

De Middelen eeuwen



DE WEK PROGRAMMA SITE

POSTENSPEL MIDDELEEUWEN



leeftijd: 6-12 jaar

terrein: buiten

HET SPEL

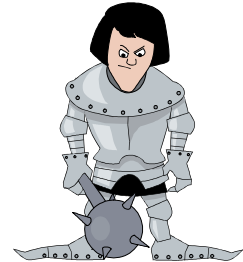
De kinderen worden opgedeeld in kleine groepjes met elk een vaste begeleider, of bij elk spel wordt een vaste begeleider aangewezen. De kinderen krijgen een kaart met de volgorde waarin ze posten moeten aflopen. Elk kwartier klinkt er een signaal (trompet) en moeten de kinderen van post wisselen.

DE VERSCHILLENDE SPELEN EN HUN UITVOERING:

DE RIDDERPROEF:

Materiaal:

- Houtblok
- Hamer
- Grote spijkers
- 10 speelkaarten
- Doek
- Horloge
- Sleutel
- Touwtje



In deze proef moeten de kinderen bewijzen dat ze echte ridders en jonkvrouwen zijn. Vroeger moesten de ridders goed voorbereid zijn voordat ze mee mochten op een veldtocht. Daarom hadden de ridders de onderstaande opdrachten bedacht

Spijker slaan (kracht): De kinderen gaan met hun groepje in een rij achter het houtblok staan. Om de beurt slaan ze met de hamer op de spijker. Het groepje moet 3 spijkers helemaal in het houtblok slaan. Het aantal slagen dat daarvoor nodig is wordt genoteerd. De punten telling: het groepje heeft 10 punten bij de start van dit spel. Voor elke 3 slagen wordt daar een punt van afgetrokken

Raad de kaart (IQ-test): Leg 10 speelkaarten op een rij met de prent naar boven en leg er een doek overheen. Als er een groepje is wordt de doek 10 seconden weggehaald en moeten de kinderen de kaarten goed onthouden. Daarna gaat de doek er weer overheen en moet het groepje de volgorde van de kaarten opnoemen. Voor elke goede kaart een punt.

Sleutelvangen (snelheid): De begeleider van het spel houdt een sleutel aan een touwtje in de lucht. Om de beurt nemen de kinderen plaats voor de begeleider met hun handen op de rug. De begeleider laat het touwtje los. Vangt het kind de sleutel, dan levert dat een punt op (maximaal 3 punten per kind).

DE MANEGE:

Materiaal:

- paarden of pony's (indien mogelijk)

Deze post is natuurlijk het leukst met echte paarden of pony's, maar dat zal lang niet altijd mogelijk zijn. Lukt het wel, laat dan de kinderen ca. 15 minuten op een paard of pony rijden om te bewijzen dat de ridders en jonkvrouwen met een paard kunnen omgaan. Dat is natuurlijk erg belangrijk op veldtochten. Ander vervoer was er in die tijd nog niet.

Zijn er geen paarden of pony's, dan kunnen de kinderen natuurlijk ook 2-tallen maken en bij elkaar op de rug klimmen (1 kind ruiter, het andere paard). Organiseer een toernooi waarbij de ruiters elkaar van de paarden af moeten gooien. Het paard en de ruiter die als laatste overblijven hebben gewonnen.

PRINSES OP DE ERWT:

Materiaal:

- stoel (3)
- theedoek (3)
- erwt of steentje



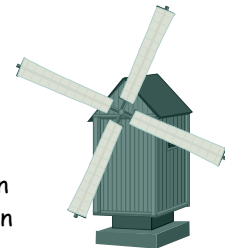
De koning had een dochter met hele gevoelige billen. Daarom moest de prinses een hele goede stoel hebben. Lag er een stofje op de zitting van de stoel, dan had ze er gelijk last van. De kinderen moeten aantonen dat ze ook gevoelige billen hebben, zodat ze mee kunnen helpen een stoel voor de prinses te vinden.

Zet 3 stoelen naast elkaar met een theedoek over de zitting. Leg onder een van de theedoeken een steentje of een harde erwt. De kinderen moeten om de beurt op de stoelen plaats nemen en aangeven op welke stoel de erwt ligt. Is het antwoord goed, dan verdient de groep een punt. Na ieder kind wordt de erwt opnieuw verstopt op een stoel.

MOLENAARSSPEL (MET LUNCHPOST):

Materiaal:

- zakken gevuld met meel of zand (jute zakken zijn het mooist)
- Stopwatch of horloge



De molenaar deed zwaar werk en moest elke dag vele zware zakken naar zijn paard en wagen dragen. Onderweg kwam hij vaak hindernissen tegen die hij moest overbruggen met die zware zakken meel. De molenaar moest echt hard werken voor zijn boterham. Kunnen de kinderen de molenaar helpen, dan verdienen ze ook een boterham.

Het molenaarsspel is een estafette met zakken meel (of zand) van ongeveer 10 kilo per stuk. De kinderen lopen een parcours met hindernissen waar ze overheen of onderdoor moeten. De estafette gaat op tijd

DE WEK PROGRAMMA SITE

POSTENSPEL MIDDELEEUWEN



(na afloop van alle spellen worden de punten toegekend). De tijd start bij het eerste kind en wordt stopgezet zodra het laatste kind over de finish komt. Na de estafette kunnen de kinderen hun lunchpakket opeten.

HERBERGIERSPEL:

Materiaal:

- dukaten
- dobbelstenen (2)
- bak waarin gedobbeld kan worden



Vroeger werd er in herbergen veel om geld gedobbeld. De boeren en de smit vergokten en verdrongen vaak al hun geld dat ze met moeite verdiend hadden. Heel soms wonnen ze een groot bedrag, maar dat kwam slechts zelden voor!

Het herbergierspel is een gokspel waarmee de kinderen dukaten kunnen winnen of verliezen. Elk kind krijgt 10 dukaten. Het kind dat aan de beurt is, bepaalt de inzet en geeft aan of het even of oneven zal gooien. Daarna mag het gooien met 2 dobbelstenen. Heeft het goed gegokt, dan wordt de inzet verdubbeld. Bij foutief gokken gaat de inzet verloren. Elk kind mag een keer gokken. Daarna worden alle dukaten bij elkaar opgeteld (na afloop van alle spellen worden de punten toegekend).

SCHATGRAVEN:

Materiaal:

- schatten
- schepjes
- landkaart

Als in de middeleeuwen een kasteel werd aangevallen en de kasteelheer en het leger van het kasteel de indruk hadden dat ze zouden verliezen, begroeven ze de schat zodat de vijand deze niet kon stelen. Ze maakten een schatkaart en konden de schat na de oorlog weer terugvinden.

Voor het spel is er voor ieder groepje een schat begraven. De schat bestaat bijvoorbeeld uit een kistje met daarin voor iedereen wat lekkers. De kinderen krijgen een kaartje, met daarop een schetsje van de omgeving, een startpunt en een eindpunt. Verder staan er op het kaartje het aantal stappen links, rechts, rechtdoor enzovoorts. Zo kun je de schat terugvinden en opgraven. De tijd die nodig is om de schat te vinden en op te graven wordt genoteerd (na afloop van alle spellen worden de punten toegekend).

EINDE VAN HET SPEL:

Materiaal:

- beker

Aan het einde van alle spellen wordt geteld welke groep als winnaar van de spelen uitgeroepen kan worden. De punten worden geteld. De winnende groep ontvangt de beker van spelen.