TIP

Je kunt de code-kraker ook gebruiken om een geheimtaal te maken! Spreek samen af welk cijfer bij welke letter hoort.

Codekraker

Met deze codekraker kan je de code van het Voel Je Fit Spel kraken.

1. Print dit blad uit
2. Knip beide cirkels uit
3. Elk van de 10 cijfers staat voor één letter uit het alfabet
4. Door de twee cirkels uit de codekraker op de juiste manier op elkaar te leggen, kunnen jullie de cijfers aan de letters koppelen.

Kijk voor meer informatie op koningsspelen.nl/voeljefitspel

Koningsspelen
10 jaar!

Fitmeter uitleg

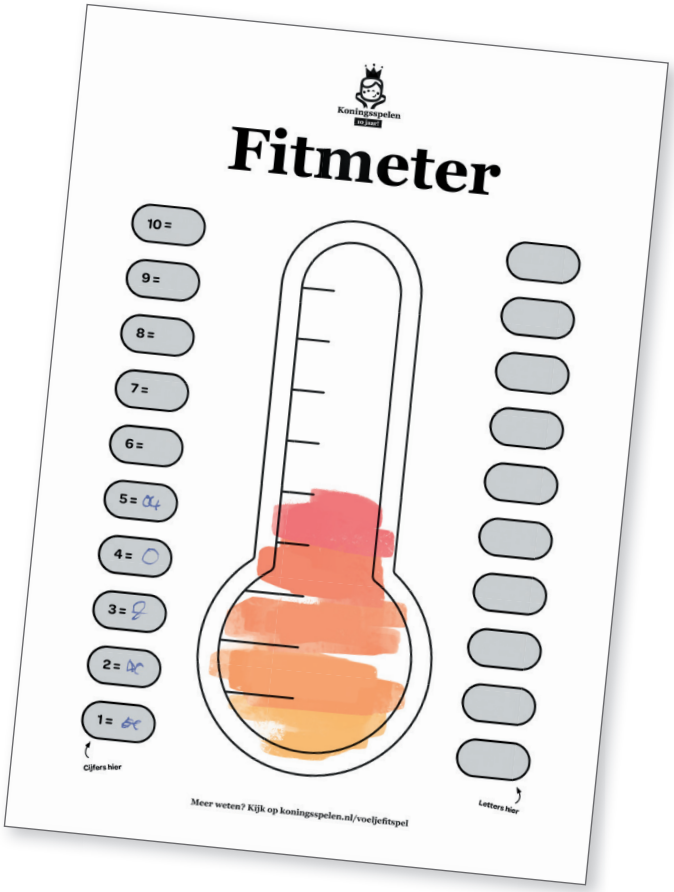
Op deze Fitmeter kun je samen bijhouden hoe ver jullie zijn met het Voel Je Fit Spel. Print 'm groot uit en hang 'm op een mooie plek in de klas.

1. In 10 verschillende onderdelen van de Koningsspelen zijn cijfers verstopt. Heb je de eerste gevonden? Noteer het cijfer links in vakje 1.

2. Kleur op de fitmeter de bijbehorende laag in.

3. Heb je alle 10 de cijfers verzameld? Zoek met de Codekraker de matchende letters en noteer ze in de rechtervakjes.

4. Maak met de 10 letters een zin en stuur 'm via de site. Succes!



Kijk op koningsspelen.nl/voeljefitspel

Koningsspelen
10 jaar!

Fitmeter

10 =

9 =

8 =

7 =

6 =

5 =

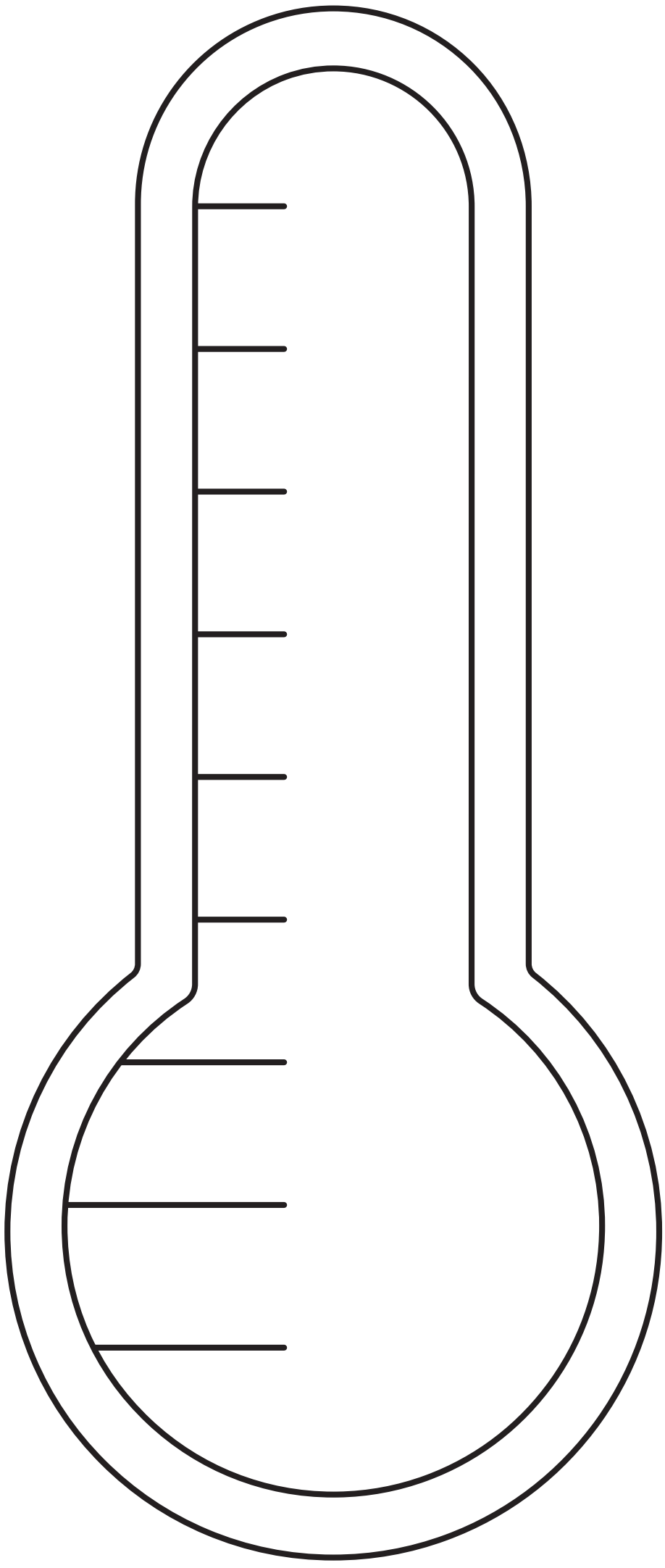
4 =

3 =

2 =

1 =

Cijfers hier



Letters hier

Meer weten? Kijk op koningsspelen.nl/voeljefitspel