

Bedenk jouw avonturenroute

Bedenk, teken en verzin jouw eigen avontuur.

1



Kies een start- en eindpunt.

2



Teken drie bijzondere tussenstops.

3



Voeg opdrachten en hindernissen toe.

4

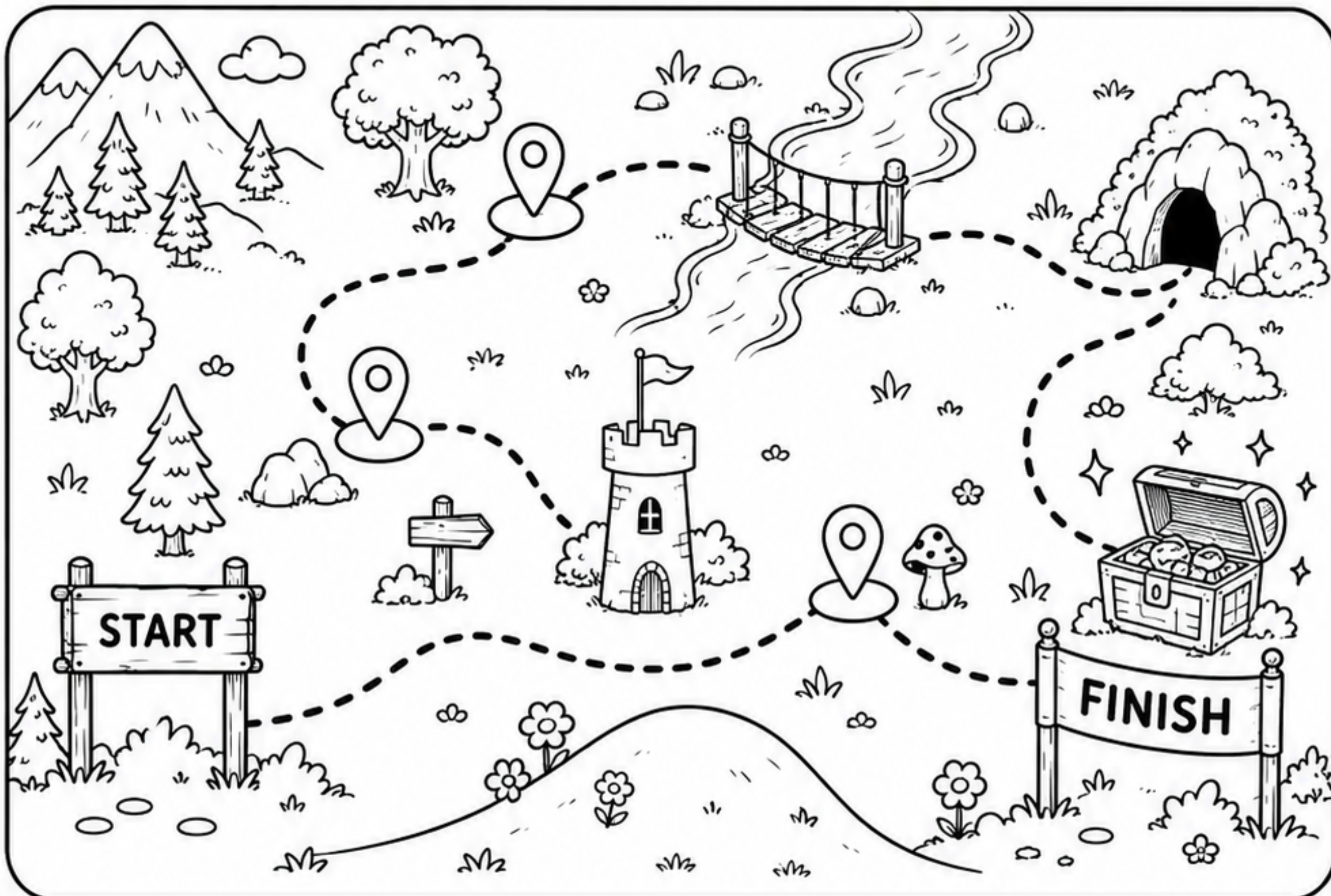


Bedenk de beloning aan het einde.

Mijn avontuur heet: _____

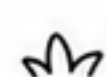
De route begint bij: _____

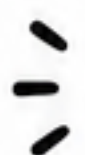
Aan het einde vind je: _____





Spelwereld - Print. Speel. Ontdek





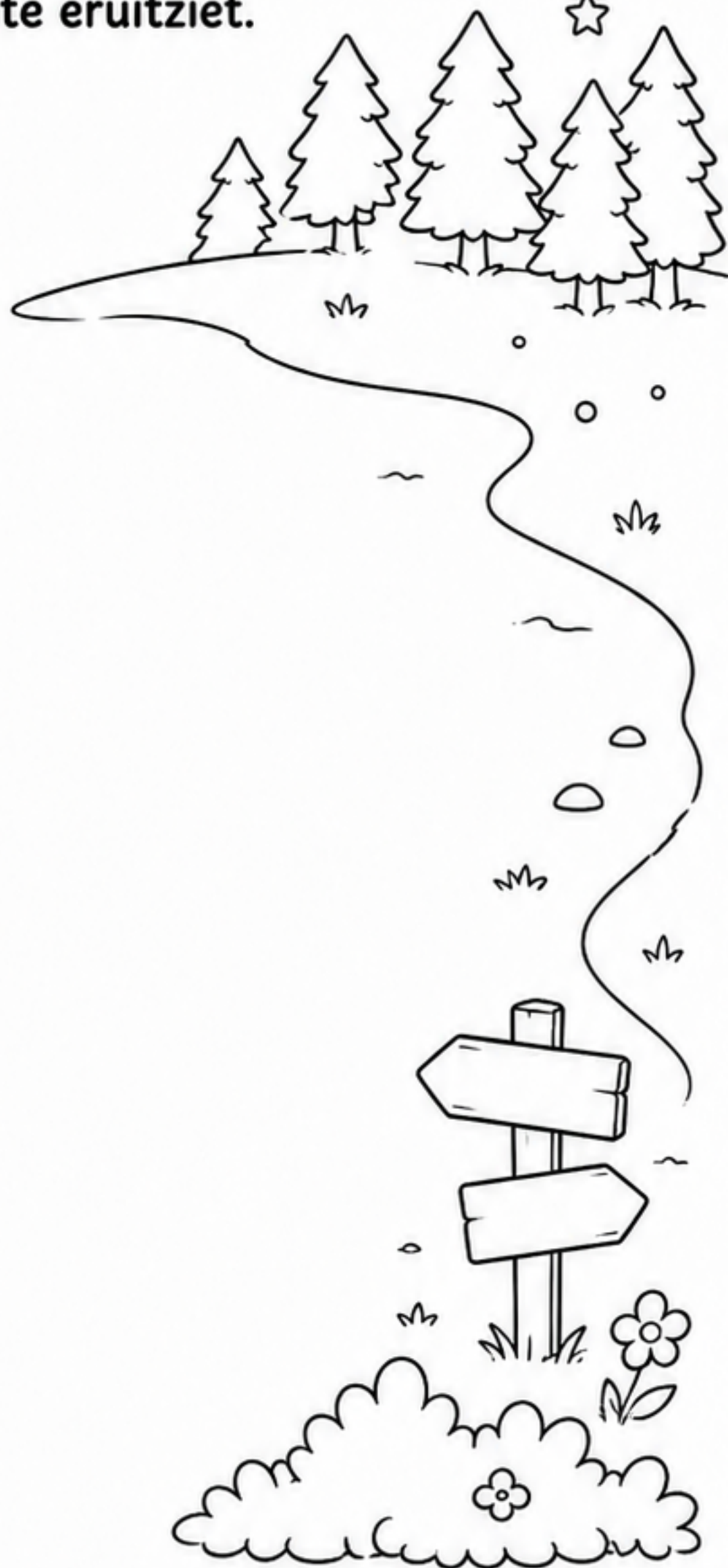
Kleurplaat



Teken je eigen avonturenkaart



Bedenk zelf hoe jouw route eruitziet.



Welke uitdaging kom je onderweg tegen?



Wie gaat er mee op avontuur?





Routeonderdelen



Gebruik deze ideeën in jouw ontwerp.

Locaties



grot



kasteel



boomhut



schip



vulkaan

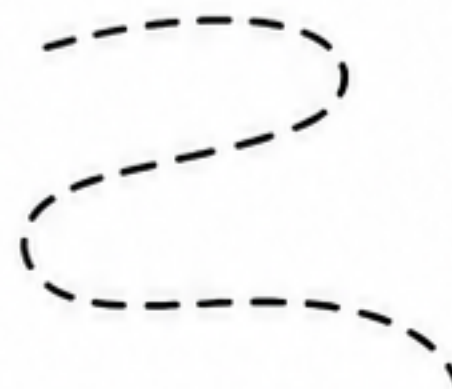


toren

Paden



voetstappen



stippellijn

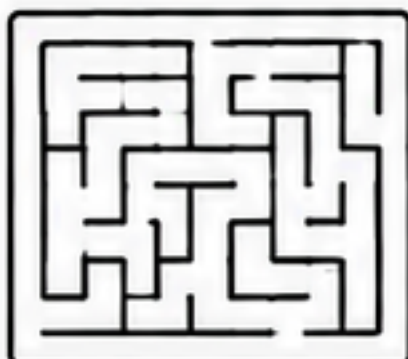


spoorrails

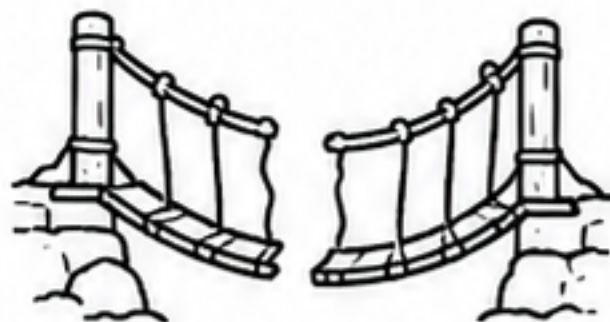


rivierroute

Uitdagingen



doolhof



gebroken brug



raadsel



sleutel



gesloten poort

Beloningen



schatkist



medaille



magisch voorwerp



feestelijke finish