

Dinsdag 16/08/11

Voormiddag

Thema: Mc Donalds - Kasper

Activiteit1:

Het macdonalds spel

Macdonalds staat op het punt falliet te gaan; tijd voor het kasper team om in actie te komen.

De klanten staan met lege mage staan te wachten dus zet die koksmutsen maar op.-
-> moni's kunnen dit spelen = leuke speelimpuls.

Speelimpulsen.

- een zo **gezond mogelijk hamburger** maken met alles dat je maar kan vinden uit de keuken: gerief klaar zetten op tafels waaruit ze kunnen kiezen, in de tuin, cosmeticaproducten,...

- prijskaartjes maken voor de hamburgers, kassa maken waar moni's of andere kinderen komen bestellen.

- drank maken doe dit in een grote fles draai er van alles restjes in cola, bier, ijsblokjes, zout, peper, schoensmeer en nog veel meer ongewoonlijke dingen.
Wie weet wordt DE special cola wel ontworpen?

-er moet nog veel meer van voedsel worden gemaakt: ideeën die je kan geven aan de kinderen:

- Big Mac menu
- Chicken Gourmet
- Sausen: ketchup, andalouse;tartart, mayonaise
- Slaatjes
- Ijsjes
- Chinese hamburger
- Koffie
- Happy meal: doos maken en vullen met alles wat er in moet

Daarna moet ieder kind één hamburger klaar maken voor DE Mc Donalds- jury. -> moni verkleed zich in Mc Donaldsclown, andere moni in sjiek costuum = jury.
De inspecteurs 'proeven' de hamburgers, meten de hoogte, de warmte, het

vetgehalte,... ieder kind krijgt een 'geldbedrag', hoe beter de hamburger, hoe meer geld.

Laat de kinderen hun fantasie uitwerken! Maar geef geregeld speelimpulsen om de boel spannend te houden!

Activiteit 2:

Echte hamburgers maken:

Met gehakt en andere ingrediënten de burger maken en bakken, kinderen die niet willen bakken, mogen helpen met het snijden van de sla, tomaten en klaarzetten van de sauzen. → **middageten voor iedereen!**

Namiddag

Thema: Cola

Activiteit1

Toneeltje:

Moni's doen clip Sweet Cola

Het is de bedoeling om zoveel mogelijk activiteiten rond cola aan te bieden, maar de kinderen daar wel hun eigen invulling laten in beleven, speelimpulsen werken hiervoor perfect!

- Zelf cola- lollies maken als proef om te bewijzen dat de kinderen echte cola-kenners zijn, alleen dan mogen ze mee doen aan de mega reclamecampagne: moni's jureren hiervoor.
- Reclame maken
 - Speelimpulsen:
 - Personenpanelen maken
 - Cola -grime
 - Verkleden in zwart en rood
 - Meisjes met korte rokjes en make- up ,en petjes verkleden: beauty reclame- girls → foto van maken en met cheerleader- pomponnen reclamestunt maken.
 - Jongens: stoere te grote T-shirt (papa) in cola- thema schilderen, scheve pet, ketting,...

- Na verkleedpartij treedt een moni op met het liedje Sweet-cola in zwart costuum, de kinderen mogen komen mee dansen en wie wil play-backen mag ook: vrij laten invullen, dit veel herhalen om colasfeer te maken!
 - Slogan maken voor cola
 - Busje de stroom omtoveren tot colabus: tekeningen rond cola ophangen
- De cola- zomerverfrissing: we trekken met het busje → colabus naar het park, onderweg speelt 'sweet cola' en iedereen mag luidkeels meezingen! miniglaasjes 'river'cola uitdelen in het park aan de bib en ondertussen flyers monitoren uit delen. Hierbij alles van reclameactiviteit gebruiken.
 - Na reclamespel: talkingtubes opzetten en kinderen in kampen verdelen, dan moeten ze aan elkaar via de tubes vertellen hoe goed en lekker cola wel is, monitoren kunnen aan vb. aan de andere kant van de lijn vragen stellen rond cola. Als kinderen op de duur andere dingen gaan vertellen en vragen: zeker toestaan: PLAY!

Woensdag 17/08/11

Voormiddag

Thema: 'Met 4 in bed': B&B

Activiteit1

Vtm schrijft een nieuwe wedstrijd uit: "Wie maakt de meest originele en beste B&B?" Kinderen per twee of drie verdelen (zien hoe het uitkomt) en elk hun B&B laten maken. Er is keuze uit: De meest Romantische B&B, De meest avontuurlijke B&B, de hyper moderne B&B, De boerenstijl B&B, De meest gedistingeerde B&B: (Duur en etiquette). Hierbij moeten alle teams: 1 slaapkamer ontwerpen, 1 ontbijt verzorgen en de ruimte daarvoor inkleden en 1 activiteit voor de gasten organiseren.

Daarna komt de VTM- jury inspecteren door in elke B&B 1 nachtje met ontbijt en activiteit te verblijven. Ondertussen kunnen de kinderen waar geen jury in hun B&B is de andere B&B's gaan bezoeken, ook zij mogen er de slaapkamer, het ontbijt en de activiteit uittesten.

Speelimpulsen: MAAR INVULLING VAN DE KIDS BLIJVEN RESPECTEREN EN LATEN UIVOEREN!

- Naam uitvinden voor de B&B en uithangbord ervan maken
- Bij aankomst in de B&B: verwelkomingsdrankje voorzien: Kleine cocktail maken met fruitsap en grenadine.

Voor: de slaapkamer:

- Schilderij hangen en zelf maken: Hand made by.....
- Bloemenboekket plukken en dan serveren als: Fresch flowers
- Meubilair voorzien: bed maken met tafels, dekens, kussens,... : bloemmetje op bed leggen, kleerkast maken uit karton of met tafels en landbouwplastic
- Tapijt maken
- Postkaartjes van de eigen B&B en stilo's voorzien
- Tv maken uit karton, autobanden,...
- Met pannelatten en oud behangpapier muren maken,...
- Cd-speler met natuurmuziek
- Speelimpulsen ter plekke blijven geven!!

Voor de ontbijtruimte en het ontbijt:

Iedere B&B mag 1 gerecht maken en versieren en aankleden naar keuze, de dranken mogen ze allemaal aanbieden.

- Verloren brood bakken
- Fruitsalade
- Vers geperst fruitsap
- Water
- Melk
- Koffie
- Choco- krispies
- Koude bananenpudding (pakjes)
- Omelet
- Gezellige eettafel maken
- Achtergrondmuziekje verzorgen
- Werken met ober
- ...

Voor de activiteit:

- **Petanque** en ondertussen een drankje aanbieden

- Een **rondje zwemmen** in het zwembad, bij slecht weer: Ice- swimming, erna warme handdoek en drankje aanbieden
- **Wijnproeven:** vooraf ruimte inkleden en zelf wijn maken: druivensap in mooie glaasjes, en bij proeven: uitspuwen, iemand die alle uitleg geeft over de wijn en over hoe je wijn proeft: glas draaien, ruiken, rond draaien in mond en dan uitspuiten.
- **Touwtrekken** gewoon, touwtrekken met rug naar elkaar, netbal met kommel, verkrachter rond de boom...
- Verschillende **hinkelspellen**.

Namiddag

Onderwaterspel.

Zorgen dat alle verschillende locaties rond de bijhorende opdrachten ingekleed zijn voordien en dat alle nodige materiaal daar ligt! Monitoren op voorhand rolletjes van personages afspreken en verkleden, FANTASIE gebruiken is de boodschap en de sleutel in dit spel! Overgang van ene naar andere opdracht: ook fantasie gebruiken, vb. kan het personage van de volgende locatie komen aangelopen bij het einde van de vorige opdracht en iets zeggen, zingen of doen dat te maken heeft met zijn/haar opdracht die volgt.

Twee ondeckingsreizigers gaan op pad met hun onderzeeër.

ze vragen aan de gasten of ze mee willen op hun tocht onder zee...

Tijdens hun tocht komen ze allemaal verschillende wezens en gevaren tegen.

Bij ieder gevaar wordt een opdracht gegeven... Op het einde wordt de schat gezocht.

Kinderen bij elke locatie laten verkleden in de personages en grime.

1. Vechten tegen een zeemonster.... Tussen twee vuren spelen
2. Zangwedstrijd winnen tegen een zeemeermin Een liedje zingen
3. In een wervelstorm terechtkomen...geblinddoekt een zeester tekenen
4. Waterlek... zo snel mogelijk een glaasje water uitdrinken
5. Machinebreuk...een raadsel oplossen
6. Magisch onderwaterwezen tegenkomen... een zo mooi mogelijke schets ervan maken
7. In diepe krater... geblinddoekt in een rij een hele weg afleggen.
8. Vergeten een lijst te maken... Zo veel mogelijk dieren uit de zee opsommen
9. De weg vragen aan een zeehond.... Zo goed mogelijk zeehonds praten

Per opdracht krijgen de kinderen een stukje van de schatkaart. Ze zijn dus verdeeld in 2 groepen. De gehele groep doet samen de opdrachten.

10. Zoeken van de schat... iedereen krijgt de rest van het plannetje en ze moeten zo snel mogelijk de schat zoeken

Donderdag 18/08/11

Uitstap: De Gavers: Spruitenbal.

Vrijdag 19/08/11

Gezamenlijk optie 1!