Plak hier je sticker

Naam: _____

Datum: _____

VOORBEELD
niet gebruiken

Terug in de tijd

1 Hoeveel jaar zit er tussen de Snoekclan en het bouwen van de hunebedden?

_____ jaar

2 Een generatie is ongeveer 25 jaar. Hoeveel generaties geleden leefde de Snoekclan?

_____ generaties

3 Waarom kon je toen van Nederland naar Engeland lopen?

A B C

4 Zet de letters op de goede plek op de tijdlijn op je antwoordblad.

5 Archeologen zoeken het kamp van een clan van 10.000 jaar geleden, op droge zandgrond. Wat vinden ze het meest waarschijnlijk nog terug?

A B C D

Terugblik op dit deel: kleur bij elke vraag één rondje in

Hoe moeilijk vond je dit deel?
1 2 3 4 5
te makkelijk — precies goed — te moeilijk

Hoe leuk vond je het?
1 2 3 4 5
niet leuk — heel leuk

Hoeveel hulp had je nodig?
1 2 3 4 5
geen — veel

Wat wil je er nog over vertellen? _____

VOORBEELD
niet gebruiken

Lente: Waar zetten we ons kamp?

6 Meet op de kaart hoe ver kamp B van de rivier ligt. Hoeveel kilometer is dat in het echt?

_____ km

7 Je loopt 4 kilometer per uur. Hoe lang ben je bezig als je vanuit kamp B water gaat halen en weer terugloopt?

_____ uur

8 Kamp C heeft weinig hout. Hoe ver is het in een rechte lijn van kamp C naar de dichtstbijzijnde boom van het bos?

_____ km

9 Maak een beslismatrix. Geef elk kenmerk een gewicht (1, 2 of 3) en elke plek per kenmerk 0, 1 of 2 punten. Doe de punten keer het gewicht en tel op.

Kenmerk	Gewicht (1-3)	A Rivier	B Heuvel	C Meer
Water				
Voedsel				
Hout				
Beschutting				
Veiligheid				
Totaal				

10 Welk kamp kies je?

A B C

VOORBEELD
niet gebruiken

11 Leg uit waarom je dit kamp kiest. Wat is het grootste nadeel van jouw kamp, en wat doe je daaraan?

Terugblik op dit deel: kleur bij elke vraag één rondje in

Hoe moeilijk vond je dit deel?	Hoe leuk vond je het?	Hoeveel hulp had je nodig?
1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
te makkelijk · precies goed · te moeilijk	niet leuk · heel leuk	geen · veel

Wat wil je er nog over vertellen?

Zomer: Genoeg te eten?

12 Alle werkers en alle kinderen gaan verzamelen. Hoeveel rantsoenen hebben ze aan het eind van de dag?

_____ rantsoenen

13 Hoeveel rantsoenen gaan die dag naar de voorraad?

_____ rantsoenen

14 Je kamp is A of C. Welk deel van de keren vangt een jachtgroep iets?

_____

15 Een jachtgroep jaagt zes dagen en gooit precies één keer 1, één keer 2, enzovoort tot 6. Hoeveel rantsoenen vangen ze samen?

_____ rantsoenen

VOORBEELD
niet gebruiken

16 Twee werkers kunnen ook zes dagen gaan vissen. Wie heeft gelijk, Ree of Hazel? Wat levert gemiddeld meer op?

A B C

17 Kies je plan voor de zomer, voordat je gaat spelen.

A B C

18 Kampboek: speel tien zomerdagen. Kruis eerst je kamp aan. Leg je pion op de voorraad en je werkers en kinderen op het spelbord, en schrijf elke dag op.

Dag	Gebeur-tenis	Wie doet wat?				Jacht			Ruil		Erbij	Voorraad	Vuur-steen
		Verzam. werkers	Verzam. kinderen	Vissen	Jagen	1	2	3	ja	nee			
Start	**Kamp:** ☐ A ☐ B ☐ C											**5**	**4**
1									☐	☐			
2									☐	☐			
3									☐	☐			
4									☐	☐			
5									☐	☐			
6									☐	☐			
7									☐	☐			
8									☐	☐			
9									☐	☐			
10									☐	☐			

19 Echte jagers deelden hun vangst met de hele clan, ook als zij zelf het hert hadden gevangen. Waarom was dat slim? Gebruik wat je in het spel hebt gemerkt.

VOORBEELD
niet gebruiken

Terugblik op dit deel: kleur bij elke vraag één rondje in

Hoe moeilijk vond je dit deel?	Hoe leuk vond je het?	Hoeveel hulp had je nodig?
1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
te makkelijk · precies goed · te moeilijk	niet leuk · heel leuk	geen · veel

Wat wil je er nog over vertellen? _____

Herfst: Voorraad voor de winter

20 Hoeveel rantsoenen heeft de clan nodig voor de hele winter van 90 dagen?

_____ rantsoenen

21 Hoeveel rantsoenen moet de clan dan elke herfstdag opslaan?

_____ rantsoenen

22 Alle werkers en alle kinderen verzamelen hazelnoten. Hoeveel rantsoenen verzamelen ze per dag?

_____ rantsoenen

23 Ze eten in de herfst zelf ook 12 rantsoenen per dag. Hoeveel kunnen ze per dag opslaan?

_____ rantsoenen

24 Hoeveel rantsoenen komen ze per dag tekort?

_____ rantsoenen

25 Welk deel van de wintervoorraad hebben ze na 30 dagen hazelnoten verzamelen?

_____

VOORBEELD
niet gebruiken

26 Maak een plan waarmee de clan de winter doorkomt. Schrijf elke maatregel op, met wat hij per dag oplevert, hoeveel dagen, en het totaal.

Maatregel	Per dag	Dagen	Totaal

27 Waarom is dit volgens jou het beste plan? Wat is het risico van jouw plan?

Terugblik op dit deel: kleur bij elke vraag één rondje in

Hoe moeilijk vond je dit deel?

1 te makkelijk · 2 · 3 precies goed · 4 · 5 te moeilijk

Hoe leuk vond je het?

1 niet leuk · 2 · 3 · 4 · 5 heel leuk

Hoeveel hulp had je nodig?

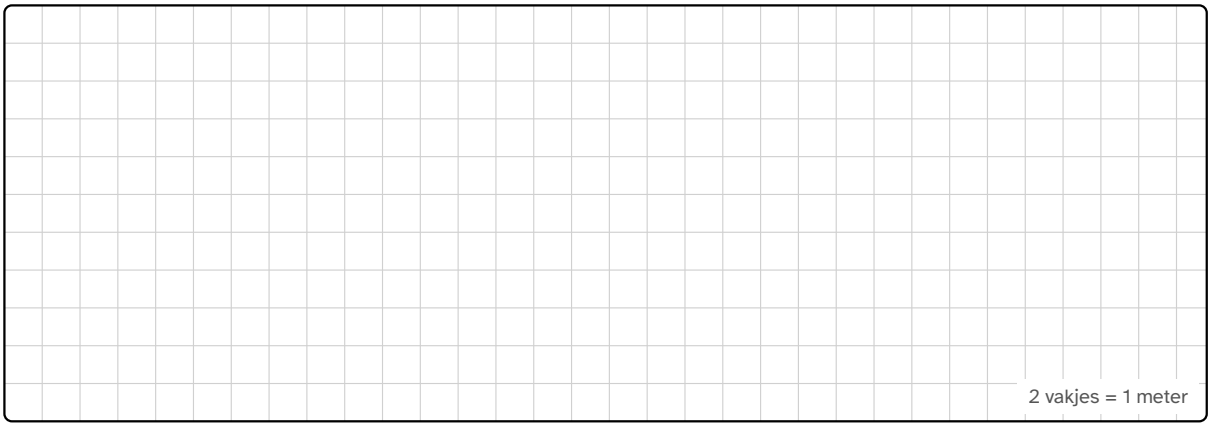
1 geen · 2 · 3 · 4 · 5 veel

Wat wil je er nog over vertellen?

VOORBEELD
niet gebruiken

Winter: Een warme hut

28 Teken de vloer van de hut als een cirkel op het rooster. Twee vakjes zijn 1 meter.



29 Tel de vakjes in je cirkel. Hoeveel vierkante meter is de vloer ongeveer? Rond af op hele vierkante meters.

_____ m^2

30 Hoeveel mensen kunnen er ongeveer in één hut slapen?

_____ mensen

31 Hoeveel hutten heeft de clan van twaalf nodig?

_____ hutten

32 Een hut van 8 meter breed in plaats van 4 meter. Hoeveel keer zo groot wordt de vloer?

A B C

33 In welke volgorde maak je een harpoen? Schrijf de letters in de goede volgorde op je antwoordblad.

1	2	3	4	5

VOORBEELD
niet gebruiken

Terugblik op dit deel: kleur bij elke vraag één rondje in

Hoe moeilijk vond je dit deel?

1 2 3 4 5

te makkelijk — precies goed — te moeilijk

Hoe leuk vond je het?

1 2 3 4 5

niet leuk — heel leuk

Hoeveel hulp had je nodig?

1 2 3 4 5

geen — veel

Wat wil je er nog over vertellen? _____

Weer lente, 3.000 jaar later: Vreemde buren

34 Een generatie is ongeveer 25 jaar. Hoeveel generaties zitten er tussen de eerste Snoekclan en de clan van nu?

_____ generaties

35 De clan heeft 10 huiden. Ze ruilen 2 potten, en voor de rest van de huiden nemen ze graan. Hoeveel zakken graan krijgen ze?

_____ zakken

36 Hoeveel zakken graan heeft de clan van twaalf nodig voor een hele winter van 90 dagen?

_____ zakken

37 Hoeveel huiden moet de clan daarvoor ruilen?

_____ huiden

38 Zet argumenten op een rij. Gebruik wat je dit jaar met de Snoekclan hebt meegemaakt, en de getallen van hierboven.

Voor ruilen	Voor vechten

VOORBEELD
niet gebruiken

40 Wat raad jij de Snoekclan aan?

A B C D

41 Schrijf de toespraak die jij bij het kampvuur houdt. Begin met je keuze. Geef twee argumenten, noem een tegenargument en zeg waarom je toch bij je keuze blijft. Eindig met een zin die de clan onthoudt.

Terugblik op dit deel: kleur bij elke vraag één rondje in

Hoe moeilijk vond je dit deel?

1 2 3 4 5

te makkelijk — precies goed — te moeilijk

Hoe leuk vond je het?

1 2 3 4 5

niet leuk — heel leuk

Hoeveel hulp had je nodig?

1 2 3 4 5

geen — veel

Wat wil je er nog over vertellen?