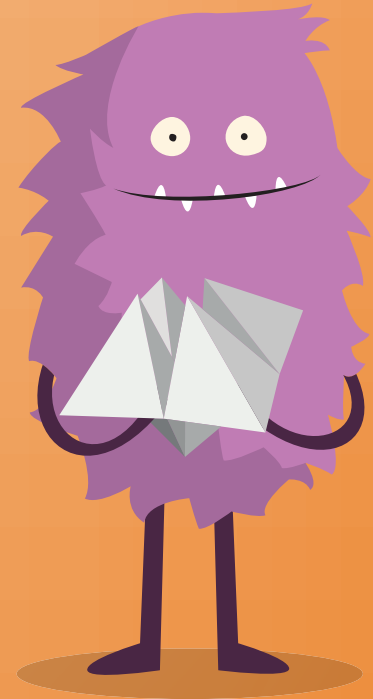


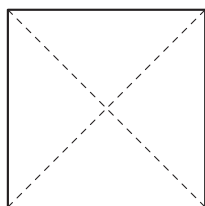
vragenhapper

Volg de instructies en vouw de vragenhapper van de download.

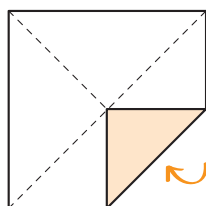
Vraag een klasgenootje om samen met jou het spel te spelen.

1. Noem om de beurt een getal onder de 10, bijvoorbeeld 6.
2. Beweeg de happer zoveel keer en laat de cijfers zien.
3. Laat de ander een cijfer kiezen.
4. Kijk onder het flapje van het cijfer en lees de vraag voor.
5. Beantwoord de vraag over het boek dat je net hebt gelezen.

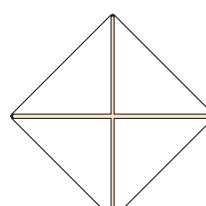




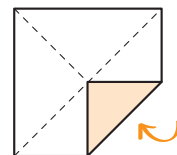
1. LEG HET VIERKANT MET DE BEDRUKTE ZIJDE NAAR BENEDEN.



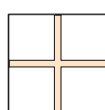
2. VOUW DE VIER HOEKEN NAAR HET MIDDEN.



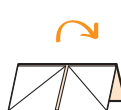
3. ALS HET GOED IS, ZIET HET ER DAN ZO UIT. DRAAI HEM NU OM.



4. VOUW NU WEER DE VIER HOEKEN NAAR HET MIDDEN.



5. DIT IS HET RESULTAAT.



6. VOUW IN HET MIDDEN LICHT DOOR.



7. STEEK JE VINGERS IN DE VIER HOEKEN DIE EEN 'ZAKJE' VORMEN EN BUIG DE VIER PUNTEN NAAR BINNEN.



In het jaar 3000

Vliegende auto's, robots die je huiswerk maken, kleding die licht geeft ... In het jaar 3000 is alles mogelijk!

Welke nieuwe uitvindingen zouden het leven van jouw hoofdpersoon wat gemakkelijker kunnen maken? Welke gadgets zou jouw hoofdpersoon goed kunnen gebruiken in de verschillende situaties in het boek?

Maak een poster met daarop de veranderingen die jij in het boek zou aanbrengen, als het in het jaar 3000 speelde. Je mag zelf tekenen, plaatjes zoeken op internet en inspiratie halen uit tijdschriften en folders.

