

## De Spellenkaart

- Locatie: ~75 meter schuin links het veld oversteken; van de vrijwilligerstent, onder de bomen, zie plattegrond;

### Spellenkaartverkoper

- Prijs: 1½ bon.

Om het spellencircuit binnen te komen moet er een spellenkaart gekocht worden.

1. Laat de kinderen in een rij staan.
2. Neem de 1½ bon aan en stop deze in de bonnenton.
3. Geef het kind een spellenkaart.

Opmerkingen:

- Ouders mogen met de kinderen mee zonder te betalen.
- Bewaar de spellenkaarten droog.

LET OP: Deze activiteit kost 1½ bon, het is handig om ten alle tijden een aantal (minimaal 3) halve bonnen als wisselgeld te bewaren. Bewaar deze uit het zicht en waar ze niet weg kunnen waaien. Als iemand ze in de zak doet, vergeet ze dan niet bij de wisseling door te geven aan de volgende vrijwilligers.

## Spellenkaart 1 Bean bag game

Bij de bean bag game is het de bedoeling om zo vaak mogelijk de bonenzak door het gat in de plank te gooien.

### Stappen:

1. Zet de plank rechtop op gepaste afstand.
2. Teken het spel af op de spellenkaart van het kind.
3. Pak de bonenzakjes en geef deze aan het kind.
4. Leg uit dat hij/zij de bonenzakjes door het gat in de plank moet gooien, elk zakje dat door het gat gaat is een punt.
5. Laat het kind de bonenzakjes gooien.
6. Tel hoeveel zakjes door het gat gaan. Als alle 20 zakjes gegooid zijn vertel dan het aantal punten aan het kind.
7. Raap de bonenzakjes op voor het volgende kind. Als het rustig is mag het kind het nog een keer proberen.

## Spellenkaart 2 Balletje hijsen

Bij Balletje hijsen moet het kind door aan twee touwtjes te trekken een balletje naar de bovenkant van het bord krijgen. Maar let op, er zitten gaten in het bord waar het balletje uit kan vallen.

### Stappen:

1. Teken het spel af op de spellenkaart van het kind.
2. Pak het balletje en beide touwtjes.
3. Leg het balletje in de houder.
4. Laat aan het kind zien dat je door aan de touwtjes te trekken het balletje over het bord kan bewegen. Laat ook zien dat het balletje door een gat kan vallen.
5. Geef de touwtjes aan het kind.
6. Leg het balletje in de houder.
7. Laat het kind het balletje naar boven proberen te krijgen. Het kind mag het meerdere keren proberen als het niet lukt en meerdere keren doen als het wel lukt. Laat het echter niet te lang duren, zeker als er andere kinderen staan te wachten.
8. Feliciteer het kind als het gelukt is. Als het maar niet blijft lukken, stuur het kind dan voorzichtig door naar het volgende spel.

## Spellenkaart 3 Jungle bibber spiraal

Bij de bibber spiraal moet het kind de ring van ene uiteinde van de spiraal naar de andere bewegen, zonder de spiraal aan te raken.

### Stappen:

1. Check dat de bibber spiraal met de stroom is verbonden.
2. Teken het spel af op de spellenkaart van het kind.
3. Pak het handvat vast.
4. Laat aan het kind zien wat er gebeurt als je met de ring de spiraal aanraakt. Laat ook zien dat je door voorzichtig bewegen kan voorkomen dat je de spiraal aanraakt.
5. Geef de ring aan het kind.
6. Laat het kind de ring over de spiraal proberen te bewegen. Het kind mag het meerdere keren proberen als het niet lukt en meerdere keren doen als het wel lukt. Laat het echter niet te lang duren, zeker als er andere kinderen staan te wachten.
7. Feliciteer het kind als het gelukt is. Als het maar niet blijft lukken, stuur het kind dan voorzichtig door naar het volgende spel.

## Spellenkaart 4 Hop the Frog

Bij dit spel moet het kind binnen de tijd zoveel mogelijk knoppen slaan als deze oplichten.

### Stappen:

1. Check dat de hop the frog kast met de stroom is verbonden.
2. Teken het spel af op de spellenkaart van het kind.
3. Leg aan het kind uit dat de grote knoppen licht gaan geven en dat het de bedoeling is om op de knop te drukken als deze licht geeft.
4. Tel af en druk op de startknop.
5. Laat het kind op de knoppen drukken. Als het spel klaar is laat de kast de score zien.
6. Het kind mag het minstens twee keer proberen. Als het rustig is en niemand staat te wachten mag het kind nog een paar keer, met een maximum van 5 keer.
7. Feliciteer het kind als het gelukt is.

## Spellenkaart 5 Stokvangspel

Bij het stokvangspel moet het kind zo veel mogelijk stokken vangen die willekeurig om hem/haar heen vallen.

### Stappen:

1. Check dat het stokvangspel met de stroom is verbonden.
2. Hang alle gevallen stokken op.
3. Teken het spel af op de spellenkaart van het kind.
4. Leg aan het kind uit dat de stokken gaan vallen en dat het aan hen is om zo veel mogelijk stokken te vangen. Als er een stok gevangen is mag het kind deze laten vallen.
5. Laat het kind er klaar voor gaan staan, tel af en laat de eerste stok vallen door op een knop op de afstandsbediening te drukken.
6. Met de afstandsbediening kan je bepalen welke stokken wanneer vallen. Pas de moeilijkheid aan op de leeftijd van het kind. Ga door tot alle stokken gevallen zijn.
7. Houd bij hoeveel stokken het kind gevangen heeft en vertel dat aan het kind.
8. Hang de stokken weer op.
9. Het kind mag het minstens twee keer proberen. Als het rustig is en niemand staat te wachten mag het kind nog een paar keer, met een maximum van 5 keer.
10. Felicitteer het kind als het gelukt is.

## Spellenkaart 6 Koekhappen

Bij koekhappen moeten de kinderen een lekkere snack van een touwtje af happen.

Dit spel kan met meerdere kinderen tegelijk.

Stappen:

1. Teken het spel af op de spellenkaart van het kind.
2. Pak een snee ontbijtkoek.
3. Er hangen aan een touw of aan een tak 3 touwtjes met klemmen op verschillende hoogtes. Kies de meest gepaste hoogte voor het kind en klem de snee ontbijtkoek in de klem.
4. Laat het kind koekhappen.
5. Als het meeste van de koek is weg gehapt, haal dan het restje koek uit de klem en geef deze aan het kind om op te eten.

## Spellenkaart 7 Zaklopen

Bij het zaklopen staan kinderen met beide benen in een jutenzak en moeten ze een afstandje zo snel mogelijk afleggen door te hupsen.

Dit spel kan met meerdere kinderen tegelijk.

### Stappen:

1. Leg een pion op een gepaste afstand van het beginpunt.
2. Teken het spel af op de spellenkaart van het kind.
3. Help de kinderen om in de zakken te gaan staan en de zakken vast te pakken.
4. Leg aan de kinderen uit dat ze naar een pionnetje moeten racen, daar om(heen) draaien en dan terug moeten komen. Benadruk dat het belangrijker is dat ze niet vallen dan dat ze snel zijn.
5. Tel af en laat de kinderen racen.
6. Als een kind valt help hem/haar dan weer overeind of laat een ouder dat doen.
7. Als het niet druk is mogen de kinderen nog een keer racen.
8. Als de kinderen klaar zijn help ze met uit de zak te komen.



## Spellenkaart 8 Horde springen

Bij horde springen moeten de kinderen naar een pionnetje en weer terug racen, maar er staan hordes in de weg waar ze overheen moeten springen.

Dit spel kan met meerdere kinderen tegelijk.

### Stappen:

1. Leg een pion op een gepaste afstand van het beginpunt.
2. Teken het spel af op de spellenkaart van het kind.
3. Leg aan de kinderen uit dat ze naar een pionnetje moeten racen, daar om draaien en dan terug moeten komen. Onderweg moeten ze over de hordes heen springen. Benadruk dat het belangrijker is dat ze niet vallen dan dat ze snel zijn.
4. Tel af en laat de kinderen racen.
5. Als een kind valt help hem/haar dan weer overeind of laat een ouder dat doen.
6. Als de kinderen terug zijn en er hordes zijn omgevallen, ga dan de hordes weer recht zetten. De kinderen mogen dit ook zelf doen.
7. Als het niet druk is mogen de kinderen nog een keer racen.

## Spellenkaart 9 Stap stenen

Bij de stap stenen is het de bedoeling dat het kind naar een pionnetje loopt zonder het gras aan te raken door over stap stenen te lopen.

### Stappen:

1. Leg een pion op een gepaste afstand van het beginpunt.
2. Teken het spel af op de spellenkaart van het kind.
3. Laat het kind op de eerste stapsteen gaan staan.
4. Leg aan het kind uit dat hij/zij naar een pionnetje moet lopen zonder het gras aan te raken, dus door alleen op stap stenen te gaan staan.
5. Tel af en laat het kind vertrekken.
6. Als het niet druk is mag het kind nog een keer.

**Spellenkaart 10 Blik Lopen** Bij het blik lopen is het de bedoeling dat het kind naar een pionnetje loopt zonder het gras aan te raken door blikken aan de voeten te houden en daarop te lopen.

Dit spel kan met meerdere kinderen tegelijk.

Stappen:

1. Leg een pion op een gepaste afstand van het beginpunt.
2. Teken het spel af op de spellenkaart van het kind.
3. Help de kinderen met op de blikken te gaan staan en de touwtjes vast te houden.
4. Leg aan de kinderen uit dat ze naar een pionnetje moeten lopen, daar om draaien en dan terug moeten komen. Benadruk dat het belangrijker is dat ze niet vallen dan dat ze snel zijn.
5. Tel af en laat de kinderen racen.
6. Als een kind valt help hem/haar dan weer overeind of laat een ouder dat doen.
7. Als het niet druk is mag het kind nog een keer.
8. Als de kinderen terug zijn help ze dan van de blikken af te stappen.

## Spellenkaart 11 Blikwerpen

Bij het blikwerpen is het de bedoeling om een balletje in de blikken te gooien. Verschillende blikken hebben verschillende punten.

### Stappen:

1. Zet de 6 blikken op verschillende afstanden van de werppositie. Begin heel dichtbij en ga verder weg.
2. Teken het spel af op de spellenkaart van het kind.
3. Pak de bal en geef deze aan het kind.
4. Leg uit dat hij/zij de bal in de blikken moet gooien. Elk blik heeft een punt waarde. De bedoeling is om de meeste punten te scoren. Het dichtstbijzijnde blik is 10 punten waard, de volgende 20, etc. tot 60 punten. Het kind mag minstens 10 keer gooien.
5. Laat het kind de bal gooien.
6. Pak de bal uit het blik of van de grond en geef deze terug aan het kind. Houd bij hoeveel punten het kind scoort.
7. Herhaal stap 5-6 voor minstens 10 worpen. Als het rustig is mag het kind vaker gooien.
8. Als het kind uitgegooid is vertel hem/haar dan het aantal punten dat gescoord is.

## Spellenkaart 12 Spijkerpoepen

Bij het spijkerpoepen moet het kind een lange spijker die achter aan hun broek aan een touwtje hang in de mond van een fles krijgen.

Dit spel kan met meerdere kinderen tegelijk.

### Stappen:

1. Teken het spel af op de spellenkaart van het kind.
2. Help het kind om de riem met de spijker om te binden zo dat de spijker achter hun rug naar beneden hangt, pas de lengte van het touwtje aan aan de lengte van het kind.
3. Leg aan het kind uit dat ze zonder het iets met de handen aan te raken de spijker in de flessenopening moeten krijgen. Benadruk dat het niet de bedoeling is dat ze vallen en dat als ze denken te gaan vallen dit aan moeten geven zodat de lengte van het touwtje aangepast wordt.
4. Laat het kind proberen de spijker in de fles te krijgen. Het kind mag het meerdere keren proberen als het niet lukt en meerdere keren doen als het wel lukt. Laat het echter niet te lang duren, zeker als er andere kinderen staan te wachten.
5. Als het kind klaar is help dan om de riem met de spijker weer af te doen.

## Spellenkaart 13 Ringwerpen

Bij het ringwerpen is het de bedoeling om ringen over pionnetjes te gooien en de meeste punten te scoren.

### Stappen:

1. Zet de 3 pionnen op verschillende afstanden van de werpplek.
2. Teken het spel af op de spellenkaart van het kind.
3. Pak de ringen en geef deze aan het kind.
4. Leg uit dat hij/zij de ring om de pionnen moet gooien.  
Elke pion heeft een punt waarde. De bedoeling is om de meeste punten te scoren. De dichtstbijzijnde pion is 10 punten waard, de volgende 20 en de verste 30.
5. Laat het kind de ringen gooien.
6. Als het kind uitgegoid is tel en vertel hem/haar dan het aantal punten dat gescoord is.
7. Ga de ringen halen.
8. Als het rustig is mag het kind het nog een keer proberen.

## Spellenkaart 14 Voetbalparcours

Bij het voetbalparcours is het de bedoeling om al dribbelend tussen de pionnen te slalommen, aan het einde om te draaien en weer terug te komen.

### Stappen:

1. Zet de pionnen in een rechte lijn van elkaar, houd voldoende ruimte tussen de pionnen.
2. Teken het spel af op de spellenkaart van het kind.
3. Geef het kind een voetbal.
4. Leg uit dat het kind met de voetbal moet dribbelen en tussen de pionnen moet slalommen. Als de laatste pion is bereikt moet het kind dan omdraaien en al slalommend terugkomen.
5. Tel af en laat het kind beginnen.
6. Als het kind terug is neem de voetbal dan terug. Als het rustig is mag het kind nog een keer.

## Spellenkaart 15 Skippybalparcours

Bij het skippybalparcours moeten de kinderen naar een pionnetje skippyballen, daar om(heen) draaien en weer terugkomen, de snelste wint,

Dit spel kan met meerdere kinderen tegelijk.

### Stappen:

1. Leg een pion op een gepaste afstand van het beginpunt.
2. Teken het spel af op de spellenkaart van het kind.
3. Help de kinderen om op de skippybal te gaan zitten.
4. Leg aan de kinderen uit dat ze naar een pionnetje moeten racen, daar om(heen) draaien en dan terug moeten komen. Benadruk dat het belangrijker is dat ze niet vallen dan dat ze snel zijn.
5. Tel af en laat de kinderen racen.
6. Als een kind valt help hem/haar dan weer overeind of laat een ouder dat doen.
7. Als het niet druk is mogen de kinderen nog een keer racen.
8. Als de kinderen klaar zijn help ze met van de bal af komen.



## Spellenkaart 16 Spreekwoorden zoeken

Bij het spreekwoorden zoeken moeten de kinderen Nederlandse spreekwoorden zoeken die zijn afgebeeld in een grote tekening.

Dit spel kan met meerdere kinderen tegelijk.

### Stappen:

1. Teken het spel af op de spellenkaart van het kind.
2. Leg aan de kinderen uit dat in de tekening meerdere Nederlandse spreekwoorden zijn verstopt. Ze zijn getekend en het is aan hen om er zo veel mogelijk te noemen.
3. Laat de kinderen de spreekwoorden zoeken.
4. Als ze alle spreekwoorden gevonden hebben of er geen meer kunnen vinden is het klaar. Je kan ze spreekwoorden laten zien die ze gemist hebben.