

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".

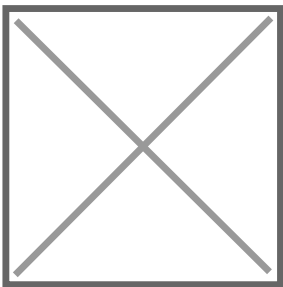
Variatie: Lievalingsdier

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)



Fossiel 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 loper. Het doel van de tikker is om de loper te tikken, wanneer dit gebeurt worden de rollen omgedraaid en is de huidige loper de tikker.

Als de loper moe is, kan hij of zij voor een tweetal gaan staan. De achterste persoon van dat tweetal is dan de nieuwe loper 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 loper kan ook achter het tweetal staan, dan moet de voorste rennen.

Revision #25

Created 14 July 2024 13:23:17 by Admin

Updated 25 August 2025 18:43:11 by Admin