
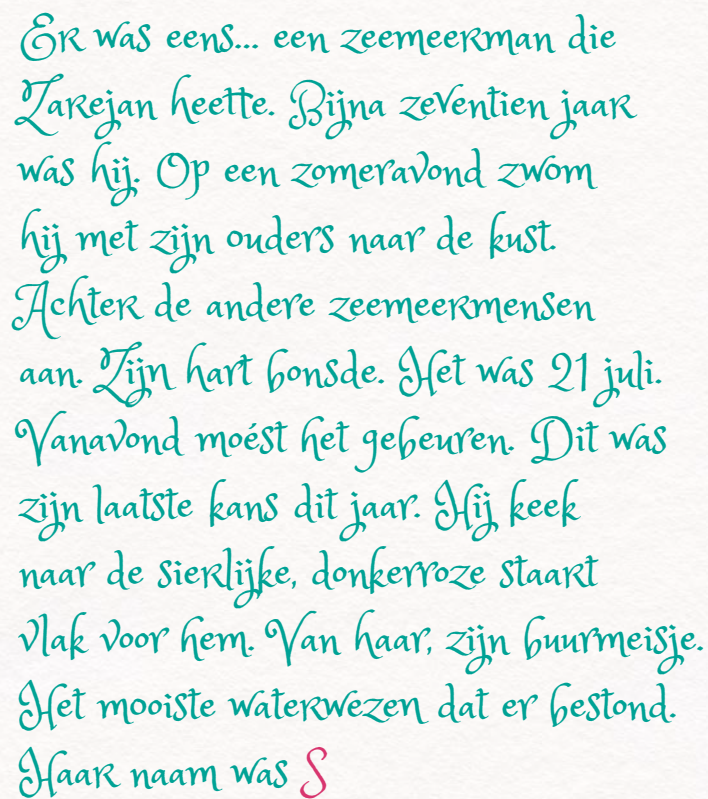
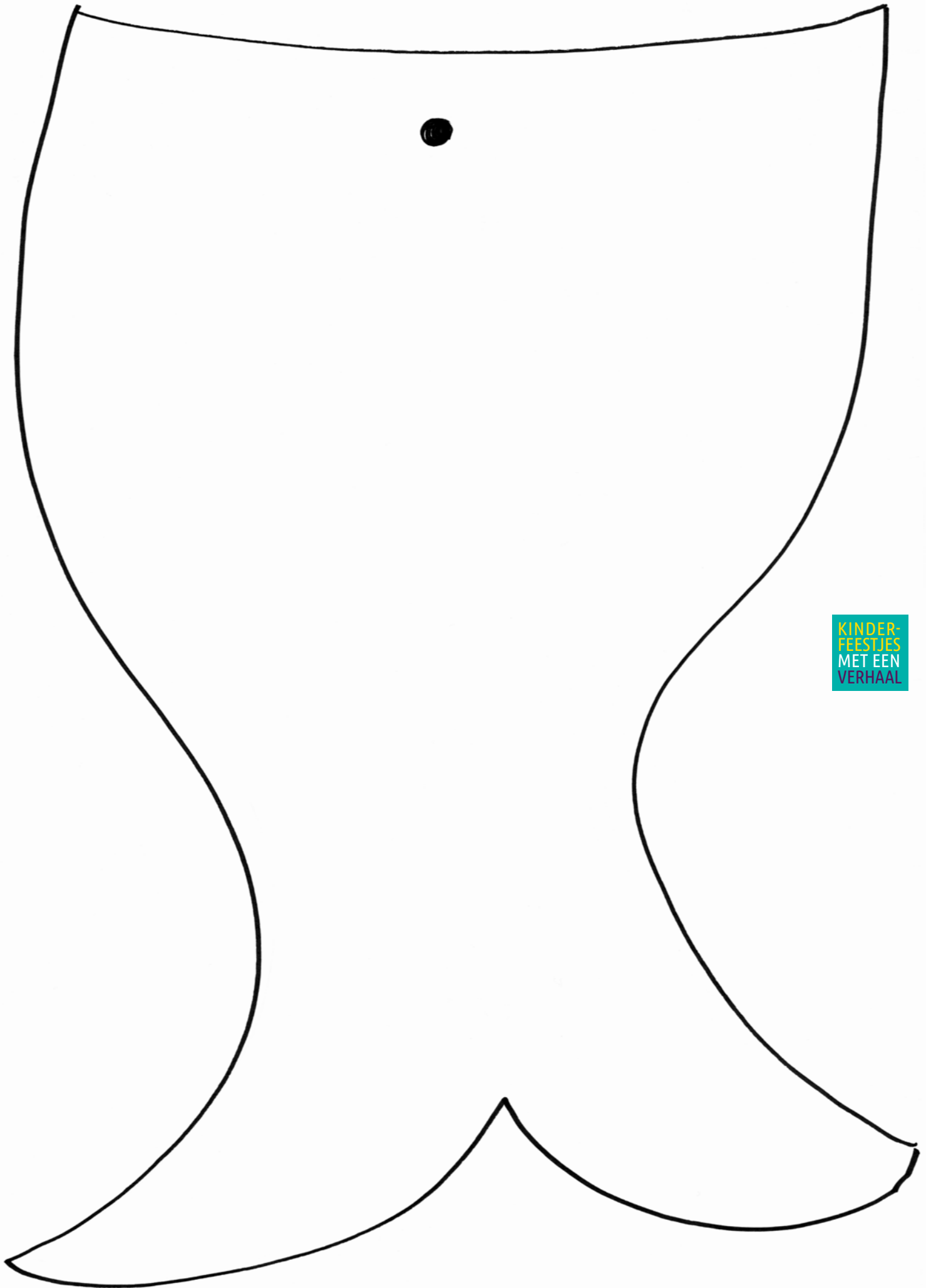


Knip dit 'handgeschreven' verhaalfragment los langs de aangegeven stippellijn. Volg verder de instructies in het draaiboek op pag. 14 van *Kinderfeestjes met een verhaal*.



Er was eens... een zeemeerman die Larejan heette. Bijna zeventien jaar was hij. Op een zomeravond zwom hij met zijn ouders naar de kust. Achter de andere zeemeer mensen aan. Zijn hart bonsde. Het was 21 juli. Vanavond moest het gebeuren. Dit was zijn laatste kans dit jaar. Hij keek naar de sierlijke, donkerroze staart vlak voor hem. Van haar, zijn buurmeisje. Het mooiste waterwezen dat er bestond. Haar naam was S



KINDER-
FEESTJES
MET EEN
VERHAAL

Buitenspelletjes

In het boek *Kinderfeestjes met een verhaal* staan zeven spelletjes. Zin in meer spelletjes? Je vindt ze hieronder!



8. Steen in de emmer

Zoek drie stenen. Trek een streep in het zand. Zet 50 cm verderop een emmer neer. Elk kind mag 3 keer gooien. Wie de steen in de emmer gooit, mag door naar de volgende ronde. Zet bij elke ronde de emmer 50 cm verder weg, tot er een winnaar overblijft.

9. Zeemeerman of zeemeermin mét staart

Laat het ene kind het lichaam van het andere kind bedekken met zand. Laat de hals, het hoofd en de armen en handen vrij. Maak van het zand op en bij de benen een mooie staart. Teken er schubben op met bijvoorbeeld een scheermesje of versier de zeemeerman of zeemeermin met schelpen.

10. Smoezen op het strand

Maak een kring. Laat een kind een woord bedenken dat met de zee of het strand te maken heeft. Laat hem/haar dit in het oor van het kind ernaast fluisteren. Ga zo de kring rond. Is het woord dat het laatste kind zegt hetzelfde als het beginwoord?

11. Stress in de strandbakkerij

Wie bakt met emmer en zand de meeste zandtaarten in twee minuten?

12. Samen een zandkasteel bouwen

En laat de fantasie en de creativiteit de vrije loop.

Binnenspelletjes

1. Raad de naam van de zeemeermin

Pak pen en papier. Schrijf de beginletter S op het vel en zet daarachter van links naar rechts tien puntjes. Laat de kinderen om de beurt een letter opnoemen. Als begeleider geef jij aan of deze voorkomt in de naam. Is dit het geval, schrijf deze dan in op het papier, op de juiste plek. De zeemeermin heet Stella Maris.

2. Hond en zeemeerman

Vorbereiding: knip van het bolletje touw draden af, die om het middel van een kind passen. Geef elk kind zo'n ceintuur, maak de uiteinden van de draad vast met een dubbele knoop. Doe een andere draad door het gaatje aan de bovenkant van de staart. Maak dit vast aan de achterkant van de ceintuur, met een dubbele knoop.

Spel: één kind is de hond en mag de staart van een ander kind eraf trekken. Wie met de voeten omhoog zit, is vrij. Is de staart van een kind eraf, dan wordt hij/zij de hond. Wie als laatste overblijft, heeft gewonnen.

3. Schelp in de emmer

Pak drie schelpen uit het strandknutselpakket. Maak een lijn op de grond met een stuk touw. Zet 50 cm verderop een emmer neer. Elk kind mag drie keer gooien. Wie de schelp in de emmer gooit, mag door naar de volgende ronde. Zet bij elke ronde de emmer 50 cm verder weg, tot er een winnaar overblijft.

4. Liefdesgedicht maken

Geef elk kind een vel A4-papier en een pen of potlood. Vouw het papier drie keer dubbel. Op het vel ontstaan zo acht vakjes. Laat elk kind in elk vakje een woord zetten waarmee je een gedicht zou kunnen schrijven, bijvoorbeeld 'mooie', 'zeegroene', 'ogen', 'sierlijke', 'staart', 'sterren', 'dansen', 'verliefd'. Ook gekke, onverwachte woorden mogen, bijvoorbeeld 'kwal', 'zak chips', 'duikboot'. Schrijf voor kinderen die nog niet kunnen lezen en schrijven deze woorden op. Knip de vakjes uit, vouw ze op en doe ze in een doos of schaal. Hussel ze goed door. Laat elk kind acht opgevouwen stukjes papier met een woord pakken en hiermee een bijzonder of raar gedicht maken. Ze mogen woorden als 'hij', 'zij', 'ik', 'de', 'het' en 'een' en extra werkwoorden toevoegen.

5. Hindernisbaan met volle emmer

Maak een startlijn op de grond met een stuk touw. Loop 5 – 10 passen naar voren. Maak daar een finish met een stuk touw. Laat de kinderen in de ruimte ertussen wat kussens neerleggen en andere zachte obstakels. Vul de twee emmers met bijvoorbeeld droge pasta, erwten of linzen. Blinddoek twee kinderen met een theedoek. Laat ze naar de eindstreep lopen met de emmer. Het kind met de volste emmer wint. Elke winnaar speelt vervolgens tegen de andere winnaar, tot er één winnaar overblijft.



Binnenspelletjes

6. Zeemeerman of zeemeermin mét staart

Maak een startlijn op de grond met een stuk touw. Loop 5 – 10 passen naar voren. Maak daar een finish met een stuk touw, bij de 'waterlijn'. Laat de eerste twee kinderen achter de startlijn gaan zitten. Bind de linker- en rechtersoel van een kind aan elkaar vast met een theedoek. De benen zijn de 'staart'. Geef het startsein. Welke zeemeerman of zeemeermin is als eerste door het 'zand' naar de 'zee' geschoven? Elke winnaar speelt vervolgens tegen de andere winnaar, tot er één winnaar overblijft.

7. Smoezen op het strand

Maak een kring. Laat een kind een woord bedenken dat met de zee of het strand te maken heeft. Laat hem/haar dit in het oor van het kind ernaast fluisteren. Ga zo de kring rond. Is het woord dat het laatste kind zegt hetzelfde als het beginwoord?

8. Strandknutselen

Maak vier groepjes. Geef elk clubje wat schelpen en andere (strand)versierselen en een knijpflesje lijm. Geef ieder kind een canvasdoek. Laat de knutselaars hierop het decoratiemateriaal plakken en net zo'n mooi kunstwerk maken als Stella Maris voor Zarejan deed! Natuurlijk hoeven ze niet per se een hart te maken.

9. Schatzoeken en grabbelen

Begraaf tijdens het knutselen onopvallend ergens in huis het kistje met de glinsterende schatten. Laat de kinderen aan het einde van het feest op zoek gaan naar de schatkist. Is deze gevonden, dan mag elk kind er een schat uit grabbelen.