

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.

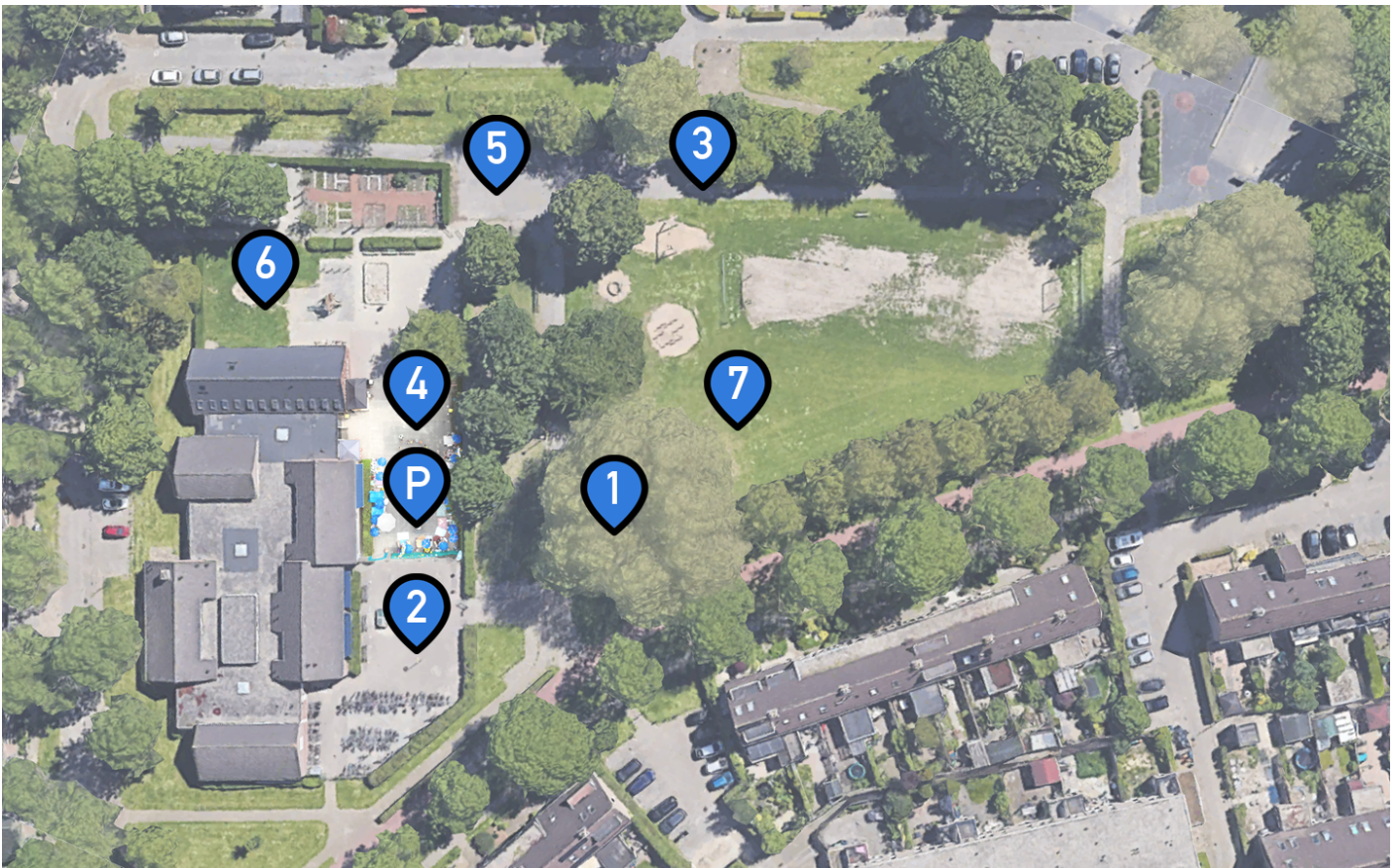
De kunstrovers moeten zorgen dat de kunstvoorwerpen (muntstukken/goudklompjes) naar de overkant van het bos worden gebracht. Onderweg kunnen zij een bewaker tegenkomen. Als zij door de bewaker worden getikt, dan moeten zij hun kunstvoorwerp inleveren. De bewaker brengt het afgepakte kunstvoorwerp terug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

Revision #24

Created 14 July 2024 13:26:37 by Admin

Updated 27 August 2025 11:04:07 by Admin