



Oud Hollandse Spelen

We spelen allerlei leuke Oud-Hollandse spelletjes

Koekhappen, spijkerpoepen.. we gaan het allemaal doen tijdens deze oude spelen. Deze spelen worden al heel lang gespeeld, en het blijft leuk! Doe je ook mee?

Duur	: 90 minuten
Vorbereidingstijd	: 30 minuten
Ontwikkeling	• Motorische ontwikkeling: Fijne motoriek, Grove motoriek, Sensomotorische ontwikkeling • Sociaal-emotionele ontwikkeling: Omgaan met anderen • Taalontwikkeling: Mondelinge taalontwikkeling
Doelgroep	: Peuter (2 tot 4 jaar), Kleuter (4 tot 6 jaar), 6-8 jaar, 8-12 jaar
Soort activiteit	: Spel
Groepsgrootte	: Groep tot 10 kinderen, Groep meer dan 10 kinderen



Ontwikkelingsgebieden stimuleren

Je stimuleert tijdens deze verschillende activiteiten de **sociaal-emotionele ontwikkeling** van het kind door deze activiteit met meerdere kinderen uit te voeren. Het kind leert om met andere kinderen om te gaan en dat het soms kan winnen of verliezen. Benoem samen de verschillende materialen waar jullie de spelletjes mee spelen (**mondelinge taalontwikkeling**). Het kind proeft de ontbijtkoek. Dit stimuleert de **sensomotorische ontwikkeling**. Het kind probeert de spijker in de fles te krijgen (**fijne motoriek**) en gooit in de verschillende spelletjes met verschillende materialen (**grove motoriek**).

Wat heb je nodig?

Dit zijn de materialen voor alle activiteiten. Bekijk zelf wat je precies nodig hebt!

- hamer
- stuk hout
- spijkers
- waslijn
- ontbijtkoeken (of iets anders naar keuze)
- blinddoeken
- 3 hoefijzers (of eventueel hoepels)
- 5 paaltjes
- touw
- lange spijker
- fles (zonder etiket)
- eierdoos
- stift
- munt of balletje
- afzetlint
- materiaal voor hindernissen
- een paar klompen
- jutezakken
- pionnen
- hoepels
- ander materiaal naar keuze (om een parcours mee uit te zetten)
- fluit
- stopwatches
- bijlage (scorekaarten)





Vorbereiding

- Zet alle onderdelen alvast klaar. Per onderdeel wordt hieronder beschreven wat er klaar moet worden gezet. Lees de activiteit dus eerst door zodat duidelijk wordt wat de bedoeling is bij de onderdelen.
- Verdeel de kinderen in niet meer dan 7 teams (omdat er maar 7 spellen zijn) en let hierbij op dat de leeftijden gemixt worden.
- Print de scorekaarten uit. Op deze scorekaarten heb je zelf de mogelijkheid om de volgorde van de spellen die je gaat spelen te noteren.





We gaan beginnen!

De oud Hollandsche Spelen bevatten verschillende onderdelen. Alle onderdelen staan klaar en het is de bedoeling dat elk team bij een ander onderdeel start. De pedagogisch medewerkers lopen tussen de verschillende onderdelen door om de teams te helpen. Als er teveel kinderen zijn kun je aan wat grote kinderen vragen of ze in plaats van in een team te zitten, scheidsrechter willen zijn.

Geef aan elk team een scorekaart en zet bij ieder onderdeel per groep een ander nummer. Vertel duidelijk dat zij de volgorde op de kaart moeten aanhouden, zo voorkom je dat er twee teams tegelijkertijd bij één spel staan. Dus groep 1 start bijvoorbeeld bij Spijker slaan en groep 2 start bij Klompenrace. Streep de onderdelen die je niet gaat aanbieden gewoon door. Zorg voor een wisselsignaal (toeter, bel).

In de bijlage vind je de scorekaarten. Het team dat aan het einde het de beste score had bij de onderdelen is de winnaar!

Spijkerpoepen

Nodig: stuk touw, grote spijker, fles, stopwatch

Bind om het middel van het kind een stuk touw waarbij op de rug een stuk touw omlaag hangt met daaraan een grote spijker. Op de grond staat een fles. Hierin moet diegene de spijker proberen te laten zakken. Houd bij elk kind de tijd bij, hoelang diegene erover doet, de spijker in de fles te krijgen. Tel de tijden van alle kinderen uit het team bij elkaar op en noteer deze tijd op het scoreformulier.

Eierrek gooien

Nodig: eierdoos, stift, munt of balletje

Je hebt een grote eierdoos nodig. Schrijf met een stift bij verschillende vakjes punten. Neem een munt of balletje (is moeilijker). Laat de kinderen op ongeveer twee meter afstand (achter een streep) van het eierkarton staan; de eierdoos zet je op de grond. Het is nu de bedoeling om de munt of bal in één van de vakjes te gooien. Ieder kind krijgt drie pogingen. Tel de punten van elk kind uit het team bij elkaar op en noteer deze op de scorekaarten.

Spijker slaan

Nodig: hamer, stuk hout, lange spijkers

Met een stevige hamer moeten de kinderen een spijker met zo min mogelijk klappen in een stuk hout slaan. Laat elk kind een spijker in het stuk hout slaan en tel hoe vaak het kind moet slaan voordat de spijker er helemaal in zit. Tel het aantal keer slaan van alle kinderen uit het team bij elkaar op en noteer dit op het scoreformulier.

Let op de veiligheid: laat geen te jonge kinderen meedoen aan dit spel.

Koekhappen

Nodig: waslijn, ontbijtkoek (of iets anders naar keuze), blinddoeken, stopwatch

Hang aan een soort waslijn stukken ontbijtkoek (je rijgt deze eerst aan een touwtje en knoopt deze aan de waslijn). De kinderen moeten vanaf een startlijn met een blinddoek om naar de waslijn lopen en zo snel mogelijk een stuk ontbijtkoek van de waslijn eten. Zodra de laatste koek helemaal van de waslijn is, stopt de tijd. Noteer de tijd van het team op het scoreformulier.

Hoefijzer werpen

Nodig: 3 hoefijzer (of hoepels), 5 paaltjes

Zorg dat je drie hoefijzers hebt. Je slaat vijf paaltjes in de grond. De kinderen proberen nu vanaf ongeveer 6 meter om een paaltje te gooien. Je kunt de paaltjes verschillende punten geven. Na drie worpen tel je de





punten op, die de kinderen hebben gescoord. Het telt alleen als het hoefijzer echt om het paaltje ligt! Je kunt in plaats van paaltjes ook hoepels gebruiken om de hoefijzers in te gooien.

Let op de veiligheid: laat geen kinderen aan de zijkant en achterzijde van de "werpbaan" staan.

Klompenrace

Nodig: een paar klompen, pionnen, hoepels, stopwatch, ander materiaal naar keuze (om een parcours mee uit te zetten)

Zet een leuk estafette-parcours met hindernissen uit. De kinderen moeten met klompen aan één voor één dit parcours afleggen. Zij gaan hiervoor achter de pion staan. Op het startsein start het eerste kind, loopt het parcours en tikt bij terugkomst het volgende kind aan, die dan de klompen aantrekt en van start gaat. De totale tijd, die het hele team nodig heeft om de estafette af te leggen wordt genoteerd op het scoreformulier.

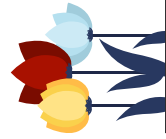
Zaklopen

Nodig: twee pionnen, jutezakken

Zet een afstand uit tussen twee pionnen. Eén voor één moeten de kinderen proberen deze afstand al 'springend' in een jutezak af te leggen. Op het startsein start het eerste kind en tikt bij terugkomst het volgende kind aan, die dan van start gaat. Tel weer de tijden bij elkaar op en noteer dit op het scoreformulier.

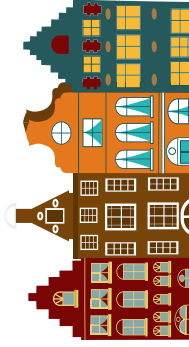
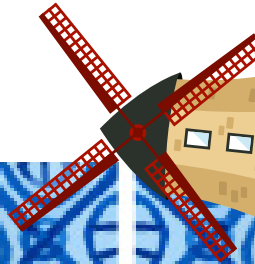


Oud Hollandse Spelen



Team:	
Onderdeel	Score
Spijkerpoepen	
Eierrek gooien	
Spijker slaan	
Koekhappen	
Hoefijzer werpen	
Klompenrace	
Zaklopen	

Team:	
Onderdeel	Score
Spijkerpoepen	
Eierrek gooien	
Spijker slaan	
Koekhappen	
Hoefijzer werpen	
Klompenrace	
Zaklopen	



DOENKIDS!

www.doenkids.nl

