

SPELKAART



Puntmutsen race

Speluitleg:

De kinderen gaan met de puntmuts (pion) op het hoofd zo snel mogelijk naar de overkant. Alleen elke overtocht die lukt zonder dat de pion valt telt mee.

Niveau 1

De puntmuts (pion) wordt op het hoofd gezet en mag vastgehouden worden onderweg.

Niveau 2

Zie niveau 1, maar nu mag de puntmuts (pion) niet meer vastgehouden worden.

Materialen:

- pionnen

Notities:

SPELKAART



Touw inhalen

Speluitleg:

De kinderen gaan om de beurt in de zwemband naar de overkant. Aan de zwemband zit een touw bevestigd dat vastgehouden wordt door de kinderen die op de kant achterblijven. Als de zwemmer aan de overkant is wordt hij of zij aan het touw teruggetrokken. Vervolgens gaat de volgende zwemmer in de band naar de overkant. Hoeveel overtochten kunnen er gemaakt worden in de maximale tijd?

Niveau 1

Alle kinderen die op de kant staan mogen helpen om de band terug te halen.

Niveau 2

Wie gezwommen heeft haalt de eerstvolgende zwemmer met de band terug. Eventueel met twee kinderen tegelijk naar de overkant en vervolgens terug getrokken worden in de band.

Materialen:

- zwemband
- lang touw

Notities:
