

Spelcircuit groep 5 en 6

Voor ieder spelcircuit zijn 16 spelleiders nodig om de spelletjes te laten functioneren.

Spelletjes		Puntentelling	Materialen
1. Ringsteken op een skippybal. De kinderen proberen in 7 min. zoveel mogelijk ringen aan hun stokje te steken. Men moet op een skippybal een ring gaan steken. Deze ring moet men op een stokje meenemen. De ring moet afgegeven worden aan de spelleid(st)er. Als de ring tijdens de poging niet op de grond is gevallen, is de beurt goed en telt als score. Rond de pilon gaan!	Hele groep 1 leider	Het aantal geslaagde pogingen in 7 min. telt als score. N.B. Een geslaagde poging is, als de ring niet op de grond is gevallen. Valt de ring wel op de grond, dan moet deze toch mee worden genomen, maar wordt de poging niet geteld als score.	1 skippybal, 1 ringhouder, 1 ringsteker (stokje), horloge.
2. Blikwerpen. 10 blikken met 4 werpkussentjes omgooien. Werpafstand is 4 meter tot tafelrand van schoolbank. Blikken in midden tafelblad. Maximale score 10.	Alleen 1 leider	Het aantal van de tafel afgeworpen blikken telt. Tussentijds opnieuw stapelen.	1 schoolbank, 12 conservenblikken, 5 werpkussentjes
3. Doelen op de korf. De korf staat op de laagste stand. De afstand korf – werplijn is 2 meter. (De eerste leerling gooit, de laatste uit de rij vangt de bal af en geeft die aan de volgende werper. De eerste werper wordt de afvanger van de tweede werper, enz.)	Hele groep 1 leider	Het aantal gescoorde ballen door de korf in 7 min. telt.	1 korf en staander en 2 gymballen, stopwatch.
4. Minigolf. De kinderen 5 tennisballen over een afstand van 3 meter in de richting van 5 poortjes slaan. Tussenruimte. De poortjes zijn genummerd. In de volgorde 4-1-5-2-3. Dus 5 x slaan!	Alleen 1 leider	Het aantal punten van de poortjes waar de tennisballen door heen zijn geslagen, telt als score.	5 tennisballen, 1 plastic hockeystick, 1 houten bak met 5 poortjes.
5. Met behulp van twee hoepels langs een lijn van 5 meter lengte gaan. Starten in een hoepel, andere ervoor en zo verder. Bij het einde van de 5 meterlijn moeten de hoepels worden overgegeven aan de volgende leerling die aan de andere kant van de lijn teruggaat.	Hele groep 1 leider	De afgelegde afstand in 7 min. telt als score. Afronden op ½ meters.	2 hoepels, een lijn van 5 meter met afstandsstreepjes en een horloge.
6. De kinderen lopen op twee plastic blokken langs een lijn van 5 meter. Bij het einde keren en terug tot de tijd van 45 sec. om is. Bij "stop" blijven staan.	Tweetallen 1 leider	De afgelegde afstand in 40 sec. telt als score.	2 plastic blokken, een lijn van 5 meter met afstandsstreepjes en een stopwatch.
7. Blokjes stapelen. Zoveel mogelijk blokjes stapelen. Kops stapelen tot de toren omvalt.	Tweetallen 1 leider	Het aantal gestapelde blokjes telt. Het blokje dat de toren laat vallen, telt niet. Maximaal 40 seconden per leerling, hoogste score telt.	Kist met blokjes en 2 kleiborden.
8. Bal-bankspel. Het kind rolt de plastic bal tegen de gekantelde bank, loopt daarna om het doelpaaltje heen, pakt zo snel mogelijk weer de bal en legt die achter de werplijn in het daarvoor bestemde vierkantje. Daarna het volgende kind.	Hele groep 1 leider	Het aantal compleet afgemaakte beurten telt als score in 7 min. N.B. Als de bal over de bank wordt geworpen, wordt de beurt niet meegeteld.	1 gymbank, 1 bal, 1 doelpaaltje, lijnen en een horloge.
9. Zuiver werpen van de ringen. De kinderen mogen 5 ringen werpen naar een constructie. Elke ring, die over een stokje wordt geworpen, levert een aantal punten op. De punten die te behalen zijn, staan bij de stokjes geschreven.	Alleen 1 leider	Buitenste ring: 10 punten. Middelste ring: 20 punten. Centrale stokje: 50 pnt.	1 ringwerp spel 5 ringen
10. Doelwerpen op het gatenbord. 6 keer werpen, waarvan 3 pogingen op het onderste gat en 3 pogingen op het bovenste gat. Afstand tot gatenbord: groep 5 = 3 meter. Groep 6 = 4 meter.	Alleen 1 leider	Iedere gescoorde bal is 1 punt.	1 gatenbord, 4 ballen.
11. De kinderen proberen in 7 min. zoveel mogelijk blikken over te brengen m.b.v. een kruiwagentje. (Deponeren het blik natuurlijk in de kist) en brengen de kruiwagen naar de volgende.	Hele groep 1 leider	Aantal overgebrachte blikken in 7 min. telt.	1 kruiwagentje, 30 blikken, 2 veilingkisten en stopwatch.
12. Vlaggen ophangen m.b.v. wasknijpers. Per beurt een vlaggetje met een wasknijper ophangen aan de lijn. Afstand vlaggetje tot waslijn is 7 meter	Tweetallen 1 leider	Aantal opgehangen vlaggetjes in 60 sec. telt.	40 wasknijpers, 40 vlaggetjes, een waslijn en een horloge
13. Kegelen. De kinderen mogen met 2 handballen proberen zoveel mogelijk kegels om te werpen. Ballen apart werpen. Afstand kegels - werplijn is 5 meter.	Tweetallen 1 leider	Het aantal omgeworpen kegels van de twee pogingen telt als score.	20 kegels, 2 handballen, 2 planken om kegels op te plaatsen.
14. Het overbrengen van tennisballen naar een emmer. De bal moet boven de knie tussen de benen klemmen en de tennisbal zo via het keerpunt weer terug in de emmer brengen.	Hele groep 1 leider	Het aantal overgebrachte tennisballen in 7 min. telt als de score.	1 emmer, 20 tennisballen en een horloge.
15. Vissen. Met een hengel (magneetjes) zoveel mogelijk vissen vangen. Gevangen vissen over de startlijn gooien.	Tweetallen 1 leider	Het aantal gevangen vissen in 45 sec. telt als score.	2 hengels, 12 vissen en Horloge
16. Sjoelbakschieten. In een grote sjoelbak 5 ballen schieten. Afstand sjoelbak - startlijn is 7 meter. Wanneer de bal in de bak blijft liggen tellen de punten, hierna mag de bal eruit gehaald worden. Zet een oranje pion op het vak om deze te markeren.	Alleen 1 leider	Telling volgens punten op de sjoelbak. In alle 4 de vakken 1 bal is 20 punten.	1 sjoelbak, 5 ballen, pion