



Aan  
niemand  
vertellen  
dat ik,  
de draak,  
besta!

Nooit de  
gele vinnen  
op mijn rug  
aanraken!

# Buitenopdrachten



Print de twee pagina's op geel A4-papier en knip de vinnen daarna los langs de aangegeven stippellijn. Volg verder de instructies in het draaiboek op pag. 4 van *Kinderfeestjes met een verhaal*.

## 1. Speerwerpen

Zoek een grote tak. Maak een lijn op de grond met een stuk touw. Ga achter de lijn staan met de tak. Gooi om de beurt met deze 'speer'. Wie het verste gooit, heeft gewonnen.

## 2. Drakeneierenrace

Maak een startlijn op de grond met een stuk touw. Loop 20 passen naar voren. Maak daar een finishlijn. Ga met alle kinderen bij de startlijn staan. Leg je drakenei op een lepel. Loop zo snel mogelijk naar de finish. Laat je het ei onderweg vallen? Dan moet je terug naar start. Wie als eerste de overkant bereikt met het ei op de lepel, die heeft gewonnen!

## 3. Evenwichtsspel

Zoek een liggende boomstam. Ga erop staan, op één been. Wie kan het langste blijven staan?

## 4. Vang de bal en roep een woord

Maak een kring. Dejarige mag in het midden staan. Laat een volwassene de rest van het spel uitleggen. Dit staat op blz. 5 van het boek *Kinderfeestjes met een verhaal*.

## 6. Drakensnot maken

Vul het bakje met aarde, gras, bladeren en wat je verder tegenkomt (natuurlijk géén hondenpoep ;-)). Doe er wat water bij en roer door met de lepel. Wie maakt het vieste prutje?



## 5. Pas op voor de gemene draak!

De winnaar van het vorige spel is de draak, de andere kinderen zijn Hajo's. Laat een volwassene de rest van het spel uitleggen. Dit staat op blz. 5 van het boek *Kinderfeestjes met een verhaal*

## 7. Val niet in de drakensnotpoel

Leg twee stukken touw tegenover elkaar, met 20 centimeter ruimte ertussen. Gooi hier de bakjes drakensnot leeg. Laat een volwassene de rest van het spel uitleggen. Dit staat op blz. 5 van het boek *Kinderfeestjes met een verhaal*.

Print de twee pagina's op geel A4-papier en knip de vinnen daarna los langs de aangegeven stippellijn.

### \*Bij opdracht 7 (voor begeleiders)

Heb je thuis een (tegel)vloer die tegen een stootje kan? Gooi dan op de drakenpoel van groene pedaalemmerzakken de bakjes drakensnot leeg. Laat de kinderen hun sokken uittrekken. Plaats verderop een emmer met water en douchegel en handdoeken en laat de kinderen na het touwtrekken hun voeten wassen.

## 1. Speerwerpen

Pak het penseel dat je net gebruikt hebt bij het beschilderen van je drakenei. Spoel het penseel goed uit en droog het af. Maak een lijn op de grond met een stuk touw. Ga achter de lijn staan met het penseel. Gooi om de beurt met deze 'speer'. Wie het verste gooit, heeft gewonnen.

## 2. Drakeneierenrace

Maak een startlijn op de grond met een stuk touw. Loop 5 – 10 passen passen naar voren. Maak daar een finishlijn. Ga met alle kinderen bij de startlijn staan. Leg je drakenei op een lepel. Loop zo snel mogelijk naar de finish. Laat je het ei onderweg vallen? Dan moet je terug naar start. Wie als eerste de overkant bereikt met het ei op de lepel, die heeft gewonnen!

## 3. Evenwichtsspel

Maak allemaal van je sjaal een blinddoek. Of maak een blinddoek van een theedoek. Draai eerst drie rondjes naar links en dan drie rondjes naar rechts. Til daarna één been op. Wie kan het langste op één been blijven staan?



## 4. Vang de bal en roep een woord

Zoek een plek in huis waar veel ruimte is. Laat de begeleider breekbare voorwerpen in een andere kamer zetten. Maak een kring. Dejarige heeft als eerste de bal vast (liefst een kleine en zachte bal).

Hij/zij gooit de bal naar de jongen of het meisje naast hem of haar. Deze jongen of meisje moet de bal vangen én een woord uit het verhaal noemen (bijv. vliegen, tovenaar, bosbessensjam). Ga zo de kring rond.

Maak eerst een proefronde.  
Probeer bij het tweede ronde sneller over te gooien. Wie mist of geen nieuw woord kan noemen, is af en verlaat de kring. Ga zo door tot er één kampioen over blijft.

neuwog  
die overblijft, heeft

Hajo's. De laatste Hajo die jacht gaat naar

verandert ook in een draak

Hajo's aan. Wie getikt wordt, maar moet achter de andere

De draak mag hier niet op wachten voeten omhoog zit, is vijf tellen vrij.

De winnaar van het vorige spel is de draak, de andere kinderen zijn Hajo's. De draak probeert de Hajo's te tikken. Wie met de

## 5. Pas op voor de gemene draak!

## 6. Drakensnot maken

Maak met een ander kind een tweetal. Ga aan tafel zitten of bij het aanrecht staan. Pak samen één bakje en een lepel. Vul het met alle vieze, slijmerige dingen die je in huis

tegenkomt en waarmee je van de begeleider een prutje mag maken, bijvoorbeeld havermost, bloem, spinazie, lijn, knalgele gel

en koffieprut. Doe er een klein beetje water bij en roer door met de lepel. Wie maakt de vieste drakensnot?

Leg twee stukken touw tegenover elkaar, met 20 centimeter ruimte ertussen. Pak de rol met de rest van de mintgroene pedaalemmerzakken, scheur ze af, leg ze in de ruimte tussen de touwen en maak op deze manier een 'drakenpoel'. \* Ga met vier kinderen achter de ene lijn en met vier kinderen achter de andere lijn staan. Pak het touwtrektouw. Na het startsein van begeleider probeert de ene groep in de andere groep in de draak te trekken. Maak van winnende team een

duel.

spelers.

De

neuen

hij

van het

spels

van de

duel.

## 7. Val niet in de drakenpoel

