Woensdag

Programma woensdag 26 augustus 2026

Jarig: x

Tijden	taak	benodigdheden	leiding
7:00	aanwezig	opstarten / dag doorspreken	
8:00	aanwezig vips	decor opbouwen / spellen klaarzetten / waterballonnen vullen	
9:45	kinderen tellen / inloopkwartier		
10:00	sketch 1		
10:15	Levend stratego (in het bos) groep 1: 1 t/m 4 groep 2: 5 t/m 7 groep 3: 8 t/m 11 groep 4: 12 t/m 15	• 4 soorten kaartjes (allemaal andere kleur) elk in een bakje • 4 schatten (theedoeken?) • 4 kleuren lintjes om teams zichtbaar te maken • kleed/stoelen o.i.d. voor EHBO’ers • EHBO-spullen • 2 personen op de fiets	
12:00	Lunch (brood)		
12:45	Sketch 2		
13.00 13.45 uur - ijsjes	Spellencircuit	verkleedrace, boter-kaas-en-eieren, estafetterace, geef de robijn door, waterbuizen spel, pittenzak werpen, levend memory	

	verkleedrace	• 2 pylonen • 6 pylonen voor slalom • 2 hoepels • 2 bakken • 2 bloemenkettingen • 2 hoedjes • 2 zonnebrillen • 2 shirts • 2 sjaals • 2 jassen • 2 korte broeken • 2 schorten	
	boter-kaas-en-eieren	• stoepkrijt (vak tekenen) • 8 rode en 8 blauwe lintjes (of andere kleur) • 2 pylonen	
	estafetterace water	• 10 pylonen • 8 hoepels • 4 emmers • 4 plastic bekers • 4 ‘kartonnen’ bekers met gaatje (eventueel) • 4 sponzen (eventueel)	
	gooi de waterballon door	• telefoon/computer (spannend muziekje) • muziekbox • splash ball • bak met gevulde waterballonnen • lijst met vragen (en antwoorden)	
	memory	4 sets memory met onze karakters (elke set andere kleur achterkant) 4 kleedjes	

	waterbuizen spel	• 4 emmers/bakken • waterbuizen • 4 bekers	
	Flessenvoetbal	• 20 flessen (gevuld met water) • speciekuip water • voetbal	
14:45	Sketch 3		
15:00	Einde / evaluatie	Groepsbegeleiders brengen de honken naar binnen (Vips ondersteunen)	
15:30	Spullen opruimen		
17.30	BBQ Het Mozaïek		

Levend stratego in het bos

Locatie: Bos

Duur: 1 uur en 45 minuten

Benodigdheden: 4 soorten kaartjes (allemaal andere kleur), 4 schatten (theedoeken?), 4 kleuren lintjes (spullen EHBO’ers, 2 personen op fiets

groep 1: honk 1 t/m 4 - groep 2: honk 5 t/m 7 - groep 3: honk 8 t/m 11 - groep 4: honk 12 t/m 15

De groep wordt in 4 groepjes verdeeld (elk groepje krijgt een lintje/touw). Elk groepje is een categorie. De categorieën zijn: insecten, vogels, reptielen en zoogdieren. Elke categorie heeft een grote hoeveelheid kaarten. Op de kaarten staan vijf soorten dieren met daarbij een cijfer. Het cijfer bepaalt de ‘sterkte’ van de kaart. Hoe hoger het cijfer, hoe beter de kaart. Maar.. nummer 1 verslaat nummer 5.

Elk groepje staat in een hoek van het veld. Zij verstoppen hun schat. De schat moet nog deels zichtbaar zijn. Daarna krijgen alle kinderen een kaartje met daarop een dier (en cijfer). Zodra het startsignaal klinkt, gaan de kinderen het veld in. Zij kunnen kinderen van de andere groepjes tikken. Als zij iemand hebben getikt, vergelijken zij hun kaartje. Degene die het hoogste cijfer heeft, wint. De ander moet zijn/haar kaartje inleveren. Beide spelers gaan terug naar het startpunt. De winnaar levert het gewonnen kaartje in. De verliezer haalt een nieuw kaartje. Zij gaan daarna beiden het veld weer in. Tijdens het spel gaan zij op zoek naar de schat van het andere team. Hebben zij één van de andere schatten gevonden, dan hebben zij gewonnen.

Spellencircuit (7 spellen)

Duur: 1 uur en 45 minuten (10 minuten per spel)

Locatie: veld/schoolplein



Doordraaischema — 15 groepjes, 7 spellen, 7 rondes

13:00–14:45 · 12 min spelen per ronde + 3 min doorloop · groepjes 13/14/15 spelen samen

RONDE 1	Spelen 13:00 – 13:12 | Doorloop 13:12 – 13:15
Spel	Groepjes
Spel 1	1 vs 2
Spel 2	3 vs 4
Spel 3	5 vs 6
Spel 4	7 vs 8
Spel 5	9 vs 10
Spel 6	11 vs 12
Spel 7	13 vs 14 vs 15

RONDE 2	Spelen 13:15 – 13:27 | Doorloop 13:27 – 13:30
Spel	Groepjes
Spel 1	13 vs 14 vs 15
Spel 2	1 vs 2
Spel 3	3 vs 4
Spel 4	5 vs 6
Spel 5	7 vs 8
Spel 6	9 vs 10
Spel 7	11 vs 12

RONDE 3	Spelen 13:30 – 13:42 | Doorloop 13:42 – 13:45
Spel	Groepjes
Spel 1	11 vs 12
Spel 2	13 vs 14 vs 15
Spel 3	1 vs 2
Spel 4	3 vs 4
Spel 5	5 vs 6
Spel 6	7 vs 8
Spel 7	9 vs 10

RONDE 4	Spelen 13:45 – 13:57 | Doorloop 13:57 – 14:00
Spel	Groepjes
Spel 1	9 vs 10
Spel 2	11 vs 12
Spel 3	13 vs 14 vs 15
Spel 4	1 vs 2
Spel 5	3 vs 4
Spel 6	5 vs 6
Spel 7	7 vs 8

RONDE 5	Spelen 14:00 – 14:12 | Doorloop 14:12 – 14:15
Spel	Groepjes
Spel 1	7 vs 8
Spel 2	9 vs 10
Spel 3	11 vs 12
Spel 4	13 vs 14 vs 15
Spel 5	1 vs 2
Spel 6	3 vs 4
Spel 7	5 vs 6

RONDE 6	Spelen 14:15 – 14:27 | Doorloop 14:27 – 14:30
Spel	Groepjes
Spel 1	5 vs 6
Spel 2	7 vs 8
Spel 3	9 vs 10
Spel 4	11 vs 12
Spel 5	13 vs 14 vs 15
Spel 6	1 vs 2
Spel 7	3 vs 4

RONDE 7	Spelen 14:30 – 14:42 | Doorloop 14:42 – 14:45
Spel	Groepjes
Spel 1	3 vs 4
Spel 2	5 vs 6
Spel 3	7 vs 8
Spel 4	9 vs 10
Spel 5	11 vs 12
Spel 6	13 vs 14 vs 15
Spel 7	1 vs 2

1. Verkleedrace

Benodigdheden: 8 pylonen, 2 hoepels, 2 bakken, 2 bloemenkettingen, 2 hoedjes, 2 zonnebrillen, 2 shirts, 2 sjaals, 2 jassen, 2 korte broeken, 2 schorten

Het parcours bestaat uit: bak met kleding, 3 pylonen (slalommen), hoepel (moeten de kinderen doorheen), 1 pylon (staat de groepsbegeleider).

De groepsbegeleider staat aan het eind van de estafette en moet worden verkleed. De kinderen brengen deze kleding naar de overkant door het kledingstuk zelf aan te doen en dan het parcours af te leggen. Als zij aan de overkant zijn, trekken zij het kledingstuk uit en doen dat aan bij de groepsbegeleider. Zij lopen zelf weer terug via het parcours en als zij terug zijn, mag de volgende.

Het team dat de groepsbegeleider als eerste heeft aangekleed, wint.

2. Flessenvoetbal

Benodigdheden: flessen (20), voetbal, speciekuip

De groep wordt verdeeld in twee groepen. Alle kinderen staan in een kring. Alle kinderen hebben een fles gevuld met water. Probeer de fles van de ander om te schieten. Is jouw fles omgeschoten, dan zet je jouw fles zo snel mogelijk rechtop. Het spel gaat weer verder. Is jouw fles helemaal leeg? Dan vul je de fles opnieuw.

3. Gooi de waterballon door en beantwoord vragen (splash ball timer)

Benodigdheden; telefoon/computer (spannend muziekje) + muziekboxje, splash ball, gevulde waterballonnen, lijst met vragen

De kinderen staan in twee rijen tegenover elkaar. Er wordt een vraag gesteld. Heeft jouw team het antwoord goed, dan mag de bal door gegooid worden naar het andere team (zigzaggend).

Onderwaterwereld

1. Welk zeedier zwemt en heeft vinnen? → vis
2. Welk groot dier leeft in zee? → walvis
3. Welk slim dier springt uit het water? → dolfijn
4. Welk zeedier heeft scherpe tanden? → haai
5. Welk dier heeft 8 armen? → octopus
6. Welk dier heeft scharen? → krab
7. Wat voor dier is patrick van spongebob→ zeester
8. Welke kleur heeft de zee? → blauw
9. Welk dier is doorzichtig en kan prikken? → kwal
10. Wat zit er op een vis → schubben
11. in welke vrucht woont spongebob → Ananas
12. Welk dier zwemt er rond met zijn huis→ schildpad
13. Wat gebruikt een vis om te zwemmen? → vinnen
14. Welk dier is rood en lijkt op een grote garnaal? → kreeft
15. Is zeewater zoet of zout? → zout
16. Welk dier zingt soms onder water? → walvis
17. Welk dier legt zijn eieren in het water? → vis
18. Waar is het donker: diep of ondiep? → diep
19. Welk zeedier leeft ook in scholen? → vis
20. Wat beweegt met armen in zee? → octopus

Jungle

1. Welk dier slingert in bomen? → aap
2. Welk groot dier heeft een slurf? → olifant
3. Welk jungle dier heeft strepen? → tijger
4. Wat groeit overal in de jungle? → bomen
5. Welk dier zegt “ssss”? → slang
6. Welk dier kan praten en vliegen? → papegaai
7. Welk dier is langzaam en hangt graag aan een tak? → luiaard
8. Is het warm of koud in de jungle? → warm
9. Welk dier heeft een lange nek? → giraf
10. Welk dier heeft een grote bek en ligt in water? → krokodil
11. Wat valt vaak uit de lucht in de jungle? → regen
12. Welk dier springt en zegt “kwaak”? → kikker
13. Welke kleur hebben bladeren? → groen
14. Welk dier is een zwarte grote kat? → panter
15. Waar klimmen apen het liefst→ bomen
16. Welk dier brult hard? → leeuw
17. Waar wonen veel dieren: jungle of stad? → jungle
18. Wat eet een aap vaak? → banaan
19. Welk dier heeft geen poten en kruipt? → slang
20. Welk dier heeft een lange staart en klimt? → aap

Woestijn

1. Wat ligt overal op de grond? → zand
2. Welk dier heeft bulten? → kameel
3. Is het heet of koud overdag? → heet
4. Welke plant heeft stekels? → cactus
5. Welk dier kan steken met zijn staart? → schorpioen
6. Is er veel of weinig water? → weinig
7. Welke kleur heeft zand? → geel
8. Welk klein dier kruipt snel over zand? → hagedis
9. Zie je soms echt water of nep water? → nep water
10. Is het ’s nachts warm of koud? → koud
11. Wat heeft een kameel voor zijn ogen tegen zand? → wimpers
12. Wat doet de zon daar? → schijnt
13. Zijn er veel of weinig bomen? → weinig
14. Wat neem je mee tegen dorst? → water
15. Hoe heet een plek met water? → oase
16. Welk dier glijdt over het zand? → slang
17. Wat draag je tegen de zon? → pet
18. Wat zit er in een cactus? → water
19. Waar is veel zon: woestijn of sneeuw? → woestijn
20. Wat raak je snel kwijt daar? → de weg

Ruimte / Droomwereld

1. Hoe heet onze planeet? → aarde
2. Wat geeft licht en warmte overdag? → zon
3. Wat zie je ’s nachts in de lucht? → maan
4. Wie vliegt in een raket? → astronaut
5. Wat draait om de aarde? → maan
6. Hoe heet een voertuig naar de ruimte? → raket
7. Wat zie je als kleine lichtjes in de lucht? → sterren
8. Zweef je of val je in de ruimte? → zweef
9. Wat draagt een astronaut? → ruimtepak
10. Welke planeet is rood? → Mars
11. Wat kun je in een droom: vliegen of niet? → vliegen
12. Waar zweef je: ruimte of jungle? → ruimte
13. Welke kleur heeft de lucht overdag? → blauw
14. Hoe heet iemand van een andere planeet? → alien
15. Wat is rond en heet in de lucht? → zon
16. Zie je in dromen echte of gekke dingen? → gekke dingen
17. Wat doet de aarde: draaien of stilstaan? → draaien
18. Wat is ver weg: sterren of bomen? → sterren
19. Waar landt een raket? → aarde
20. Wat kan allemaal in een droom? → alles

4. Waterbuizen

Benodigdheden: 4 bakken/emmers (2 gevuld met water), waterbuizen, 4 bekers
Het spel wordt twee keer uitgezet. Op de berg staan 2 emmers met water, onder aan de berg staan 2 lege emmers. De kinderen maken met de waterbuizen een constructie, zodat het water van boven naar beneden kan lopen (in de lege emmer). Om de beurt mogen de kinderen drie bekertjes water leeggooien in de buizenconstructie. Daarna wisselen zij door. Het team dat de emmer als eerste leeg heeft, wint het spel.

5. Estafetterace met water

Benodigdheden; 10 pylonen, 8 hoepels, 4 emmers (waarvan 2 gevuld met water), 4 bekers, 4 sponzen
Het parcours wordt twee keer uitgezet en ziet er als volgt uit: pylon + emmer water (startpunt), 3 pylonen (slalom), hoepel (doorheen), 3 hoepels (springen), pylon + lege emmer (eindpunt).
De kinderen staan in een rij achter de start pylon. De eerste persoon vult een beker met water. Als het startsein wordt gegeven, mogen de eerste kinderen van beide teams vertrekken. Zij leggen het parcours af en gooien hun beker, aan het eind van het parcours, leeg in de emmer. Zij rennen zo snel mogelijk terug. De volgende persoon heeft inmiddels de beker al gevuld. Als de ander terug is, mag de volgende vertrekken. Wie heeft de emmer water als eerste leeg?
Variaties

- In plaats van een beker kan ook een spons worden gebruikt.

- In plaats van een plastic beker kan ook een bekertje met een gaatje erin worden gebruikt.

6. Memory

Benodigdheden: 4 setjes memory van onze karakters, 4 kleedjes

De groep wordt in 4 groepjes verdeeld. De kinderen spelen 2 tegen 2 het spel. Memorykaartjes liggen op een kleedje.

7. Levensecht boter-kaas-en-eieren

Benodigdheden: 2 pylonen, 9 hoepels (of vak van stoepkrijt), lintjes (afzetlint)

Er zijn twee teams. Elk team gaat bij 1 van de 2 pylonen staan, het ene team krijgt lintjes en het andere team geen lintjes. Om de beurt mag er een kind van beide teams in een van de hoepels gaan staan. Als een teamlid in een hoepel/ vak staat, mag het volgende teamlid rennen. Het team dat als eerste 3 kinderen op een rij heeft staan, wint.

Variaties:

- een lintje in het vak laten leggen i.p.v. er zelf in gaan staan.
- het speelveld groter maken (niet 9 vakken, maar bijvoorbeeld 12 vakken)
- Het spel kan eventueel ook 2x uitgezet worden, zodat iedereen mee kan doen. Dan moet het spel wel met voorwerpen gespeeld worden.

Revision #6
Created 2025-06-24 19:03:44 UTC by Admin
Updated 2026-07-23 14:05:39 UTC by Admin