HALLOWEEN · SPEL 10

Zombie-estafette en mummiewedstrijd

Loop als een zombie, pak een mummie in en loods het spookje door het parcours: drie onderdelen, één supersterk team.



5de leerjaar (ook geschikt voor 4de en 6de) | 40 tot 50 min | 4 tot 6 teams van 4 (plus 2 of 3 scheidsrechters)

Dit oefen je

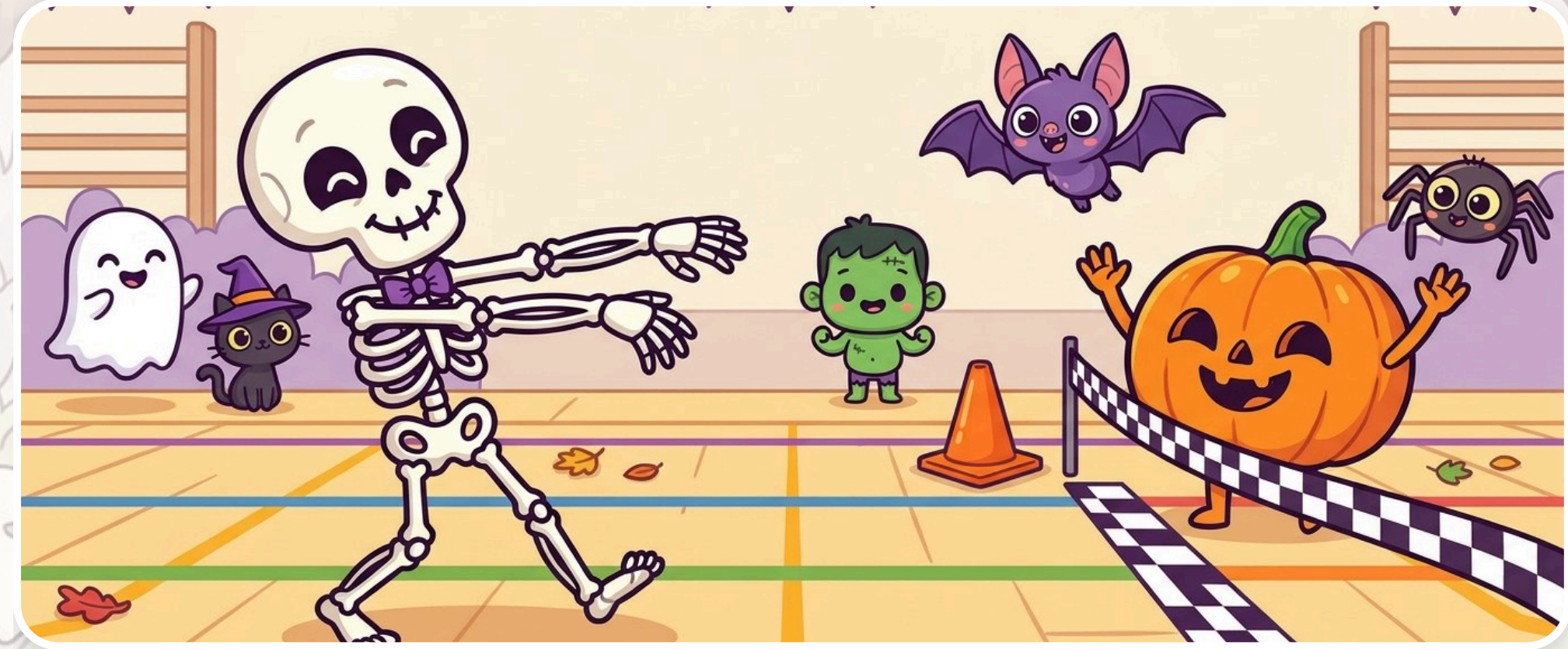
- Wiskunde: hoofdrekenen onder tijdsdruk (tafels, delen, maal vóór min, haakjes) en punten optellen en vergelijken op een scoreblad.
- Nederlands: taalverzorging oefenen met meervoud, verkleinwoord, de verleden tijd (-de of -te volgens ’t kofschip), lettergrepen en spelling, en een teamnaam en teamkreet bedenken.
- Lichamelijke opvoeding: motoriek en coördinatie oefenen met verschillende loopvormen, hinkelen, evenwicht, stappen door hoepels en een bal met een bezem onder controle houden.
- Sociale vaardigheden: samenwerken, taken verdelen, afspraken en veiligheidsregels naleven, elkaar aanmoedigen en respecteren dat niet iedereen alles wil of kan doen.

AFFICHE 1

Affiche 1: Zombie-estafette

Hang deze affiche bij de startlijn.

1 exemplaar, liefst op A3



ESTAFETTE

Elke loper krijgt een opdracht van het team.
Beweging: loop zo naar de kegel en terug.
Vraag: zombiestap, antwoord bij de wissel.
Juist antwoord? Dan mag de volgende.
Fout? Tien seconden overleggen.
Wissel met een tik op de hand.

AFFICHE 2

Affiche 2: Mummie-inpakwedstrijd

Hang deze affiche bij de mummieplekken en lees de regels samen.

1 exemplaar, liefst op A3



MUMMIE

Je hebt 2 minuten en 1 rol.
Gezicht en hals blijven altijd vrij.
Niet te strak: een vinger moet eronder.
Geen knopen, geen plakband.
Zegt de mummie stop? Dan stop je meteen.
Wikkel zacht en trek niet aan het papier.

AFFICHE 3

Affiche 3: Spookjesparcours

Hang deze affiche bij de banen als het parcours wordt opgebouwd.

1 exemplaar, liefst op A3



PARCOURS

Leid de bal met je bezem door de poort.

Slalom om de drie kegels.

Stop de bal in de vleermuishoepel.

Neem de bal en stap door de hoepels.

Bezem laag: nooit boven je knieën.

Bal weg uit de baan? Leg hem terug.

Geef bal en bezem aan de volgende.

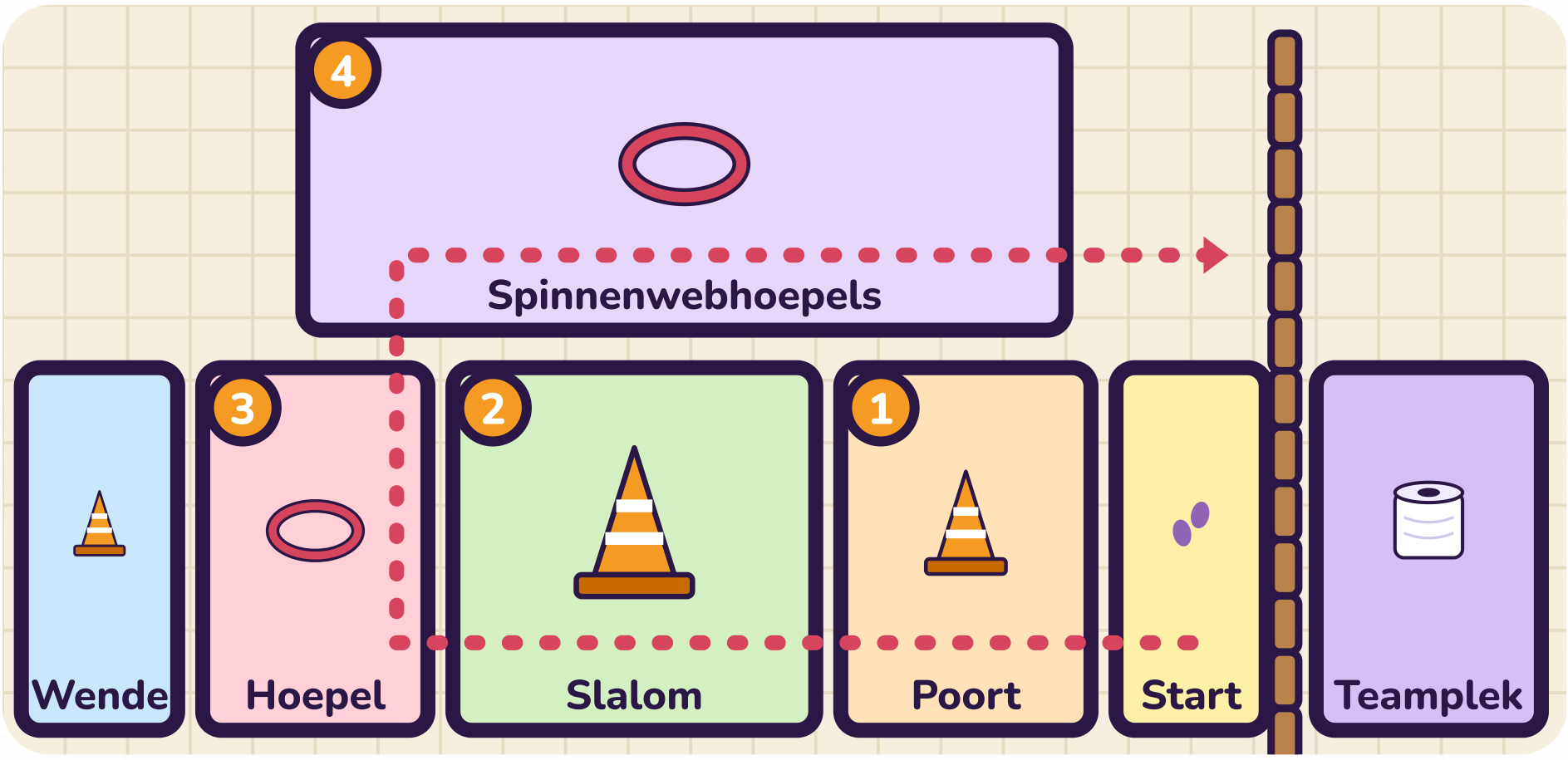
PARCOURS

Parcoursplan: zo bouw je je baan

Bovenaanzicht van jouw baan. Bouw ze samen op met je team.

1 per team (6x)

De baan van boven gezien



Je loopt van de bruine startlijn naar links, door de poort en de slalom, en stopt de bal in de hoepel. Dan neem je de bal en stap je langs de bovenkant door de spinnenwebhoepels terug naar de startlijn. Volg het rode pad.

Wat staat waar?

Wat?	Waar vanaf de startlijn?	Hoeveel?
1. Poort	1,5 m (3 stappen)	2 kegels, 1 m uit elkaar
2. Slalom	3,5 m, 5,5 m en 7,5 m	3 kegels op één lijn
3. Vleermuishoepel	9 m	1 hoepel plat op de grond
4. Spinnenwebhoepels	aan de rechterrand, op 4 m, 5,5 m en 7 m	3 hoepels in een rij
Wendekegel	10 m	staat er al


kegels


hoepel


bezem


bal