

Activiteit 16: Hocus pocus pilatus pas



+ **Net zo lang tot je de truc zonder fouten kunt uitvoeren.**

Inleiding

Weet jij je publiek voor de gek te houden?

Wat heb je nodig?

- servet
- zoutvaatje (niet breekbaar)
- muntstuk
- losse spiegel

Wat ga je doen?

Je gaat een zoutvaatje laten verdwijnen. Het kost wel wat oefening voordat je de truc kunt uitvoeren zonder fouten. Oefen voor de spiegel, zodat je precies kunt zien wat het publiek ziet.

Het werkt als volgt:

Vraag aan je begeleider of je een muntstuk mag lenen en vertel dat je de munt gaat laten verdwijnen. Leg de munt voor je op tafel, dichtbij de rand. Zet het zoutvaatje op de munt en vouw je servet over het vaatje heen. Spreek een spreuk uit en haal het servet met het vaatje erin naar je toe. De munt blijft zichtbaar liggen. Staar overdreven naar de munt. Als het servet met het vaatje bij de rand van de tafel is gekomen, laat je het vaatje in je schoot vallen. Zorg dat het servet de vorm van het vaatje houdt en dat niemand erachter komt dat het servet eigenlijk leeg is.

Kijk teleurgesteld dat de munt er nog ligt en probeer het opnieuw. Leg de munt iets verder op de tafel dan de eerste keer. Herhaal de truc met het servet, maar trek nu het servet naar de zijkant van de tafel. Zo leid je het publiek af en vergeten ze dat je de eerste keer de truc vlakbij de rand van de tafel deed. Staar weer overdreven en teleurgesteld naar de munt en zeg dat je het een laatste keer zult proberen.

Bij de derde keer trek je het servet niet weg, maar sla je met je vlakke hand op het servet en laat je tegelijkertijd het zoutvaatje op de grond vallen door je benen een stukje te openen. Vertel dat je je hebt bedacht en eigenlijk liever het zoutvaatje laat verdwijnen dan de munt. Trek de punten van het servet uit en laat zien dat het zoutvaatje niet meer in het servet zit. Het is door jouw klap door de tafel heen gevallen!



Activiteit 17: Kok met ei in Smaakland



Inleiding

Er is iemand vermoord. Ben jij de inspecteur die dit weet op te lossen?

Wat heb je nodig?

- stukjes papier
- pen
- 3 bakjes

Dit bereidt de begeleider voor

Maak groepjes van vier kinderen. Verzin voor de kinderen een beroep, plek en moordwapen die iets met eten hebben te maken. Als voorbeeld kies je voor een kok in de keuken met een komkommer of een boer op zijn land met een pompoen. Maak briefjes voor elke categorie en stop ze in de drie bakjes.

Wat ga je doen?

Drie van de vier kinderen gaan op de gang staan. Eén kind blijft over en trekt uit elk bakje een kaartje met een beroep, plek en een groente of fruit als moordwapen. Onthoud goed wat er op de kaartjes staat. Roep één van de drie kinderen van de gang. Het kind dat de kaartjes heeft getrokken, probeert door middel van gebaren, geluiden en brabbeltaal aan de ander duidelijk te maken wat het beroep, de plek en het moordwapen is. Je mag niet praten! Het andere kind speelt mee en als hij denkt te weten welk beroep speler 1 uitbeeldt, geeft speler 2 speler 1 een hand. Doe hetzelfde met de plek en het moordwapen. Nadat speler 2 het beroep, de plek en het moordwapen heeft geraden, komt speler 3 op. Speler 2 brengt de boodschap van de eerste speler over aan de derde speler. Dit herhaal je tot de laatste speler is geweest. Deze mag vertellen wat hij of zij denkt dat het beroep is van de moordenaar, de locatie van de moord en het moordwapen dat is gebruikt. Klopt dit nog?



Activiteit 18: Het geheime diner



Inleiding

Welk gerecht ben jij?

Wat heb je nodig?

- een vel A4-papier voor ieder kind
- stift
- plakband

Tip: Als je dit spel met jongere kinderen speelt, kun je plaatjes van gerechten uit tijdschriften gebruiken.

Wat ga je doen?

Bedenk allemaal één gerecht en schrijf dit op een vel papier. Neem bijvoorbeeld je lievelingseten. Lever je vel papier in bij je begeleider. Elk kind krijgt nu een vel papier met de naam van een gerecht op zijn rug geplakt. Je weet niet welk gerecht dit is. Je kunt het gerecht dat de andere kinderen op hun rug geplakt hebben wel lezen. Het doel van het spel is het gerecht dat op jouw rug is geplakt, te raden. Jullie gaan door elkaar lopen. Als je begeleider een teken geeft, sta je stil en vorm je een tweetal met het kind dat het dichtst bij je staat. Je mag drie slimme vragen stellen over het gerecht op jouw rug. Het andere kind mag alleen met 'ja' of 'nee' antwoorden. Heb je geraden welk gerecht op jouw rug is geplakt? Plak dan het vel op je buik.