

Vlietkinderen

**Terug  
naar de**

# ***Middeleeuwen***

12 activiteiten om een vakantieweek te vullen



# Inleiding

## Beste ridders,

Leuk dat jullie met dit thema aan de slag gaan. We hebben een leuke combinatie van diverse activiteiten gemaakt waarmee jullie binnen het kindcentrum een programma kunnen uitvoeren. Als het goed is, kun je hier een week programma mee vullen (zoals een vakantie!)

De activiteiten zijn zorgvuldig uitgekozen om zowel leerzaam als vermakelijk te zijn, met een mooie mix van creatieve, sportieve, en educatieve onderdelen. Het idee is om een afwisselend programma te creëren dat kinderen prikkelt en motiveert, waarbij ze niet alleen veel plezier hebben, maar ook nieuwe dingen ontdekken en leren..

Laat ons weten wat jullie van dit boekje vinden via [activiteiten@vlietkinderen.nl](mailto:activiteiten@vlietkinderen.nl) :)

Vriendelijke groet,

Vlietkinderen Activiteitenteam





# Activiteiten

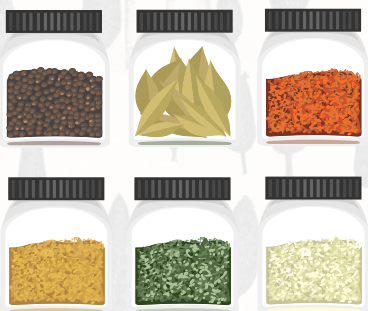
|     |                                 |    |
|-----|---------------------------------|----|
| 2-4 | Kasteel maken .....             | 4  |
| 2-4 | Schatzoeken .....               | 7  |
| 7-  | Riddertikkertje .....           | 8  |
| 7-  | Middeleeuwse groentensoep ..... | 10 |
| 7-  | Drakensprong .....              | 11 |
| 7-  | De riddergracht .....           | 13 |
| 7-  | Kokosballetjes .....            | 15 |
| 7+  | Glas in lood .....              | 16 |
| 7+  | Ridderestafette .....           | 18 |
| 7+  | Middeleeuwen bingo .....        | 20 |
| 7+  | Eigen vlaggen ontwerpen .....   | 22 |
| 7+  | Omgaan met een kompas .....     | 23 |

# Hoe werkt het?

## 12 leuke activiteiten

In dit boekje vind je activiteit voor de leeftijden 2 t/m 13 jaar! Het leuke er aan is dat je zelf kan kiezen welke activiteiten je doet, en welke je bij welke leeftijdsgroep vind passen. Zo maak je zelf aan de hand van dit boekje je eigen week thema in elkaar!

12



## Houd het divers

We hebben gekeken om de activiteiten zo divers mogelijk en binnen het thema te houden, Toch missen er enkele soorten activiteiten. Vul zelf het programma aan!

## Verleg je grenzen

In dit boekje vind je sport en spel, creatieve en andere leuke activiteiten. Probeer nieuwe activiteiten te doen die buiten je comfortzone liggen, misschien vind je het wel leuk!



## Have fun!

Het is belangrijk dat jij het als medewerker ook naar je zin hebt. Enthousiasme is aanstekelijk en kinderen zullen dit zeker overnemen!



# 2-4 Kasteel maken

## Algemene informatie

Deze activiteit draait om het stimuleren van de creativiteit en motorische vaardigheden van jonge kinderen. De kinderen worden aangemoedigd om zelf kastelen te bouwen, geïnspireerd door verhalen over prinsen en prinsessen, waarbij ze ook kunnen verkleeden om de fantasie te prikkelen.

## Vorbereiding

Print het verhaal uit de bijlage uit. Dit verhaal gaat over prinsen en prinsessen. Probeer dit verhaal te vertellen net mimiek, zodat de kinderen echt kunnen opleven in het verhaal.

## De activiteit

Begin de activiteit door een verhaal te lezen of de kinderen te vertellen over prinsen en prinsessen, waarbij je uitlegt dat zij in prachtige huizen wonen die kastelen heten. Laat vervolgens de verzamelde materialen zien en bouw samen met de kinderen een kasteel, waarbij je hen zoveel mogelijk zelf laat stapelen om hun creativiteit en vaardigheden te stimuleren. Om de ervaring nog leuker en fantasierijker te maken, kun je de kinderen eventueel verkleeden als prinsen of prinsessen.





# 2-4 Kasteel maken (verv.)

## Het verhaal van de prinsen en prinsessen

Er was eens, in een land hier ver vandaan, een prachtige prins en een dappere prinses. Ze woonden in een groot, indrukwekkend kasteel met hoge torens die bijna de wolken raakten. In het kasteel waren glinsterende ramen, brede gangen, en een gezellige kamer vol zachte kussens en speelgoed.

Elke ochtend liep de prins door de tuinen van het kasteel om de bloemen te ruiken, terwijl de prinses in de grote zaal bouwde met blokken. Ze hielden allebei van spelen en dingen maken, maar het allerleukste vonden ze om samen een nieuwe kasteeltoren te bouwen. Ze gebruikten alles wat ze konden vinden: grote dozen, zachte blokken, en zelfs kleine houten stukjes.

"Hoe hoog kunnen we bouwen?" vroeg de prins nieuwsgierig.  
"Zo hoog als de wolken!" antwoordde de prinses enthousiast.

Ze begonnen te stapelen, steen op steen, doos op doos. Soms viel de toren om, maar daar moesten ze alleen maar om lachen. "Laten we het nog een keer proberen," zei de prinses, en samen maakten ze een nog grotere en sterkere toren.

Toen ze klaar waren, keken ze trots naar hun meesterwerk. Het leek net een echt kasteel, net als in de verhalen! De prins en prinses waren zo blij dat ze verkleedkleden aantrokken en een feestje hielden in hun zelfgebouwde paleis. Het werd een dag om nooit te vergeten!



2-4

# Kasteel maken (verv.)



# 2-4 Schatzoeken

## Algemene informatie

Een avontuurlijke activiteit voor jonge kinderen van 2-4 jaar waarin ze samen op zoek gaan naar een verborgen schat. Deze activiteit stimuleert fantasie, samenwerking en motorische vaardigheden.

## Duur

20 minuten

## Benodigdheden

Zie hieronder



## Benodigdheden

- Een zandbak of een ruimte in het gebouw om schatten te verstopten.
- Plastic kronen of andere "koninklijke" schatten.
- Kralenkettingen.
- Kleine plastic dieren, zoals draken of paarden.
- Mini-schatkistjes met verrassingen (bijv. stickers, klein speelgoed).

## Inleiding

Begin met een spannend verhaal: vertel de kinderen dat je hebt gehoord dat er een schat verstopt ligt en vraag of ze willen helpen met zoeken. Maak het avontuur extra leuk door een schatkaart te gebruiken of een foto van de schat te laten zien. Dit geeft de kinderen een idee van wat ze zoeken en maakt het mysterieus en aantrekkelijk.

## Kern

Neem de kinderen mee naar de zandbak of de ruimte waar de schat verborgen ligt en geef hen aanwijzingen of laat ze zelf op onderzoek uitgaan, afhankelijk van hun leeftijd en vaardigheden. Begeleid de kinderen tijdens het zoeken en stimuleer samenwerking door hen aan te moedigen te overleggen en samen te graven of speuren. Wanneer een schat wordt gevonden, moedig de kinderen aan om deze te bewonderen en, indien mogelijk, te delen met de groep.



# 7- Riddertikkertje

## Algemene informatie

Tijdens dit sportspel moeten de kinderen hun ridderschap verdienen tijdens het bewegen door een parcours, voorbij een draak komen zonder geraakt te worden door de vuurballen van de draak en zo lang mogelijk tegen de bazen te overleven.

## Duur

20 minuten

## Benodigdheden

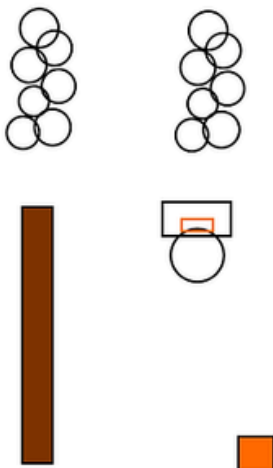
- Materiaal om het veld in drie even grote delen op te splitsen
- Materiaal om een parcours uit te zetten
- Zachte ballen (foam etc.)
- Foam zwaarden of zacht materiaal dat een zwaard symbolizeert
- Springtouw



## Vorbereiding

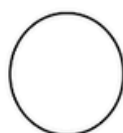
Splitst het veld in drie gebieden. Zet in het eerste veld een kort parcours uit waar de kinderen doorheen moeten bewegen. In het tweede veld leg je een springtouw in een rondje op de grond. Dat is de berg van de draak. In het laatste veld hoeft niets klaargezet te worden. In dat veld overleven de ridders tegen de 'bazen'. Het veld ziet er zo uit:

### Parcourveldje



\*Springtouw\*

### Berg van de draak



### Bazenveld

# 7- Riddertikkertje

## Inleiding

Tijdens de inleiding worden de 'bazen' gekozen. Zorg dat je ongeveer één baas kiest per vijf kinderen, met een minimum van twee bazen. De baas kan op verschillende manieren gekozen worden:

- Gewoon willekeurig
- Opwarming spel met win element zoals het lijnenspel of 'shoot-out'.

## Kern

Het spel werkt als volgt:

1. We spelen ridder tikkertje. Je hebt vier levens. Als je getikt wordt door een van de bazen, verlies je een arm. Word je nog een keer getikt, nog een arm. Nog een keer, dan verlies je een been. Ben je dan nog een keer getikt, dan moet je terug je ridderdiploma halen bij het parcours.
2. Doe het parcours voor aan de kinderen.
3. Loop langs de draak zonder geraakt te worden door een van zijn vuurballen. De draak moet 'op de berg' blijven. Als de vuurballen op zijn, mogen die weer verzameld worden door de draak.
4. Dit doen we voor 10 minuten en daarna kies ik twee nieuwe bazen en draak.
5. Kies een draak uit en laat iedereen in het bazenveld staan.

## Slot

We nemen wraak op de draak! Leg een touw van ongeveer 3 meter van de 'drakenberg' op de grond. De kinderen mogen de 'bevroren drakenballen' terug gooien naar de draak. Het is de bedoeling dat de draak door zo min mogelijk ballen geraakt wordt.





# Middeleeuwse groentensoep

## Algemene informatie

Dit recept bevat eenvoudige groenten en kruiden die veel voorkwamen in de middeleeuwen.

## Duur

30 minuten

## Ingredienten

- Groenten voorbereiden: Schil de wortels, aardappels en snijd ze in kleine blokjes.
- Snijd de prei in ringen, de selderij in dunne plakjes, de ui fijn en hak de knoflook
- Verhit de pan: Verhit de olijfolie of boter in een grote soeppan op middelhoog vuur. Voeg de ui en knoflook toe en fruit ze 2-3 minuten tot ze zacht zijn.
- Voeg de groenten toe: Doe de wortels, prei, selderij en aardappels in de pan en bak ze 5 minuten mee, zodat ze wat zachter worden.
- Voeg water/bouillon en kruiden toe: Giet het water of de groentebouillon erbij en voeg de tijm, laurierblaadjes, zout, peper en . Roer goed door.
- Koken: Breng de soep aan de kook, zet het vuur laag en laat de soep 25-30 minuten zachtjes koken, totdat de groenten goed gaar zijn.

## Ingrediënten

- 3 wortels
- 2 preien
- 3 stengels selderij
- 2 grote aardappels
- 1 ui
- 2 teentjes knoflook
- 2 liter water met groentebouillon
- 2 takjes tijm
- 2 laurierblaadjes
- 1 theelepel zout (of naar smaak)
- 1/2 theelepel zwarte peper
- 1 eetlepel olijfolie of boter





# 7- Drakensprong

## Algemene informatie

Ga mee op avontuur in een middeleeuws koninkrijk! Spring over veilige rotsen, ontwijk de draak en werk samen om hem te verslaan in dit spannende en actieve spel.



## Duur

20 minuten

## Benodigdheden

- Een aantal markeringen (bijv. hoepels, matten of touwen) om 'rotsen' te maken
- Eventuele kostuums of accessoires (zoals een ridderhelm, draakmasker of prinsessenhoed) voor extra fantasie

## Vorbereiding

Voor de voorbereiding van het spel is het belangrijk om een veilige speelruimte te kiezen met voldoende vrije ruimte. Plaats markeringen, zoals hoepels of matten, die dienen als 'rotsen' waarover de kinderen kunnen springen, en zorg ervoor dat de afstand tussen de markeringen aansluit bij het gewenste moeilijkheidsniveau. Markeer een duidelijk begin- en eindpunt. De begeleider is de draak aan het einde!

## Introductie

Stel je voor: we zijn in een middeleeuws koninkrijk, en er is een draak in de stad verschenen! De koning heeft de dapperste ridders opgeroepen om door het gevaarlijke bos te reizen en de draak te verslaan. Jullie moeten over de veilige rotsen springen, want de draak kan overal in het bos zijn. Zijn jullie klaar voor dit spannende avontuur?



# Drakensprong (verv.)

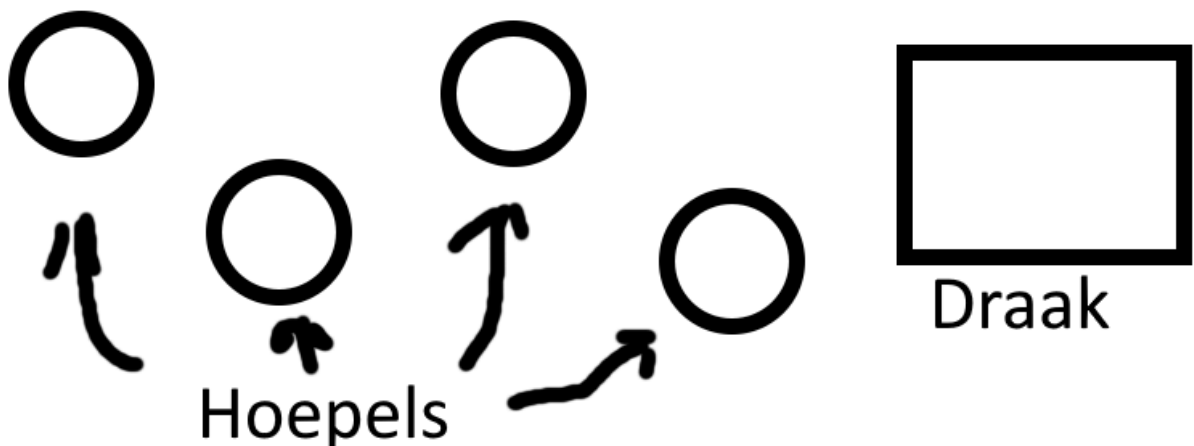
## Kern

Laat de kinderen het parcours volgen. Je kan de volgende dingen doen om het parcours uitdagender te maken:

- Vergroot de afstand tussen de rotsen: Laat de kinderen verder springen om de volgende veilige plek te bereiken.
- Voeg magische rotsen toe: Op bepaalde markeringen moeten de kinderen een opdracht uitvoeren, zoals een geluid maken, een dansje doen of een spreuk roepen.
- Laat de draak bewegen: Speel zelf de draak en beweeg door het parcours om de kinderen extra alert te maken.
- Beperk de tijd: Geef de kinderen een tijdslimiet om het einde van het parcours te bereiken.
- Gebruik muziek: Stop de muziek onverwachts; de kinderen moeten dan bevriezen op hun rotsen.
- Maak meerdere rondes: Verander het parcours na elke ronde, bijvoorbeeld met moeilijkere afstanden of extra opdrachten.

## Slot

De kinderen gaan gezamenlijk de draak 'verslaan' door hem te laten lachen! Laat ze één voor één een gekke spreuk, grappig geluid of hilarische beweging maken richting de draak. Wanneer de draak (de begeleider) begint te lachen



# 7- De riddergracht

## Algemene informatie

Kom en beleef een spannend avontuur in een middeleeuws koninkrijk! In deze activiteit kruipen de kinderen in de huid van dappere ridders en prinsessen die hun koninkrijk moeten redden. Ze leren samenwerken, verbeteren hun motorische vaardigheden en ontdekken hoe ze als een team de gevaarlijke gracht kunnen oversteken. Het wordt een magische reis vol plezier, fantasie en teamwork!

## Duur

20-30 minuten

## Benodigdheden

- Een speelruimte
- Grote matten/hoepels
- Touwen of lange stokken om een brug of bruggdelen te maken
- Eventueel een zachte bal of zakken die als 'stenen' kunnen dienen



## Vorbereiding

Zoek een ruime locatie, zoals een zaal of buitenruimte, waar de kinderen veilig kunnen bewegen. Zorg ervoor dat de ruimte vrij is van obstakels die het spel kunnen verstoren. Leg de hoepels, matten of andere markeringen in een grote cirkel of lijn om een 'gracht' te vormen. Deze symboliseert de brede en gevaarlijke kloof die de kinderen moeten oversteken. Zorg dat de gracht groot genoeg is voor de kinderen om heen en weer te bewegen zonder dat het te dicht op elkaar staat.

Plaats de touwen of stokken op de vloer om bruggen te creëren. Deze bruggen moeten stevig liggen en kunnen op verschillende hoogtes of afstanden worden geplaatst om de uitdaging te vergroten. Denk eraan om de touwen goed vast te zetten zodat ze niet verschuiven. Later in de activiteit kun je de kinderen ook zelf de brug laten bouwen.



# De riddergracht (verv).

## Inleiding

"In het middeleeuwse koninkrijk is er een brede, gevaarlijke gracht die de stad beschermt tegen vijanden. De gracht is breed, maar er is een geheime manier om de gracht over te steken. De dappere ridders en prinsessen moeten de gracht oversteken om hun koninkrijk te redden van de aanval van de boze draak of een andere vijand."

Leg uit dat de kinderen moeten samenwerken om over de gracht heen te komen, door over de bruggen (de touwen of stokken) te lopen, zonder in de 'gracht' (de hoepels of matten) te vallen. Als je valt, moet je terug naar het begin.

## Kern

De kinderen moeten over de 'gracht' heen komen door van brug naar brug te springen of te lopen zonder de grond (de gracht) aan te raken. Als een kind de gracht raakt, moet het terug naar het begin en opnieuw proberen.

### Variaties:

- Voeg niveaus toe met verder uit elkaar liggende bruggen.
- Laat kinderen een schat dragen (bijv. een bal of zak) die ze veilig over de gracht moeten brengen.

Verdeel de kinderen in groepjes en laat ze elkaar helpen om veilig over de gracht te komen. Ze moeten elkaar aanmoedigen en samenwerken om hun doel te bereiken.

## Slot

Eindig de activiteit door te vragen wat de kinderen van het de activiteit vonden en of ze het samenwerken leuk vonden.

# 7- Kokosballetjes

## Algemene informatie

Maak lekkere kokosballetjes met verschillende specerijen en lekkerheden uit de middeleeuwen!



## Duur

20 minuten

## Benodigdheden

- Zie ingrediënten

## Ingrediënten

- 200 gram verse dadels
- 50 gram ongezouten blanke hazelnoten
- 100 gram kokos
- 2 eetlepels cacao
- 2 eetlepels kokosolie
- 50 gram kokos om de balletjes in de rollen

## Hoe maak je het?

- Ontpit de dadels en doe ze in een keukenmachine met hakmes.
- Smelt de kokosolie in ongeveer 10 seconden in de magnetron. Doe de overige ingrediënten erbij. Laat de keukenmachine alles fijnhakken en maal tot een kleverige bal. Voeg eventueel een lepel water toe als de bal te droog is.
- Neem elke keer een beetje van de massa en rol er kleine balletjes van met je handen. Rol ze daarna door de kokos en doe ze in een bakje. Ga door tot de massa op is.
- Het is een kleverig klusje en je handen blijven beslist niet schoon, maar het is de moeite waard!





# 7+ Glas in lood

## Algemene informatie

Tijdens deze creatieve activiteit maken de kinderen een prachtig glas-in-lood kunstwerk. Ze leren hoe ze met zwart papier en gekleurd vliegerpapier een kleurrijk raamdecoratie-effect kunnen creëren. De activiteit bevordert hun creativiteit en motorische vaardigheden.



## Duur

60-90 minuten

## Benodigdheden

- Dik zwart papier (A4 of groter)
- Gekleurd vliegerpapier (diverse kleuren)
- Potlood en gum
- Schaar
- Prikpen (en prikmatjes)
- Lijm
- Eventueel sjablonen (bloemen, sterren, vlinders, enz.)

## Inleiding

“Vandaag gaan we ons eigen glas-in-lood kunstwerk maken! Glas-in-lood wordt vaak in ramen van oude kerken of kastelen gebruikt om licht door te laten schijnen in mooie kleuren. We gaan dit effect namaken met papier. Je kunt zelf een patroon bedenken of een sjabloon gebruiken. Daarna plak je gekleurd vliegerpapier achter je ontwerp en ontstaat er een prachtig kunstwerk dat je thuis voor het raam kunt hangen!”

## Kern

- Laat de kinderen met potlood een ontwerp tekenen op hun zwarte papier. Dit kan een bloem, een ster of een abstract patroon zijn. Leg uit dat ze voldoende zwarte lijnen moeten laten staan tussen de vakjes. Dit vormt de omlijsting van hun glas-in-lood.
- Laat de kinderen hun ontwerp uitsnijden door voorzichtig met een prikpen of schaar de vakjes uit te prikken of knippen
- Laat de kinderen stukjes vliegerpapier knippen die iets groter zijn dan de uitgesneden vakjes.
- Deze stukjes worden aan de achterkant van het zwarte papier geplakt, zodat ze door de vakjes heen zichtbaar zijn. Hoe meer verschillende kleuren er worden gebruikt hoe vrolijker het word



7+

# Glad in lood (verv.)

## Slot

Hang de werken voor een raam om het glas-in-lood effect direct te bewonderen.





# 7+ Ridderestafette

## Algemene informatie

Beleef een avontuur in het middeleeuwse koninkrijk! In deze actieve estafette leren de kinderen samenwerken in teams, verbeteren ze hun motorische vaardigheden en ervaren ze de spanning van een ridderwedstrijd. Ze strijden tegen elkaar in een reeks leuke uitdagingen, waarbij snelheid en moed essentieel zijn om de koning te overtuigen dat ze de ware kampioenen zijn!

## Duur

30-45 minuten

## Benodigdheden

- Een groot speelveld (binnen of buiten)
- Zwaarden als baton
- Pionnen
- Stopwatch
- Eventueel muziek voor een extra spannende sfeer

## Vorbereiding

- **Ruimte inrichten:** Zorg voor voldoende ruimte om te bewegen, zowel binnen als buiten. Het speelveld moet groot genoeg zijn voor meerdere teams om tegelijk actief te zijn.
- **Estafetteparcours creëren:** Zet het parcours uit met behulp van pionnen of andere markeringen. Denk aan plekken waar de kinderen specifieke taken moeten uitvoeren (bijv. zwaardvechten, balanceren). Plaats obstakels of uitdagingen op strategische punten om de estafette spannend te maken.
- **Riddermaterialen:** Verzamel een zwaard/voorwerp dat gebruikt kan worden als baton. Je hebt er meerdere nodig (per team 1).
- **Tijdslimiet (optioneel):** Als je de competitie element wilt toevoegen, zet een stopwatch klaar om de tijd bij te houden.
- **Muziek (optioneel):** Zorg voor een leuke, spannende muziekinstallatie als je muziek wilt gebruiken om de sfeer te verhogen.





# Ridderestafette (verv.)

## Inleiding

"In het middeleeuwse koninkrijk wordt een belangrijke ridderwedstrijd gehouden! De ridders moeten hun moed en snelheid tonen om de koning te bewijzen dat zij de ware kampioenen zijn. Jullie zullen in teams strijden, waarbij elke ridder zijn moed en kracht moet tonen door een reeks uitdagingen te voltooien."

Leg uit dat ze in teams een estafette moeten lopen, waarbij ze verschillende 'ridderuitdagingen' uitvoeren. Elk teamlid heeft een specifieke taak om te voltooien voordat ze de baton (bijv. een zwaard of ridderhelm) aan het volgende teamlid kunnen doorgeven.

## Kern

De kinderen starten elk om de beurt in hun team, met de 'ridderuitrusting' (bijvoorbeeld een zwaard van karton of baton) in hun hand. Ze moeten, door een uitgezet parcours, naar een specifiek punt rennen, waar ze een taak moeten uitvoeren voordat ze terug kunnen rennen naar hun team. Mogelijke taken kunnen zijn:

- Zwaardvechten: De kinderen moeten een aantal rondjes met hun kartonnen zwaard slaan (dit kan symbolisch zijn of met zachte zwaarden voor veiligheid).
- Balanceren: Ze moeten een 'schat' (bijv. een kleine bal) naar de overkant dragen zonder dat deze valt.
- Obstakelparcours: Ze moeten onder een touw kruipen, over een kleine hindernis springen of rond een obstakel lopen.
- Ridderspringen: Ze moeten een aantal keer springen of hinkelen naar het volgende punt.

Nadat de taak is voltooid, geven ze de baton door aan het volgende teamlid, die de volgende uitdaging aangaat. Het team dat als eerste alle leden de estafette heeft laten afleggen en de finish heeft bereikt, wint de wedstrijd.

Wanneer je een paar rondes hebt gespeeld, kun je de volgende moeilijkheden toevoegen om het spel uitdagender te maken:

- Maak de estafette competitiever door een tijdslimiet toe te voegen, waarbij elk team probeert om de snelst mogelijke tijd neer te zetten
- Voeg meer uitdagingen toe, zoals blinddoeken voor het navigeren van het parcours of het dragen van extra 'zwaar' materiaal (bijv. een extra object).



7+

# Middeleeuwen bingo

## Algemene informatie

Tijdens deze activiteit spelen de kinderen Middeleeuwen bingo! Tijdens deze activiteit leren de kinderen verschillende woorden van dingen die met de middeleeuwen te maken hebben zoals gereedschappen, beroepen en meer! Deze activiteit is te spelen met 7+, maar bevat lastige woorden!

## Duur

30-60 minuten

## Benodigdheden

- Bingoprijsjes
- Pennen/stiften
- Bingokaarten (zie hieronder).

## Benodigdheden

Op [activiteitenbank.nl](http://activiteitenbank.nl) kan je via "Losse activiteiten" de activiteit Middeleeuwen bingo vinden. Hier kan je onderaan de pagina bingokaarten downloaden!

## Vorbereiding

1. Print en lamineer de plaatjes uit de "Middeleeuwen bingoplaatjes" bijlage. Je kan het beste vier per pagina printen. Dat kan je instellen in de instellingen wanneer je print.
2. Print de bingokaarten uit de "Middeleeuwen bingokaarten" bijlage. Er staan twee kaarten per pagina. Gebruik een snijmachine/schaar om de kaarten te snijden/knippen.
3. Zorg dat je leuke bingoprijsjes op je locatie aanwezig hebt. Denk er aan dat dit duurzame prijsjes zijn.
4. Zorg dat je voor alle kinderen een pen of stift hebt, zodat ze op hun kaart kunnen aankruisen.

## Vorbereiding

We gaan Middeleeuwen bingo spelen! Zoek een leuke plek in het lokaal en ga zitten. Deel de bingokaarten uit en leg uit dat je straks willekeurig kaarten uit een bak trekt. Op die kaarten staan plaatjes die met de zomer te maken hebben. Als je het genoemde plaatje op je bingokaart hebt, mag je het afstrepen.

We spelen drie rondes. In de eerste ronde spelen we voor de bovenste rij. In de tweede ronde spelen we voor de "B"-rij en de "O"-rij. In de derde en laatste ronde spelen we voor een volle kaart. Hoe vaak iemand mag winnen en andere bingoregels kunnen naar eigen inzicht worden aangepast door de locatie.

7+

# Middeleeuwen bingo (verv.)





# Omgaan met een kompas

## Algemene informatie

Ben je verdwaald? Weet je niet meer waar je naar toe moet? Dan kan een kompas je van hulp zijn! Daarom gaan wij oefenen met een kompas.



## Duur

60-90 minuten

## Benodigheden

- Kompassen
- Op A3-papier geprinte versie van de omgeving

## Inleiding

Tijdens deze activiteit gaan we verschillende oefeningen met een kompas doen. We gaan kijken hoe het werkt en waar ons huis is.

Begeleid een gesprek met de kinderen waarin je de volgende vragen stelt:

- Wie weet waar je een kompas voor kan gebruiken?
- Wie weet wat de windrichtingen zijn?
- Wie weet hoe een kompas werkt?
- Wiet weet waarom een kompas altijd naar het noorden wijst?

## Kern

Pak de kaart van de omgeving erbij. Laat kinderen hun eigen huis zoeken op de kaart en daar een rondje omheen zetten. Zet zelf een groot rondje om de bso heen. Vervolgens laat je de kinderen bepalen aan de hand van de windrichtingen waar hun huis is. Bijvoorbeeld: BSO ligt in het midden en het huis ligt rechtsonder op de kaart. De kinderen bepalen dat het huis zuid of west ligt. Dit is een goed moment om de combinaties aan te halen.

Je zegt altijd eerst noord of zuid. Daarna oost of west. Als het huis dus in het rechtsonder in het hoekje ligt, dan ligt het huis zuidwest.

## Slot

De groep loopt de route die uit is gezet door het andere groepje en vice versa.

7+

# Eigen vlaggen ontwerpen

## Algemene informatie

Tijdens deze activiteit ontwerpen de kinderen hun eigen vlaggen. Ze krijgen uitleg over bestaande vlaggen en wat deze vlaggen betekenen. Een creatieve en leerzame activiteit!

## Duur

60-90 minuten

## Benodigdheden

De activiteit kan een mooie manier zijn om kinderen zelf hun materialen te laten kiezen voor de vlaggen

## Benodigdheden

De activiteit kan een mooie manier zijn om kinderen zelf hun materialen te laten kiezen voor de vlaggen, goede materialen die je kan gebruiken zijn bijvoorbeeld:

- Papier of Karton: Voor een stevige basis.
- Stoffen Repen of Stofresten: Voor een textuur en duurzame vlag.
- Kleurpotloden, Stiften en Verf: Voor het toevoegen van kleuren en details.
- Schaar en Lijm: Om vormen uit te knippen en onderdelen vast te plakken.
- Stickers en Glitters: Voor extra versiering en creativiteit.
- Satéprikkers of Stokjes: Om de vlaggen aan vast te maken.
- Touw en Tape: Voor het ophangen of vastmaken van de vlaggen.
- Sjablonen en Stempels: Voor het toevoegen van patronen of symbolen.
- Plakband en Nietjes: Voor snelle bevestiging.

## Inleiding

Voorafgaand aan de activiteit leg je alle materialen klaar op een goed bereikbare plek voor de kinderen. Begin met een korte presentatie waarin je de geschiedenis en de betekenis van verschillende vlaggen wereldwijd uitlegt. Bespreek vervolgens de stappen die de kinderen kunnen volgen om hun eigen vlag te ontwerpen. Tot slot, bied inspiratie door voorbeelden te laten zien (te vinden op [Activiteitenbank.nl](https://www.activiteitenbank.nl) bij losse activiteiten) van bestaande vlaggen en mogelijke ontwerpen die ze kunnen maken.



7+

# Eigen vlaggen ontwerpen -

## Benodigheden

Laat de kinderen in de ontwerpfase eerst hun ontwerp schetsen op papier. In de creatieve fase kunnen ze hun schetsen vervolgens uitwerken met de beschikbare materialen. Tijdens de afwerking help je de kinderen hun vlaggen aan de stokjes te bevestigen en geef je ze de ruimte om hun werk te presenteren.

## Slot

Laat de kinderen tijdens de presentatie hun vlaggen aan de groep tonen en uitleggen wat hun ontwerp betekent. Na afloop zorg je ervoor dat alle materialen weer netjes worden opgeruimd. Sluit de activiteit af met een reflectie, waarin je met de kinderen bespreekt wat ze hebben geleerd over vlaggen en wat ze leuk vonden aan de activiteit.

