

Uitgewerkte groepsbijeenkomst

Thema: Carnaval



De groepsbijeenkomst duurt ongeveer anderhalf uur.

Er wordt gewerkt met vier verschillende leeftijdsgroepen. Zoek in de uitgewerkte programma's de juiste groep, verzamel de benodigde materialen en begin met de activiteiten!

Minioeren

Binnenkomst en welkom

De carnavalsmuziek staat aan. Alle kleuters krijgen bij binnenkomst een hoedje, muts of feestneus op.

Opening

- [Spelen met ballonnen in rood, geel en groen.](#)

De ballon hooghouden door de ballon omhoog te slaan en weer op te vangen.

Variatie: Ballon hooghouden met je rechter- en linkerhand, maar ook met je voeten, je knieën en je hoofd.

- [Carnavalsjacht.](#)

Elk kind heeft een hoedje, muts of feestneus op. De jacht kan beginnen. De kinderen hollen achter elkaar aan en proberen ondertussen de hoed, muts of neus van het hoofd van een van de medespelers te trekken.

Activiteit

De spelleider vertelt of speelt een carnavalsverhaal, waarin schminken centraal staat of een belangrijke rol speelt.

- [Schminken.](#)

Zorg dat het benodigde materiaal van tevoren klaar staat en dat er voldoende begeleiding is.

Nodig: schmink op waterbasis, voorbeelden, tekenpapier, stiften, eventueel schminkpotloden, penselen

Veel kinderen vinden schminken leuk. Laat ze zelf eens hun gang gaan. Foto's uit schminkboeken kunnen praktische hulpmiddelen zijn. Allereerst maken ze met hun partner een schminkplan op papier om knoeien te voorkomen. Ze kiezen een thema: prins en prinsessen, de dierenwereld, enge figuren en zo meer. Daarna gaan ze om de beurt bij elkaar aan de slag. Wit is een goede basis.

Oorspronkelijke vormen en wenkbrauwen worden verdoezeld met witte schmink. Daarna worden nieuwe vormen en wenkbrauwen geaccentueerd met schaduwen en wenkbrauwpotloden. Oudere kinderen ontwerpen tatoeages die ze met oog- en lippotloden zetten.

Rustmoment

Samen carnavalsliedjes zingen. Er wordt gegeten en gedronken.

Afronding

Kinderen trekken in optocht langs de leiding om te laten zien hoe mooi ze geworden zijn.

- **Liedje op de melodie 'altijd is Kortjakje ziek'.**
Op de carnavalsmuziek hos je en je springt mee op het ritme. Om helemaal in de stemming te komen, begeleid je jezelf met instrumenten die je eenvoudig kunt maken.
- **Maak het liedje af**
de kinderen zitten in een kring. De spelleider begint met zingen van de eerste regel van een liedje. Zijn rechterbuurman zingt de tweede regel van dat liedje, en diens rechterbuurman de derde. Zo wordt er verder gezongen tot iemand de volgende regel niet meer weet, of het liedje is afgelopen. Van daaruit mag dan een nieuw liedje starten.
- **Liedjes-alfabet**
De spelleider noemt een letter uit het alfabet. De groep moet vervolgens een liedje gaan zingen dat begint met die letter. Spreek van tevoren af of het liedje zelf, of de titel van het liedje met die letter moet beginnen.
Variatie: dit spel kan ook gespeeld worden als competitie spel, in kleinere groepjes. De groepen moeten dan om beurten een liedje zingen met dezelfde letter, of ieder krijgt een andere letter uit het alfabet.
Variatie: de spelleider zingt de eerste regel van een lied en de groep maakt het liedje verder af.

Afsluiting

De kinderen gaan in polonaise naar buiten.

Maxioren

Binnenkomst en welkom

De carnavalsmuziek staat aan. Alle kinderen krijgen bij binnenkomst een krant.

Opening

Van de krant maakt elk kind een hoed. De leiding helpt mee.

- **Hoedjes wisselen.**

De kinderen zitten in een kring met één kind in het midden. Ieder heeft een hoed op. Op het ritme van muziek worden de hoeden doorgegeven. Als de muziek stopt, moeten de kinderen proberen hun hoed op het hoofd van de persoon in het midden te plaatsen. Wie dat als laatste doet, neemt de plaats van de persoon in het midden in.

- **Alle gekheid op een stokje.**

Nodig: karton, stokjes, nietapparaat, teken- en versierspulletjes, schaar

Als je niet wil dat anderen je herkennen, kun je jezelf verkleeden. Vroeger werden daar vaak stokmaskers voor gebruikt. Dat is een masker waaraan een stokje zit. Laat de kinderen een tekening maken van een masker op een stevig stuk karton. De breedte komt overeen met de breedte van het gezicht van het kind. De maskers worden gekleurd en versierd. Daarna knip je de maskers uit. Help eventueel bij het knippen van de gaten voor de ogen. Help de kinderen met het vastnieten van een kort stokje. Deze maskers zijn veiliger dan de maskers met een elastiekje. Als die scheef gaan zitten, kunnen kinderen plotseling niets meer zien.

- **Figuur maken**

Nodig: geluidsinstallatie en muziek

Laat de kinderen op de muziek kriskras door de ruimte lopen en dansen. Start met rustige muziek en bouw op naar muziek met een hoger tempo. De kinderen mogen elkaar niet aanraken. Zodra de spelleider de muziek stopt, moeten alle kinderen in een figuur gaan staan; cirkel, vierkant, driehoek, lijn. De spelleider benoemt dit figuur zodra hij de muziek stopt. Er wordt van tevoren niets afgesproken over het hoe en waar. Als het figuur gelukt is, kan de muziek weer gestart worden.

Activiteit

- **Vreemd voorwerp.**

Verzamel enkele voorwerpen waarbij je je door improviseren gemakkelijk iets anders kunt voorstellen dan waarvoor het voorwerp eigenlijk bedoeld is. Een poppel kan ook dienstdoen als stopteken van een klaar-over. Een stok kan een

wandelstok zijn maar ook een geweer, een lamp, een paraplu of noem maar op. Zo kan dat ook met een lap, dweil en hoepel. In de kring wordt een voorwerp doorgegeven. Elke speler maak van het voorwerp iets anders. Maak de kring niet te groot of maak anders twee kringen. De spelleider wijst iemand in de kring aan die een voorwerp mag pakken en er iets anders van mag make. Hij geeft het voorwerp door aan een andere speler die vanuit het aangereikte voorwerp een nieuwe situatie bedenkt. Bijvoorbeeld de dweil die een poppetje wordt, het poppetje dat gaat dansen en een hoofddoek wordt. Dit spel vraagt een goede begeleiding. Stimuleer de spelers om echt goed te kijken naar de voorwerpen: waar doet het voorwerp je aan denken, wat zal er gebeuren als het zou kunnen bewegen, geluid zou kunnen maken en zo meer.

- **Tast-kimspelen.**

Probeer om bij kimspelen de mogelijkheid om andere zintuigen te gebruiken zoveel mogelijk uit te schakelen. De voorwerpen niet zo neerleggen dat de grootte ervan te zien is, geen materialen gebruiken of verpakkingen die reuk inschakelen en zo meer.

1. In ondoorzichtige plastic zakjes zit suiker, zout, erwten, bonen, meel, knopen en zand. De spelers proberen door tasten aan de zakjes de inhoud er van te bepalen.
2. De spelers proberen, geblinddoekt, verschillende voorwerpen te herkennen.
3. De spelleider heeft een verzameling van uit karton gesneden silhouetten van dieren, vogels, koppen en zo meer. De spelers proberen deze silhouetten op tast te benoemen.
4. De spelers moeten op de tast proberen in een zak met muntstukken een bepaalde som geld, waarvoor muntstukken van verschillende soorten nodig zijn, af te tellen.
5. De spelers proberen, geblinddoekt, een knoop te herkennen die in een touw gelegd is.
6. De kinderen zitten in een kring twee spelers zijn geblinddoekt en proberen met de voeten drie voorwerpen uit de kring te vissen.
7. De spelers proberen geblinddoekt stoffen te herkennen: fluweel, jute, linnen, vilt, wol, hout, karton, papier.
8. De spelers proberen voorwerpen te herkennen die de spelleider tegen hun wang aan wrijft: borstel, kwast, lapje, geldstuk, kam, luciferdoosje, boek etc.
9. Een zak met verschillende voorwerpen wordt opgehangen. De spelers betasten om de beurt de zak en maken ieder een lijst van de gevoelde voorwerpen.

Rustmoment

Samen carnavalsliedjes zingen. Er wordt gegeten en gedronken.

Afronding

- **Verkleedbom.**

Er wordt een kring gemaakt. In het midden liggen allerlei verkleedspullen en attributen. Eén persoon gaat weg en één van de spullen wordt aangewezen als de bom. Als het kind terugkomt zegt de rest: “tik tak, tik, tak, tik tak, ...” ondertussen dost het kind zich uit met de spullen zonder de bom te pakken. Als hij die wel pakt, roept iedereen luid “BOEM” en is een ander aan de beurt

- **Kleren ruilen.**

Voor dit spel heb je verkleedkleding nodig met voldoende jassen, broeken, petten, sjaaltjes en zo meer. De kinderen krijgen de opdracht om zich te verkleeden. Een muziekje wordt opgezet, iedereen loopt geanimeerd door elkaar. Na teken van de spelleider ruilt iedereen een kledingstuk met een andere speler. Dit wordt door de spelleider vijf keer gedaan.

Variatie: De kinderen lopen achter elkaar. De eerste speler maakt bewegingen die de rest van de spelers nadoen. De eerste speler probeert de bewegingen aan te passen aan de kleding die hij aan heeft. Met een boerenkiel me je bewegingen van een boer.

Variatie: De kinderen lopen verkleed rond. De spelleider haalt een speler uit de groep. Hij gaat even buiten de deur. De overige spelers stoppen met rondlopen. Wie heeft de groep verlaten? Wat had de persoon aan? Klopt dit, de speler die buiten staat komt weer binnen en weldra weet iedereen het

.

Afsluiting

De kinderen gaan in polonaise naar buiten.

Juniores

Binnenkomst en welkom

De carnavalsmuziek speelt. Alle kinderen krijgen bij binnenkomst een blinddoek.

Opening/Inleiding

- **Volg de spelleider.**

De kinderen lopen door de ruimte. De spelleider loopt voor en geef door te klappen de maat aan. De kinderen moeten hem nadoen. Vervolgens geeft de spelleider door middel van stampen op de vloer de maat aan. Ook dit doen de kinderen na. Zo kun je op verschillende manieren de maat aangeven, terwijl je in een slinger door de ruimte loopt.

Variatie: Je kunt ook muziek opzetten en door middel van bewegingen de maat volgen. Je kunt hierbij denken aan rennen, huppelen, klappen, sloffen, stampen op de vloer, met je vingers knippen etc.

- **Muziekloop.**

Nodig: geluidsinstallatie en muziek

Zodra de spelleider de muziek aanzet, gaan de spelers kriskras door elkaar door de ruimte lopen. Wanneer de spelleider de muziek stopt, stopt ook de groep. De spelleider geeft aan hoe de spelers zich vervolgens gaan verplaatsen, rennen, huppelen, hinkelen etc., en start de muziek weer. De muziek bepaalt het tempo van de groep: snelle muziek vraagt om snelle bewegingen, langzame muziek meer om slome bewegingen. Je kunt er ook voor kiezen om als spelleider voor te doen hoe de groep zich voortbeweegt. Zo neem je als spelleider actief deel aan het spel. Je hebt dan wel de hulp van een ander nodig voor het uit- en aanzetten van de muziek.

Variatie: Je kunt dit ook met geluiden spelen. De muziek loopt, maar wordt er op het fluitje geblazen, dan moeten de spelers bijvoorbeeld gaan springen, huppelen, rollen over de grond etc.

- **Polonaise.**

Alle spelers staan geblinddoekt rond een berg stoelen of krukjes ze moeten ieder een stoel pakken en in een rij gaan staan voor de polonaise., zodat alle stoelen op een meter van elkaar staan. Ze mogen onderling overleggen. Als ze denken dat ze goed staan, mogen ze gaan zitten. Als iedereen zit gaan de blinddoeken af. Degene die omgekeerd zitten of buiten de rij, vallen af. De overblijvende herhalen het spel tot er nog maar drie deelnemers zijn. Tot besluit loopt iedereen op muziek een polonaise.

Activiteit

- **Carnavalsquiz.**

Met carnaval worden ballonnen, serpentines en confetti gebruikt om de boel een feestelijk karakter te geven. Hang in een ruimte overal ballonnen op. Sommige zijn gevuld met confetti of water, andere niet. Maak twee groepen. Stel om beurten een vraag aan de groepjes over carnaval. Telkens moet een ander kind na overleg antwoorden. Is het antwoord fout dan mag hij een ballon kiezen, er onder gaan staan en de ballon kapot prikken.

Rustmoment

Samen carnavalsliedjes zingen.

Afronding

- **Gekkengetal.**

Elf is een gekkengetal. Op de elfde dag van de elfde maand begint de voorbereiding voor carnaval. Iedereen zit in een kring en begint snel af te tellen. De eerste zegt: “één”, de tweede: “twee” enzovoort. Het elfde kind salueert met zijn rechterhand naar het linkeroor en roept: “Alaaf”. Bij een veelvoud van elf of als elf leesbaar is in het getal, zoals bij 115, salueer je ook. Gaat het mis, dan wordt er weer vanaf één geteld. Voor kleine kinderen kies je voor een eenvoudiger gekkengetal.

Variatie: In plaats van alaaf spreek je een andere gekke handeling af, bijvoorbeeld een denkbeeldige clownsneus opzetten.

Afsluiting

De kinderen gaan in polonaise naar buiten.

Senioren

Binnenkomst en welkom

Carnavalsmuziek staat aan. De spelleider is verkleed als Prins Carnaval.

Opening/Inleiding

- [Carnavals hit.](#)

De kinderen gaan een eigen carnavalslied maken dat iedereen gemakkelijk mee kan zingen. Kies een melodie. Dat moet een bekende melodie zijn. Vaak zijn melodieën die de kinderen van radio en tv kennen te moeilijk om zonder begeleiding te zingen. Een goed alternatief is een liedje dat ze ooit op school of de club leerden. Laat de kinderen de tekst verzinnen. Wijs erop dat het aantal lettergrepen per regel moet kloppen. Laat ze het vergelijken met de oorspronkelijke tekst. Als het lied is, wordt het ingestudeerd en zo nodig bijgeschaafd. Zing het lied regelmatig tijdens de carnavalsdagen.

- [Water gorgelen.](#)

Er wordt iemand aangewezen die een carnavalskraker gaat gorgelen. Iedereen mag raden welk lied er gegorgeld wordt.

Activiteit

- [Venetiaanse maskers.](#)

Nodig: gipsverband, vaseline, bakje water, keukenrol, schaar, teken- en versierspulletjes

Een Venetiaans masker sluit precies aan op je gezicht. Er wordt in tweetallen gewerkt. Smeer het gezicht van je partner goed in met vaseline om te voorkomen dat het gips aan de huid blijft kleven. Voor alle zekerheid worden de ogen afgedekt met twee platte proppen vochtig keukenrolpapier. Knip het verband in korte stukken, zodat het gemakkelijk te verwerken is. Doop het gipsverband in een bakje water en leg het systematisch op het gezicht. Werk van de éne kant naar de andere kant. Voorkom dat er te veel lagen over elkaar heen liggen; twee tot drie lagen is voldoende. Volg de vormen van het gezicht en boetseer het verband op de plaatsen naast de neus in model. Laat de mond vrij, of laat door een rietje ademen. Het verband moet ongeveer tien minuten uitharden. Gedurende deze tijd mag je partner niet lachen, praten of het gezicht bewegen. Na uitharding wordt met voorzichtige bewegingen het masker los gemaakt. Met een schaar wordt het masker in model gebracht. Het wordt geverfd en versierd met glitters en veertjes.

Variatie: Maak een masker dat alleen de ogen en neus bedekt; of een masker waarbij de kin wordt vrijgelaten.

- **Levend schimmenspel in carnavalsstijl.**

Bij deze vorm van schaduwspelen maken een of meerdere personen een silhouet op een doek met hun lijf. Ga zo dicht mogelijk bij of net niet tegen het doek staan.

De spelers moeten zelf op hun schaduw letten. Passende muziek is een aantal gevallen ondersteuning voor de uitbeelding. Je kunt soms ook gebruikmaken van een verteller om de uitbeeldingen te verduidelijken.

Het doek maak je het gemakkelijkst van (oude) tweepersoons lakens. Meerdere lakens aan elkaar geeft meer spelmogelijkheden. Voor kleine kinderen kunnen de lakens dwars worden gebruikt. Bevestig het laken boven en onder aan een lat. De onderste lat ligt op de vloer en plak je eventueel met tape vast. de bovenste lat hang je op aan het plafond of.... Handige Harrie weet wellicht een oplossing.

Voor de lamp gebruik je een sterke halogeenlamp zoals een bouwlamp. Zet de lamp op een afstand van drie tot vier meter achter het doek – de speelkant – ongeveer twintig cm boven de vloer. Verduister de ruimte zo goed mogelijk: het verbetert de sfeer en maakt de schaduwen duidelijker. Zorg dat er zo min mogelijk licht naast het doek schijnt. Hang indien mogelijk aan de zijkanten van het doek oude overgordijnen neer.

Rustmoment

Samen opruimen en wat drinken.

Afronding

Tentoonstelling en modeshow van gemaakte Venetiaanse maskers en opvoering van levend schimmenspel. Prins Carnaval jureert.

Afsluiting

Prijsuitreiking door Prins Carnaval.