QR-code Spiekpietjes opdrachten

**Hoe doe je het?**

Druk het bestand af waarop de QR-code tocht staat en lamineer de verschillende codes. Hang die op verschillende plekken en leg het materiaal erbij of zorg ervoor dat de kinderen een rugzakje hebben met de volgende spullen in...

**Benodigdheden :**

* QR codes (die heb je al opgehangen)
* Tablet, smartphone
* Jutten zakken (minstens 2)
* Clicks
* Dobbelstenen met letters of woorden op
* Whiteboardje en whiteboard stiften of notitieblok
* Houtskool (eventueel, om zichzelf roetpiet te maken)
* Jutten zakken (minstens 2)
* Woorden om uit te beelden (spel uitbeelden)
* Papier en pen (gedichten)

1.

Raap steentjes, blaadjes, takjes, vruchten van de bomen en maak het woord Sint en/of Piet.

2.

Sportpiet geeft jou een opdracht voor je groep: 10 keer op en neer springen, 10 keer armen en benen wisselend naar voor en achter , 10 keer armen open en toe springen en 10 keer bukken en weer recht komen. GO GO GO !!

3.

De juf of meester start een sinterklaasliedje, maar stopt na een tijdje met zingen. Kunnen jullie het liedje verder zingen?

4.

Maak met clicks de boot van Sinterklaas.

5.

Woordenspel: gooi met een dobbelsteen (of dobbelstenen)

1e leerjaar: gebruik de letter die je ziet en maak er als beginletter een woord mee in het thema van Sinterklaas.

2e en 3e leerjaar: gebruik de woorden die je ziet om een samenstelling te maken in het thema van Sinterklaas.

6.

Ik maak de speelgoedzak en steek erin:... Een variant op het spel: ik ga op reis en neem mee. Speel dit in je groep. Wie wint er?

7.

Handige roetpieten moeten over verschillende daken kunnen lopen zonder te vallen. Kunnen jullie zonder vallen het Pietenparcours lopen?

8.

Maak een kort verhaal over Sinterklaas met minstens 6 regels.

1e leerjaar: denk goed na en vertel het aan de meester of juf.

2e en 3e leerjaar: Schrijf die MOOI op een papier. Geef aan de juf of meester als je klaar bent.

9.

Speel het spel SINTERKLAAS ZEGT met je groep. Iemand van jullie is de SINT. De rest zijn de hulppieten. De Sint geeft opdrachten en begin met ‘DE SINT ZEGT’. Voeren ze de opdracht uit als je niet eerst ‘DE SINT ZEGT’ hebt gezegd? Dan gaan ze zitten en zijn ze verloren.

10.

Leerjaar 1:

* Trek 3 woordjes en probeer een grappige zin te maken.

Leerjaar 2-3

* Kan jij deze tongbrekers vlotjes lezen, zo snel mogelijk?
1. Schimmel schopt de schuine schoorsteen
2. Sint ziet scheel en zit zelf lekker scheef
3. Zeven zotte zachte zaken zwerven in een zware zak

11.

Je stuurt de Sint een telegram door het op de Pieten hun manier te doen.

1. Ga allemaal achter elkaar zitten (evt in 2 rijen en om ter snelste?)
2. De achterste Piet schrijft zonder te praten een woord op de rug van diegene die voor hem zit
3. Geef tussen elke letter twee tikjes en vorm zo een woord
4. Is je woord af? Leg dan beide handen op de schouders van diegene die voor je zit
5. Heeft die het woord niet begrepen? Dan zwaait die met zijn vinger ‘nee’. Zo ja dan geeft die een duim en doet hetzelfde bij diegenen die daarvoor zit
6. Komt het juiste woord aan bij diegene die eerst zit? De voorste zegt de boodschap luidop en de achterste controleert.

12.

Zak springen: Spring tot aan een gekozen boom, ga er rond en kom weer terug. Val je? Dan sta je recht en gaat weer verder.

13.

Uitbeelden. Trek een afbeelding uit de zak en beeld uit zonder woorden te gebruiken. Kunnen de andere teamleden raden over welk woord het gaat?