# JongNL Speelroute

30 spellen voor een speelse wandeling

# JongNL Speelroute Uitleg

**De Speelroute laat kinderen kennismaken met JongNL door middel van verschillende spelletjes tijdens een wandeling door de wijk of het dorp.**

## Voorbereiding

**Spellen kiezen:** Kies uit de 30 beschikbare spellen. Maak een selectie die past bij de leeftijd en interesses van de kinderen. Zorg voor een gevarieerd aanbod aan spellen. Pas de activiteiten zo nodig aan op de leeftijd en vaardigheidsniveaus van de kinderen. Zorg ervoor dat de spellen uitdagend maar haalbaar zijn voor iedereen.
**Route plannen:** Bepaal een route door het dorp of de wijk, die ruim een uur duurt.
Bepaal waar je dee geselecteerde spellen het beste kunt uitvoeren. Soms is een specifieke plaats nodig.
Loop de route vooraf om te controleren of deze veilig en geschikt is voor de geplande activiteiten.
Dit helpt ook om een idee te krijgen van de tijd die elke activiteit zal kosten. Zorg ervoor dat de locaties voor de verschillende spellen goed bereikbaar en geschikt zijn voor de activiteiten die je hebt gekozen.
**Materialen verzorgen:** Zorg voor alle benodigde materialen zoals knikkers, ballonnen, en stoepkrijt. Gebruik een bolderkar of winkelwagentje om materialen mee te nemen. Maak een materialenlijst op basis van de gekozen spellen. Controleer de materialen op volledigheid en werking voordat je vertrekt. Zorg voor extra materialen indien mogelijk, voor het geval iets kapot gaat of verloren gaat.

## Tijdens de Speelroute

**Spelleider:** Zorg dat je als spelleider de spelregels kent en materialen klaar hebt.
**Veiligheid:** Controleer de speelruimtes en houd de veiligheid van de kinderen in de gaten.
**Tijdmanagement:** Houd de tijd in de gaten en wees flexibel met het aantal spellen en kort de route eventueel in.
**Signalen:** Overweeg om handgebaren of andere signalen te gebruiken om de groep te roepen of aan te geven dat het tijd is om door te gaan naar het volgende spel.
**Eerste Hulp:** Zorg ervoor dat er iemand is met kennis van eerste hulp en dat je een EHBO-doos bij je hebt.
**Natje en droogje:** Zorg voor voldoende water en een gezonde snack voor de kinderen, vooral als de route lang is of als het warm weer is.

## Na de Speelroute

**Evaluatie:** Verzamel feedback van kinderen en spelleiders om de activiteit te verbeteren.
**Bedankjes:** Bedank iedereen voor hun deelname en betrokkenheid.

## Tips voor de spelleider

**Duidelijk:** Geef heldere uitleg en demonstreer indien mogelijk.
Laat de kinderen de tekening zien die bij het spel hoort. Die laat direct zien wat de bedoeling is.
**Veiligheid:** Zorg voor een veilige speelomgeving.
**Comfort:** Pas activiteiten aan op de behoeften van de kinderen.
**Aanmoediging:** Moedig kinderen aan en geef positieve feedback.
**Inclusiviteit:** Zorg ervoor dat iedereen zich betrokken voelt.
**Tijd:** Bewaak de tijd en wees flexibel indien nodig.
**Deelname:** Zorg ervoor dat iedereen actief deel kan nemen aan de speelroute.
**Problemen:** Los conflicten rustig en eerlijk op.
**Voorbeeld:** Toon energie en enthousiasme.
**Respect:** Behandel iedereen met respect.
**Geduld:** Wees geduldig, vooral bij kinderen die de spellen niet kennen.

**De speelroute is een uitgave van JongNL Limburg • jongnl.nl in het kader van de projecten Samenspelen voor iedereen en Nooit van Gehoord. Idee en uitvoering bureauteam JongNL: Leon Hoenen en Marieken Horijon. Getest door kinderen en leiding van JongNL Neeritter. September 2024.**

VOOR MIJ
JONGNL
PLAY
BALL

# Knikkeren

## Nodig

- voor elke deelnemer 5 knikkers
- een harde ondergrond
- stoepkrijt en eventueel een knikkerpot

## Speluitleg 1 Knikkerachtervolging

Dit spelletje lijkt op een soort "knikkerachtervolging" en draait om precisie en strategie.
Alle kinderen worden in tweetallen verdeeld. Elk kind krijgt één knikker.
Het eerste kind van elk tweetal gooit zijn knikker een stukje voor zich uit. Vervolgens probeert het andere kind zijn knikker zo te mikken dat hij de knikker van het eerste kind raakt.
Als het tweede kind de knikker van de eerste kind niet raakt, loopt het eerste kind naar de plaats waar zijn knikker is blijven liggen. Hij pakt zijn knikker op en mikt vervolgens op de knikker van het tweede kind.
**Doorgaan van de achtervolging:** De kinderen blijven om beurten proberen elkaars knikker te raken.
Ze verplaatsen zich steeds naar de plek waar hun knikker ligt om van daaruit opnieuw te mikken.
Het spel eindigt wanneer één van de kinderen erin slaagt om de knikker van de ander te raken. Dit kind heeft het goed gedaan. Dit eenvoudige maar leuke spel vereist zowel precisie als tactiek, terwijl het ook competitie en plezier tussen de kinderen bevordert.

## Speluitleg 2 Knikkeren

**Voorbereiding**: Teken met stoepkrijt een cirkel op de grond. De grootte van de cirkel kan variëren, maar meestal is een diameter van ongeveer 1 meter geschikt.
**Inzetten**: Elke kind plaatst een afgesproken aantal knikkers in de cirkel. Deze knikkers zijn nu "in het spel".
**Schieten**: Het eerste kind kiest een knikker (de "schietknikker") waarmee hij probeert de knikkers uit de cirkel te schieten. Dit doet hij door met zijn schietknikker vanaf de rand van de cirkel richting de knikkers in de cirkel te mikken en te schieten.
**Verzamelen**: Als een kind erin slaagt een of meer knikkers uit de cirkel te schieten, mag hij die knikkers houden. Vervolgens mag hij nog een keer schieten, vanaf de plek waar zijn schietknikker is blijven liggen.
Volgende kind: Wanneer een kind geen knikker uit de cirkel weet te schieten, is het volgende kind aan de beurt. Het spel gaat door totdat alle knikkers uit de cirkel zijn geschoten.
**Winnaar**: Bij JongNL is winnen niet het hoofddoel, maar een middel om kinderen te motiveren om sportief en enthousiast mee te doen. Het kind dat aan het einde van het spel de meeste knikkers heeft verzameld, heeft het goed gedaan en wordt erkend voor zijn of haar prestaties. Het gaat er echter vooral om dat iedereen plezier heeft en respect toont voor elkaar tijdens het spel. Deze benadering benadrukt het belang van deelnemen, plezier en respect, wat de kernwaarden van JongNL weerspiegelt.

## Speluitleg 3 Knikkeren met een knikkerpot

**Doel van het spel:** Het doel is om al jouw knikkers als eerste in het knikkerpotje of knikkerkuil (een kuil in het zand) te spelen.
**Startlijn:** Teken een startlijn op de grond.
**Afstand tot het potje:** Vanaf de startlijn zet je vier grote stappen en markeer je de plek voor het knikkerpotje.
**Achterlijn:** Vanaf het knikkerpotje zet je nog een grote stap naar achteren en markeer je de achterlijn.
Zijlijnen: Zet aan beide zijden van het knikkerpotje twee grote stappen en trek vanaf daar een rechte lijn richting de startlijn. Dit zijn de zijlijnen, die het speelveld markeren.
**Bepalen van de speelvolgorde:** Elk kind gooit om de beurt een knikker vanaf achter de startlijn richting het knikkerpotje. Het kind van wie de knikker het dichtst bij het potje ligt, mag als eerste starten. De volgorde van de overige kinderen wordt bepaald op basis van de afstand van hun knikkers tot het potje.
Kinderen proberen hun knikkers om de beurt stootsgewijs (of, als dat moeilijk is, door de knikker op te pakken en te gooien) richting het potje te spelen. Het kind als eerste al zijn knikkers in het knikkerpotje heeft gekregen, wint het spel. Dit spel is een leuke en toegankelijke variant van het traditionele knikkeren, die ook geschikt is voor jongere kinderen door de optie om de knikker op te pakken en te gooien. Het vereist precisie en een beetje strategie om je knikkers zo snel mogelijk in het potje te krijgen. Veel speelplezier!

PLAY
BALL!
VOOR MIJ
JONGNL

# Tennisbal werpen

**Dit is een reeks van oefeningen met een tennisbal die vaardigheden in gooien, vangen en coördinatie verbeteren.**

## Nodig

• Voor elke deelnemer 1 tennisbal en enkele reserve ballen.

## Speluitleg

**Gooien tegen de muur en dan vangen:**
Gooi de bal recht tegen de muur en vang hem weer op zonder dat hij de grond raakt.

**Gooien tegen de muur, op de grond laten stuiteren en dan vangen:**
Gooi de bal tegen de muur, laat hem één keer op de grond stuiteren en vang hem dan op.

**Bal stuiteren op de grond en daarna de muur raken en dan vangen:**
Laat de bal eerst op de grond stuiteren, zodat hij vervolgens tegen de muur botst en vang de bal dan weer op.

**Bal onder het been door en dan gooien tegen de muur en dan vangen:**
Gooi de bal onder je been door tegen de muur en vang hem daarna op.

**Bal tegen de muur gooien, klappen in de handen en dan vangen:**
Gooi de bal tegen de muur, klap één keer in je handen terwijl de bal in de lucht is, en vang hem dan op.

**Bal tegen de muur gooien, een rondje draaien en dan vangen:**
Gooi de bal tegen de muur, draai een rondje, en vang de bal dan op voordat hij de grond raakt.

**Bal tegen de muur, klap voor je buik, klap achter de rug, klap voor je buik en vangen:**
Gooi de bal tegen de muur, klap één keer voor je buik, één keer achter je rug, nog een keer voor je buik, en vang dan de bal.

**Deze oefeningen helpen om je reflexen, hand-oogcoördinatie en concentratie te verbeteren.**
**Ze kunnen stapsgewijs worden uitgevoerd, waarbij elke oefening een nieuwe uitdaging biedt.**

VOOR MIJ JONGNL

VOOR MIJ
JONGNL

# Stopdans

**Stopdans is een spel dat kinderen niet alleen uitnodigt om te bewegen en plezier te maken, maar ook om hun creativiteit en controle over hun lichaam te ontwikkelen.**

## Nodig

- muziekje waarop je goed kunt dansen
- mobiele telefoon
- eventueel een geluidsbox

## Speluitleg

**Muziek aanzetten:** Laat de kinderen vrij dansen op de muziek. Ze kunnen bewegen zoals ze willen, zolang de muziek speelt.

**Muziek stoppen:** Zodra de muziek stopt, moeten alle kinderen direct stoppen met bewegen en stilstaan als een standbeeld.

**Standbeeld vormen:** De spelleider kan van tevoren bepalen welk soort standbeeld de kinderen moeten vormen.
**Bijvoorbeeld:**
**Emoties:** Boos, blij, verbaasd, verdrietig, enzovoort.
**Dieren:** Een hond, kat, olifant, kikker, enzovoort.
**Gekke houdingen:** Bijvoorbeeld op één been staan met twee vingers in de neus, of met beide armen in de lucht alsof ze iets zwaars tillen.

## Variaties

**Kinderen kiezen:** Laat de kinderen om de beurt bepalen welk type standbeeld iedereen moet vormen zodra de muziek stopt. Dit geeft hen de kans om hun creativiteit te uiten en zorgt voor een verrassend element in het spel.

**Regels respecteren:** Zorg ervoor dat de kinderen echt stil blijven staan zodra de muziek stopt. Iedereen die beweegt, is "af" maar krijgt een nieuwe kans bij de volgende ronde.

**Plezier voorop:** Het belangrijkste bij JongNL is dat de kinderen plezier hebben en vrij zijn om hun eigen interpretaties en creativiteit te laten zien.

HIT
VOOR MIJ
JONGNL

# Krantenmep

**Krantenmeppen is een energiek en hilarisch spel dat ideaal is voor groepen en perfect om namen te leren kennen.**

## Nodig

• verschillende kranten of (behang)papier waar stevige rolletjes van gemaakt worden.

## Speluitleg

Rol enkele kranten op zodat ze stevig genoeg zijn om ermee te kunnen "meppen".
Vorm met alle kinderen een kring, waarbij iedereen in een cirkel staat.
Als de groep elkaar nog niet goed kent, kun je beginnen met een rondje waarin iedereen zijn of haar naam zegt.

**Start van het spel:** Eén persoon wordt aangewezen als "krantenmepper" en gaat in het midden van de kring staan met een opgerolde krant in de hand. De spelleider noemt de naam van een persoon uit de kring.
De krantenmepper moet proberen die persoon zo snel mogelijk op de benen te tikken met de krant.

**Verhinderen van de mep:** De persoon wiens naam wordt geroepen kan voorkomen dat hij gemept wordt door vóórdat de mepper hem raakt, de naam van iemand anders in de groep te roepen.
De mepper moet dan onmiddellijk naar de nieuwe persoon gaan om te proberen deze te tikken.

**Wisselen van krantenmepper:** Als de mepper erin slaagt om iemand te raken voordat diegene een andere naam noemt, wordt de geraakte persoon de nieuwe mepper en neemt hij of zij de plaats in het midden van de kring in.

## Variaties

**Regels toevoegen voor meer uitdaging:** Verplicht alle namen te noemen: Iedere naam moet minstens één keer genoemd zijn voordat dezelfde naam opnieuw mag worden genoemd. Dit maakt het spel spannender en vereist meer concentratie.

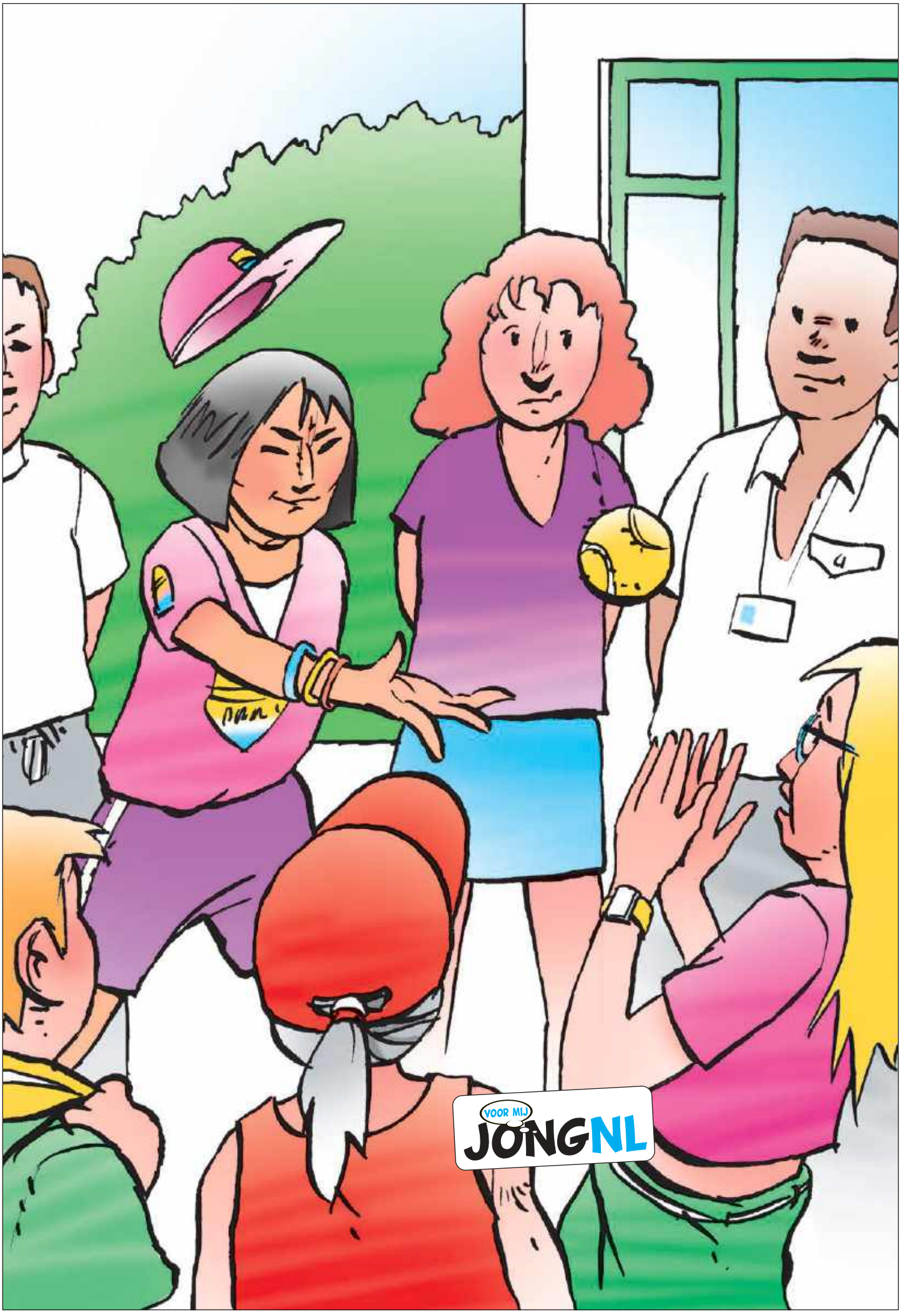
**Gebruik een ander voorwerp:** Speel met een ander object in plaats van een krant, zoals een waterballon als het spel buiten wordt gespeeld. Dit voegt een extra element van verrassingen en plezier toe.

**Andere identificaties gebruiken:** Noem in plaats van de voornaam bijvoorbeeld de achternaam, straatnaam, school, hobby, of een favoriete sport van de deelnemer. Dit maakt het spel uitdagender en kan leiden tot grappige situaties.

## Tips voor het spelen van Krantenmeppen:

**Veiligheid eerst:** Maak duidelijke afspraken dat alleen op de benen of schouders gemept mag worden en dat er niet te hard geslagen wordt.
**Vermijd lange beurten:** Zorg dat niemand te lang de mepper blijft, zodat het spel leuk blijft voor iedereen.
**Ken je groep:** Let goed op of iedereen het spel leuk vindt en zich op zijn gemak voelt. Als iemand het spel te spannend vindt, geef die persoon dan een andere rol of een korte pauze.

**Krantenmeppen is een geweldig spel om energie kwijt te raken en te lachen, terwijl het ook helpt bij het leren van namen of het versterken van groepsdynamiek.**


VOOR MIJ
JONGNL

# Fopbal

**Fopbal is een leuk en spannend spel dat kinderen uitdaagt om snel te reageren en goed op te letten.**

## Nodig

- Een bal die gemakkelijk te vangen is.
- Een ruime plek waar iedereen in een kring kan staan.

Laat alle kinderen in een kring staan met hun gezicht naar het midden van de cirkel.
Iedereen houdt hun handen achter hun rug vast, behalve de joker die in het midden staat met de bal.

## Speluitleg

De joker begint in het midden van de cirkel met de bal.
De joker gooit de bal naar een willekeurig kind in de kring, of doet alsof hij de bal gooit zonder deze daadwerkelijk los te laten.

## Reageren op de bal

Het kind dat de bal toegespeeld krijgt, moet eerst in zijn handen klappen en dan de bal vangen.
Als een kind klapt wanneer de bal niet echt gegooid is, of als hij de bal niet vangt nadat hij geklapt heeft, is hij af en stapt hij uit de kring. Is het klappen te moeilijk, laat dit element dan achterwege.

## Rol van de joker

De joker blijft in het midden en gaat door met het foppen en gooien van de bal naar verschillende kinderen.
Het is belangrijk dat de joker snel handelt en probeert de kinderen te verwarren door te foppen.

Het spel gaat door totdat er slechts één kind overblijft in de kring. Dat kind is de winnaar.
De winnaar neemt de plaats van de joker in het midden en het spel kan opnieuw beginnen.

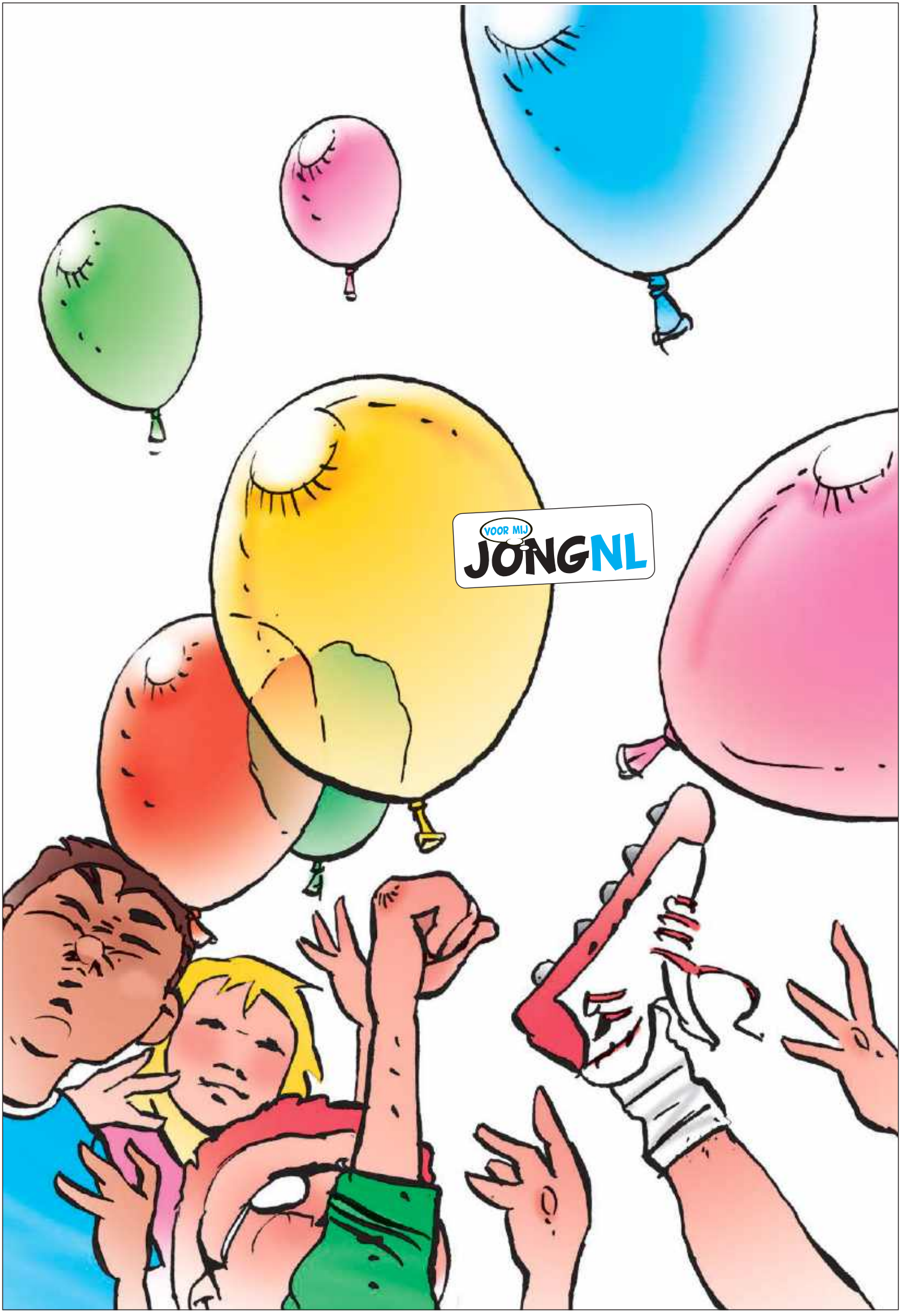
## Variaties en Tips

**Snellere Ronden:** Om het moeilijker te maken, kan de joker sneller gooien of doen alsof.

**Verander de klap:** Laat de kinderen een dubbele klap maken, of hun handen voor en achter hun rug klappen voordat ze de bal vangen.

**Geheim Signaal:** De joker kan afspreken om af en toe een bepaald signaal te geven (zoals roepen "ja!" of "nu!") voordat hij echt gooit, om de kinderen nog meer op hun hoede te laten zijn.

VOOR MIJ JONGNL


VOOR MIJ
JONGNL

# Ballonspelen

**Spelen met ballonnen is een leuke en levendige activiteit die veel energie en samenwerking vereist!**

## Nodig

- verschillende soorten goed opblaasbare ballonnen
- balonnenpomp

## Speluitleg

Zorg ervoor dat je voldoende ballonnen hebt, minimaal twee per kind. Het is handig om een paar extra ballonnen achter de hand te houden voor het geval er een kapot gaat.

Zorg ervoor dat de plaats waar je gaat spelen zonder scherpe voorwerpen is en waar de kinderen vrij kunnen bewegen.

Laat alle kinderen in een kring staan en geef iedereen een ballon.

## Ballonnen in de lucht houden

Wanneer je het startsein geeft, moeten de kinderen de ballonnen in de lucht houden door er tegenaan te tikken. Het doel is dat geen enkele ballon de grond raakt.

Geen enkel kind mag stil blijven staan; ze moeten allemaal bewegen om te helpen de ballonnen in de lucht te houden. De ballonnen mogen niet vastgehouden worden, alleen aangeraakt en getikt.

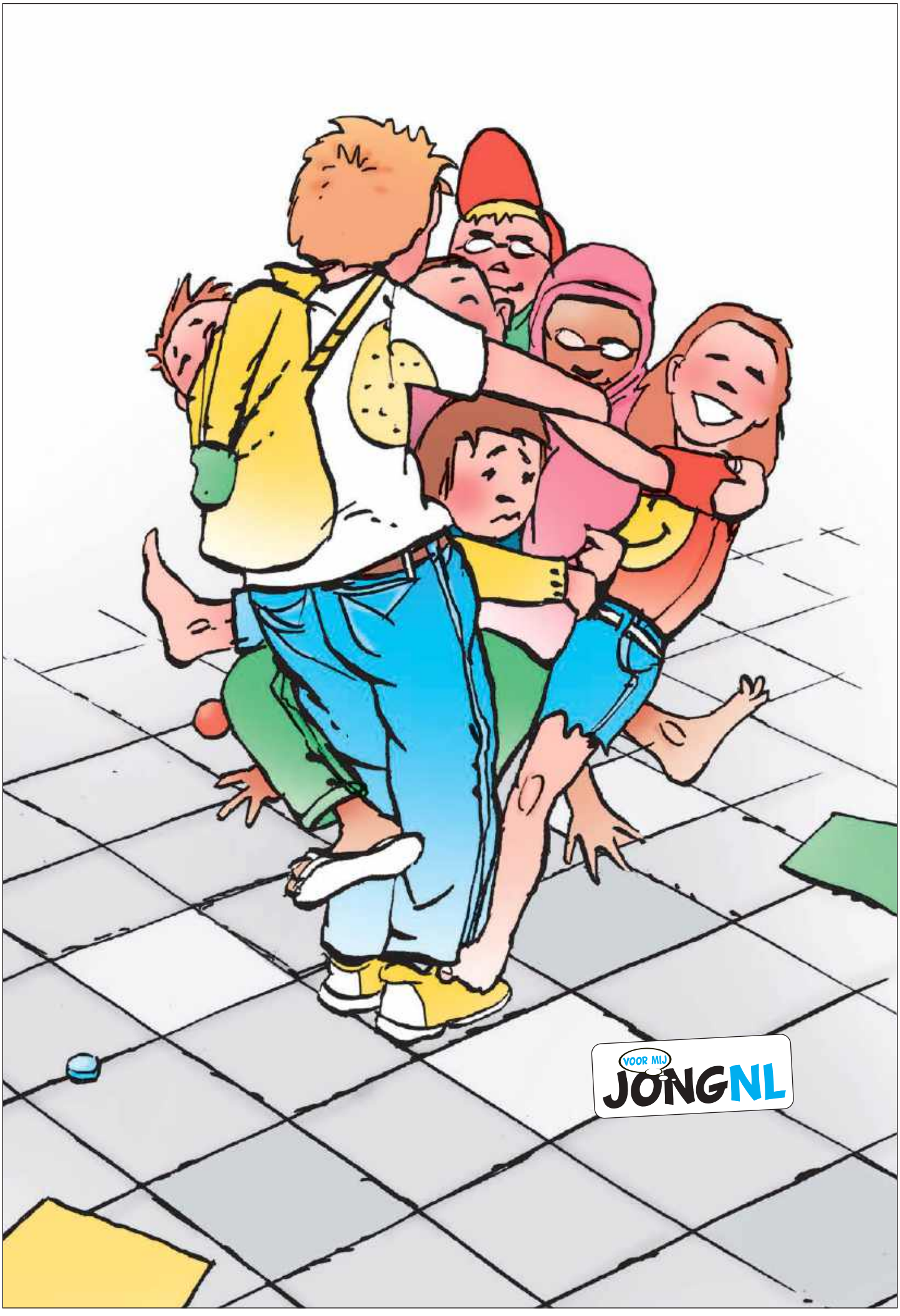
## Optionele moeilijkheidsgraad

**Tijdslimiet**: Kijk hoe lang de groep het kan volhouden voordat een ballon de grond raakt. Probeer de tijd bij elke ronde te verbeteren.

**Handen wisselen:** Laat de kinderen afwisselen tussen het tikken met hun rechter- en linkerhand, of met laat ze tikken met hun voeten of hoofd.

**Extra ballonnen:** Voeg steeds meer ballonnen toe om het spel moeilijker te maken.

**Het doel van het spel is samenwerking en plezier. Als een ballon de grond raakt, kun je de kinderen aanmoedigen om het opnieuw te proberen en hun record te verbeteren. Dit is een leuke manier om energie kwijt te raken en tegelijkertijd spelnderwijs samen te werken.**


VOOR MIJ
JONGNL

# Op één tegel

**Met z'n allen op een stoeptegel is een leuke en uitdagende activiteit die draait om teamwork en creativiteit.**

## Nodig

- Een stoeptegel of een ander duidelijk afgebakend oppervlak, zoals een kleine mat of een karton van ongeveer dezelfde grootte.
- Een telefoon om het filmpje te maken.
- Optioneel: een lijst met bekende schilderijen voor de variatieopdracht.

Kies een veilige en stabiele plek waar iedereen comfortabel kan staan, waar de stoeptegel zich bevindt.

## Speluitleg

De groep moet proberen met zoveel mogelijk mensen op één stoeptegel te staan. Iedereen moet erop staan zonder dat iemand naast de tegel staat.
De uitdaging is om creatief te zijn en manieren te vinden om iedereen op de tegel te laten passen, zoals balanceren op één been, elkaar vasthouden, of iemand dragen.

## Filmpje maken

Zodra iedereen op de stoeptegel staat, maak je een kort filmpje om te laten zien hoeveel mensen op de tegel passen.

## Variatie

**Schilderij kiezen:** Kies samen een beroemd schilderij dat jullie willen uitbeelden. Enkele ideeën zijn Het Laatste Avondmaal van Da Vinci, De Nachtwacht van Rembrandt of de aardappeleters van Van Gogh. Probeer het schilderij zo goed mogelijk na te bootsen met de beschikbare mensen, gebruik eventueel rekwisieten of houdingen om het herkenbaar te maken.

**Foto maken:** Maak een foto van de groep die het schilderij uitbeeldt. Zorg ervoor dat iedereen goed zichtbaar is en dat de pose lijkt op het schilderij. Stuur de foto naar een andere groep of vrienden en laat hen raden welk schilderij jullie hebben uitgebeeld.

## Tips

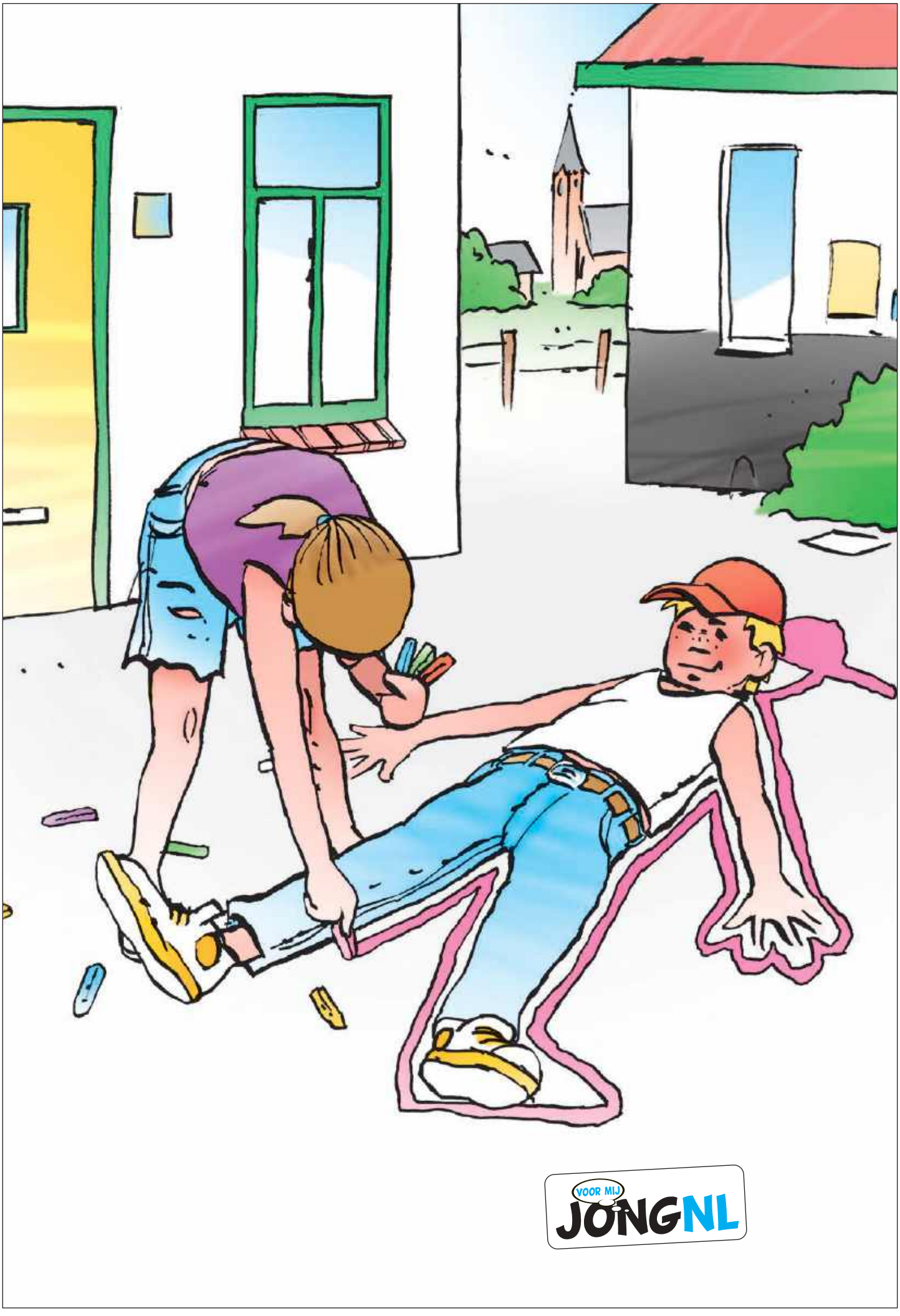
**Teamwork:** Moedig de groep aan om samen te werken en verschillende strategieën te proberen om zoveel mogelijk mensen op de stoeptegel te laten passen.

**Creativiteit:** Bij het uitbeelden van een schilderij, wees creatief met poses en expressies om het schilderij zo nauwkeurig mogelijk na te bootsen.

**Veiligheid:** Zorg ervoor dat iedereen veilig blijft vooral als er kinderen opgetild worden of als er moeilijke poses worden aangenomen. Als je het filmpje deelt zorg ervoor dat de kinderen, en de ouders, daarmee instemmen.

**Deze activiteit is perfect voor teambuilding en zorgt gegarandeerd voor veel plezier en gelach!**

VOOR MIJ JONGNL


VOOR MIJ
JONGNL

# Stoepkrijten

**Spelen met stoepkrijt is een creatieve en leuke activiteit waarbij kinderen zichzelf kunnen uiten door te tekenen en kleuren op de stoep. Hier zijn de stappen en tips om deze activiteit te organiseren**

## Nodig

- Stoepkrijt in verschillende kleuren.
- Ruimte met voldoende stoeptegels of een ander vlak oppervlak waar getekend kan worden.
- Kleding die vies mag worden (voor het aankleden van de zelfportretten).

## Speluitleg

Zorg voor een plek (met stoeptegels) waar het veilig en schoon is, zonder scherpe objecten of obstakels.
Verdeel de kinderen in tweetallen.

## Omtrekken

De kinderen van de tweetallen omtrekken elkaar met stoepkrijt. Eén kind gaat liggen,
terwijl het andere kind met het krijt de omtrek van zijn of haar lichaam volgt. Wissel daarna om, zodat beide kinderen een omtrek van zichzelf hebben.

## Inkleuren en versieren

Als er tijd is, kunnen de kinderen hun eigen omtrek inkleuren en versieren met stoepkrijt.
Moedig hen aan om creatief te zijn en bijvoorbeeld kleding, gezichten, en haarstijlen te tekenen.
Geef de kinderen de mogelijkheid om hun zelfportretten extra te versieren met tekeningen zoals bloemen, dieren, of andere patronen rondom hun getekende figuur.

## Zelfportret aankleden

Verzamel oude shirts, broeken, sokken, of accessoires zoals brillen, hoeden of sjaals. Laat de kinderen de omtrek van hun zelfportret aankleden met de kleding. Ze kunnen de kleding op de juiste plekken leggen om zo hun getekende zelfportret tot leven te brengen.

## Maak een ‘selfie’

Zodra de zelfportretten klaar zijn en aangekleed zijn, maak je een foto van elk kind samen met hun kunstwerk.
Dit is een leuke manier om de creativiteit te delen met ouders of vrienden.

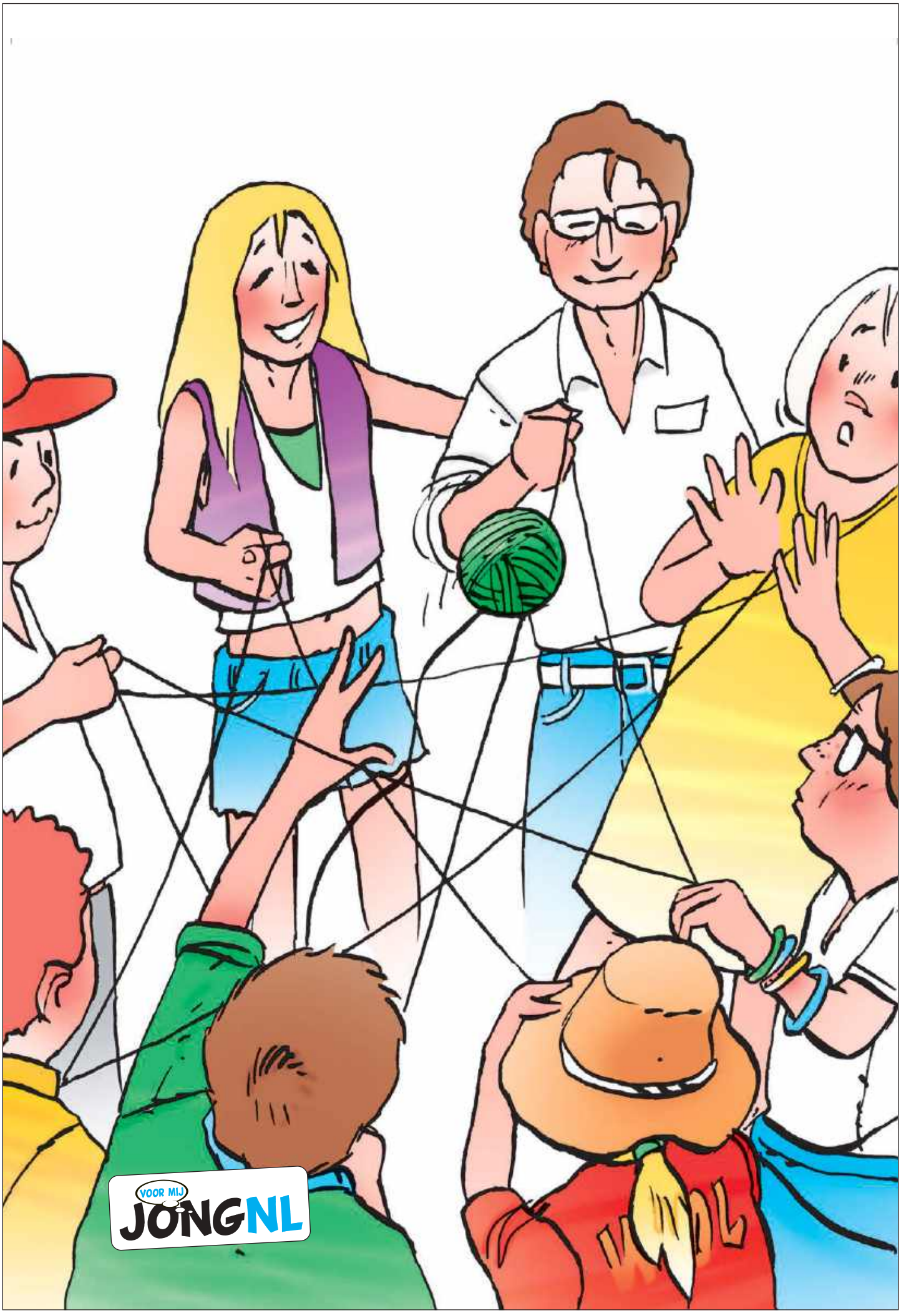
## Tips

**Teamwork:** Moedig de tweetallen aan om elkaar te helpen bij het tekenen en versieren.
Dit versterkt samenwerking en zorgt voor leuke interacties.
**Creativiteit:** Laat de kinderen vrij om hun zelfportretten zo creatief mogelijk te maken.
Ze kunnen grappige gezichten, bijzondere outfits, of zelfs fantasiefiguren van zichzelf maken.

## Variaties

**Thema's:** Kies een thema voor de zelfportretten, zoals superhelden, sprookjesfiguren, of een seizoenoutfit zoals de zomer of winter.
**Verhalen:** Laat de kinderen een kort verhaaltje bedenken over hun zelfportret en deel het met de groep.

**Deze activiteit is niet alleen leuk, maar ook een mooie manier voor kinderen om zichzelf creatief uit te drukken en samen plezier te hebben.**


VOOR MIJ
JONGNL

# Spinnenweb

**Spinnenweb is een geweldig spel dat niet alleen leuk is, maar ook de samenwerking en communicatie binnen een groep versterkt.**

## Nodig

• Een bol wol (het liefst een grote, zodat je genoeg draad hebt om een groot web te maken).
• Een lichte bal, zoals een opblaasbare strandbal.

Zorg dat iedereen in een kring staat, met voldoende ruimte om de bal te gooien en te bewegen.

## Speluitleg

Het eerste kind begint met de bol wol en houdt het uiteinde goed vast.
Dat kind noemt de naam van iemand anders in de kring en gooit de bol wol naar die persoon, terwijl hij het uiteinde vasthoudt.
Het volgende kind vangt de bol wol, houdt het deel van de draad vast dat hij net heeft gevangen, noemt weer de naam van het andere kind, en gooit de bol wol door.
Dit proces gaat door totdat elk kind de bol wol minstens twee keer heeft vastgehouden en er een mooi spinnenweb van draad is ontstaan in het midden van de kring.

## Het spel met de strandbal

Zodra het spinnenweb is gemaakt, laat je de strandbal in het midden van het web vallen.
De opdracht voor de groep is om de strandbal in de lucht te houden door hem met het web van draad heen en weer te bewegen. Ze moeten samenwerken om ervoor te zorgen dat de bal niet op de grond valt.
Het is belangrijk dat de kinderen de draad goed vast blijven houden, maar tegelijkertijd soepel genoeg bewegen om de bal in de lucht te houden.

## Variaties

**Terugspoelen:** Als je het spinnenweb weer wilt 'oplossen', kun je het proces omkeren door de bol wol terug te gooien naar de persoon van wie je hem hebt gekregen en de bol op te rollen en weer te gooien naar de volgende. Zo kan de groep het web ontrafelen.

**Extra uitdagingen:** Maak het moeilijker door een tweede bal toe te voegen, of door kinderen op één been te laten staan terwijl ze het web vasthouden.

**Thema's:** Je kunt het spel een thema geven, zoals "vriendschap", waarbij elk kind bij het gooien iets aardigs zegt over de persoon naar wie de wol gegooid wordt.

Het doel van het spel is niet alleen om de bal in de lucht te houden, maar ook om teamwork en communicatie te versterken. Het web dat ontstaat, symboliseert de verbondenheid tussen de kinderen. Maak na afloop een foto of filmpje van het spinnenweb en de groep om deze mooie samenwerking vast te leggen.

**Dit spel is ideaal voor het versterken van de groepsdynamiek en zorgt gegarandeerd voor veel plezier en gelach.**

10
VOOR MIJ
JONGNL

# Buskruit

**Buskruit is een spannende en actieve variant van verstoppertje waarbij snelheid, strategie en teamwork een grote rol spelen.**

## Nodig

- Een bal (bij voorkeur een stevige, maar lichte bal die makkelijk te schoppen is).
- Een veilige buitenruimte met genoeg plek om te verstoppen, zoals een tuin, park of speeltuin.

Bepaal een plek waar de bal centraal wordt neergelegd. Dit is de "buskruit" plek.
Spreek met de groep af hoe ver de tikker moet tellen voordat het zoeken begint (bijvoorbeeld tot 20 voor jongere kinderen en tot 50 of 100 voor oudere kinderen).

## Speluitleg

Eén kind wordt aangewezen als tikker en krijgt de bal.
De tikker plaatst de bal op de centrale plek, sluit haar ogen en begint te tellen tot het afgesproken getal, bijvoorbeeld 20. Terwijl de tikker telt, verstoppen de andere kinderen zich.

## Zoeken en tikken

Na het tellen gaat de tikker op zoek naar de verstopte kinderen. De bal blijft op de centrale plek liggen.
Wanneer de tikker een kind vindt, moet ze zo snel mogelijk terugrennen naar de bal, de bal aanraken, en de naam van dat kind roepen om hem of haar officieel "getikt" te hebben.

## Vrijschoppen

Als een van de gevonden kinderen sneller is en vóór de tikker bij de bal komt, mag hij of zij de bal wegschoppen. Als de bal wordt weggeschopt, zijn alle eerder getikte kinderen weer vrij, en moet de tikker opnieuw beginnen met tellen (nadat ze de bal teruggevonden heeft). De tikker moet dan weer iedereen zoeken.

## Wisselen van tikker

Als de bal twee keer is weggeschopt door de kinderen, wordt er een nieuwe tikker gekozen. De vorige tikker mag dan meedoen met verstoppen.

## Variaties

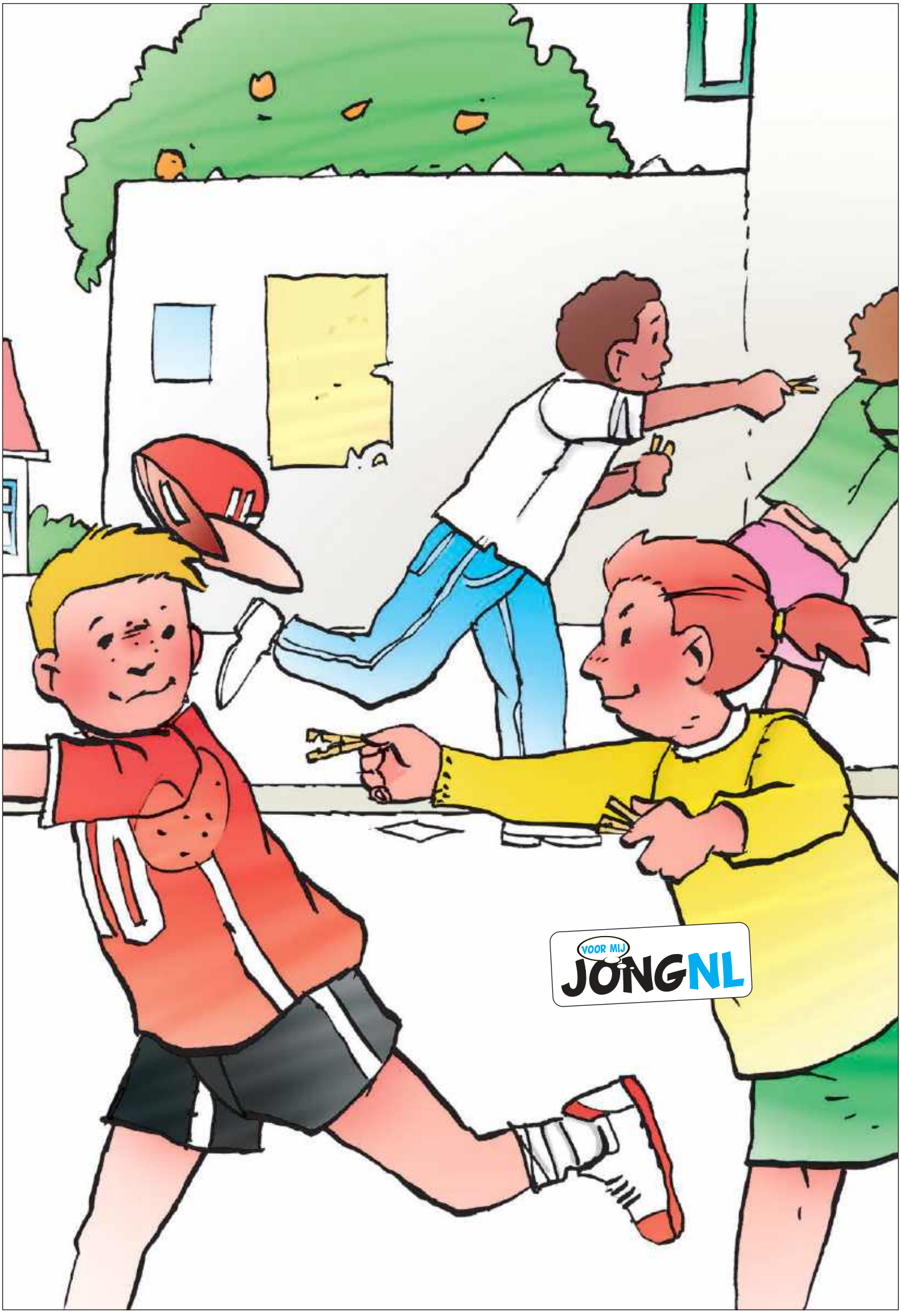
**Tikkerwissel:** Als het lastig is om een nieuwe tikker te kiezen, kun je de persoon die de bal als laatste heeft weggeschopt de volgende tikker maken.
**Teamstrategie:** Kinderen kunnen samenwerken door af te spreken wie de bal probeert weg te schoppen als de tikker dichtbij is, terwijl anderen afleiden.
**Afmetingen speelgebied:** Zorg ervoor dat het speelgebied niet te groot is, zodat het spel spannend en actief blijft.

## Veiligheid

Zorg ervoor dat de speelruimte veilig is, zonder obstakels die blessures kunnen veroorzaken wanneer kinderen rennen of de bal schoppen. Spreek af hoe ver de bal geschopt mag worden, zodat het niet te moeilijk wordt voor de tikker om hem terug te vinden.

**Buskruit is een energiek en leuk spel dat kinderen aanmoedigt om snel te rennen, goed na te denken en samen te werken. Het spel is eenvoudig, maar biedt eindeloos veel plezier en actie.**

VOOR MIJ JONGNL


VOOR MIJ
JONGNL

# Wasknijperspel

**Dit spel met wasknijpers is een geweldige manier om kinderen actief en betrokken te houden terwijl ze hun snelheid, strategie en behendigheid oefenen. Hier zijn de spelregels en enkele tips om het leuk en veilig te maken.**

## Nodig

• Voor elke kind vier wasknijpers.
• Een overzichtelijke plaats waar de kinderen vrij kunnen bewegen zonder obstakels.

Zorg ervoor dat de kinderen kleding dragen die stevig genoeg is voor het bevestigen van wasknijpers, om scheuren of beschadigingen te voorkomen. Spreek af dat de wasknijpers alleen aan kleding gehangen mogen worden, niet aan huid of haar.

## Speluitleg

Verdeel de wasknijpers gelijkmatig onder de kinderen (vier per kind).
Geef een startsein, waarna de kinderen beginnen met het spel.

## Wasknijpers verplaatsen

Het doel van het spel is om zo snel mogelijk de wasknijpers aan de kleding van de andere kinderen te hangen. De kinderen kunnen ook de wasknijpers die aan hun eigen kleding hangen weer verplaatsen naar iemand anders, zolang het spel bezig is. Het is belangrijk om alert en snel te zijn, zowel bij het bevestigen van wasknijpers als bij het verwijderen ervan.

## Einde van het spel

Na een paar minuten (afhankelijk van de leeftijd en energie van de groep, bijvoorbeeld 3-5 minuten) geef je het eindsein. Alle kinderen moeten stoppen en controleren hoeveel wasknijpers er aan hun kleding hangen.

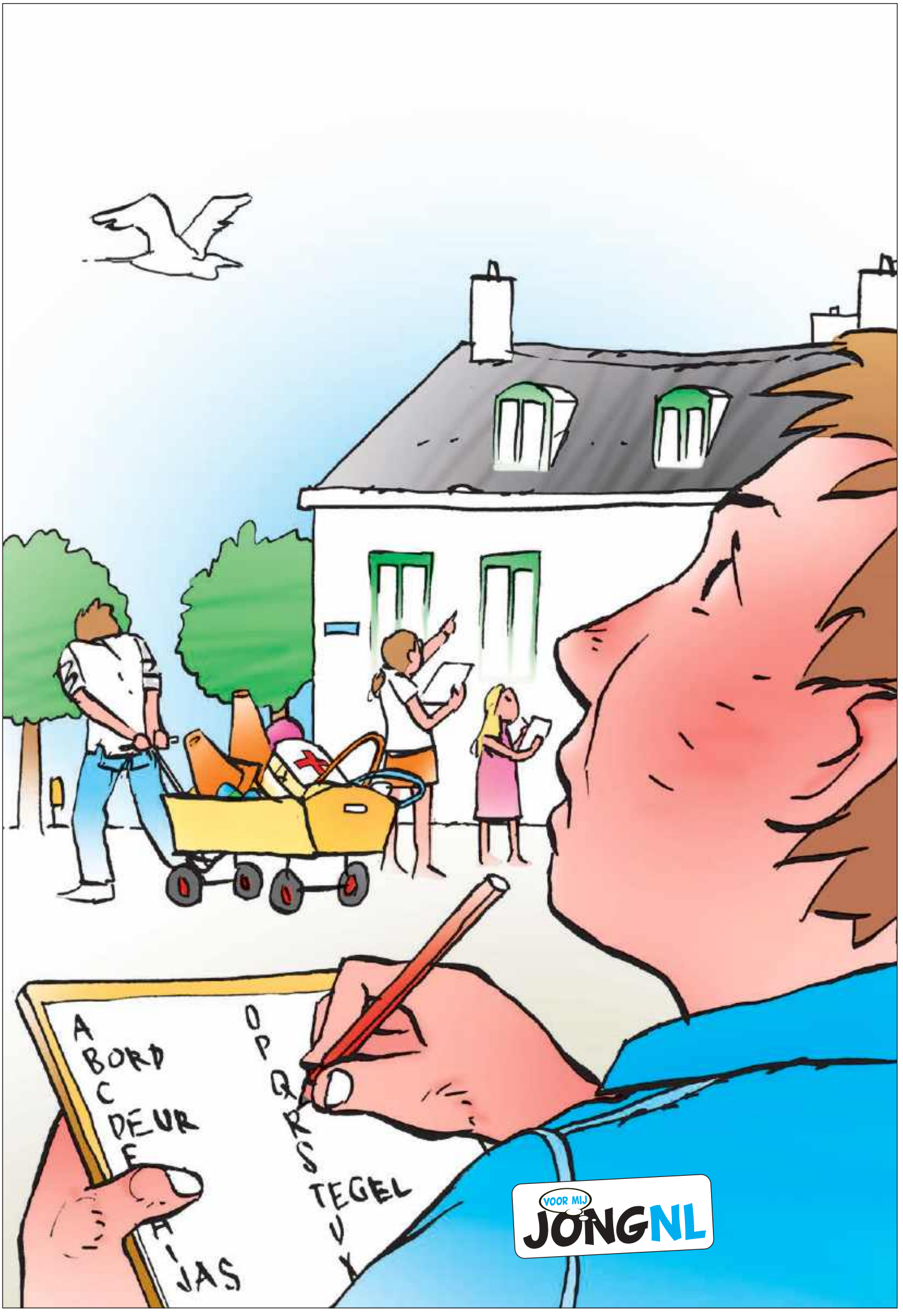
De kinderen met de minste wasknijpers aan hun kleding is de winnaar van het spel. In het geval van een gelijke stand kun je een kort extra rondje spelen tussen de gelijkkinderen om de uiteindelijke winnaar te bepalen.

## Variaties en Tips

**Andersom:** Je kunt het spel ook spelen door alle kinderen ieder 4 wasknijpers op de kleding te doen en dan roven bij elkaar voor extra knijpers. Het gaat er dan om wie de meeste wasknijpers op de kleding heeft na het eindsignaal.
**Beweging:** Moedig de kinderen aan om constant in beweging te blijven. Dit maakt het moeilijker voor anderen om wasknijpers aan hun kleding te hangen.
**Tijdslimiet:** Als je merkt dat het spel te lang duurt of te hectisch wordt, kun je de tijdslimiet korter maken.
**Strategie:** Bespreek na afloop met de kinderen welke strategieën het beste werkten, zoals snel bewegen of in een groep blijven om elkaar te beschermen.

**Dit spel is niet alleen super leuk en actief, maar helpt ook bij het ontwikkelen van coördinatie en strategieën.**

VOOR MIJ JONGNL


A BORD
C DEUR
E
JAS
OP QRS
TEGEL
V
X
VOOR MIJ
JONGNL

# Alfabet speurtocht

**Dit spel is een leuke en educatieve manier om kinderen actief bezig te houden tijdens de hele speelroute. Het bevordert hun observatievermogen, creativiteit, en kennis van het alfabet.**

## Nodig

- Een vel papier met de letters A tot en met Z (één vel per groep of per kind).
- Een klembord of stevig stuk karton om het papier op vast te maken.
- Pennen of potloden om mee te schrijven.
- Eventueel een timer (voor als je het spel binnen een bepaalde tijd wilt spelen).

Verdeel de kinderen in kleine groepen of laat ze individueel spelen, afhankelijk van het aantal kinderen en de duur van de activiteit. Geef elke groep of kind een klembord met het alfabet en een pen of potlood.

## Speluitleg

Leg de kinderen uit dat ze tijdens de speelroute moeten zoeken naar voorwerpen, planten, dieren of andere dingen die beginnen met de letters van het alfabet.
Als ze iets zien, schrijven ze dat op naast de betreffende letter. Bijvoorbeeld, als ze een appel zien, schrijven ze “appel” naast de letter A.
Moedig hen aan om creatief te zijn en goed om zich heen te kijken. Sommige letters kunnen moeilijker zijn, dus laat ze nadenken over verschillende mogelijkheden (bijvoorbeeld “Xylofoon” voor een speelgoedwinkel met muziekinstrumenten).

## Tijdslimiet of route

Je kunt het spel spelen binnen een bepaalde tijdslimiet (bijvoorbeeld 30 minuten) of gedurende de hele speelroute uitvoeren. De activiteit kan zo lang of kort duren als je wilt, afhankelijk van de beschikbare tijd en de leeftijd van de kinderen.

Aan het einde van de speelroute tel je hoeveel letters elk kind of elke groep heeft ingevuld.
De groep of het kind met de meeste ingevulde letters van het alfabet wint het spel. Als er een gelijke stand is, kun je kijken naar de creativiteit van de antwoorden om een winnaar te bepalen.

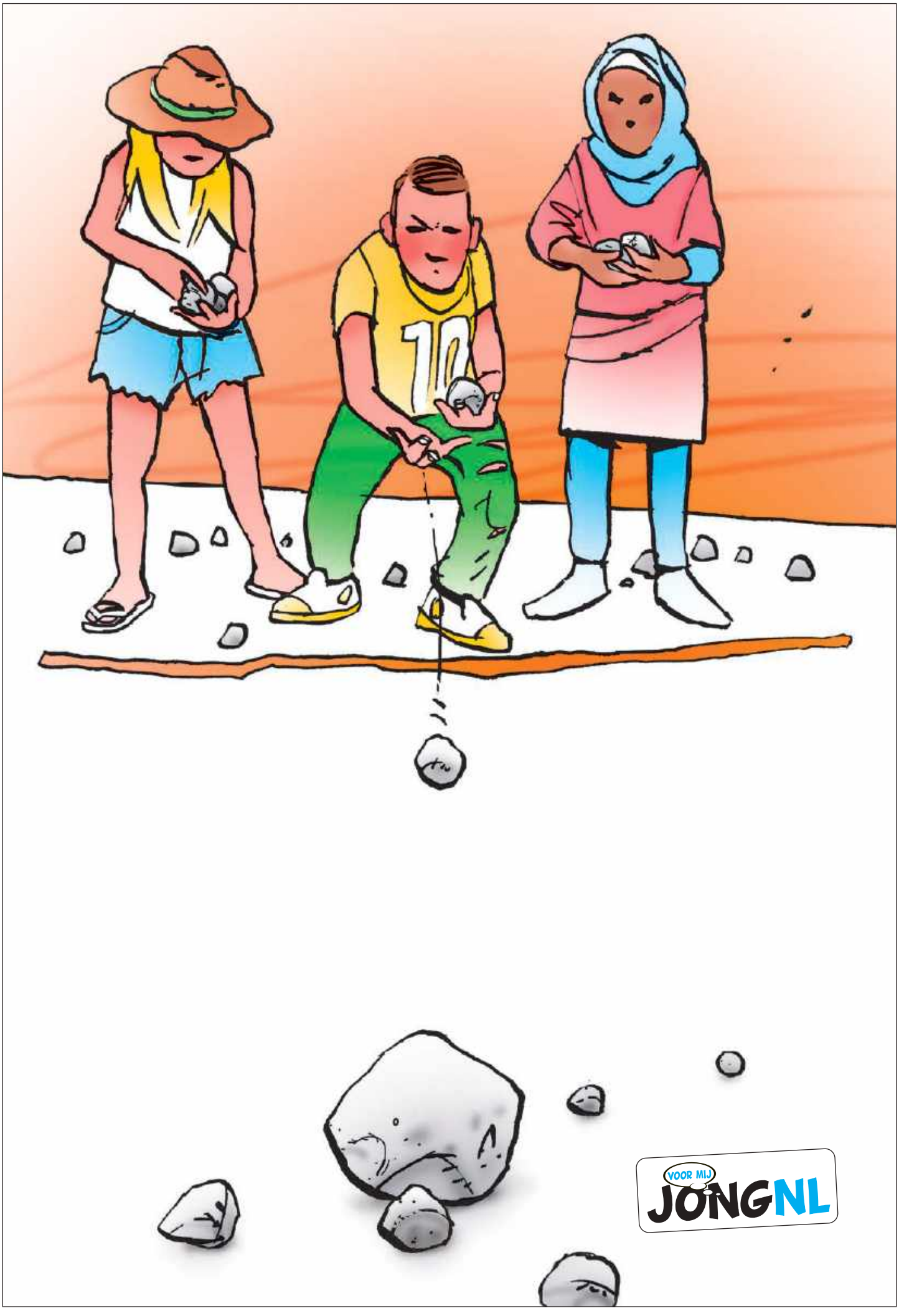
## Variaties

**Thema's:** Je kunt het spel thematisch maken, zoals het vinden van alleen natuurvoorwerpen (planten, dieren) of dingen in de stad.
**Fotografische versie:** Als de kinderen een telefoon hebben, kunnen ze ook foto’s maken van de voorwerpen die ze vinden, in plaats van ze alleen op te schrijven.
**Samenwerking:** Als je in teams speelt, moedig dan samenwerking aan. Laat de kinderen overleggen en samen beslissen welke woorden ze gaan opschrijven.

## Veiligheid

**Begeleiding:** Zorg ervoor dat de kinderen tijdens de route goed begeleid worden, vooral als je door een drukke omgeving loopt.
**Regels:** Bespreek van tevoren waar ze wel en niet mogen zoeken, en herinner hen eraan om veilig te blijven (zoals niet oversteken zonder te kijken).

**Dit spel is een geweldige manier om kinderen op een leuke manier bezig te houden terwijl ze de wereld om hen heen verkennen.**


10
VOOR MIJ
JONGNL

# Raak de kei

**Raak de kei is een eenvoudig, maar leuk spel dat kinderen aanmoedigt om hun gooivaardigheden en nauwkeurigheid te oefenen.**

## Nodig

- Een grote kei die als doelwit dient.
- Drie dennenappels, kleinere steentjes of andere veilige voorwerpen per deelnemer om mee te gooien.
- Een tak of een streep die met een schoen in de grond is getrokken om de werplijn aan te geven.

## Opstelling

Plaats de grote kei op de grond als het centrale doelwit.
Meet vijf grote stappen achteruit vanaf de kei en leg daar de tak neer of trek een streep in de grond om de werplijn aan te geven. Laat de kinderen achter de werplijn staan om te gooien.

## Speluitleg

Laat elk kind om de beurt achter de werplijn staan en met drie dennenappels of kleine steentjes naar de kei gooien. Het doel is om de kei te raken of zo dicht mogelijk bij de kei te komen met hun gooibeurt.

## Scoren

Na het gooien kijkt iedereen waar hun dennenappels of steentjes zijn geland.
Het kind wiens voorwerp het dichtst bij de kei ligt, wint die ronde.
Je kunt ervoor kiezen om meerdere rondes te spelen en punten toe te kennen per ronde. Het kind met de meeste punten na een afgesproken aantal rondes wint het spel.

## Variaties

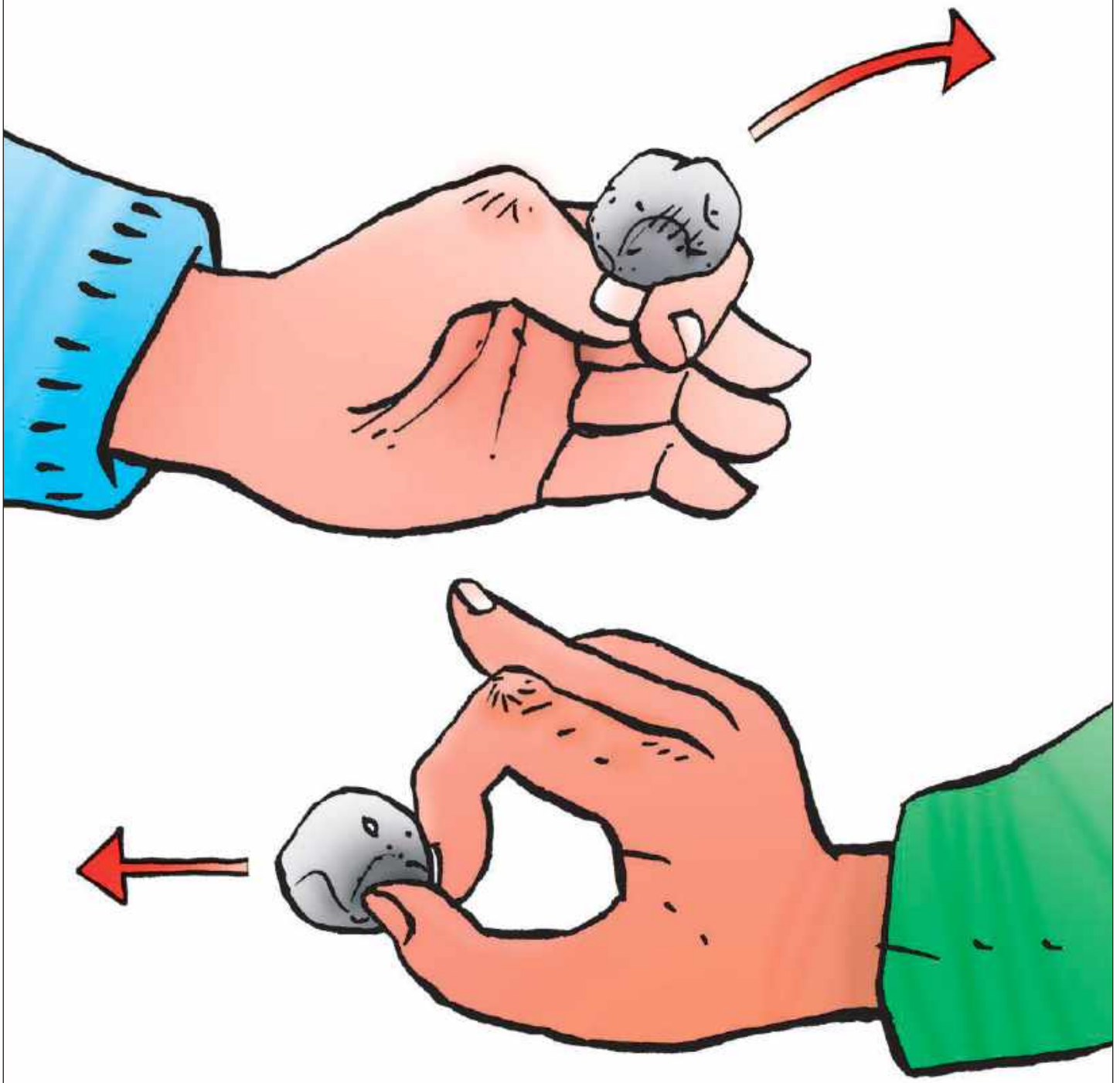
**Moeilijkheidsgraad aanpassen:** Als het te makkelijk of te moeilijk blijkt te zijn, kun je de afstand van de werplijn tot de kei aanpassen.
**Teamversie:** Je kunt teams maken waarbij elk teamlid één keer gooit, en het team waarvan het dichtstbijzijnde voorwerp het dichtst bij de kei ligt, wint de ronde.

## Veiligheid

**Let op de omgeving:** Zorg ervoor dat de speelruimte vrij is van obstakels of breekbare voorwerpen en dat er geen mensen in de buurt staan terwijl er gegooid wordt.
**Geschikte voorwerpen:** Gebruik alleen voorwerpen die veilig zijn om mee te gooien en zorg ervoor dat de kinderen weten dat ze alleen naar het doelwit mogen gooien.

**Raak de kei is een simpel en leuk spel dat kinderen zowel buiten laat spelen als hun nauwkeurigheid en concentratie uitdaagt.**

VOOR MIJ JONGNL



VOOR MIJ JONGNL

# Schietles

**Schietles is een leuk en uitdagend spel dat kinderen helpt hun precisie en coördinatie te verbeteren.**

## Nodig

- Schietstenen, deze kunnen klein en glad zijn, zoals kiezelstenen of knikkers.
- Een vlakke ondergrond om op te spelen, zoals een stoep, schoolplein of harde ondergrond zonder te veel obstakels.

Zorg ervoor dat de kinderen op een veilige afstand van elkaar staan om te voorkomen dat ze elkaar per ongeluk raken met de schietstenen. Gebruik alleen materialen die veilig zijn en niet te zwaar of scherp.

## De Duimtik

**Plaatsing:** Houd de schietsteen tussen je duim en wijsvinger, met de schietsteen rustend op je duimnagel.
**Techniek:** Zet je duim stevig tegen je wijsvinger aan, en laat dan je duim met kracht omhoogschieten zodat de schietsteen wordt weggeschoten.
**Voordelen:** Deze techniek biedt veel precisie, waardoor je de steen gericht kunt schieten. Let wel op dat de steen kan stuiteren als hij de grond raakt, wat de controle iets moeilijker kan maken.

## De Vingertik

**Plaatsing:** Leg de schietsteen op de grond, recht voor je.
**Techniek:** Gebruik je wijsvinger om de schietsteen weg te tikken door met je nagel tegen de achterkant van de steen te tikken.
**Voordelen:** Deze methode zorgt ervoor dat de schietsteen meestal laag bij de grond blijft, wat minder stuiteren oplevert. Echter, de richting van de steen kan beïnvloed worden door hobbels in de ondergrond.

## Oefenen

Laat de kinderen beide technieken proberen.
Begin met een korte afstand tot het doel en vergroot deze afstand naarmate de kinderen beter worden.
Moedig de kinderen aan om te experimenteren met de verschillende manieren van schieten om te ontdekken welke techniek ze het fijnst vinden.

## Speltips

**Doelen:** Zet eenvoudige doelen neer, zoals een cirkel getekend met krijt op de grond, of gebruik een lege plastic fles als doelwit. Dit helpt de kinderen om op een specifiek punt te richten.
**Competitie:** Organiseer een kleine wedstrijd waarbij de kinderen punten krijgen voor elke keer dat ze het doel raken. Dit motiveert ze extra en maakt het spel spannender.
**Aandachtspunten:** Let erop dat de kinderen de technieken goed aanleren zonder te hard te duwen of te trekken, zodat ze hun vingers niet blesseren.

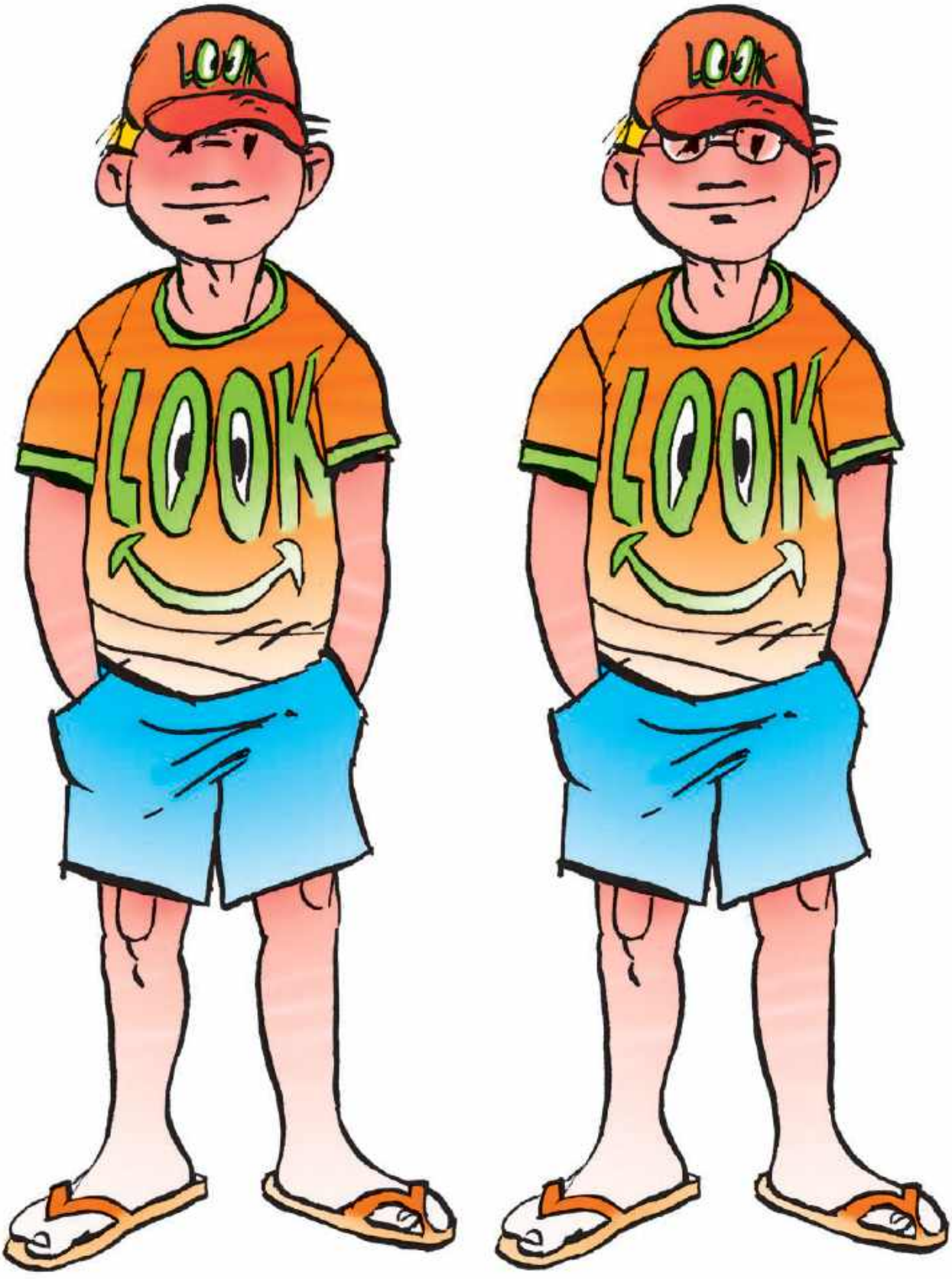
## Veiligheid

Leer de kinderen om alleen naar de grond of een doel te schieten en nooit naar mensen of dieren.
Houd een oogje in het zeil om ervoor te zorgen dat iedereen de regels volgt en niemand zichzelf of anderen in gevaar brengt.

**Schietles is niet alleen een geweldige manier voor kinderen om hun hand-oogcoördinatie te verbeteren, maar het is ook een spel dat ze met minimale materialen overal kunnen spelen.**

VOOR MIJ JONGNL

VOOR MIJ JONGNL



# Veranderen

**Veranderen is een leuk en eenvoudig spel dat kinderen helpt hun observatievaardigheden en aandacht voor detail te ontwikkelen.**

## Nodig

• Geen speciale benodigdheden nodig, alleen de kinderen zelf.
• Een rustige plaats waar de kinderen in tweetallen tegenover elkaar kunnen staan.

Verdeel de kinderen in tweetallen. Laat de tweetallen tegenover elkaar staan op een comfortabele afstand, zodat ze elkaar goed kunnen zien.

## Speluitleg

Laat de kinderen elkaar eerst goed bekijken. Ze moeten aandacht besteden aan details zoals kleding, houding, accessoires (zoals een horloge of haarspeld), en zelfs gezichtsuitdrukkingen.

Na het observatiemoment draaien de kinderen zich om, zodat ze met hun rug naar elkaar staan.
Terwijl ze omgedraaid staan, verandert elk kind iets kleins aan zijn of haar uiterlijk. Dit kan van alles zijn, zoals:
• Een mouw opstropen.
• Een knoop los- of vastmaken.
• Een sieraad afdoen of verplaatsen.
• Het haar anders dragen (bijvoorbeeld een pluk haar achter het oor doen).
• Een schoenveter los- of vastmaken.
De kinderen moeten proberen iets te veranderen dat subtiel genoeg is om niet meteen op te vallen, maar ook niet zo klein dat het onmogelijk te raden is.

## Kijken en raden

Nadat beide kinderen iets hebben veranderd, draaien ze zich weer om en kijken ze naar hun partner.
Nu moeten ze proberen te raden wat hun partner heeft veranderd.
Laat ze om de beurt hun gok uitspreken.

## Herhalen

Je kunt het spel meerdere keren herhalen, waarbij de kinderen bij elke ronde proberen creatiever te worden met hun veranderingen. Wissel na een paar rondes de tweetallen zodat de kinderen ook met anderen kunnen spelen.

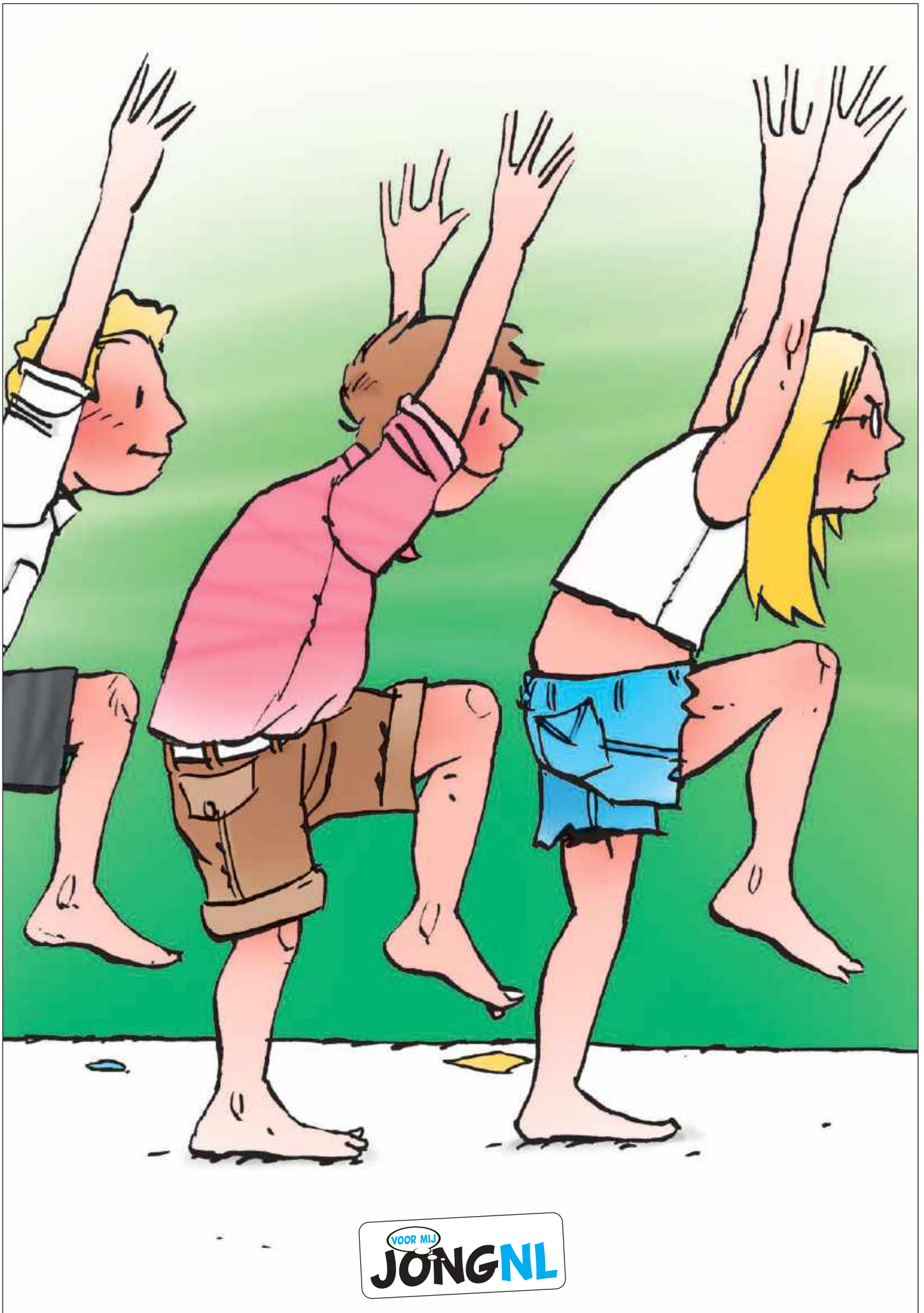
## Variaties

**Moeilijkheidsgraad aanpassen:** Voor oudere kinderen kun je het aantal veranderingen per keer verhogen, of ze uitdagen om meerdere veranderingen tegelijk te spotten.
**Creativiteit aanmoedigen:** Moedig de kinderen aan om creatief te zijn met de veranderingen.
Dit maakt het uitdagender en leuker.
**Tijdslimiet:** Je kunt een korte tijdslimiet instellen voor het veranderen om het spel dynamisch en snel te houden.

## Respect

Leer de kinderen respectvol om te gaan met elkaars uiterlijk en eigendommen tijdens het spel.

**Veranderen is een eenvoudig, maar effectief spel dat niet alleen leuk is, maar ook helpt bij het verbeteren van de aandacht voor detail, het geheugen, en de interactie tussen de kinderen. Het spel is eenvoudig, maar biedt eindeloos veel plezier en actie.**


VOOR MIJ
JONGNL

# Doe elkaar na

**Doe elkaar na is een leuk en energiek spel dat perfect is voor kinderen om hun creativiteit en lichaamsbeweging te stimuleren. Het spel is eenvoudig te organiseren en zorgt voor veel plezier en gelach.**

## Nodig

• Geen speciale benodigdheden nodig, alleen een plaats waar de kinderen veilig kunnen bewegen.

Laat de kinderen in een rij achter elkaar staan, als een treintje. De voorste in de rij is de "locomotief" en bepaalt wat de rest gaat doen.

## Speluitleg

Het voorste kind in de rij begint met een beweging of actie. Dit kan van alles zijn, zoals:
• Huppelen als een konijn.
• Een koprol maken (als de ruimte en ondergrond dit toelaten).
• Rennen op de plek.
• Rondjes draaien.
• Sluipen als een tijger.
• Doen alsof je een vliegtuig bent, met uitgestrekte armen.
• De rest van de "wagonnetjes" (kinderen in de rij) moet de beweging of actie zo goed mogelijk nadoen terwijl ze in het treintje blijven.

Na een paar seconden of wanneer de locomotief klaar is met zijn of haar actie, gaat deze naar het einde van de rij en wordt het nieuwe voorste kind de locomotief. De nieuwe locomotief verzint dan weer een nieuwe gekke beweging of actie, en de rest doet het na. Dit gaat door totdat iedereen een keer aan de beurt is geweest om de locomotief te zijn, of totdat de kinderen moe worden!

Je kunt het spel zo vaak herhalen als je wilt, afhankelijk van de energie en interesse van de groep.

## Variatie

**Creativiteit aanmoedigen:** Moedig de kinderen aan om zo creatief mogelijk te zijn met hun bewegingen. Hoe gekker, hoe leuker!
**Moeilijkheid aanpassen:** Voor jongere kinderen kun je beginnen met eenvoudige bewegingen zoals springen of lopen, en voor oudere kinderen kun je de uitdaging vergroten met moeilijkere acties zoals balanceren op één been of hinkelen.
**Samenwerken:** Laat de kinderen samenwerken om gezamenlijke bewegingen te bedenken die de hele groep kan uitvoeren, bijvoorbeeld doen alsof ze samen een dansje maken of een dier nadoen.

## Veiligheid

**Veilige ruimte:** Zorg ervoor dat er voldoende ruimte is om te bewegen en dat de ondergrond veilig is, vooral als er sprongen of koprollen worden gedaan.

**Doe elkaar na is een geweldig spel voor groepsactiviteiten, omdat het niet alleen leuk is, maar ook helpt bij het ontwikkelen van coördinatie, samenwerking, en creativiteit.**

VOOR MIJ JONGNL

Chill
VOOR MIJ
JONGNL

# Wat mis je

**Wat mis je? is een leuk en educatief spel dat kinderen helpt hun geheugen en observatievermogen te ontwikkelen, terwijl ze ook de natuur verkennen.**

## Nodig

- Tien verschillende natuurproducten die de kinderen in de omgeving kunnen vinden, zoals bladeren, takjes, stenen, bloemen, dennenappels, etc.
- Een vlakke ondergrond om de natuurproducten op te leggen, zoals een picknicktafel, een groot stuk karton, of gewoon op de grond.

Laat de kinderen samen op zoek gaan naar tien verschillende natuurproducten in de omgeving.
Dit kan een speelse manier zijn om ze bewust te maken van de natuur om hen heen.
Verzamel de gevonden voorwerpen en leg ze netjes bij elkaar op de afgesproken plek.

## Speluitleg

Laat de kinderen alle tien de natuurproducten goed bekijken en onthouden wat er allemaal ligt.
Geef ze een minuut om elk voorwerp te bestuderen.
Vervolgens moeten alle kinderen hun ogen dichtdoen of zich omdraaien zodat ze de verzamelde voorwerpen niet kunnen zien.

De spelleider haalt ongezien één van de natuurproducten weg en verbergt het uit het zicht.
Zodra het voorwerp is weggehaald, mogen de kinderen hun ogen weer openen of zich omdraaien.

## Raden wat er ontbreekt

De kinderen moeten nu proberen te raden welk natuurproduct is verdwenen.
Ze mogen om de beurt raden of gezamenlijk overleggen en tot een conclusie komen.

## Herhalen

Zodra het ontbrekende voorwerp is geraden, kun je het spel herhalen door een ander voorwerp weg te halen. Je kunt dit zo vaak doen als de kinderen leuk vinden. Wissel eventueel van spelleider, zodat de kinderen om beurten de kans krijgen om een voorwerp weg te halen.

## Variatie

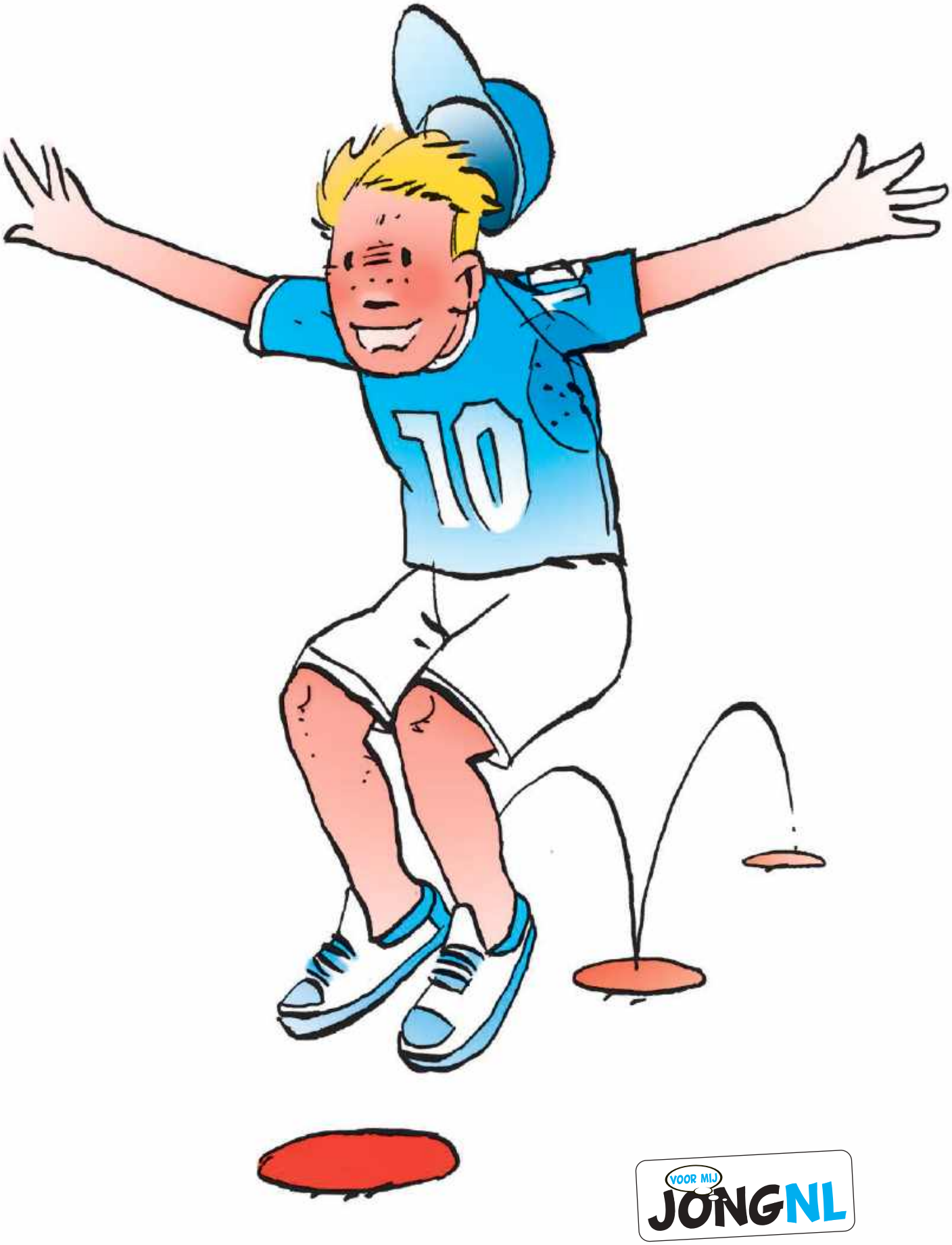
**Moeilijkheidsgraad aanpassen:** Voor oudere kinderen kun je het spel moeilijker maken door meer natuurproducten te verzamelen of door meerdere voorwerpen tegelijk weg te halen.
**Wisselen:** Haal geen voorwerpen weg, maar wissel 2 of meer produkten van plek.
**Samenwerken**: Laat de kinderen samenwerken en overleggen om erachter te komen wat er ontbreekt. Dit bevordert teamwork en communicatie.
**Onderwijscomponent:** Gebruik het spel als een gelegenheid om de kinderen meer te leren over de natuurproducten die ze vinden, zoals de namen van bladeren.

## Veiligheid

Zorg ervoor dat de natuurproducten die de kinderen verzamelen veilig zijn om aan te raken en dat er geen gevaarlijke voorwerpen bij zitten. Houd een oogje in het zeil om ervoor te zorgen dat alle kinderen eerlijk spelen en niemand stiekem spiekt.

**Wat mis je? is een eenvoudig maar effectief spel om de aandacht en het geheugen van kinderen te trainen, terwijl kinderen ook een band opbouwen met de natuur.**

VOOR MIJ JONGNL




VOOR MIJ JONGNL

# Groeiende sprong

**Groeiende sprong is een leuke en actieve groepsactiviteit die kinderen uitdaagt om hun sprongkracht te testen en samen te werken om een zo groot mogelijke afstand te overbruggen.**

## Nodig

- Een meetlint of een meetlat om de afstand te meten.
- Eventueel krijt of tape om start- en eindpunten te markeren op de grond.
- Een vlakke en veilige ondergrond, zoals een speelveld, sporthal of een open ruimte buiten.

Kies een startpunt waar het eerste kind begint met springen. Markeer dit punt duidelijk met krijt, tape, of een ander markeringsteken.

## Speluitleg

Het eerste kind begint bij het startpunt en zet zich af met twee voeten, waarna hij of zij achter elkaar vier sprongen maakt (vergelijkbaar met hink-stap-sprong, maar zonder tussenstappen).
Markeer de plek waar de laatste sprong van het eerste kind eindigt.

**Volgende kind:** Het volgende kind begint vanaf de markering van de laatste sprong van het vorige kind. Dit kind maakt weer vier sprongen achter elkaar, zoals het eerste kind. Markeer opnieuw waar deze sprongen eindigen.
**Doorgaan met de groep:** Het spel gaat zo door totdat alle kinderen hun sprongen hebben gemaakt. Tel na de sprongen van alle kinderen op hoeveel meter de hele groep in totaal is gekomen.
**Einddoel:** Het doel is om als groep zo ver mogelijk te komen door de sprongen van iedereen bij elkaar op te tellen.

## Variatie

**Competitie:** Verdeel de groep in kleinere team en kijk welk team het verst komt na alle sprongen.
**Individuele scores:** Naast de groepsprestatie kun je ook meten hoe ver elk kind individueel springt en dit als een extra uitdaging toevoegen.
**Strategie:** Moedig kinderen aan om strategisch te springen, bijvoorbeeld door te overleggen over hoe ze hun sprongenergie het beste kunnen verdelen over de vier sprongen.

## Veiligheid

**Veilige ondergrond:** Zorg ervoor dat de kinderen op een veilige, niet-gladde ondergrond springen om uitglijden of vallen te voorkomen.
**Afstand tussen sprongen:** Zorg ervoor dat er voldoende ruimte is tussen de kinderen om botsingen te vermijden wanneer ze hun sprongen maken.

**Groeiende sprong is een geweldig spel voor zowel fysieke activiteit als teamwork.**

VOOR MIJ JONGNL

VOOR MIJ
JONGNL

# JongNL leggen

**JongNL leggen is een creatief en leuke activiteit waarbij kinderen natuurlijke materialen gebruiken om samen de letters "JONGNL" op de grond te vormen. Dit spel combineert teamwork, creativiteit, en een verbinding met de natuur.**

## Nodig

Natuurlijke materialen zoals takjes, bladeren, stenen, bloemen, gras, dennenappels, enz. Deze kunnen worden verzameld tijdens een korte wandeling of natuurverkenning. Een vlakke ondergrond, zoals een pad, stoep, of grasveld, waar de kinderen de letters kunnen leggen.

Bepaal van tevoren de plek waar de kinderen de letters gaan vormen. Zorg dat er voldoende ruimte is om alle zes de letters van "JONGNL" groot genoeg te maken zodat ze goed zichtbaar zijn.

## Speluitleg

Laat de kinderen in kleine groepjes de omgeving verkennen om natuurlijke materialen te verzamelen. Moedig hen aan om verschillende soorten en kleuren te kiezen om de letters mooi en duidelijk te maken. Zorg ervoor dat ze alleen verzamelen wat al op de grond ligt en niet aan of bloemen plukken of trekken zonder toestemming.

**Vormen van de letters:** Begin met de eerste letter "J". Laat de kinderen samenwerken om deze letter op de grond te leggen met de verzamelde materialen. Ga vervolgens door met de volgende letters: "O", "N", "G", "N", en "L". Elk team kan verantwoordelijk zijn voor één letter, of de groep kan samen aan elke letter werken, afhankelijk van de grootte van de groep en de hoeveelheid materialen.
**Afwerken:** Zorg ervoor dat de letters groot en duidelijk zijn, en dat ze stevig liggen, zodat ze niet gemakkelijk wegwaaien of verstoren. Als alle letters klaar zijn, kunnen de kinderen bewonderen wat ze samen hebben gemaakt.
**Fotomoment:** Maak een foto van het eindresultaat!

## Variatie

**Kleuren gebruiken:** Moedig de kinderen aan om materialen van verschillende kleuren te gebruiken om bepaalde delen van de letters extra op te laten vallen.
**Extra decoraties:** Nadat de letters zijn gelegd, kunnen de kinderen ook extra versieringen toevoegen rondom de letters, zoals een rand van bloemen of stenen.
**Thema toevoegen:** Je kunt ook thema's toevoegen, bijvoorbeeld door de letters te versieren met herfstmaterialen in de herfst, of met schelpen en zand.
**Ook leuk:** Ook leuk om te doen met (spel)materialen die je kunt vinden in je clubhuis/blokhut.

## Veiligheid

**Respect voor de natuur:** Zorg ervoor dat de kinderen leren respectvol om te gaan met de natuur.
**Toezicht:** Houd toezicht om ervoor te zorgen dat de kinderen veilig blijven tijdens het verzamelen van de materialen.

**JongNL leggen is een geweldige activiteit om kinderen creatief bezig te houden, hun samenwerking te bevorderen, en hen tegelijkertijd dichter bij de natuur te brengen.**

VOOR MIJ JONGNL

VOOR MIJ
JONGNL

# Dierentuin

**Dierentuin is een dynamische en fantasierijke activiteit die kinderen aanmoedigt om in beweging te komen en hun verbeeldingskracht te gebruiken. Door dieren na te doen, kunnen ze verschillende manieren van bewegen en geluiden ontdekken. Dit spel is eenvoudig te organiseren en zorgt voor veel plezier.**

## Nodig

• Geen speciale benodigdheden nodig.
• Een ruime plek zoals een plein of speelplaats waar de kinderen vrij kunnen bewegen.

Laat de kinderen willekeurig over het speelveld verspreiden, zodat ze voldoende ruimte hebben om te bewegen zonder tegen elkaar aan te botsen.

## Speluitleg

Vertel de kinderen dat ze in een "dierentuin" zijn en dat ze zich gaan gedragen als verschillende dieren.
Ze zullen door elkaar heen bewegen en telkens veranderen in een ander dier, afhankelijk van de opdracht die ze krijgen. Begin met een eenvoudige opdracht, zoals "Loop als een olifant!" waarbij de kinderen langzaam lopen, hun armen als slurven voor zich uit zwaaien, en trompetterende geluiden maken.

## Verschillende dieren nadoen

Na een paar momenten roep je een ander dier en laat je de kinderen hun bewegingen aanpassen.
Hier zijn enkele voorbeelden:
**Olifant:** Stampvoetend, armen als slurf zwaaien en trompetteren.
**Giraf:** Op de tenen lopen met uitgestrekte nekken, alsof ze heel lang zijn.
**Aap:** Springend of lopend op handen en voeten, terwijl ze apengeluiden maken.
**Slang:** Kruipend over de grond, terwijl ze sissende geluiden maken.
**Kangoeroe:** Springend op en neer, alsof ze grote sprongen maken.
**Vogel:** Fladderend met de armen als vleugels en tsjirpend of fluitend.

## Kinderen laten kiezen

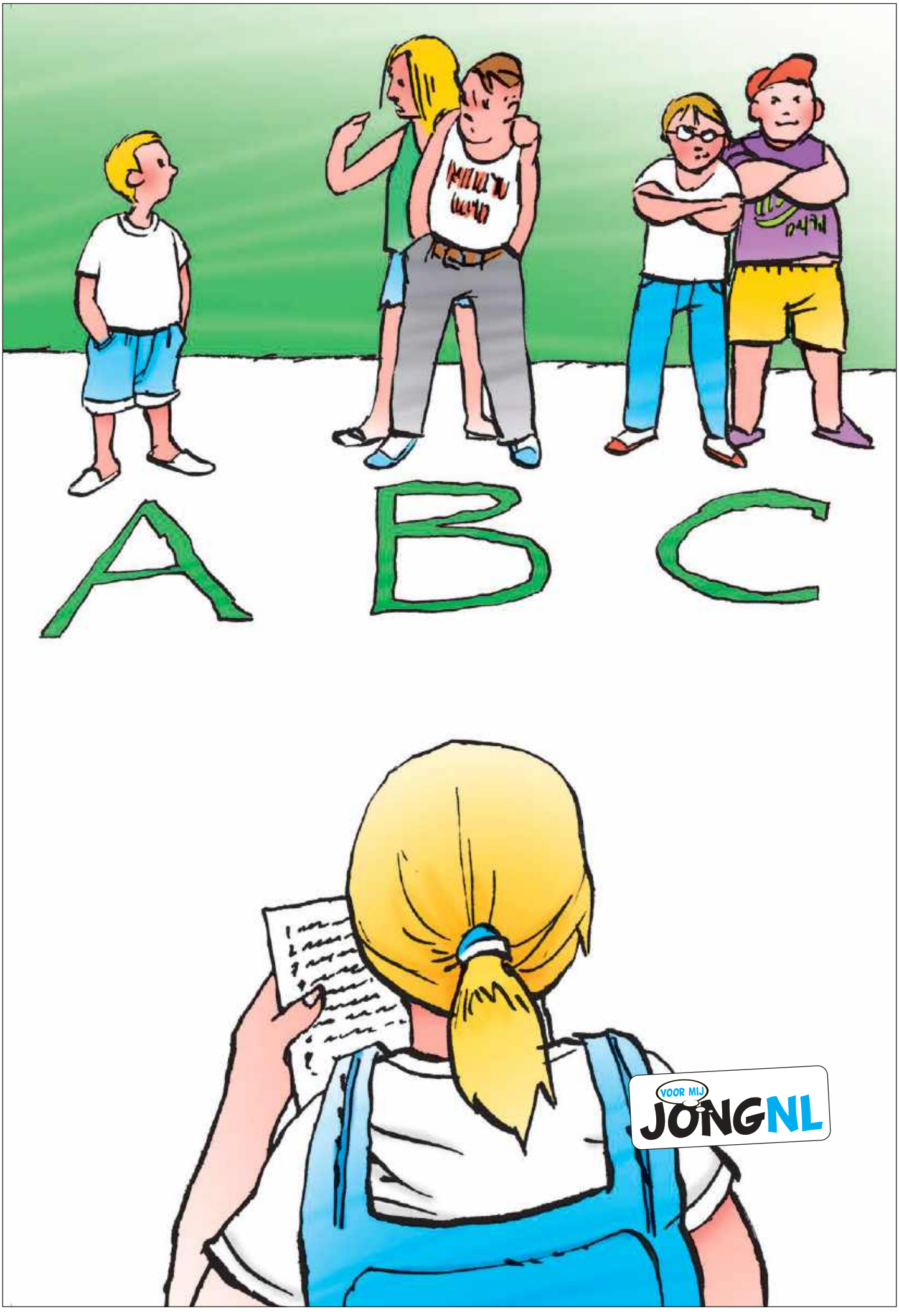
Laat kinderen zelf dieren kiezen en hun interpretatie van het dier laten zien.
Dit kan erg grappig en creatief zijn, en geeft hen de kans om hun eigen ideeën te delen.
Je kunt om de beurt kinderen vragen welk dier de groep nu moet nadoen, waardoor iedereen betrokken wordt.

Ga door met het veranderen van dieren totdat de kinderen moe worden of hun interesse begint te verminderen.
Zorg ervoor dat de opdrachten snel genoeg veranderen om het spel dynamisch en spannend te houden.

## Variatie

**Geluidsnabootsing:** Naast de bewegingen kunnen de kinderen ook proberen de geluiden van de dieren na te bootsen, wat het nog leuker maakt.
**Verhalen verzinnen:** Je kunt korte verhalen of scenario's verzinnen om de dierenacties in te kaderen, zoals "De dieren in de jungle werden plotseling heel bang voor een storm en moesten zich snel verplaatsen."
**Competitie-element:** Je kunt er een wedstrijd van maken door kinderen te belonen die het meest overtuigend of creatief hun dier uitbeelden.

**Dierentuin is een fantastische manier om kinderen te laten bewegen, hun fantasie te prikkelen, hun kennis van dieren op een speelse manier te vergroten.**


A B C
VOOR MIJ
JONGNL

# Ren je rot

**Dit lijkt op een leuk en leerzaam quizspel waarbij je kinderen verschillende vragen laat beantwoorden door naar de juiste plaats (A, B, of C) te lopen.**

## Nodig

- Drie markeringen of borden met de letters A, B, en C.
- Een lijst met extra vragen en antwoordopties passend bij de leeftijd.
- Een plek waar de kinderen veilig kunnen bewegen.

Plaats de markeringen (met stoepkrijt) of borden met de letters A, B, en C op verschillende plekken zodat de kinderen duidelijk kunnen zien waar ze naartoe moeten lopen.

## Speluitleg

Leg de regels uit: je leest een vraag voor met drie antwoordopties (A, B, of C), en de kinderen moeten naar de markering lopen die ze denken dat het juiste antwoord vertegenwoordigt.
Lees de eerste vraag voor en geef de kinderen een paar seconden om naar de juiste markering te lopen. Herhaal dit voor elke vraag. Na elke vraag, geef het juiste antwoord en leg kort uit waarom dat het juiste antwoord is. Dit helpt de kinderen niet alleen te leren, maar houdt ook het spel educatief en interessant.

## Vragen en Antwoorden

**1. Hoeveel ogen heeft een dobbelsteen?**
A) 21 (Correct antwoord)
B) 23
C) 20

*Uitleg: Een dobbelsteen heeft 6 zijden met respectievelijk 1, 2, 3, 4, 5, en 6 stipjes. De som van deze stipjes is 21.*

**2. Welke Teletubbie is rood?**
A) Lala
B) Tinky Winky
C) Po (Correct antwoord)

*Uitleg: Po is de rode Teletubbie.*

**3. Welke kleur krijg je als je rood en geel mengt?**
A) Rose
B) Licht rood
C) Oranje (Correct antwoord)

*Uitleg: Rood en geel mengen geeft oranje.*

**4. Wie is de rijkste eend in Duckstad?**
A) Donald Duck
B) Micky Mouse
C) Dagobert Duck (Correct antwoord)

*Uitleg: Dagobert Duck is bekend als de rijkste eend in Duckstad.*

**5. Hoeveel wielen heeft een éénwieler?**
A) 3
B) 1 (Correct antwoord)
C) Geen

*Uitleg: Een éénwieler heeft één wiel.*

**6. Wat is de 3e maand van het jaar?**
A) April
B) Mei
C) Maart (Correct antwoord)

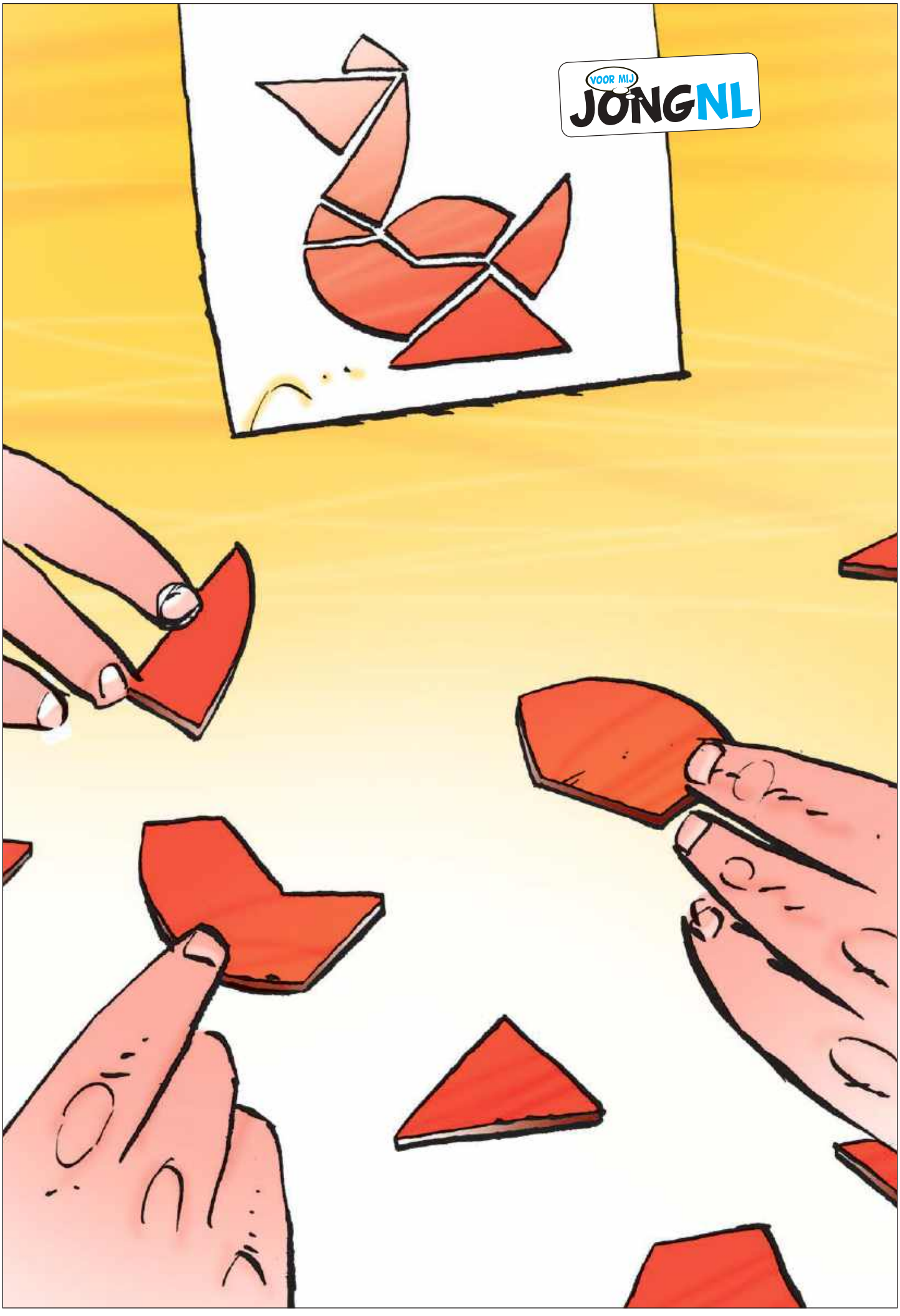
*Uitleg: Maart is de derde maand van het jaar.*

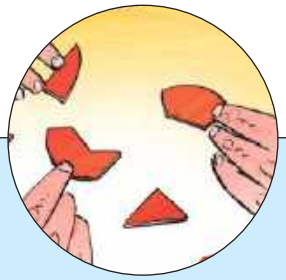
**7. Hoeveel dagen heeft een week?**
A) 7 (Correct antwoord)
B) 6
C) 8

*Uitleg: Een week heeft 7 dagen.*

**8. Wat klopt?**
A) De zon draait om de aarde
B) De aarde draait om de zon (Correct antwoord)
C) De aarde draait niet

*Uitleg: De aarde draait om de zon, niet andersom.*


VOOR MIJ
JONGNL



# Eitangram

**Eitangram is een creatieve en educatieve activiteit waarbij kinderen hun ruimtelijk inzicht en probleemoplossende vaardigheden kunnen oefenen door het maken van tangram-puzzels.**

## Nodig

- Zakjes met tangram-stukken (deze bestaan uit zeven geometrische vormen zoals driehoeken, een vierkant en een parallellogram).
- Voorbeelden van tangram-puzzels (plaatjes van vormen en figuren die met de tangram-stukken kunnen worden gemaakt).
- Een plat oppervlak zoals een tafel of tegels om te werken.

Zorg ervoor dat elk kind of elk groepje kinderen een zakje met tangram-stukken heeft.
Zet de voorbeeldplaatjes op een zichtbare plek, bijvoorbeeld op een bord of een scherm, zodat de kinderen goed kunnen zien welke figuur ze moeten maken.

## Speluitleg

Vertel de kinderen dat ze met hun tangram-stukken een bepaald figuur moeten maken. Het figuur wordt getoond op een voorbeeldplaatje. Laat de kinderen weten dat ze de stukken op de juiste manier moeten plaatsen om het plaatje te reconstrueren. Ze moeten letten op de vormen en hoe ze passen.

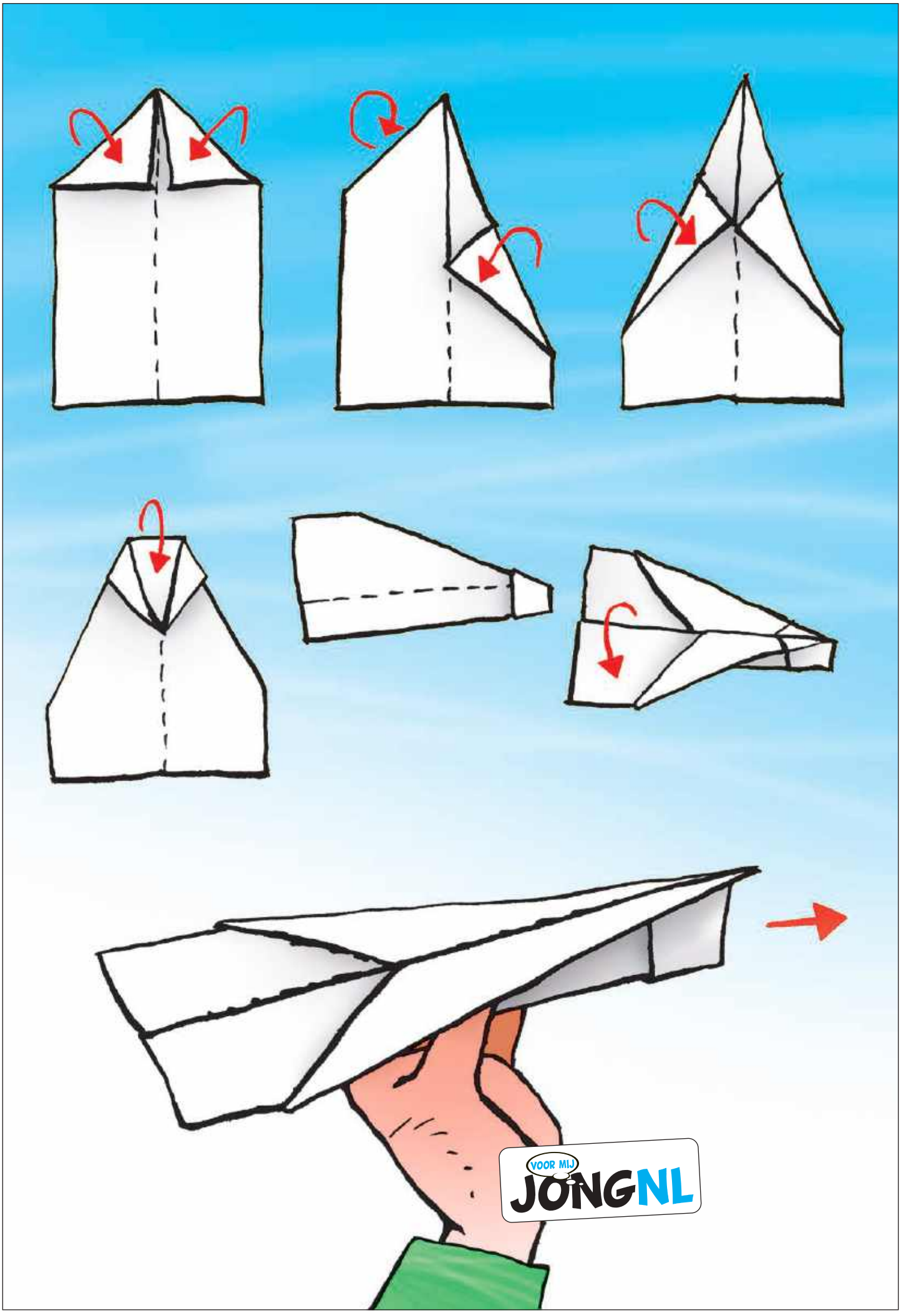
**Puzzelen:** Geef de kinderen de tijd om de puzzel te maken. Dit kan variëren van een paar minuten tot langer, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad van de puzzel en de vaardigheid van de kinderen. Tijdens het puzzelen kunnen de kinderen zelf ontdekken hoe de stukken samenkomen. Ze kunnen proberen, omdraaien en roteren totdat ze de juiste vorm hebben.
**Controleren:** Nadat de kinderen hun tangram-puzzels hebben gemaakt, controleer je of de gemaakte figuren overeenkomen met het voorbeeldplaatje.
Bespreek met de kinderen hoe ze de puzzel hebben opgelost, welke strategieën ze hebben gebruikt, en hoe ze eventuele uitdagingen hebben overwonnen.

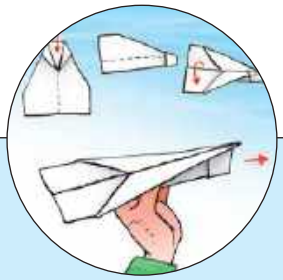
Herhaal het spel met andere voorbeeldplaatjes, zodat de kinderen verschillende vormen en figuren kunnen maken. Dit houdt de activiteit interessant en uitdagend.

## Variatie

**Teams:** Laat de kinderen in kleine teams werken en de puzzels samen oplossen. Dit bevordert samenwerking en communicatie.
**Competitie:** Organiseer een wedstrijd om te zien wie de puzzel het snelst en het meest nauwkeurig kan maken. Zorg ervoor dat de competitie vriendelijk en stimulerend blijft.
**Creatieve variaties:** Na het voltooien van de standaard puzzels kunnen de kinderen hun eigen creaties maken met de tangram-stukken. Dit moedigt creatief denken aan en kan ook worden gedeeld met anderen.

**Eitangram is een geweldige manier om kinderen te laten oefenen met ruimtelijk inzicht, probleemoplossing en creatief denken.**


VOOR MIJ
JONGNL



# Vliegtuigje vouwen en gooien

**Vliegtuigje vouwen en gooien is een klassiek spel dat creatief denken en motorische vaardigheden combineert. Het is eenvoudig te organiseren en kan veel plezier en competitie opleveren.**

## Nodig

- Papier (bij voorkeur A4-formaat) voor elk kind. Je kunt gekleurd papier gebruiken voor extra plezier, maar gewoon wit papier werkt ook goed.
- Een vlakke en veilige ruimte waar de kinderen kunnen gooien, zoals een gymzaal, een speelveld, of een open ruimte buiten.

Zorg ervoor dat er voldoende ruimte is voor alle kinderen om hun vliegtuigjes te vouwen en te gooien zonder elkaar in de weg te zitten. Markeer een startlijn van waarachter de kinderen hun vliegtuigjes gooien. Dit kan eenvoudig worden gedaan met tape of stoepkrijt.

## Speluitleg

**Vliegtuigje Vouwen:** Vouw het vliegtuigje zoals aangegeven op de tekening en schrijf je naam erop.
**Gooien:** Laat de kinderen om de beurt hun vliegtuigjes vanaf de startlijn gooien.
Zorg ervoor dat de kinderen een duidelijke aanwijzing krijgen over waar ze mogen staan en hoe ze hun vliegtuigje moeten gooien.
**Meten en Vergelijken:** Nadat alle vliegtuigjes zijn gegooid, wordt de afstand gemetendie elk vliegtuigje heeft gevlogen vanaf de startlijn tot de plek waar het is neergestreken. Dit kan met een meetlint of door een afstand te schatten.
Noteer de afstanden om te bepalen welk vliegtuigje het verst heeft gevlogen.

## Variatie

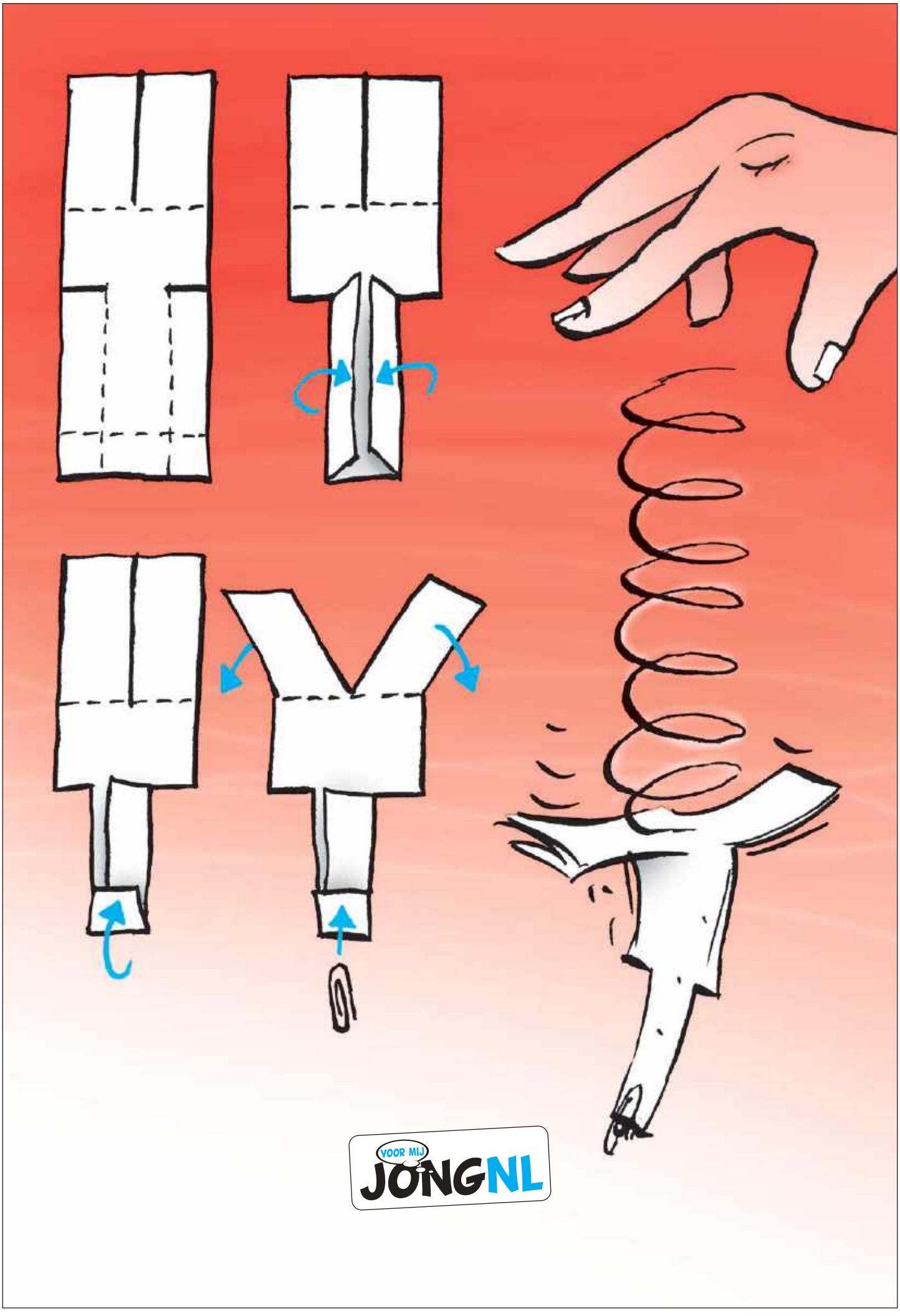
**Vliegtuig Ontwerpen:** Moedig de kinderen aan om verschillende vliegtuigontwerpen uit te proberen en te testen welke het beste vliegt. Dit bevordert experimenteren en creativiteit.
**Techniek en Strategie:** Bespreek met de kinderen hoe verschillende vouwtechnieken en vliegstrategieën de prestaties van hun vliegtuigje beïnvloeden.
**Teamwedstrijden:** Laat kinderen in teams samenwerken om het beste vliegtuigje te ontwerpen en te gooien. Dit bevordert samenwerking en teamwork.

## Veiligheid

**Ruimte:** Zorg ervoor dat de kinderen voldoende ruimte hebben om hun vliegtuigjes te gooien en dat er geen andere kinderen of objecten in de weg staan.
**Veiligheid van het papier:** Let erop dat het papier geen scherpe randen heeft, dat kan snijwonden veroorzaken.

**Vliegtuigje vouwen en gooien is een geweldige manier om kinderen te laten experimenteren met aerodynamica en tegelijkertijd plezier te hebben.**

VOOR MIJ JONGNL


VOOR MIJ
JONGNL

# Helicopter maken

**Een leuke en uitdagende activiteit waarbij kinderen hun eigen papieren helicopters maken en testen.**

## Nodig

- Vellen papier (bij voorkeur A4-formaat).
- Scharen (zorg ervoor dat ze kindvriendelijk zijn en goed worden gebruikt onder toezicht).
- Paperclips (één per kind).
- Een veilig en bereikbaar muurtje of een andere verhoging om de helicopters los te laten.

Zorg voor een plek waar kinderen hun helicopters kunnen maken en testen.
Er moet voldoende ruimte zijn om te knippen, vouwen, en gooien zonder obstakels.
Zorg ervoor dat het muurtje of de verhoging veilig is en dat de kinderen er niet van af kunnen vallen.
Zorg ook voor een zachte ondergrond voor het geval dat een helicopter valt.

## Speluitleg

**Helicopter maken:** Geef elk kind een vel papier, een schaar, en een paperclip.
Volg de stappen om een eenvoudige papieren helicopter te maken, kijk goed naar de tekening.
**Vouwen en knippen:** Vouw het papier in de lengte doormidden en knip langs de vouwlijn om twee smalle stroken te krijgen.
**Hoogte- en rotorbladen:** Vouw elk van deze stroken in de lengte nogmaals dubbel en knip de uiteinden van elk stuk in een driehoekige vorm. Dit vormt de rotorbladen van de helicopter.
**Bevestigen van de paperclip:** Maak een kleine inkeping aan de bovenkant van elke strook waar de rotorbladen zich ontmoeten. Bevestig de paperclip aan het snijvlak van de inkeping om de rotorbladen op hun plaats te houden en om het gewicht te bieden voor de val.

## Testen

Laat de kinderen hun papieren helicopters op de verhoging (muurtje) zetten.
Laat de helicopters om beurten vallen en observeer hoe deze ronddraaien tijdens de val.
Bespreek met de kinderen hoe de rotorbladen helpen om de helicopter te laten draaien en traag te vallen.

## Variatie

**Ontwerpen:** Moedig de kinderen aan om verschillende ontwerpen en aanpassingen aan hun helicopters te proberen om te zien hoe het hun prestaties beïnvloedt.
**Concurrentie:** Organiseer een wedstrijd om te zien wiens helicopter het langst in de lucht blijft of het meest gecontroleerd valt.
**Experimenteer:** Laat kinderen verschillende formaten en vormen van rotorbladen maken en kijken hoe dit de vlucht beïnvloedt.

## Veiligheid

**Veiligheid van het muurtje:** Zorg ervoor dat de kinderen veilig kunnen klimmen en dat het muurtje of de verhoging stevig is.

## Hoe werkt een papieren helicopter?

De rotorbladen van de helicopter zorgen ervoor dat deze in de lucht draait terwijl hij valt. Dit gebeurt door de luchtstroom die over de bladen beweegt, wat zorgt voor een draaiende beweging die helpt om de snelheid van de val te vertragen. Dit is een simpel voorbeeld van aerodynamica in actie!

VOOR MIJ JONGNL

HIER WAAK IK !
3
TE KOOP

# Straatbingo

**Straatbingo is een geweldige activiteit voor buiten, waarbij kinderen hun observatievermogen en aandacht voor detail kunnen testen terwijl ze door de buurt of een specifiek gebied lopen. Wij kiezen voor straatafvalbingo.**

## Nodig

• Bingo-kaarten: Ontwerp zelf of kopieër de kaarten die bij de speelroute horen.
• Potloden: Voor de kinderen om hun bingo-kaarten in te vullen.

Zorg ervoor dat je voldoende kaarten hebt voor alle kinderen. Bepaal een route (de speelroute) of één bepaald gebied waar de kinderen veilig kunnen rondlopen en waar ze de verschillende plaatjes kunnen tegenkomen.

## Speluitleg

Geef elk kind of elk team een bingo-kaart en een potlood.
Leg uit dat ze tijdens hun wandeling door de straat of het gebied op zoek moeten gaan naar de plaatjes op hun kaart. Wanneer ze een plaatje vinden dat overeenkomt met een plaatje op hun kaart, moeten ze het kruisje aanbrengen op hun kaart.

Laat de kinderen of teams beginnen met hun zoektocht. Ze moeten de plaatjes op hun kaarten afvinken naarmate ze ze vinden. Het doel is om plaatjes op een rij te vinden, wat resulteert in een "Bingo." Dit kan horizontaal, verticaal, of diagonaal zijn.

Zodra een kind of team vijf op een rij heeft, kunnen ze "Bingo!" roepen om aan te geven dat ze klaar zijn.
Controleer of de afgevinkte plaatjes op de kaart overeenkomen met wat er in de straat is gevonden.
Als alles klopt, is de winnaar bekend!

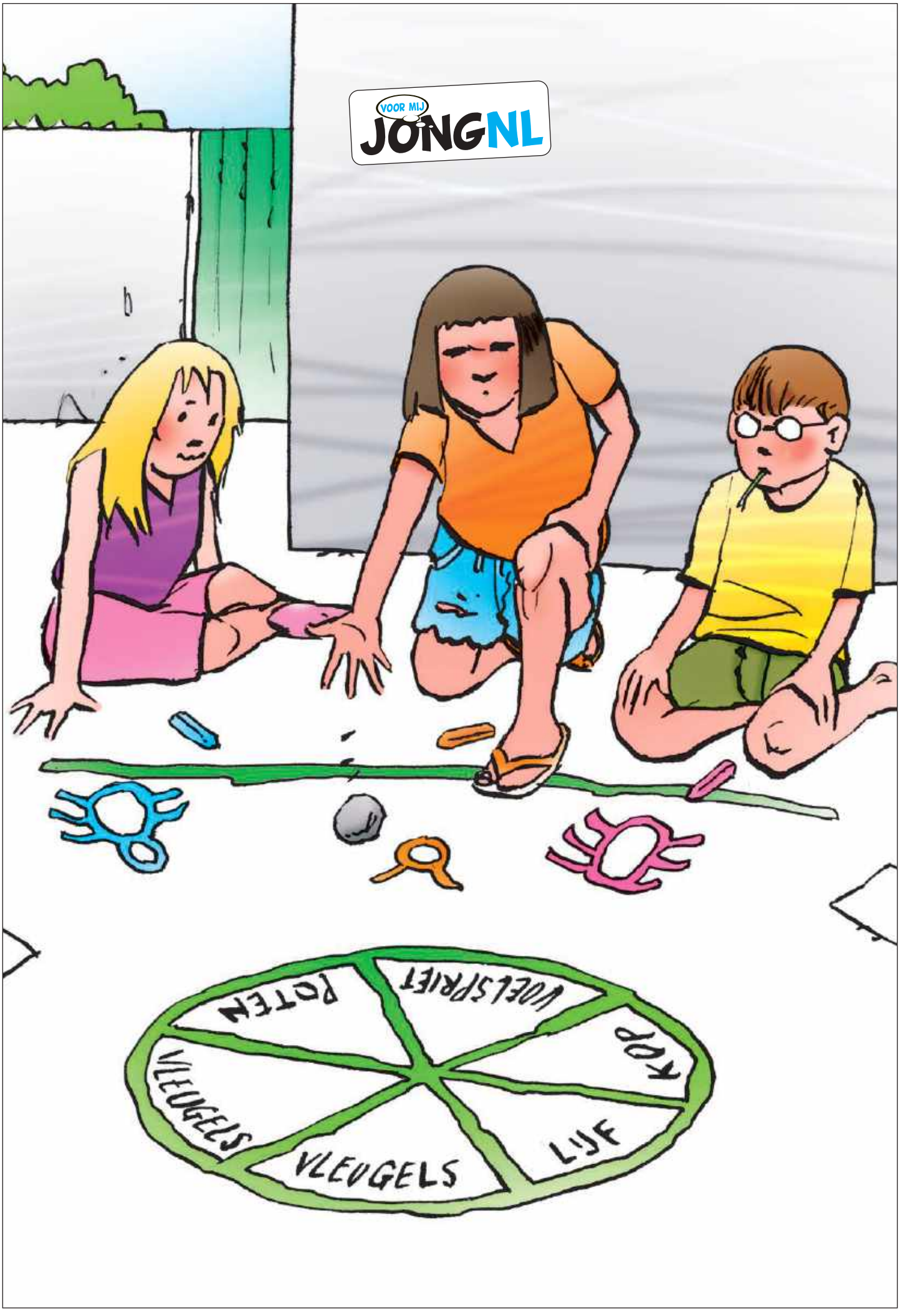
## Variatie

**Tijdslimiet:** Voeg een tijdslimiet toe om het spel spannender te maken. Wie kan de meeste plaatjes vinden binnen de gegeven tijd?
**Thema:** Kies specifieke thema's voor de plaatjes, zoals kleuren, vormen, of bepaalde soorten gebouwen of voertuigen.
**Teams:** Laat kinderen in teams spelen om samenwerking te bevorderen en de ervaring nog socialer te maken.

## Veiligheid

**Verkeer:** Zorg ervoor dat de kinderen altijd veilig zijn en bewust van hun omgeving, vooral als ze buiten zijn en mogelijk nabij verkeer.
**Supervisie:** Zorg voor voldoende toezicht om ervoor te zorgen dat de kinderen veilig blijven en geen gevaarlijke situaties tegenkomen.

**Straatbingo is een leuke manier om kinderen te stimuleren om buiten te zijn, hun omgeving te verkennen en samen te werken terwijl ze plezier hebben.**


VOOR MIJ
JONGNL
POTEN
VOETSPRIET
KOP
VLEUGELS
VLEUGELS
LIJF

# Keverspel

**Keverspel is een leuk en educatief spel dat kinderen uitdaagt om een volledige tekening van een kever te maken door een schietsteen, eikel, of dennenappel op een cirkel te gooien. Kijk naar de tekening voor het maken van de cirkel waarin in elk vak de volgende woorden worden geschreven: Kop, Lijf, Oog, Poot, Voelspriet en Vleugel.**

## Nodig

- Papier: Voor elke deelnemer of groepje kinderen. Je kunt gebruik maken van vellen papier of karton.
- Potloden, stiften of kleurpotloden: Voor het tekenen van de kever.
- Schietstenen, eikels, of dennenappels: Één voor elke deelnemer.
- Een liniaal en een marker: Voor het tekenen van de cirkel en de vakken.

Teken een grote cirkel op elk vel papier. Verdeel de cirkel in zes gelijke vakken met een liniaal en markeer elk vak met een van de volgende onderdelen van de kever: kop, lijf, oog, poot, voelspriet, vleugel.
Teken een lijn op een afstand van ongeveer 2-3 meter van de cirkel (afhankelijk van de ruimte en de leeftijd van de kinderen).

## Speluitleg

Leg uit dat elk vak op de cirkel staat voor een onderdeel van de kever: kop, lijf, oog, poot, voelspriet, en vleugel. Het doel is om de schietsteen, eikel, of dennenappel in de cirkel te gooien. Waar de schietsteen landt, bepaalt welk onderdeel van de kever ze mogen tekenen.

Laat de kinderen om de beurt achter de lijn staan en hun schietsteen, eikel, of dennenappel naar de cirkel gooien. Wanneer de schietsteen in een vak terechtkomt, moet het kind dat onderdeel van de kever tekenen op hun papier. Bijvoorbeeld, als de schietsteen in het vak ‘oog’ landt, moet het kind een oog tekenen.

De kinderen blijven om de beurt gooien en tekenen totdat ze alle zes de onderdelen van hun kever hebben getekend.

De winnaar is het eerste kind dat alle zes de onderdelen van de kever compleet heeft getekend. Dit betekent dat de kever volledig is en alle vakken zijn ingevuld.

## Variatie

**Variatie in Ontwerpen:** Je kunt ook andere insecten of dieren gebruiken in plaats van een kever, zoals een vlinder of een spin.
**Kleuren:** Voeg een kleurelement toe waarbij kinderen hun kever of insect moeten inkleuren nadat ze hem hebben getekend.
**Teams:** Laat kinderen in teams spelen om de activiteit samen te doen en samenwerking te bevorderen.

## Veiligheid

**Veilig Gooien:** Zorg ervoor dat kinderen voldoende ruimte hebben om veilig te gooien zonder anderen te raken.
**Veilige Materialen:** Zorg ervoor dat de materialen die worden gebruikt (zoals de schietstenen) veilig zijn en geen scherpe randen hebben die verwondingen kunnen veroorzaken.

**Keverspel is een leuke manier voor kinderen om te leren over tekenen en precisie, en tegelijkertijd plezier te hebben met een eenvoudige, competitieve uitdaging.**

VOOR MIJ
JONGNL

# Levend beestje op de foto

**Levend Dier op de foto is een spannend en educatief spel waarbij kinderen in tweetallen op zoek gaan naar een levend dier en dit binnen een bepaalde tijd moeten vinden en presenteren.**

## Nodig

- Telefoon: Voor het maken van foto's van de gevonden dieren.
- Stopwatch of Timer: Voor het bijhouden van de tijd.
- Pen en Papier: Voor het noteren van de teams en hun gevonden dieren.

Zorg ervoor dat de spelleider duidelijk zichtbaar en bereikbaar is voor de kinderen.
Bepaal de grenzen van het speelgebied waar kinderen veilig op zoek kunnen gaan naar levende beestjes.
Dit kan een schoolplein, een park, of een andere veilige buitenruimte zijn.

## Speluitleg

Leg uit dat de kinderen in tweetallen op zoek moeten gaan naar een levend beestje binnen het speelgebied.
Ze hebben 2 minuten om een beestje te vinden en het naar de spelleider te brengen.
De spelleider maakt een foto van het beestje als bewijs van het vinden.

Verdeel de kinderen in tweetallen. Geef het startsein en begin de timer op 2 minuten.
De tweetallen gaan op zoek naar een levend beestje in het aangewezen gebied. Dit kan een insect, spin, slak of pissebed zijn. Zodra ze een dier hebben gevonden, brengen ze het naar de spelleider.

De spelleider maakt een foto van het gevonden beestje om te verifiëren dat het dier daadwerkelijk gevonden is.
Na het maken van de foto, laat de spelleider het dier weer vrij.

Na afloop van de 2 minuten, controleert de spelleider welke tweetallen een beestje hebben gevonden en gefotografeerd. Het team dat als eerste een dier heeft gevonden en een foto heeft laten maken, kan als winnaar worden uitgeroepen. Indien er meerdere teams een beestje hebben gevonden, kan je de creativiteit of de zeldzaamheid van het beestje als extra factor meewegen voor de beoordeling.

## Variatie

**Thema:** Geef het spel een thema, zoals "slakkensoorten" of "insecten", om de uitdaging te verhogen.
**Educatieve Factor:** Gebruik de gelegenheid om kinderen meer te leren over de dieren die ze hebben gevonden en hun rol in het ecosysteem.

## Veiligheid

**Veilig Zoeken:** Zorg ervoor dat de kinderen weten dat ze veilig moeten zoeken.
**Respect:** Leer de kinderen om respectvol en voorzichtig om te gaan met de beestjes die ze vinden en altijd te zorgen voor hun welzijn.
**Hygiene:** Zorg ervoor dat kinderen, terug bij de blokhut, hun handen wassen na het omgaan met dieren.

**Levend Dier is een spannend spel dat kinderen aanmoedigt om naar buiten te gaan, te observeren en te leren over de natuur om hen heen.**

VOOR MIJ
JONGNL

# Gekke Bekken

**Gekken Bekken is een grappige en interactieve activiteit waarbij de kinderen hun gekste gezichten trekken voor een foto. Dit spel is perfect voor het vastleggen van plezierige en spontane momenten**.

## Nodig

- Telefoon: Voor het maken van de groepsfoto.
- Opvallende achtergrond: Optioneel, maar kan helpen om de foto interessanter te maken. Bijvoorbeeld een kleurrijk doek of een leuke achtergrond in het speelgebied.

De spelleider neemt de foto en begeleidt de activiteit.
Zorg ervoor dat alle kinderen klaar staan en op hun gemak zijn om een gek gezicht te trekken.

## Speluitleg

Leg uit dat de bedoeling is om een groepsfoto te maken waarop iedereen een gek gezicht trekt.
Vraag de kinderen om zich voor te bereiden om hun gekste gezichten te tonen.

## Poseren voor de foto

Verzamel de kinderen op een centrale plek waar de foto kan worden genomen.
Zorg ervoor dat iedereen goed zichtbaar is in het kader van de foto.
Vraag de kinderen om hun meest creatieve, grappige of gekke gezichten te trekken. Dit kan het trekken van tongen, grote ogen maken, gekke gezichten trekken, of andere gekke expressies omvatten.

## Fotomoment

Zorg ervoor dat je de tijd neemt om een paar shots te maken om te zorgen dat je een goede foto hebt. Als er een voorbijganger beschikbaar is om de foto te maken, vraag dan om te helpen en geef hen instructies over het nemen van de foto.

Laat de groepsfoto aan de kinderen zien. Dit kan zorgen voor extra lol en plezier, vooral als ze hun eigen gezichten zien. Je kunt de foto ook delen met de kinderen, later via e-mail of sociale media als dat gepast is.

## Variatie

**Thema:** Geef de activiteit een thema, zoals “superhelden” of “dieren”, en vraag de kinderen om gezichten te trekken die passen bij het thema.
**Kledingaccessoires:** Laat kinderen grappige accessoires dragen zoals hoeden of zonnebrillen voor een extra feestelijk effect.

## Veiligheid en Respect

**Comfort:** Zorg ervoor dat alle kinderen zich comfortabel voelen bij het maken van de gekke gezichten. Dit moet een leuke en vrijblijvende activiteit zijn.
**Privacy**: Als je van plan bent om de foto te delen, zorg dan voor toestemming van alle kinderen en ouders vooral als je van plan bent om deze op sociale media te plaatsen.

**Gekke Bekken is een leuke manier om plezier te maken en herinneringen vast te leggen met een groep. Het is een eenvoudige activiteit die veel lachen en een leuke sfeer creëert.**

VOOR MIJ
JONGNL

# DansBattle

**DansBattle is een energieke en creatieve activiteit waarbij kinderen hun eigen dansjes bedenken en elkaar uitdagen om deze na te doen en te verbeteren. Het is een geweldige manier om plezier te hebben, creativiteit te tonen, en misschien zelfs enkele TikTok-achtige dansmoves te leren.**

## Nodig

- Telefoon: Voor het maken van foto's en filmpjes van de dansjes.
- Luidsprekers en Muziek: Zorg voor muziek waar de kinderen op kunnen dansen. Dit kan een Bluetooth-luidspreker zijn of een geluidsinstallatie.
- Ruimte: Zorg voor een plek waar de kinderen vrij kunnen bewegen en dansen.

Zorg voor een veilige plek waar de kinderen kunnen dansen zonder tegen dingen aan te stoten of te vallen.

## Camera Positie

Bepaal een goede plek voor de telefoon om zowel de dansers als hun bewegingen goed vast te leggen.

## Speluitleg

Leg uit dat de activiteit een dansbattle is waarbij elk team of elke deelnemer een eigen dansje bedenkt.
Vertel dat de spelleider foto's en filmpjes zal maken van de dansjes en dat de kinderen elkaar zullen uitdagen om de dansjes na te doen en te verbeteren.
**Dansjes bedenken:** Verdeel de kinderen in kleinere groepen of laat ze individueel werken. Geef hen een paar minuten om een dansje te bedenken en te oefenen. Dit kan een TikTok-dansje zijn of een dansje dat ze zelf verzinnen.
**Presentatie en uitdaging:** Laat elke groep of deelnemer om de beurt hun dansje presenteren. ]
Zorg ervoor dat de telefoon klaar is om foto's en filmpjes te maken.
Na de presentatie van elk dansje, kunnen andere kinderen het dansje proberen na te doen. Dit wordt een speelse uitdaging waarbij ze hun eigen draai aan het dansje geven of hun beste poging doen om het origineel na te bootsen.
**Verbeteren en uitdagen:** Moedig de kinderen aan om hun dansmoves te verbeteren op basis van de feedback van anderen. Laat de kinderen hun verbeterde versie presenteren.
**Evaluatie en feedback:** Na alle dansjes, bekijk de foto's en filmpjes samen met de kinderen. Bespreek wat er goed ging en wat nog verbeterd kan worden. Zorg ervoor dat iedereen positieve feedback krijgt.

## Variatie

**Thema Dansjes:** Geef een thema voor de dansjes, zoals een specifieke muziekstijl (hiphop, salsa, etc.) of een bepaald type dansmove.
**Samenwerking:** Laat kinderen in groepen samenwerken om een dansroutine te creëren en hun eigen originele choreografie te bedenken.
**TikTok Trend:** Vraag de kinderen om een populaire TikTok-dans na te doen en hun eigen versie daarvan te creëren.

## Veiligheid en Respect

**Ruimte:** Zorg ervoor dat er voldoende plek is om blessures te voorkomen.
**Respect:** Moedig een positieve sfeer aan waarbij iedereen elkaars creativiteit waardeert en respecteert.
**Comfort:** Zorg ervoor dat iedereen zich comfortabel voelt met de dansbewegingen die ze uitvoeren.

**DansBattle is een leuke manier om creativiteit en energie te benutten, en het kan veel lachen en plezier brengen. Het is een geweldige manier om de groepsdynamiek te versterken en de kinderen aan te moedigen om hun unieke talenten te tonen.**

VOOR MIJ
JONGNL
PUSH

# JongNL Samen Spelen, Samen Groeien

**‘JongNL: Samen Spelen, Samen Groeien’ is een folder, voor ouders en andere geïntesseerden in het jeugdwerk waarin informatie gegeven wordt over de waarden van JongNL als aanjager van positief opvoeden.**

## Nodig

• Vierluik ‘JongNL SamenSpelen, Samen Groeien’.

De folder bevat belangrijke informatie over de missie en visie van JongNL. Zorg dat je voldoende exemplaren hebt voor alle volwassenen. Nadat de kinderen de speelroute gelopen en gespeeld hebben kan een presentatie van JongNL plaatsvinden.

Zorg voor een comfortabele ruimte waar je de aanwezige ouders en andere geïnteresseerden iets kunt vertellen. Zorg ervoor dat iedereen goed kan zitten en naar je kan luisteren. Als je een presentatie geeft, zorg dan voor visuele hulpmiddelen. Leen de JongNL-stand of banner op het bureau in Melick.

Begin met een korte introductie van jezelf en leg uit wat JongNL is, inclusief de rol en impact die de organisatie heeft op de kinderen en jongeren. Vertel de aanwezigen dat je hen gaat informeren over de kernwaarden en activiteiten van JongNL en hen een blik gaat geven op het vierluik JongNL SamenSpelen, Samen Groeien.

## Presentatie van JongNL

**JongNL SamenSpelen:** Leg uit hoe JongNL kinderen en jongeren aanmoedigt om samen te spelen met onder andere groepsactiviteiten, spelletjes en sociale interactie omvatten. Benadruk het belang van spellen die gericht zijn op het leren samenwerken, respect hebben voor elkaar en vertrouwen.
**JongNL Samen Groeien:** Bespreek hoe JongNL bijdraagt aan de persoonlijke groei van kinderen en jongeren. Dit kan onder meer ontwikkeling van vaardigheden, zelfvertrouwen en leiderschap omvatten. Leg uit hoe de activiteiten van JongNL bijdragen aan de ontwikkeling van belangrijke levensvaardigheden.
**Deel het vierluik JongNL SamenSpelen, Samen Groeien uit.**
Geef een korte uitleg over elk van de vier delen van het vierluik:
**SamenSpelen:** Focus op hoe de organisatie spel en groepsactiviteiten gebruikt om samenwerkingsvaardigheden te ontwikkelen.
**Samen Groeien:** Leg uit op welke manier de persoonlijke, sociale, en veelzijdige ontwikkeling wordt ondersteund door de activiteiten en programma's van JongNL.
**Waarden en Missie:** Bespreek de kernwaarden en missie van JongNL en hoe deze tot uiting komen in hun programma's en activiteiten.
**Impact en Vooruitzichten:** Deel informatie over de impact van JongNL op de gemeenschap en de plannen voor de toekomst.

Geef de aanwezigen de gelegenheid om vragen te stellen over JongNL, het vierluik, of de activiteiten van de afdeling. Beantwoord de vragen en bied aanvullende informatie indien nodig. Bedank de volwassenen voor hun tijd en interesse. Moedig hen aan om actief betrokken te raken bij JongNL, hetzij door vrijwilliger te worden, deel te nemen aan evenementen, of andere manieren om de organisatie te ondersteunen.

## Variatie

Deel persoonlijke verhalen van kinderen en ouders die hebben geprofiteerd van JongNL om de impact van de organisatie te illustreren. Als het mogelijk is geef voorbeelden van activiteiten of projecten die JongNL uitvoert om de aanwezigen een concreter beeld te geven van wat JongNL is.

**De speelroute biedt een kans om te laten zien hoe JongNL bijdraagt aan het welzijn en de ontwikkeling van kinderen en jongeren, en hoe anderen betrokken kunnen raken.**