



Inhoudsopgave

Inhoud

Inhoudsopgave	2
Spel: ontsnap aan de draak	3
Spel: De reus wordt wakker	3
Spel: kasteel beheren	4
Spel: Drakenstaart.....	4
Spel: het gouden draken ei	5
Spel: dwergenverstoppertje.....	5
Spel: de vloer is lava	6
Spel: Drakenstaart deel 2	6
Spel: het bewegende sprookje.....	7
Spel: maak je eigen toverdrank(smoothie)	7
Spel: de truc van de tovenaars	8
Spel: toverbal.....	8
Knutselactiviteiten:	9
Drakenei maken	9
Magisch schild	10
Fantasykroon	11
Magische flessen.....	12
Betoverde Feeënpot	13
Fantasiedier.....	14
Magische toverkoekjes	15

Spel: ontsnap aan de draak

Speluitleg:

Spelbegeleider zet een vak uit ter grootte van het aantal kinderen dat meedoet. Vervolgens verdelen de kinderen zich over het vak. Vervolgens wijst de spelbegeleider één tikker aan (de draak) de overige kinderen die in het vak zijn verdeeld zijn de ridders. De draak moet proberen zoveel mogelijk ridders te tikken. Heeft de draak een ridder te pakken (getikt) dan bevriest hij als een standbeeld. De draak heeft gewonnen wanneer hij alle ridders heeft weten te tikken. De ridders hebben de draak verslagen wanneer na 2 minuten de draak niet alle ridders heeft getikt.

Benodigheden:

- Timer
- Pionnen om een vak uit te zetten

Moeilijker/makkelijker:

- Tijd van de draak aanpassen hoger of lager
- Vak kleiner/ groter maken



Spel: De reus wordt wakker

Speluitleg:

Spelbegeleider zet een vak uit ter grootte van het aantal kinderen dat meedoet. Vervolgens wijst de spelbegeleider één kind aan die de reus is. Die staat aan de overkant met zijn of haar rug naar de kinderen toe. De reus staat met zijn of haar rug naar de kinderen toe omdat hij of zij "slaapt". De rest van de kinderen probeert nu bij de reus te komen maar let op! Want wanneer de spelbegeleider roept dat de reus wakker mag worden, mag hij proberen de kinderen te tikken. De kinderen zijn veilig wanneer ze weer op hun start lijn zijn aangekomen. Lukt het om de reus te tikken. Is het kind want de reus heeft getikt de nieuwe reus.

Benodigheden:

- Pionnen om een vak uit te zetten

Moeilijker/makkelijker:

- Afstand vergroten of verkleinen



Spel: kasteel beheren

Speluitleg:

Spelbegeleider zet een vak uit ter grootte van het aantal kinderen wat meedoet. De kinderen beginnen aan één kant van het vak. In het midden van het vak staan 2 kinderen. Zij zijn “de wachters van het kasteel” de kinderen proberen op aangeven van de spelbegeleider het kasteel te bereiken (de overkant van het vak) is dit gelukt hebben zij een punt behaald. Wordt er een kind door de wachter getikt is diegene af en verdiend hij of zij ook geen punt. Welke kind blijft uiteindelijk over en heeft de meeste punten behaald?

Benodigdheden:

- Pionnen om een vak uit te zetten

Moeilijker/makkelijker:

- Speelveld kleiner/groter maken
- Meer wachters toevoegen



Spel: Drakenstaart

Speluitleg:

De kinderen staan achter elkaar met de handen op elkaars schouders. De voorste is de “drakenkop” en de achterste is de staart van de draak. Vervolgens moet de draak kop proberen zijn staart te tikken. Is dit gelukt schuiven we allemaal een plekje door zodat iedereen weer een nieuwe rol krijgt. Uiteraard moet de staart van de draak dit zien te voorkomen. Verbreekt de draak (raken de handen los van de schouders) moet eerst de draak weer compleet zijn voordat er verder gespeeld mag worden.

Benodigdheden:

- Geen

Moeilijker/makkelijker:

- Het lijf van de draak langer of korter maken



Spel: het gouden draken ei

Speluitleg:

De spelbegeleider verstopt het gouden ei ergens binnen of buiten. De kinderen vormen samen één groep of kleine teams. Ze krijgen aanwijzingen waarmee ze steeds dichterbij het ei komen. Voorbeeld: "Waar de avonturiers hun schoenen achterlaten, ligt een teken van de draak." Daar vinden ze de volgende aanwijzing. Voor jongere kinderen kun je vooral plaatjes en simpele aanwijzingen gebruiken. Oudere kinderen kunnen raadsels krijgen. Verzin de raadsels en aanwijzing aan de hand van jouw locatie.

Benodigheden:

- Een gouden ei, bal
- Aanwijzingen/raadsels (variërend op je eigen locatie)

Moeilijker/makkelijker:

- Aanwijzingen duidelijker/ moeilijker maken



Spel: dwergenverstoppertje

Speluitleg:

De spelbegeleider wijst één aan als de reus of de trollenkoning. De andere kinderen zijn dwergen. De dwergen krijgen tijd om zich te verstoppen. De reus of trollenkoning probeert ze te vinden. **Fantasyregel:** Wanneer een dwerg gevonden wordt, gaat hij naar de "gevangenis". Andere dwergen kunnen hem bevrijden door ongezien langs de zoeker te rennen en hem aan te tikken. Voorbeeld: "De trollenkoning is wakker geworden en zoekt alle dwergen in zijn berg."



Benodigheden:

- Geen

Spel: de vloer is lava

Speluitleg:

De spelbegeleider verzameld de kinderen bij elkaar. Zorg dat in de ruimte genoeg obstakels staan waar de kinderen kunnen "schuilen voor de lava" vervolgens verdelen de kinderen zich over de ruimte. De kinderen mogen vrij rondlopen, springen dansen etc. op een onverwacht moment roept de spelbegeleider "DE VLOER IS LAVA". De kinderen hebben vervolgens 5 seconden de tijd om hun voeten van de vloer te halen. Dit doen ze door op een matje te staan op een stoel te gaan zitten etc. wie de lava uiteindelijk wel raakt moet een opdracht uitvoeren. Bijvoorbeeld: 3 keer springen als een kikker, 5 seconden balanceren op één been als een flamingo etc.



Benodigde materialen:

- Een ruimte met obstakels

Moeilijker/makkelijker:

- Tijd verkorten of verlengen om je voeten van de vloer te halen.
- Minder of meer obstakels

Spel: Drakenstaart deel 2

Speluitleg:

De spelbegeleider zet een vak uit ter grootte van het aantal deelnemers dat meedoet. Vervolgens geeft hij de helft van de kinderen een lintje. Die mogen zij achter in hun broek stoppen om een staart te creëren (drakenstaart). De kinderen zonder staart moeten nu proberen de drakenstaarten te pakken krijgen. Is dit gelukt worden zij de nieuwe draken. Andere optie: hoelang duurt het voordat de kinderen alle staarten hebben verzameld?



Benodigde materialen:

- Lintjes
- Pionnen om een vak uit te zetten

Spel: het bewegende sprookje

Speluitleg:

De spelbegeleider verteld een sprookje, waarbij de kinderen alles uitbeelden. Bijvoorbeeld: wandelen door het bos, vervolgens springen zij over een rivier heen en tot slot vluchten/verstoppen voor een draak. Je kan het verhaal zo leuk mogelijk maken. Of uiteraard een bestaand sprookje na vertellen!



Benodigde materialen:

- Ruimte
- Eventueel een sprookjesboek

Spel: maak je eigen toverdrank(smoothie)

Speluitleg:

Spelbegeleider verzameld de kinderen bij elkaar, vervolgens vertelt hij een spannend verhaal waarbij hij uitlegt dat er een toverdrank gemaakt moet worden. (Verzin zelf een rede) vervolgens ga je aan de slag! Bereidt de ingrediënten voor (snij bijvoorbeeld al het fruit in stukjes etc.) daarna is het tijd om de toverdrank te maken door het in de blender te maken. Drink vervolgens het heerlijke toverdrankje met de kinderen op.

Benodigde materialen:

- Blender
- Mogelijke ingrediënten voor een smoothie.



Spel: de truc van de tovenaar

Speluitleg:

Spelbegeleider verzameld de kinderen bijeen. Voor hem staat een tafel met allemaal spullen van de tovenaar. Denk aan materialen wat je op de BSO hebt liggen. Vervolgens wijst de spelbegeleider één tovenaar aan. Die mag achter de tafel gaan staan. De kinderen krijgen 20 seconden de tijd om alles te onthouden wat er op de tovenaars tafel ligt. Vervolgens sluiten zij hun ogen en haalt (tovert) één ding van zijn tafel weg. Kunnen de kinderen erachter komen wat de tovenaar heeft weggetoverd? De kinderen mogen 2 keer raden. Lukt het om erachter te komen wat er weg is? Dan krijgen de kinderen één punt. Zo niet heeft de tovenaar een punt.



Variatie: leg een groot kleed over de spullen om het spannender te maken.

Benodigde materialen:

- Spullen voor op de tafel
- Groot kleed

Spel: toverbal

Speluitleg:

Spelbegeleider verzameld de kinderen in een kring. Vervolgens legt hij uit dat hij een toverbal in zijn handen heeft, de toverbal zorgt ervoor dat wanneer je deze vangt, een beweging moet uitoefenen bijvoorbeeld: netjes groeten als een prinses of springen als een kikker. Wanneer de beweging wordt uitgevoerd moeten de andere kinderen deze beweging ook uitvoeren.

Benodigde materialen:

- Een zachte bal



Knutselactiviteiten:

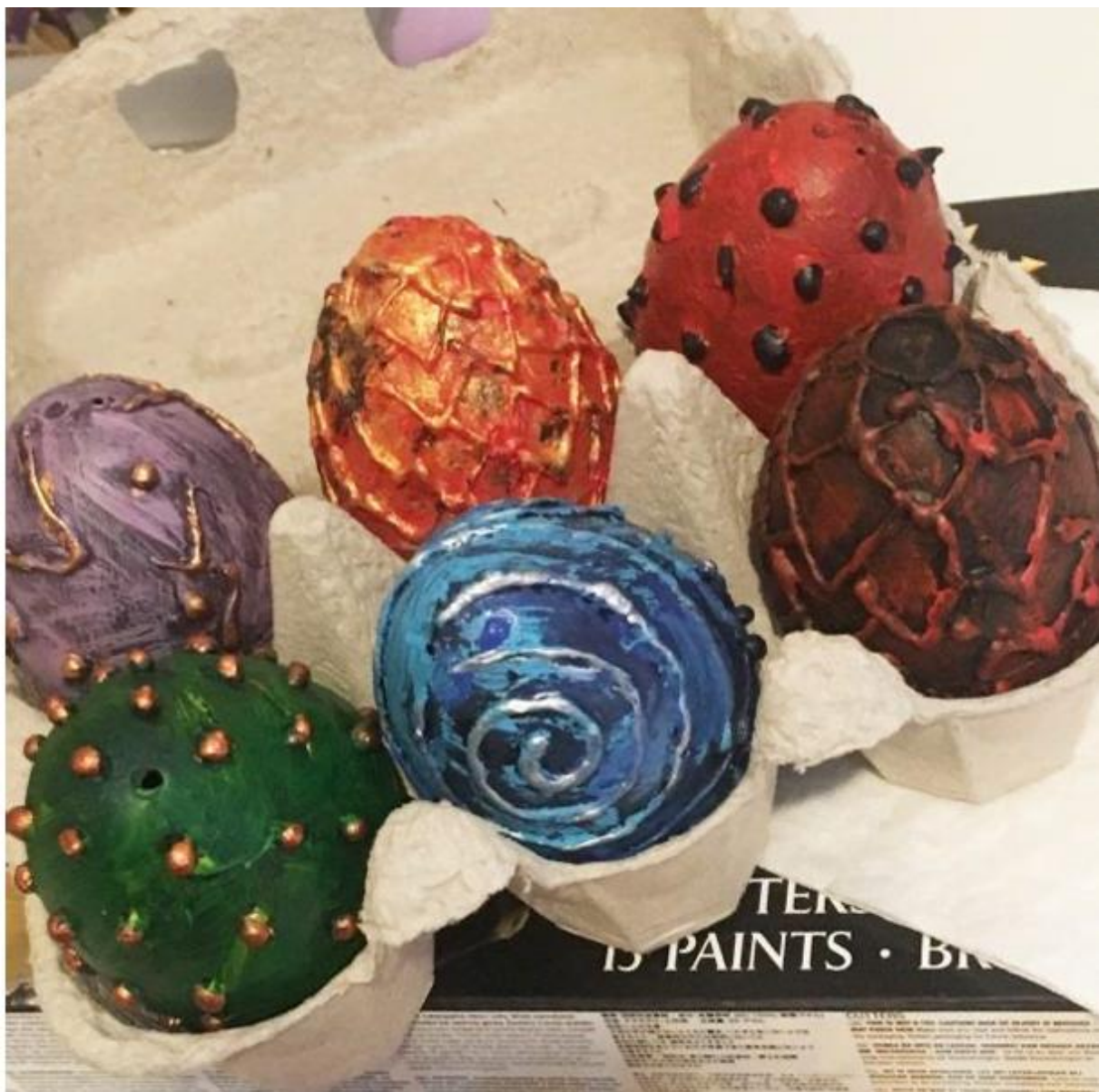
Drakenei maken

Benodigdheden:

- Plastic eieren of piepschuim eieren • Verf • Glitters • Stickers • Veren • Lijm • Stiften

Omschrijving:

De kinderen maken hun eigen drakenei. Ze mogen zelf bepalen welke kleur en welk soort draak erbij hoort. Voorbeeld: Een rood ei hoort bij een vuurdraak. Een blauw ei hoort bij een ijsdraak



Magisch schild

Benodigdheden:

- Karton • Aluminiumfolie • Verf • Stiften • Stickers • Touw • Lijm • Schaar

Omschrijving:

De kinderen knippen een schild uit karton en versieren het met hun eigen familiewapen. Voorbeeld: Een draak betekent moed. Een ster betekent magie. Een kroon betekent leiderschap. Aan het einde kunnen ze hun schild gebruiken tijdens een ridder- of drakenspel



Fantasykroon

Benodigdheden

- Karton • Goud- en zilverkleurig papier • Verf • Stickers • Kralen • Glitter • Lijm • Schaar

Omschrijving: De kinderen maken een kroon voor hun eigen fantasykoning, koningin, prins, prinses of elf



Magische flessen

Benodigdheden:

• Kleine plastic flesjes of potjes • Water • Kleurstof • Glitters • Kralen • Lint • Stickers • Eventueel gekleurde gel

Omschrijving: De kinderen maken een "magisch drankje". Ze bedenken zelf wat het drankje doet.

Voorbeelden: • Drank van onzichtbaarheid • Drank van superkracht • Drank waarmee je met dieren kunt praten • Drank waarmee je kunt vliegen Voor jongere kinderen kun je werken met lege flesjes die alleen versierd worden.



Betoverde Feeënpot

Benodigdheden:

- Glazen potjes
- Glitters
- Lampjes
- Kleine speelgoedpoppetjes/diertjes
- Eventueel lint of stof om de deksel te versieren



Fantasiedier

Benodigheden:

Eventueel een leuk verzonnen verhaal, zie hieronder een voorbeeldje.

Een keuze geven uit 'bouwstenen' voor je eigen dier, zie hieronder een voorbeeld.

Of de kinderen helemaal zelf iets laten kiezen/maken.

- Stiften/potloden

Voorbeeld verhaaltje

Dit korte verhaal over een magisch bos helpt je om samen een eigen fantasiedier te bedenken en te maken.

Het verhaal van het Fluisterbos

Diep in het verre Fluisterbos groeit de Grote Boom van Verbeelding. Aan de takken hangen geen bladeren, maar glinsterende eieren van licht. Elk ei wacht op een nieuw dier om geboren te worden. Op een nacht breekt een geheimzinnig gouden ei open. Er ploft een vreemd wezen op de zachte mosgrond.

Het heeft de kop van een wijze uil om in het donker te kijken. De lenige staart van een aap slingert hoog door de takken. En aan zijn voeten draagt het snelle zwemvliezen van een eend om door de stiekeme bosbeek te glijden.

Dit nieuwe dier heet de Uiloofbek. Het rent niet, maar danst over de grond.

Bouwstenen voor je eigen dier

Kies uit de lijst hieronder onderdelen om je eigen dier te bouwen:

Het hoofd: Kies een vos, een leeuw, een haai of een konijn.

Het lichaam: Kies een schildpad, een slang, een beer of een luipaard.

De poten of staart: Kies vogelvleugels, een pauwenstaart, kattenklauwen of kikkerbilletten.

De huid: Kies schubben, veren, wol of een glimmende huid vol sterren.

Je kan ook nog een naam verzinnen voor jouw dier.



Magische toverkoekjes

- Benodigdheden
 - Uitsteekvormpjes
 - Oven
 - Kinderen
 - Bakplaat
 - Bakpapier
 - Kom
 - Bloem
 - Roomboter
 - Suiker
 - Ei
 - Vanille suiker
 - Bakpoeder
 - Versieringen

