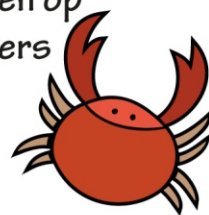


Inleiding

Krabbentikkertje. Er zijn één of meer tikkers. Alle kinderen en de tikkers lopen op handen en voeten. Ze mogen alleen zijwaarts lopen, net als een krab. De tikkers proberen in twee minuten zoveel mogelijk kinderen te tikken.



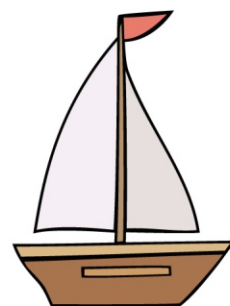
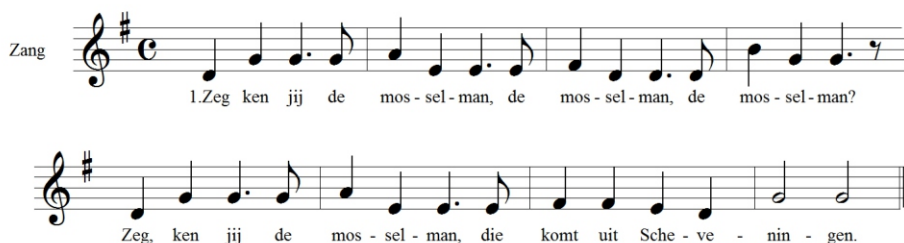
Spel 1

Schuitje varen. Dit is een zangspel. De kinderen zitten twee aan twee tegenover elkaar. Ze houden elkaars handen vast. Tijdens het zingen van het liedje wiegen ze afwisselend naar voren en naar achteren. Als het liedje uit is, telt de leerkracht tot 10. Ieder kind moet na die 10 tellen een ander vriendje hebben opgezocht. Dan begint het zangspel opnieuw.



Spel 2

Zeg ken jij de mosselman? Dit is een zangspel. De kinderen staan in de kring. Midden in de kring staat één kind. Deze gaat tegenover een kind naar keuze in de kring staan. Tijdens het eerste couplet maakt het kind in de kring een huppelsprong op de plaats. Bij het tweede couplet met het andere kind een huppelsprong op de plaats. Tijdens het derde couplet gaan deze twee kinderen met gekruiste armen en de handen vast, huppelend door de kring. Daarna gaan de twee kids tegenover een twee andere kinderen in de kring staan en begint het spel opnieuw (sneeuwbal-effect).



Afsluiting

Na-apen aan het strand. Alle kinderen staan verspreid in het lokaal. Eén kind mag uitbeelden wat hij op het strand of in de zee doet. Hij mag niet praten. De andere kinderen mogen raden wat het kind aan het doen is. Daarna doet de hele groep hem na. Daarna mag een ander kind uitbeelden.

2. Ja, ik ken de mosselman, die woont in Scheveningen.
3. Samen kennen wij de mosselman, die woont in Scheveningen.

