beestenbrigade
dropping: verjaardag

Dit heb je nodig:
- Envelop met symbool op de buitenkant, en een briefje met de letter E erin
- Envelop met symbool op de buitenkant, en een briefje met de letter L erin
- Envelop met symbool op de buitenkant, en een briefje met de letter F erin
- Envelop met symbool op de buitenkant, en een briefje met de letter S erin

Jullie zijn gedropt! Maar waar? Doe alle vier de opdrachten. Bij elke opdracht verdienen jullie een letter waar jullie een woord mee kunnen maken. Raden jullie het juiste woord, dan gaat het slotje open en krijgen jullie een beloning.

> Spelbegeleider: Speel video ‘Begin Verjaardagsdropping - videoboodschap van Tim’ af.

Opdracht 1
We beginnen met een opdracht om onze survivaltechnieken te oefenen. Tijdens een dropping kan het namelijk maar zo gebeuren dat je je ineens moet verstoppen. Daarom is het belangrijk om je goed te camoufleren. Gebruik materialen uit de natuur, bijvoorbeeld dode takken, modder en losliggende bladeren. De spelbegeleider bepaalt of jullie goed gecamoufleerd zijn.

> Spelbegeleider: is iedereen gecamoufleerd? Dan mogen de kinderen de envelop met het symbool van de opdracht openmaken.

Opdracht 2
> Spelbegeleider: zet een streep op de grond waarachter de kinderen afzetten en gaan springen. Zet ook een streep bij de afstand van de dieren. Geef met een streepje aan hoever de kinderen gesprongen hebben.

Sommige dieren kunnen héél ver springen. Jullie doen vandaag mee aan de Olympische dierenspelen, om te kijken of jullie net zo ver kunnen springen als een sprinkhaan of een eekhoorn. Begin met ronde 1. Als iedereen geweest is, doen jullie ronde 2.
- Ronde 1: wie springt er verder dan een sprinkhaan (1,2 meter ver)? De deelnemer gaat achter de streep staan. Probeer uit stand zo ver mogelijk te springen. De spelbegeleider zet een streep op de plek waar je terechtkomt.
- Ronde 2: wie verslaat de eekhoorn (4 meter ver)? Nu ga je proberen net zo ver te springen als een eekhoorn. Deze keer mag je een aanloop nemen. De spelbegeleider zet weer een streep op de plek waar je landt.

> Spelbegeleider: als iedereen is geweest, mogen de kinderen de envelop met het symbool van de opdracht openmaken.

Opdracht 3
Om de volgende letter te verdienen moeten jullie een quizvraag beantwoorden. De jarige is vandaag een jaartje ouder geworden. Welk van de volgende dieren kan het oudst worden? Teamwork is bij een dropping heel belangrijk, dus overleg goed!
A) Een hamster
B) Een hond
C) Een eendagsvlieg
D) Een mug

> Spelbegeleider: het juiste antwoord is antwoord B. De kinderen mogen de envelop met het symbool van de opdracht openmaken.

Opdracht 4
We hebben vandaag een jarige in ons midden! Tijd om een feestje te bouwen! Jullie gaan allemaal zo goed mogelijk een feestvarken nadoen. Welke gekke dansjes doet een feestvarken? En maakt ie ook gekke geluiden? Dat kan harder...!

> Spelbegeleider: de kinderen mogen de envelop met het symbool van de opdracht openmaken.

> Spelbegeleider: De dropping is afgelopen. Laat de kinderen de letters invullen op het slotje (printblad slotje). Het woord dat eruit moet komen is FLES. Is het gelukt? Dan krijgen de kinderen als beloning een kompas (printblad Kompas). Laat de kinderen video ‘Einde - videoboodschap van Tim’ zien.