

Activiteit: “beestige” spelletjes

Concept & inkleding

Op de boerderij van boer Teun is het een en ander mis gelopen. Alle dieren hebben kindjes gekregen en boer Teun heeft dringend hulp nodig van mensen die wat weten over dieren. Boer Teun vraagt de hulp aan jullie (de kinderen) om op de boerderij te helpen.

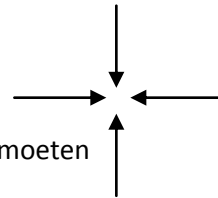
Maar omdat de boer bezorgd is over zijn beestjes en alleen maar hulp wil van de beste dierenverzorgers, heeft hij enkele testen, opdrachtjes die onze jonge boeren moeten volbrengen om te bewijzen dat ze echt in staat zijn om voor dieren te zorgen.

Opdrachten en omschrijving

Opdracht 1: konijntje

De kinderen zijn opgesplitst in vier gelijke groepen, de groepen worden zo opgesteld dat ze een kruis vormen waarbij ze naar elkaar kijken.

Een persoon is het konijntje, -dit loopt in grote cirkel rond alle vier de groepen, zingt “konijntje” en imiteert een gek huppelend konijn. Het konijn staat stil achter, een groep naar keuze. Het konijn mag dan kiezen in welke richting ze moeten lopen. (Dit mag met schijnbewegingen). De volledige groep, waar het konijn zich heeft bij aangesloten, moet dan in de gekozen richting rond alle groepen lopen en zo snel mogelijk terug in de rij staan van waaruit ze vertrokken zijn. De laatste die aankomt, is het nieuwe konijn.



Opdracht 2: dode vis

Alle leden liggen op hun rug op de grond, zo stil mogelijk en zo onbeweegelijk mogelijk. Knipperen met de ogen en ademen mag nog, ogen moeten open blijven. Ze imiteren zo een dode vis. Ondertussen lopen de leiders tussen de leden, en proberen ze die op allerlei manieren te doen bewegen en lachen. Aanraken is verboden. Wie lacht of beweegt vliegt eruit en mag meehelpen met de leiding. De laatste wint.

Dit kan je een paar keer spelen, en ook omgekeerd waarbij de leiding de vissen zijn.

Opdracht 3: ratten & raven

De leden zijn verdeeld in twee groepen die tegenover elkaar, op hun buik, op de grond liggen. De ene groep zijn ratten, de andere groep zijn raven.

Een leider vertelt een verhaal met daarin een aantal keer de woorden ratten en raven. Wanneer je in het verhaal je groepsnaam hoort spring je recht en probeer je zoveel mogelijk leden te tikken van de andere ploeg. Wanneer je de naam van je tegenstanders hoort, spring je ook recht en loop je zo vlug mogelijk naar je veilige zone.

Wie aangetikt is, maakt deel uit van de andere groep. De bedoeling is de zo grootst mogelijke groep te vormen.

Opdracht 4: Vos kom uit je hol

Een persoon is de vos, die staat aan de ene kant van het speelveld. De anderen staan aan de andere kant op een lijn. De vos staat met zijn rug naar de andere spelers gericht. Wanneer het signaal gegeven wordt, wandelen de spelers naar de overkant van het veld en zingen ze voortdurend “vos kom uit je hol”.

Wanneer de vos denkt dat ze dicht genoeg zijn, draait hij zich om en loopt zo snel mogelijk achter de leden aan en tikt er zo veel mogelijk. De leden zijn pas veilig, wanneer ze zich terug aan hun kant van het veld bevinden.

Wanneer je getikt bent, wordt je een vos. De bedoeling is zo lang mogelijk lid of kip te blijven.

Opdracht 5: gekke koe

Een persoon is de gekke koe. Deze maakt een gek koegeluid en probeert de anderen te tikken. Wanneer je getikt bent heb je ook last van de gekke koeienziekte en help je de tikker. De laatste die overblijft wint.

Opdracht 6: wolf in het kippenhok

De leden zijn verdeelt in twee groepen, deze bevinden zich elk aan een kant van het speelveld. In het midden van het speelveld hebben de moni's een kamp waarin 20 kroonkurken liggen. De leden moeten proberen zoveel mogelijk kroonkurken in hun kamp te krijgen zonder in het kamp van de moni's te komen en zonder getikt te worden door de moni's, deze mogen hun kamp niet verlaten.

Wanneer je getikt bent moet je terugkeren naar je kamp en opnieuw proberen.

Opdracht 7: adder in het veld

Iedereen bevindt zich aan de ene kant van het veld, in het veld staan 1 tikker, de slang. De bedoeling is dat je naar de overkant van het veld loopt zonder getikt te worden. Wanneer je getikt bent, geef je een hand aan de tikker en help je hem mee tikken, zo vorm je een slang. Bij meer dan 5 tikker mag de slang gesplitst worden. Enkel de kop en staart mag tikken. Wie overblijft wint.

Slot

Boer Teun komt bij de leden en vertelt dat hij ze in de gaten heeft gehouden en dat iedereen gewonnen heeft, geslaagd is. Vanaf nu zijn ze allemaal boeren, en mogen ze helpen op de boerderij van boer Teun