


Programma 4 t/m 6 jarigen

Kaboutertijd

Kinderen van vier tot zes jaar zijn dol op verhalen met bekende sprookjesfiguren. Kabouters, tovenaars, elfjes en feeën spreken enorm tot hun verbeelding. Nu is het tijd voor de kabouters om de kinderen te vermaken...



Slikpildoor kabouterdokter

Onder de grote eik
Daar woont dokter Slikpildoor
Voor elk kwagje groot of klein
Hij heeft er een middel voor

Slikpildoor kabouterdokter
Dat is zijn officiële naam
Alle zieke kabouters en dieren
Komen naar zijn ziekenkraam

Kabouter appelwang klooit
"Ik oel me zo kogeiron!"
De dokter zegt: "Jij eet te veel"
En zet een wasklem op zijn mond

Konijnje witneus strompelt
Er zit een splinter in zijn voet
Slikpildoor trakt hem eruit
Oh wat is de dokter goed

Rikkie de Regenworm
Wurmd zich in een grote knoop
De beroemde kabouterdokter
Is zijn allerlaatste hoop

Slikpildoor weet ook hem te helpen
Hij haalt de knoop uit elkaar
Hierna nog twaalf zieke dieren
Dan is de kabouterdokter klaar

's Avonds, als alle dieren beter zijn
Gaat kabouter Slikpildoor over de brug
En heeft de beroemde kabouterdokter
Weer heel wat levens gered

Kaboutermuts

Voorraai we kaboutermutsjes kunnen spelen moeten we er uitzien als echte kabouters. Dus gaan we eerst echte kaboutermutsen maken.

Geef ieder kind een vel stevig papier. Laat ze dit vel papier versieren met kleurpotloden of stiften. Als de kinderen klaar zijn met versieren vouw je het vel tot een punt en niet het vast. Knip de muts een beetje bij zodat hij goed op het hoofd blijft staan. Bevestig evenwel een elastiek of een lint op de muts zodat hij goed op het hoofd blijft zitten.

Nodig:

- stevig vellen papier
- kleurpotloden of stiften
- elastiek of lint
- nietmachine en nietjes
- schoor

Tip 1: Maak er ook een kraag van papier bij.
Tip 2: Zorg ervoor dat de vellen al voorgeknipt zijn en dat de ruimte waarbinnen de kinderen kunnen versieren afgetekend is.

Kabouterhuisjes

Weten jullie hoe kabouterhuisjes eruit zien? Als we allemaal een kabouterhuisje maken en deze bij elkaar zetten dan krijgen we een echt kabouterdorpje.

Neem een wc rolletje, knip vier wc rolletje aan de beide uiteinden om de centimeter ongeveer één centimeter in. Vouw de lipjes die je krijgt om naar buiten. Neem nu een stuk papier en knip hier een stuk uit. Knip de cirkel in het midden. Vouw de cirkel zo dat je een dakje krijgt. Plak dit dakje op het wc rolletje. Plak het huisje op een vlak stuk papier. Dit is de basis voor het kabouterhuisje. De kinderen kunnen het nu verder versieren met stukjes papier, kleurpotloden, wafjes, kurken en ander materiaal.

Nodig:

- wc rolletjes
- papier
- scharen

>>

- 1 Titel van het 'Tijd!' thema
- 2 De leeftijdsgroep voor wie het programma bedoeld is.
- 3 Uitleg bij de titel van het 'Tijd!' thema
- 4 Het verhaal
- 5 Titel van de activiteit
- 6 Inleiding van de activiteit in het thema voor de kinderen. Deze tekst kun je letterlijk gebruiken maar je kunt ook zelf een inleiding verzinnen.
- 7 Spelbeschrijving voor de leiding. De verschillende programma's zijn zo opgebouwd dat de drie spelpijlers: sport en spel, creativiteit en buitenleven evenveel aan bod komen. Hierdoor blijft het programma afwisselend en dus interessant voor kinderen.
- 8 Benodigdheden voor het spel of de activiteit
- 9 Eventueel een tip voor de leiding. Dit kan een variatie-, een veiligheids- of een andere tip zijn.
- 10 Het rustmoment in thema
- 11 De afsluiting in thema

Kaboutertijd

1

2

>>
Nodig:
• kleurpotloden
• kurken of ander materiaal

Tip 1: Als je de kinderen het huisje laat knippen teken dan alles exact uit. Anders maken ze moeite van.
Tip 2: Plak de huisjes op een groot stuk papier zodat in samen één groot dorp krijgt. Je kunt nu ook bomen en weggetjes laten tekenen.

3

Kabouters en reuzen

Na al het knutselen is het tijd voor een spannend spel. Kabouters worden steeds achterna gezeten door de reuzen.

Zet in het veld een hok af, dit is het hok van de reuzen. Wijs twee of drie reuzen aan, de rest is kabouter. Alle kabouters krijgen een lint achter in de broek. Dit lint moet goed te zien zijn. De reuzen gaan de kabouters vangen door de linten uit de broeken te trekken. Als een kabouter zijn lint kwijt is moet de kabouter naar het hok van de reuzen.

Nodig:
• linten

Tip: Maak het spel moeilijker of gemakkelijker door meer of minder reuzen aan te wijzen.

4

Rustmoment

Na het harde rennen is iedereen wel toe aan een beetje rust. Een beetje drinken en een pilletje en jullie kunnen straks weer vol energie aan de slag.

Nodig:
• iets te drinken
• een pilletje, een snoepje

5

Zieke kabouters

Kabouterdokter Slikpildoor had voor iedereen kwaal wel een middeltje. Eens zien of de kabouterdokter in dit spel ook zo snel iedereen beter kunnen maken.

Wijs iemand aan die de ziektekiem speelt. De ziektekiem probeert alle kabouters ziek te maken door hen te tikken. Wie getikt is legt zijn handen op >>

5

>>
de plek waar hij getikt is en kreunt van de pijn. Iemand die nog niet ziek is kan de zieke beter maken door zijn hand op de zieke plek te leggen en te roepen: 'Je bent beter!' Lukt het de ziektekiem om alle kabouters ziek te maken?

Nodig:
• lint voor de ziektekiem

Tip: Wissel na een paar minuten van ziektekiem.

6

Rikkie's knoop

Rikkie Regenworm had zich helemaal in de knoop gelegd. Hij kon zichzelf niet meer uit de knoop krijgen. Eens zien of wij ons wel uit de knoop kunnen krijgen.

Maak een grote cirkel en pak de handen vast van je beide burens. Op één punt verbreken twee kinderen de cirkel. Het ene kind blijft op zijn plek staan. Het andere kind loopt om de cirkel heen en voert de andere kinderen mee. Herhaal met zijn allen de zin: 'De knoop wordt hoe langer hoe dikker'. Blijf om de cirkel heen lopen totdat alle kinderen op een kluitje staan gewikkeld. Wikkel daarna de knoop weer af door de andere kant op te lopen. Herhaal met zijn allen de zin: 'De knoop wordt hoe langer hoe dunner'.

Niets nodig

7

Afsluiting

Hopelijk zijn jullie allemaal weer beter. Want we kunnen zieke kabouters niet naar huis laten gaan. Misschien is het goed om voor de zekerheid nog een allerlaatste pil in te nemen.

Sluit af met het ritueel van de groep. Geef de kinderen bij het afscheid nemen een hand en een snoepje. Tot de volgende week!

Nodig:
• snoepje

Tijd!

De spelmap kwam tot stand met de hulp van:

Jong Nederland Drunen
Jong Nederland Rapenland, Eindhoven
Jong Nederland Caecilia Gilde, Hilversum
16+sers Jong Nederland Klarenbeek
Werkgroep 16+
Karin van Dijk
Patrick Bruystens
Annelies Homminga
Anne-Marie van Beek
Mariëlle Leemhuis
Sjouke Posthumus
Werkgroepenweekend oktober 2001
Marcel van Lokven
Saskia de Jong
Linda Tsakiridis
Denise Jansen
Monique Pelgrim
Marleen Muskens
Bastiaan de Haan
Nanko Horstmann
Isabelle Teeken
Landelijk bureau Jong Nederland

Medewerkers LSEM

Germen Boelens
Magdaleen Kingmans
Marina Lankester
Xaf Lasomer
Ingill Nahumury
Rebecca Rutumalessy
Augustien Souisa
Hylkje Steensma
Hans Straver
Bert Tahitu

Eindredactie

Corno de Mol

Projectleidster

Elsje Leurs

Opdrachtgever

Ben Vernooy, Jong Nederland

Deze map is mede tot stand gekomen middels een subsidiebijdrage van het Ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport.

Illustraties

Margo Vlamings, Harry Vlamings (Jong Nederland) en Mathijs Souhoka (LSEM)

Vormgeving

Margo Vlamings

Drukkerij

Advadi, Arnhem

© Copyright Jong Nederland 2002

Niets uit deze uitgave mag op welke wijze dan ook vermenigvuldigd worden zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

ISBN

90-72348-10-9

De spelmap 'Tijd!' is een uitgave van:

Landelijk bureau Jong Nederland
Postbus 252
3830 AG Leusden
telefoon 033-4960285
fax 033-4960222
e-mail: info@jongnederland.nl
website: www.jongnederland.nl

In samenwerking met het Landelijk Steunpunt Educatie Molukkers (LSEM).



jong
nederland

Pusat Edukasi Maluku



Landelijk Steunpunt
Educatie Molukkers