

# KAPITEIN EIGENWIJS



EEN PIRATENDOEBOK

PAUL TINNEMANS



LAURY TINNEMANS



# WOORDZOEKER



Op een piratenschip is van alles te vinden.  
Kan jij alles uit het lijstje hieronder  
terugvinden in de woordzoeker?



**Tip:** de woorden gaan van links naar  
rechts, van boven naar beneden maar ook  
schuin van linksboven naar rechtsonder!



L	D	T	R	N	K	Z	V	O	Z	I	D	V	E	Q	L
J	Z	M	A	T	R	O	O	S	A	W	K	U	S	S	F
T	R	B	P	Q	L	O	M	T	S	O	K	S	C	D	W
Y	G	V	L	A	G	F	E	B	T	F	L	C	C	S	E
Q	R	T	E	I	P	P	U	R	U	M	A	S	T	Z	H
I	W	H	N	N	B	E	K	A	U	I	B	C	B	F	Y
I	X	O	S	X	L	D	G	O	R	T	S	H	O	Q	F
W	P	P	F	G	G	X	M	A	M	R	M	A	T	V	S
L	T	A	C	J	Q	C	E	K	A	P	I	T	E	I	N
Q	K	N	O	P	Q	G	P	D	N	I	A	M	R	J	V
N	V	K	L	Z	G	Q	F	G	B	C	V	S	H	X	L
K	U	E	K	O	K	M	R	Q	I	L	N	T	A	Z	W
L	B	R	L	Z	V	C	U	M	M	K	L	S	M	B	W
L	C	W	M	H	H	F	B	A	V	J	J	T	E	E	O
Y	B	F	E	H	C	X	G	X	U	G	P	Q	T	B	P
P	X	R	H	G	F	U	V	N	C	V	W	D	L	E	Y

Anker  
Boterham  
Kapitein  
Kombuis

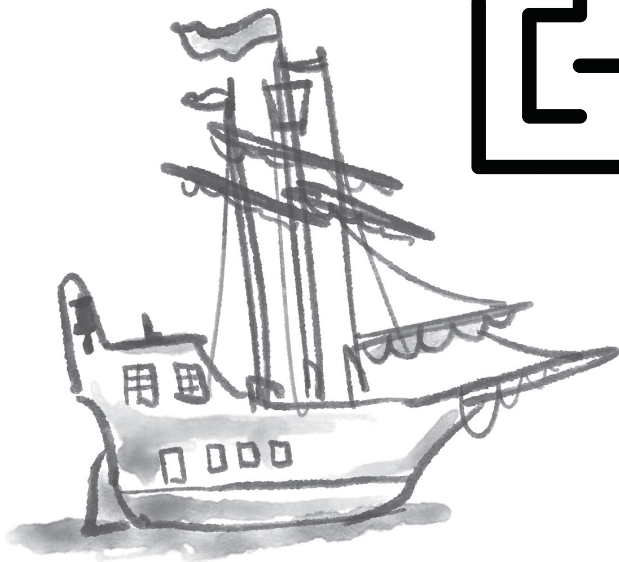
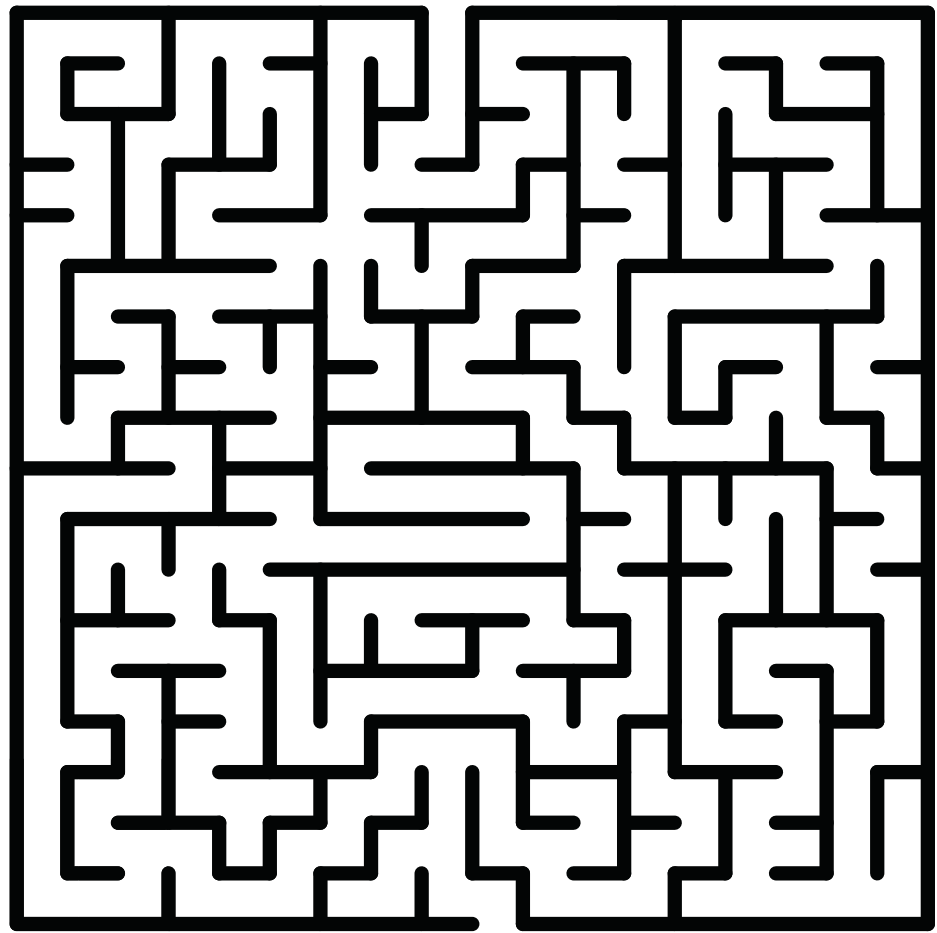
Kompas  
Mast  
Matroos  
Papegaai

Roer  
Schat  
Stuurman  
Vlag



# DOOLHOF

Kanonnen en krakels,  
Kapitein Eigenwijs heeft zo  
hard naar een schat gezocht  
dat hij de weg naar zijn schip  
kwijt is! Kan jij hem helpen?



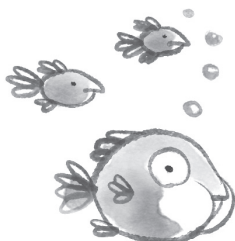


# PIRATENSPEL

Kapitein Eigenwijs heeft een slecht humeur en Stuurman Bertus ziet de bui al hangen! De bemanning probeert de kapitein zo goed mogelijk te ontlopen... lukt het jou om je kajuit te bereiken zonder dat de kapitein je ziet?

## DE SPELREGELS

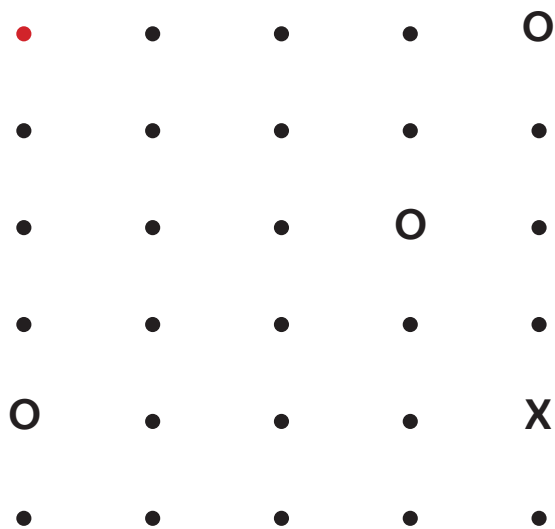
- 1 Dit spel speel je buiten, met minimaal 3 personen, bijvoorbeeld op een grasveldje of in een leeg stuk van de speeltuin.
- 2 Baken twee lijnen af op het speelveld: een startlijn en een finishlijn (of muur)
- 3 Wijs één speler aan als de kapitein. Die gaat staan bij de finish, met zijn rug naar de rest en zijn ogen dicht.
- 4 Als de bemanning klaar staat brult de kapitein “Blubberende... blaasvissen!”
- 5 Tijdens het roepen mogen de anderen naar de finish rennen of sluipen. Maar zodra de kapitein uitgesproken is, draait hij zich om opent zijn ogen!
- 6 De bemanningsleden moeten direct bevroren als een standbeeld. Ziet de kapitein dat iemand nog beweegt of doorloopt? Dan moet diegene terug naar de startlijn.
- 7 Het bemanningslid dat als eerste de kapitein kan aantikken of de finish bereikt zonder betrappt te worden op bewegen, is de winnaar. Deze persoon is de nieuwe kapitein voor de volgende ronde.



# KEN JIJ JE WINDRICHTINGEN?

N = noord O = oost Z = zuid W = west

Kijk goed naar het kompas, om te leren welke richting bij welke letter hoort. Volg de routes die de letters aangeven op de kaart. Welke van deze routes leidt Kapitein Eigenwijs naar de schat bij de X? Start bij de rode punt.



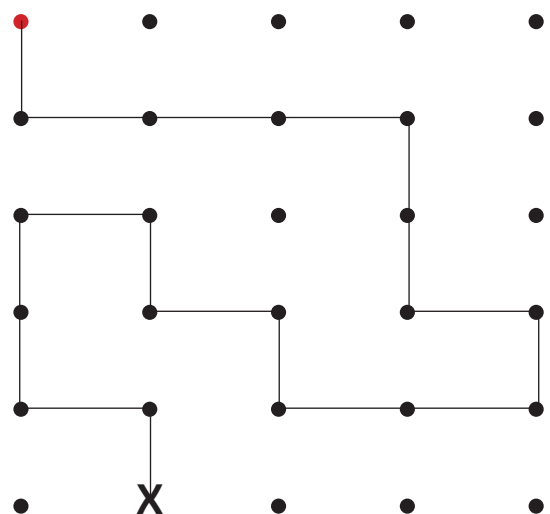
- A ZZOZZZWWN
- B OOOZON
- C ZOOZWZZOON OZ
- D ZZZOONNWZOO

## Nu andersom!

Kees Kompas heeft netjes bijgehouden hoe ze naar de schat zijn gelopen.

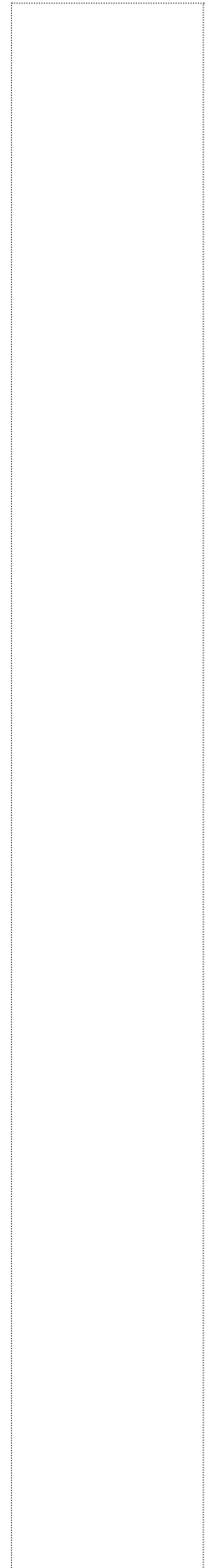
Kan jij de reeks opschrijven van de route die ze zijn gegaan?

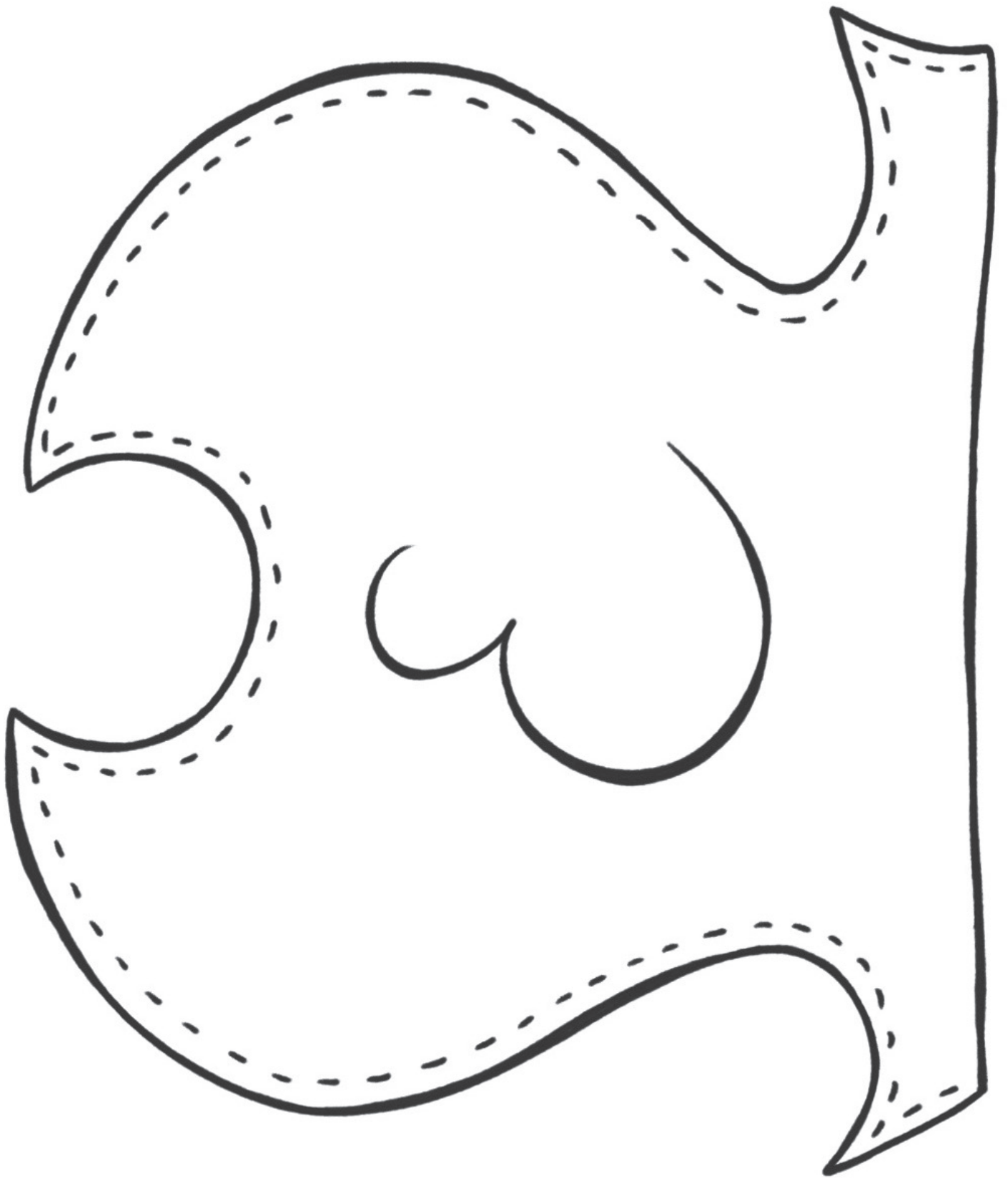
Volg de stapjes met je vinger en schrijf de letters van de bijbehorende windrichtingen op. En start ook hier weer bij de rode punt



# MAAK JE EIGEN EIGENWIJZE PIRATENHOED!

1. Print deze en de volgende pagina enkelzijdig uit op dik papier.
2. Knip de hoed, de veer en de stroken netjes uit.
3. Plak of niet de veer vast aan de hoed.
4. Plak of niet de hoed vast aan het midden van de eerste strook.
5. Plak de tweede strook aan de eerste zodat er een cirkel ontstaat die om je hoofd past. Hiervoor heb je misschien hulp nodig van je ouders.
6. Tadaa, nu ben je een echte piraat!





# KLEURPLAAT

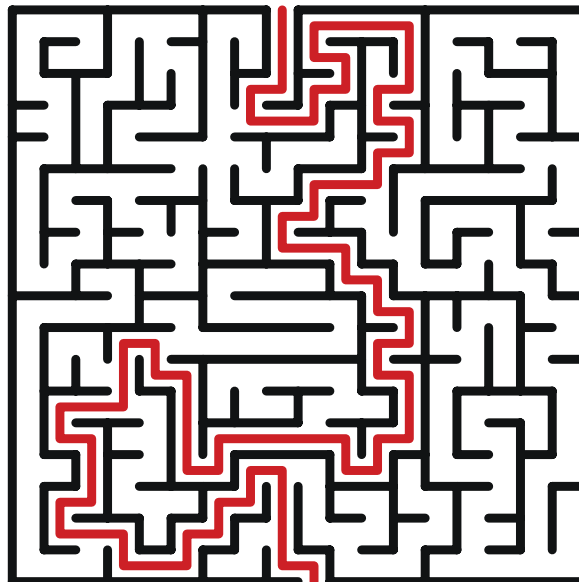


# OPLOSSINGEN

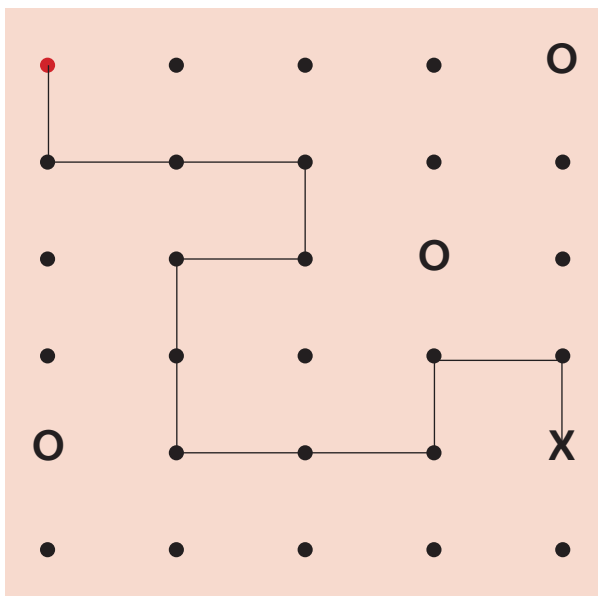
## WOORDZOEKER

L	D	T	R	N	K	Z	V	O	Z	I	D	V	E	Q	L
J	Z	M	A	T	R	O	O	S	A	W	K	U	S	S	F
T	R	B	P	Q	L	O	M	T	S	O	K	S	C	D	W
Y	G	V	L	A	G	F	E	B	T	F	L	C	C	S	E
Q	R	T	E	I	P	P	U	R	U	M	A	S	T	Z	H
I	W	H	N	N	B	E	K	A	U	I	B	C	B	F	Y
I	X	O	S	X	L	D	G	O	R	T	S	H	O	Q	F
W	P	P	F	G	G	X	M	A	M	R	M	A	T	V	S
L	T	A	C	J	Q	C	E	K	A	P	I	T	E	I	N
Q	K	N	O	P	Q	G	P	D	N	I	A	M	R	J	V
N	V	K	L	Z	G	Q	F	G	B	C	V	S	H	X	L
K	U	E	K	O	K	M	R	Q	I	L	N	T	A	Z	W
L	B	R	L	Z	V	C	U	M	M	K	L	S	M	B	W
L	C	W	M	H	H	F	B	A	V	J	J	T	E	E	O
Y	B	F	E	H	C	X	G	X	U	G	P	Q	T	B	P
P	X	R	H	G	F	U	V	N	C	V	W	D	L	E	Y

## DOOLHOF

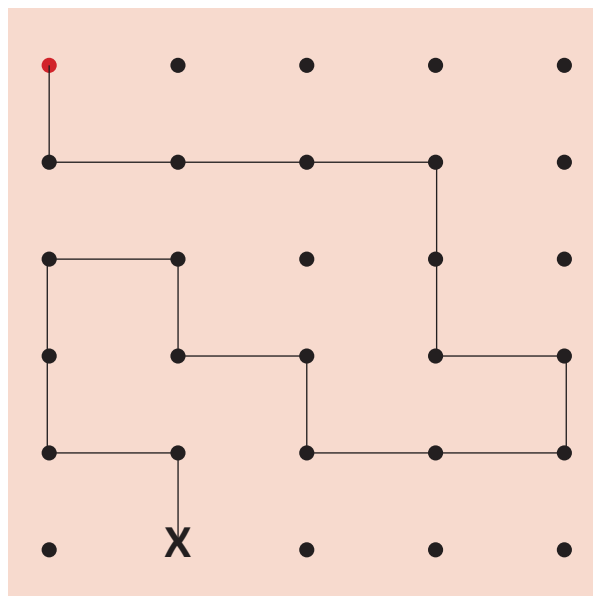


## WINDRICHTING 1



Z O O Z W Z Z O O N O Z

## WINDRICHTING 2



Z O O O Z Z O Z W W N W N W Z Z O Z