Programma

- Dinsdag
- Woensdag
- Donderdag

Dinsdag

Programma

- 09.30 uur: Allen verzamelen op het Rond voor de gezamenlijke opening
- 10.00 uur: Inloopkwartier op het Mozaïek
- 10.30 uur: Start programma, ouders uitzwaaien en neuzen tellen
- 10.30 uur: Sketch 1
- 10.40 uur: Het kennismakingsspel
- 10:50 uur: Sketch 2
- 11:00 uur: Chaos bordspel (tussendoor zelf pauzemoment plannen)
- 12:30 uur: Lunch - boterhammen
- 13:00 uur: Sketch 3
- 13:15 uur: Spel (levend kwartet) /crea (pion maken)
- 14:15 uur: Sketch 4
- 14:30 uur: Einde, kinderen worden opgehaald

Kennismakingsspel

Locatie: bij je honk

Dit spel is ervoor bedoeld dat de kinderen en de groepsbegeleiders elkaar leren kennen van naam.

Alle kinderen gaan in een kring staan. Eén kind zegt zijn/haar naam en doet daar een beweging bij. De anderen zeggen ‘Dat is …. (naam kind)’ en doen de beweging na. Dit herhaalt zich totdat iedereen zijn/haar naam heeft gezegd en de beweging heeft gedaan.

Variatie:

Als alle kinderen geweest zijn, kan je de regels aanpassen. Een kind wijst naar een ander kind, roept zijn of haar naam, en herhaalt de beweging die dat betreffende kind eerder maakte.

Chaos bordspel

Locatie: op en rond het schoolplein/grasveld

Rond de locatie hangen kaarten met opdrachten. Alle groepjes zetten hun pion op ‘start’. Zij gooien met de dobbelsteen en verplaatsen hun pion. Het vak waar zij opkomen, is de opdracht die zij moeten uitvoeren. Zij zoeken de bijbehorende opdrachtkaart, oefenen de opdracht en laten deze aan de jury zien. Daarna gaan zij terug naar het spelbord en dobbelen opnieuw. Als zij op een getal komen dat zij al hebben gehad, mogen zij het eerstvolgende of het vorige vak pakken.

Er zijn vier jury’s. Deze zitten verspreid over het veld. Elke jury bestaat uit twee juryleden. De groepjes zijn over de jury’s verdeeld: jury 1 (groepje 1 t/m 4), jury 2 (groepje 5 t/m 8), jury 3 (groepje 9 t/m 12) en jury 4 (groepje 13 t/m 15).

Spel (30 min) en Crea (30 min)

Pion maken - 30 minuten

Locatie: tussen de honken

De kinderen krijgen een stuk klei en maken daar een zelfbedachte pion van. Deze pion kunnen zij versieren met allerlei materialen.

Extra - Groepspion versieren

Locatie: in de gymzaal

De kinderen versieren de groepspion met stiften/verf/figuurtjes/stickers. Dit kan in de gymzaal. Let op: er moet altijd een groepsbegeleider of VIP bij aanwezig zijn.

Levend kwartet in de jungle - 30 minuten

Locatie: op het grote grasveld



Op het veld liggen 8 hoepels. In elke hoepel liggen 4 verschillende voorwerpen. Elk groepje probeert een kwartet te krijgen van 4 dezelfde voorwerpen. Dit doen zij door een voorwerp uit een andere hoepel te pakken. Als zij een voorwerp in hun hand hebben dan kunnen zij getikt worden door de politie (herkenbaar door een lintje). Als zij getikt worden, dan moeten zij het voorwerp inleveren en terug naar hun eigen groepje. Daar mogen zij opnieuw beginnen. Het groepje dat als eerste kwartet heeft, wint het spel.

Woensdag

Programma

- 09.45 uur: Inloopkwartier op het Mozaïek
- 10:00 uur: Start programma, ouders uitzwaaien en neuzen tellen
- 10:00 uur: Sketch 1
- 10:15 uur: Levend stratego (in het bos)
- 12:00 uur: Lunch- boterhammen
- 12.45 uur: Sketch 2
- 13.00 uur: Spellencircuit
- 14.45 uur: Sketch 3
- 15.00 uur: Einde, kinderen worden opgehaald

Levend stratego in het bos

Locatie: bos

Denk aan:

- plassen voor vertrek
- Insmeren
- Drinken (en bekers) mee



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.

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

Spellencircuit

De spellen van het spellencircuit duren 12 minuten. Daarna is er 3 minuten doorwisseltijd voor het volgende spel. Hieronder staat een kaart met de plekken van de spellen, het roulatieschema en de speluitleg.



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

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

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

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).

4. Waterbuizen

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

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

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

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.

Donderdag

Programma

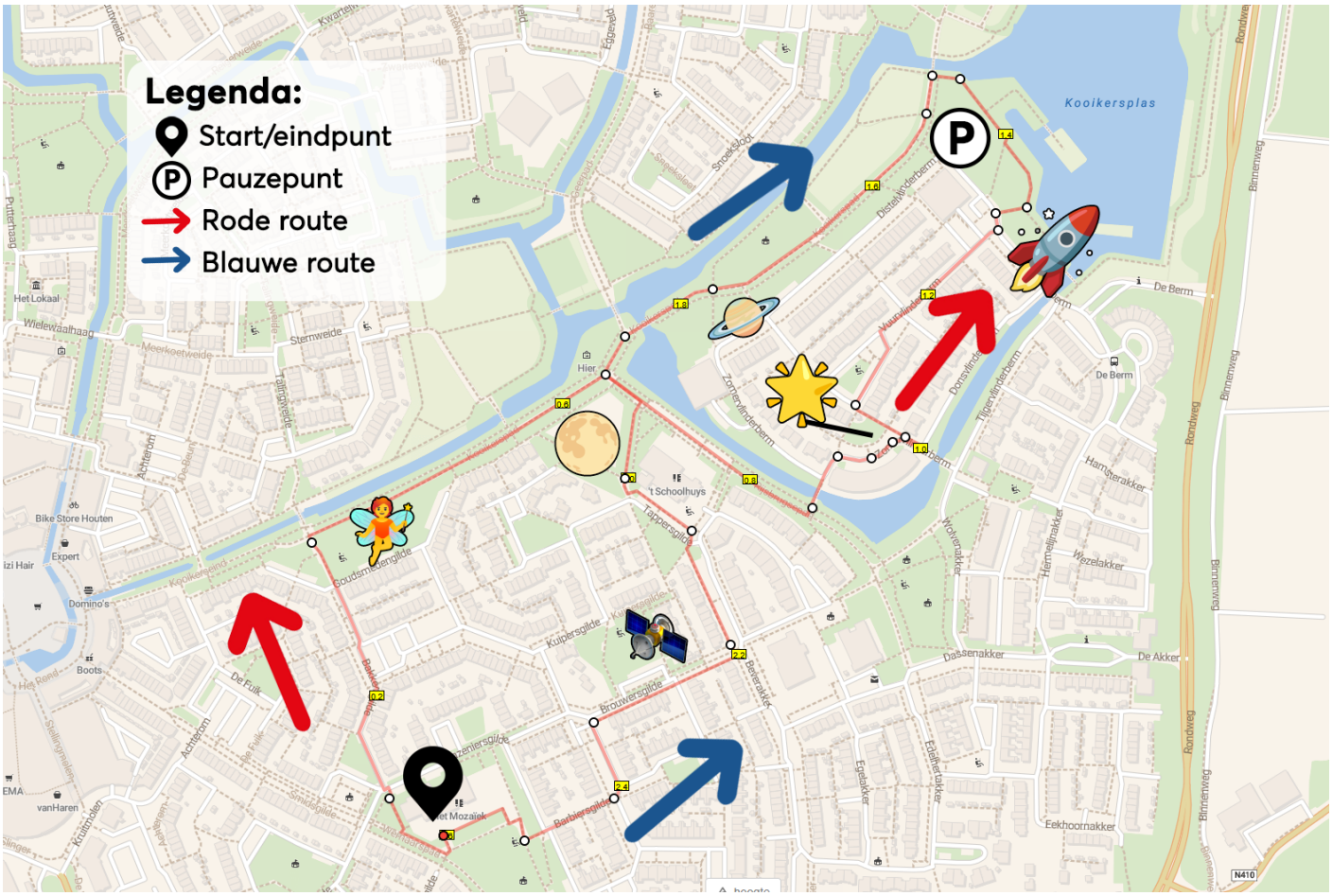
- 9.45 uur: Inloopkwartier. **Melden aan de ouders dat zij hun kinderen 's middags zelf naar het Rond moet brengen**
- 10.00 uur: Start programma, ouders uitzwaaien en neuzen tellen
- 10.00 uur: Sketch 1
- 10.15 uur: Levend ganzenbord (speurtocht)
- 12.00 uur: Lunch - friet
- 12.30 uur: Uitbuikmomentje
- 13.00 uur: Sketch 2
- 13.30 uur: Feest met verschillende activiteiten
- 14.45 uur: Sketch 3 (laatste sketch en afsluiting op het Mozaïek)
- 15.00 uur: Tegelijk vertrekken naar het Rond voor de centrale afsluiting
- 15.30 uur: Afsluiting op het Rond

Levend ganzenbord (speurtocht)

Instructie groepsbegeleiders:

Volg de pijlen. Je volgt de kleur die je bij vertrek krijgt toegewezen. De route loopt in de vorm van een 8-figuur, dus de route doorkruist zichzelf ter hoogte van de maan op de kaart. Hier kunnen de pijlen wat verwarrend zijn dus let goed op de kaart!

Onderweg vind je opdrachten. Deze kun je als groepje (of als 2 groepjes samen) uitvoeren. Kies zelf een geschikte plek voor het spel en vervolg daarna je weg. Op deze manier kan iedereen de opdracht uitvoeren zonder te hoeven wachten op een ander groepje. Halverwege de route is er een drinkpost.



Opdrachten voor onderweg:

◫ Vertraagd satellietsignaal

Opdracht:
Eén kind is de “zender” en doet een reeks van 4 bewegingen.
De rest moet die met 3 seconden vertraging exact nadoen.

Extra uitdaging:
De reeks wordt steeds langer

◫ Planeetbaan zonder botsing

Opdracht:
Maak een “zonnestelsel”:

- Eén zon in het midden
- 3–5 planeten eromheen

De planeten lopen in rondjes, maar:

- Niemand mag botsen
- Iedereen moet verschillende snelheden houden

Extra uitdaging: Na 30 seconden wisselen van richting zonder botsing

□□ Sterrenbeeld maken

Opdracht:
Gebruik stoeptegels, bladeren of steentjes om samen een “sterrenbeeld” te maken op de grond.

Doel: Creativiteit
Extra: Geef het sterrenbeeld een naam

□□ Maanwandeling

Opdracht:
Loop 20 stappen alsof je op de maan bent (in slow motion en met grote passen).

Extra uitdaging: Niet lachen of uit balans raken!

□□ Raketlancering

Opdracht:
Laat de kinderen een raketsprong maken (zo hoog mogelijk!).
Iedereen telt samen hardop af van 10 naar 0. Bij 0 springt iedereen zo hoog mogelijk in de lucht, terwijl de groepsbegeleider een foto maakt. Wie komt het hoogst?

Doel: Energie kwijt + samenwerking

□□ Elfensluiproute

Opdracht:
De kinderen moeten een stuk van ±10 meter afleggen zonder geluid te maken — als echte elfjes. De begeleider staat met ogen dicht te luisteren. Hoort die iets? Dan moet je opnieuw beginnen.

Feest

1. Springkussen
2. Schminken
3. Vrij spelen
4. Stef Stunt Piloot
5. Armbandjes maken
6. Pion schilderen (die dinsdag is gemaakt)