



Mythen, legenden en sprookjes

De komende drie weken stappen we bij de Outdoor BSO in een wereld vol **draken, ridders, trollen, elfen en mysterieuze legendes**.

We trekken eropuit en laten onze fantasie de vrije loop. We gaan op zoek naar verdwenen drakeneieren, volgen mysterieuze trollensporen, bouwen een dorp voor de elfen en trainen om echte ridders te worden. Onderweg wachten ons spannende opdrachten, raadsels en avonturen in de natuur.

In de laatste week komt alles samen tijdens **De Grote Queeste**. Alleen door goed samen te werken, slim te zoeken en alle uitdagingen te overwinnen, kunnen de kinderen het Outdoor Koninkrijk redden!

Tijdens dit thema staan **buiten zijn, bewegen, ontdekken, fantasie, samenwerken en avontuur** centraal. De natuur wordt ons decor en iedere middag kan er zomaar een nieuw verhaal beginnen...

Zijn jullie klaar voor het avontuur?

Pak je schild, volg de sporen en betreed de magische wereld van **Mythen, Legendes & Sprookjes!**

Week 1: Draken, ridders & kastelen

De kinderen stappen een wereld binnen van ridders, draken en verborgen kastelen.

Bouw je eigen kasteel

Met takken, pallets, doeken, touw en natuurlijke materialen een groot kasteel/fort bouwen.

Drakeneieren zoeken

Buiten verstopte 'drakeneieren' zoeken met aanwijzingen en opdrachten.

Riddertraining

Outdoor parcours: over de slotgracht, onder obstakels door, mikken op een doel en een 'draak' verslaan.

Drakenbrood

Brooddeeg om een stok en boven een vuurtje bakken, we hopen de solo stove nog te krijgen en anders boven de vuurschaal.

Verover het kasteel

Groot tik-/teamspel waarbij twee koninkrijken elkaars vlag proberen te veroveren.



Wereldoriëntatie



Kunstzinnige
oriëntatie



Taalontwikkeling



Motorische
ontwikkeling



Digitale
geletterdheid



Sociaal-emotionele en
culturele ontwikkeling



Rekenontwikkeling



Week 2: Trollen, elfen & magische bossen

Deze week wordt de natuur zelf onderdeel van het verhaal.

Trollenjacht in het bos

Speurtocht waarbij kinderen sporen, voetafdrukken en opdrachten vinden

Bouw een elfendorp

In kleine groepjes mini-huisjes maken van takjes, mos, bladeren, stenen en dennenappels.

Maak een toverstaf

Zoek buiten de perfecte tak en versier hem met wol, veren en natuurlijke materialen.

Heksenketel

Buiten 'magische drankjes' maken met water, bladeren, bloemen, zand en eventueel bruisende proefjes.

De verdwenen edelstenen

Zoekspel waarbij overal rondom de BSO magische stenen verstopt liggen.



Week 3: Helden, legendes & de grote queeste

De kinderen worden deze week zelf de held van het verhaal.

De Grote Outdoor Queeste

Een uitgebreide speurtocht met kaart, raadsels, fysieke opdrachten en een verborgen schat.

Robin Hood-challenge

Veilig doelwerpen/mikken, bijvoorbeeld met pittenzakken, ringen of zachte pijlen.

Medusa-spel

Variant op Annemaria Koekoek: bewegen zolang Medusa niet kijkt; zodra ze omdraait moet iedereen bevriezen.

Bouw de brug naar het verboden rijk

Teams krijgen planken, touw of ander materiaal en moeten een route over 'lava/water' maken.



Doorlopend element: De Legendenkaart

Bij de BSO hangen we een grote schatkaart met drie gebieden op:

Drakenrijk

Betoverde Bos

Land der Legendes

Na iedere activiteit verdienen de kinderen bijvoorbeeld een rune, gouden munt, edelsteen of stukje van een geheime kaart. Aan het einde van week 3 hebben ze alles nodig om de laatste schat te vinden.



Wereldoriëntatie



Kunstzinnige
oriëntatie



Taalontwikkeling



Motorische
ontwikkeling



Digitale
geletterdheid



Sociaal-emotionele en
culturele ontwikkeling



Rekenontwikkeling