|  |  |
| --- | --- |
| **TITEL VAN**  **DE AVTIVITEIT** | **DE ZEEQUIZ – van matroos tot kapitein** |
| **LESDOELEN** | De matrozen gaan actief aan de slag tijdens de quiz.  De matrozen voeren diverse handelingen uit.  De matrozen beleven plezier in het uitvoeren van opdrachten. |
| **AANTAL LEERLINGEN** | Dit is een activiteit voor de hele groep. |
| **DUUR** | De ZEEQUIZ duurt 8 ronden. |
| **MATERIAAL** | Tafels, stoelen, doe-kaarten, timer, Spotify playlist, pen en papier. |
| **VERLOOP ACTIVITEIT** | **Voorbereiding**  De leerkrachten zetten (al dan niet met de leerlingen) de tafels klaar.  Vorm met de leerlingen groepen van 4 à 5 leerlingen.  Er zijn 8 quizkaarten, één voor elke ronde.  De leerkracht leest de quizkaart voor, de leerlingen voeren de opdrachten uit.  Per opdracht krijgen de groepen al dan niet een matrozenpunt.  Maak op voorhand de kaartjes voor ronde 7.  **Verloop quiz**  Ronde 1: snelle reflexen  Ronde 2: geduldig  Ronde 3: kennis  Ronde 4: waterrat  Ronde 5: snel  Ronde 6: flexibel  Ronde 7: nieuwsgierig  Ronde 8: betrouwbaar |
| **DIFFERENTIATIE \*** | Verklein de groepen tot 3 à 4 personen.  Gebruik de kamerverdeling eventueel als groepsverdeling.  De timing kan steeds aangepast worden naar haalbaarheid van de leerlingen.  In plaats van het uitbeelden van woorden kan je de leerlingen een passend geluid laten maken bij het woord. |
| **BIJLAGEN** | Zie blauwe quizkaarten. |

|  |
| --- |
| **RONDE 1: SNELLE REFLEXEN**  Beste matrozen, let goed op! In ronde 1 testen wij jullie snelle reflexen. Wanneer de kapitein fluit, moeten jullie de opdracht zo snel mogelijk uitvoeren.   * Opdracht 1: sta 30 seconden op 1 been zonder te vallen.  Deze teams krijgen 1 matrozenpunt. * Opdracht 2: draai 3 keer rond en ga op je stoel zitten.   Deze teams krijgen 1 matrozenpunt.   * Opdracht 3: steek één teamlid in de lucht. Deze teams krijgen 2 matrozenpunten. |
| **RONDE 2: GEDULDIG**  In ronde 2 testen wij jullie geduld. Zet elk een stoel klaar voor de stoelendans. De winnaar wordt gekroond tot beste matrozendanser of matrozendanseres en krijgt 2 matrozenpunten! |
| **RONDE 3: KENNIS**  Matrozen moeten heel wat woorden kennen. Per team wordt een kennismatroos aangeduid, deze matroos moet goed kunnen uitbeelden! De kennismatroos komt naar voor, krijgt een woord toegefluisterd en moet dit woord uitbeelden. Alleen het eigen team mag raden, de andere matrozen zijn dus stil. De teams krijgen 2 matrozenpunten  Mogelijke woorden:   * Piraat - Zeester * Kapitein - Zandkasteel * Matroos - Vlieger * Krab - Parasol |
| **RONDE 4: WATERRAT**  Welke matroos is de grootste waterrat? Uit elk team komt 1 matroos naar voor waarvan het team denkt dat hij/zij de grootste waterrat is. Deze persoon moet zo lang mogelijk zijn adem inhouden.  Het winnende team krijgt 1 matrozenpunt. |
| **RONDE 5: SNEL**  Matrozen, wij zijn aangekomen in de snelle ronde. Elk team moet zo snel mogelijk een tableau vivant (leven – stilstaand – schilderij) maken. Het winnende team krijgt 2 matrozenpunten.  Thema: Alle hens aan dek! De matrozen zijn druk in de weer op het schip! |
| **RONDE 6: FLEXIBEL**  In ronde 6 testen wij of jullie volgende tongbreker 6 keer super snel kunnen nazeggen zonder fouten! Het winnende team krijgt 3 matrozenpunten.  Kies uit:   * De matrozen varen waar de grote mast vaart. * Ik zag de zon in de Zuiderzee zinken. * Zomaar zwemmen zonder zwembroek, ze zullen ziek zijn zeker. |
| **RONDE 7: NIEUWSGIERIG**  Matrozen kunnen ook wel eens nieuwsgierig zijn… Wie is de nieuwsgierigste matroos? Deze matroos krijgt een kaartje met een persoon of voorwerp op. De teamgenoten moeten raden wie hij is aan de hand van ja- nee vragen. De teams krijgen 1 matrozenpunt.  De personen/ voorwerpen:   * Piraat - Zeester * Kapitein - Zandkasteel * Matroos - Vlieger * Krab - Parasol |
| **RONDE 8: BETROUWBAAR**  1 matroos verlaat de groep. De groep verzint samen een verhaal. Het verhaal mag waargebeurd of verzonnen zijn. Wanneer de matroos terugkomt vertelt 1 iemand het verhaal. Welke matroos heeft het juist geraden?  De teams krijgen 1 matrozenpunt. |

|  |  |
| --- | --- |
| **TITEL VAN**  **DE AVTIVITEIT** | **DE ZEEQUIZ – zeebonken en zeemeerminnen** |
| **LESDOELEN** | De zeebonken en zeemeerminnen gaan actief aan de slag tijdens de quiz.  De zeebonken en zeemeerminnen voeren diverse handelingen uit.  De zeebonken en zeemeerminnen beleven plezier in het uitvoeren van opdrachten. |
| **AANTAL LEERLINGEN** | Dit is een activiteit voor de hele groep. |
| **DUUR** | De ZEEQUIZ duurt 8 ronden. |
| **MATERIAAL** | Tafels, stoelen, doe-kaarten, timer, Spotify playlist, pen en papier. |
| **VERLOOP ACTIVITEIT** | **Voorbereiding**  De leerkrachten zetten (al dan niet met de leerlingen) de tafels klaar.  Vorm met de leerlingen groepen van 4 à 5 leerlingen.  Er zijn 8 quizkaarten, één voor elke ronde.  De leerkracht leest de quizkaart voor, de leerlingen voeren de opdrachten uit.  Per opdracht krijgen de groepen al dan niet een zeepunt.  Maak op voorhand de kaartjes voor ronde 7.  **Verloop quiz**  Ronde 1: snelle reflexen  Ronde 2: geduldig  Ronde 3: kennis  Ronde 4: waterrat  Ronde 5: snel  Ronde 6: flexibel  Ronde 7: nieuwsgierig  Ronde 8: betrouwbaar |
| **DIFFERENTIATIE \*** | Verklein de groepen tot 3 à 4 personen.  Gebruik de kamerverdeling eventueel als groepsverdeling.  De timing kan steeds aangepast worden naar haalbaarheid van de leerlingen.  In plaats van het uitbeelden van woorden kan je de leerlingen een passend geluid laten maken bij het woord. |
| **BIJLAGEN** | Zie blauwe quizkaarten. |

|  |
| --- |
| **RONDE 1: SNELLE REFLEXEN**  Beste zeebonken en zeemeerminnen, let goed op! In ronde 1 testen wij jullie snelle reflexen. Wanneer er wordt gefluit, moeten jullie de opdracht zo snel mogelijk uitvoeren.   * Opdracht 1: sta 30 seconden op 1 been zonder te vallen.  Deze teams krijgen 1 zeepunt. * Opdracht 2: draai 3 keer rond en ga op je stoel zitten.   Deze teams krijgen 1 zeepunt.   * Opdracht 3: steek één teamlid in de lucht. Deze teams krijgen 2 zeepunten. |
| **RONDE 2: GEDULDIG**  In ronde 2 testen wij jullie geduld. Zet elk een stoel klaar voor de stoelendans. De winnaar wordt gekroond tot beste zeebonkdanser of zeemeermindanseres en krijgt 2 zeepunten! |
| **RONDE 3: KENNIS**  Zeebonken en zeemeerminnen moeten heel wat woorden kennen. Per team wordt een zeekenner aangeduid, deze zeebonk of zeemeermin moet goed kunnen uitbeelden! De zeekenner komt naar voor, krijgt een woord toegefluisterd en moet dit woord uitbeelden. Alleen het eigen team mag raden, de andere zeebonken en zeemeerminnen zijn dus stil. De teams krijgen 2 zeepunten  Mogelijke woorden:   * Haai - Zeester * Zeekoning - Zandkasteel * Zeebonk/zeemeermin - Vlieger * Krab - Parasol |
| **RONDE 4: WATERRAT**  Welke zeebonk/ zeemeermin is de grootste waterrat? Uit elk team komt 1 zeebonk/zeemeermin naar voor waarvan het team denkt dat hij/zij de grootste waterrat is. Deze persoon moet zo lang mogelijk zijn adem inhouden.  Het winnende team krijgt 1 zeepunt. |
| **RONDE 5: SNEL**  Zeebonken en zeemeerminnen, wij zijn aangekomen in de snelle ronde. Elk team moet zo snel mogelijk een tableau vivant (leven – stilstaand – schilderij) maken. Het winnende team krijgt 2 zeepunten.  Thema: Opgepast! De zeebonken en zeemeerminnen zien een haai! |
| **RONDE 6: FLEXIBEL**  In ronde 6 testen wij of jullie volgende tongbreker 6 keer super snel kunnen nazeggen zonder fouten! Het winnende team krijgt 3 zeepunten.  Kies uit:   * De matrozen varen waar de grote mast vaart. * Ik zag de zon in de Zuiderzee zinken. * Zomaar zwemmen zonder zwembroek, ze zullen ziek zijn zeker. |
| **RONDE 7: NIEUWSGIERIG**  Zeebonken en zeemeerminnen kunnen ook wel eens nieuwsgierig zijn… Wie is de nieuwsgierigste zeebonk/zeemeermin? Deze zeebonk/zeemeermin krijgt een kaartje met een persoon of voorwerp op. De teamgenoten moeten raden wie hij is aan de hand van ja- nee vragen. De teams krijgen 1 zeepunt.  De personen/ voorwerpen:   * Haai - Zeester * Zeekoning - Zandkasteel * Zeebonk/zeemeermin - Vlieger * Krab - Parasol |
| **RONDE 8: BETROUWBAAR**  1 zeebonk/zeemeermin verlaat de groep. De groep verzint samen een verhaal. Het verhaal mag waargebeurd of verzonnen zijn. Wanneer de zeebonk/zeemeermin terugkomt vertelt 1 iemand het verhaal. Welke zeebonk/zeemeermin heeft het juist geraden?  De teams krijgen 1 zeepunt. |