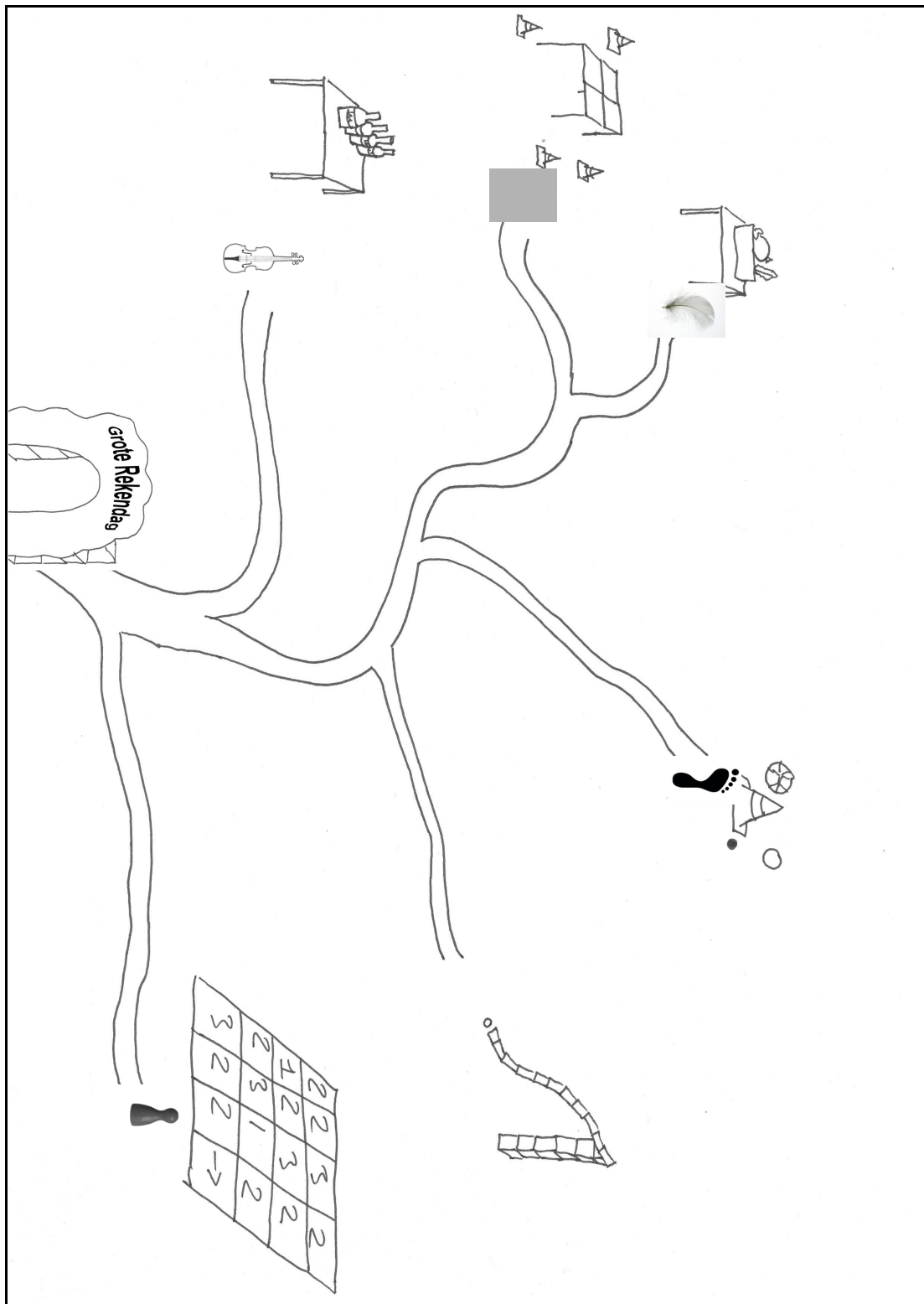


bijlagen groep 3 en 4

bijlage 1 plattegrond 'Speelpark'



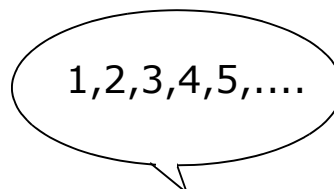
bijlage 2 opdrachtkaart 'Zweven'

Dit ga je doen:

1. Kies iets uit de bak waarvan je denkt dat het lang blijft zweven.



2. Gooi het om de beurt omhoog en tel met z'n allen hoe lang het blijft zweven.



3. Schrijf op of teken waar jullie mee gooiden.
4. Zet voor iedere tel in de lucht een kruisje.

Let op: het is leuk iets anders te pakken dan de groepjes die al geweest zijn!

bijlage 3 grafiek 'Zweven'

Material	Tijd								
1 tel									
2 tellen									
3 tellen									
4 tellen									
5 tellen									
6 tellen									

bijlage 4 opdrachtkaart 'Blinddoekroute'



Dit ga je doen:

1. Een van jullie krijgt een blinddoek om.
2. Een ander loopt drie stappen en zet de pilon daar neer.
3. Stap weer drie stappen en zet de tweede pilon daar neer.
4. Stap weer drie stappen en zet de derde pilon daar neer.
5. Weer een ander start de zandloper.
6. Het kind met de blinddoek om moet langs de pilonen lopen.
Heb je geen blinddoek om, dan geef je aanwijzingen: zeg links, rechts, vooruit of achteruit.
7. Zeg 'STOP' als de zandloper afgelopen is.



8. Kijk hoeveel voeten de looper van de laatste pilon is.
9. Schrijf het aantal voeten in de grafiek.

bijlage 6 opdrachtkaart 'Flessenspel'



Dit ga je doen:

Je maakt een liedje door te tikken op de flessen en potten.

Als je een liedje gevonden hebt, dan schrijf je op wat je gedaan hebt.

Je mag zelf bedenken hoe je dat doet.

bijlage 7 opdrachtkaart 'Speel de bal'

Dit ga je doen:

1. Zet de pilon neer op de gang.
2. Loop 7 stappen weg. Vanaf dit punt ga je gooien.
2. Kies een balletje uit de bak. Iedereen kiest een andere.
3. Rol of gooi de bal. Probeer zo dicht mogelijk bij de pilon te komen.
4. Kies een ander balletje en rol of gooi nog een keer.

Als iedereen met alle balletjes gerold heeft, leg je de balletjes op volgorde in de vakjes:

Goed	5	4	3	2	1	Slecht
------	---	---	---	---	---	--------

Het beste balletje krijgt 5 punten
Het op een na beste balletje krijgt 4 punten
Het op twee na beste balletje krijgt 3 punten
Het op drie na beste balletje krijgt 2 punten
Het slechtste balletje krijgt 1 punt

Zet de kruisjes in de grafiek.

goed	1	2	3	4	5	slecht
------	---	---	---	---	---	--------

bijlage 8 grafiek 'Speel de bal'

	bal	knikker	stuiten	ping- pongbal	propje	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						

bijlage 9 opdrachtblad 'Puzzelpaden'

Dit ga je doen:

1. Je legt je fiche op het vakje links boven. (Op het vakje naast de zwarte pijl.)
2. Het getal geeft aan hoeveel stapjes je mag zetten. Je mag alleen naar links, naar rechts, naar boven en naar beneden. Schuin mag niet.
3. Probeer nu naar de uitgang te komen. Via de pijl naar buiten.

→	2	2	3	2
	1	2	3	2
	2	3	1	2
	3	2	2	→

4. Is het gelukt? Maak dan een puzzelpad voor iemand anders.

