

# DE GRUFFALOW-WANDELING DOOR DE BERNADETTEWIJK

Dag vriendjes van de Gruffalow,

Trek je wandelschoenen aan want we gaan de komende weken samen met Muis op pad door de Bernadette-wijk. Ga je mee?

Opgelet! Want tijdens de tocht komen we verschillende dieren tegen...

Elk dier heeft een opdracht voor jou. Je kan er ook een stukje van het verhaal beluisteren (neem dus een smartphone mee om de QR-codes te lezen + krijgt voor 1 van de opdrachten).

Wil je het verhaal al eens op voorhand (of achteraf) beluisteren?

Je moet er wel een beetje Gents voor kunnen want de volgende code is voor een speciale versie van het verhaal . Scan hier de QR-code:





**Ter info:**

**Deze wandeling kan je maken vanaf zaterdag 3 april tot zondag 18 april, dus op een zelfgekozen moment, op je eigen tempo. De wandeling brengt je langs groene paadjes en speelveldjes in de Bernadette-wijk.**

**Veel wandel- en speelplezier!**

**Het schoolteam van Edugo Sint-Bernadette.**



**PS: dit boek is nog steeds te bestellen, in het Algemeen Nederlands maar ook in allerlei verschillende dialecten.**



# BINGO







## STOP 1: DE SCHOOL

Neem je bingoblaadje en zoek dezelfde prenten. Heb je dezelfde prent gevonden, kruis dit dan aan op je bingoblad. Vind je ze allemaal?



## STOP 2: DE GRUFFALO



Zoek takjes en maak de Gruffalow. Zoek nog materialen en vul de Gruffalow op (vb. blaadjes voor de buik, eikels voor de slagstanden...)



## STOP 3: DE SLANG



Slang zoekt vriendjes. Neem je krijt en teken een slang die groter is dan jijzelf. (Heb je geen krijt? Vorm dan een slang met het gezin en maak een kronkelige wandeling)





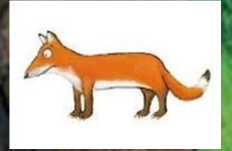
#### STOP 4: DE MUIS



Muis moet erg behendig zijn in het bos. Doe het parcours langs de speelheuvel en word even behendig als muis.



#### STOP 5: DE VOS



Vos heeft honger. Ga op zoek naar levende (kriebel)diertjes. Dat wordt een lekkere maaltijd voor vos!



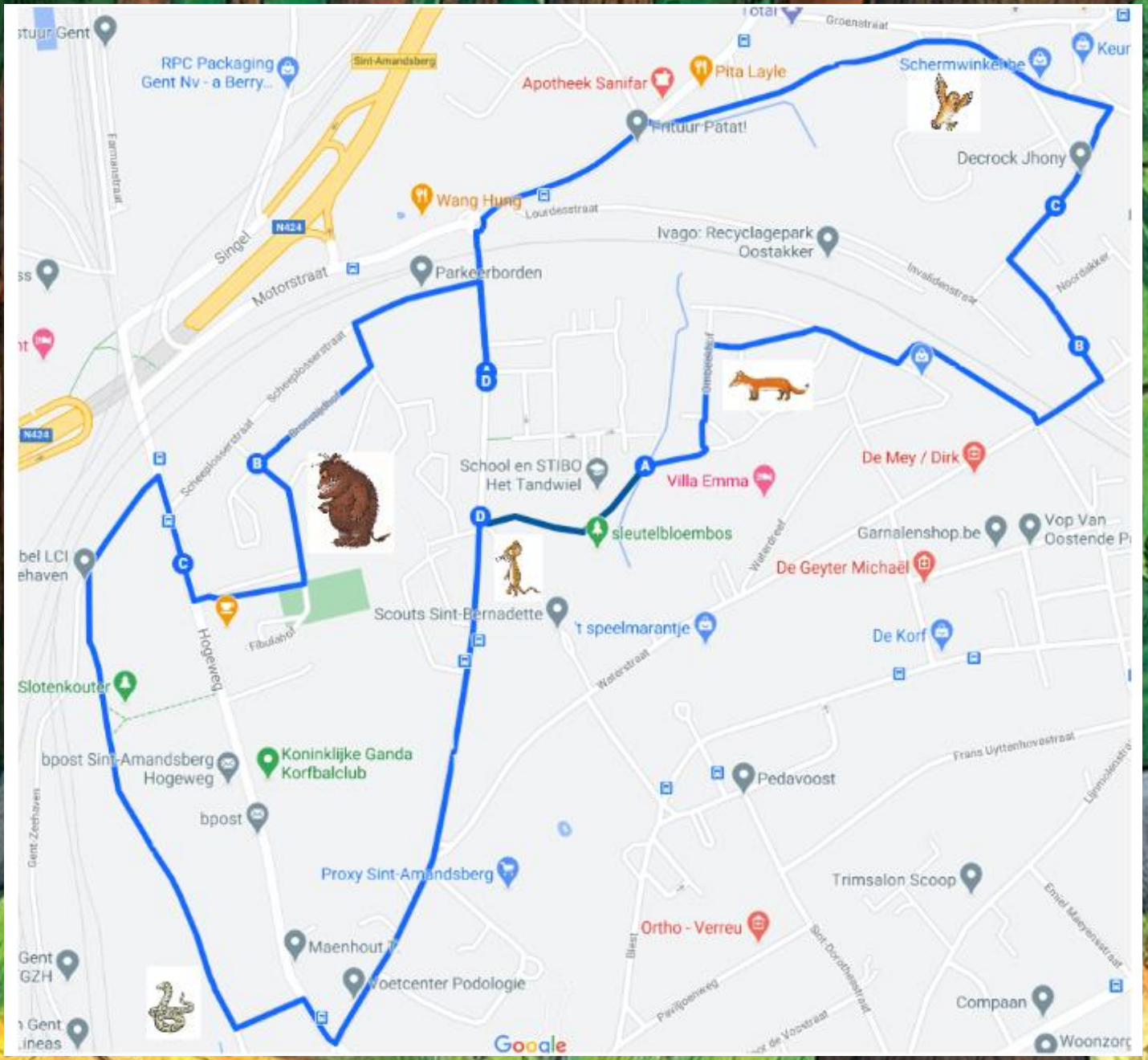
#### STOP 6: DE UIL



Uil heeft zeer goede ogen om muizen te zoeken. Kan jij ook goed kijken?

Speel het spel 'Ik zie, ik zie, wat jij niet ziet'.







## Wandeltocht deel I

We beginnen aan de school **EDUGO Sint-Bernadette** (Met het gezicht naar de school). Hier spelen we de bingo.

We wandelen naar rechts tot aan de **Scheeplosserstraat**. Die slaan we in. We wandelen tot voorbij de watertoren en slaan de 1<sup>ste</sup> straat links in, de **Bronstijdweg**.

Dan slaan we rechtsaf en volgen de weg langs de garages heen, **de Bronstijdhof**. We volgen deze weg.

Die draait dan links, langs een grasveld, het **Romeinse Hof**. Hier spelen we de opdracht van Gruffalo.

We volgen het Romeinse Hof tot aan het tunneltje, tussen 2 bruine hekkens, op onze rechterkant. We komen uit op het **Fibulaplein** en slaan rechtsaf tot op het einde. We steken de **Hogeweg** over en slaan rechtsaf, we volgen de **Hogeweg**.

Vlak voor de tunnel slaan we linksaf, de **Noordveenakkerstraat** in. Deze weg volgen we tot op het einde. De weg gaat over in een pad dat we verder volgen, **het Veenakkerpad**. Op het einde van het pad heeft slang een opdracht voor ons.

Hierna slaan we linksaf, de **Moerlandstraat** in. Op het einde van de **Moerlandstraat** komen we op de **Hogeweg** en slaan we rechtsaf. We wandelen tot aan het kruispunt en steken dan links over, de **Sint-Bernadettestraat** in.

We wandelen door en slaan dan de 4<sup>de</sup> straat rechtsaf, **de Sleutelbloemstraat** in. Hier heeft muis voor jullie een opdracht voorzien.

## Wandeltocht deel 2

We wandelen verder langs de **Sleutelbloemstraat** tot aan het brugje. We steken rechts het brugje over en wandelen door tot aan **Ombeekhof**. Hier op dit grasveldje heeft vos een opdracht.

Hier slaan we linksaf en blijven **Ombeekhof** volgen. We volgen de bocht mee naar rechts en wandelen nog steeds **Ombeekhof** verder rechtdoor.

We slaan dan linksaf, het **Waterdreefpad** in. We volgen dit pad tot op het einde. We komen nu uit op de **Waterstraat** en slaan linksaf, onder de tunnel door.

We wandelen verder tot we linksaf de **Jacobus De Keukelaerestraat** zien. Deze slaan we in. We wandelen door tot we aan een T-kruispunt komen.

Hier sla je rechtsaf, en we volgen verder de **Invalidenstraat**. Voor de **Invalidenplaats**, slaan we linksaf en volgen verder de **Invalidenstraat**. We wandelen de straat door tot we linksaf de **Goedlevenstraat** kunnen inslaan. Hier vervolgen we de wandeling vlak voor de **Groenstraat**, slaan we linksaf **Groenvinkstraat** in. Op het autoloze stukje heeft uil een opdracht.

Op het einde van de **Groenvinkstraat** komen we in de **Lourdesstraat**. We slaan linksaf en volgen de **Lourdesstraat** tot aan het rondpunt.

Dan slaan we linksaf en komen we terug de **Bernadettestraat** in. Zo zijn we terug aan de school gekomen.

HOPELIJK VONDEN JULLIE HET EEN LEUKE TOCHT!