

PRET OP DE KERMIS

Trek zo snel als je kunt een lijn van het gezin naar de zweefmolen, zonder van het pad af te gaan. Doe daarna hetzelfde met je andere hand en probeer het tot slot met je ogen dicht.



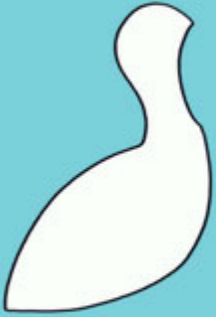
RONDHANGEN

Wijs de luiaard de weg naar beneden langs de takken. Als dieren of bladeren de weg versperren, moet je een andere route zoeken.

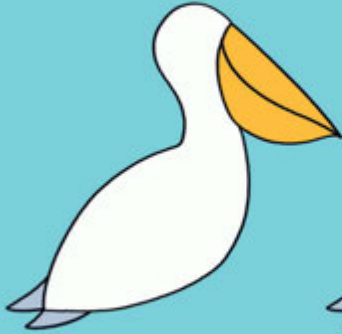


ZO TEKEN JE EEN PELIKAAN

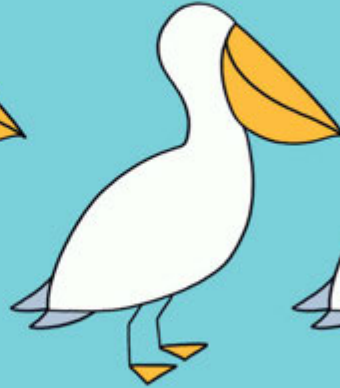
Volg onderstaande stappen om onderaan zelf een pelikaan te tekenen.



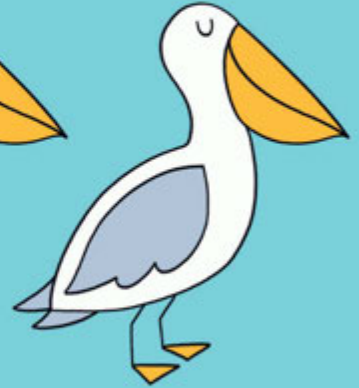
1) Teken het lijf.



2) Voeg de snavel en staart toe.

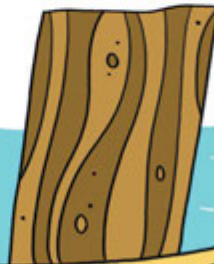
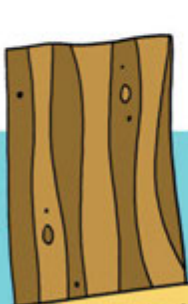


3) Teken de poten.



4) Voeg een vleugel en een oog toe.

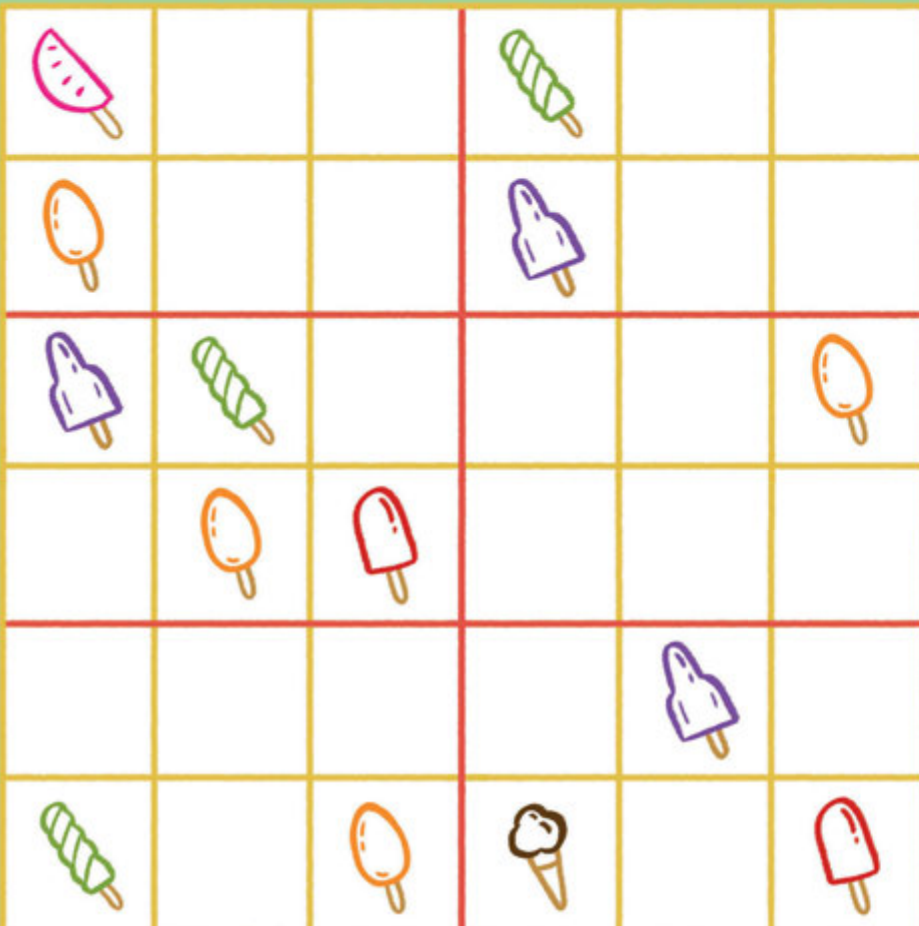
Wist je dat?
Dankzij zijn grote keelzak kan de pelikaan vissen uit het water scheppen.



SUDOKU VOOR SNOEPERS

Vul het raster aan met de zes soorten ijsjes. Ieder ijsje moet één keer voorkomen in elke rij, elke kolom en elk vak van zes.

Kijk naar het voorbeeld rechts.



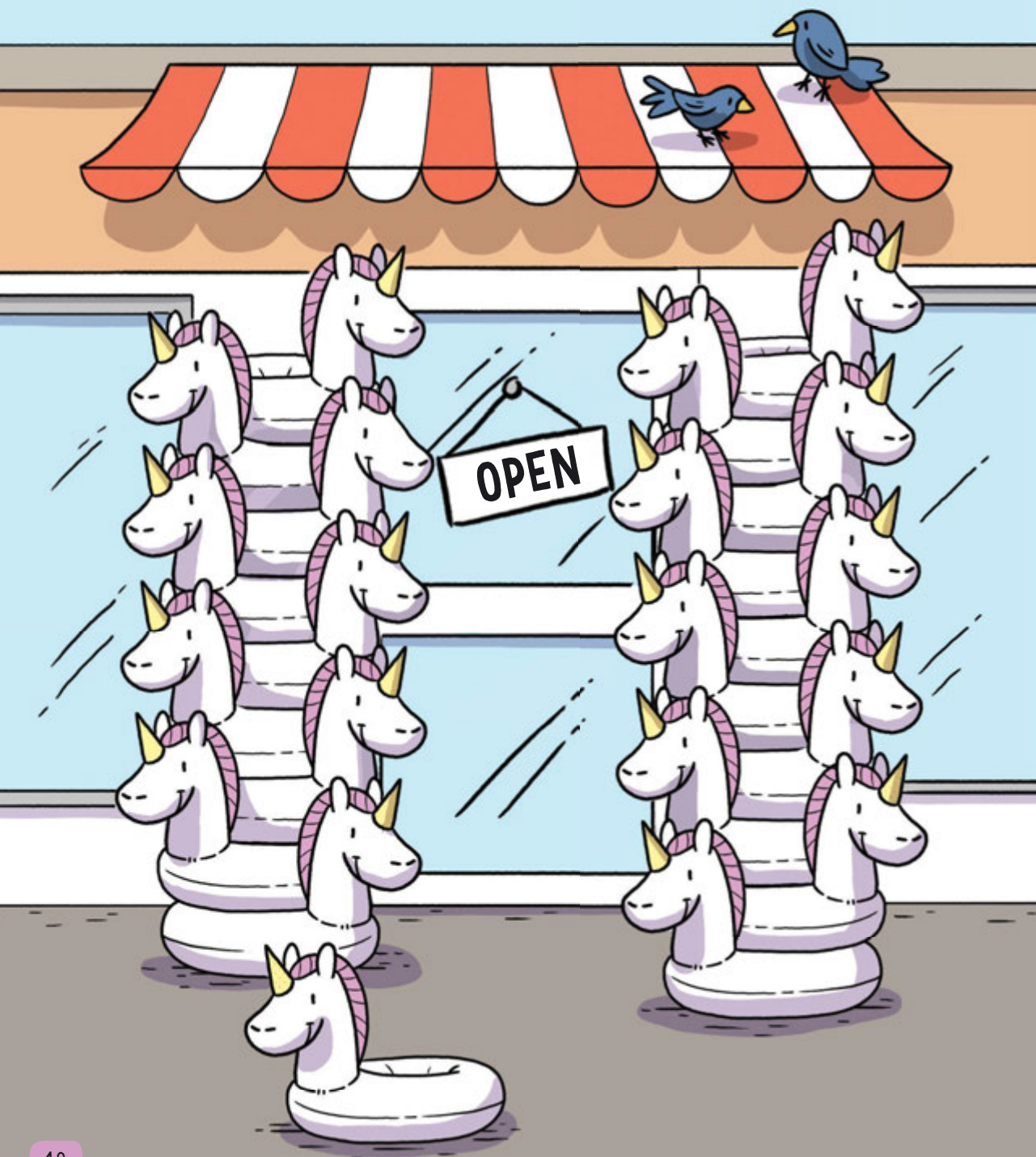
KEGELSPEL

Onder aan de verkeerskegel zie je de uitkomsten van drie sommen. Kies telkens uit elk deel van de kegel een cijfer zodat de totalen kloppen.



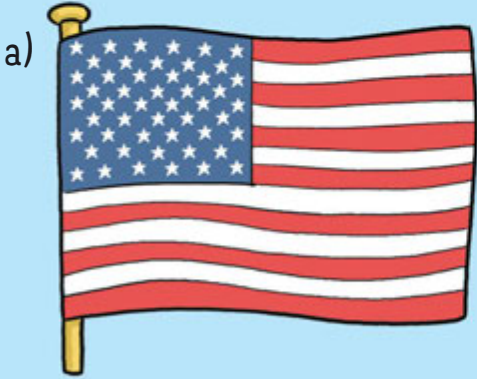
MAGISCHE ZOEKTOCHT

In deze winkel worden eenhoornzwembanden verkocht. Ze zijn allemaal hetzelfde, op één na. Zie jij welke zwemband anders is?

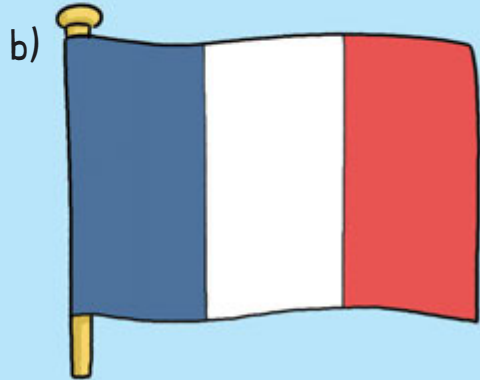


VLAGGEN VAN DE WERELD

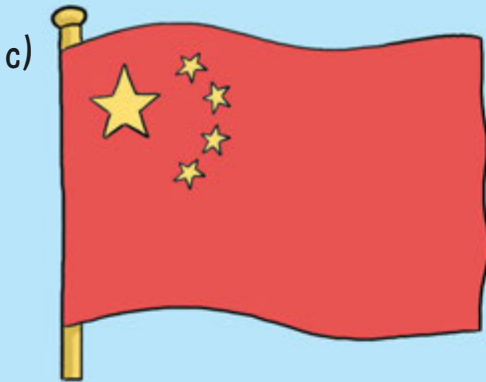
Schrijf de naam van het land waarvan je de vlag ziet op de stippellijn. Om je op weg te helpen, staat de eerste letter er al.



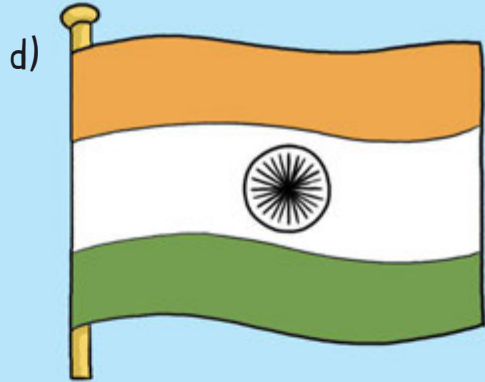
V.....



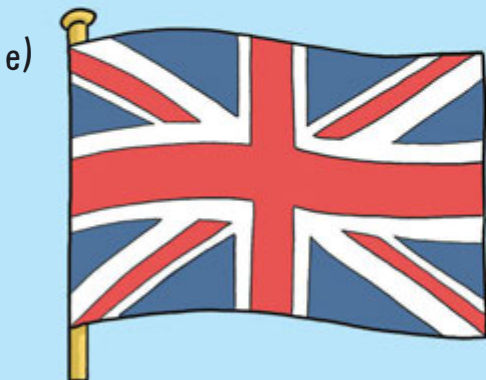
F.....



C.....



I.....



V.....



B.....