

Activiteitenlijst 2

Maandag 11/04

Voormiddag:

Acti.1 paasbroodmannetjes maken:

Zelf je Gistbrooddeeg maken

Vorbereiding ca. 45 minuten

Rijzen van het deeg ca. 70 minuten

Baktijd ca. 10 minuten

Ingrediënten Deeg Paasbroodfiguurtjes

Onderstaand recept is geschikt voor 8 paasbroodpoppetjes.

Ingrediënten Brooddeegfiguurtjes

- 40 gram verse gist
- 2 deciliter lauwe melk
- 450 gram tarwebloem (+ wat extra voor verwerking)
- 1/2 theelepel zout
- 50 gram zachte roomboter

Verdere Benodigdheden Afwerking

- 8 middelgrote eieren
- rozijnen voor garnering (de ogen)
- 1 ei voor het bestrijken van het deeg

In [Koken Maten & Gewichten](#) kun je andere maateenheden vinden.

Brooddeeg Paasbroodpoppetjes - Hoe maak je het Broodfiguurtje?



1. Brokkel de gist in een beslagkom en roer het glad met de melk. De gezeefde bloem, het zout en de boter aan het gismengsel toevoegen en het geheel tot een soepel deeg kneden. Dek het af en laat het ca. 40 minuten rijzen.

2. Maak intussen de eieren met een vochtige doek schoon. Prik met een speld onder in het ei een luchtgaatje.

3. Kneed het deeg nogmaals op een met bloem bestoven aanrecht of plank. Verdeel het deeg in 8 gelijke stukken. Vorm van elk stuk een ca. 15 cm lange rol en druk deze wat plat.

4. Knip elk stuk aan de onderkant voor de benen ca. 5 cm in. Maak aan de zijkanen ca. 3 cm diepe inkepingen voor de armen. Vorm het hoofd van de bovenkant en druk voor de ogen twee rozijntjes in het hoofd. (Klik op het plaatje, het vergrootglas met een plusje voor een vergroting, om alles beter te kunnen zien).

5. Leg het brooddeegpoppetje op een met bakpapier bedekte bakplaat. Leg bij elk poppetje een ei op de buik en vouw de armen er omheen. Druk de uiteinden van de armen tegen elkaar. Laat dit afgedekt ca. 30 minuten rijzen.

6. Verwarm de oven voor op 230 °C (zie overeenkomende ovenstanden in cijfers).

7. Klop het ei los en bestrijk hiermee de brooddeegpoppetjes. Zet de bakplaat midden in de oven en laat de broodpoppetjes ca. 10 minuten bakken, tot ze goudbruin van kleur zijn (of naar smaak).

Activiteiten tijdens het rijzen.: kleine spelletjes:

- Paashaas mag ik oversteken: variant op schipper mag ik overvaren? De laatste 3 die overblijven krijgen een paaseitje die ze in de emmer moeten gooien.
- Chocolate-eitjes vangen: de moni's gooien met paaseitjes en de kinderen moeten proberen ervoor te zorgen dat de paaseitjes in hun kommetje terecht komt. Alle eitjes die gevangen zijn komen in de emmer terecht.
- Een parcours afleggen met lepel in mond waar er een paaseitje in ligt. Ze moeten proberen het parcours af te leggen zonder dat het eitje uit de lepel valt. De eieren die er niet uit zijn gevallen worden in de emmer gegooid.
- Eierdans: een ei wordt op muziek doorgegeven. Wanneer de muziek stopt is de gene die het ei vasthoudt af. De laatste die over blijft krijgt 5 eitjes die ook in de emmer terechtkomen.
- Eierrace: de kinderen lopen op handen en voeten en moeten het ei met de neus voorruit duwen. De eerste die aan de overkant is krijgt 3 eitjes, de 2^{de} krijgt 2 eitjes, en de 3^{de} krijgt 1 eitje. De rest krijgt er geen. Alle eitjes komen in de emmer terecht.
- De paashaas probeert de kindjes te tikken. Iedereen moet proberen als een konijn (al huppelend) weg te lopen. Als iemand getikt is staat deze met de benen open. Men kan bevrijdt worden als iemand door hun benen springt.
- Op het einde mogen de kinderen de eitjes die ze in de emmer hebben verzameld opeten, deze eieren worden door de moni's verdeelt en zorgen ervoor dat iedereen evenveel eitjes krijgen. De eitjes die op de grond vallen zijn voor de moni's.
- Eieren uitblazen en beschilderen.

Namiddag

Het is een ramp. Deze morgen toen de paashaas wakker werd, waren alle paaseieren gestolen. Er lag enkel een brief met opdrachten die moeten vervuld worden. En als er een opdracht vervuld is, krijgt de paashaas in ruil daarvoor een tip over de schuilplaats van de paaseieren. Maar die opdrachten kan hij nooit alleen uitvoeren, daarvoor heeft hij hulp nodig van jullie! Als de zak niet op tijd teruggevonden is, zal er niemand paaseitjes kunnen krijgen op Pasen!

De kinderen worden verdeeld in 2 groepen en zullen moeten helpen met de paashaas om de opdrachten goed te vervullen. De groep die de opdracht wint, krijgt een tip. Als alle tips verzameld zijn, leggen we de tips samen en gaan we samen op zoek naar de paaseitjes.

De opdrachten:

- Paasuitbeelden: Iemand van de groep beeldt een woord uit (Bv. konijn). De groep moet het raden. De groep die de meeste woorden geraden heeft, wint het spel en krijgt de tip.

- Paasstaartengevecht: Elk kind krijgt een paashaasstaartje achteraan in zijn broek. De kinderen proberen de staartjes af te nemen van de andere groep zonder daarbij hun eigen staartje te verliezen. De groep die de meeste staartjes heeft, krijgt de tip.
- Dikke paashaas: Hetzelfde principe als dikke bertha.
- Blinde paashaas: Van elke groep wordt er een kind geblinddoekt. De kinderen krijgen een krant in hun handen en moeten proberen een zo mooi mogelijk hoofd van een paashaas uit te scheuren. Degene die de mooiste paashaas utigescheurd heeft wint.
- Ben ik een paashaas?: Dit is hetzelfde systeem als: 'Ben ik een banaan?' Elk kind krijgt een kaartje met een woord erop (Bv. grief, hond, paashaas, konijn,...) Het kaartje wordt op het voorhoofd gekleefd van het kind. De kinderen worden tegenover elkaar gezet en moeten aan de hand van slimme vragen proberen te weten te komen welk dier ze zijn. Het team die het eerst alle woorden heeft geraden krijgt de tip!
- Tien paasbal: De kinderen moeten proberen om tien keer te passen naar elkaar zonder dat de bal op de grond valt of door iemand van de andere groep wordt afgenomen. De eerste die 10keer heeft gepast krijgt de laatste tip.

De tips:

- De eitjes liggen niet hoog
- De eitjes liggen niet onder de grond
- De eitjes liggen op een droge plaats
- Het mandje is bruin
-

Dinsdag 12/04

Voormiddag:

Voormiddag:

België: frietjes

Zuid-Afrika: neger

Griekenland: Hercules

burundi: jungle

Engeland: bolhoeden

Zimbabwe: dansende neger

Finland: rendier

Kenia: safari Jeep

Spanje: stiergevechten

Egypte: piramide

Duitsland: Tirolpakske

Tansania: waterput

Frankrijk: Eiffeltoren

Rwanda: dansende afrikaan

Brazilië: strooien rokske

Peru: lama

Chili: chilli peper

Mexico: mexicaanse hoed

VS: Mc. Donald

Cuba: sigaren

Canada: Justin Bieber

Alaska: Escimo

China: chinees

Japan: japanees + vlag

Thailand: hutje

India: koe

Zuid-Korea: rijst

Palestina: Jezus

Sri Lanka: tsunami

Congo: neger met strooien rokje

Zie bijlage Nele: Monopoly rond de wereld

Namiddag:

De koning van het blauwe rijk en de koning van het gele rijk maken ruzie omdat ze alletwee verliefd zijn op dezelfde vrouw, namelijk prinses groentje. Al jaren lang strijden ze om de hand van deze prachtige prinses. De prinses heeft er nu toch eindelijk genoeg van! Ze zegt dat ze zal trouwen met de koning die de meeste opdrachten goed volbrengt, Ze zegt dat ze hun leger gaat mogen meebrengen om tegen elkaar te vechten. Maar door de oorlog die er al zo'n lange tijd heerst hebben beide koningen geen leger meer, al hun mannen zijn al omgekomen in de strijd. Daarom vragen de koningen of de kinderen bij hun leger willen komen om tesamen met hen te strijden om de hand van prinses groentje. We verdelen de kinderen in 2 groepen. Ze krijgen elk een kleur: blauw of geel. Ze kunnen elkaar uitdagen om zoveel mogelijk punten te verdienen. Degene met de meeste punten krijgt een medaille.

Activiteit 1: Doe-opdrachtjes bij ridder Karel

Het leger moet bewijzen dat ze sterk en machtig zijn.

- Om ter langst op 1 been staan: Iedereen staat op één been, degene die het langst blijft staan wint voor zijn groep een punt. Indien het langer dan 1 minuut duurt, mogen de moni's de kinderen doen schrikken (niet aanraken)
- Om ter langst niet lachen: Twee kinderen staan in de midden. De rest van de groep probeert degene van de andere groep aan het lachen te brengen. Geel brengt blauw aan het lachen en omgekeerd.

- Muurzitten: Heel de groep zit tegen de muur, degene die het langst blijft zitten wint een punt voor zijn team.
- Staartenroof: Ieder kind krijgt een staartje in de achterkant van zijn broek. Ze proberen om zoveel mogelijk staartjes te bemachtigen van de andere groep en proberen hun eigen staartje te behouden. De groep die de meeste staartjes heeft op het einde wint.
- Om ter verstu springen: De groep kiest iemand uit om zo ver mogelijk te springen. Degene die het verste springt wint!
- Blad-steen-schaar: De groepen staan tegenover elkaar en doen blad-steen-schaar. De kinderen die verliezen gaan eruit. En degene die op het einde overschiet wint.

Activiteit 2: quiz bij merlijn de tovenaer

(Het leger moet niet alleen bewijzen dat ze sterk zijn, maar ook dat ze super slim zijn)

- Ronde 1: Televisiekennis:
 - o Hoeveel dwergen zijn er in het verhaal van Sneeuwwitje? 7
 - o Welke kleur hebben de smurfen? Blauw
 - o Op wie is Mega Mindy verliefd? Toby
 - o Hoe noemt het huis met de Nederlandse studenten zoals Nienke en Appie? Huis Anubis
 - o Van wie groeit de neus als hij liegt? Pinnokio
 - o Wie eet graag spinazie om sterk te worden? Popey
 - o Hoe heten de vriendinnetjes van Samson en Gert? Bobientje en Marleneke
 - o Hoe heet de prinses in de tekenfilm van Alladin? Yasmine
 - o Hoe heet de film met een groen personage die verliefd is op Fiona? Shrek
 - o Hoe heet het varkentje in Winnie The Pooh? Knorretje

Per juist antwoord op de quiz krijgt de groep 1 punt.

Na ronde 1 bedenkt iedere groep zoveel mogelijk TV-programma's in 1 minuut tijd. Na één minuut krijgt de groep met de meeste goeie antwoorden 2 punten.

- Ronde 2: Muziek:
 - o Vijf liedjes raden: We laten muziek spelen en de teams moeten om ter eerst het liedje raden. Bij ieder juist geraden liedje krijgt de groep 1 punt. (OP VOORHAND NOG KIEZEN WELKE LIEDJES !)
 - o Liedjes neuriën: Een kindje staat in de midden en moeten om ter eerst het liedje raden
 - o Verderzingen: We laten een liedje spelen en plots zetten we het stop en moeten de groepen elk om beurt het liedje aanvullen

Na ronde 2 bedenkt iedere groep zoveel mogelijk dieren in 1 minuut tijd. Het moeten verschillende dieren zijn, bijvoorbeeld: een dalmatiër en een maltezer zijn beide honden en ze krijgen voor die twee dus maar 1 punt. Na één minuut krijgt de groep met de meeste goeie antwoorden 2 punten.

Activiteit 3: Doe-opdrachtjes Bij prinses groentje

Ze moeten nu nog 1 keer bewijzen dat ze een waardig leger zijn en dat ze dan zal beslissen met wie ze trouwt.

- Water uit teiltje overbrengen met spons naar ander teiltje: Ieder kind mag één keer lopen, de groep die het meeste water heeft op het einde wint.
- Stoelendans: Degene die het laatste overblijft wint
- Afstand afleggen met krant zonder de grond te raken: Iedereen van iedere groep staat achter elkaar, elk op een krant. De laatste geeft de krant door naar de eerste. De groepen proberen zo snel mogelijk aan de overkant te geraken.
- Snoep uit bloem halen: Kinderen staan per groep in een rij, Ze lopen 1 om de beurt en halen een snoepje uit de bloem, daarna gaan ze achteraan de rij staan en neerzitten, wanneer de gene die gelopen heeft terug is bij zijn groep, mag de volgende vertrekken. De groep die als eerste allemaal een snoepje heeft gepakt en neerzit krijgt een punt.

Woensdag 13/04

Voormiddag:

We spelen een spel waarbij de kinderen elkaar moeten uitdagen. Maar niet iedereen kan mekaar uitdagen. Er zijn 3 klassen: kapitein, zeerovers en schippers, boeren, koningen, arbeiders, prinsessen, ...

Bij het uitdagen moeten ze blad- steen -schaar doen, als de uitdager wint, moeten ze verwisselen van kledij en dus ook van rol.

Indien de trappensysteem te moeilijk voor de kinderen, dan mag iedereen, iedereen uitdagen.

Indien tijd over: vrij spel.

Namiddag

Activiteit1

Van baby tot oudje:

In elke fase moeten de kinderen zich verkleden in die functie., moni's zeer sterk mee doen!

Eerste kwartier baby: fruitpap eten

Tweede kwartier: peuter: tikkertje met wangknijpen

Derde kwartier: kleuter: klein kleutertje zingen en moni's vragen constant waarom-vragen, comandospel: lachen-wenen.

Vierde kwartier: lagere school: hinkelen, knikkeren, touw springen

5^{de} kwartier: tiener: jumpen, hiphop, roddelen over anderen, ...

6^{de} kwartier: volwassene: zagen over geld, zagen op kinderen (moni's spelen kinderen),

7^{de} kwartier: oudje: gaan wandelen, pijp roken, kreupel over een veld lopen, zagen over pijn aan de rug,..., koffie drinken, praten over de goede oude tijd, dementie,...

Activiteit 2

Om spieren te kweken als echte sporters en deze pleinspelen aan te kunnen moeten we de basketbalpalen vullen met zand! Daarna: Rugby met kussens, baseball, voetbal, basketbal

Donderdag

Voormiddag

Fantasiehoekjes:

- Schoonheidssalon
- Zwembad
- Dokter/tandarts
- Kledingszaak
- Brillenwinkel
- Winkel
- Machine om je geslacht te veranderen
- Kindercrèche
- Vertelhoek
- Dansschool
- Bloemist
- Kok/ober
- Bakkerij
- Boksles, bokshandschoenen maken met windels en tape
- Schooltje
- Metser in het zand
- Toneelbouwer
- Modeontwerper
- Politie
- bowlingszaal
- ...

Enkele speelimpulsen:

- Dief overvalt winkel en politie moet hem pakken
- De mensen uit zangles en dansles willen een optreden geven en toneelbouwers maken een toneel voor hen

- De modeontwerper wordt heel erg ziek, en moet naar het ziekenhuis, hierdoor krijgt de kledingszaak geen kleren meer, en moeten ze dus een vervanger zoeken of zelf kleren maken
- Er is een feestje in de bowlingsaal voor enkel meisjes, de jongens willen natuurlijk ook naar dit feestje en laten zich ombouwen tot meisje
- ...

Namiddag

We spelen een variant op cluedo. Het begint allemaal in een donkere kamer waarbij de geest wordt opgeroepen van een dode hond als inleiding. Zo komen ze te weten dat de hond vermoord is. De groep wordt verdeeld in 4 groepen, elke groep krijgt een lijstje met 15 mogelijke keuzes. Ieder team op zoek naar het moordwapen, de dader, de reden of de locatie. Ze kunnen achterhalen hoe de moord echt is gegaan door kleine opdrachtjes te doen. Telkens als er een opdracht goed uitgevoerd is, wordt er een woord op de lijst doorstreept. De overblijvende woorden zijn de juiste antwoorden. En zo kan de geest rustig heengaan.

Opdrachten:

- Afscheidsbrief voor hond
- Een zo mooi mogelijke hond tekenen
- In 10 minuten een zo mooi mogelijk boeket bloemen maken
- Een liedje zingen voor de hond
- Een toer lopen in het park en een zo mooi mogelijke hond imiteren
- Een put delven van 0.5 m diep als een hond
- Per groep een mop vertellen (om het rouwproces te verwerken)
- Apporteren met een kleine stok
- Aan een leiband lopen
- Naar de hondenschool om te leren rollen, blaffen, parcours doen, ..
- Staartengevecht op handen en voeten
- Een kommetje water uitdrinken als een hond
- Een liedje blaffen en de rest moet het raden
- Touwtje trekken