

Sarah Devos

**HET
COMPLETE
Ketnet
BUITENSPEEL
BOEK**





Sarah Devos

HET COMPLETE Ketnet BUITENSPEEL BOEK

MET
90
SPELLETJES



LANNOO



Inhoud



| | |
|-------------------|----|
| Inleiding | 9 |
| 10 tussendoortjes | 10 |
| De legende | 11 |

Hoofdstuk 1 - In het bos 12

| | |
|-----------------------------|----|
| Een keicool kamp bouwen | 14 |
| Camouflagespel | 15 |
| Pijl en boog maken | 16 |
| Smokkelspel | 17 |
| Magisch bostheater | 18 |
| Verwen eens een kabouter | 19 |
| Sprookjesachtig bosspel | 20 |
| Hoe oud is de boom? | 21 |
| Vlaggenbosspel | 22 |
| Boomtikkertje | 23 |
| Dikke Dieren | 24 |
| Totemroef | 25 |
| Op zoek naar sporen | 26 |
| Mega-mikado | 27 |
| Je hoogstpersoonlijke stok | 28 |
| Een fluitje maken | 29 |
| Sluipspel | 30 |
| Spannende spionnespeurtocht | 31 |
| Keitje-kuiltje | 32 |
| Sherlock Bos | 33 |
| Boompje verwisselen | 34 |
| Brood-op-een-stokje | 35 |

Hoofdstuk 2 - In, op, met of aan het water 36

| | |
|--|----|
| Gigantische zeepbellen maken | 38 |
| Strandjutten | 39 |
| Megastrap in het zand | 40 |
| Zeil met bruine zeep | 41 |
| Zelf een sproeier maken | 42 |
| Een ongelofelijke onderwaterkijker maken | 43 |

| | |
|----------------------------------|----|
| Sonsen-estafette | 44 |
| Steentjes keilen | 45 |
| Reis rond de wereld | 46 |
| Waterlimbo | 47 |
| Een frisdrankfontein maken | 48 |
| Schuimfuf | 49 |
| Waterpetanque | 50 |
| Kindercarwash | 51 |
| Watervoetbal | 52 |
| Een-twee-drie-santé | 53 |
| Kriolende krabbelaars | 54 |
| Lekker ouderwetse fotospeurtocht | 55 |
| Waterdragers | 56 |
| Minivlottenrace | 57 |
| Hi, haai! | 58 |
| Waterijsjes maken | 59 |

Hoofdstuk 3 - In tuin of park 60

| | |
|----------------------------|----|
| Doe-het-zelf-paintball | 62 |
| Regenboogbowling | 63 |
| Billen-boven-spel | 64 |
| Trein met vertraging | 65 |
| Omgekeerd verstopperje | 66 |
| Een blotevoetenpad maken | 67 |
| Een blaaspijp maken | 68 |
| Vang-de-bal | 69 |
| Zaadbommetjes | 70 |
| Kinderkampioenschapsspelen | 71 |
| Avonddropping | 72 |
| Levensgroot ganzenbord | 73 |
| Tikkertje-zie-niet-goed | 74 |
| Dikke Bertha | 75 |
| Kleeftikkertje | 76 |
| Ren je rot | 77 |
| Homemade minigolf | 78 |



| | |
|----------------------------------|----|
| Het schildenspel | 79 |
| Een egelhuisje maken | 80 |
| Spannende stadstripjes | 81 |
| Surfen op het droge | 82 |
| Geheime(n)post | 83 |
| Welkom in Kartonstad! | 84 |
| Een, twee, drie, piano ... & co. | 85 |
| Siamees voetbal | 86 |
| Zelf zomerse limonade maken | 87 |

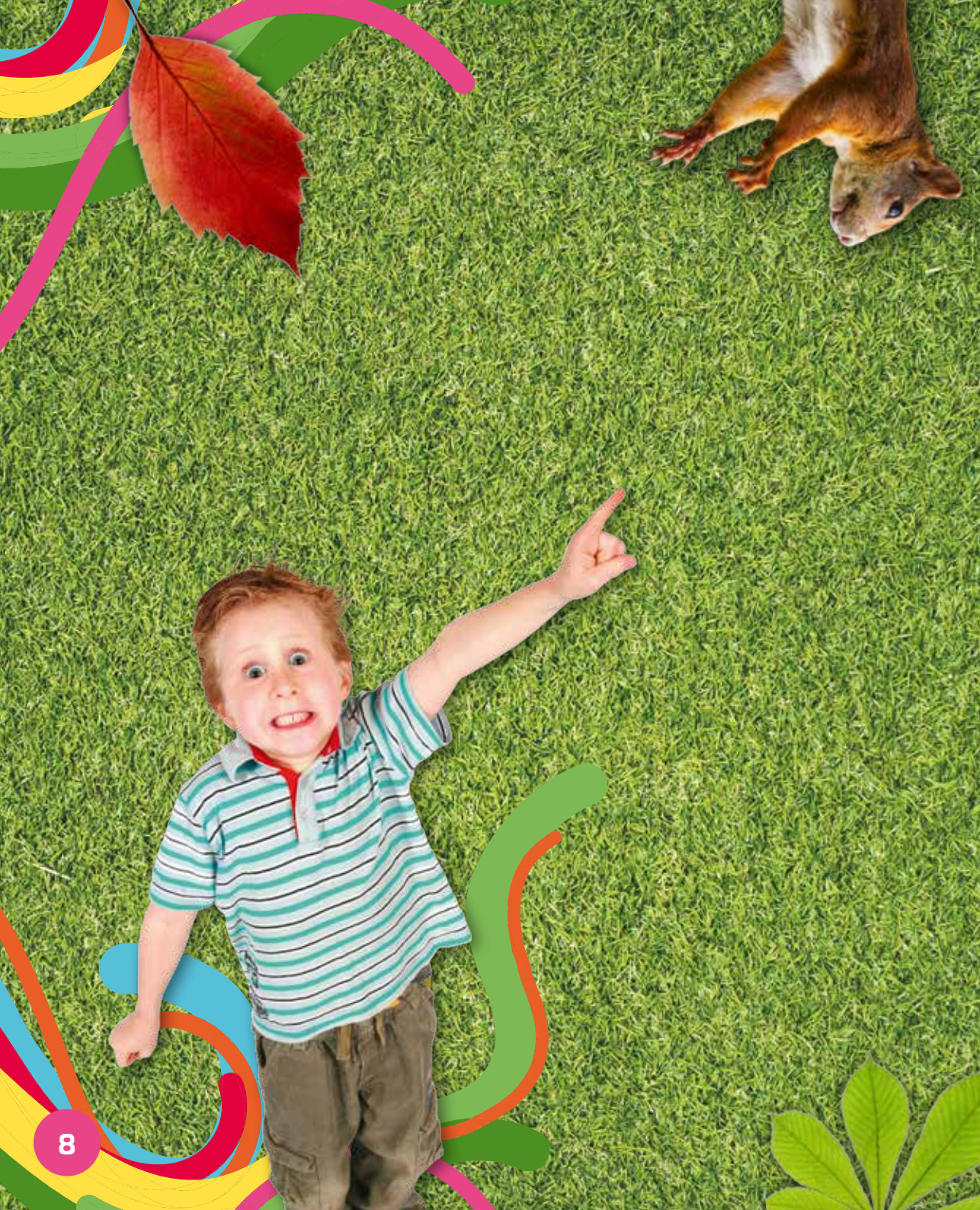
Hoofdstuk 4 - Slecht-weer-spelletjes 88

| | |
|------------------------------|----|
| Een windmeter maken | 90 |
| Modderbad | 91 |
| Pittige smakenexpeditie | 92 |
| Wolkenspotter | 93 |
| Regentekenen | 94 |
| Tentvoetbal | 95 |
| Dwarrelblaadjes vangen | 96 |
| Reuzegezellige regenpicknick | 97 |
| Onweer-wiskunde | 98 |
| Supercoole schatzoekerstocht | 99 |

Hoofdstuk 5 - In de sneeuw 100

| | |
|------------------------------|-----|
| Een echte iglo bouwen | 102 |
| Een sneeuwengel maken | 103 |
| Spoorzoekerstocht | 104 |
| Reuzegrote ijsknikkers maken | 105 |
| Honden en vossen | 106 |
| Sneeuwinkelen | 107 |
| Ijsblokjestorenwedstrijd | 108 |
| Glaasjes van ijs | 109 |
| Sneeuwbalestafette | 110 |
| Lichtjestocht in het donker | 111 |





Inleiding

Welkom in het bovenste beste *Buitenspeelboek!* De bladzijden barsten bijna uit hun kافت van de spelletjesinspiratie!

Spelletjes voor in je eigen achtertuin, in het park of in het bos. Spelletjes om te spelen tijdens hittegolven, bij sneeuw of gewoon lekker in de regen. Spelletjes om gezellig in je eentje te doen, met enkele vrienden of met een gigantische groep. Spelletjes waar je extreem moe (en/of vuil!) van wordt, spelletjes om met je eigen handen in elkaar te knutselen of knusse, rustige spelletjes.

Waar je ook zin in hebt: je vindt vast iets naar je zin op de volgende 100 pagina's!

PS:

Laten we wel even afspreken dat je - waar je ook gaat spelen - je afval netjes opruimt en dat je geen dieren of andere mensen stoort. Gewoon, zodat het een beetje lollig blijft voor iedereen. Afsproken? Afsproken!

10 tussendoortjes

speurtochten & ontdekkingsreizen

Logeetjes op bezoek? Verjaardagsfeest? Familie-uitstapje? Het perfecte excuus om een speurtocht te organiseren!

Verspreid door dit boek vind je tien spannende speurtochten en originele ontdekkingsreizen. Maar let op: speurtochten zijn niet geschikt voor watjes!

- Elke speurtocht kost je flink wat voorbereidingswerk. Reken op minstens twee dagen tot een weekje voor het bedenken en uitwerken van de opdrachten en het uitstippelen van de tocht.
- Waarschijnlijk zul je je moeten laten helpen door een volwassene.
- De speurtochten in dit boek komen niet in een kant-en-klaar pakketje. Maar dat wil ook zeggen dat je er helemaal je eigen ding mee kunt doen. Hussel de opdrachten door elkaar en mix ze tot je eigen perfecte expeditie!
- Denk ook aan een picknick of hapjes, want je bent meestal wel een tijdje onderweg.

Zie je het nog steeds zitten?
Dan wordt het zonder twijfel
de **Meest Fantastische**
Speurtocht Ooit!

MAAK GOEDE AFSPRAKEN!

De laatste wist de tekens uit of neemt ze mee. Zet ongeveer (minimaal) om de 25 stappen een teken. Begin niet te vroeg met de bewegwijzering: je wilt niet dat diertjes of regen het spel verknallen! Plaats de tekens op ooghoogte. Wandel de route altijd eerst zelf een keer! Maak de speurtocht niet te lang als je speurders tegen het einde niet bij elkaar wilt vegen – anderhalf uur is prima. Zorg op het einde voor een kleine beloning (wat lekkers of een minicadeautje).

De legende

Bij elk spelletje zie je een aantal kleine symbolen. Dit is hun betekenis:



ACTIEMETER



rustig (nog even flink rondrennen voor je gaat slapen)
actief (hier word je lekker moe van)
woest & wild (hiervan slaap je als een roosje!)

TIJDSDUUR



kwartiertje
een uur
enkele uren of een hele dag

VUILHEIDSGRAAD



kleine kans op vlekken
speelkleden of reservekleden nodig
eerst douchen voor je terug naar binnen gaat!

AANTAL PERSONEN



alleen
2 tot 4
in groep

SOORT SPEL



denken
rennen & ravotten
met je handen

En als je deze stempel bij een spel ziet staan, moet je er even iemand bij roepen die in de categorie 'volwassenen' valt.





*Roger, daar!
Een avontuur!*





HOOFDSTUK 1



In het bos

Een grappige eekhoorn. Krakende blaadjes. Koddige konijntjes. Onvindbare verstopplaatsen. Stoere takken. En misschien zelfs een huppelend hert. Welk seizoen je ook het bos intrekt: hier beleef je altijd wel een avontuur!



yes!
Jk kom eraan!



Een boomholte?!
Waarom hebben WJJ niet
zo'n coole hut?!

Een keicool kamp bouwen

Wij geven je twee hutten voor de prijs van één!

Want wat is er nu fijner dan je eigen kamp in het bos?

DIT HEB JE NODIG

- (afgevallen) takken, kreupelhout, twijgjes, grote en kleine takken met bladeren (takkenhut)
- één lange stok en twee kortere stokken of oude bezemstelen (driepunter)
- touw
- een oud laken of een afgedankt plastic zeil of oude gordijnen (driepunter)



ZO MAAK JE EEN TAKKENHUT

Voor deze hut heb je bijna niets anders nodig dan dingen die je vindt in het bos. Hoe cool is dat!

1. Zoek een kanjer van een boom uit. Een laaghangende zijtak is ook handig: die kan dienen als basis voor jouw hut.
2. Verzamel zo veel mogelijk takken: kreupelhout, twijgjes, grote en kleine takken met bladeren ... Je hebt ze nodig in allerlei formaten.
3. Schik de takken in kleine bosjes en bind ze samen. Zorg ervoor dat het afgescheurde of afgesneden deel van de tak naar boven wijst.
4. Zet de bosjes tegen de zijtak van de boom en bind ze vast. Bedek eventuele openingen met bebladerde takken.
5. Laat een opening vrij waar je doorheen kunt.

ZO MAAK JE EEN DRIEPUNTER

Dit is misschien wel de makkelijkste en snelste hut uit de geschiedenis!

1. Bind één lange stok (anderhalf keer jouw lengte) en twee kortere stokken (iets minder lang dan jij bent) bovenaan vast met touw.
2. Spreid de stokkenbundel open. De kortste takken komen vooraan aan de zijkant. Plant de uiteinden stevig in de grond.
3. Leg hier het zeil of het oude laken bovenop.
4. Waait er een windje? Veranker het zeil met een paar zware stenen of hoopjes zand.





Camouflagespel

Et voilà! Wat vind je van mijn camouflage?



Is het zo'n dag waarop je zin hebt om je lekker vuil te maken en een hele dag in het bos rond te hangen? Dan is het tijd voor het camouflagespel!

DIT HEB JE NODIG

- kleding in natuurlijke kleuren (donkergroen, bruin, beige, zwart)
- camouflageschmink of gewoon modder 😊
- een timer of stopwatch

Bij dit spel is het belangrijk om je zo goed mogelijk te camoufleren. Smeer alle ontblote delen van je lichaam (gezicht, armen, onderbenen ...) in met modder of camouflageschmink. Stop eventueel wat takjes en bladeren onder je pet of in je broekzakken. Nu ben je klaar voor het camouflagespel!

Ik zéi toch dat rood geen goed idee zou zijn!



ZO SPEEL JE HET

1. Verdeel de groep in twee teams.
2. Eén team trekt het bos in. De kinderen van dit team verstoppen (dus camoufleren) zich zo goed mogelijk.
3. De leden van het andere team tellen tot honderd en proberen dan zo veel mogelijk kinderen van 'de vijand' te spotten achter de camouflage. Wijs van tevoren iemand aan die met een timer of stopwatch opneemt hoe lang het duurt voor alle leden van dit team gevonden zijn.
4. Draai dan de rollen om en neem ook hier de tijd op. Het team dat het snelst alle 'vijanden' vindt, wint!

CAMOUFLAGE VOOR LUIIAKKEN

Voor een goede camouflage-outfit kun je natuurlijk ook stoppen met in bad gaan. Zo doet de luiaard het tenminste. Zijn pels zit vol met algen en kleine beestjes, waardoor zijn vacht een groene gloed krijgt. Maar dat groenige laagje vindt de luiaard helemaal niet erg: zo valt hij minder op in de bomen waar hij altijd in rondhangt! (Onze tip: **don't try this at home!**)





Boogschieten?
Daar word ik zo móééé van!

Pijl en boog maken

Met deze superstoere pijl en boog komt de Robin Hood in jou meteen tevoorschijn!



DIT HEB JE NODIG

- een (zak)mes
- een rechte tak (80 à 90 cm)
- enkele rechte twijgen (60 à 70 cm)
- een stuk sterk touw, ongeveer 1 m lang
- (kippen)veren of papier
- een schaar
- lijm

TIP!

De beste boog maak je van soepel hout, bijvoorbeeld van een taxus, eik, iep, berk of (knot)wilg. Pijlen kun je het beste maken van wilgen- of berkenhout.

ZO MAAK JE DE BOOG

1. Snijd de soepele tak in de lengte door. (Het is handig als je hier een volwassene bijhaalt.)
2. Snijd in de boven- en onderkant van de tak een verticaal sneetje van ongeveer 3 tot 5 centimeter lang. Daarin komt straks je touw.
3. Leg aan elk uiteinde van het touw een stevige dubbele knoop. Laat het touw aan de boven- en onderkant van de tak in de sneetjes glijden. Door de knopen blijft het touw goed vastzitten.
4. Als je het leuk vindt, kun je de tak in het midden nog versieren met touw of verf. Dan is je boog klaar. Nu de pijlen nog!



ZO MAAK JE DE PIJLEN

1. Maak elke twijg schoon: snijd de schors van de tak en geef de tak een scherpe punt. Dat wordt de voorkant van je pijl.
2. Snijd of scheur de veren in een spitse vorm en bind de veer vast aan de achterkant van je pijl. Het wordt helemaal echt als je drie veren rondom de twijg bindt. Zo vliegt de pijl bovendien nog beter en preciezer!

Met een paar echte veren ziet je boog er nog indrukwekkender uit!





Smokkelspel

Gesmokkeld? Moi?!
Pfffffft!



Smokkelen wil zeggen dat je iets stiekem van de ene plek – over de grens – naar een andere plek brengt. Maar waar smokkelaars zijn, zijn natuurlijk ook douaniers. En die wil je écht niet tegenkomen op je smokkelroute!

DIT HEB JE NODIG

- smokkelwaar (dingen die je wilt smokkelen, bijvoorbeeld oude munten, maar het is ook leuk als je smokkelwaar aansluit bij het thema van de dag, bijvoorbeeld speelgoed-dino's voor een dinofeestje, paaseieren bij een paasfeest, snoeptanden bij een griezelfeestje ...)
- vlaggen, zakdoeken of lintjes

ZO SPEEL JE HET

1. Verdeel de groep in twee teams: de smokkelaars en de douaniers.
2. Bepaal waar de posten komen:
 - De smokkelaars maken twee smokkelposten: één aan het begin én één aan het einde van het (stuk) bos waarin gespeeld wordt.
 - De douaniers gaan in het midden (de grens) van dat stuk bos staan. Die plek is de douanepost.
3. De smokkelaars hangen een vlag, zakdoek of lintje aan hun broekzak: hun 'leven'. Ze proberen telkens één stuk smokkelwaar per keer over te brengen van de begin- naar de eindsmokkelpost, langs de douanepost.
4. Als een douanier het 'leven' van een smokkelaar te pakken krijgt, neemt hij de smokkelwaar in beslag. De smokkelaar rent terug naar de beginpost en moet – met een nieuw 'leven' en nieuwe smokkelwaar – vanaf nul beginnen.
5. De douaniers proberen zo veel mogelijk smokkelaars te tikken en hun 'leven' en smokkelwaar af te pakken. Ze brengen de smokkelwaar altijd rechtstreeks naar de douanepost. **Let op! Ook een douanier mag maar één stuk smokkelwaar bij zich dragen. Hij kan de smokkelaars dus maar één voor één tikken!**
6. Een smokkelaar zonder smokkelwaar is waardeloos voor de douaniers. De douane mag hem aantikken, maar verdient er geen punten mee.
7. Als alle smokkelwaar is overgebracht (of afgepakt), is het tijd voor de puntentelling:
 - Elk gesmokkeld stuk in de laatste smokkelpost telt voor één punt voor de smokkelaars.
 - Elk in beslag genomen stuk smokkelwaar in de douanepost telt voor één punt voor de douaniers.
 - Maak de tussenstand hardop bekend.
8. Dan wissel je van rol: de douaniers worden in de volgende ronde smokkelaars en andersom. Aan het einde van de twee spelletjes worden de punten van elk team in beide rondes opgeteld. De groep met de meeste punten wint!

SMOKKELEN, EEN WINSTGEVEND HANDELTJE

Rond de Tweede Wereldoorlog waren **boter, jenever, suiker en zelfs koeien** populaire smokkelwaar, zeker aan de grensgemeenten tussen Nederland en België. De smokkelaars probeerden de douaniers altijd te slim af te zijn. Zo maakten ze smokkelklompen: die hadden een voetafdruk in de omgekeerde richting. Dan leek het net of hun voetsporen de andere kant opgingen. Slim, toch?



En? Hoe vind je m'n boskapsel?

Magisch bostheater

Wie zegt dat je voor een theaterstuk altijd binnen moet blijven? Organiseer een voorstelling bij het vallen van de avond: dan krijgt je magische bostheater extra veel sfeer!

DIT HEB JE NODIG

- een groot, wit laken
- wasknijpers of touw
- een (zak)lamp (of meerdere als je het groots wilt aanpakken)
- grote stukken karton
- eventueel lange satéstokjes
- een schaar of breekmes
- bladeren, varens, twijgjes en andere vondsten uit het bos
- stoeltjes of boomstamzitjes voor het publiek
- acteurs



ZO SPEEL JE HET

1. Bedenk een verhaal (of haal er een uit een boek). Spreek met je vrienden af wie welke rol wil spelen.
2. Ga je zelf acteren? Vermom je acteurs dan zo veel mogelijk met dingen uit het bos: grote bladeren, varens, twijgjes ...
3. Gebruik je schaduwpoppen? Knip of snijd figuren uit karton en plak ze op satéstokjes om er schimmelpoppenkast mee te spelen. Een combinatie van echte acteurs en poppen kan natuurlijk ook!
4. Zoek een goede, enigszins open plek uit in het bos. Hang het laken met de wasknijpers stevig vast aan een paar takken of span een touw tussen twee takken en gooi het laken erover.
5. Stel de stoeltjes (of boomstamzitjes) voor het publiek op aan de voorkant van het laken.
6. Aan de achterkant komen de acteurs en schaduwpoppen. Richt het licht langs de achterzijde op de spelers, zodat hun schaduw op het laken valt. Aan de voorkant van het laken ziet het er nu heel mooi uit!



Euh ... moet ik hier zijn voor die auditie?



De beste stoeltjes voor je bostheater: boomstamzitjes!



Verwen eens een kabouter

Al eeuwenlang wonen er kabouters in het bos. Ze kennen het dus op hun duimpje. Maar dat wil niet zeggen dat je hen niet een handje mag helpen, toch?

Oké, we weten niet helemaal zeker of ze bestaan, maar toch beweren veel mensen dat ze er weleens een gezien hebben. Bovendien zouden ze ons helpen in nood of als we verdwaald zijn in het bos. Dus het kan heus geen kwaad om de kabouters uit jouw bos eens extra in de watten te leggen. Je weet maar nooit ...

Wees wel gewaarschuwd: het is algemeen bekend dat kabouters héél verlegen zijn. Ze houden er niet van om mensen tegen het lijf te lopen. Maar misschien kun je ze met deze knutsels wel lokken. (En we lazten ook dat ze érg dol zijn op melk en brood – maar dat heb je niet van ons!)

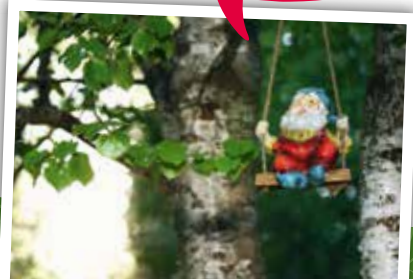


ZO SPEEL JE HET

1. Verzamel zo veel mogelijk natuurlijk knutselmateriaal in het bos terwijl je op zoek gaat naar een plek waar je denkt dat een kabouter zou kunnen wonen. Dat kan een boomholte zijn, een geknakte boomstam of een rode paddenstoel (met witte stippen, natuurlijk). Raak deze vliegenschwam niet aan, want hij is giftig!
2. Maak een mini(speel)tuintje voor jouw kabouter. Bouw een miniafdak waaronder hij kan schuilen als het regent. Leg een tuintje aan met keien en mos. Maak een bankje van takken. Hey, waarom maak je geen minischommel? Dat vindt hij vast geweldig!
3. Wacht en wacht en wacht ... tot de kabouter tevoorschijn piept ... (maar doe dit alleen als je héél veel tijd en geduld hebt!)

DIT HEB JE NODIG

- knutselmateriaal uit het bos: takjes, bladeren, steentjes, noten, mos ...
- eventueel touwtjes



Oh, oh ... zie ik daar ... een MENS?!

KABOUTERS IN KASTERLEE

In het dorp Kasterlee, in de provincie Antwerpen, ligt de enige echte Kabouterberg. Hier kun je een kabouterwandeling maken – mét een rode puntmuts op je hoofd! Of je kunt er in het grote kabouterbos of in de leuke speeltuin spelen. Een aanrader voor echte kabouterspeurders!



Sprookjesachtig bosspel

Het bos is de gedroomde plek voor een sprookjesachtige speurtocht!

ZOEK DE RODE DRAAD

Het is geweldig om in een klein bos, waar niet veel andere mensen zijn, een rode draad te spannen. Volg de draad om bij het volgende station te komen.

Natuurlijk kan de draad ook over of onder hindernissen door lopen – dat maakt deze speurtocht extra hilarisch! Rol de wol op terwijl je verder loopt. Aan het einde van het verhaal wacht je een sprookjesachtige verrassing, bijvoorbeeld het magische bostheater van pagina 18!

KLEURIGE VARIANT

Nog leuker wordt het als je draden van wol in verschillende kleuren langs de bomen spannt. Jeder kind volgt zijn eigen kleur draad en rolt deze op. Wat gebeurt er als de draden elkaar kruisen bij een moreelijk obstakel? En wie komt als eerste bij de sprookjesschat?



ECHTE SPROOKJESFIGUREN

Om het helemaal echt te maken, kun je familie en vrienden inschakelen. Stel hen – verkleed als sprookjesfiguren – op langs de route van de speurtocht.

Wat kunnen ze doen?

Rapunzel rolt haar lange vlecht uit om de juiste richting aan te geven.

De boze stiefmoeder deelt appels uit (maar natuurlijk geen vergiftigde!).

De kinderen spelen tikkertje met de Boze Wolf om hem te vangen.

De heks biedt een heksenoepeje aan (met 'spinnetjes' erin: gehaktballetjes met vermicelli-pootjes).

De reus laat de kinderen een reusachtige opdracht doen.

Roodkapje geeft een mandje met koekjes, die de kinderen naar haar oma moeten brengen.

Een boselfje vertelt een raadsel dat eerst opgelost moet worden, voor de kinderen weer verder mogen.

Assepoester danst een walsje met een kinderprins.

De prinses ligt te slapen op de erwt. De kinderen moeten de erwt te pakken krijgen – zonder de prinses wakker te maken – voor ze verder mogen lopen!



www.lannoo.com
www.ketnet.be

Registreer u op onze website en we sturen u regelmatig een nieuwsbrief met informatie over nieuwe boeken en met interessante, exclusieve aanbiedingen.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervoelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand en/of openbaar gemaakt in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch of op enige andere manier zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Teksten Sarah Devos, www.sarah-devos.be

Met dank aan iedereen die spelletjes en inspiratie deelde! Speciale dank gaat uit naar

- Jeroen, voor de superduidelijke uitleg bij het schildenspel.
- Stella, Lili en hun buurkinderen, voor de inspiratie voor de geheime(n)post.

Grafische vormgeving Studio Lannoo en Keppie & Keppie
Foto's en beelden Shutterstock, behalve:

- p. 27 plakoksel bij een zoete kers (*Prunus avium*), 18 februari 2008, Wikipedia, © Robvdve
- p. 42 sproeier, © www.housingaforest.com
- p. 48 enorme frisdrankfontein, © www.globalgeeknews.com
- p. 69 haaienflens, © www.krokotak.com
- p. 75 Dicke Bertha, Wikimedia, publiek domein
- p. 77 foto uit *Ren je rot* -> Martin Brozius in *Ren je rot* in 1981, 12 oktober 1981, Wikipedia, © TROS, werkopname *Ren je rot* (TROS 1981). Catalogusnummer FTA001012821_009_con (archieffbron 81826).
- p. 82: meisje op balance board, © www.hellowonderful.co
- p. 105: ijsballonnen, © www.hurrayic.blogspot.be
- p. 111: gloeistokjes in de vorm van ringen, © www.mommadidit.blogspot.be

We hebben ons uiterste best gedaan om bronnen en rechthebbenden van het gebruikte beeldmateriaal te achterhalen. Wanneer desondanks beeldmateriaal wordt getoond waarvan u (mede)rechthebbende bent en voor het gebruik waarvan u niet als bron of rechthebbende wordt genoemd, ofwel voor het gebruik waarvan u geen toestemming hebt verleend, kunt u contact opnemen met onze uitgeverij.

Wees steeds voorzichtig bij het uitvoeren van de opdrachten en het spelen van de spelletjes. Raadpleeg een volwassene bij alle spelletjes waar messen, hamers, vuur etc. gebruikt worden. Voorzichtigheid is altijd geboden.

De makers van dit boek zijn niet verantwoordelijk voor de eventuele schade die direct of indirect ontstaat door een (verkeerd) gebruik van dit boek.

© Uitgeverij Lannoo nv / Ketnet, 2015
ISBN 978 94 014 2472 1
D/2015/45/220
NUR 229