

HANDLEIDING

DE OERTIJD MACHINE

**DEEL 2:
DE SPEURTOCHT**

DE SPEURTOCHT

In dit gedeelte vind je alle details van de speurtocht. Het is handig dit bij de hand te houden zodat:

- je weet van de hoed en de rand.
- je kan corrigeren wanneer er (bewust dan wel onbewust) vals gespeeld dreigt te worden ;)
- je de spelers kan helpen waar nodig.

Let op! Hulp is helemaal niet erg, het kan voor kinderen gezellig en leerzaam zijn om het samen te doen!

GOED OM TE WETEN

- We doorlopen de speurtocht in 5 fases:
De advocaat van professor Don Dimetro - Fossielen zoeken - Reizen - Foto's verzamelen - Schat zoeken.
- Voor elke fase staat omschreven welke acties er plaats vinden.
- Bij verschillende acties hebben we tekstvoorstellen geschreven die letterlijk voor te lezen zijn maar uiteraard ook vrij in te vullen zijn.
- De advocaat en winkeleigenaar worden "gespeeld" door de spelbegeleider of andere ouder.
- Onder aan de pagina is dit gedeelte als PDF te downloaden en te printen.

DEEL 1. DE ADVOCAAT VAN PROFESSOR DON DIMETRO

ACTIES

De avonturiers: • Komen binnen bij het advocatenkantoor en gaan zitten.

De advocaat: • Zet de opdracht uit.
• Vraagt de spelers of ze het avontuur aan gaan.
• Overhandigt de bouwplaat van de Oertijdmachine, het startkapitaal dinocoins, de lijm en de schaar.

Zie TEKSTVOORZET 1.

De avonturiers: • Knutselen de Oertijdmachine in elkaar en laten hem controleren door de advocaat.

De advocaat: • Checkt of de Oertijdmachine goed in elkaar zit.
• Vertelt hoe de Oertijdmachine werkt.
• Stuurt de kinderen aan de hand van naar het Fossielenveld.

Zie TEKSTVOORZET 2.

TEKSTVOORZETTEN:

TEKSTVOORZET 1

“Welkom avonturiers. Mijn naam is Peter/Petra Dactylus en ik ben de advocaat van Professor Don Dimetro. Zoals jullie weten is de professor met zijn Oertijdmachine voorgoed naar de tijd van de dinosaurussen gereisd en heeft hij zijn vermogen hier achtergelaten. Daar heeft hij toch niks aan tussen de dino's. Aangezien jullie hier voor me zitten, denken jullie dus recht te hebben op zijn schat. Maar jullie weten ook dat ik die niet zomaar weg mag geven.

De professor heeft mij de opdracht gegeven de schatkaart naar zijn schat alleen te mogen geven aan echte avonturiers. Avonturiers die met een replica van de Oertijdmachine naar het verleden durven reizen en 3 foto's voor mij mee terug nemen: 1 van het grootste insect dat jullie kunnen vinden, 1 van de pootafdrukken van een diplodocus en 1 van het ei van een tyrannosaurus rex.

Gaan jullie het avontuur aan?”

• *Wacht antwoord van de kinderen af* •

“Super! Ik had niet anders verwacht van jullie.

Dan krijgen jullie nu van mij de Oertijdmachine en de tools om hem te bouwen. Jullie moeten hem namelijk zelf in elkaar zetten omdat ik daar geen tijd voor heb gehad. Als jullie klaar zijn zal ik controleren of jullie het goed gedaan hebben en krijgen jullie ook wat dinocoins om je reis te kunnen starten.”

TEKSTVOORZET 2

“Ah, hij zit in elkaar. Even kijken. Het ziet er goed uit, hij lijkt het te doen. Super. Ok luister goed dan leg ik uit hoe hij werkt.

De Oertijdmachine heeft twee kanten. Met de ene kant reis je naar het verleden en terug en de andere kant bevat een digitale camera.

De Oertijdmachine werkt op kinetische energie, dat is een moeilijk woord voor bewegingsenergie. Dit betekent dat jullie hem op kunnen laden door er rondjes mee te rennen. De Oertijdmachine heeft te veel energie nodig om in je eentje te kunnen opladen, dus je zal elkaars hand vast moeten houden, zo geven jullie je energie via elkaar door aan de machine. Zorg er wel voor dat degene die de Oertijdmachine vasthoudt zijn of haar duim goed op de vingerafdruksensor heeft, anders laat hij niet op.

De Oertijdmachine is maximaal opgeladen als jullie er 10 rondjes mee om de bank/(koffie)tafel ... zelf invullen gerend zijn. Dit is precies genoeg om 1 reis te maken! Dus als je terug komt vanuit het verleden zal je de Oertijdmachine steeds weer opnieuw moeten opladen.

Ok dan over het reizen zelf. Om te kunnen reizen heb je fossielen nodig die je met de fossielenla in de Oertijdmachine kan schuiven. De machine leest de fossielen uit en brengt je naar het tijdperk waar dit fossiel vandaan komt. Kijk op de fossielenmeter op de Oertijdmachine om te checken welk fossiel je nodig hebt voor welk tijdperk. Er kan maar 1 fossiel tegelijk in de machine, anders raakt hij in de war. Daarnaast moeten de fossielen op maat gemaakt worden. Anders passen ze niet.

Verder moeten jullie elkaar ook bij het reizen vasthouden want alleen als je via elkaar verbonden bent met de Oertijdmachine neemt hij je mee terug in de tijd.

Dan nog snel de digitale camera. Deze werkt eenvoudig. Overal in het verleden vind je foto's. Als je een foto maakt, schuif je hem in de camera en pats, je hebt hem opgeslagen. Als je een foto wil verkopen in de dinoshop hoef je alleen maar op print te klikken en je kan hem uit de camera halen.

Ok, ik heb alles verteld dat er te vertellen is. Aan de binnenkant van de Oertijdmachine vind je de handleiding in het kort terug, voor als jullie het even niet meer weten.

Tot slot heb ik vernomen dat er hier in de buurt een plek is die Het Fossielenveld genoemd wordt omdat er veel fossielen gevonden worden. Als ik jullie was zou ik hier op zoek gaan naar fossielen om mee te kunnen reizen.

Succes, wees voorzichtig en hopelijk tot ziens!”

DEEL 2. FOSSIELEN ZOEKEN

ACTIES

- De avonturiers:**
- Gaan naar het fossielenveld.
 - Vinden de aanwijzing en ontdekken dat ze iets nodig hebben om fossielen te kunnen opgraven.
 - Gaan naar de Dinoshop om een graafset te kopen.

- De winkeleigenaar:**
- Heet de avonturiers welkom, vertelt ze hoe de Dinoshop werkt en spoort de kinderen aan het hele assortiment te bekijken zodat de hoofdprijs ontdekt wordt.
 - Legt uit dat hij ook bijzondere vondsten inkoopt en geeft de kleine inkooplijst mee.

Zie TEKSTVOORZET 3

- De avonturiers:**
- Schaffen de graafset aan.
 - Gaan terug naar het fossielenveld.
 - Graven alle fossielen op.
 - Verkopen de fossielen die op de inkooplijst staan van de Dinoshop.
 - Moeten mogelijk tussentijds hun graafset laten repareren.

- De winkeleigenaar**
- Speelt gezellig mee.

TEKSTVOORZET 3

“Welkom in de Dinoshop! Leuk dat jullie er zijn. Mijn naam is Igua Nodon en ik ben gespecialiseerd in dinosaurusspullen. Ik neem aan dat jullie achter de schat van professor Dimetro aan zitten?”

• *Wacht antwoord van de kinderen af* •

“Ha, dat dacht ik al. Nou ik weet zeker dat ik spullen heb die jullie goed kunnen gebruiken, dus kijk gerust even rond en als jullie vragen hebben hoor ik het wel.”

• *Je kan hier ook even alle spullen aanprijzen* •

“Oh ja trouwens, ik verzamel ook foto's van bijzondere vondsten. Dus als je dinocoins nodig hebt; breng me dan mooie foto's van zaken die op mijn inkooplijst staan. Voor zaken die er niet op staan betaal ik misschien ook wel een paar dinocoins. Je kan het altijd proberen! Hier, neem deze maar mee

• *Geef de kleine inkooplijst mee* •

DEEL 3. TIJDREIZEN

ACTIES TIJDPERK JURA

- De avonturiers:**
- Knippen de fossielen om mee te reizen langs de stippellijnen uit zodat ze in de fossielenla passen.
 - Kiezen het eerste tijdperk uit en plaatsen het juiste fossiel in de Oertijdmachine.
 - Laden, elkaar vasthoudend, de Oertijdmachine op met kinetische energie.
 - Reizen, elkaar vasthoudend, naar het gekozen tijdperk.

- De spelbegeleider:**
- Houdt de boel in de gaten, assisteert, corrigeert en motiveert.

DEEL 4. FOTO'S VERZAMELEN

ACTIES TIJDPERK JURA

- De avonturiers:**
- Doorlopen de stappen van DEEL 3 - TIJDREIZEN.
 - Zoeken de ruimte met het Jura titelvel.
 - Vinden de aanwijzing en lezen hierop hoe ze het spoor van de diplodocus kunnen identificeren.
 - Zoeken alle 6 de sporen.
 - Identificeren aan de hand van het raadsel op de aanwijzing het juiste spoor en slaan de foto op in de digitale camera van de Oertijdmachine.
 - Slaan eventuele andere foto's waar dinocoins mee te verdienen zijn ook op in de digitale camera van de Oertijdmachine.

- De spelbegeleider:**
- Houdt de boel in de gaten, assisteert, corrigeert en motiveert.
 - Kan de avonturiers er aan herinneren dat er tips te koop zijn in de Dinoshop.
 - Kruipt in de huid van de winkeleigenaar als het aan de orde is.

ACTIES TIJDPERK CARBOON

- De avonturiers:**
- Doorlopen de stappen van DEEL 3 - TIJDREIZEN.
 - Zoeken de ruimte met het Carboon titelvel.
 - Vinden de aanwijzing en ontdekken dat ze een dinometer nodig hebben.
 - Reizen terug naar het heden om de dinometer aan te schaffen (óf besluiten alle insecten te fotograferen en dan terug te reizen en de dinometer aan te schaffen).
 - Gaan op zoek naar alle insecten en geleedpotigen zonder daarbij de vloer te raken (de vloer is lava).
 - Meten met de dinometer de dieren op en rekenen aan de hand van de informatie op de foto's uit welke het grootst is (de foto's zijn namelijk niet allemaal vanaf dezelfde afstand genomen).
 - Slaan de juiste foto op in de digitale camera van de Oertijdmachine.
 - Slaan eventuele andere foto's waar dinocoins mee te verdienen zijn ook op in de digitale camera van de Oertijdmachine.

- De spelbegeleider:**
- Houdt de boel in de gaten, assisteert, corrigeert en motiveert.
 - Kan de avonturiers er aan herinneren dat er tips te koop zijn in de Dinoshop.
 - Kruipt in de huid van de winkeleigenaar als het aan de orde is.

ACTIES TIJDPERK KRIJT

- De avonturiers:**
- Doorlopen de stappen van DEEL 3 - TIJDREIZEN.
 - Zoeken de ruimte met het Krijt titelvel.
 - Vinden de aanwijzing en ontdekken dat ze kunnen overwegen An-T-Rex te kopen in de Dinoshop (als ze dit niet al gedaan hebben).
 - Lezen de instructies op het startkaartje van het speelveld.
 - Wijzen iemand aan die de foto gaat halen.
 - Deze avonturier sluipt (links, rechts of rechtdoor. Niet schuin!) over de bosgrond en draait bij elke stap het betreffende kaartje om en ...
 - ... zet de volgende stap als er niets onder de bladeren te voorschijn komt.
 - ... slaat de foto op als er iets waardevols onder te bladeren te voorschijn komt.
 - ... houdt zich samen met de andere avonturiers 10 tellen muisstil als er op een kleine tak gestapt is.
 - ... reist zo snel mogelijk terug naar het heden als er op een dikke tak gestapt is om aan de T-Rex te ontsnappen. Behalve als ze An-T-Rex hebben, daarmee kunnen ze de T-Rex eenmalig verjagen. Komt de T-Rex daarna nog een keer is het alsnog rennen!
 - Bereikt uiteindelijk het ei van de tyrannosaurus rex en slaat de foto op in de digitale camera van de Oertijdmachine.
- De spelbegeleider:**
- Maakt gedurende dit spel tyrannosaurus rex slaapgeluiden.
 - Maakt wanneer er op een kleine tak gestapt is tyrannosaurus rex bijna-wakker- wordt geluiden.
 - Brult keihard wanneer de tyrannosaurus rex echt wakker wordt zodat de avonturiers en nog sneller vandoor gaan :)
 - Houdt de boel in de gaten, assisteert, corrigeert en motiveert.
 - Kan de avonturiers er aan herinneren dat er tips te koop zijn in de Dinoshop.
 - Kruipt in de huid van de winkeleigenaar als het aan de orde is.

DEEL 5. SCHATZOEKEN

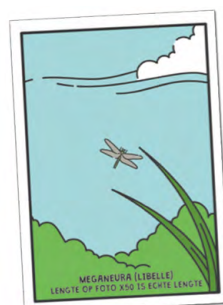
ACTIES

- De avonturiers:**
- Brengen de 3 foto's naar de advocaat.
- De advocaat:**
- Controleert de foto's (zie hieronder de juiste 3).
 - Stuurt ze terug als de foto van het insect geen insect is (instinker: er zijn namelijk ook geleedpotigen te vinden in het carboon) en/of de pootafdruk niet de juiste is.
 - Feliciteert ze met het volbrengen van de opdracht en overhandigt de schatkaart.
 - Vertelt dat de avonturiers nog 1 keer terug moeten komen als ze de schat gevonden hebben.

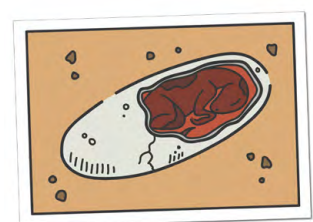
Zie TEKSTVOORZET 4 scenario 1 en/of 2.



DIPLODOCUSSPOOR



GROOTSTE INSECT



TYRANNOSAURUS EI

- De avonturiers:** • Gaan op zoek naar de schat.
- De spelbegeleider:** • Houdt de boel in de gaten, assisteert, corrigeert en motiveert.
- De avonturiers:** • Vinden de schat en beseffen dat ze nu genoeg dinocoins hebben om de hoofdprijs te kopen in de Dinoshop.
• Kopen de hoofdprijs in de dinoshop.
- De winkeleigenaar:** • Speelt gezellig mee en wijst de avonturiers er op dat de advocaat ze nog even wil zien.
- De avonturiers:** • Gaan nog 1 keer terug naar de advocaat.
- De advocaat:** • Prijst de avonturiers, overhandigt de oorkonde en geeft aan dat ze hem zelf mogen afmaken met de foto's.

Zie TEKSTVOORZET 5
- De avonturiers:** • Plakken de foto's op de oorkonde.
- De trotse ouders:** • Maken een mooie teamfoto van de avonturiers met oorkonde, Oertijdmachine, dinocoins en wat al niet :)

TEKSTVOORZET 4

"Welkom terug avonturiers! Wat ben ik blij jullie in levende lijve te zien! Is het gelukt? Hebben jullie de foto's bij je?"

• Wacht antwoord van de kinderen af •

Scenario 1: Alles klopt.

"Geweldig! Laat maar eens zien, want ik moet ze wel even controleren. Ja dank je wel. Eens even kijken. Dit is inderdaad het spoor van een diplodocus, gaaf, en... zo dan, wat een griezel, ja, deze libelle klopt ook en als laatst ... ja ja, dit is onmiskenbaar het ei van een tyrannosaurus Rex. Fantastisch jongens jullie hebben het gewoon voor elkaar!"

Jullie hebben de schatkaart dubbel en dwars verdiend, de Professor zou trots op jullie zijn. Alsjeblieft. Succes met jullie laatste zoektocht. Kom nog even terug als jullie de schat gevonden hebben. Dan heb ik nog wat voor jullie. Succes!"

Scenario 2: Niet alles klopt.

"Geweldig! Laat maar eens zien, want ik moet ze wel even controleren he?. Ja dank je wel. Eens even kijken. Oh oh ... Hier gaat iets niet helemaal goed jongens. "

- "Dit is helaas niet het spoor van een diplodocus, dit is het spoor van een (zie controle vel). Jullie zullen toch echt nog een keer terug moeten."
- "Dit is helaas niet het grootste insect/geen insect maar een geleedpotige. Denk er aan, insecten hebben 6 poten en geen poot meer. Jullie zullen toch het nog een keer terug moeten. (zie controle vel)."
- "Dit is helaas geen diplodocusspoor en dit ook niet het insect dat ik zoek. Jullie zullen toch echt nog een paar keer terug moeten en vraag misschien hulp dit keer (help de kinderen dit keer zodat het leuk blijft)."

"Ah daar zijn jullie weer! Laat snel zien. Even kijken ... Ja hoor, dit keer klopt het helemaal! Fantastisch! Jullie hebben de schatkaart dubbel en dwars verdiend, de Professor zal trots op jullie zijn. Alsjeblieft. Succes met jullie laatste zoektocht. Kom nog even terug als jullie de schat gevonden hebben. Dan heb ik nog wat voor jullie."

• Wacht tot de avonturiers terug zijn met de goede foto's •

"Ah daar zijn jullie weer! Laat snel zien. Even kijken ... Ja hoor, dit keer klopt het helemaal! Fantastisch! Jullie hebben de schatkaart dubbel en dwars verdiend, de Professor zal trots op jullie zijn. Alsjeblieft. Succes met jullie laatste zoektocht. Kom nog even terug als jullie de schat gevonden hebben. Dan heb ik nog wat voor jullie."

TEKSTVOORZET 5

“Ha daar zijn jullie weer, dat kan maar 1 ding betekenen; jullie hebben de schat gevonden. Gefeliciteerd! Ik weet zeker dat de professor blij is dat zijn vermogen naar zulke uitstekende avonturiers gaat. Ik heb nog een ding voor jullie. Kijk eens, een oorkonde. Zo kunnen jullie altijd bewijzen dat jullie de opdrachten volbracht hebben. Ik heb de foto's gekopieerd, zo kunnen jullie de kopieën op de oorkonde plakken.

Het ga jullie goed!