



Heerlijk knutselen en spelen op een verjaardagsfeestje met de ...

ZEEMEERMINNENMARKT



Een eierdoos omtoveren tot een zeemeerminhuisje;
daarna via een hindernissenparcours centen verdienen
om je zeemeerminnenverblijf te pimpen met zelfgekochte spullen van de markt ... !

- Leeftijd : 5 tot 8 jaar
- Duur knutselen: 30 minuten + 20 minuten
- Duur zoekspel: 5 a 10 minuten
- Duur markt: 45 minuten tot één uur
- 3 helpers nodig (waarvan best 2 volwassenen)
- Dit feestje kan zowel binnen als buiten doorgaan.
- Elk kind gaat met een zeemeerminpopje + verblijf naar huis!
- Vermeld bij bestelling of er ook jongens meedoen, voor hen kan een Neptunus voorzien worden i.p.v. een zeemeerminpopje.



Inhoud voor 8 kinderen

- Handleiding en prijzenblad
- 8 zeemeerminnen
- 8 gekleurde kaartjes
- glinsterstickers
- 16 froezelslingers in crêpepapier
- 8 stukjes chenilledraad, te gebruiken om het deksel te ondersteunen
- 32 foamrubber waterplanten
- 24 pomponnen
- 8 koraalplanten met tulle
- 8 gedraaide zeewierplanten met chenilledraad
- De zeemeerminnen en waterplanten werden handmatig gemaakt bij Creahuis Toppertje Top. Kleuren van het materiaal kunnen verschillen.

Verloop feestje

- Knutselmoment 1
- Zoekspel
- Markt
- Knutselmoment 2

Knutselmoment 1

- Ieder kind schildert eerst de binnenkant van een eierdoos. Deksel en doos krijgen een andere kleur. De eierdoos moet dan drogen.
- Ieder kind versiert met stift het gekleurde kaartje. Dit kaartje wordt achteraf aan de buitenkant op het deksel gekleefd.

Zelf te voorzien

- Eierdozen (van 6 eieren), het papier aan de buitenkant kan best verwijderd worden
- Verf, penselen, potje water, vod, haardroger (om het drogen van de verf te versnellen)
- Stiften

Zoekspel

De zeemeerminpopjes moeten gezocht worden. Ze werden voor de aanvang van het feestje verstopt.

Ze worden best ook van tevoren ingepakt, zodat ze niet zichtbaar zijn. Dit geeft minder problemen om de popjes te verdelen achteraf. Op een gezamenlijk moment kunnen de pakjes geopend worden.

Vorbereiding

De popjes moeten ingepakt worden met cadeaupapier.

De markt

- Iedere speler koopt op de markt spulletjes om het zeemeerminnenverblijf te pimpen.
- Centen kunnen verdiend worden door een hindernissen-parcours af te leggen: per afgelegd parcours krijgt een speler 2 centen.

Zelf te voorzien

- Bak kiezelstenen of wasspelden of ..., te gebruiken als geld.
- Een zakje per kind, om geld en spulletjes te bewaren.
- Een potje om het geld van de markt te bewaren.
- Materiaal om 2 hindernissenparcours op te stellen: emmer, stoel, tafel, koord, balletje, buitenspeelgoed, ...

Vorbereiding

- Verzin 2 parcours met materiaal dat in huis is: over een touw springen, onder de tafel kruipen, zigzaggen tussen kegels (of andere voorwerpen), op een stoel kruipen, een balletje in de emmer gooien, een rondje stappen, ... Maak 2 circuits. Dit kan ook perfect binnen, gebruik bijvoorbeeld de living en de gang. Het is handig voor de begeleider als de eindpunten van beide parcours bij elkaar in de buurt liggen. Voor oudere kinderen zijn ook sportieve opdrachten ideaal. Of ook gezelschapspelletjes kunnen dienen. Meer details hierover zijn te vinden op onze website www.toppertjetop.weebly.com onder de rubriek 'Creafeest-ideetjes'.
- Noteer de naam van de kinderen op de zakjes.
- Knip de prijskaartjes uit en vouw ze op de stippellijn.



- Maak het marktkraampje: stal de zeemeerminspullen uit op een tafel, plaats de prijskaartjes en het centenpotje.

Spelverloop en begeleiding

- Start met de speluitleg. Toon het marktkraam, hier hebben de kinderen centen nodig om te kunnen kopen. Centen kunnen verdiend worden op het hindernissenparcours. Laat de jarige even beide parcours afleggen zodat ieder kind weet wat verwacht wordt. De kinderen kiezen vrij welk parcours ze doen.
- Bij de parcours is een volwassene nodig om te controleren of ze correct worden afgelegd. Er wordt een rijtje gevormd aan de start: telkens één kind per parcours. De volwassene deelt 2 centen (stenen/wasspelden/...) uit per afgelegd parcours. De kinderen bewaren hun centen in hun zakje.
- Indien genoeg geld, kan er tussendoor steeds gekocht worden op de markt. Hier is een marktkramer nodig, Dit kan gerust een broer/zus van de jarige zijn. De prijzen zijn met zonnetjes vermeld op de prijskaartjes: het aantal zonnetjes is het aantal te betalen stenen/wasspelden. De kinderen beslissen vrij wanneer ze gaan kopen.
- De kinderen bewaren hun zeemeerminspullen in hun zakje. Het popje kan daar ook bij.
- Best even vermelden dat ieder kind 2 froezelslingers en 1 rechte chenilledraad moet kopen voor de afwerking van de eierdoos. Voor de andere spulletjes maakt het aantal niet uit, ieder kan kopen naar eigen smaak.
- Tijdens het marktspel kan de 2^e volwassene best met een haardroger de verf van de eierdozen drogen.

Knutselmoment 2

- De kinderen installeren nu alle gekochte spulletjes in het zeemeerminhuisje.
- Het reeds versierde kaartje moet aan de buitenkant van het deksel gekleefd worden.
- De froezelslingers worden op de zijkant van de eierdoos gekleefd, eentje bovenaan, eentje onderaan.
- Nu kunnen ook de stickers verdeeld worden en kan het verblijf hiermee verder gepimpt worden.
- Als jullie nog schelpen in huis hebben, kunnen deze ook als decoratie in het verblijf gelegd worden. Je kan er ook voor kiezen om ze in het marktje op te nemen.
- Tot slot: om het deksel te ondersteunen, moet er nog een stukje chenilledraad bevestigd worden. Hiervoor kan best een volwassene helpen. Er moeten 2 gaatjes geprikt worden met een naald, zie foto's voor de locatie van de gaatjes. Dan moet de draad door de gaatjes en kan hij op de gewenste lengte gebogen worden.

Zelf te voorzien

- Lijmstiften
- Priknaald
- Eventueel schelpen

Veel plezier met de zeemeerminmarkt!
We wensen jullie een heel fijn feestje!
Creahuis Toppertje Top

