



Het VakantieSpel

De leukste week van je vakantie!

SUPER HELDEN

TEAMNAAM - GROEPSNUMMER

WELKOM

Als jullie dit lezen, is de strijd begonnen! Jullie zijn in de race om het nieuwste superheldenteam te worden. Voor jullie ligt hèt handboek om een superheld te worden, boordevol tips, opdrachten en missies. Behaal zoveel mogelijk missies en win de strijd.

MISSIES VOLTOOIEN

Jullie hebben tot vrijdag 10:00 uur de tijd om zoveel mogelijk missies te behalen. Een missie bestaat uit verschillende opdrachten. Je mag alle opdrachten door elkaar doen (ook van andere missies), maar een missie is pas behaald als :

- alle opdrachten van die missie zijn volbracht
- alle teamleden hebben meegedaan
- alle missies daarvoor zijn afgerond

De opdrachten kun je laten afvinken door een stafid.

Een missie kun je alleen laten afvinken bij Wonder Wendy, Turbo Tess en Power Pim, kleurhoofden en/of kleurtroepen.

Veel succes

SUPERHELDENSTATUS

Aan het begin van jullie opleiding hebben jullie natuurlijk nog geen superheldenstatus. Door het voltooien van missies, krijgen jullie steeds een andere status. Op vrijdag ontvangt iedereen een oorkonde met daarop jullie behaalde heldenstatus.

MISSIE

0

MENS



MISSIE

5

HELD IN OPLEIDING



MISSIE

10

ASSISTENT HELD



MISSIE

15

JUNIOR HELD



MISSIE

20

HELD



MISSIE

25

SUPERHELD



MISSIE

30

LEGENDARISCHE HELD



MISSIE
1



- ☐ Verzin een naam voor je superheldenteam (schrijf hieronder op).

.....

.....

- ☐ Spreek een geheime code af waarmee jullie elkaar kunnen herkennen (schrijf hieronder op).

.....

.....

.....

- ☐ Bedenk een leus/yell voor je superheldenteam (schrijf hieronder op).

.....

.....

.....

.....

.....

- ☐ Zorg dat de leiding alle namen kent.

TIP: Blader vast door, sommige missies kun je alleen op bepaalde dagen halen!



MISSIE
2

- ☐ Zet alle namen van de leden van je superheldenteam op je T-shirt.
- ☐ Dans 'hoofd-schouders-knie-en-teen' synchroon (allemaal tegelijk/netjes).
- ☐ Marcheer 50 meter met het hele team.
- ☐ Los de puzzel hieronder op: zoek de verschillen



MISSIE
3

HELDEN VS SCHURKEN

Deze opdrachten kun je uitvoeren bij het maandagspel

- ☐ Draag met het hele groepje het Superhelden T-shirt.
- ☐ Zorg dat alle kinderen de namen van de leiding kennen.
- ☐ Stop zoveel mogelijk sokken in de wasmachine.
- ☐ Los de rebus op



L=N



B=J



-N



OEP=EL



+S

-B



P=E



OE=U



T=R



+D ?

B=H

-P



- ☐ Een superheld laat geen sporen achter: lever een volle vuilniszak in.



MISSIE 4

- ☐ Draag allemaal een zonnebril.
- ☐ Laat zien dat je sportief speelt: geef je tegenstander een hand na het spel.
- ☐ Dans de 'superheldendans' synchroon (allemaal tegelijk/netjes).
- ☐ Welke superheldendaad wordt er gedaan in het beginfilmpje van Het VakantieSpel 2026?
- ☐ Los de woordzoeker op.

J	Z	I	V	L	I	E	G	T	G
R	S	B	H	S	B	P	F	W	C
G	A	D	G	E	T	E	A	M	O
B	L	K	M	G	L	A	R	S	O
O	L	R	I	E	M	D	D	C	T
O	M	A	S	K	E	R	M	H	O
S	C	C	S	E	S	O	G	I	M
T	A	H	I	E	X	N	E	L	J
E	P	T	E	X	R	E	R	D	Z
R	E	D	D	E	R	O	B	O	T



Zoek deze woorden

Held

Cape

Masker

Kracht

Vlieg

Redder

Stad

Missie

Team

Robot

Laser

Schild

Gadget

Booster

Riem

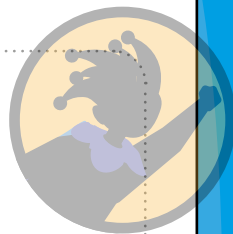
Drone



MISSIE**5**

- ☐ Maak een logo voor je superheldenteam (teken hieronder).
- ☐ Alle leden van je superheldenteam hebben dit logo ergens bij zich waar het goed te zien is.
- ☐ Een superheld kan ver springen, laat met je team zien hoe ver jullie kunnen springen.

JULLIE SUPERHELDENLOGO



6

Let op deze missie kun je alleen doen als je bij dit spel bent
(AVV Alphen)

- ☐ Maak je superheldenpaspoort af.
- ☐ Ga als een held op sokken over de zeephelling.
- ☐ Speel met je T-shirt achterstevoren trefbal.
- ☐ Geheime Missie: Zeg het geheime woord na 13:00 uur tegen iemand met een rood T-shirt (het geheime woord vind je in de puzzel).

Kleur de cijfers 1 in de ene kleur en de cijfers 2 in een andere kleur en vind het geheime woord:

[illegible]

- ☐ Een superheld laat geen sporen achter: lever een volle vuilniszak in.



MISSIE
7

- ☐ Een superheld is flexibel, doe een limbodans met het groepje.
- ☐ Hinkel allemaal 20 meter op je linkerbeen.
- ☐ Een superheld kan zich goed vermommen: draag allemaal een masker.
- ☐ Bedenk 10 manieren om een elastiekje te gebruiken (schrijf hieronder op)

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

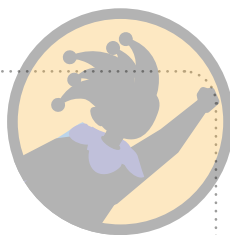


MISSIE

8

- ☐ Sportiviteit: laat één van je leiding meedoen aan een spel.
- ☐ Wees een held op sokken, draag allemaal 2 verschillende sokken.
- ☐ Een superheld past zich snel aan: voer een gesprek waarin je geen 'ja' en geen 'nee' mag zeggen.
- ☐ Wat was de superheldendaad in het filmpje van dinsdag?
- ☐ Verzin een superheldenkracht dat nog niet bestaat (teken hieronder).

DE SUPERHELDENKRACHT



MISSIE

9

OPERATIE SUPERTEAM



Deze missie kun je alleen doen bij dit spel (Tempo)

- ☐ Laat je superkracht zien bij het touwtrekken.
- ☐ Haal een upgrade voor één van je kaarten.
- ☐ Ga met je hele groep als superheld over de stormbaan.
- ☐ Los de rebus op.



P=E



OE=U



T=R

-P



B=H

+D



H=E

K=T



+E

-M



K=G



-T



- ☐ Een superheld laat geen sporen achter: lever een volle vuilniszak in.





- ☐ Camouflage: Sta allemaal 10 seconden lang als 'bevroren'.
- ☐ Een superheld houdt het gezicht in de plooi: 1 iemand verteld een mop, de rest mag niet lachen.
- ☐ Laat superheld Wonder Wendy, Turbo Tess of Power Pim een woord raden dat je met je team uitbeeldt (geen woorden gebruiken).
- ☐ Bedenk 10 manieren om een kat uit de boom te redden (schrijf hieronder op).

1.

2.

3.

4.

5.

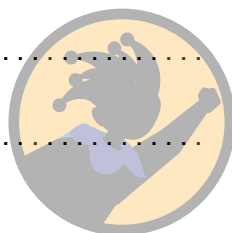
6.

7.

8.

9.

10.



(FITMISSIE)

Een superheld heeft een goede conditie, laat zien dat jullie fit zijn:

- ☐ Hinkel allemaal 20 meter op je rechterbeen;
- ☐ Doe 10 squats;
- ☐ Houd 10 seconden een plank aan;
- ☐ Doe 10 jumping jacks;
- ☐ Doe een estafette;
- ☐ Spring in totaal 100 keer touwtje met je hele team (alle teamleden moeten minimaal één keer springen)..



MISSIE
12

SCHURKENJACHT

Deze missie kun je alleen doen bij dit spel (Centrum)

- ☐ Versla zoveel mogelijk schurken, schrijf het aantal hier op:

.....

- ☐ Haal met de hele groep een ijsje.
- ☐ Loop met je de groepje de polonaise.



- ☐ Een superheld laat geen sporen achter: lever een volle vuilniszak in.



MISSIE
13

-

This image shows a full page of white paper with ten evenly spaced horizontal dashed lines, typical of primary school handwriting practice paper. The lines extend across the entire width of the page.

MISSIE
14

- ☐ Speel 'commando pinkelen'.
- ☐ Bouw een kaartenhuis.
- ☐ Maak met je hele team kikkersprongen over een stuk van 20 meter.
- ☐ Welke superheldendaad zit er in het filmpje van woensdag?
- ☐ Los de rebus op.



OE=U



T=R

-P



+D

B=H



-P



+N

LA=RE

-R



-FL



-B



MISSIE
15

- ☐ Maak reuzenstappen, zoek uit wie uit jullie groep de grootste stappen kan zetten en laat dit zien.
- ☐ Iedereen die een jas of vest bij zich heeft trekt hem achterstevoren aan, dit is je schurkenpantser.
- ☐ Maak met de hele groep dezelfde Superhelden-pose.
- ☐ Ontwerp jullie eigen superheldengadget.



JE EIGEN SUPERHELDENGADGET

MISSIE
16

- ☐ Raad hoeveel mensen er achter je staan (die sluipen dus naar je toe terwijl jij niet kijkt).
- ☐ Een superheld moet kunnen vluchten: trek allemaal een sprintje over een stuk van 50 meter.
- ☐ Welke superheldendaad zit in het filmpje van donderdag?
- ☐ Los het geheimschrift op.

F D D E D D M
 R T O D Q G D K C
 D D M G H F G
 E H U D N L D D M
 R S H B J D Q S D
 J Q H i F D M



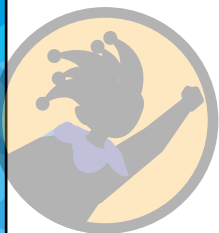
.....

.....

.....

MISSIE
17

- ☐ Bedenk een groepsgroet en groet hiermee de verkeersdienst van Het VakantieSpel.
- ☐ Draag allemaal een petje of hoedje.
- ☐ Een superheld spreekt engels: vertel allemaal je eigen naam, en tel tot 10 in het Engels.
- ☐ Vraag om een handtekening aan de voorzitter van Het VakantieSpel (hieronder laten zetten).



HANDTEKENING



MISSIE
18

- ☐ Maak je groepsnummer met je hele groepje. *Ken jij alle superhelden, schrijf er 15 op.
- ☐ Doe de wave met je hele kleur.
- ☐ Welke superheld zit in de gehusselde namen hieronder verstopt.

NABTMAN

.....

NAMS-PEDRII

.....

NAMRPUES

.....

DYMINAGEM

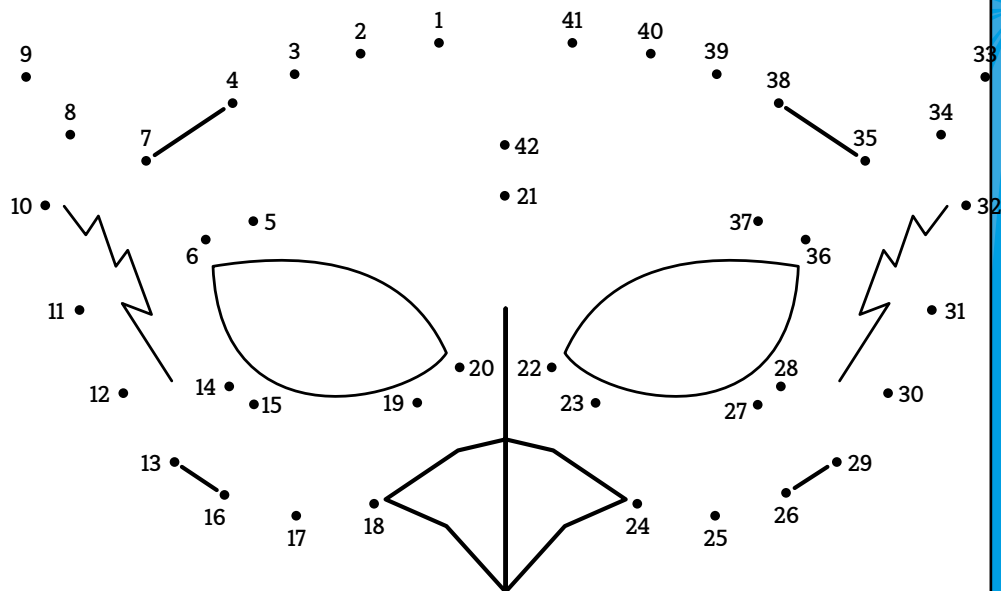
.....

- ☐ Een superheld laat geen sporen achter: lever een volle vuilniszak in.



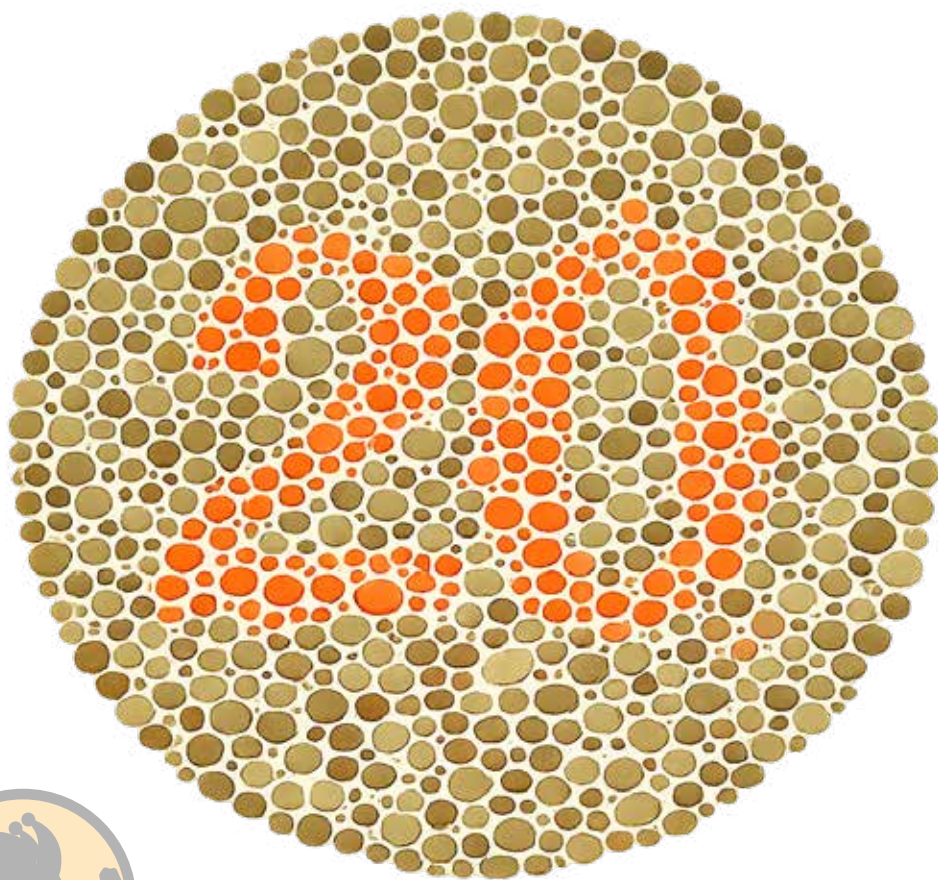
**MISSIE
19**

- ☐ Maak een opvallende entree op het verzamelplein.
 - ☐ Een superheld kan zich goed zoeken: laat je leiding alle deelnemers zoeken (spreek wel van tevoren af tot waar je mag, je wilt jouw team niet kwijtraken).
 - ☐ Een superheld spreekt Frans: roep om hulp in het Frans.
 - ☐ Tel tot 10 in het Frans.
 - ☐ Los de cijferpuzzel op.
- 



MISSIE
20

- ☐ In missie 15 heb je een superheldengadget verzonnen en getekend: maak deze gadget nu in het echt.
- ☐ Verplaats je hele team geluidloos over een stuk van 20 meter.
- ☐ Geef een superheld Wonder Wendy een snoepje.
- ☐ Een superheld heeft laserogen: welke cijfers staan hieronder?



MISSIE
21

- ☐ Geef superheld Turbo Tess een snoepje.
- ☐ Laat zien dat je een superheld bent, draag met je hele groepje een cape.
- ☐ Wie kan het verst spingen? Houd een wedstrijd met je team.
..... kon het verste springen
- ☐ Schrijf hieronder in het morsealfabet 'Ik kom je redden'

.....

.....

.....

.....

.....

.....



- ☐ Een superheld let altijd op, wie kwam er maandagochtend als eerste op het podium?
- ☐ 'Tijger' allemaal 20 meter.
- ☐ Geeft een ijsblokje aan je kleurhoofd.
- ☐ Geef superheld Power Pim een snoepje.
- ☐ Los de sudoku op



8	4		5		7		9	6
5		6				7		2
1	7			4			8	3
			7	2	5			
2		8	9	1	4	3		7
			8	6	3			
6	8			7			5	4
7		4				2		8
3	2		4		9		7	1

Hoe los je een sudoku op?

Bij een sudoku vul je de vakjes in met de cijfers 1 t/m 9.

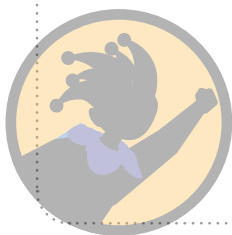
Let goed op:

- In elke rij mag elk cijfer maar één keer voorkomen.
- In elke kolom mag elk cijfer maar één keer voorkomen.
- In elk blok van 3x3 vakjes mag elk cijfer ook maar één keer voorkomen.

MISSIE
23

- ☐ Zorg dat je met je hele team op de foto staat (foto gemaakt door een VakantieSpelfotograaf).
- ☐ Breng een boodschap over zonder woorden te gebruiken.
- ☐ Neem wat lekkers mee voor je hele team.
- ☐ Speel Het VakantieSpellied op een eigen instrument.
- ☐ Ontwerp een superheldenpak (teken hem hieronder).

HET SUPERHELDENPAK





- ☐ Tel tot 50 in het Spaans.
- ☐ Red een kat uit de boom.
- ☐ Maak een woordslang van 20 woorden over superhelden. Een woordslang is een serie woorden waarvan het volgende woord begint met de laatste letter van het vorige woord (schrijf hieronder op).

This image shows a full page of blank handwriting practice paper. It features multiple sets of horizontal lines. Each set consists of a solid top line, a dashed middle line, and a solid bottom line, providing a guide for letter height and placement. The lines are evenly spaced across the entire page.

MISSIE
25

- ☐ Laat jullie groepje verdwijnen (wees creatief).
- ☐ Een superheld kan goed ontsnappen: laat één van jullie leiding over het luchtkussen gaan.
- ☐ Tel hoeveel stafleden er zijn bij Het VakantieSpel (schrijf het antwoord hieronder op).

.....

- ☐ Beschrijf een superkracht in 3 woorden.

.....

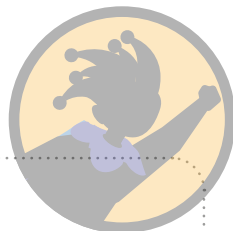
.....

.....



MISSIE
26

- ☐ Zeg het alfabet op in het Chinees.
- ☐ Eet allemaal een snoepje zonder dat jullie leiding het merkt.
- ☐ Zet jullie leiding in het zonnetje.
- ☐ Ontwerp een superheldenvoertuig.



HET SUPERHELDENVOERTUIG

MISSIE
27

- ☐ Vier je verjaardag bij Het VakantieSpel (als je echt jarig bent haal je één Missie naar keuze).
- ☐ Bouw een piramide van stokjes.
- ☐ Zoek in onderstaand plaatje zes superheldengadgets.



MISSIE
28

- ☐ Deel taart uit aan jullie kleurhoofd en zijn of haar kleurtroepen.
- ☐ Zing met je team een liedje zonder woorden (gebarentaal).
- ☐ Een superheld valt niet op: doe stiekem een dansje achter jullie leiding (zonder dat deze het zien).
- ☐ Laat één teamlid 10 meter vliegen.
- ☐ Kleur de kleurplaat in.



MISSIE
29

- ☐ Maak een piramide van mensen met 3 lagen.
- ☐ Leer de namen van alle kleurhoofden in het hoofd met jullie groepje.
- ☐ Spuit je haren in de kleur van jullie kleur.
- ☐ Zorg dat jullie hele groepje luncht met pannenkoeken.
- ☐ Hoeveel maskers zitten er in dit boekje? (dit kan per boekje verschillen)
- ☐ Ontcijfer de code.
Zet elk Romeins cijfer om naar een gewoon getal.
Gebruik de alfabetcode (A = 1, B = 2, ..., Z = 26).

V - XVIII / XXVI - IX - XX / V
- V - XIV / XI - I - XX / IX - XIV
/ IV - V / II - XV - XV - XIII

De oplossing:
.....
.....



-

[illegible]

COLOFON

Superhelden voor dummies is een uitgave van Stichting Vakantiespel
Alphen aan den Rijn

Redactie: Entertainment Commissie 2026

Vormgeving: Pieter Dirkzwager

Met dank aan: GSB Grafische service en boekbinderij

De inhoud van dit boekje is met grote zorg samengesteld, toch kan het gebeuren dat bepaalde informatie onjuist staat vermeld. Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd zonder schriftelijke toestemming van de uitgever.

Voor de meest actuele informatie over Het VakantieSpel kunt u terecht op www.vakantiespel.com.

