



DIEFSTAL IN HET SPROOKJESBOS OPLOSSINGEN



1 - 6



6+



1 - 2 h



Illustraties: Brecht C-ARTon

Auteurs: PETER VAN VOOREN - DIMITRI VANDORPE - LOWIE BEERNAERT - FABRICE VANDENBOGAERDE

Diefstal in het sprookjesbos



Met de letters uit het toverboek, kan je
ROODKAPJE
vormen!



De inwoners van het sprookjesbos



☐ De Boze Wolf



☐ Roodkapje



☐ Peter Pan



☐ Tinkerbel



☐ De Kleine Zeemeermin



GEEST kijkt je hier twee keer aan. Kijk maar eens onder de paddenstoel!



☐ Geest



☐ Aladdin



☐ De Prins



☐ Blikken man



☐ Assepoeter



☐ De Goede Fee



☐ De Drie Biggen



☐ Sneeuwitje

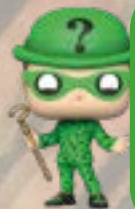


☐ Hartenkoningin



☐ De Gelaarsde Kat

Kruis hier de sprookjesfiguren aan die jullie vinden door het oplossen van raadsels. Zij zijn onschuldig!



Kaartenparade

O nee, iemand heeft alle kaarten door elkaar geschud!

Leg jij ze terug op hun plaats? De kaarten hebben een waarde van 1 tot en met 4.

Leg ze zo dat elke waarde in elke rij, kolom en vierkant juist één keer voor komt.

De kaarten in de rode vierkanten vormen een code.

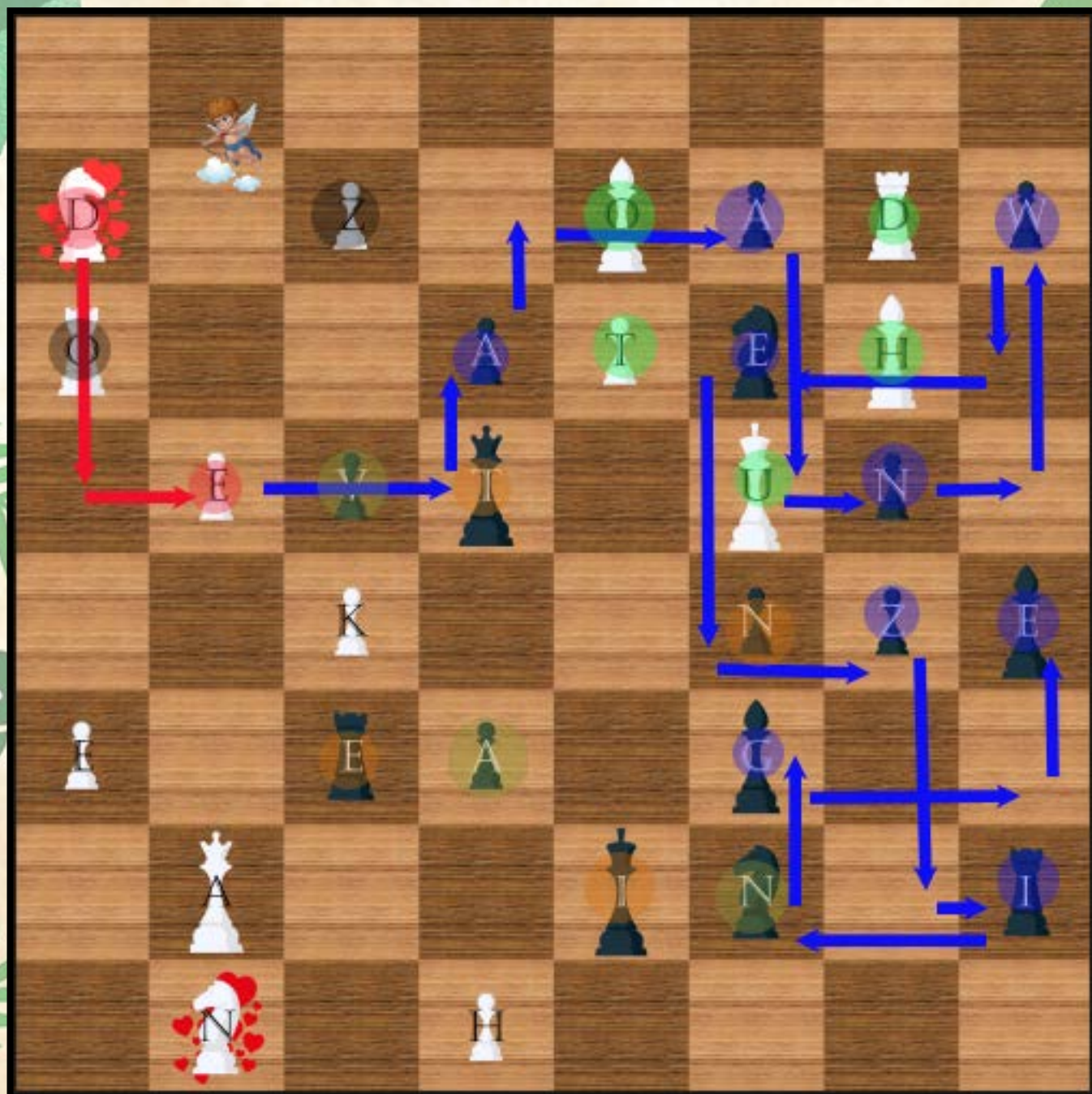
1	2	4	3
	4		1
4	3	1	2
2		3	

133 = **HARTENKONINGIN**

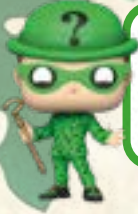




Spring van letter naar letter zoals een paard van het schaakbord.
De letter waar je vertrekt en de letter waar je eindigt schrijf je op. Zo vorm je woorden.
Bij elk woord verandert de kleur van de stukken. Het eerste woord met de witte stukken, het tweede met de zwarte ,enz...



DE AANWEZIGE HOUDT NIET ZO VAN HAKEN
PETER PAN (kapitein haak)



Over welke inwoner van het sprookjesbos, wordt in dit verhaal niks verteld?

Geen zin om zelf te lezen? Scan de QR- Code.

Paniek in het sprookjesbos

Er was eens ... heel lang geleden, toen de dieren nog spraken, een groot bos hier ver vandaan: **HET SPROOKJESBOS**. Alle sprookjesfiguren leefden er gezellig bij elkaar tot ...die ene dag.... waarop alles veranderde!

Een **Oud Vrouw** vertelt het verhaal. Ze verplaatst haar bril vanop het topje van haar neus naar haar oude grijze haren, legt haar toverstok opzij en begint haar relaas:

In het sprookjesbos leefden al mijn vrienden en vriendinnen. Mijn Beste Vriendin was beeldschoon. Ze hulde zich altijd in een **vuurrode mantel** waardoor je haar van ver zag komen. Als het regende, zette ze haar cape op. Zo werden haar haren nooit nat.

Op een dag hadden we afgesproken om samen met haar Buurmeisje waterspelletjes te spelen. Het Buurmeisje noemden we '**de Prinses van het meer**'. Zij kon zwemmen als de beste.

Toen ik bij het meer aankwam, was er echter niemand. Vreemd? Had ik me vergist? Zouden ze gaan spelen zonder mij?

Neen, dat kon niet, ruzie bestond niet in ons bos.

Plots merkte ik het **Appelmeisje** op, We noemden haar zo omdat ze verlekkerd was op appels. Overdag zagen we haar bijna nooit. Daarom was haar huid spierwit.

Ook zij klonk bezorgd. Elke avond, terwijl ze appeltjes voor de dorst zocht, stopte ze even bij het **Poetsmeisje**. Altijd was zij wel ergens aan het poetsen maar deze keer kon ze haar niet vinden. Wat was hier toch aan de hand?

Samen met het Appelmeisje trok ik op zoektocht. Al vlug liepen we de **Stinky Broertjes** tegen het lijf. Zij speelden voortdurend modderspelletjes, maar nu niet. Ze waren op de vlucht! "Het grote **Monster** is terug in ons bos!", schreeuwden ze.

Het grote Monster had een grijze vacht en tanden zo groot en scherp, dat hij iedereen in het bos aan flarden kon scheuren. Hij had grote honger en verslond iedereen die zijn pad kruiste.

We hadden hulp nodig en besloten op zoek te gaan naar de **Boswijze**. Hij woont in een oude lamp. Nadat hij ons verhaal hoorde, floepte hij tevoorschijn. 'We moeten de **Groene Jongen** zoeken, opperde hij. Met zijn pak van bladeren kan hij zich heel goed verstoppen in de kruin van een boom. Daarna moet hij zo vals op zijn panfluit spelen, dat het Monster wegvlucht.

Niet elk plan is een goed plan en dat bleek al snel. Met één hap vernielde het hongerige Monster de schuilplaats van de Groene Jongen. **Rammelkar** snelde te hulp. Alle metalen voorwerpen rond zijn lichaam maakten een hels kabaal. Monster werd daardoor even afgeleid. Dat zorgde ervoor dat Groene Jongen en Rammelkar konden vluchten. Monster werd woest, razend. Hij had grote honger. Zijn gehuil galmde onheilspellend door het bos.

Door het gehuil daagden ook de andere sprookjesfiguren op. Iedereen keek paniekerig om zich heen. Behalve de **Meesteres van het bos**. Zij keek zoals altijd streng. "Ga naar huis en verzamel jullie kostbaarste bezittingen. We moeten vluchten!", bulderde ze. "Ik vertrek niet zonder mijn vriendinnetje 'het Poetsmeisje'", protesteerde **Casanova**. Zijn paard steigerde om het protest kracht bij te zetten. Inderdaad, het Poetsmeisje was nog altijd nergens te bespeuren.

"Dit is onze laatste kans!", riep **Zwerver**. "Ik heb een plan en daarvoor heb ik jouw hulp nodig!", zei hij, terwijl hij **Vliegertje** doordringend aankeek.

Zwerver zou voor zijn plan zijn enige bezit, een fantastisch mooie lamp, opofferen. In het avonddonker lokte Zwerver het monster naar zich toe. Monster leek in de ban van de mooie lamp en hapte er gretig naar. Zwerver had zijn lamp echter aan een lange draad gehangen. Telkens het monster hapte, trok Zwerver de lamp weg. Op die manier zorgde hij ervoor dat Monster hem bleef volgen.

Vliegertje zwaaide met haar toverstokje in het rond. Een regen van sterren dwarrelde uit de lucht naar beneden. Enkele sterretjes prikten zo hard in de ogen van Monster dat hij Zwerver niet meer kon zien.

Monster werd uitzinnig van woede. **NIEMAND** daagt monster uit. Zeker die nutteloze zwerver niet. Hij brulde loeihard, voortgedreven door razernij naderde hij nu wel erg snel bij Zwerver en Vliegertje. Eerst wilde hij Vliegertje in één hap binnenwerken zodat de sterrenregen ophield. Hij had alleen nog oog voor het kleine wezentje. Hij rekte zijn poten nog een laatste keer, schraapte met zijn tong over zijn scherpe tanden en maakte een enorme sprong richting Vliegertje.

Het gebrul van Monster veranderde in gehuil dat steeds stiller klonk. Verblind door woede en de sterrenregen had hij het ravijn waarboven Vliegertje zweefde niet opgemerkt. Hij stortte de dieperik in. Het sprookjesbos was gered.

Diezelfde avond nog, werd uitbundig feest gevierd. Vliegertje toverde een oogverblindend vuurwerk aan de hemel. Een feestbuffet vulde de magen. Er werd gelachen en gedanst. Alle bewoners kwamen één voor één tevoorschijn, ook Poetsmeisje, die zich de hele tijd had verstopt, verscheen. Ze drukte zich stevig in de armen van Casanova.

En, ja hoor ... ze leefden nog lang en gelukkig.

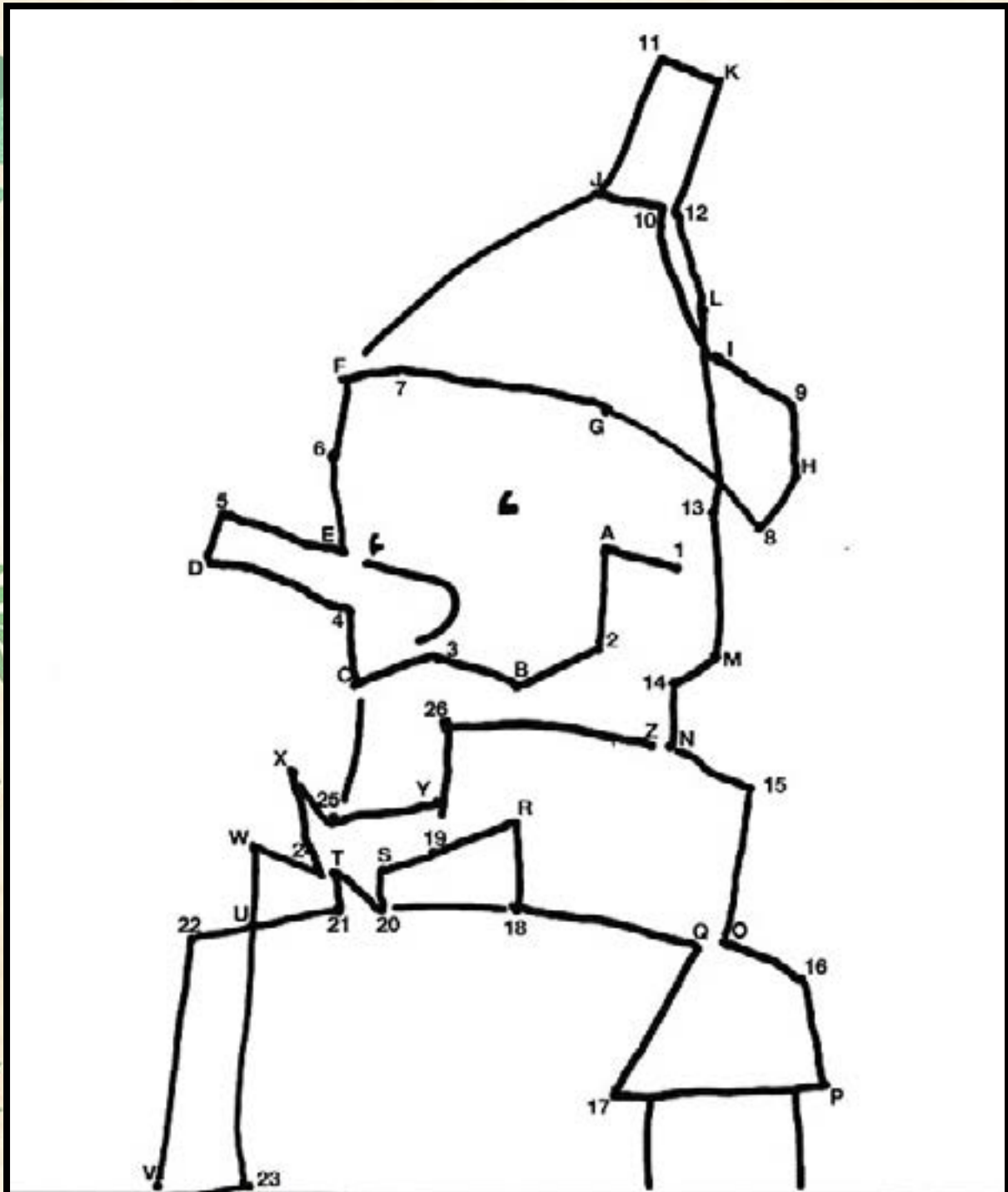
Oud Vrouwtje = GOEDE FEE
Vuurrode mantel = ROODKAPJE
Prinses van het meer = KLEINE ZEEMEERMIN
Appelmeisje = SNEEUWWITJE
Poetsmeisje = ASSEPOETSTER
Stinky broers = DE DRIE BIGGEN
Monster = WOLF
Boswijze = GEEST
Groene jongen = PETER PAN
Rammelkar = BLIKKEN MAN
Meesteres = HARTENKONINGIN
Casanova = DE PRINS
Zwerver = ALADDIN
Vliegertje = TINKERBEL

De
GELAARSDE KAT
ontbreekt.





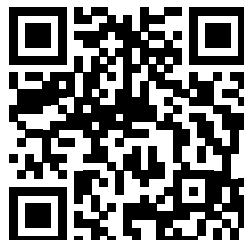
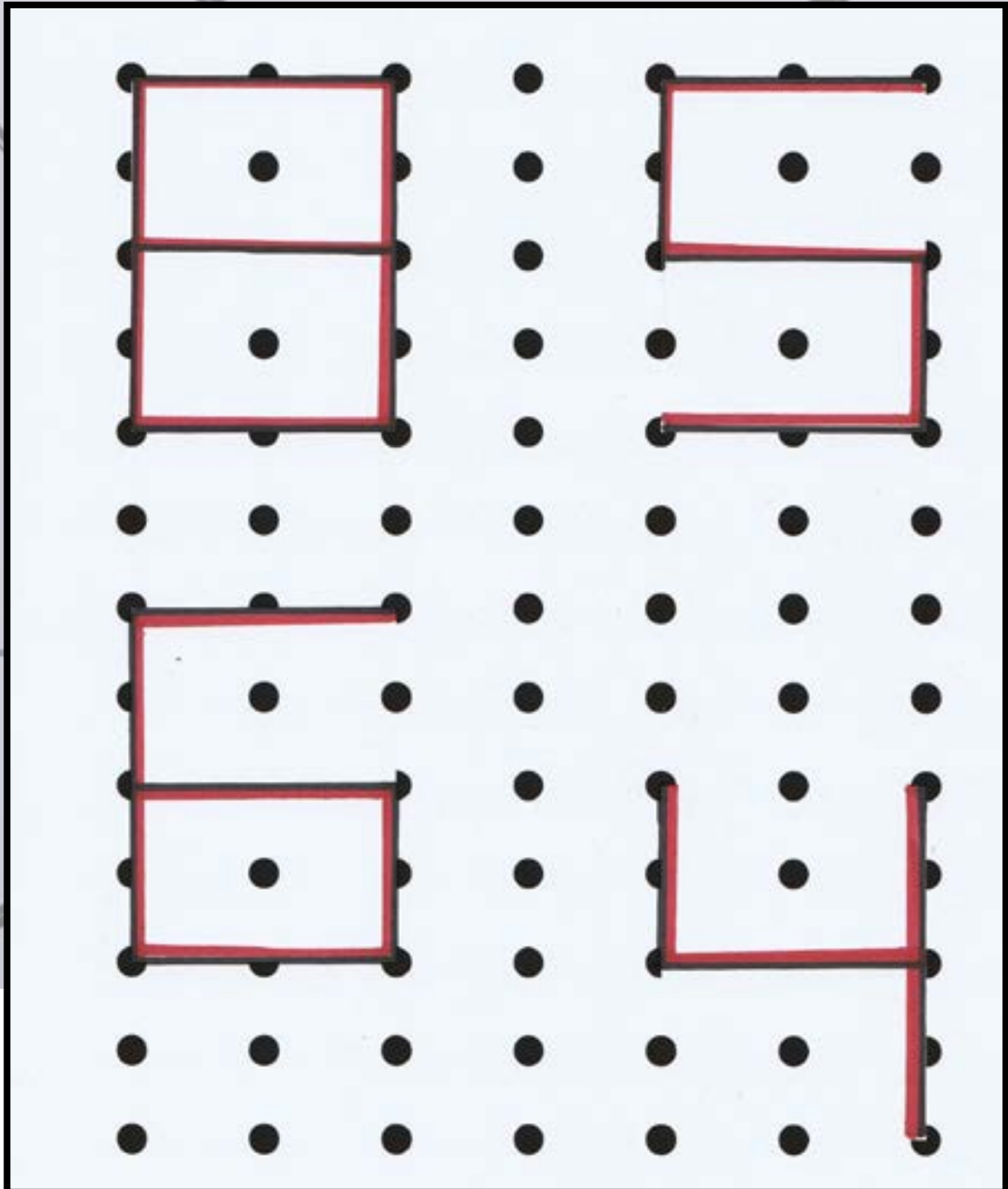
Kan jij zien wie er op onderstaande afbeelding staat? Verbind de punten op de correcte wijze en ontdek het antwoord. Je werkt het best in potlood. Een foutje is snel gemaakt.



BLIKKEN MAN

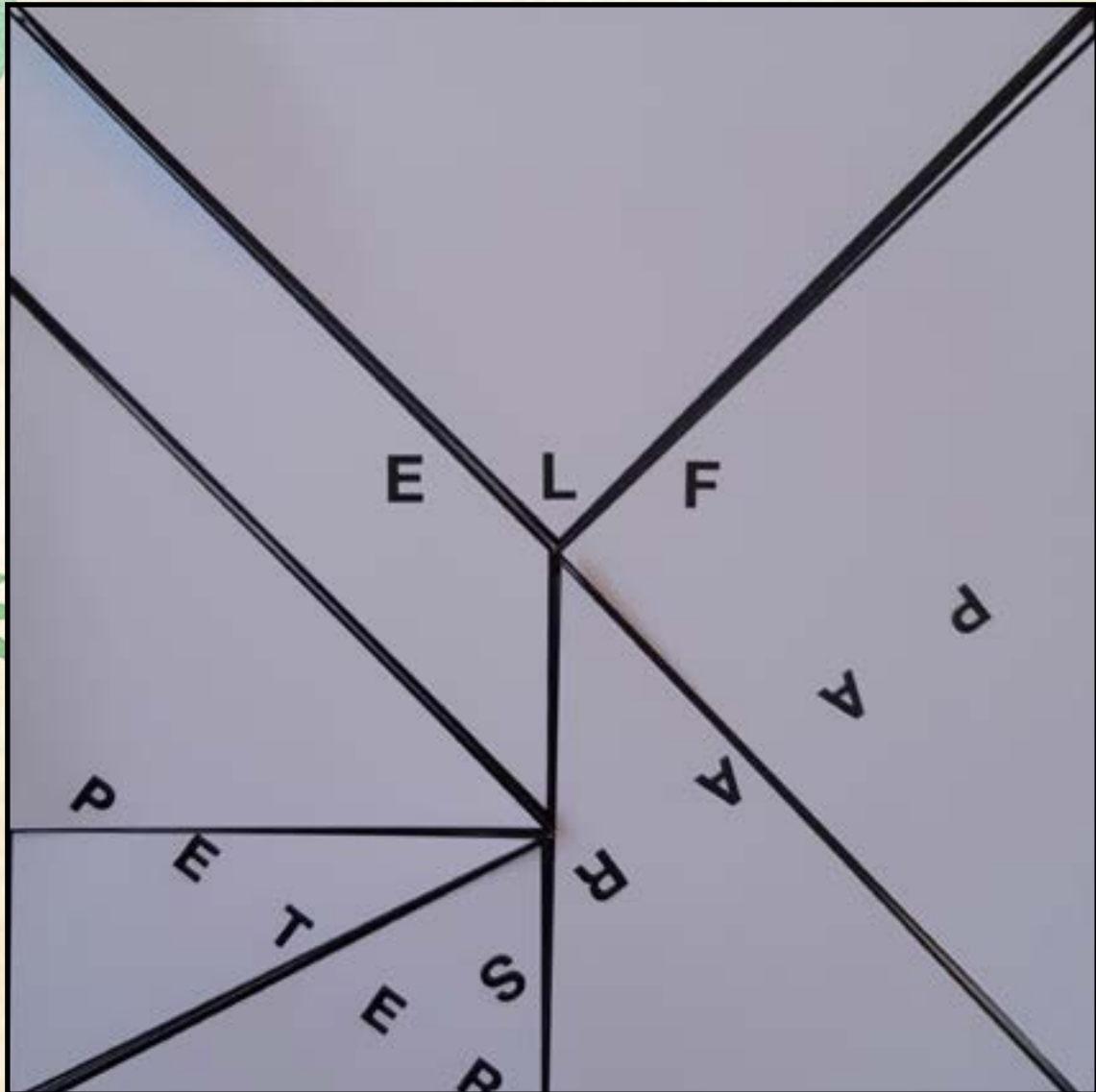


8564 = ALADDIN





Onderstaand tangram is helemaal door elkaar gehaald. Knip de afbeelding uit op de zwarte lijnen en vorm opnieuw een vierkant. Kunnen jullie ontdekken naar wie het verwijst?



ELF, PAARS, PETER, dat kan alleen maar TINKERBEL zijn



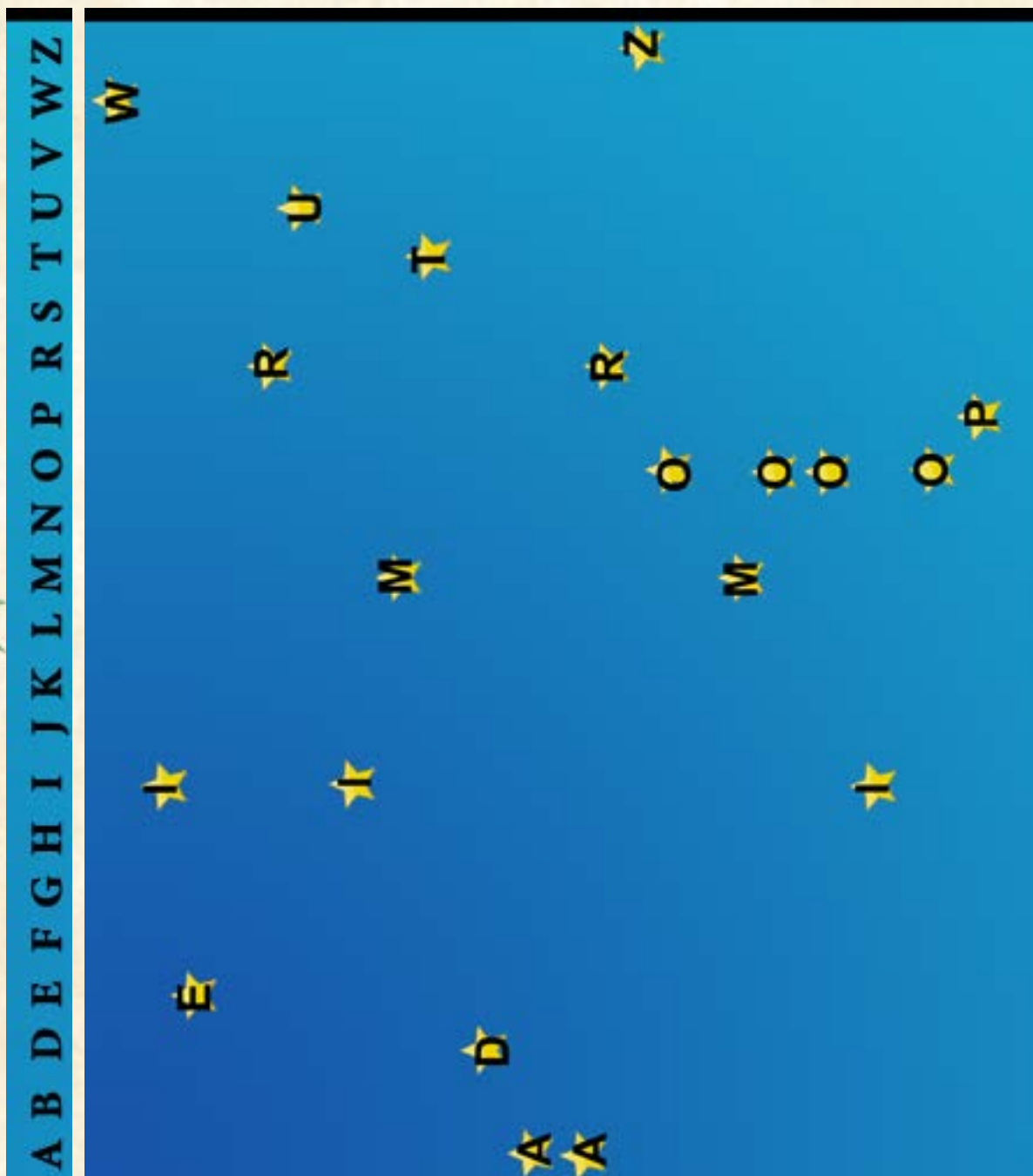
De ontbrekende cijfers zijn 3, 11, 18.

De code is dus 18113

Het geluidsfragment wordt achterstevoren af-
gespeeld. Keer dit om en je hoort het sprookje
van **DE DRIE BIGGEN**



Schuif het alfabet over de sterrenhemel. De sterren duiden de letter aan die je moet gebruiken. Op die manier lees je: "Wie ruimt daar zo mooi op".
Dat is **ASSEPOETSTER** natuurlijk





SNEEUWWITJE is de enige kaart die niet op een andere kaart steunt. Zij ligt dus onderaan de vleeshoop.



Vlgones een oznrdeek van de Gdeoe Fee
mkaat het neit uit in wlkee vloogdre de ltteers in
een wrood saaln, het einge dat blegnaijrk is, is dat
de eretse en de ltaatse ltteer op de jiuutse patals saaln.

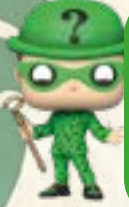
D3 r357 v4n d3 l3773r5 m0g3n w1l3k3ur1g g3pl44757
w0rd3n 3n j3 kun7 v3rv0lg3n5 g3w00n l323n w47 3r 57447

0dm47 w3 n317 3kl3 l7733r 0p 2c1h
l233n m44r h37 wr00d 4l5 gh333l.

D3 kl31n3 z83333r81n k4n d17 l33zn 4l5 d3 b3753

De **KLEINE ZEEMEERMIN** kan dit lezen als de beste.





Haal de schaduwen weg en roteer de tekening 90 graden in tegenwijzerzin. **WOLF** komt tevoorschijn.

WOLF

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

DE GOEDE FEE! Wie had dat gedacht!



☒ De Boze Wolf



☒ De Prins



☒ Roodkapje



☒ Geest



☒ Aladdin



☒ Tinkerbel



☒ Assepoetster



☒ De Kleine Zeemeermin



☒ Peter Pan



☒ Blikken man



☐ De Goede Fee



☒ De Drie Biggen



☒ Sneeuwvrije



☒ Hartenkoningin



☒ De Gelaarsde Kat

BEDANKT OM DIT SPEL TE SPELEN

