|  |  |
| --- | --- |
| **TITEL VAN**  **DE AVTIVITEIT** | **DE KAPITEIN HEEFT TEVEEL SLAAPZAND…  – van matroos tot kapitein** |
| **LESDOELEN** | De matrozen verkennen diverse bewegingsmogelijkheden met omgevingsmaterialen.  De matrozen genieten van de duin- en strandspelen. |
| **AANTAL LEERLINGEN** | Dit is een activiteit voor de hele groep. |
| **DUUR** | Afhankelijk van het aantal spelen. |
| **MATERIAAL** | * Fijn los zand * Grote zandvoorraad voor de kapitein: een grote zandschelp of kruiwagen met zakjes zand * Jutezakken * Lepels * Kranten * Water * Bekertjes * Emmertjes * Zandschepjes * Bal * Horloge * Stokken * Flesjes |
| **VERLOOP ACTIVITEIT** | **Start**  De kapitein heeft teveel slaapzand in voorraad. Per vergissing is er teveel dromenzand aangemaakt en zo veel kan hij niet vervoeren. Hij wil het zand graag uitdelen aan de matrozen, maar als hij dat doet worden de matrozen sneller moe. De kapitein geeft zijn hele voorraad aan de matrozen maar belooft hen, dat, wanneer ze een spel voor hem spelen, dat ze dan telkens 1 of meerdere zakjes aan hem mogen teruggeven. Elk zakje zand dat ze teruggeven, staat voor 1 droom die ze mogen opschrijven. Met de kapitein en de matrozen wordt een moment afgesproken om de dromen in de dromenzak te steken.  **Spelletjes**   * Zandzakken overdragen op een parcours * Zaklopen * Zandparcours: een parcours met een lepel vol zand afleggen. * Kruiwagenrace met zandzakjes op de rug. * Zakdoek leggen: maar dan met een krantenrol in modder gerold. * Een matroos ingraven met ongeveer 5 personen. * Verschillende soorten zand zoeken (nat zand, duinenzand,…) * Zandkopje doorgeven; de matrozen staan in een cirkel met een bekertje tussen de benen geklemd. Bij 1 matroos is het kopje gevuld met zand. Deze matroos begint, hij giet het zand in het bekertje van de volgende matroos zonder zijn handen te gebruiken. Zo gaan ze de cirkel rond. * Strandspel: maak 1 grote zandberg. Hoe groter de berg, hoe langer het spel duurt. Leg boven op de berg een bal. Iedereen moet om de beurt een schep wegscheppen. Bij welke schep rolt de bal weg? * Flesjes vullen: elke groep heeft een stok en een emmer zand bij zich staan met 1 bekertje. Voor elke groep staat er op een bepaalde afstand ook nog een lege fles. De eerste matroos uit elke groep neemt het bekertje vol zand. Draait dan 10 keer rond de stok en loopt dan zo recht mogelijk naar de overkant om het zand dat nog in de beker zit in de fles te gieten. De groep waar de fles het eerst overloopt heeft gewonnen.   **Slot**  Om af te sluiten mogen de matrozen hun verdiende dromen opschrijven. Deze dromen mogen ze dan één voor één in de dromenzak steken. En.. wanneer moet iedereen nu onder de wol? |
| **DIFFERENTIATIE \*** | * Munten zoeken:   De kapitein verstopt een tiental kroonkurkjes in het zand (op een afgebakende plek van 3x3m). Welke matroos vindt er het meest.   * Blind petanque:   De gooiers kijken eerst enkele seconden aandachtig naar het vlagje dat ze zo dicht mogelijk moeten benaderen. Dan moeten de geblinddoekt hun bal werpen.   * Vlaggen pikken:   Verspreid over een afgebakend zandterrein staan een tiental vlagjes. De matrozen zitten in een afgebakend vierkant midden in het terrein. Zij moeten proberen de vlagjes (één per keer) te pakken en in hun vierkant te brengen. Er zijn echter een aantal tikkers. Een matroos die aangetikt wordt wanneer hij uit zijn vierkant is, moet zijn vlag teruggeven.   * Rollende knikker:   Per twee matrozen maak je een zandheuveltje van ongeveer 30cm hoog. Op de top leg je een knikker. Elke matroos is uitgerust met een koffielepel. Om de beurt schelp elke speler een lepeltje zand weg van het heuveltje. De knikker moet echter blijven liggen. De matroos die de knikker doet wegrollen, verliest. |

|  |  |
| --- | --- |
| **TITEL VAN**  **DE AVTIVITEIT** | **DE ZEEKONING HEEFT TEVEEL SLAAPZAND…  – zeebonken en zeemeerminnen** |
| **LESDOELEN** | De zeebonken en zeemeerminnen verkennen diverse bewegingsmogelijkheden met omgevingsmaterialen.  De zeebonken en zeemeerminnen genieten van de duin- en strandspelen. |
| **AANTAL LEERLINGEN** | Dit is een activiteit voor de hele groep. |
| **DUUR** | Afhankelijk van het aantal spelen. |
| **MATERIAAL** | * Fijn los zand * Grote zandvoorraad voor de zeekoning: een grote zandschelp of kruiwagen met zakjes zand * Jutezakken * Lepels * Kranten * Water * Bekertjes * Emmertjes * Zandschepjes * Bal * Horloge * Stokken * Flesjes |
| **VERLOOP ACTIVITEIT** | **Start**  De zeekoning heeft teveel slaapzand in voorraad. Per vergissing is er teveel dromenzand aangemaakt en zo veel kan hij niet vervoeren. Hij wil het zand graag uitdelen aan de zeebonken en zeemeerminnen, maar als hij dat doet worden de zeebonken en zeemeerminnen sneller moe. De zeekoning geeft zijn hele voorraad aan de zeebonken en zeemeerminnen maar belooft hen, dat, wanneer ze een spel voor hem spelen, dat ze dan telkens 1 of meerdere zakjes aan hem mogen teruggeven. Elk zakje zand dat ze teruggeven, staat voor 1 droom die ze mogen opschrijven. Met de zeekoning en de zeebonken en zeemeerminnen wordt een moment afgesproken om de dromen in de dromenzak te steken.  **Spelletjes**   * Zandzakken overdragen op een parcours * Zaklopen * Zandparcours: een parcours met een lepel vol zand afleggen. * Kruiwagenrace met zandzakjes op de rug. * Zakdoek leggen: maar dan met een krantenrol in modder gerold. * Een zeebonk of zeemeermin ingraven met ongeveer 5 personen. * Verschillende soorten zand zoeken (nat zand, duinenzand,…) * Zandkopje doorgeven; de zeebonken en zeemeerminnen staan in een cirkel met een bekertje tussen de benen geklemd. Bij 1 zeebonk of zeemeermin is het kopje gevuld met zand. Deze zeebonk of zeemeermin begint, hij giet het zand in het bekertje van de volgende zeebonk of zeemeermin zonder zijn handen te gebruiken. Zo gaan ze de cirkel rond. * Strandspel: maak 1 grote zandberg. Hoe groter de berg, hoe langer het spel duurt. Leg boven op de berg een bal. Iedereen moet om de beurt een schep wegscheppen. Bij welke schep rolt de bal weg? * Flesjes vullen: elke groep heeft een stok en een emmer zand bij zich staan met 1 bekertje. Voor elke groep staat er op een bepaalde afstand ook nog een lege fles. De eerste zeebonk of zeemeermin uit elke groep neemt het bekertje vol zand. Draait dan 10 keer rond de stok en loopt dan zo recht mogelijk naar de overkant om het zand dat nog in de beker zit in de fles te gieten. De groep waar de fles het eerst overloopt heeft gewonnen.   **Slot**  Om af te sluiten mogen de zeebonken en zeemeerminnen hun verdiende dromen opschrijven. Deze dromen mogen ze dan één voor één in de dromenzak steken. En.. wanneer moet iedereen nu onder de wol? |
| **DIFFERENTIATIE \*** | * Munten zoeken:   De zeekoning verstopt een tiental kroonkurkjes in het zand (op een afgebakende plek van 3x3m). Welke zeebonk of zeemeermin vindt er het meest.   * Blind petanque:   De gooiers kijken eerst enkele seconden aandachtig naar het vlagje dat ze zo dicht mogelijk moeten benaderen. Dan moeten de geblinddoekt hun bal werpen.   * Vlaggen pikken:   Verspreid over een afgebakend zandterrein staan een tiental vlagjes. De zeebonken en zeemeerminnen zitten in een afgebakend vierkant midden in het terrein. Zij moeten proberen de vlagjes (één per keer) te pakken en in hun vierkant te brengen. Er zijn echter een aantal tikkers. Een zeebonk of zeemeermin die aangetikt wordt wanneer hij uit zijn vierkant is, moet zijn vlag teruggeven.   * Rollende knikker:   Per twee zeebonken of zeemeerminnen maak je een zandheuveltje van ongeveer 30cm hoog. Op de top leg je een knikker. Elke zeebonk of zeemeermin is uitgerust met een koffielepel. Om de beurt schelp elke speler een lepeltje zand weg van het heuveltje. De knikker moet echter blijven liggen. De zeebonk of zeemeermin die de knikker doet wegrollen, verliest. |