

In actie!

Activiteit 10: Hoor jij in dit gerecht?



Inleiding

Gerechten bestaan uit meerdere ingrediënten. In deze activiteit speel je een ingrediënt. Weet jij in welk gerecht je hoort?

Wat heb je nodig?

- stoepkrijt

Dit bereidt de begeleider voor

Teken buiten twee grote cirkels vijf meter van elkaar op de grond. Schrijf onder één van de cirkels het woord gerecht. Bedenk een aantal gerechten waar gedeeltelijk dezelfde

ingrediënten in zitten en schrijf op papier een aantal ingrediënten op. Elk kind is een ingrediënt.

Wat ga je doen?

Kies een ingrediënt dat je graag wilt zijn, bijvoorbeeld een tomaat. Je begeleider noemt een gerecht. Bedenk of jij onderdeel bent van dat gerecht. Als dat het geval is, ga je in de cirkel 'gerecht' staan. Is dat niet het geval, dan ga je in de andere cirkel staan. Roept je begeleider bijvoorbeeld tomatensoep, dan ga je in de cirkel 'gerecht' staan, omdat je een tomaat bent. Als je een paprika, aardappel of sla bent, ben je geen onderdeel van de tomatensoep en ga je in de andere cirkel staan. Je bent af als je het fout hebt.

Activiteit 11: Sinaasappelrace



Inleiding

Welke groep is het snelst en meest behendig met een sinaasappel?

Wat heb je nodig?

- minimaal twee sinaasappels, afhankelijk van het aantal groepen

Dit bereidt de begeleider voor

Zet een parcours uit, waarbij kinderen zowel moeten bukken als balanceren. Zorg dat het parcours zo loopt dat de kinderen terugkomen bij de start. Verdeel de kinderen op leeftijd in minimaal twee groepen. Wanneer de kinderen even oud zijn, deel ze dan in op lengte.

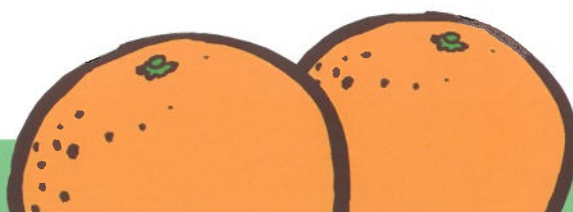
thema **De Smaakprofessor** of met de activiteiten *Fruit op een stokje*, *Vrolijke fruitdrinkjes* of *Betuws Flipje* uit het thema **Koken is kikkûh!**. Op deze manier kun je de sinaasappels meerdere malen gebruiken.

Wat ga je doen?

De begeleider heeft een parcours uitgezet. De eerste persoon van iedere groep klemt een sinaasappel tussen zijn kin en nek en legt zo snel mogelijk het parcours af. Geef, als je terugkomt, de sinaasappel door aan je groepsgenoot zonder je handen te gebruiken. De ander moet dus met zijn kin proberen de sinaasappel tussen jouw kin vandaan te krijgen zonder dat de sinaasappel op de grond valt. Iedere groep legt zo snel mogelijk het parcours af totdat iedereen is geweest. Welke groep is het snelst?

Extra

Jullie kunnen het parcours ook in tweetallen afleggen met een sinaasappel tussen jullie twee hoofden. Welke race vind je leuker?



Activiteit 12: Wormensalade



+ meken van spel 30 minuten

Inleiding

Zin in een spelletje? Wormensalade is een spelletje waarbij je niets fout mag zeggen.

Wat heb je nodig?

- 10 vellen dik A4-papier of -karton voor vier kinderen
- kleurpotloden en viltstiften

Wat ga je doen?

Maak groepjes van vier kinderen. Voordat je het spel kunt spelen, moet je het eerst zelf maken. Vouw de vellen papier in vieren en knip uit ieder vel vier kaartjes. In totaal heb je 40 kaartjes nodig voor een groepje van vier kinderen. Bedenk vier soorten groenten. Teken iedere groente op negen verschillende kaartjes, dus negen kaartjes met de eerste groente, negen kaartjes met de tweede groente, enzovoort. In totaal heb je 36 kaartjes getekend. Teken op de laatste vier kaartjes een worm en één van de groenten. In totaal heb je dus van elke soort groente tien kaartjes; negen kaartjes waar gewoon de groente op staat afgebeeld en één kaartje met deze groente en een worm.

Speluitleg

Verdeel de kaartjes tussen de vier kinderen. Leg jouw kaartjes op een stapeltje gesloten voor je neer. De eerste persoon legt zijn eerste kaart open en zegt wat erop staat, bijvoorbeeld tomaat. De volgende persoon legt een kaart van zijn stapel bovenop deze eerste kaart en zegt ook wat erop staat, bijvoorbeeld bloemkool. Het spel gaat erom dat je niet twee keer achter elkaar hetzelfde mag zeggen. Als de volgende persoon ook een kaart heeft met bloemkool dan mag hij geen bloemkool zeggen, maar moet hij een andere groente noemen, bijvoorbeeld paprika. De persoon erna mag dus geen paprika zeggen, ook al staat deze misschien wel op zijn kaartje. Als je de waarheid kunt zeggen, dan moet je dat doen. Als je een fout maakt, krijg je de hele stapel. Jij mag dan beginnen. Als een kaart met een worm wordt opgedraaid, dan mag de groente niet meer genoemd worden totdat iemand een fout maakt. De winnaar van het spel is de speler die als eerste zijn stapel met kaarten op heeft.

