

# ZYBO ZOECT EEN ACHTERNAAM

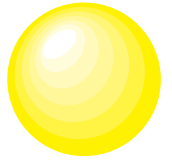
het Zybo-belevingspad  
begeleidend boekje



Plattelandsklassen  
altijd iets te beleven



TURNHOUT  
STADSBOERDERIJ

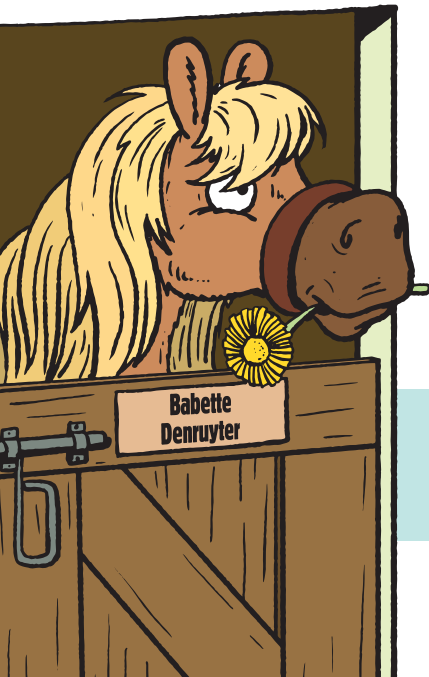
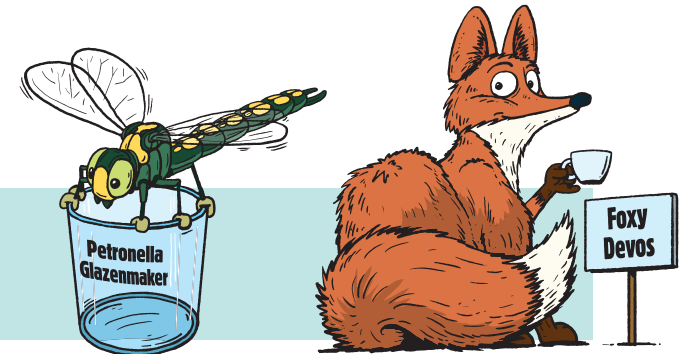
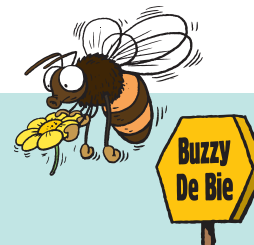
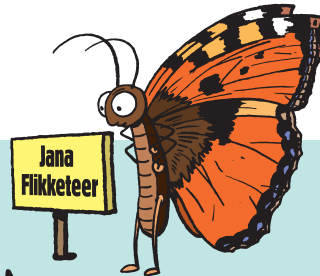
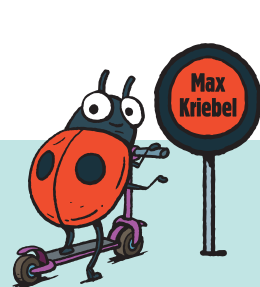


**Zybo het schaap zit een beetje triest voor zich uit te staren.**

Hij denkt: Ik heet Zybo, zondermeer, maar al de vriendjes die ik hier, op de Stadsboerderij, zie passeren, hebben allemaal een achternaam.

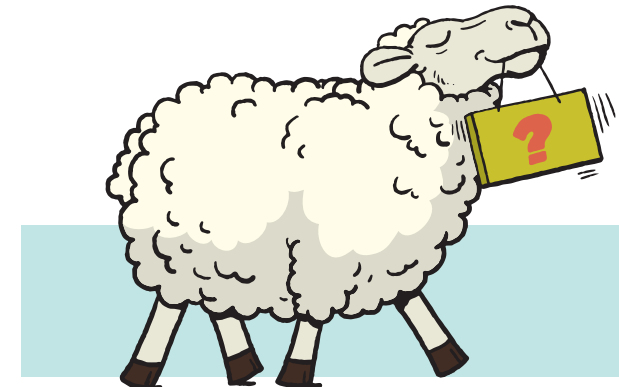


Zo heb je:



**Ik wil ook een achternaam.**

Hoe weet ik anders bij welke familie ik hoor?  
Ik ga er vandaag naar op zoek.



## Help je ons mee zoeken naar Zybo's achternaam?

Volg dan het Zybo-belevingspad en gebruik dit kaartje of ... volg gewoon de schaaapjes: zij wijzen je de weg. Begin aan de startplaats 1.

Op de stopplaatsen doe je verschillende opdrachten en bij de naambordjes verzamel je de codes om te komen tot Zybo's achternaam (cijfer en letter).

Vul gaandeweg de letters in. Elke letter zet je in het vakje met het juiste cijfer, op het bord dat Zybo hier omhoog steekt:

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|



STOP

1

## De schaapjes komen hier groenten en fruit halen



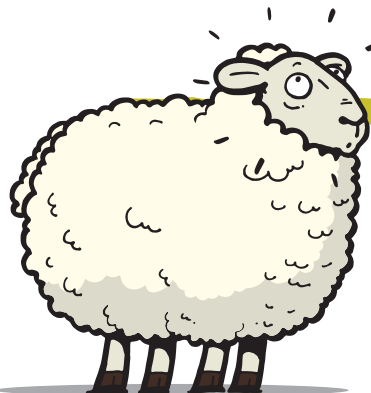
Sommige schaapjes op het bord kochten hier groenten en fruit?  
Welke zie je?

.....

.....

.....

.....



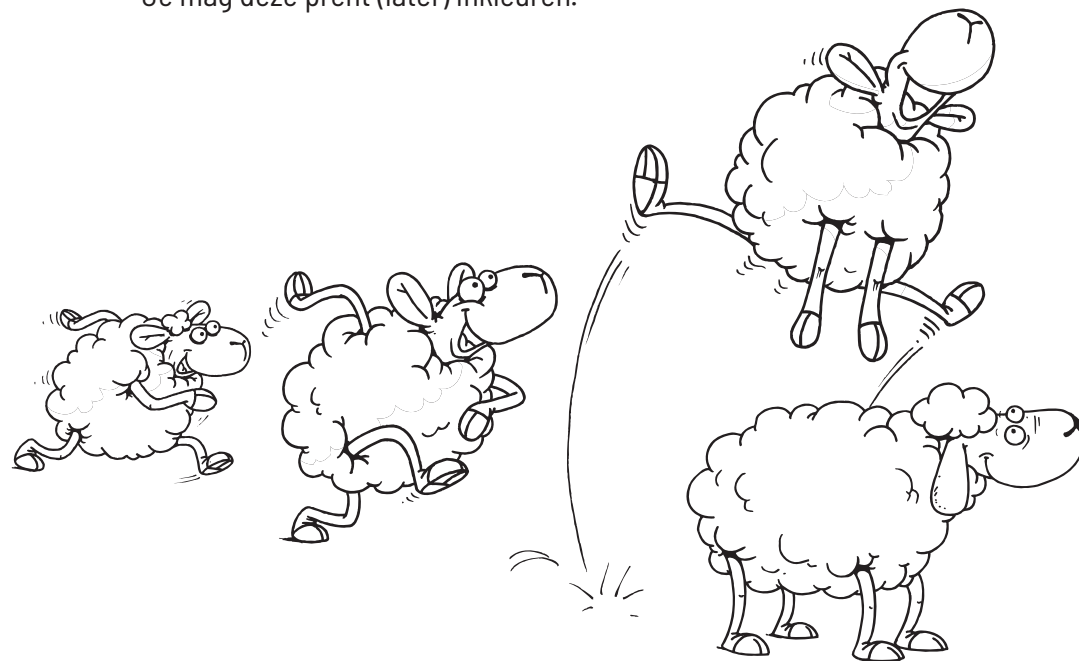
**Stap nu langs de weg richting serres.  
De schaapjes wijzen de weg.**

STOP

2

## Leef je uit op het betonnen belevingsplein naast de serres

Je mag deze prent (later) inkleuren.



**Op het einde van het belevingsplein vind je stop 3  
aan de ingang van de groentetuin en de poel.**

STOP

3

## Vul de water- kringloop aan



Kijk op het bord en volg de wijzer.

2. ....



3. Wolken worden  
regen

1. Water verdampt

4. ....

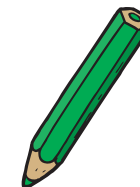
Volg het schaapje. We stappen naar de dierenweide in  
de richting van de gebouwen van de Stadsboerderij.  
We komen aan op de plek van de compostmeesters.

STOP

4

## Zoek naar kriebelbeestjes die mee compost helpen verteren

Vang een kriebelbeestje en leg het onder een vergrootglas.  
Met de zoekkaart kan je ze ook een naam geven.  
Vind hier de eerste cijfer/letter combinatie bij **Max Kriebel**.  
Vul ze in op pagina 4, op het bord dat Zybo omhoog houdt.



..... = .....

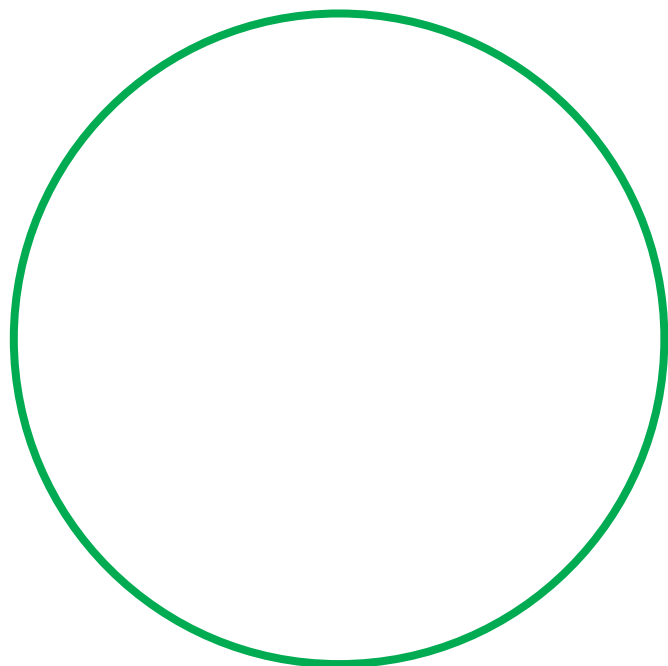
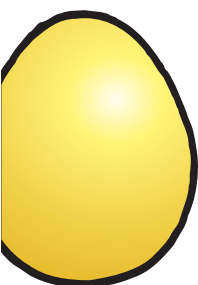
Tip: kijk ook eens welke kriebelbeestjes je allemaal ziet onder de insectensteen.

Voor je verder gaat geeft **Sil Dehaene** je hier eerst nog een code  
cadeau. Vul ze in op pagina 4, op het bord dat Zybo omhoog houdt.

..... = .....



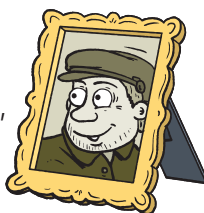
Op het paaltje zit een **wrijfplaatje**. Maak een mooie afdruk ervan hieronder. Leg de cirkel op het plaatje en wrijf met het krijtje plat en zachtjes over het plaatje zodat je de afdruk ziet verschijnen.



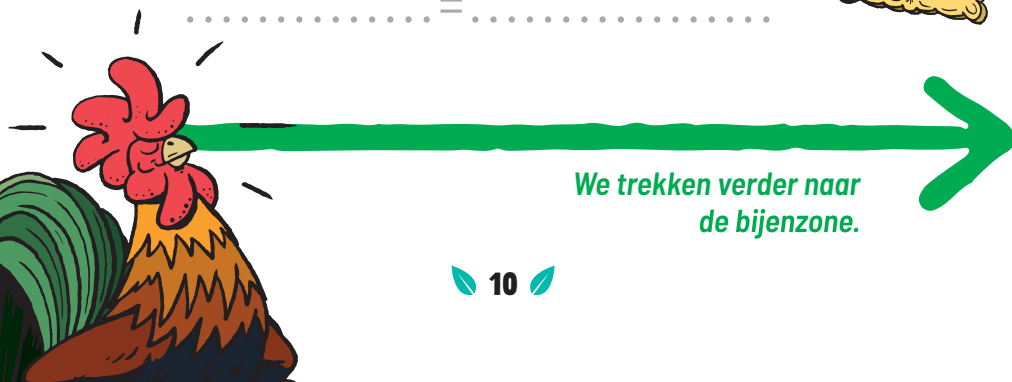
**Kijk goed rond**... zag je ook het opsporingsbericht?!  
Er is een **gouden ei** vermist. Waar kan jij het vinden?

.....

Vlakbij de plek waar je het ei vond, staat een foto van **Jef Horemans**, de laatste boer die hier woonde. En kijk... er staat ook een code op. Vul ze in op pagina 4, op het bord dat Zybo omhoog houdt.



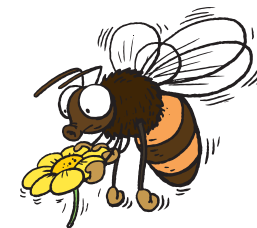
.....



*We trekken verder naar  
de bijenzone.*



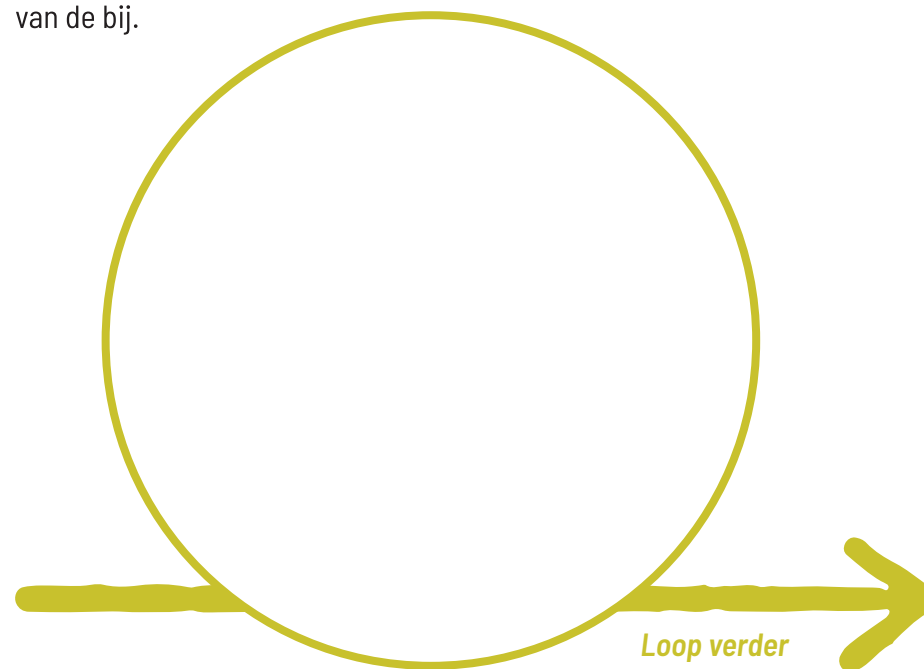
## Ontdek wie er woont in de bijenhal en onder de stenen?



Zoek **Buzzy De Bie** en vul de code in.

..... = .....

Maak een wrijfplaatje  
van de bij.

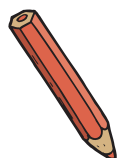


*Loop verder  
naar de  
schapen- en geitenweide.*

STOP

6

## Klim op de paaltjes en voel je als een geitje



Vergeet de code van **Sofia De Geyter** niet. Vul ze in op pagina 4, op het bord dat Zybo omhoog houdt.

.....=.....

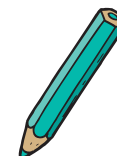


*Zet een spurtje in en loop tot aan de wilgenhut.*

STOP

7

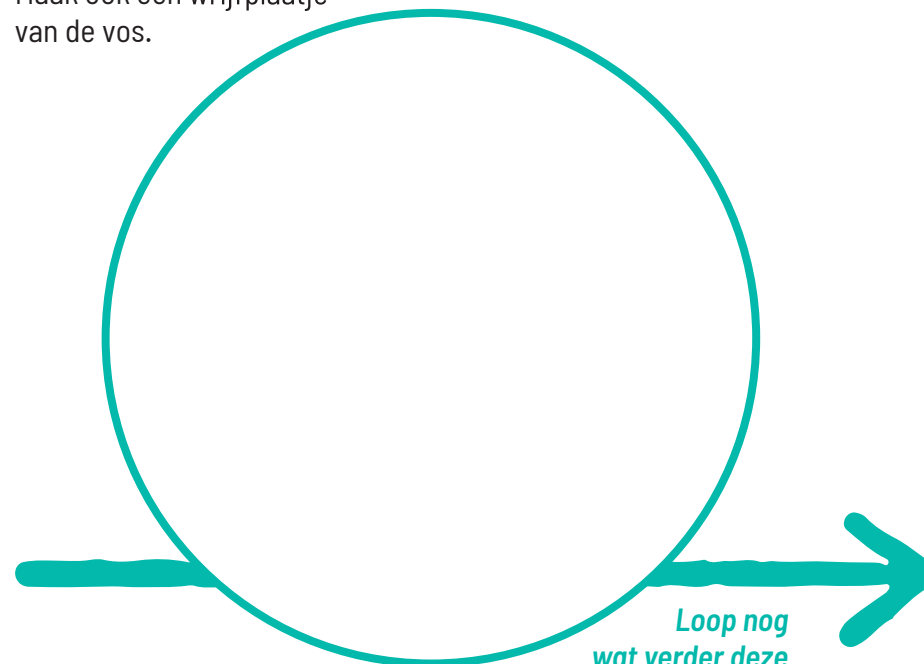
## Ik wed dat hier een vossenhol verscholen zit



Vind jij **Foxy De Vos**? Vul de code in op pagina 4, op het bord dat Zybo omhoog houdt.

.....=.....

Vergeet geen foto te nemen van jezelf als Foxy tussen de paaltjes.  
Maak ook een wrijfplaatje  
van de vos.



*Loop nog  
wat verder deze  
avontuurlijke speeltuin in, leef je uit en geniet!  
Vind je de rammelaar?*

STOP

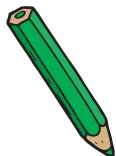
8

## Tijd voor een beetje muziek

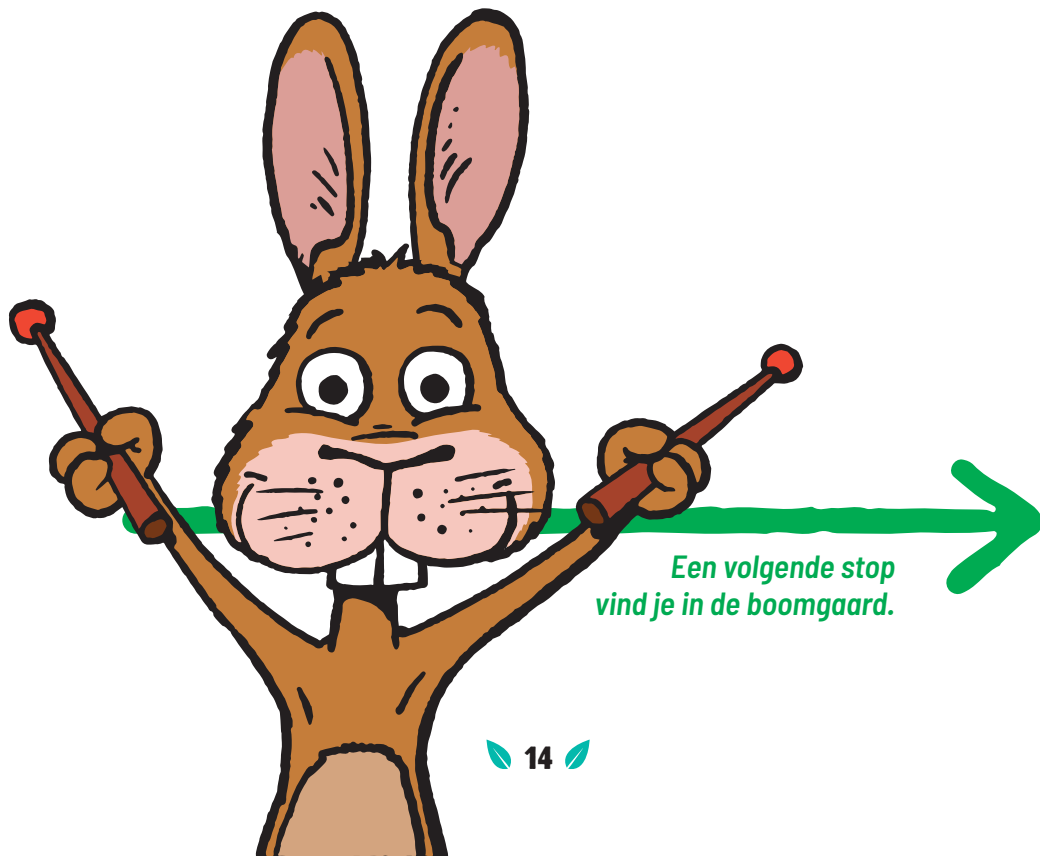
**Juul de Rammelaar** is de drummer van de band. Hij vindt het vast niet erg als je even plaatsneemt achter zijn drumstel.

Zoek twee takken als drumstokken en leef je helemaal uit!

Noteer alvast zijn code in het juiste vakje op pagina 4, op het bord dat Zybo omhoog houdt.



..... = .....



Een volgende stop vind je in de boomgaard.

STOP

9

## Op de zitstok in de boomgaard zit Willem

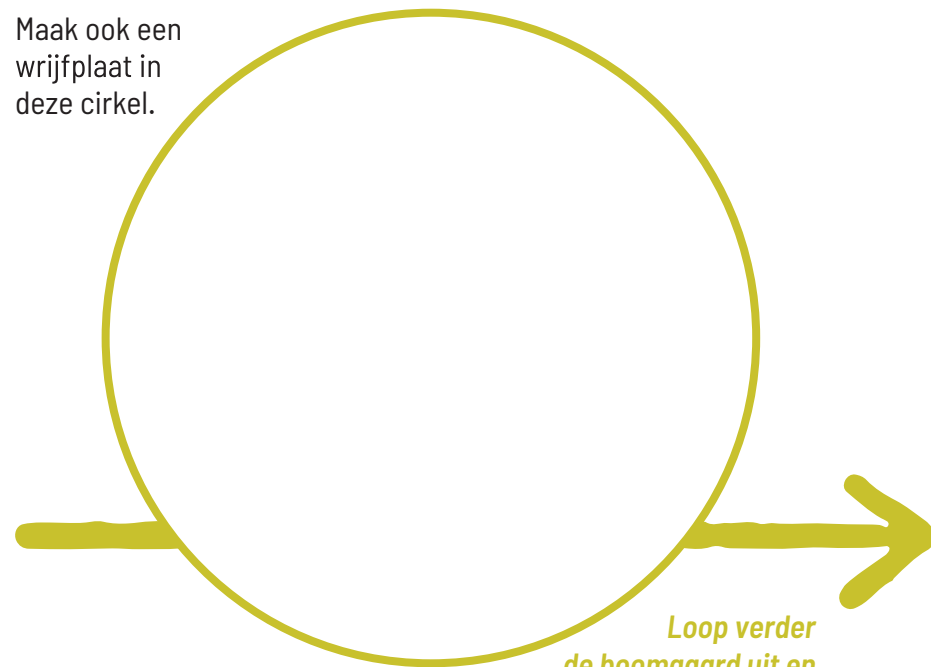


Met zijn scherpe ogen spiedt **Willem Valkeniers** naar een prooi op de grond zoals een muis of een kikker. Doe zoals Willem: vlieg door de boomgaard, bid en val dan als een blok naar beneden (bovenop je prooi). Vul de code in op pagina 4, op het bord dat Zybo omhoog houdt.



..... = .....

Maak ook een wrijfplaat in deze cirkel.

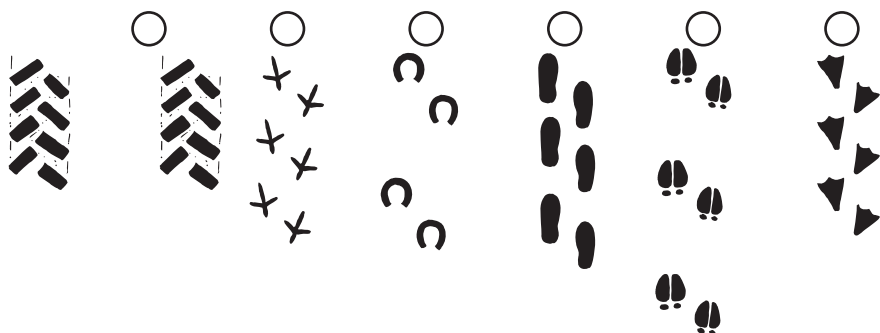
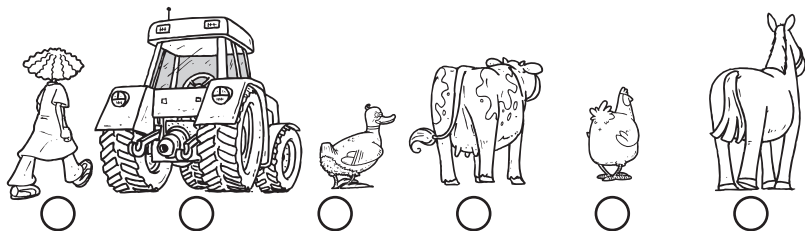


Loop verder de boomgaard uit en volg het water aan je linkerkant tot aan stop 10.

# STOP 10

## Maak sporen in het zand

Maak hier afdrukken in het zand.  
Weet jij van wie de afdrukken hieronder zijn?

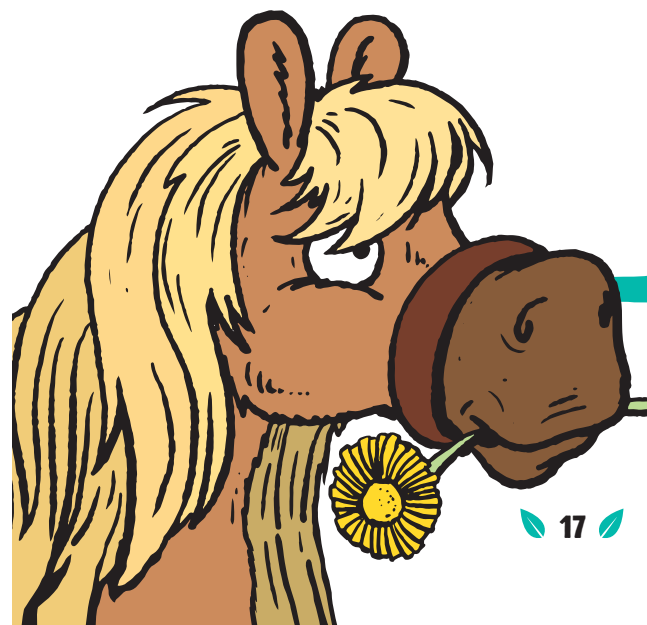
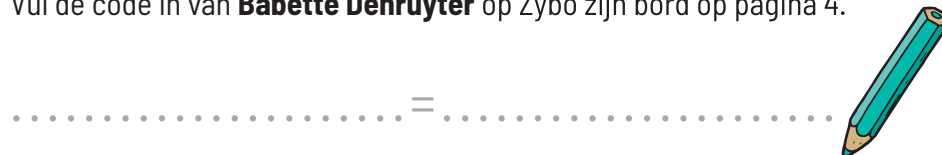


Wandel verder langs het water. Je komt nu aan stop 11.

# STOP 11

## Ben je even sterk als een werkpaard?

Hoeveel PK (paardenkracht) zit er in jou?  
Test het uit met de takelinstallatie.  
Vul de code in van **Babette Denruyter** op Zybo zijn bord op pagina 4.



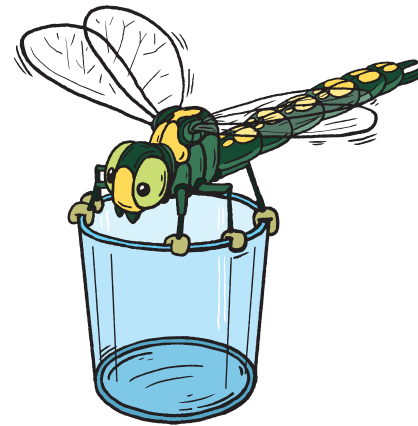
Ga een beetje verder naar rechts, daar vind je de waterspeelzone. Daar moeten we naartoe!

# STOP 12

## We doen aan openluchtyoga!

Probeer de oefeningen en voel wat ze met je doen.  
Vind de afbeelding van **Petronella De Glazenmaker** en vul de code  
in op pagina 4.

..... = .....



Ga in de richting van de schapjes naar stop 13.

## Aan de Bloemenwei gonst het van de bestuivertjes.

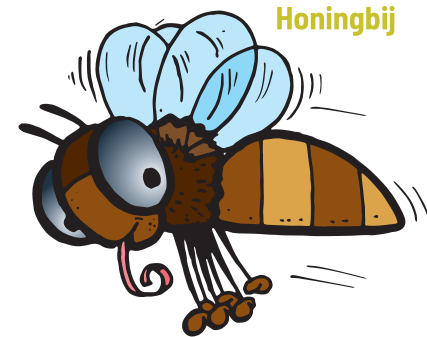
**Pol de Hommel** hoort daar zeker bij.  
Vul de code in op pagina 4.

.....=.....

Maar ook **Jana Flikketeer** houdt van bloemen.  
Vul de code in op pagina 4.

.....=.....

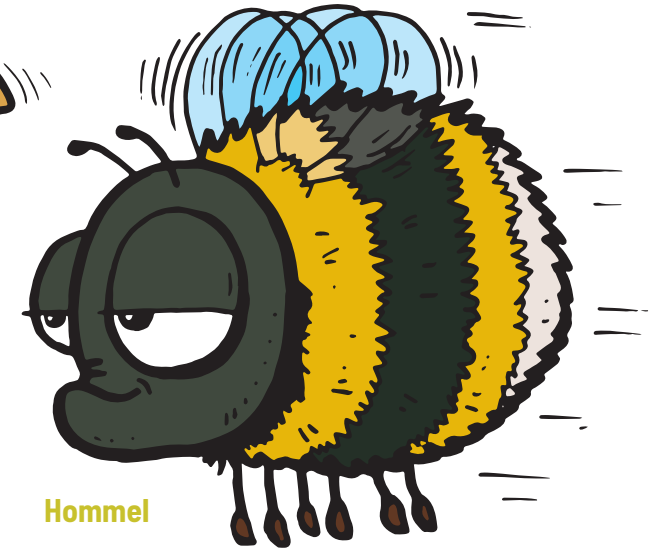
Wist je dat 'Flikketeer' hier 'vlinder' betekent?  
Neem plaats tussen de  
vlindervleugels en  
waan je een mooie  
'flikketeer' tussen al  
die bloemen.



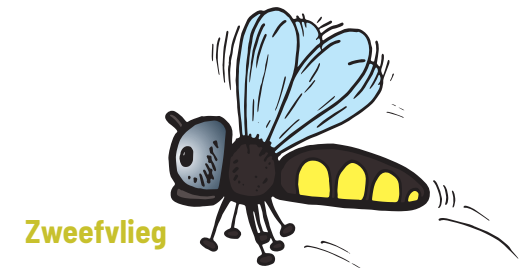
Honingbij



Fruitvlieg



Hommel



Zweefvlieg



Loop iets verder. Rechts zie je de groententuin.



**Haal de groenten  
naar boven en ontdek  
hoe ze er uitzien  
onder de grond.**

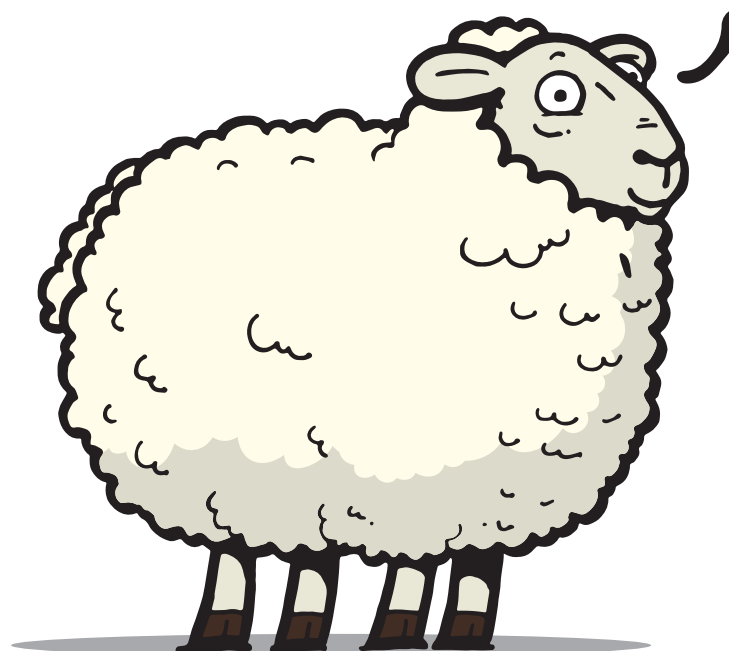
Ook Witse Worms woont onder de grond.  
Vul de code in op pagina 4, op het bord dat Zybo omhoog houdt.

.....=.....



**Je bent op het einde gekomen. Je hebt nu alle codes!  
Zie je Zybo staan? Hij lijkt wel blij met zijn nieuwe naam.**

**Goed gedaan,  
ik heb nu een  
achternaam!**  
**Ga een beetje verder en  
dan zie je hem ook staan.**



Colofon  
Verantwoordelijke uitgever en opdrachtgever:  
Stad Turnhout, Hannes Anaf,  
p/a Campus Blairon 200, 2300 Turnhout  
Ontwerp: Plattelandsklassen vzw en [www.magelaan.be](http://www.magelaan.be)

