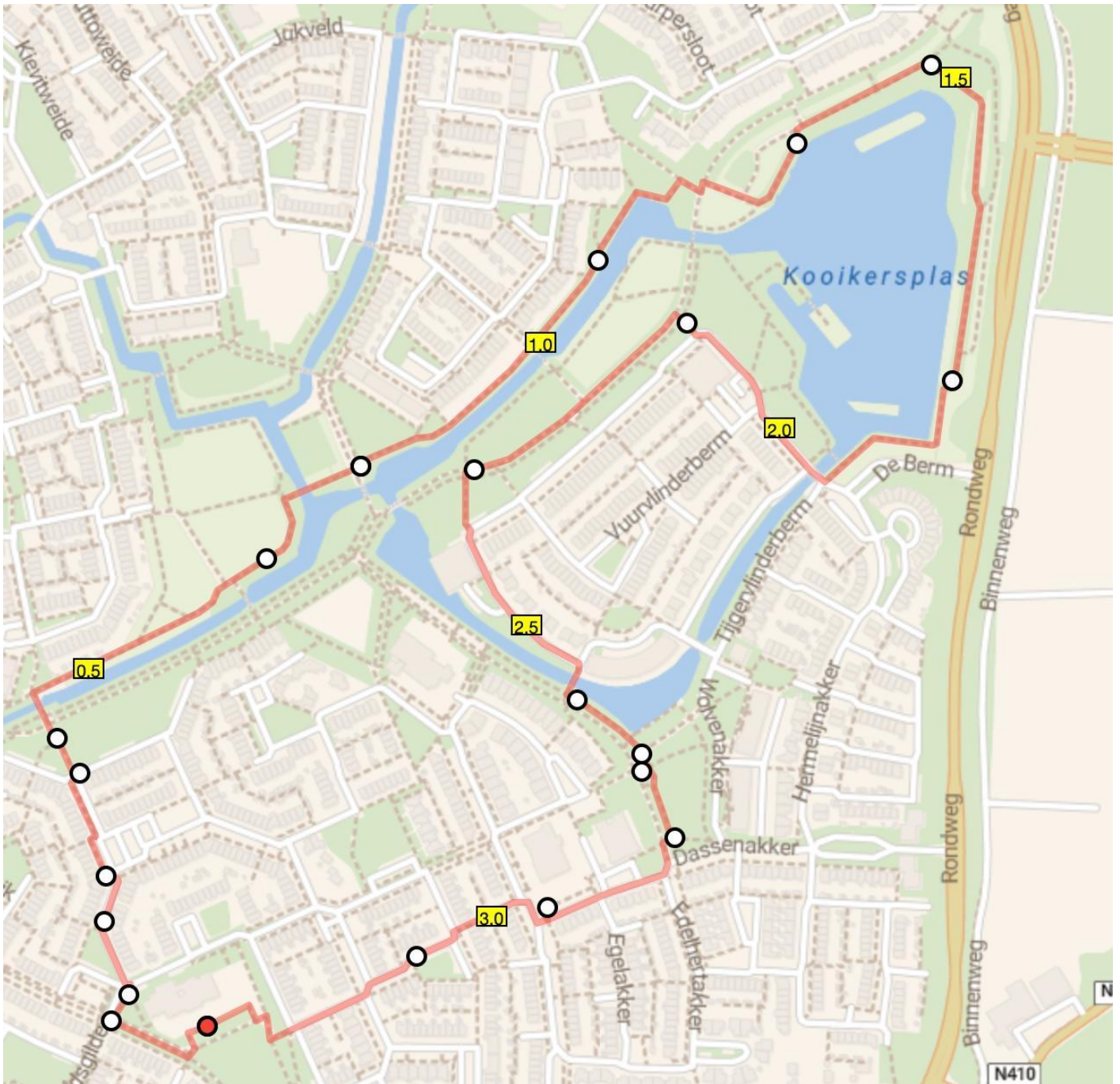


Donderdag

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

Revision #11

Created 14 July 2024 13:26:57 by Admin

Updated 28 August 2025 06:54:41 by Admin