Zombie-estafette en mummiewedstrijd

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



bewegingsspel met estafette, inpakwedstrijd en parcours · 5de leerjaar (ook geschikt voor 4de en 6de) · 40 tot 50 min · 4 tot 6 teams van 4 (plus 2 of 3 scheidsrechters)

LEERKRACHT

Waarom dit spel



Leerdoelen

- 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.

Materiaal

- Afdrukken uit het leerlingenpakket (zie 'Wat je afdrukt') en 3 kopieën van de vragenlijst voor de scheidsrechters
- 6 rollen toiletpapier uit het materiaal (liefst grote, goedkope rollen), 2 reserverollen en een grote vuilniszak
- 6 turnmatten, lakens of stukken karton als mummieplek (ongeveer 2 m x 1,5 m) en enkele stoelen voor teams die liever een stoel inpakken
- Per baan (6 banen): 6 kegels (1 wende-, 2 poort- en 3 slalomkegels), 4 hoepels (1 vleermuis- en 3 spinnenwebhoepels), 1 bezem en 1 tennisbal of foambal; flessen of bekers kunnen kegels vervangen
- Uit de klas of de school: tape of krijt, een fluitje, een stopwatch of klok, potloden, klemborden en een bord voor de scores
- Optioneel: zachte herfstmuziek, papieren vleermuizen of pompoenen aan de muur en een klastoestel voor de fotograaf (enkel als de school dat toelaat)
- Een EHBO-set binnen handbereik en een fles water
- Het A3-pakket (aparte pdf Halloween_10_A3_borden.pdf): affiche, de drie wedstrijdaffiches en het parcoursplan.

Voorbereiding (afdrukken en beginnen)

- Druk het leerlingenpakket af (4 min) en kopieer de vragenlijst 3 keer: de aantallen staan op elk blad.
- Tape één lange startlijn en zet 6 wendekegels op 10 m ervan, 2,5 m uit elkaar (3 min): de wendekegels en de matten bepalen de banen.
- Leg 3 m achter de startlijn voor elk team een mat of laken met een rol toiletpapier en hang de affiches op (2 min).
- Stapel kegels, hoepels, bezems en ballen aan de zijkant en zet de jurypost klaar (2 min): de teams bouwen het parcours zelf op.
- Zoek 2 of 3 scheidsrechters (leerlingen met een alternatieve rol, een collega, een stagiair of een ouder) en vraag een dag vooraf onder vier ogen aan kinderen die liever een andere rol willen (1 min). Vraag de ouders om sportschoenen.

Wat je afdrukt

- **Welkom op de spooksportdag**: 1 exemplaar, toon of lees voor
- **Ons team**: 1 per team (6x)
- **Affiche 1: Zombie-estafette**: 1 exemplaar, liefst op A3
- **De twaalf bewegingen**: 2 exemplaren, liefst op A3
- **Estafetteblad: wie doet wat?**: 1 per team (6x)
- **Affiche 2: Mummie-inpakwedstrijd**: 1 exemplaar, liefst op A3
- **Mummieblad: wie pakt wat in?**: 1 per team (6x)
- **Affiche 3: Spookjesparcours**: 1 exemplaar, liefst op A3
- **Parcoursplan: zo bouw je je baan**: 1 per team (6x)
- **Veiligheid: zo blijft iedereen heel**: 1 exemplaar voor de muur
- **Niemand wordt gedwongen: elke rol telt**: 1 exemplaar voor de muur
- **Jurykaart 1: estafette en parcours**: 4 exemplaren
- **Jurykaart 2: mummiewedstrijd**: 4 exemplaren
- **Scoreblad: wie wint de spooksportdag?**: 1 exemplaar
- **Rekenmeesters: tel de punten**: 1 per team (6x)
- **Het spooksporter-diploma**: 1 per leerling (24x)

LEERKRACHT

Spelverloop



Stap voor stap

1. Kring en welkomblad (4 minuten): toon of lees het welkomblad voor, spreek het fluitsignaal af (één lange fluit = stilstaan en luisteren) en controleer sportschoenen, sieraden en lang haar.
2. Teams en rollen (3 minuten): maak 4 tot 6 teams van 4. Wie liever niet loopt of niet ingepakt wil worden, is scheidsrechter, tijdwaarnemer, jurylid of fotograaf (een volwaardige rol). Geef de scheidsrechters de vragenlijst en jurykaarten.
3. Opwarmen als zombies (2 minuten): wandelen met stijve armen, losschudden en kleine hinkelsprongetjes.
4. Estafette uitleggen (3 minuten) met affiche 1, het bewegingenblad en het estafetteblad: elk team heeft twee bewegingen en twee vragen. Oefen met de proefvraag ‘Hoeveel is 6 x 7?’ (42).
5. Zombie-estafette (6 minuten): fluitsignaal. De scheidsrechter leest de vraag voor als de loper vertrekt en controleert het antwoord. Fout? Tien seconden overleggen; nog eens fout: antwoord zeggen, geen bonuspunt. Noteer de aankomstplaats.
6. Punten estafette (1 minuut): plaatspunten plus 1 bonuspunt per vraag die meteen juist was; de rekenmeesters tellen mee op het scoreblad.
7. Mummiewedstrijd uitleggen (3 minuten) met affiche 2 en het mummieblad: veiligheidsregels luidop lezen, één vrijwillige mummie per team (of een stoel).
8. Inpakken (2 minuten): fluitsignaal, aftellen, let op gezichten, halzen en te strakke lagen. Bij tijd: ‘Handen weg!’ en een stap achteruit.
9. Jury (3 minuten): beoordeel de mummies met jurykaart 2 (maximaal 6 punten); de fotograaf of tekenaar legt de beste mummies vast; applaus voor elke mummie.
10. Opruimen en punten (3 minuten): papier in de vuilniszak en de vloer controleren (glad!). De meeste juryspunten geven het aantal teams in punten, dan een punt minder.
11. Parcours uitleggen (4 minuten) met affiche 3 en het parcoursplan: de teams bouwen hun baan op (twee stappen zijn ongeveer 1 m); toon het parcours één keer met bezem en bal.
12. Spookjesparcours (5 minuten): fluitsignaal. Poort, slalom, bal in de vleermuishoepel, door de spinnenwebhoepels terug en doorgeven. Noteer de aankomstplaats en of het parcours zuiver was.
13. Afronden (5 minuten): 0 tot 3 fair-playpunten, totalen berekenen, uitslag (bij een gelijke stand winnen teams samen), diploma’s, applaus, terugblik en samen opruimen.

Varianten en differentiatie

- Makkelijker: eerst overleggen, een kortere baan (6 m) of de bal met de voet leiden.
- Moeilijker: bij een vraag ook een beweging, ballon en racket (zonder latexallergie), mummies 90 seconden.
- Weinig materiaal of een kleine zaal: twee groepen van 3 teams, flessen of bekers als kegels, een touw als hoepel.
- 4 of 5 teams: elk team houdt zijn eigen rij; een vijfde loper herhaalt een beweging, bij 3 lopers loopt één loper twee keer.
- Speelplaats: windstille dag, mummies tegen een muur, startlijn met krijt.

Tips

Laat de bewegingen eerst één keer groots voordoen. Scheidsrechters zeggen een antwoord nooit voor (pas na twee foute pogingen). Toiletpapier scheurt snel: zacht wikkelen. Geen muziek tijdens het inpakken. Reken op 45 minuten spel en 12 minuten voorbereiding.

Veiligheid en inclusie

Niemand wordt verplicht om te lopen, ingepakt te worden of mee te doen: elke rol telt. Inpakken nooit over gezicht of hals, nooit strak, zonder knopen of plakband; de mummie kan altijd ‘stop’ zeggen. Papier op de grond is glad. Bezems onder kniehoogte, geen latexballonnen bij allergie. Sportschoenen aan, sieraden af, lang haar vast, EHBO-set binnen bereik. Niet elk kind viert Halloween: noem het een spooky herfstspel.

LEERKRACHT

Oplossingen



15.1 · Sommen: Estafette + mummie + parcours + fair play
A = 20; B = 19; C = 18; D = 12

15.2 · Raadsel 1: De Zombies
21 — 5 + 2 + 4 + 6 + 1 + 3 = 21.

15.3 · Raadsel 2: De Spoken
20 — 12 + 5 + 1 + 2 = 20.

Welke opdrachten horen bij welk team?
Team 1: bewegingen 1 en 2, vraag 1 en 2. Team 2: bewegingen 3 en 4, vraag 3 en 4. Team 3: bewegingen 5 en 6, vraag 5 en 6. Team 4: bewegingen 7 en 8, vraag 7 en 8. Team 5: bewegingen 9 en 10, vraag 9 en 10. Team 6: bewegingen 11 en 12, vraag 11 en 12.

De bewegingen staan op het bewegingenblad; de vragen staan op de vragenlijst voor de scheidsrechters, waar bij elke vraag het team vermeld staat. De oneven vragen (1, 3, 5, 7, 9 en 11) zijn rekenvragen en de even vragen (2, 4, 6, 8, 10 en 12) zijn taalvragen. Elk team heeft zo één rekenvraag en één taalvraag.

Antwoorden op de vragenlijst
Vraag 1: 56. Vraag 2: zweefde. Vraag 3: 60. Vraag 4: vleermuizen. Vraag 5: 12. Vraag 6: 4. Vraag 7: 900. Vraag 8: spookje. Vraag 9: 50. Vraag 10: skelet. Vraag 11: 100. Vraag 12: tafel.

De scheidsrechters lezen deze antwoorden af van hun kopie van de vragenlijst. Bij de taalvragen telt de juiste spelling mee (zweefde, vleermuizen, spookje, skelet). Bij vraag 6 mag het antwoord ook als woord (vier); bij de rekenvragen volstaat het getal.

Uitleg bij de taalvragen
Vraag 2: ‘zweven’ heeft een v die niet in ’t kofschip zit, dus de verleden tijd is ‘zweefde’ (zoals ‘leefde’ en ‘geloofde’). Antwoordt een kind ‘zweefte’, bespreek dan de regel nog eens: je kijkt naar de letter voor ‘-en’ in het hele werkwoord (zweven: de v), niet naar de f in ‘ik zweef’.

Vraag 4: de s van ‘vleermuis’ wordt een z in het meervoud: vleermuizen. Vraag 6: pom-poe-nen-soep, dus 4 lettergrepen. Vraag 8: spook wordt spookje. Vraag 10: ‘skelet’ heeft maar één l. Vraag 12: heks, spook en mummie zijn griezelwezens, een tafel is een meubel.

De rekenvragen (1, 3, 5, 7, 9 en 11): 8 x 7 = 56; 5 x 12 = 60; 96 : 8 = 12; 180 x 5 = 900; 9 x 6 - 4 = 54 - 4 = 50 (maal gaat voor min); 4 x (12 + 13) = 4 x 25 = 100 (eerst de haakjes).

Wat telt als ingepakt? (jurycriteria mummiewedstrijd)
Een arm of been telt als volledig ingepakt als er papier loopt van de schouder tot de pols (arm) of van de heup tot de enkel (been), zonder grote gaten. Eén laag volstaat. De romp telt als hij van de oksels tot de heupen bedekt is.

Het hoofd, het gezicht, de hals, de handen en de voeten tellen niet mee en blijven vrij. ‘Netjes’ krijgt een team als er geen knopen of plakband zijn, het papier niet strak zit, het gezicht vrij is en er geen scheuren zijn die groter zijn dan een handpalm. Wordt een veiligheidsregel overtreden (bijvoorbeeld een gezicht dat bedekt wordt), dan stop je het inpakken meteen en krijgt het team geen punt voor ‘netjes’.

Pakt een team een stoel in: de vier poten tellen als vier punten en de zitting met leuning als het vijfde punt (de romp). Het zesde punt is weer ‘netjes’.

Wat is een zuiver parcours?
Een parcours is zuiver als de bal altijd in de baan bleef, er geen kegel of hoepel is blijven liggen of omgevallen, de bezem altijd onder kniehoogte bleef en de bal tot aan de vleermuishoepel enkel met de bezem werd voortbewogen. Een kegel die omviel of een bal die de baan verliet, maakt het parcours niet zuiver, ook al wordt dat meteen hersteld: het team verliest dan enkel het bonuspunt en geen plaatspunt.

VRAGEN

Vragenlijst voor de scheidsrechters

Kopieer deze bladzijde 3 keer: één exemplaar per scheidsrechter.

Zo gebruik je de lijst

Lees de vraag van het team voor als de loper vertrekt. De loper loopt in zombiestap heen en terug en antwoordt aan de wisselplek. Juist? Dan mag de volgende starten en krijgt het team 1 bonuspunt. Fout? Het team overlegt 10 seconden. Weer fout? Zeg het antwoord, zonder bonuspunt.

De 12 vragen (2 per team)

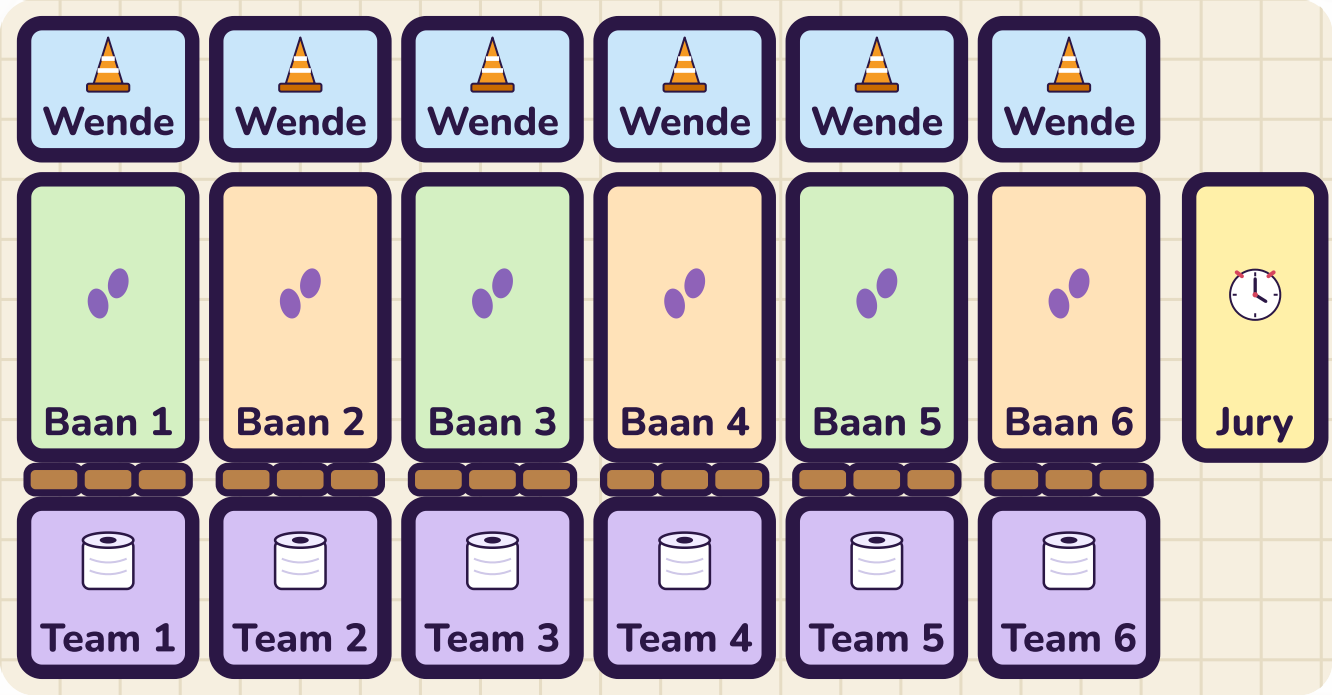
1. **Team 1 · rekenen** Spinnie heeft 8 poten. Hoeveel poten hebben 7 spinnen samen? → **56**
2. **Team 1 · taal** Vul de verleden tijd in: Boe … (zweven) gisteren door de gang. → **zweefde**
3. **Team 2 · rekenen** Boe zet 5 rijen pompoenen neer, met 12 pompoenen in elke rij. Hoeveel pompoenen zijn dat samen? → **60**
4. **Team 2 · taal** Wat is het meervoud van het woord ‘vleermuis’? → **vleermuizen**
5. **Team 3 · rekenen** Fleer verdeelt 96 pompoenpitten over 8 gelijke hoopjes. Hoeveel pitten zitten er in elk hoopje? → **12**
6. **Team 3 · taal** Hoeveel lettergrepen heeft het woord ‘pompoenensoep’? → **4**
7. **Team 4 · rekenen** Een rol toiletpapier heeft 180 velletjes. Hoeveel velletjes hebben 5 rollen samen? → **900**
8. **Team 4 · taal** Wat is het verkleinwoord van het woord ‘spook’? → **spookje**
9. **Team 5 · rekenen** Reken uit: 9 x 6 - 4 → **50**
10. **Team 5 · taal** Welk woord is juist geschreven: skelet of skellet? → **skelet**
11. **Team 6 · rekenen** Reken uit: 4 x (12 + 13) → **100**
12. **Team 6 · taal** Welk woord hoort er niet bij: heks, spook, tafel, mummie? → **tafel**

OPSTELLING

Opstellingsplan: zo staat de zaal klaar

Zes banen naast elkaar, elk 2,5 m breed en 12 m lang, met de teamplek 3 m achter de startlijn.

De zaal van boven gezien



De bruine streepjes zijn de startlijn. Heb je minder ruimte dan 15 m breed, speel dan in twee groepen. Elke baan is 2,5 m breed: 1,5 m voor de bal en 1 m aan de rechterrand voor de spinnenwebhoepels.

Plaats	Waar?	Wat staat of ligt er?
Teamplek	3 m achter de startlijn	Turnmat of laken met een rol toiletpapier
Startlijn en wisselplek	0 m: één lange lijn van tape of krijt	Hier tikken de lopers elkaars hand; de scheidsrechter staat tussen twee banen
Wendekegel	10 m van de startlijn, midden in de baan	Eén kegel per baan
Parcours	1,5 m tot 9 m	Poort, slalom en hoepels bouwen de teams zelf op met het parcoursplan
Jurypost	Zijkant van de zaal, ter hoogte van de wisselplekken	Tafel met jurykaarten, stopwatch, fluitje en scoreblad

Zo zet je alles klaar

1. Tape één lange startlijn en zet de 6 wendekegels op 10 m, telkens 2,5 m uit elkaar.
2. Leg de matten of lakens 3 m achter de startlijn, plak ze aan de rand vast zodat ze niet glijden en leg er de rol toiletpapier op.
3. Stapel kegels, hoepels, bezems en ballen aan de zijkant en dek ze af: de teams halen ze pas voor het parcours.
4. Maak vooraf met de scheidsrechters een korte afspraak: wie staat tussen welke twee banen en waar leg je de aankomstplaats vast?

DETAILS

De drie onderdelen in detail

Wat er precies gebeurt en hoe de punten verdeeld worden.

Onderdeel	Zo verloopt het	Punten
Zombie-estafette (6 min)	Elk team heeft vier opdrachten, verdeeld over de vier lopers: twee bewegingen en twee vragen (een rekenvraag en een taalvraag). Bij een vraag leest de scheidsrechter de vraag voor als de loper vertrekt; de loper loopt in zombiestap heen en terug en antwoordt aan de wisselplek. Juist: de volgende loper start na een tik. Fout: 10 seconden overleggen en opnieuw antwoorden. Weer fout: de scheidsrechter zegt het antwoord, zonder bonuspunt.	Plaatspunten (eerste plaats = het aantal teams) plus 1 bonuspunt voor elke vraag die meteen juist was: maximaal 2.
Mummie-inpakwedstrijd (2 min)	Per team staat één vrijwilliger als mummie op de mat; de anderen pakken in en delen de taken. Wie niet ingepakt wil worden, is inpakker, tijdwaarnemer of jurylid; zonder vrijwillige mummie pakt het team een stoel in. Bij 'Handen weg!' stoppen alle teams en doen een stap achteruit.	Jury: maximaal 6 punten (twee armen, twee benen, romp en netjes). De meeste juryspunten geven het aantal teams in punten, dan een punt minder, enzovoort.
Spookjesparcours (5 min)	Elk team bouwt zijn baan met het parcoursplan. De loper leidt de bal met de bezem door de poort en om de slalomkegels en stopt hem in de vleermuishoepel. Dan neemt hij de bal in de hand, stapt door de spinnenwebhoepels terug en geeft bal en bezem door. Bal uit de baan: terugleggen waar hij de baan verliet. Kegel om: meteen rechtzetten.	Plaatspunten plus 1 bonuspunt voor een zuiver parcours.
Afsluiting	Geef elk team 0 tot 3 fair-playpunten voor samenwerken, aanmoedigen en je aan de afspraken houden. De teams tellen alle punten op het scoreblad; bij een gelijke stand winnen teams samen.	Totaal: estafette, mummie, parcours en fair play.

EXTRA

Tips, veiligheid en varianten in detail

De uitgebreide versie van wat op de spelverloop-bladzijde in het kort staat.

Tips

Laat de kinderen de bewegingen eerst één keer groots voordoen: dat geeft sfeer en iedereen weet wat een ‘mummiehop’ is. De scheidsrechters moeten niet perfect zijn: ze lezen het antwoord gewoon af van hun vragenlijst en zeggen het antwoord nooit voor (pas na twee foute pogingen). Toiletpapier scheurt snel, dus laat de kinderen zacht wikkelen en niet trekken; een rol van ongeveer 200 velletjes is ruim genoeg voor een team. Speel zachte herfstmuziek bij het begin en het einde, maar niet tijdens het inpakken, zodat iedereen het fluitsignaal hoort.

Veiligheid en inclusie

Niemand wordt verplicht om te lopen, te springen, ingepakt te worden of een onderdeel mee te doen: scheidsrechter, tijdwaarnemer, jurylid en fotograaf (of tekenaar) zijn gelijkwaardige rollen en geen straf. Vraag een dag vooraf onder vier ogen wie liever een andere rol wil, zonder uitleg te vragen. Inpakken gebeurt nooit over gezicht of hals, nooit strak en zonder knopen of plakband; de mummie kan altijd ‘stop’ zeggen en dan stopt het hele team meteen. Wie niet ingepakt wil worden, laat het team een stoel inpakken. Papier op de grond is glad: het blijft op de matten en wordt volledig opgeruimd voor het parcours begint. Bezems blijven onder kniehoogte en worden nooit gezwaaid. Gebruik geen latexballonnen als een kind een latexallergie heeft. Sportschoenen aan, sieraden af, lang haar vast, een EHBO-set binnen bereik en minstens één volwassene die de hele tijd rondloopt. Niet elk kind viert Halloween: noem het een spooky herfstspel en laat niemand zich verkleden. Kies voor een eventuele traktatie een versie zonder noten en vraag naar allergieën.

Varianten en differentiatie

- Makkelijker: laat de lopers bij een vraag het antwoord eerst met hun team overleggen, maak de baan korter (6 m) of laat de bal bij het parcours zacht met de voet leiden.
- Moeilijker: laat de lopers bij een vraag ook nog een tweede beweging doen, speel het parcours met een ballon en een racket (enkel zonder latexallergie), geef de mummies maar 90 seconden of laat de scheidsrechter na een juist antwoord een extra vraag stellen.
- Weinig materiaal of een kleine zaal: speel in twee groepen van 3 teams, laat de andere teams aanmoedigen en scheidsrechter spelen en vervang kegels door plastic flessen of bekers en hoepels door een touw in een cirkel.
- 4 of 5 teams: elk team houdt zijn eigen rij op het estafetteblad, de overige rijen blijven ongebruikt. Heeft een team 5 lopers, laat de vijfde dan de beweging van een teamgenoot herhalen (zo blijft het maximum van 2 bonuspunten behouden). Heeft een team maar 3 lopers, dan loopt één loper twee keer.
- Speelplaats: kies een windstille dag, doe de mummiewedstrijd in een hoek tegen de muur (de wind blaast papier weg) en teken de startlijn met krijt.
- Spreiden of uitbreiden: speel de mummiewedstrijd in een andere les dan de estafette en het parcours, en laat teams die vroeg klaar zijn een eigen beweging of taalvraag voor een ander team bedenken.