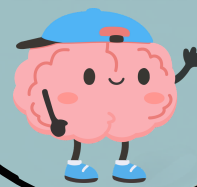


HANDOUT

Straatchallenge

FIJN IN
JE BREIN



Doe mee met de Straatchallenge!

Op woensdag 10 juni is het Nationale Buitenspeeldag. Op deze dag maken we van Nederland één grote speeltuin. Met de Straatchallenge kunnen kinderen op een laagdrempelige manier samen buitenspelen in de straat, op het plein of in de speeltuin.

Fijn voor je brein

Buitenspelen is niet alleen leuk en gezond voor je lijf, maar ook fijn voor je brein. Buiten kunnen kinderen hun energie kwijt, ontspannen, samenwerken, lachen, proberen, ontdekken en even loskomen van alles wat moet.

KIES

Kies één challenge of combineer meerdere opdrachten die passen bij jullie plek, groep en materialen



Samen spelen

Door samen te spelen leren kinderen rekening houden met elkaar, hulp vragen, oplossingen bedenken en trots zijn op wat ze proberen. Laat ieder op haar eigen manier mee doen. Beweeg samen en heb plezier.



Tip: Laat kinderen zelf een challenge bedenken, zo wordt buitenspelen nog leuker!

Straatchallenge

Kies een vak en ga spelen

Stoepkrijten

Maak met stoepkrijt iets waar je blij van wordt. Een tekening, hinkelbaan of gek parcours: alles mag!

Dierenrace

Race naar de overkant als een dier. Spring als een kikker, waggel als een pinguïn of sluipt als een tijger!

Boompje wisselen

Kies allemaal een vaste plek: boom, hoepel of krijtcirkel. Eén speler staat in het midden. Als deze speler "boompje wisselen!" roept wisselt iedereen van plek. De speler in het midden probeert een plek af te pakken. Wie overblijft, gaat in het midden.

Knikkeren

Maak een klein kuiltje in de grond of teken een cirkel als mikt punt. Spreek een startplek af. Om de beurt geef je je knikker een zetje richting het kuiltje. Wie rolt zijn knikker als eerste in het kuiltje?

Touwtje Springen

Twee spelers draaien het touw. De anderen springen om de beurt in. Zing samen een liedje of roep een opdracht: spring op één been, klap in je handen of draai een rondje. Wie houdt het het langst vol?

Annemarie koekoek

Eén speler staat met de rug naar de groep en roept: "Anne Maria Koekoek!" De anderen lopen dichterbij. Draait de roeper zich om? Sta dan snel stil. Wie beweegt, gaat terug naar de start.

Schipper mag ik overvaren

Eén speler is de schipper. De anderen vragen: "Schipper, mag ik overvaren?" De schipper roept hoe je naar de overkant moet: hinkelen, springen, kruipen? Word je getikt? Dan help je de schipper mee.

Ketting Jagen

Eén speler is de tikker. Word je getikt? Dan pak je de tikker bij de hand en ga je samen verder. Zo wordt de ketting steeds langer. Lukt het om iedereen te tikken?

Verstoppertje

Eén speler telt met de ogen dicht bij de startplek. De anderen verstoppert zich. Daarna gaat de zoeker op pad. Kun jij ongezien terug naar de startplek, of word jij als laatste gevonden?

