

## **Sport en spelletjesdag**

Thema: Jungle

Groep: 3/4

De kinderen leggen op het schoolplein en/of door de school een route af die bestaat uit allerlei onderdelen. De gehele route is in de sfeer van de jungle. En ieder onderdeel sluit hier dus bij aan. De route is vrij algemeen en niet in een bepaalde ruimte gepast, zodat deze spelletjesdag vrijwel op iedere school toe te passen is. De onderdelen staan allemaal los van elkaar en dus doet het er eigenlijk niets toe waar ze zich bevinden. Belangrijk is wel dat de volgorde van de verschillende onderdelen in stand blijft. De volgorde van de route is dus moeilijker aan te passen.

Er is uitgegaan van het volgende:

Een groep van 24 kinderen.

Per groep 4 kinderen.

Dus 6 groepjes.

Duur van de activiteit: 3 uur.

Exclusief 3 pauzes van 10 minuten: 2,5 uur = 150 minuten.

Tijd per onderdeel 10 minuten.

Dus 15 onderdelen.

### *Onderdelen*

1. Estafette met water.

2. Vissen vangen.

3. Hut bouwen.

4. Parcours met hindernissen (springen over een sloot, lopen over stapstenen).

5. Touwtrekken

Pauze

6. Kangaroo huppelend in buidel vervoeren.

7. Dieren uitbeelden en raden.

8. Gooien met 'steen' naar een prooi.

9. Verspringen.

10. Stoelendans twee teams

Pauze

11. Estafette met bananen.

12. Parcours met hindernissen (klimmen, glijden en kruipen)

13. Aankleden als een dier en weer uitkleden.

14. Kokosnoten verzamelen.

15. Tikspel met twee teams: Staartje pakken.

Pauze

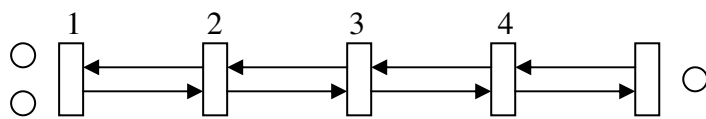
## Route en Uitleg per onderdeel

### 1. Estafette met water.

De kinderen gaan ieder op een van de vier aangegeven plaatsen staan. Nr. 1 pakt een beker, rent naar nr. 2 en geeft de beker door. Nr. 2 doet dit op dezelfde manier bij nr. 3 en deze weer bij nr. 4. Nr. 4 rent vervolgens naar de emmer met water en vult de beker ermee. Dan gaat de beker via de omgekeerde weg weer terug tot hij weer bij nr. 1 aankomt. Die gooit de beker leeg in een emmer die bij het beginpunt staat. Dit alles moet gebeuren met zo min mogelijk morsen. Zo gaat het door gedurende 5 minuten.

Tot slot meten de kinderen hoeveel bekertjes ze uit de emmer kunnen halen door het bekertje voor bekertje over te gieten in een ander emmer. Het aantal volle bekertjes wordt genoteerd op het scoreformulier.

Schematische weergave:



### 2. Vissen vangen.

Alle kinderen mogen twee keer met een hengel een vis proberen te vangen. Aan de vissen zit een ringetje. De hengel is een stok met daaraan een touwtje waar onderaan een haakje is bevestigd. Op de vissen zit een 'klepje' dat open gevouwen kan worden. Daaronder staat het puntenaantal dat verdiend is bij de vangst. Het totale aantal punten van alle vissen die gevangen zijn, wordt genoteerd op het scoreformulier. Er zijn vissen met 4 punten, vissen met 3 punten, met twee punten, met 1 punt en met 0 punten.

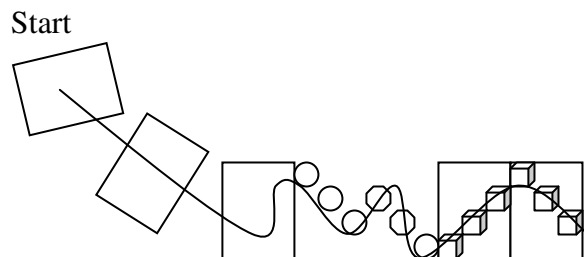
### 3. Hut bouwen met allerlei materialen.

De kinderen bouwen gedurende 8 minuten een zo mooi mogelijke hut. Ze mogen hierbij alleen doeken en zichzelf gebruiken. De begeleider van dit onderdeel beoordeelt de hut met een cijfer. Dit cijfer wordt genoteerd op het scoreformulier.

### 4. Parcours met hindernissen (springen over een sloot, lopen over stapstenen).

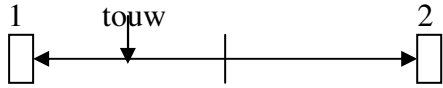
De kinderen moeten hand in hand een parcours afleggen waarbij ze elkaar niet los mogen laten. Eerst moeten ze van mat naar mat springen, dan van hoepel naar hoepel en vervolgens lopen over stapstenen die op matten liggen. Ze krijgen hier uiterlijk 8 minuten voor, maar ze moeten het zo snel mogelijk doen, want de tijd wordt genoteerd op het scoreformulier.

Schematische weergave:



### 5. Touwtrekken

Bij dit onderdeel komen steeds twee teams tegelijkertijd aan en gaan ze tegen elkaar strijden door te touw trekken. Het team dat het andere team over het midden weet te trekken heeft gewonnen. Op het scoreformulier wordt genoteerd of het team gewonnen heeft: ja of nee. Schematische weergave:



### 6. Kangaroe huppend in buidel vervoeren.

De kinderen gaan in een rij voor de startlijn staan. En op het startsein trekt het eerste kind een schort met een zak erop aan en stopt daarin een knuffelkangaroetje. Dan hupt dat kind zigzaggend om de pionnen en zo ook weer terug. Dan worden het schort en de knuffel doorgegeven aan nr. 2 en die legt dezelfde weg af. Zo ook met nr. 3 en 4. Alles moet zo snel mogelijk, want de tijd wordt genoteerd op het scoreformulier. Schematische weergave:



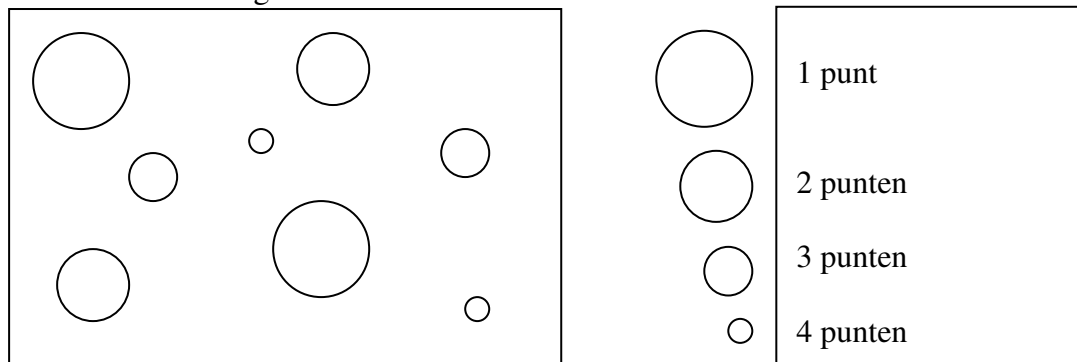
### 7. Dieren uitbeelden en raden.

Eén kind krijgt een kaartje te zien waarop de naam van een dier staat geschreven. Er staat ook een afbeelding bij voor het geval de kinderen het nog niet kunnen lezen. Dat kind probeert dat dier zo goed mogelijk uit te beelden voor de anderen kinderen. Zonder te praten. Zij moeten namelijk raden wat het voor dier is. Het kind dat het goed raad mag vervolgens een ander dier uitbeelden. Enz, enz. Dit gaat 8 minuten lang door. Er moeten in deze tijd zo veel mogelijk dieren geraden zien te worden. De kaarten met dieren die goed geraden zijn worden met de afbeelding naar boven gelegd. Aan het einde kunnen de kinderen dan tellen hoeveel dieren ze geraden hebben. Dit wordt genoteerd op het scoreformulier.

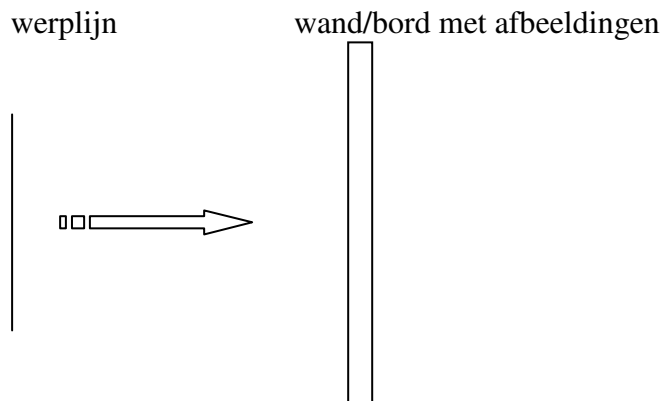
### 8. Gooien met 'steen' naar een prooi.

Aan een wand hangen ballonnen met dieregezichten. De kinderen gooien van een bepaalde afstand met stenen (pittenzakjes) naar een dier (een afbeelding). Ieder kind mag twee keer gooien. Van het soort dier dat geraakt is, hangt af hoeveel punten er worden verdiend. Het puntenaantal staat boven het dier. Het totale aantal punten wordt opgeteld en genoteerd op het scoreformulier.

Schematische weergave van een vooraanzicht:



Plattegrond:



### 9. Verspringen

De kinderen moeten proberen zo ver mogelijk te springen. Alle kinderen uit een groepje mogen één keer. Van alle kinderen wordt de afstand van hun sprong gemeten. Alleen afstand van de verste sprong wordt genoteerd op het scoreformulier. Dit onderdeel is het beste uit te voeren in een zandbak i.v.m het neerkomen op een zachte ondergrond. Maar mocht dit niet mogelijk zijn, dan moeten de kinderen een loopsprong uitvoeren. Dat is minder ver, maar de kans is een stuk kleiner dat ze omvallen bij hun landing. Een ander alternatief is van een kast af springen en landen op een grote dikke mat. Hierbij kan iets verder gesprongen worden.

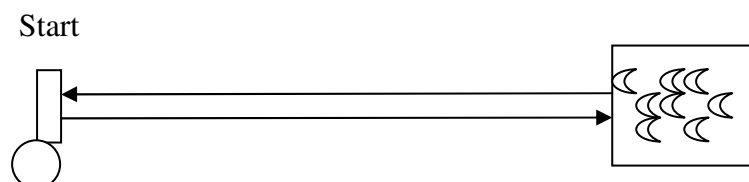
### 10. Tikspel met twee teams:

Ieder team krijgt een kleur. Rood of blauw. De teamleden krijgen allemaal een lintje die ze als een staart aan hun broek moeten hangen. De teams moeten nu de staarten van elkaar proberen af te pakken. Het team dat als eerste zonder staarten zit, heeft verloren en het andere team heeft dus gewonnen. Op het scoreformulier wordt ingevuld of het team gewonnen heeft: ja of nee.

### 11. Estafette met bananen.

De kinderen gaan in een rij voor de startlijn staan. En op het startsein rent het eerste kind naar de bananenboom (een klimrek), klimt omhoog en pakt één banaan. Deze brengt hij naar de mand bij het startpunt. Als nr. 1 terug gekeerd is gaat nr. 2 van start enz. Dit gaat zo door gedurende 8 minuten. Tot slot tellen de kinderen hoeveel bananen ze hebben verzameld. Dit aantal wordt genoteerd op het scoreformulier.

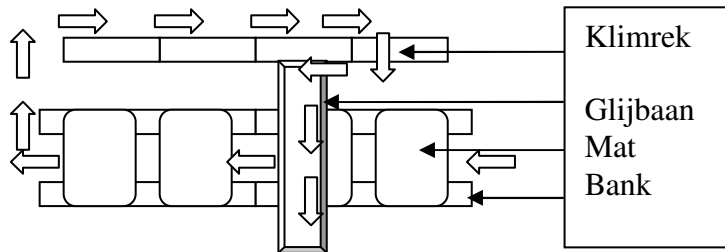
Schematische weergave:



## 12. Parcours met hindernissen (klimmen, glijden en kruipen)

De kinderen moeten één voor één een parcours afleggen. Pas als nr. 1 terug is, mag nr. 2 beginnen. Ze moeten het zo snel mogelijk doen, want de tijd wordt genoteerd op het scoreformulier. Hieronder een plattegrond van hoe een opstelling zou kunnen zijn.

Schematische weergave:



## 13. Aankleden als een dier en weer uitkleden.

Er liggen allerlei verkleedspullen die samen vier keer een ander dier vormen. Ieder setje dat een dier vormt, bestaat uit drie delen. De kinderen moeten de juiste delen bij elkaar zoeken. En ieder kind trekt dan één setje aan. Dit moet allemaal zo snel mogelijk, want de tijd wordt genoteerd op het scoreformulier.

De setjes:

Olifant: Slurf, staart en oren.

Leeuw: Manen, staart en klauwen.

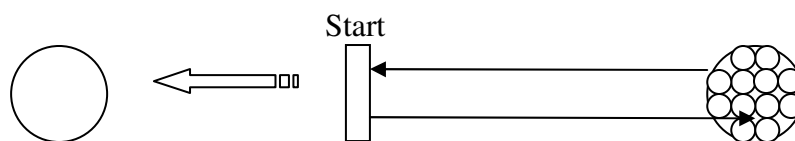
Aap: Masker, staart en een banaan.

Krokodil: Bek, staart en poten

## 14. Kokosnoten verzamelen.

Alle kinderen halen om beurten een kokosnoot op en gooien die vanaf een bepaalde afstand in de mand. Dit mag gedurende 8 minuten. Tot slot tellen de kinderen hoeveel kokosnoten er in de mand zitten. Dit aantal wordt op het scoreformulier genoteerd.

Schematische weergave:



## 15. Stoelendans twee teams:

Er staan 7 stoelen in een kring. Op junglemuziek dansen de kinderen uit beide teams om de kring heen. Als de muziek stopt, moet iedereen zo snel mogelijk op een stoel gaan zitten. Omdat er 8 kinderen zijn, maar slechts 7 stoelen, blijft er een kind over en dat is af. Nu wordt er een stoel weggehaald en begint het spel opnieuw. Dit gaat zo door tot er maar twee kinderen en één stoel over zijn. Het kind dat als allerlaatste overblijft, bepaalt welk team wint. Op het scoreformulier van ieder team wordt genoteerd of het team gewonnen heeft: ja of nee.

## Programma

Activiteit						Tijdsplanning in minuten
Groep 1	Groep 2	Groep 3	Groep 4	Groep 5	Groep 6	
1	2	6	7	11	12	10
2	3	7	8	12	13	20
3	4	8	9	13	14	30
5		10		15		40
4	Pauze 1	9	Pauze 2	14	Pauze 1	50
Pauze 1	6	Pauze 2	11	Pauze 3	1	60
6	7	11	12	1	2	70
7	8	12	13	2	3	80
8	9	13	14	3	4	90
10		15		5		100
9	Pauze 2	14	Pauze 3	4	Pauze 3	110
Pauze 2	11	Pauze 3	1	Pauze 1	6	120
11	12	1	2	6	7	130
12	13	2	3	7	8	140
13	14	3	4	8	9	150
15		5		10		160
14	Pauze 3	4	Pauze 1	9	Pauze 2	170
Pauze 3	1	Pauze 4	6	Pauze 2	11	180

1<sup>e</sup> pauze:

Limonade drinken en koekhapen.

2<sup>e</sup> pauze:

Limonade drinken. Er is koffie of thee voor de begeleiders.

3<sup>e</sup> pauze:

Ijsjes eten.

### *Groepen met ongelijk aantal*

Voor het geval er groepen met ongelijk aantal zijn, moet een oplossing gevonden worden. Anders is de strijd natuurlijk niet eerlijk. Je zou per onderdeel steeds om beurten iemand anders een keer 'voor spek en bonen' mee kunnen laten doen. Diegene mag de begeleider dan helpen met het bijhouden van de score. Dan voelt het kind zich ten minste nog nuttig in de groep.

## *Materialen:*

Per onderdeel:

### 1. Estafette met water.

- 2 bekers
- 3 emmers
- water
- krijt (lijnen)
- 6 handdoeken

### 2. Vissen vangen.

- 16 geknutselde vissen met een ringetje eraan:
  - 2 x met 0 punten
  - 5 x met 1 punt
  - 4 x met 2 punten
  - 3 x met 3 punten
  - 4 x met 4 punten
- 2 hengels (waarvan 1 reserve)
- een aquariumbak
- versiersels, zoals steentjes en nepwier

### 3. Hut bouwen.

- 4 grote lakens

### 4. Parcours met hindernissen (springen over een sloot, lopen over stapstenen).

- 5 matten
- 6 hoepels
- 6 á 8 stapstenen

### 5. Touwtrekken

- een lang touw
- krijt (lijnen)

### 6. Kangaroo huppend in buidel vervoeren.

- 2 schorten (waarvan 1 reserve)
- 1 kangaroeknuffeltje
- 6 pionnen
- krijt (startlijn)

### 7. Dieren uitbeelden en raden.

- 15 kaartjes met namen van dieren erop geschreven, met een afbeelding erbij:  
Aap, slang, leeuw, krokodil, vis, vogel, olifant, muis, kikker, hond, giraffe, spin, beer, vlinder en schildpad.

### 8. Gooien met een 'steen' naar een prooi.

- 3 pittenzakje (waarvan 3 reserve)
- een bord of een wand
- 8 afbeeldingen van dieren: 2 x een olifant = 4 punten, 2 x een leeuw = 3 punten, 2 x een aap = 2 punten, 2 x een vogel = 1 punt
- dubbelplakkend tape of punaises

### 9. Verspringen

- zandbak
- of 3 matten
- of 1 dikke mat
- en een kast
- een meetlint

### 10. Stoelendans twee teams:

- 4 blauwe lintjes (staarten)
- 4 rode lintjes
- fluitje
- pionnen (terrein afbakenen)

### 11. Estafette met bananen.

- klimrek
- ca. 30 bananen
- een mand
- krijt (startlijn)

### 12. Parcours met hindernissen (klimmen, glijden en kruipen)

- klimrek
- glijbaan
- ca. 4 matten
- ca. 4 banken
- krijt (pijlen)

### 13. Aankleden als een dier en weer uitkleden.

- verkleedkieren:      olifant:    slurf, staart en oren;  
                                 leeuw:    manen, staart en klauwen  
                                 aap:      masker, staart en een banaan  
                                 krokodil: masker, staart en poten

### 14. Kokosnoten verzamelen.

- 50 krantenpropjes met bruin crêpepapier er omheen (kokosnoten)
- 2 manden
- krijt (werplijn)

### 15. Tikspel met twee teams:

- 7 stoelen
- een cd-speler
- jungle muziek op een cd

Per rustpunt:

Algemeen:

- een tafel
- een prullenbak

Voor de 1<sup>e</sup> pauze

- limonade in jerrycans
- plastic bekertjes
- ontbijtkoek
- een lang stuk touw

Voor de 2<sup>e</sup> pauze:

- koffie of thee voor de begeleiders
- suiker
- melk
- roerspateltjes
- limonade in jerrycans
- plastic bekertjes

Voor de 3<sup>e</sup> pauze:

- ijsjes
- keukenrol of servetjes

Per groepje:

- een klipbord
- scoreformulier
- 2 pennen (waarvan 1 reserve)
- een stopwatch

Voor de prijsuitreiking:

- 4 knuffeltjes
- 4 medailles
- 24 herinneringscertificaten

*Drank/voeding:*

Bij de materialenlijst was al te lezen wat er tijdens de pauzes gegeten en gedronken zou worden. En de volgorde is als volgt.

Dit geldt voor alle drie de rustpunten.

1<sup>e</sup> pauze:

Limonade drinken en koekhappen.

2<sup>e</sup> pauze:

Limonade drinken. Er is koffie of thee voor de begeleiders.

3<sup>e</sup> pauze:

Ijsjes eten.

### *Ouders/vrijwilligers*

Uitgaande van 1 klas van 24 kinderen, verdeeld over 6 groepen, zijn er in totaal minstens 9 vrijwilligers nodig. Namelijk 6 begeleiders voor de groepjes en drie voor de pauzes (3 rustplaatsen). Het zou echter ook handig zijn als er iemand ambulante is en die dus waar nodig bij kan springen.

Er zal een brief opgesteld moeten worden om mensen hiervoor te vragen. De leerkracht stelt deze brief op. Alle kinderen uit de klas krijgen er een mee naar huis. Aan de brief zit een antwoordstrookje bevestigd, die belangstellenden kunnen invullen en retourneren aan de leerkracht van hun kind. De leerkrachten bepaalt wie er kunnen komen helpen.

Vervolgens moeten de vrijwilligers geïnstrueerd worden. Dit zou kunnen op een middag vlak na schooltijd in de klas van de leerkracht in de week van de spelletjesdag, dus niet te lang van te voren. De vrijwilligers krijgen dan een plattegrond van de route, een takenverdeling, de groepsverdeling, een korte en duidelijke uitleg per onderdeel van de route en een tijdsplanning, zodat ze zich van te voren goed voor kunnen bereiden.

De leerkracht bespreekt dit alles ook nog met hen.

### *Scoreformulier*

Aan deze spelletjesdag is een wedstrijdelement verbonden. De puntenregeling is als volgt. Per onderdeel wordt per groepje de score bij gehouden.

<b>Onderdeel</b>	<b>Waarde</b>	<b>Score</b>
1. Estafette met water	Aantal bekers	
2. Vissen vangen	Aantal punten	
3. Hut bouwen	Cijfer	
4. Parcours (slootje springen, stapstenen).	Tijd	
5. Touwtrekken.	Gewonnen?	
6. Kangaroo huppelend in buidel vervoeren.	Tijd	
7. Dieren uitbeelden en raden.	Aantal goed geraden	
8. Gooien met 'steen' naar een prooi.	Aantal punten	
9. Verspringen.	Afstand	
10. Stoelendans twee teams.	Gewonnen?	
11. Estafette met bananen.	Aantal bananen	
12. Parcours (klimmen, glijden, kruipen)	Tijd	
13. Aankleden als een dier en weer uitkleden.	Tijd	
14. Kokosnoten verzamelen.	Aantal kokosnoten	
15. Tikspel met twee teams: Staartje pakken.	Gewonnen?	

### *Puntentelling*

Aan het eind van de spelletjesdag worden de scoreformulieren van alle groepen met elkaar vergeleken. De groep met de meeste punten wordt eerste. De vergelijking gaat als volgt:

Onderdeel	Waarde	Score	Punten
1	Aantal bekers	Meeste	5
		2 <sup>e</sup>	4
		3 <sup>e</sup>	3
		4 <sup>e</sup>	2
		5 <sup>e</sup>	1
		Minste	0
2	Aantal punten	Meeste	5
		2 <sup>e</sup>	4
		3 <sup>e</sup>	3
		4 <sup>e</sup>	2
		5 <sup>e</sup>	1
		Minste	0
3	Cijfer	Hoogste	5
		2 <sup>e</sup>	4
		3 <sup>e</sup>	3
		4 <sup>e</sup>	2
		5 <sup>e</sup>	1
		Laagste	0
4	Tijd	Beste	5
		2 <sup>e</sup>	4
		3 <sup>e</sup>	3
		4 <sup>e</sup>	2
		5 <sup>e</sup>	1
		Slechtste	0
5	Gewonnen?	Ja	1
		Nee	0
6	Tijd	Beste	5
		2 <sup>e</sup>	4
		3 <sup>e</sup>	3
		4 <sup>e</sup>	2
		5 <sup>e</sup>	1
		Slechtste	0
7	Aantal goed geraden	Meeste	5
		2 <sup>e</sup>	4
		3 <sup>e</sup>	3
		4 <sup>e</sup>	2
		5 <sup>e</sup>	1
		Minste	0
8	Aantal punten	Meeste	5
		2 <sup>e</sup>	4
		3 <sup>e</sup>	3
		4 <sup>e</sup>	2
		5 <sup>e</sup>	1
		Minste	0

9	Afstand	Verste	5
		2 <sup>e</sup>	4
		3 <sup>e</sup>	3
		4 <sup>e</sup>	2
		5 <sup>e</sup>	1
		Minst ver	0
10	Gewonnen?	Ja	1
		Nee	0
11	Aantal bananen	Meeste	5
		2 <sup>e</sup>	4
		3 <sup>e</sup>	3
		4 <sup>e</sup>	2
		5 <sup>e</sup>	1
		Minste	0
12	Tijd	Beste	5
		2 <sup>e</sup>	4
		3 <sup>e</sup>	3
		4 <sup>e</sup>	2
		5 <sup>e</sup>	1
		Slechtste	0
13	Tijd	Beste	5
		2 <sup>e</sup>	4
		3 <sup>e</sup>	3
		4 <sup>e</sup>	2
		5 <sup>e</sup>	1
		Slechtste	0
14	Aantal kokosnoten	Meeste	5
		2 <sup>e</sup>	4
		3 <sup>e</sup>	3
		4 <sup>e</sup>	2
		5 <sup>e</sup>	1
		Minste	0
15	Gewonnen?	Ja	1
		Nee	0

### *Prijzen/herinneringscertificaten*

Ieder kind gaat naar huis met een herinneringscertificaat, omdat iedereen natuurlijk evenveel zijn best heeft gedaan. Deze maakt de leerkracht zelf, bijvoorbeeld op de computer.

Maar het groepje op de eerste plaats verdient het toch wel om extra in het zonnetje gezet te worden. En ieder lid van dat groepje krijgt dan ook een medaille (geknutseld) en een klein knuffeltje (bijvoorbeeld een leeuwje = koning van de jungle)

## Verantwoording

De spelletjesdag bevat allerlei onderdelen waarbij het vak bewegingsonderwijs duidelijk naar voren komt. Zo zijn de kinderen bij estafette veel in beweging omdat ze dingen moeten verplaatsen. Daarbij moeten ze soms rennen en dan weer klimmen. Ook zijn ze bezig met de fijnere motoriek bij het onderdeel vissen vangen. Verder moet er bij verschillende onderdelen gesprongen worden op verschillende manieren (verspringen, loopspringen), zoals bij het parcours met hindernissen. Bij het touwtrekken zijn de kinderen vooral bezig met kracht. Ook de oog- handcoördinatie komt aan bod, bij het werpen en vangen dat bij meerdere onderdelen naar voren komt. Zoals bij het gooien met een 'speer' naar een prooi en bij het vangen van kokosnoten. Dan is er ook nog een parcours met hindernissen waarbij de kinderen moeten klimmen, glijden en kruipen.

Maar niet alleen het vak bewegingsonderwijs komt aan bod bij deze spelletjesdag. Ook rekenen (de score bijhouden) speelt een rol op deze dag. Daarbij leren de kinderen samenwerken (werken in teamverband), leren om te gaan met hun verlies (wedstrijdelement) en ze zijn creatief bezig (drama: dieren uitbeelden) en constructief (hut bouwen).

Deze spelletjesdag kan naar aanleiding van verschillende gebeurtenissen plaatsvinden. Bijvoorbeeld op een feestelijke dag, zoals een juffendag, enz. Het thema van deze spelletjes is toepasbaar op veel soorten gebeurtenissen. Het nodigt uit tot een vrolijke en feestelijke en uitbundige sfeer en is niet gebonden aan een bepaalde periode of iets dergelijks. Wat bijvoorbeeld het geval is bij een activiteit die gebonden is aan Sinterklaas, zoals oefeningen die de kinderen doen om een Pietendiploma te behalen.