

## Spelcircuit groep 7 en 8

Voor ieder spelcircuit zijn 20 spelleaders nodig om de spelletjes te laten functioneren. Organiserende scholen: De Ark/Eemdijk en Gr. van Prinstererschool

Spelletjes		Puntentelling	Materialen
1. Midgetgolf. De kinderen proberen 3 ballen in de hole te krijgen. Elke nieuwe bal is een nieuwe start en dan elke nieuwe bal na de beginslag vanaf de plaats waar deze is blijven liggen, verder slaan.	Alleen 1 leider	Het aantal malen dat geslagen is, telt. Maximaal 10 slagen.	Midgetgolfbaan, stick en 3 tennisballen.
2. Kruip zo snel mogelijk door de hoepels. Ren rond het honk en ook op de terugweg door de hoepels. Leg de hoepels terug op hun plek! Tik de volgende speler aan, die klaar staat achter het startplankje. De groep heeft 7 min. de tijd.	Hele groep 1 leider	Elke hele ronde is 1 punt.	4 hoepels, 2 honken, horloge, pen, 2 haringen (startplankje)
3. Zaklopen; 2 x 10 meter. Als de looper binnen komt, mag de volgende looper gaan lopen. Deze mag dus al klaar staan in de volgende zak. Zo wordt er 7 min. lang achter elkaar doorgelopen <b>met 2 zakken</b> .	Hele groep 1 leider	Het aantal malen dat de 20 meter volledig is afgelegd, is het aantal punten voor die groep.	2 zakken 1 paal en 1 stopwatch
4. Pijltjes in een roos gooien. Afstand werplijn en het bord is ± 3 meter. Ieder kind gooit 3 keer.	Alleen 1 leider	Het aantal geworpen punten telt als de score.	Bord met puntenverdeling en 3 pijltjes.
5. Tennisballen halen met hindernis. In 7 min. tijd moeten de kinderen zoveel mogelijk ballen halen. Per keer 1 bal meenemen en zelf de bal uit de emmer pakken. Ballen in de emmer! Als de hindernis omver wordt gelopen, dan moeten ze die zelf weer goed zetten.	Hele groep 1 leider	Per overgebrachte bal in de emmer 1 punt; achter elkaar door in totaal 7 min.	Stopwatch, 2 emmers (verankeren), hindernis (kistjes + lat) en heel veel tennisballen.
6. Touwtje springen	Alleen 1 leider	Het aantal sprongen in 30 sec. telt als score.	Een springtouwje (evt. 2), horloge
7. Met een grote bal (basketbal) zo ver mogelijk werpen. Ieder kind mag 2 pogingen doen (gr. 7); zandzakwerpen (gr. 8). <b>Bal/Zandzakje met 2 handen vanuit de nek werpen!!!</b>	Alleen 1 leider	De verste worp van de twee telt als score (aantal meters).	2 ballen of zandzakken, afstandsbordjes.
8. Dribbelen met de bal aan de voet volgens een bepaald parcours. Dit betreft een vierkant van 4 honken. De kinderen starten achter de startlijn en gaan met de bal aan de voet om de honken heen. Is de bal, maar ook het kind zelf terug over de startlijn, dan start pas de volgende. Tijd: 7 min.	Hele groep 1 leider	Het aantal gemaakte rondjes in 7 min. Telt als de eindscore.	Een bal, een horloge en 4 honken.
9. Hinksprongen, 5x links of 5x rechts. Ieder kind mag twee pogingen doen. Geen aanloop nemen, vanuit stand beginnen!!!!!!!!!!!!!!	Alleen 2 leiders	De behaalde afstand van de beste poging telt als score. Score schattend afronden op hoeveelheden van 10 cm.	Bordjes of lijn om de afstand te bepalen (latten).
10. Met een ondoorzichtig gemaakte bril een bal in een vak rollen. De kinderen mogen 3 x rollen.	Alleen 2 leiders	Het totaal aantal punten van de 3 worpen telt als score. Bal op lijn tussen 2 vakken? = punten van vak met laagste score.	Ondoorzichtig gemaakte bril, bal, bordjes met punten, lijnen voor de vakken.
11. Werp met een tennisbal zo vaak mogelijk een kegel om. Afstand werplijn - kegel = 3 m. De bal wordt door een medeleerling (dit blijft dezelfde) teruggeworpen, welke ook steeds de omgegooide kegel overeind zet. De groep gaat achter elkaar door; tijd: 7 min.	Hele groep 1 leider	Het aantal malen dat de kegel in totaal is omgeworpen, telt.	Plank als ondergrond, kegel en een tennisbal en een horloge.
12. Hoogtikken. Voor het spel begint, worden alle leerlingen van de groep eerst gemeten. Iedere leerling mag 3 pogingen doen om zo hoog mogelijk te tikken. De hoogste sprong, minus de lengte van de leerling telt als de score.	Alleen 2 leiders	Het hoogste aantal cm van de beste van de 3 sprongen telt als score, minus de lengte van de leerling.	2 ijzeren palen en een dwarslat voor de hoogte. Een centimeter om de lengte van de kinderen te meten.
13. Hoepelwerpen om een honkpaal. De kinderen mogen 6 hoepels werpen. Afstand werplijn - honk is 4 meter.	Alleen 1 leider	Het aantal om de honkpaal geworpen hoepels telt als score.	6 hoepels en een honkpaal
14. Doelen op de korf. Hoogte van de mand is 2,50 m. afstand korf - werplijn is 2 m. <b>De eerste leerling gooit, haalt zelf de bal op en geeft die aan de volgende werper enz.</b> Zo wordt er 7 min. lang achter elkaar door gegooid.	Hele groep 1 leider	Het aantal gescoorde ballen door de korf in 7 min. telt.	Een korfbalstaander en mand, 2 ballen en een stopwatch.
15. 60 meter hardlopen. De groepsleider geeft het startsein.	Tweetallen 2 leiders	Het aantal sec. dat over de 60 m. wordt gelopen telt als score. Deze tijd wordt omgezet in een puntenaantal!	lijnen voor de banen en 2 horloges
16. Doelschieten op een in vakken verdeeld voetbaldoel. Afstand tot het doel is 7 meter. De kinderen mogen 3 keer schieten.	Alleen 1 leider	Het totaal aantal punten van 3 x schieten telt als score.	voetbaldoel, touwen om ertussen te spannen, puntenbordjes en 2 voetballen.