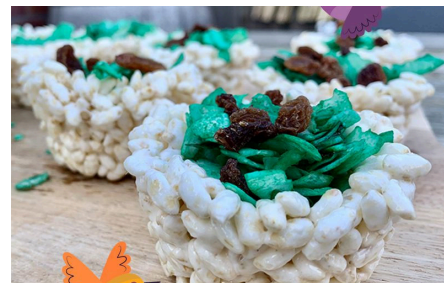


# ElisaKids / De Grote Machinist

06 mei t/m 10 mei



## City Survival

Wij gaan op stadsafari; een spannend avontuur in onze eigen omgeving. We ontdekken de stoep, verwonderen ons bij de sloot, turen in de lucht, nemen een kijkje onder de grond, gluren naast de bomen, leren meer over het weiland, sluipen tussen de gebouwen, ontdekken in het bloembed, nemen een kijkje bij het struikgewas en struinen door het zand.

Onderweg verdienen we Stoepstappen; onze sporen tijdens de City Survival! Plaats de Stoepstappen op de Stadsafarikaart en volg zo jullie avonturenpad door de betonnen jungle.

Word jij ook een echte stadsavonturier?

### Maandag 6 mei



#### Poezenpizza's

Zie jij weleens poezen buiten? En houd je van pizza? Die twee combineren we bij het maken van katachtige pizza's. Purrrrfect!



#### Stoepranden

Ken jij het spel stoepranden? Doe mee met deze wedstrijd en versla je tegenstander, door met een bal de stoeprand aan de overkant te raken!



#### Wormen in de modder

Onder de stoep vind je veel wormen in de modder. Kook spaghetti en gebruik deze als wormen in de modder. Haal de 'wormen' (slierten spaghetti) met een pincet uit de grond.



#### Wat doet de pissebed?

Pissebedden zijn enorm interessante diertjes! We gaan ontdekken wat ze lekker eten vinden en of ze van nacht of dag houden. We kunnen ontzettend veel over ze leren!



#### Stoeplantjes

Neem de zoekkaart mee en ga op zoek naar de planten tussen de stoeptegels. Kun jij ze allemaal vinden?

### Dinsdag 7 mei



#### Slootdieren zoeken

Wat leeft er allemaal in de sloot? Wij gaan erachter komen! We maken een ontdekkingstocht waarbij we met onze zoekkaart van alles te weten komen over waterdierjes.



koken



creatief



muziek



bewegen



expressie



natuur



techniek






uitstapje





# ElisaKids / De Grote Machinist

06 mei t/m 10 mei



-  **Vishengel maken**  
Maak van je eigen tak of stok een vishengel! Boren, draad spannen en een dobber vast zetten. Daarna gaan we echt vissen met de Vis zoekkaart. Welke vissen zitten er bij jou in het water?
-  **Waterzuivering installatie**  
Om water te kunnen drinken moet het eerst heel goed gezuiverd worden. Wij maken onze eigen zuiveringsinstallatie en kijken hoe dat werkt!
-  **Slootdieren kijkdoos**  
Neem jij ook wel eens een kijkje bij de sloot? Deze keer hoef je de deur niet uit! We maken een kijkdoos waarin én waarop de wondere sloot(dieren)wereld te zien is.







## Woensdag 8 mei

-  **Spreeuwen en Meeuwen**  
Hoor jij spreeuwen of meeuwen? Ren zo snel mogelijk naar de finishlijn OF probeer je tegenstanders te tikken. Luister goed naar het verhaal en reageer zo snel als je kunt!
-  **Vogels zoeken**  
Weet jij welke vogels er bij jou in de buurt leven? We gaan op onderzoek uit en proberen de vogels te lokken.
-  **Weerdetectives**  
We worden weerdetectives! We kijken naar de wolken in de lucht. Kun je aan de wolken zien welk weer het gaat worden? Vul het weerpaspoort in!
-  **Vogel flatsen**  
Een super cool proefje! We gaan experimenteren met verf om vogelflatsen na te maken.

## Donderdag 9 mei

### Hemelvaartsdag zijn wij gesloten

## Vrijdag 10 mei

-   **Bomenpaspoort**  
Lekker een frisse neus halen buiten! Dat kan terwijl je bezig bent om voor een boom een paspoort te maken!
-  **Rijstnestjes**  
Zie jij buiten ook wel eens een vogelnestje in de boom? Zo knap van die vogels dat ze dat kunnen bouwen! Wij maken ook nestjes (en eten ze lekker op). Zin om mee te doen?!
-  **Ben jij de vos of de eekhoorn?**  
We spelen samen een tikspelletje rondom de bomen. Ben jij de eekhoorn of toch de vos? Ren erop los!
-   **Bankje in het park**  
Drama, drama, drama! We gaan heerlijk improviseren en kunnen zomaar even lekker gek doen! Wat gebeurt er allemaal bij dat bankje in het park?



koken



creatief



muziek



bewegen



expressie



natuur



techniek



uitstapje