

Programma

- [Dinsdag](#)
- [Woensdag](#)
- [Donderdag](#)

Dinsdag

Programma

- 09.00 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: Robijnen chaos spel
- 12:30 uur: Lunch - boterhammen
- 13:00 uur: Sketch - 3
- 13:15 uur: Spel/crea
- 14:15 uur: Sketch - 4
- 14:30 uur: Einde, kinderen worden opgehaald.

Kennismaking spel

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 zitten. Door een namenrondje te doen, waarbij iedereen vertelt hoe hij/zij heet, weten de spelers van elkaar hoe ze heetten.

Een van de spelers begint het namenspel door zichzelf te introduceren, hij/zij noemt daarbij zijn/haar naam, in dit geval: "Ik ben Kees". De speler links van hem neemt de beurt over en zegt: "Ik ben Pieter en naast mij zit Kees". De speler links van hem gaat verder en zegt "Ik ben Mees en naast mij zitten Pieter en Kees".

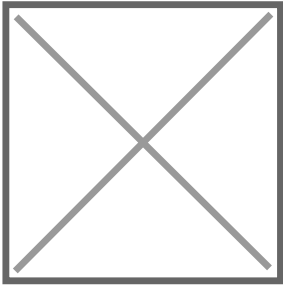
Variatie: Lievalingsdier

Als de kinderen alle namen in hun groepje al kennen, kan er een variatie worden gespeeld met lievelingsdieren. De eerste speler zegt: "Ik ben Kees en mijn lievelingsdier is een olifant." De speler links van hem neemt de beurt over en zegt: "Ik ben Pieter en mijn lievelingsdier is een kat. Naast mij zit Kees en zijn lievelingsdier is een olifant" etc.

Het Robijnen Chaos-spel

Rond de locatie hangen kaarten met opdrachten. Iedere opdracht moet voor de jury op het schoolplein worden uitgevoerd (de groepjes kunnen de opdracht eerst oefenen). Als de opdracht goed is uitgevoerd, krijgen de kinderen een kaartje met daarop een coördinaat. Na afloop kunnen alle coördinaten worden afgestreept op een kaart van het schoolplein. Er blijft dan een coördinaat leeg, daar moeten we de robijn zoeken. Er zijn drie jury's. Elke jury bestaat uit twee of drie juryleden. De groepjes zijn over de jury's verdeeld: jury 1 (groepje 1 t/m 6), jury 2 (groepje 7 t/m 11) en jury 3 (groepje 12 t/m 16).

Spel (30 min) en Crea (30 min)



Fossil maken - 30 minuten

De kinderen krijgen een stuk klei. Zij kunnen van dit stuk een platte vorm maken (rondje, rechthoek, vierkant). Vervolgens gaan zij in dit stuk klei een fossiel maken. Zij kunnen bepaalde voorwerpen in de klei duwen (en er weer uit halen), zodat er afdrukken ontstaan. Als het fossiel klaar is, dan leggen zij het op een A3-vel om te drogen. De groepsbegeleider zet de namen van de kinderen bij de fossielen neer of schrijft de namen onderop. Als de fossielen droog zijn, kan er een etiket met naam op geplakt worden.

Extra - Robijn knutselen

De kinderen versieren de robijn met stiften/potloden/stempels. Als de robijn is versierd, dan knippen zij de robijn uit. Zij zetten de robijn in elkaar.

Iemand-is-hem-niemand-is-hem



De deelnemers gaan verspreid over het speelveld klaar staan, de spelleider gooit de bal(len) in de groep. Als iemand de bal oppakt, mag hij of zij proberen een andere speler ermee af te gooien. Als een speler afgegooid is, gaat hij of zij aan de kant staan. Als er een bepaald aantal spelers (bijvoorbeeld 4) af zijn, mag de eerste weer meedoen met het spel.

Spelregels

- Je mag niet lopen met de bal
- Je mag geen slingerwerpen doen met de bal
- Als een speler is afgegooid, dan gaat hij het veld uit.
- Als de bal eerst de grond raakt en dan een speler is deze speler niet af.
- De bal mag niet op het hoofd gegooid worden. Als een speler wordt geraakt op zijn hoofd is hij niet af.
- Als de bal uit het veld wordt gegooid gaat een van de spelers hem halen. Die speler gaat aan de zijkant van het veld staan en gooit de bal het veld in. Het spel gaat nu weer gewoon verder.
- Je bent niet af als je de bal vangt.

3 is teveel



De spelers gaan in een kring staan, ze vormen tweetallen, de ene speler achter de andere. Een kind is de tikker en een ander is de looper. Het doel van de tikker is om de looper te tikken, wanneer dit gebeurt worden de rollen omgedraaid en is de huidige looper de tikker.

Als de looper moe is, kan hij of zij voor een tweetal gaan staan. De achterste persoon van dat tweetal is dan de nieuwe looper geworden, want "drie is te veel".

Het spel blijft zo doorgaan totdat de spelleider bepaald dat het afgelopen is.

Variaties:

- Het spel kan gevarieerd worden door de kinderen bijvoorbeeld in tweetallen op de grond te laten zitten, waardoor het lastiger wordt om plotseling op te staan.
- De looper kan ook achter het tweetal staan, dan moet de voorste rennen.

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: Kunstroof (smokkelaartje)
- 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.

Kunstroof (smokkelaartje)



De groep wordt in 2 groepen verdeeld. Groep 1 (honk 1 t/m 8) krijgen lintjes om hun pols, groep 2 (honk 9 t/m 16) krijgen geen lintjes om hun pols en groep 3 (honk 12 t/m 16) krijgen geen lintjes

om hun pols. Er worden twee (of meer) rondes gespeeld, zodat elke groep een keer de bewakers en een keer de kunstrovers kunnen zijn.

De kunstrovers moeten zorgen dat de kunstvoorwerpen (muntstukken/goudklompjes) naar de overkant van het bos worden gebracht. Onderweg kunnen zij een bewaker tegenkomen. Als zij door de bewaker worden getikt, dan moeten zij hun kunstvoorwerp inleveren. De bewaker brengt het afgepakte kunstvoorwerp terug naar de speelleider en doet het in de lege bak/emmer. De kunstrover haalt een nieuw kunstvoorwerp en probeert het nogmaals.

Ronde 1: 1 t/m 8 - bewakers en 9 t/m 16 kunstrovers

Ronde 2: 1 t/m 8 - kunstrovers en 9 t/m 16 bewakers

Spellencircuit

De spellen van het spellencircuit duren 10 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.



	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6	Ronde 7	Ronde 8
Spel 1	1 & 9	8 & 16	7 & 15	6 & 14	5 & 13	4 & 12	3 & 11	2 & 10
Spel 2	2 & 10	1 & 9	8 & 16	7 & 15	6 & 14	5 & 13	4 & 12	3 & 11
Spel 3	3 & 11	2 & 10	1 & 9	8 & 16	7 & 15	6 & 14	5 & 13	4 & 12
Spel 4	4 & 12	3 & 11	2 & 10	1 & 9	8 & 16	7 & 15	6 & 14	5 & 13
Spel 5	5 & 13	4 & 12	3 & 11	2 & 10	1 & 9	8 & 16	7 & 15	6 & 14
Spel 6	6 & 14	5 & 13	4 & 12	3 & 11	2 & 10	1 & 9	8 & 16	7 & 15
Spel 7	7 & 15	6 & 14	5 & 13	4 & 12	3 & 11	2 & 10	1 & 9	8 & 16
Spel 8	8 & 16	7 & 15	6 & 14	5 & 13	4 & 12	3 & 11	2 & 10	1 & 9

1. Verkleedrace

Benodigdheden: 8 pylonen, 2 hoepels, 2 bakken, 2 bloemenkettingen, 2 hoedjes, 2 zonnebrillen, 2 shirts, 2 sjaals, 2 jassen, 2 armbanden, 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. 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.

3. 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.

4. Geef de robijn door (variant stoelendans)

De kinderen staan in een kring. Eén iemand heeft de robijn in zijn hand. Zodra de muziek start, wordt de robijn doorgegeven. Je mag de robijn ook naar de overkant brengen, maar mag de robijn niet gooien. Degene die de robijn vast heeft, zodra de muziek stopt, is af. Als je af bent stap je uit de kring. Wie blijft er als laatste over?

5. Levend memory

Van elk groepje gaat een kind even weg. De overige kinderen maken koppels en spreken een beweging af (zij mogen ook een koppel vormen met iemand uit het andere groepje). De kinderen die weg waren, komen terug. Om de beurt wijzen zij twee kinderen aan die hun beweging mogen doen. Als het goed is, gaan zij aan de kant van die persoon zitten. Als het niet goed is, dan mag de ander raden. Wie aan het eind van het spel de meeste setjes heeft, wint.

6. 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.

7. Pittenzakwerpen

Onder de gaten van het ballengooispeel hangen kaarten met punten. Op een paar meter van het ballengooispeel liggen twee hoepels. Om de beurt gaat er van elk team een kind in de hoepel staan. Zij proberen de pittenzakken door de gaten te gooien. Lukt het, dan krijgen zij de punten. Het team dat aan het eind de meeste punten heeft, wint het spel.

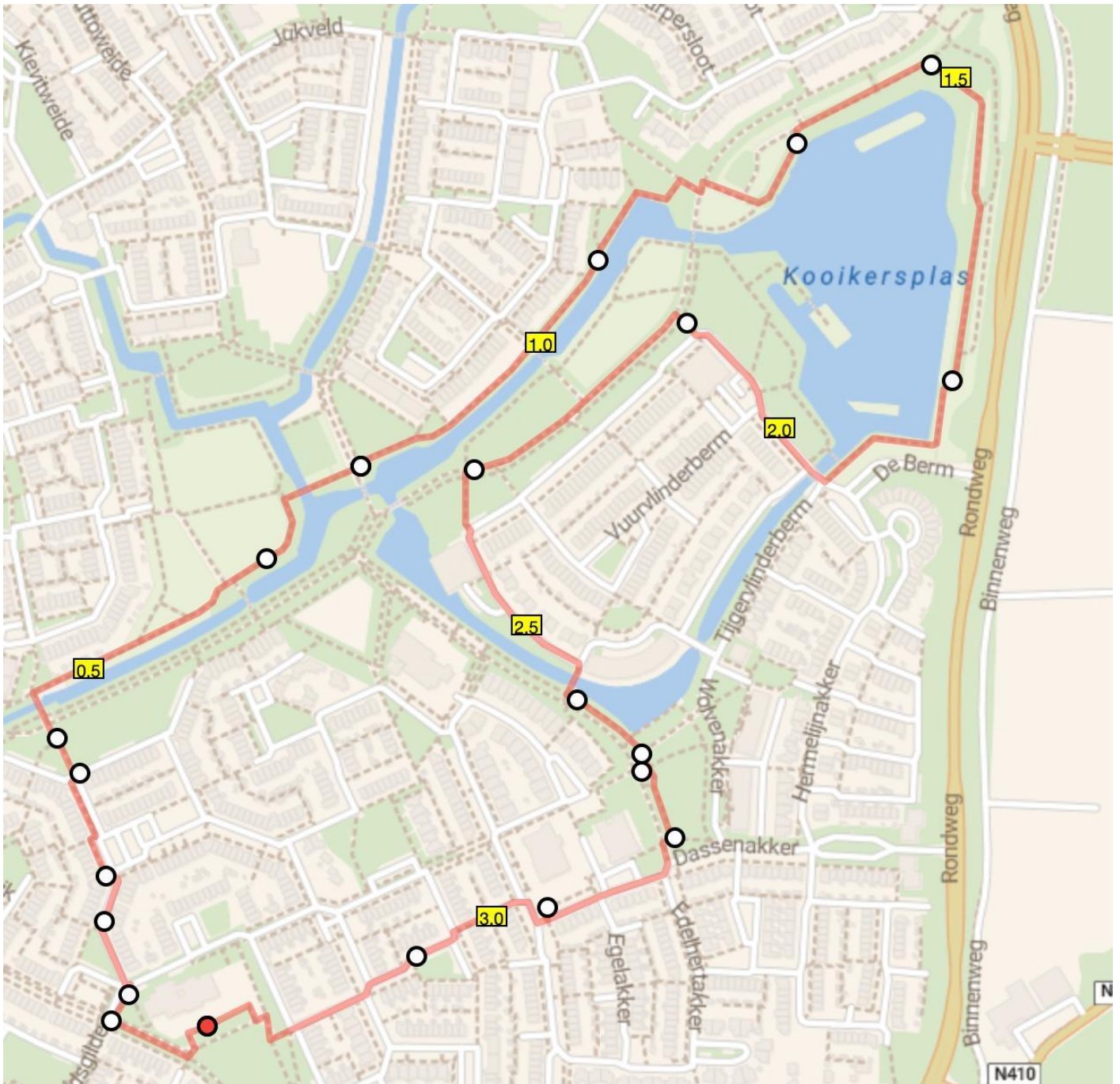
P. PAUZE

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 het Mozaïek. Ouders uitzwaaien en neuzen tellen.
- 10.00 uur: Sketch - 1
- 10.15 uur: Speurtocht
- 12.00 uur: Lunch
- 12.30 uur: Uitbuikmomentje
- 13.00 uur: Sketch - 2
- 13.30 uur: Feest met verschillende activiteiten
- 14.45 uur: 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

Speurtocht



Hieronder staat de uitleg van de spellen tijdens de speurtocht. Ieder groepje komt langs alle spellen waar het spel uitgelegd en gespeeld gaat worden.

1. **Nacht in het museum**

Alle kinderen gaan als standbeeld in het speelveld staan. Maar het zijn geen gewone standbeelden, de standbeelden kunnen bewegen. De kinderen proberen tussendoor van houding te wisselen (lopen mag ook). Als de bewaker jou ziet bewegen, dan ben je af.

Variaties:

- Er kan ook een kind bewaker zijn.

2. **Het grote pauze spel**

Even uitademen, wat drinken en een snackie.

3. **Ninja**

Iedereen staat in een kring, samen roepen we Ninja, en we springen in één Ninja-houding. Om de beurt gaan we proberen om de hand van een ander aan te tikken. Lukt dit dan verliest deze persoon zijn hand (de hand gaat dan op de rug). Dit handtikken moet in één vlotte beweging gebeuren. Dit is de enige beweging die je mag maken (je mag je tijdens het handtikken ook je benen verplaatsen, als dit past in de vlotte beweging). Na jouw poging is de volgende aan de beurt. Je hand wegtrekken mag alleen als de ander je probeert te slaan. Indien je je hand wegtrekt terwijl deze niet wordt aangevallen, dan ben je het ook kwijt. De winnaar is degene die als laatste een hand over heeft.

4. **Beroepenspel**

In het speelveld staan 4 pylonen met foto's van personages (directeur, bewaker, archeoloog, toiletjuffrouw). Een kind gaat met zijn rug naar het speelveld staan. De spelleider telt van 5 naar 0. Alle kinderen lopen in stilte naar een personage toe. Degene die met zijn rug naar het speelveld staat, noemt een personage. Alle kinderen die bij dit personage staan, zijn af. Er worden per kind drie rondes gespeeld. Degenen die na 3 rondes over zijn, hebben gewonnen. Daarna mag een ander kind met zijn rug naar het speelveld staan. Het spel herhaalt zich.

Feest

1. Springkussen
2. Schminken
3. Vrij spelen
4. Tekentafel
5. Opgravingen in de zandbak