



I • *Eendje naar de overkant*

In een vijver zie je bijna altijd eenden.

Opdracht: spel in tweetallen; blaas de eendjes zo snel mogelijk naar de overkant toe.

Materiaal: kleine badeendjes, watertafel



2. *Slakkenloop*

Deze slakken zijn vlak bij de vijver aangekomen.

Opdracht: Telkens zijn twee kinderen een slak door over de grond te schuiven met een skippybal als huisje op hun rug. Deze bal mag niet vallen. Wie is het eerst bij de eindstreep?

Materiaal: 2 skippyballen, begin- en eindstreep



3.

Aas happen

De vissen willen het aas van het haakje eten, zonder in het haakje te bijten.

Opdracht: Doe je handen op je rug en probeer het aas (spekje) van het haakje af te eten als een vis.

Materiaal: draad, haken, spekjes



4.

Eierrace

Moedereend wil haar eieren naar een ander nest brengen zonder dat ze kapot vallen.

Opdracht: Dit spel wordt in tweetallen gespeeld. Ga in een hoepel staan en leg een ei op een lepel. Probeer dit ei zo snel mogelijk in de andere hoepel neer te leggen zonder dat het er vanaf valt.

Materiaal: 4 hoepels, 6 eieren, 2 lepels



5.

Kikkersprong

Deze kikker wil de verste sprong van de wereld maken.

Opdracht: Spring in de zandbak zo ver als je kunt en meet hoe ver je gesprongen hebt.

Wie was het verst?

Materiaal: Zandbak, hark, rolmaat



6.

Waterlelie

Waterlelies trekken veel insecten aan.

Opdracht: Probeer deze insecten in de waterlelies te gooien, wie krijgt de meeste insecten er in?

Materiaal: Waterlelies van papier, insecten van chenilledraad, hoepels.



7.

De reiger

Een reiger pakt met z'n grote snavel van alles uit het water.

Opdracht: Twee kinderen doen de snavels om hun armen en proberen zoveel mogelijk kikkers, vissen en eendjes te pakken. Wie heeft het meeste gepakt?

Materiaal: 1 hoepel, 2x reigersnavel, kikkers, eendjes en vissen



8.

Vissen vangen

Probeer zoveel mogelijk vissen te vangen

Opdracht: Twee kinderen proberen met een hengel zoveel mogelijk vissen te vangen en in een emmertje te stoppen. Wie heeft de meeste?

Materiaal: vissen met haakjes, twee vishengels, twee emmers, blauw kleed als vijver



9.

Eendenkuikens redden

Deze eendenkuikens zijn in het water gevallen.

Opdracht: Schep zoveel mogelijk eendenkuikens uit het water met een schepnet

Materiaal: zwembadje, kuikens, 2 visnetjes



10.

Schaatsenrijdertje

Een schaatsenrijdertje heeft zes poten en kan heel snel over het water lopen.

Opdracht: Telkens mogen drie kinderen op deze planken staan. Hoeveel poten hebben jullie samen? Probeer net als het schaatsenrijdertje zo snel mogelijk naar de overkant te lopen. Welke groep is er het eerst?

Materiaal: twee paar loopplanken, krijtstrepen



11.

Roltongen

Kikkers en vlinders hebben lange roltongen om vliegen mee te kunnen vangen.

Opdracht: Jullie mogen deze kikkerkopjes/vlinders knutselen en er een roltong in stoppen.

Materiaal: roltongen, materiaal om een kikker/vlinderkopje van te maken



12.

Goede volgorde

Opdracht: Sommige dieren veranderen erg nadat ze uit een ei gekomen zijn. Leg de plaatjes in de goede volgorde.

Materiaal: Plaatjes van ontwikkelingsfases kikker, etc.



13.

Moedereend hoe laat is het?

Tikspel

Opdracht: de kuikens lopen achter moedereend aan en vragen moeder, hoe laat is het? Als de moedereend zegt: "bedtijd", moeten de kuikens zo snel mogelijk terug naar hun nest. Wie niet op tijd is, wordt getikt door moedereend.

Materiaal: Eendenmasker, touw in cirkel als nest



14.

Bijenkorf

Bijen zijn ook graag in de buurt van de vijver

Opdracht: Bouw een bijenkorf van kapla voor de bijen

Materiaal: kapla, voorbeeld van een bijenkorf



15.

Pootje baden in de vijver

Kom even lekker bij aan de rand van de vijver,
drink even wat en geniet van een lekker hapje.

Pauzemomentje



16.

Waterrace

In een vijver zit water. Soms moet er wat bij.
Opdracht: Dit spel speel je in tweetallen. Vul een bekertje met water en giet het leeg in de fles aan de overkant. Wie heeft het snelst de fles tot de streep vol?

Materiaal: twee emmers water, bekertjes, flessen met een streep.



17.

Vissen

Opdracht: Je hebt beet! Aan het eind van de draad zit een vis. Draai het touw zo snel mogelijk om de knijper heen. Wie het eerst de vis over de streep heeft, is de winnaar.

Materiaal: twee vissen aan twee draden en aan het andere eind een wasknijper.



18.

Waterlelie springen

Kikkers springen heel goed van de ene waterlelieblad naar de andere.

Opdracht: Probeer dat net als echte kikkers ook te doen.

Materiaal: matten



19.

In en uit de vijver

Opdracht: alle kikkers zitten in de vijver. Als de begeleider zegt: in de vijver, springen alle kikkers erin. Zegt de begeleider uit de vijver, dan springt iedereen eruit. Maar let op, want de begeleider kan ook twee achter elkaar hetzelfde zeggen.

Als je het verkeerd doet, ben je af.

Materiaal: Groot rond touw



20.

Eendje kleuren

Opdracht: Kleur dit eendje en/of kleur een kleurplaat van de vijver op de voorkant van dit boekje of de plaat in het boekje.

Materiaal: eendje, scharen, plakstiften en kleurmateriaal.



21.

Schminken

Opdracht: Laat je veranderen in een kikker, een vlinder, bijtje of eendje.

Materiaal: schmink en voorbeelden



22.

Brood voeren

Iedereen gaat graag naar de vijver om brood te voeren aan de dieren.

Opdracht: Gooi je brood (pittenzakken) zo dicht mogelijk bij de eendjes.

Materiaal: plastic eendjes, pittenzakken, hoepel



23.

Kikkertennis

Opdracht: Probeer in tweetallen de bal naar elkaar toe te slaan met het kikkertennisracket.

Materiaal: kikkertennisrackets, ballen



24.