



AQUARIUM GAMES

Doelgroep: Vanaf 6 jaar

Duur: 60 minuten

Veiligheid: Deze spellen mogen, in familieverband of kinderen tot en met 12 jaar, zonder zorgen gespeeld worden! Ben je ouder dan 12 en wil je met je buur-tenten spelen? Zorg dan voor de 1,5 meter afstand.

Benodigheden: 3 stukken karton voor het aquarium, vissen van papier, schelpen, waterballonnen, bekertjes.

Vorbereidingen: Zet een parcours uit voor de game waterbenen met een aantal hindernissen.

De bedoeling:

De kinderen worden in 3 groepen verdeeld. Het doel is om met je groepje zoveel mogelijk vissen te kunnen kopen om in je aquarium te plaatsen. Per spel kunnen ze schelpen verdienen en daarmee kunnen ze vissen kopen in de 'Aquastore' (bij de speleiders). De vissen hebben verschillende prijzen. De groep die een spel wint, verdient drie schelpen, de tweede groep 2 schelpen en de laatste groep 1 schelp. De kinderen spelen allemaal verschillende spelletjes:

De aquarium games:

Flessenvoetbal:

Stap 1: Plaats 2 flessen met water voor elk team.

Stap 2: Als jouw team als eerst de flessen water leeg heeft heb je verloren. Je blijft doorgaan totdat er één team over is.

Waterbenen:

Stap 1: Geef elk kind een waterballon, alle kinderen staan op een rij

Stap 2: Klem de ballon tussen je benen en probeer zo vooruit te springen. Iedereen probeert het parcours zo snel mogelijk af te leggen. Het team dat als eerst allemaal op de grond zit en het parcours heeft afgelegd heeft gewonnen!

Meerdere games op de volgende bladzijde!





AQUARIUM GAMES

1, 2, 3 santé:

Stap 1: Er staat één kindje uit elk team als ‘de dorstige’ tegen de muur. Alle andere staan met twee bekertjes gevuld met water aan de startlijn. Jouw team wordt verdeeld over de twee tegenstanders bij de muur.

Stap 2: De dorstige staat met zijn gezicht tegen de muur en roept: 1, 2, 3 santé!

Stap 3: Op dat moment drinken de andere spelers een slok water, lopen zo ver mogelijk vooruit en blijven dan staan. De bedoeling is dan dat zij niet meer bewegen en het water niet uit spugen.

Stap 4: De dorstige draait zich om en kijkt of er niemand meer beweegt. Wanneer de dorstige wel opmerkt dat er iemand beweegt moet hij dat zeggen en moet degene zijn bekertje water over zijn eigen hoofd gooien en ben je af.

Stap 5: Als je bij de dorstige bent, moet je de bekertjes over hem/ haar leeggieten en ben je de winnaar.

Geef het water door:

Stap 1: De kinderen hebben allemaal een beker met water. Ze staan in een rij achter elkaar.

Stap 2: Het kind vooraan in de rij blijft vooruit kijken en giet zijn of haar beker naar de achterkant leeg.

Stap 3: Het kind daarachter moet dit water opvangen in zijn of haar beker en doet vervolgens hetzelfde.

Stap 4: Je kan er als spelleider zelf voor kiezen of je de winnaar kiest door te kijken hoeveel water er nog in het laatste bekertje zit, op snelheid, of beide!

Veel spetterplezier!

