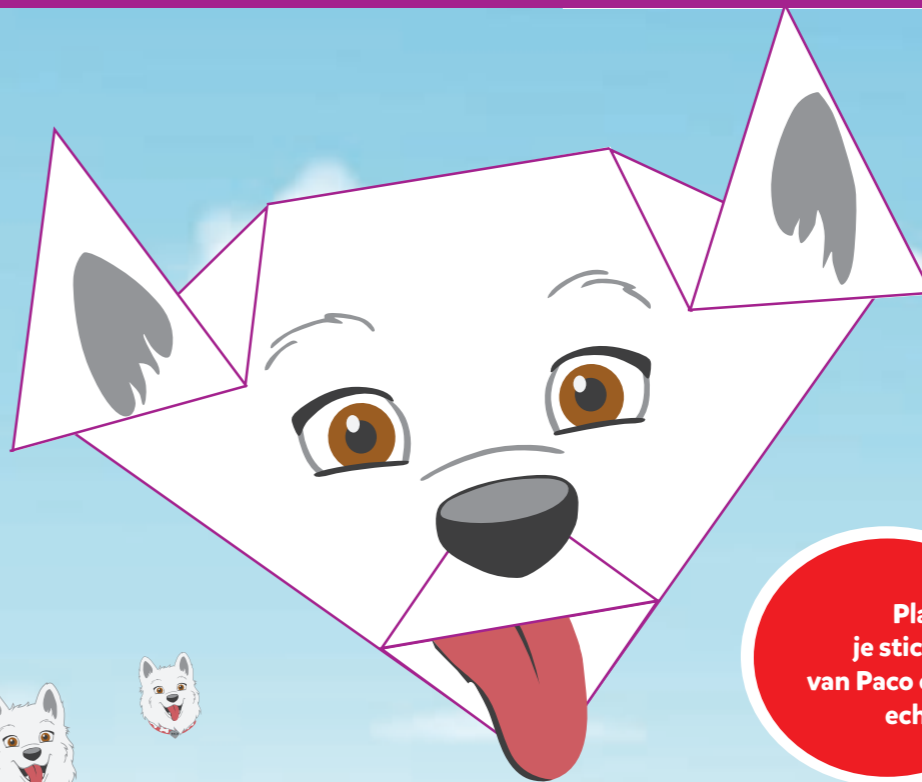
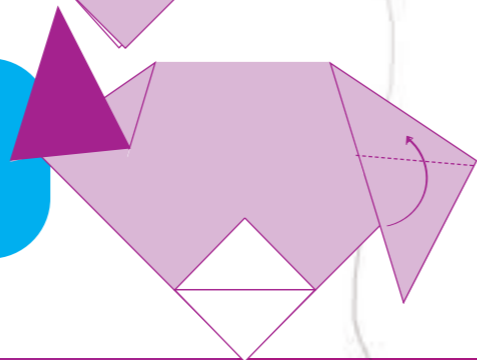
3.

Vouw de linker- en rechterpunt omlaag.

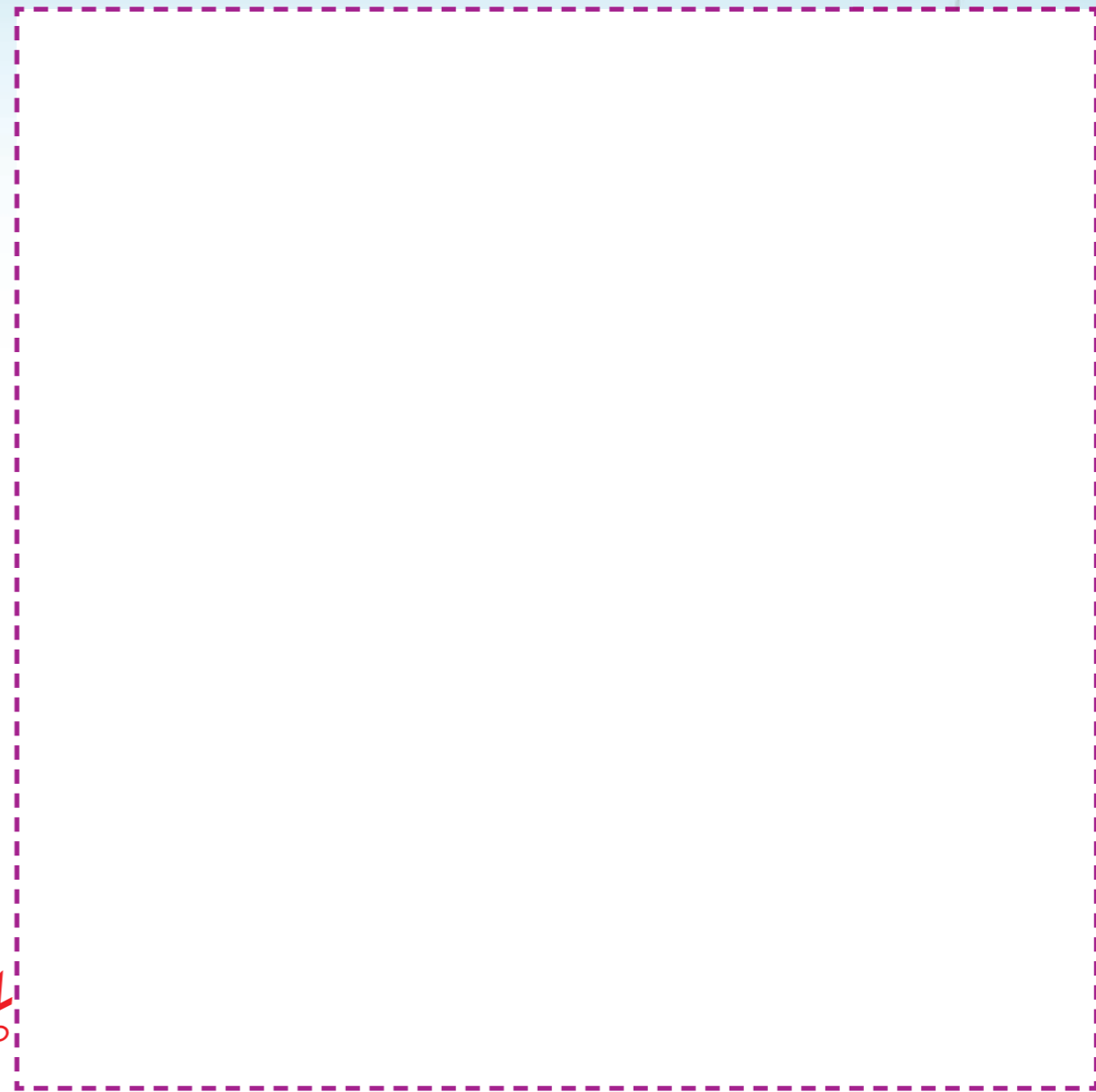


4.

Vouw de onderste punt van het bovenste laagje naar boven. Doe dit ook met de punten van de oren. Nu is het gezicht van Paco af.



Plak de stickers van je stickervel op het gezicht van Paco om jouw kunstwerk nog echter te laten lijken.





EEN VROLIJKE BOEL

Van pretparken worden Rutger, Thomas en Paco altijd heel vrolijk. Op deze tekening missen de kleuren. Maak jij het park verder af? Teken er ook een zelfbedachte attractie bij! En hoe ga je deze noemen?

WEET JIJ DE WOORDEN?

Thomas eet iets lekkers en vertelt met zijn mond vol een verhaal aan Rutger. Maar die verstaat er helemaal niks van! Kun jij hem helpen? Kijk goed naar de beschrijvingen en zet de juiste woorden in de kruiswoordpuzzel. Je ontdekt dan wat Thomas precies eet.

- 1 Hier staan veel achtbanen en attracties.
- 2 Rutger en Thomas plaatsen op dit platform hun video's.
- 3 In deze attractie kom je enge spinnen en geesten tegen.

- 4 Paco is geen mens, maar een ...
- 5 In dit land wonen Rutger, Thomas & Paco.
- 6 Dit is de kleur van Paco's vacht.
- 7 Dit is de naam van het pretpark dat naar de trouwe viervoeter van Rutger en Thomas is vernoemd.
- 8 Dit is de naam van het lieve vriendje van Thomas.

- 9 Welke puzzel staat er op bladzijde 23 van dit doeboek?
- 10 Op deze plek is Flurry het liefst (tip: kijk op bladzijde 6 en 7).
- 11 Zo noem je een video waarin Rutger en Thomas een uitdaging aangaan.



Heb jij de juiste woorden ingevuld? Plak dan sticker 5 op de poster!



A crossword puzzle grid with 12 numbered starting points. The grid is partially filled with numbers in blue boxes. The numbers are: 1 (horizontal, 7 cells), 2 (vertical, 4 cells), 3 (horizontal, 8 cells), 4 (horizontal, 4 cells), 5 (horizontal, 6 cells), 6 (horizontal, 3 cells), 7 (horizontal, 6 cells), 8 (vertical, 3 cells), 9 (horizontal, 4 cells), 10 (vertical, 3 cells), 11 (vertical, 2 cells), 12 (vertical, 2 cells).

Vul hier de letters in

12 empty boxes for writing letters, numbered 1 to 12.



HET GROTE
PRETPARKSPEL VAN
RUTGER THOMAS
& **PACO**



HET GROTE PRETPARKSPEL

Ga met Rutger, Thomas en Paco op reis door het pretpark. Nodig vrienden, vriendinnen of familieleden uit om dit toffe spel te spelen. Haal de poster eruit, bouw je pretpark met de stickers en jullie kunnen beginnen!

HOE WERKT HET?

Je hebt de puzzels opgelost en daarmee de stickers verdiend, heel goed! Plak ze op de lege vakken van het spelbord om het spel compleet te maken. Met de stickers van Rutger, Thomas, Paco, Flurry, Professnor, Kat en Ilona Muis maak je de fiches om mee te spelen. Je kunt ze bijvoorbeeld op een stukje karton plakken. De overige stickers kun je gebruiken om je pretpark verder mee te versieren.

HET SPEL KAN BEGINNEN

De speler die het hoogst gooit, mag beginnen. Alle spelers beginnen bij de ingang van het park. Je schuift je pion het aantal ogen naar voren dat de dobbelsteen aangeeft. Je stopt altijd bij een attractie of een eettentje (een rood vakje) om de opdracht te doen. Tussendoor kun je ook tegen een vertraging of een meevaller aanlopen, maar dat is alleen als je precies op een oranje vakje belandt. Wie als eerste bij de uitgang is, heeft gewonnen.

Dit heb je nodig:

- 2 - 6 spelers
- Een dobbelsteen
- Een pen of potlood en een stuk papier
- Een stopwatch, bijvoorbeeld op je telefoon
- Een stukje karton (voor de fiches)



START!

Lees hier wat je moet doen op de vakjes met een attractie.

- 6** **Paco show**
Je krijgt 1 minuut de tijd om zoveel mogelijk dieren na te doen! Wordt jouw dier goed geraden, dan ontvang je voor ieder geraden dier 1 punt. Degene die het dier raadt, ontvangt ook 1 punt. Na de minuut zet iedereen zijn pion per punt een vakje vooruit.
- 14** **Vrije val**
De overige spelers schrijven na overleg een getal tussen de 1 en 6 op. De speler die aan de beurt is, mag nu 3 pogingen wagen dit getal te dobbelen. Lukt dit? Dan mag hij 3 vakjes vooruit. Lukt dit niet, dan mogen de overige spelers 1 vakje naar voren.
- 18** **Getver!** Je staat in de kauwgom. Je moet 1 beurt overslaan.
- 22** **De achtbaan**
Sta op en draai snel 8 rondjes. Pak daarna direct de dobbelsteen en gooi die omhoog. Lukt het je om de dobbelsteen te vangen, dan mag je nog een keer gooien en het aantal ogen vooruit zetten. Vang je de dobbelsteen niet, dan gooi je nog een keer maar ga je het aantal gegooide ogen achteruit.
- 34** **Suikerspinnenkraam**
Speel hoger-lager tegen de andere spelers. Sta jij bij de suikerspinnenkraam? Dan mag je als eerste de dobbelsteen gooien. De speler rechts van je kijkt naar het getal dat je hebt gegooid. De speler kiest of-ie hoger of lager denkt te gooien. Klopt het? Dan is die speler aan de beurt, de volgende speler raadt ook of-ie hoger of lager gooit. Wanneer iemand het fout heeft, is-ie af. De speler die als laatste overblijft, wint en mag een keer extra gooien.
- 45** **Ai, het reuzenrad is vol.** Sla 1 beurt over.
- 46** **Reuzenrad**
Je mag nog een keer gooien. Het aantal ogen dat je gooit gebruik je om het fiche van een speler naar keuze terug te zetten.
- 50** **Je bent duizelig.** Wissel je fiche van plek met een speler naar keuze.
- 52** **Ballonnen**
Teken 3 ballonnen. Op die ballonnen teken je 3 voorwerpen die iedere speler moet kunnen zien vanaf de plek waar jullie het spel spelen. Lukt het de overige spelers om te raden wat je getekend hebt? Dan mag jij 3 stappen vooruitzetten. De speler die goed geraden heeft wat je hebt getekend, mag per geraden voorwerp ook een vakje vooruit.
- 58** **Zweef meteen door naar de hotdogkraam.**
- 60** **Tijd voor een snack**
Bij dit spel doen alle tegenspelers mee. Jij begint met het woord hotdogkraam. De speler rechts van je moet met de laatste letter (de M dus) een nieuw woord maken. Dat moet iets zijn wat te maken heeft met eten of drinken. Een milkshake, bijvoorbeeld. De speler rechts daarvan moet nu met de letter E iets verzinnen. Als iemand na 5 seconden niets heeft geroepen, is-ie af. De speler die het spel wint, mag 5 vakjes vooruit.
- 70** **De uitgang**
Je hebt gewonnen als je precies op het vakje met **UITGANG** komt. Gooi je te veel? Dan zet je het aantal ogen dat je te veel gegooid hebt weer terug.