



Het Kerstmis Mysterie

(KMM-01-3)

Benodigdheden

- Set met kaartjes

Print de set met kaarten dubbelzijdig uit, snijd/knip ze doormidden zodat je kaarten op A5-formaat hebt. Vouw vervolgens de kaarten dubbel met de dikgedrukte antwoorden aan de buitenzijde.

- Aftekenlijsten

Spelbeschrijving

De leerlingen gaan detective Jules helpen bij het oplossen van een mysterie. Dat doen ze door vragen te beantwoorden. Deze staan in de gevouwen kaartjes die in de ruimte hangen. In elke kaart staat ook een nieuwe vraag. Het antwoord op die vraag staat ook weer op de buitenzijde (en dus in het zicht) van de kaartjes. Binnenin sommige kaartjes staan ook aanwijzingen. Die aanwijzingen strepen de leerlingen weg op hun aftekenlijst.

Speel het spel in tweetallen. Bij de start van het spel krijgt elk tweetal een aftekenlijst en enkel het antwoord van het kaartje waar ze moeten beginnen. Sla bij het verdelen van de "startopgaven" steeds een of twee kaartjes over. Zo is de kans kleiner dat leerlingen in grotere groepjes het mysterie gaan oplossen.

De leerlingen zijn klaar wanneer ze op hun aftekenlijst in alle drie de vakken nog 1 item niet hebben aangekruist. Heeft een tweetal meer items over in een van de vakken, kijk dan welke ze missen en geef het tweetal een nieuwe "startopgave". Het tweetal zal dan vragen tegen gaan komen die het wellicht al gezien heeft, maar bij een van die vragen heeft het tweetal voor het verkeerde antwoord gekozen.

Het verhaal

Als Jolijn op kerstavond naar bed moet, ziet ze door haar slaapkamerraam een lichtje in de villa aan de rand van het bos. Vreemd, want de villa staat al jaren leeg. Ze haalt de anderen erbij. Ook zijn zien het lichtje. Met zijn allen besluiten ze te gaan kijken.

Wat de familie niet weet, is dat de kerstman gevangen gehouden wordt in de villa. Lukt het ze om de kerstman te bevrijden en ervoor te zorgen dat iedereen kerst met cadeautjes kan vieren?

Oplossing

Wie vindt de kerstman?

Oma Jet

Waarmee wordt hij bevrijd?

Zaag

Waar zat de kerstman gevangen?

Kelder

Speel je het spel met 40 kaarten, dan moeten onderstaande items voorafgaand aan het spel al worden doorgestreept op de aftekenlijst:

Jinte
Oom Bram

Hark
Snoeischaar

Berging
Eetkamer