



Kinderfeestje

hamalandhal.



Voorwoord

In deze handleiding vindt u inspiratie om het kinderfeestje van uw kind bij de Hamalandhal in te vullen met leuke spellen.

Kleinere spelletjes zijn ideaal om de kinderen bezig te houden terwijl een groter spel wordt opgebouwd. Met al het materiaal wat aanwezig is in de Hamaland hal kunt u het groots aanpakken! Van klimmen tot trampoline springen, niks is te gek.

Al het materiaal wat u in dit inspiratie handboek vindt is daadwerkelijk aanwezig en kan voor u klaargezet worden.

Natuurlijk zijn eigen ideeën ter invulling van het kinderfeestje ook altijd goed!

Veel plezier en succes!

Team Hamalandhal.



Inhoud

Inhoud.....	3
Klein materiaal	4
Boter kaas en eieren.....	4
Paaltjesvoetbal	5
Hoepelspel.....	5
De Bom.....	6
KanJam	7
Ballen vervoeren.....	8
Survivallen	9
Jenga.....	10
Op handen en voeten	10
Viervakkenspel	11
Groot materiaal.....	12
Tafeltennis XL.....	12
Hindernisbaan.....	12
Apenkooi.....	14

Klein materiaal

Boter kaas en eieren

Benodigdheden:

- 3 rode lintjes
- 3 blauwe lintjes
- 9 hoepels

Uitvoering:

2 groepen kinderen staan verdeeld achter een pylon. U heeft 9 hoepels die in een vierkant liggen. Doordat één groep rode lintjes heeft en de andere groep blauwe lintjes, kan er boter kaas en eieren gespeeld worden.

De eerste van beide groepjes rennen zo snel mogelijk naar de hoepels. Daar leggen zij hun lintje in één van de hoepels. Als dit is gedaan en de eerste terug is, rent de volgende om zijn lintje in een hoepel te leggen. Daarna rent de laatste met een lintje. Als er na die drie beurten nog geen winnaar is moeten de deelnemers lintjes gaan verleggen. De deelnemers moeten één van hun eigen lintjes op pakken en in een andere hoepel leggen. Dit gebeurt net zolang tot dat er een winnaar is!

Variatiemogelijkheden:

U kunt door meer hoepels en lintjes te gebruiken het speelveld uitbreiden. Zo moeten de deelnemer bijvoorbeeld 5 op een rij zien te krijgen.



Paaltjesvoetbal

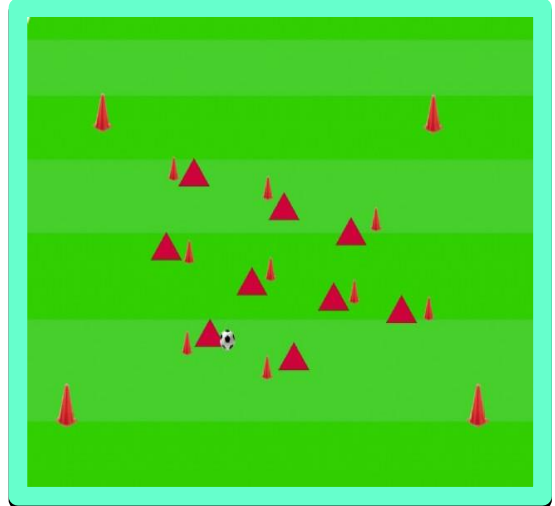
Benodigdheden:

- 1 paaltje per kind
- 1 zaalvoetbal

Uitvoering:

Ieder kind krijgt één paaltje en deze mogen ze ergens in de zaal neerzetten. Ze proberen met een bal de paaltjes van de anderen om te schieten en verdedigen hun eigen paaltje. Is het paaltje van een kind om geschoten dan neemt deze plaats op een bank.

Let op! denk aan de veiligheid (hard/hoog schieten).



Hoepelspel

Benodigdheden:

Hoepels (afhankelijk van het aantal kinderen)

Uitvoering:

Er liggen hoepels verspreid in de zaal. De kinderen lopen vrij rond door de zaal. Op het moment dat de ouder/begeleider in de handen klapt moeten de kinderen zo snel mogelijk een hoepel aanraken (dit zou evt. ook op muziek kunnen, een soort stoelendans). Nadat alle kinderen een hoepel hebben aangeraakt, wordt er telkens één hoepel weggehaald en mag iedereen weer rond lopen. Als iemand geen hoepel heeft aangeraakt, dan is diegene af. Aan het einde van het spel moeten de overgebleven kinderen met z'n allen in één hoepel staan. Er kunnen dus meerdere winnaars zijn.

De Bom

Benodigdheden:

- 1 tennisbal
- 1 emmer
- 2 lange touwen
- 4/6 banken

Uitvoering:

Er is een vierkant gebouwd van banken, met een afmeting van 5 meter bij 3 meter. In het midden van het vierkant staat een emmer met daar bovenop een tennisbal. De kinderen moeten proberen de emmer met de tennisbal uit het vierkant te krijgen. Dit moeten ze doen met behulp van touwen en door samen te werken.

Regels:

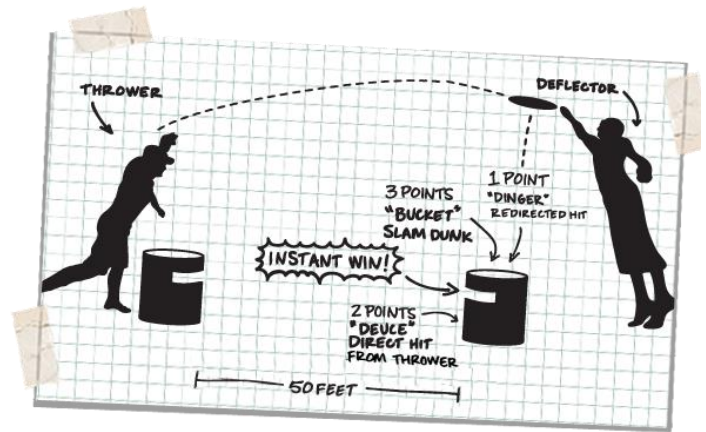
- De emmer mag niet over de grond geschoven worden.
- De touwen mogen niet in het vierkant op de grond komen.
- Niemand mag in het vierkant komen.
- Als één van deze dingen gebeurt of de bal valt op de grond, dan gaat de bom af en dan het opnieuw proberen.



KanJam

Benodigdheden:

- KanJam tonnen (minimaal twee)
- Disc (minimaal één)



Uitvoering:

U zet twee tonnen/korven tegenover elkaar met een afstand van 15 meter. Teams van elk 2 kinderen spelen tegen de andere teams. Bij elke ton staat één kind van elk team. Door een toss bepaal je welk team er begint. Bij een grote groep kinderen, kunnen er meerdere tonnen worden neergezet.

De kinderen zijn achtereenvolgens werper en ontvanger. De werper gooit de frisbee, en indien nodig helpt de ontvanger door de disc tegen de zijkant of in de ton te slaan. De disc mag niet eerst de grond raken en mag maar één keer aangeraakt worden door de ontvanger. Vervolgens worden de rollen omgedraaid.

Na zowel werper als ontvanger te zijn geweest, is de beurt voorbij en word disc overhandigd aan de tegenpartij voor hun beurt. Het spel gaat door totdat één van de teams 21 punten bereikt heeft, of een disc door de gleuf wordt gegooid.

De spelers moeten achter de ton staan. Wanneer dit niet gebeurt tellen de punten niet. Wanneer de disc eerst de grond raakt en dan pas de ton krijgen ze ook geen punt. Als de tegenstander opzettelijk hindert, krijgt de tegenstander 3 punten.

Elk team speelt hetzelfde aantal beurten, tenzij de disc meteen door de gleuf gaat. Als het gelijk spel wordt, blijft het spel doorgaan tot er een winnaar is.

1 punt: De disc komt tegen de zijkant van de ton, doordat de ontvanger de disc tegen de ton slaat.

2 punten: De disc komt tegen de zijkant van de ton, doordat de werper direct de disc tegen de ton aan gooit.

3 punten: De disc komt via de bovenkant in de ton, doordat de ontvanger de disc in de ton slaat.

Direct gewonnen: De disc komt direct in de ton, doordat de werper direct de disc door de gleuf of bovenin gooit.

Ballen vervoeren

Benodigdheden:

- Verschillende soorten ballen (afhankelijk van het aantal kinderen)

Uitvoering:

Je verdeelt de groep in tweetallen. De kinderen moeten met de bal tussen hun buik, rug, voorhoofd of achterhoofd de bal van een begin- naar een eindpunt proberen te vervoeren. De bal mag voor de start nog aan geraakt worden met de handen, maar als ze zijn gestart mag de bal alleen nog maar aangeraakt worden met het gekozen lichaamsdeel (bijv. buik). Als de bal onderweg op de grond valt, moeten ze opnieuw beginnen. Om het moeilijker te maken kun je de kinderen een parcours laten afleggen of obstakels plaatsen tussen A en B.



Survivallen

Uitvoering:

U maakt teams van ongeveer 5 kinderen en laat ze in een rijtje achter elkaar klaarstaan. Ze moeten van een begin- naar een eindpunt lopen, maar ze mogen de grond niet raken. Ze moeten een hoepel of blokje gebruiken om naar het eind punt te komen.

Er is alleen één probleem, elk kind heeft maar één blokje of hoepel. Je kunt niet met dit aantal blokjes of hoepels aan de overkant komen. Ze proberen het achterste blokje of hoepel naar voren te brengen. Hierdoor moeten ze goed samen werken. Valt iemand in het vak van het blokje of uit de hoepel, moet het hele team weer over nieuw beginnen. Wie als eerst aan de overkant is heeft gewonnen.

Benodigdheden:

- Blokjes of hoepels (hoeveelheid afhankelijk van het aantal kinderen. Bijvoorbeeld, 5 kinderen is 5 hoepels.)



Jenga

Benodigdheden:

- Jenga blokken

Uitvoering:

U begint met het opzetten van de Jenga toren. Dat doe je door de eerste laag met 2 blokken te bouwen. Daarna gaat u verder door de blokken per 3 tal te stapelen. Tot de blokken op zijn.

(zie afbeelding)

Verwijder 1 blok uit de stapel (dit mag geen blok van de bovenste laag zijn). Als er een blok verwijderd is moet dat blok weer boven op de stapel leggen. Dit gebeurt in de zelfde volgorde zoals de toren is opgebouwd. Als dit gelukt is, is de tegenstander aan zet en die probeert hetzelfde.

Als de toren valt door toe doen van een een blok heeft verwijderd, dan heeft de gene die de toren heeft laten vallen verloren.



Op handen en voeten

Uitvoering:

U maakt teams van ongeveer 4-5 kinderen per team. ze moeten proberen aan de over kant van een bepaald deel van de zaal komen. U geeft aan hoe ze aan de over kant moeten komen. ze mogen met een beperkt aantal lichaamsdelen de grond raken om aan de overkant te komen. Bijvoorbeeld: de deelnemers moeten met maximaal 3 voeten en 4 handen aan de grond naar de over kant. Er wordt ook gekozen hoeveel kinderen naar de overkant gaat. Taat de kinderen zelf nadenken over hoe ze dat gaan doen.

Benodigdheden:

Geen



Viervakkenspel

Benodigdheden:

- 6 banken
- 1 of 2 ballen
- 12 pylonen

Uitvoering:

U verdeelt de zaal in 4 vakken. Dit doet u doormiddel van banken. In elk vak komt een team te staan. Elk team krijgt 3 pylonen en deze worden gebruikt als een team af is.

Team 1 krijgt als eerste de bal en neemt deze uit. De bal moet van hun vak naar een ander vak gegooid, geschopt, geslagen worden. Het team dat de bal ontvangt mag de bal 1 keer laten stuiten en moeten de bal dan naar een ander vak slaan, schoppen.

Als de bal vaker stuitert dan 1 keer is dat team af en moeten ze een pylon neer leggen. Het team dat een pylon om gelegd heeft mag de bal daarna uitnemen. Als alle pylonen om zijn is het team af en moet het aan de kant zitten. Dan word het verder gespeeld door de 3 teams die nog niet af zijn. Als de bal dan in een vak beland waar het team al van af is moeten ze zo snel mogelijk de bal pakken het team dat als eerste de bal heeft mag de bal uitnemen. Om het makkelijker te maken, kunt u afspreken dat de bal vaker dan 1 keer mag stuiten.



Groot materiaal

Tafeltennis XL

Benodigdheden:

- 1 bal of skippybal
- 2 dikke mat
- 2 kasten
- 6 banken

Uitvoering:

U bouwt een grote tafeltennistafel met twee dikke matten op banken en daartussen dunne matjes. Tussen beide dikke matten staan twee kasten (zie onderstaande afbeeldingen).

Met de opslag stuitert het eerste team de bal eerst op hun eigen mat en dan op de mat van de andere. Het andere team slaat de bal terug, maar de bal moet direct de mat van de tegenstander raken. Als hij mist is hij af.

Om het moeilijker te maken én zodat iedereen snel aan de beurt is, zou je dit spel kunnen doen in een 'rond de tafel' vorm.



Hindernisbaan

Benodigdheden:

Verschillende toestellen, naar eigen keuze.

Uitvoering:

U maakt een hindernisbaan door allemaal toestellen achter elkaar te zetten. De kinderen moeten dan over en onder de toestellen door. Het is verstandig om de kinderen eerst warm te laten worden en ze te laten wennen aan de hindernissen door ze te laten oefenen. Ze mogen dan op hun eigen tempo over de toestellen. Daarna kunt u ze de hindernissen op tijd laten afgaan. Vanaf een startpunt laat u de kinderen naar een eindpunt (pylon) rennen. U kunt om de tijd op te nemen een stopwatch of uw mobiel gebruiken.



Apenkooi

benodigdheden: naar keuze

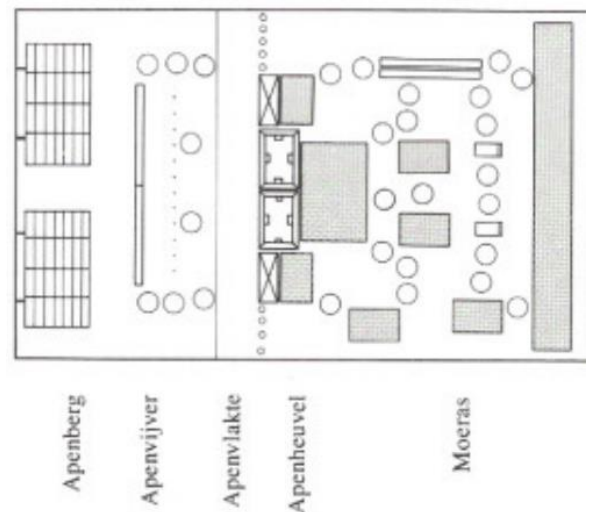
Uitvoering:

Het is verstanig om de kinderen kennis te laten maken met het speelveld. Dit kan goed door de “apen” tussen alle toestellen door te laten lopen zonder dat ze ook maar iets mogen aanraken. Bij een fluitsignaal moeten de deelnemers zo snel mogelijk een voetje van de vloer hebben. Bij een volgend fluitsignaal mogen de “apen” weer beginnen met rennen.

Tijdens de apenkooi hebben moeten de deelnemers proberen de vloer niet aan te raken. Ze moeten klimmen, springen en lopen over alle toestellen. Het is leuk om de zaal in te delen in verschillende “apengebieden” om de beleving nog groter te maken (zie afbeelding hiernaast).

Wie er tijdens het spel in de vijver of in het moeras komt (voet op de vloer) is af. De begeleider probeert dit in de gaten te houden. Als 2^e opwarmer is het een goed idee om duo's te maken. Hierbij loopt er één voorop en de ander moet simpelweg volgen waar hij/zij heen gaat. Na een bepaalde worden de rollen omgedraaid.

Bij het echte apenkooi spel is er één opasser die alle apen probeert te vangen (tikken). Is een aap gevangen dan neemt deze plaats op de apenberg. Ook apen die in het moeras of in de vijver zijn gekomen moet hierop gaan zitten. Dit gebeurt net zo lang totdat alle apen gevangen zijn. Het kan de oppassers makkelijker gemaakt worden door een 2^e opasser los te laten.



Let op! Denk goed aan de veiligheid van de opstelling. Maak veel gebruik van matjes met name bij toestellen op hoogte.



Tumblingbaan:



Gebruik van de Tumblingbaan is op aanvraag.

Let op; u dient de Tumblingbaan zelf op- en af te bouwen.

