



Pip en Wijsje volgen de kaart



Werkblad 1 — Klaar om de kaart te volgen



Welkom bij de kaartentafel in het Kompas huis!
Pip en Wijsje gaan op avontuur en jij helpt
mee de kaart te volgen.



1. Bekijk de
symbolen op
de kaart.



2. Zoek waar
de route
begint.



3. Volg de pijlen
en herkennings-
punten.



4. Ontdek waar
Pip en Wijsje
uitkomen.



Mijn avontuur heet: _____

De route begint bij: _____

Aan het einde hoop ik te vinden: _____



Pip en Wijsje volgen de kaart



Werkblad 2 — Volg de juiste route



Help Pip en Wijsje om de ster op de kaart te bereiken.
Ga langs alle drie de herkenningspunten.



De route die ik koos gaat langs: _____

Ik kwam uit bij: _____



Pip en Wijsje volgen de kaart



Werkblad 3 — Lees de kaarttekens



Kijk goed naar de symbolen en ontdek wat ze op de kaart betekenen.

1. Kaartlegenda

			
huis — startpunt	boom — bos	golvende lijn — water	brug — oversteekplaats
			
bloem — bloemenveld	pootafdruk — dierenspoor	ster — bestemming	pijl — richting



2. Opdrachten

1. Omcirkel het startpunt.



2. Zet een kruis bij de brug.



3. Teken een pijl richting de boom.



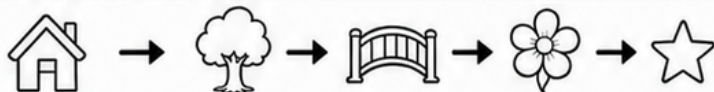
4. Kleur de ster die de bestemming aangeeft.



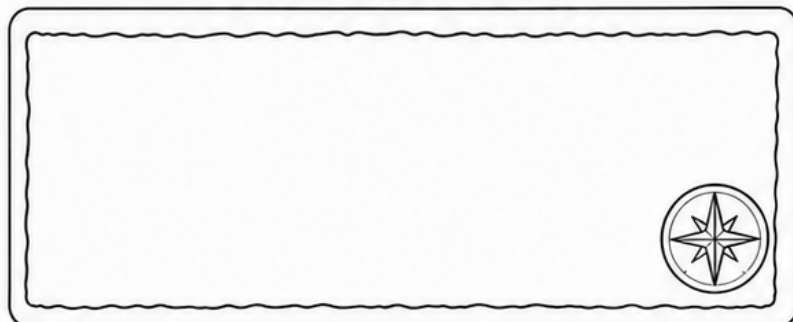
5. Verbind ieder symbool met de juiste betekenis.

- | | | |
|---|---|-------------------|
|  | • | • oversteekplaats |
|  | • | • bloemenveld |
|  | • | • richting |
|  | • | • bestemming |
|  | • | • startpunt |
|  | • | • bos |
|  | • | • dierenspoor |
|  | • | • water |

3. Route in symbolen



Teken deze route in het kaartvak.





Pip en Wijsje volgen de kaart



Werkblad 4 — Maak je eigen avonturenkaart



Ontwerp je eigen kaart met paden, herkenningspunten en een bestemming.



Legenda

☐	_____
☐	_____
☐	_____
☐	_____
☐	_____

Mijn kaart heet: _____

Mijn avontuur begint bij: _____

De bestemming is: _____

Onderweg kom je langs: _____



Teken met een gekleurde lijn de route die Pip en Wijsje moeten volgen.