**Proeve van Bekwaamheid, Kasteelpark Born**



|  |
| --- |
| **Sandra Harren**  **Jimmy van den Heuvel**  **Linsey Zonnenberg**  **Melanie Janssen**  **Dylan Lemans** |

**Groep 2**

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave 2

Achtergrond 3

De opdracht 4

Projectactiviteiten 5

Projectgrenzen 6

Producten 7

Kwaliteit 8

Projectorganisatie 9

Planning 10

Kosten en baten 12

Risicoanalyse 13

Bijlagen 15

BijlaGe 1 Het certificaat 16

BijlaGe 2 het draaiboek 17

BijlaGe 3 Contactenlijst 17

# Achtergrond

Wij zijn Sandra Harren, Dylan Lemans, Jimmy van den Heuvel, Melanie Janssen en Linsey Zonnenberg.

Op 22 april kregen we de opdracht om een activiteitendag te organiseren op Kasteelpark Born. Deze activiteitendag vindt plaats op 29 mei en doen we samen met een andere groep.

Namelijk groep 1, deze groep heeft een eigen activiteit georganiseerd op die dag.

Hun activiteit van groep 1 is een speurtocht door het park met spellen op het einde van de speurtocht, de locatie waar de spellen zijn is ook onze locatie.

Dit hebben we namelijk samen overlegd met groep 1.

De achtergronden van groot naar klein :

Kasteelpark born 🡪 CITAVERDE College te Heerlen 🡪 MBO examenkandidaten 🡪 Events 🡪 Event organiseren Kasteelpark Born.

Dit project is geen vervolg op een ander project.

De reden van deze activiteitendag is dat we de bezoekers een leuke en leerzame dag willen geven. Ook is deze dag organiseren onze Proeve van Bekwaamheid.

Het idee is bedacht door Sandra Harren, Dylan Lemans, Jimmy van den Heuvel, Melanie Janssen en Linsey Zonnenberg.

**Ons idee:**

Onze activiteit bestaat uit verschillende spellen. Dit zijn ;

* Speurtocht:

Ook lopen er een paar mensen van ons groepje mee met de speurtocht van groep 1, dit omdat er meer leerlingen komen.

* Een spel met vacht en voeding, dit bestaat uit verschillende vachtsoorten en voedingssoorten. Dit willen we doen door middel van het verzamelen van vacht van verschillende dieren en kaartjes te maken waar we de namen van de dieren opschrijven. De bezoekers kunnen dan voelen aan de vacht en de vacht zien. Hierdoor kunnen ze het juiste kaartje bij de juiste vacht leggen, hebben ze dit goed dan mogen ze het juiste voer erbij zetten. Als ze dit goed hebben mogen ze grabbelen in de grabbelton voor een prijsje.
* Appelhappen :

Hierbij moeten ze met hun mond appels uit een bak gevuld met water happen. Dit doen wij niet meer op de dag zelf dit omdat er meer leerlingen komen, anders hadden ze geen appel bij de lunchpauze.

Als alternatief voor dit spel hebben wij dozen met papiersnippers waar ze een appel mogen grabbelen, dit mogen ze voor de lunch bij ons komen doen.

* De sjoelbak:

Op de sjoelbak staan de nummers 1 tot en met 4 boven de poortjes. De leerlingen mogen de sjoelschijfjes erin schuiven en als ze dan op een nummer komen krijgen ze een vraag die bij dat nummer hoort. Bijvoorbeeld nummer 1 = kinderboederij en dan krijgen ze deze vraag: Is een konijn een knaagdier?. Hier moeten ze dan antwoord op geven. Iedere groepje leerlingen is een keer aan de beurt met sjoelen. Aan het eind van dit spel worden de antwoorden gecontroleerd door ons.

We hebben 5 vragen per poortje.

* Het kriebelhuis:

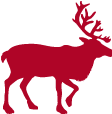
Van alle dieren die er in het kriebelhuis zitten plaatjes uitprinten, en vraagtekens hangen bij de terrariums zodat de leerlingen de plaatjes bij het juiste terrarium moeten ophangen.

Ze zien dus bv een plaatje van de rattenslang en gaan dan de verblijven bekijken en als ze de slang hebben gevonden moeten ze hier het juiste plaatje bij hangen.

Hiervan zullen we dan informatiebordjes maken over de betreffende dieren en ook wist je datjes maken en ophangen aan de buitenkant van het kriebelhuis.

* Zo fit als een dier test:

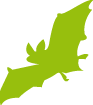
1 De hertensprong



Zoek een boom en kies een tak uit waar je nèt niet bij kan. Spring nu op en raak de tak aan. Hoeveel keer kun jij de tak aanraken?

**Weetje hert**  
Herten kunnen heel hoog springen. Een hek moet 2 meter hoog zijn om ze tegen te houden!

2 De blinde vleermuis



Deze oefening doe je samen met iemand anders. Leg 2 takjes of stenen voor je neer met een paar meter afstand ertussen. Doe een blinddoek om. Zie je echt niets meer? Je gaat nu geblinddoekt 8tjes lopen. Je spelkameraad mag je helpen door te roepen welke kant je op moet lopen. Hoeveel 8tjes kun jij lopen?

**Weetje vleermuis**  
Vleermuizen vinden in het donker de weg door geluid te maken en heeel goed te luisteren.



3 De acrobatische koolmees

Zoek een boom met sterke takken uit en kies een tak waar je in kunt hangen. Hou met je beide handen de tak goed vast. Trek nu je benen omhoog. Hoeveel seconden kun je blijven hangen?

**Weetje koolmees**  
In de winter kunnen vogels lekker smikkelen van een pindaslinger. Maar in het voorjaar moeten de pinda’s weer weg zijn, want jonge vogeltjes kunnen er ziek van worden.

Voor deze activiteit gebruiken we de speeltuin, dit doen we omdat de kinderen dan zacht vallen. Ook hebben we voor sommige opdrachtjes een boom nodig, hier gebruiken wij dan het klimrek voor.

We hebben de geschiedenis van het project vastgelegd in het logboek, de notulen en in planningen. Dit project gaat over een goede teamwork en het doel bereiken, daarom is het belangrijk dat de groepsleden van beide groepen goed contact houden en ook goed overleggen over eventuele overlappende activiteiten.

De opdrachtgever om deze dag te organiseren is Kasteelpark Born.

De opdrachtnemers zijn Sandra Harren, Dylan Lemans, Jimmy van den Heuvel, Melanie Janssen en Linsey Zonnenberg. Wij zijn allemaal eindverantwoordelijk voor het uitvoeren van deze dag.

# De projectopdracht

Het idee:

Wij hebben gekozen voor het organiseren van verschillende spellen.

De spellen:

Een spel met vacht en voeding, dit bestaat uit verschillende vachtsoorten en voedingssoorten. Dit willen we doen door middel van het verzamelen van vacht van verschillende dieren en kaartjes te maken waar we de namen van de dieren opschrijven. De leerlingen/bezoekers kunnen dan voelen aan de vacht en de vacht zien. Hierdoor kunnen ze het juiste kaartje bij de juiste vacht leggen, hebben ze dit goed dan mogen ze het juiste voer erbij zetten. Als ze dit goed hebben mogen ze grabbelen in de grabbelton voor een presentje. Dit presentje bestaat uit een boterhammenzakje met snoepgoed.

Ook kunnen de kinderen appelhappen, hierbij moeten ze met hun mond appels uit een bak gevuld met water happen. Dit doen wij niet meer op de dag zelf dit omdat er meer leerlingen komen, anders hadden ze geen appel bij de lunchpauze.

Als alternatief voor dit spel hebben wij dozen met papiersnippers waar ze een appel mogen grabbelen.

Speurtocht:van groep 1.

De sjoelbak:

Op de sjoelbak staan de nummers 1 tot en met 4 boven de poortjes. De leerlingen mogen de sjoelschijfjes erin schuiven en als ze dan op een nummer komen krijgen ze een vraag die bij dat nummer hoort. Bijvoorbeeld nummer 1 = kinderboederij en dan krijgen ze deze vraag: Is een konijn een knaagdier?. Hier moeten ze dan antwoord op geven. Iedere groepje leerlingen is een keer aan de beurt met sjoelen. Aan het eind van dit spel worden de antwoorden gecontroleerd door ons. We hebben 5 vragen per poortje.

Het kriebelhuis:

Van alle dieren die er in het kriebelhuis zitten plaatjes uitprinten, en vraagtekens hangen bij de terrariums zodat de leerlingen de plaatjes bij het juiste terrarium moeten ophangen.

Ze zien dus bv een plaatje van de rattenslang en gaan dan de verblijven bekijken en als ze de slang hebben gevonden moeten ze hier het juiste plaatje bij hangen.

Hiervan zullen we dan informatiebordjes maken over de betreffende dieren en ook wist je datjes maken en ophangen aan de buitenkant van het kriebelhuis.

Zo fit als een dier test:

1 De hertensprong

Zoek een boom en kies een tak uit waar je nèt niet bij kan. Spring nu op en raak de tak aan. Hoeveel keer kun jij de tak aanraken?

2 De blinde vleermuis

Deze oefening doe je samen met iemand anders. Leg 2 takjes of stenen voor je neer met een paar meter afstand ertussen. Doe een blinddoek om. Zie je echt niets meer? Je gaat nu geblinddoekt 8tjes lopen. Je spelkameraad mag je helpen door te roepen welke kant je op moet lopen. Hoeveel 8tjes kun jij lopen?

3 De acrobatische koolmees

Zoek een boom met sterke takken uit en kies een tak waar je in kunt hangen. Hou met je beide handen de tak goed vast. Trek nu je benen omhoog. Hoeveel seconden kun je blijven hangen?

Voor dit spel gebruiken we de speeltuin, dit doen we omdat de kinderen dan zacht vallen. Ook hebben we voor sommige opdrachtjes een boom nodig, hier gebruiken wij dan het klimrek voor.

Op de tafel waar wij deze activiteiten uitvoeren staan informatie borden met wist je datjes over de diersoorten waar we de vacht van hebben. Bij het kriebelhuis komt ook een tafel te staan waar wij wist-je-datjes over de reptielen ophangen.

Wat verwachten wij van het project?

We willen onze activiteit natuurlijk zo goed mogelijk tot zijn recht laten komen. Het is de bedoeling dat de kinderen een leuke dag hebben. Maar natuurlijk ook dat ze er van leren.

|  |  |
| --- | --- |
| Doelstelling: |  |
| **S**pecifiek | Het zijn allemaal een soort puzzel spellen waarbij de kinderen/bezoekers een leuke leerzame tijd aan besteden. Hierbij leren ze diersoorten, vachten met de bijbehorende voeding herkennen aan de hand van spelletjes met een quizje, voelen en zien van vacht, voeding en diersoorten. |
| **M**eetbaar | Wanneer de kinderen een leuke dag hebben gehad en er ook iets van geleerd hebben is ons doel bereikt. |
| **A**cceptabel | De activiteiten zijn goed uit te voeren. Het zijn allemaal simpele dingen die vrij snel zijn te regelen. Maar deze moeten wel allemaal goed worden uitgevoerd. Als alles goed wordt gedaan zal het een leuke dag voor de kinderen worden |
| **R**ealistisch | Met de tijd die we hebben moet het wel te doen zijn. Mits iedereen zich aan de afspraken en zijn taken houd. |
| **T**ijdgebonden | We hebben 5 weken om het project tot een goed einde te brengen. Als we ons allemaal aan onze taken houden is dit goed te doen. We zijn begonnen op 22-4-2013 en de proeve vind plaats op 29-5-2013 |

**Projectactiviteiten**

Activiteiten die van te voren gemaakt moeten worden :

* Plan van aanpak maken
* Contact houden met Janke Faber, i.v.m. het organiseren van de activiteiten.
* Basisscholen regelen
* De grabbelton moeten we nog afmaken. Hier moet een leuk kleed overheen en eventueel versieringen.
* De informatie bordjes van de verschillende dieren in hedt reptielenhuis moeten gemaakt worden, hier komt een foto op te staan met informatie die ze bij het juiste verblijf moeten hangen.
* De collages met de wist-je-datjes moeten gemaakt worden.
* De snoepjes voor de prijzen moeten gehaald worden
* De appels moeten gehaald worden
* De kaartjes met de namen van de dieren en de kaartjes met de nummers die op de sjoelbak komen moeten gemaakt worden
* Vacht en voeding moet verzameld worden en het voer moet in potjes gedaan worden.

De activiteiten die op 29 mei 2013 gaan plaatsvinden zijn ;

* Appelhappen :

Hierbij moeten ze met hun mond appels uit een bak gevuld met water happen. Dit doen wij niet meer op de dag zelf dit omdat er meer leerlingen komen, anders hadden ze geen appel bij de lunchpauze.

Als alternatief voor dit spel hebben wij dozen met papiersnippers waar ze een appel mogen grabbelen, dit mogen ze voor de lunch bij ons komen doen.

* Een spel met vacht en voeding, dit bestaat uit verschillende vachtsoorten en voedingssoorten. Dit willen we doen door middel van het verzamel van vacht van verschillende dieren en kaartjes te maken waar we de namen van de dieren opschrijven. De bezoekers kunnen dan voelen aan de vacht en de vacht zien. Hierdoor kunnen ze het juiste kaartje bij de juiste vacht leggen, hebben ze dit goed dan mogen ze het juiste voer erbij zetten. Als ze dit goed hebben mogen ze grabbelen in de grabbelton voor een prijsje.
* Speurtocht:

Ook lopen er een paar mensen van ons groepje mee met de speurtocht van groep 1, dit omdat er meer leerlingen komen.

* De sjoelbak:

Op de sjoelbak staan de nummers 1 tot en met 4 boven de poortjes. De leerlingen mogen de sjoelschijfjes erin schuiven en als ze dan op een nummer komen krijgen ze een vraag die bij dat nummer hoort. Bijvoorbeeld nummer 1 = kinderboederij en dan krijgen ze deze vraag: Is een konijn een knaagdier?. Hier moeten ze dan antwoord op geven. Iedere groepje leerlingen is een keer aan de beurt met sjoelen. Aan het eind van dit spel worden de antwoorden gecontroleerd door ons.

We hebben 5 vragen per poortje.

* Het kriebelhuis:

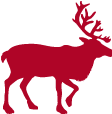
Van alle dieren die er in het kriebelhuis zitten plaatjes uitprinten, en vraagtekens hangen bij de terrariums zodat de leerlingen de plaatjes bij het juiste terrarium moeten ophangen.

Ze zien dus bv een plaatje van de rattenslang en gaan dan de verblijven bekijken en als ze de slang hebben gevonden moeten ze hier het juiste plaatje bij hangen.

Hiervan zullen we dan informatiebordjes maken over de betreffende dieren en ook wist je datjes maken en ophangen aan de buitenkant van het kriebelhuis.

* Zo fit als een dier test:

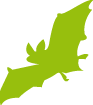
1 De hertensprong



Zoek een boom en kies een tak uit waar je nèt niet bij kan. Spring nu op en raak de tak aan. Hoeveel keer kun jij de tak aanraken?

**Weetje hert**  
Herten kunnen heel hoog springen. Een hek moet 2 meter hoog zijn om ze tegen te houden!

2 De blinde vleermuis



Deze oefening doe je samen met iemand anders. Leg 2 takjes of stenen voor je neer met een paar meter afstand ertussen. Doe een blinddoek om. Zie je echt niets meer? Je gaat nu geblinddoekt 8tjes lopen. Je spelkameraad mag je helpen door te roepen welke kant je op moet lopen. Hoeveel 8tjes kun jij lopen?

**Weetje vleermuis**  
Vleermuizen vinden in het donker de weg door geluid te maken en heeel goed te luisteren.



3 De acrobatische koolmees

Zoek een boom met sterke takken uit en kies een tak waar je in kunt hangen. Hou met je beide handen de tak goed vast. Trek nu je benen omhoog. Hoeveel seconden kun je blijven hangen?

**Weetje koolmees**  
In de winter kunnen vogels lekker smikkelen van een pindaslinger. Maar in het voorjaar moeten de pinda’s weer weg zijn, want jonge vogeltjes kunnen er ziek van worden.

Voor deze activiteit gebruiken we de speeltuin, dit doen we omdat de kinderen dan zacht vallen. Ook hebben we voor sommige opdrachtjes een boom nodig, hier gebruiken wij dan het klimrek voor.

# Projectgrenzen

Om problemen te voorkomen moeten we ons aan de planning houden en aan de producten/opdrachten die hierboven beschreven zijn.

Het maximale budget is €75 voor de gehele dag.

Dit project begint op 22 april 2013 en eindigt op 29 mei 2013.

Onder dit project valt;

* Plan van aanpak
* Contact houden met Janke Faber, i.v.m. het organiseren van de activiteiten.
* Basisscholen regelen
* De grabbelton met zakjes snoep
* De informatie bordjes van de verschillende dieren in het reptielenhuis.
* De collages met de wist-je-datjes over verschillende dieren
* De grabbeldozen met appels
* De kaartjes met de namen van de dieren en de kaartjes met de nummers.
* De sjoelbak met quiz
* Het spel met vacht en voeding
* De zo fit als een dier test
* De activiteit in en om het kriebelhuis
* De speurtocht van groep 1, dit omdat er een paar mensen van ons groepje meelopen.

# Producten

# Plan van aanpak.

1. Draaiboek.
2. Notulen.
3. Agenda.
4. Logboek(per leerling)
5. Overzicht van ons netwerk.(personen waar we contact mee hebben gehad)
6. De grabbelton.
7. De grabbeldozen met appels
8. De informatie bordjes van de verschillende dieren in het reptielenhuis
9. De voerpotjes.
10. De sjoelbak
11. De zo fit als een dier test
12. Het kriebelhuis en de bijbehorende quiz
13. De naamkaartjes van de dieren en de nummers voor op de sjoelbak.
14. De collages met de wist-je-datjes over verschillende dieren.
15. PowerPoint.

# 

# Kwaliteit

# 

# Hoe willen wij de kwaliteit van onze producten waarborgen?

De grabbelton staat in de kelder zodat niemand er bij kan komen en zodat we hem niet kwijt kunnen raken.

De collages met de wist je datjes en de andere benodigde spullen staan in de kelder op school zodat niemand erbij kan komen en zo kunnen we ze niet kwijtraken.

Het voer voor ons spel gaan we in potjes doen, dit zijn glazen potjes met deksels zo blijft de kwaliteit van het voer goed en is het makkelijk op te bergen.

De vachtsoorten willen we in boterhammenzakjes bewaren, zo blijven de vachten gescheiden van elkaar. Dit is makkelijk voor ons en zo kunnen we op 29 mei snel de vachtsoorten klaarleggen.

De appels die we in de lunchpauze gebruiken worden op de dag zelf ’s morgens pas gehaald, zodat ze lekker vers zijn.

De sjoelbak wordt van te voren klaargemaakt en door Linsey op de dag zelf meegenomen.

Het drinken en het eten dat wij voor de bassischool kinderen hebben is ook verpakt, dit blijft ook allemaal dicht tot op de dag zelf. De snoepjes gaan we op de dag zelf verdelen in boterhammenzakjes, we hebben hier namelijk tijd genoeg voor omdat onze activiteit snel opgezet is.

# Projectorganisatie

**Projectleden**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Wie** | **Email** | **Telefoonnummer** |
| Sandra Harren | 21cs16304@citaverdecollege.nl | 0646530686 |
| Jimmy van den Heuvel | 21cs15388@citaverdecollege.nl | 0624548565 |
| Melanie Janssen | 21cs19904@citaverdecollege.nl | 0623065123 |
| Linsey Zonnenberg | 21cs15369@citaverdecollege.nl | 0620622612 |
| Dylan Lemans | 21cs22270@citaverdecollege.nl | 0631351225 |

**Contactpersoon:**

Sandra Harren.

**Beheerder wikiwijs:**

Dylan Lemans.

**Beheerder gezamenlijke Hotmail:**

Linsey Zonnenberg.

**Beheerder Budget:**

Jimmy van den Heuvel.

**Controle notulen:**

Melanie Janssen.

**Emailadres contactpersoon Kasteelpark Born:**

[info@kasteelparkborn.nl](mailto:info@kasteelparkborn.nl)

**Telefoonnummers:**

0464851950

0642705210

Wikiwijslink: maken.wikiwijs.nl/44188

Gezamenlijke hotmail: [kasteelparkborn@outlook.com](mailto:kasteelparkborn@outlook.com)

# Planning

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Begin Datum** | **Opdracht** | **Eind Datum** |
| 22 april | Opdracht van dit project gekregen.  Begonnen met brainstormen over de activiteit die wij willen organiseren | 22 april |
|  |  |  |
| 23 april | Afspraak maken met Janke Faber van Kasteelpark Born.  Het idee verder uitwerken en mailen naar Janke Faber van Kasteelpark Born. | 23 april |
|  |  |  |
| 24 april | Beginnen aan het plan van aanpak | 24 april |
|  |  |  |
| 25 april | Verder met het plan van aanpak | 25 april |
|  |  |  |
| 26 april | Verder met het plan van aanpak | 26 april |
|  |  |  |
| 14 mei | Afspraak met Kasteelpark Born, om ons idee uit te leggen en eventuele vragen te stellen | 14 mei |
|  |  |  |
| 15 mei | Sponsor voor het fruit regelen | 16 mei |
|  |  |  |
| 16 mei | Verder aan het plan van aanpak.  Sponsor van het fruit bellen om het af te ronden  Draaiboek maken  Presentatie voorbereiden | 16 mei |
|  |  |  |
| 17 mei | Presentatie van het idee | 17 mei |
|  |  |  |
| 21 mei | Collages met wist-je-datjes afhebben | 21 mei |
|  |  |  |
| 22 mei | Plan van aanpak doornemen en eventueel aanpassen  Grabbelton afmaken | 22 mei |
|  |  |  |
| 23 mei | Voor 10:00 het plan van aanpak mailen naar Janke Faber van Kasteelpark Born | 23 mei |
|  |  |  |
| 24 mei | Voorbereiden op 29 mei.  In deze periode moet alles af zijn. | 28 mei |
|  |  |  |
| 28 mei | Snoep halen | 28 mei |
|  |  |  |
| 29 mei | De appels ophalen  Het snoep in boterhamzakjes doen  Grabbelton meenemen  De sjoelbak moet worden meegenomen.  De vachtsoorten moeten worden meegenomen. | 29 mei |

# 

# Kosten en baten

Voor het organiseren van deze activiteiten dag hebben wij een budget gekregen van €15,- per leerling dus in totaal €75 per groepje.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kostenplaatje activiteit kasteelpark Born** | |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Benodigdheden | Inhoud : | Prijs per stuk (incl BTW) | Aantal : | Totaal prijs : |
| Ranja Kasteelpark Born |  | € 2,00 |  |  |
| Appels |  | € 0,- | 64 stuks | €0,- gesponserd |
| Boterhammenzakjes |  | € 0,- | ongeveer 300 stuks | Linsey |
| Broodje ham & kaas |  | € 1,00 | 62 stuks | € 62,00 |
| Snoep grabbelton |  | €15,- |  |  |
| Printkosten |  |  |  |  |
| - Certificaten |  | € 0,- | 65 stuks | €0,- gesponserd |
| Collages |  | € 0,- |  | School |
| Wist je datjes |  | € 0,- |  | Zelf betaald |
| Basisschool leerlingen |  | € 3,50 | 61 leerlingen | € 213,50 |
| Begeleiders |  | € 3,00 | ?? | De wissel betaald |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | Totaal kosten | € 24,50 |  |  |
|  | Budget | € 75,00 |  |  |
|  | Over | € 50,50 |  |  |

# Risicoanalyse

|  |  |
| --- | --- |
| **Wat kan er mis gaan?** | **Wat kunnen we doen om het te voorkomen?** |
| Slecht weer (regen). | We willen zelf een partytent regelen en daaronder onze activiteit geven, zo kan het met slecht weer altijd doorgaan. |
| Kinderen met allergieën. | Aan de school vragen of er kinderen zijn met allergieën en waarvoor ze allergisch zijn. |
| Een kind kan zich bezeren. | Zorgen voor een EHBO pakket/post. |
| Een van onze groepsleden komt te laat. | Een half uur van te voren op de afgesproken plaats zijn. |
| Te weinig prijzen in de grabbelton. | Van te voren goed naar het budget kijken, uitrekenen hoeveel kinderen er komen en daar het snoep op aanpassen, eventueel 1 zak extra. |
| De kinderen luisteren niet. | Van te voren aan de school vragen welke regels hun hebben, bijvoorbeeld leraar steekt de hand omhoog en de kinderen moeten stil zijn, zodat we deze regels kunnen toepassen. |
| De groepen op de dag zelf zijn te groot. | Zelf de groepjes splitsen zodat we kleinere groepjes hebben die we beter kunnen begeleiden. |
| Te weinig drinken voor de leerlingen. | Van te voren uitrekenen hoeveel kinderen er komen en altijd een fles ranja extra rekenen. |
| Het word erg warm op 29 mei. | Het weer goed in de gaten houden, zorgen dat we €5,- budget overhebben om meer flessen ranja te halen. |

# Bijlagen

**Bijlage 1 Het certificaat**

****

**Bijlage 2 Het draaiboek**

**08:00 tot 9:30 :**

* Sandra haalt de appels op bij eussiefruit, ook maakt Sandra het spel van de sjoulbak klaar.
* Melanie en Linsey gaan de snoep in de boterhamzakjes doen voor in de grabbelton en leggen het spel vacht en voeding klaar.
* Dylan en Jimmy gaan de tafels opzetten voor onze activiteit en hangen de collages met de wist-je-datjes op, ook maken zij de activiteit bij het reptielenhuis klaar.

Als iemand van ons groepje klaar is met het opzetten van de taken hierboven gaan ze iemand anders helpen met het opzetten.

Als wij klaar zijn met het opzetten van onze activiteit helpen wij groepje 1 met hun activiteit.

Sandra blijft gedurende de dag bij de sjoelbak en het spel met vacht en voeding staan.

Dylan, Melanie en Linsey lopen met de speurtocht van groep 1 mee, hierbij kunnen ze ook Sandra en Jimmy helpen bij de activiteiten als ze met hun speurtocht groep er zijn.

Jimmy staat gedurende de dag bij het kriebelhuis.

’s Middags wisselen we om bij iedere activiteit, dit doen we op de dag zelf in overleg.

**9:45 tot 10:30 :**

* Het eerste groepje van de speurtocht komt aan bij de activiteit

**10:30 tot 11:15 :**

* Het tweede groepje van de speurtocht komt aan bij de activiteit

**10:45 tot 11:30 :**

* Het derde groepje van de speurtocht komt aan bij de activiteit

**11:30 tot 12:15 :**

* Het vierde groepje van de speurtocht komt aan bij de activiteit

**12:15 tot 12:45 :**

* Pauze voor de leerlingen

**12:45 tot 13:00 :**

* Pauze en voorbereiden voor de activiteiten die in de middag plaatsvinden.

**13:00 tot 16:00**

* Activiteit voor de bezoekers

**16:00 tot 17:00**

* Alles opruimen

**Bijlage 3 Contactenlijst**

Contactpersonen van groep 2:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Eussi fruit | Linsey |
| 1. De wissel | Dylan |
| 1. Meneer Ummels vmbo | Sandra, Jimmy |
| 1. ARS grafisch BV | Linsey |
| 1. Drukkerij Bongers | Linsey |
| 1. Yanke Kasteelpark Born | Sandra |
| 1. Jamin | Sandra |
| 1. Makro | Sandra |
| 1. Café Charly’s | Sandra |
| 1. Plus te Heerlen | Linsey |
| 1. Plus te Roermond | Linsey |
| 1. Dhr. E. Beckers | Melanie |