

FPG studiedag

Levend paardenbord spel

Levend paardenbord is makkelijk te spelen. Je kunt de opdrachten naar het niveau en mogelijkheden van de spelers aanpassen. Meestal is de indeling in teams van 2 aan te bevelen. Wanneer er hulp bij nodig is kan er gekozen worden voor teams met 2 spelers en 1 begeleider.

Basispost: 2 personen/schrijfmateriaal/ waslijn en wasknijper

- Stempelkaarten met naam van de 2 teamdeelnemers
- 2 grote dobbelstenen
- Ieder nummer staat groot op een kaartje. De opdracht staat op het kaartje vermeld. De basispost helpt met een richting aan te geven waar ze het kaartje moeten zoeken

Opdrachten

Nr +plaats	opdracht	materiaal	personen
1. stal	Hoeveel paarden staan er op stal?		
2. zadelkamer	Poetskistje: wat hoort er niet in het poetskistje	tandenborstel	
3. Stal	Zoek in de stal het paard met de langste naam; hoe heet dit paard?		
4. kantine	Maak zo snel mogelijk deze paardenpuzzel, de tijd wordt opgenomen	stopwatch	helper
5. kantine	Schmink bij elkaar de linkerwang een kleurtje	schminksetje	
6. binnenmanege	Ga 1 plaats terug		
7. binnenmanege	Plak de kaartjes op de goede lichaamsdelen van het paard	6 naamkaartjes Plastic grote paard	helper
8. Stal	Wat klopt er niet bij dit opgezadeld paard?	Paard verkeerd opgezadeld	
9. binnenmanege	Help, je paard is op hol geslagen, zet de muts op en wacht hier 3 minuten of totdat je wordt afgelost	Strobaal + puntmutsen	Helper met eierwekker
10. binnenmanege	Gooi de ringen om het hobbelpaard	Hobbelpaard 3 grote hoepels	helper
11. binnenmanege	Smink je andere wang en je mag intussen iets lekkers opeten	Schminksetje op een strobaal Schaal met spekjes	

12. binnenmanege	Gooi de hoefijzers om de paal, je mag ieder 3x proberen. Je mag pas verder als je 1 hoefijzer er omheen hebt gegooid	3 hoefijzers, paaltje in de grond, balkje op grond	
13. Kantine	Je ziet hier een 6 foto's met paardenrassen. Schrijf er vier op	Balpen, foto's	
14. opstapperron	Wie is deze beroemde ruiter?	Foto van Anky	
15. Binnenmanege	Je bent van je paard gevallen, schmink je neus blauw, intussen mag je iets lekker opeten	Blauwe schmink op een stroobaal Bakje met snoepjes	
16. Afspuitplaats	O jee, je paard heeft stiekum teveel biks gegeten en is ziek. 1 plaats terug		
17. Kantine	Maak een tekening van je spelpartner en lever deze in op de basispost	Papier + viltstiften	
19. binnenmanege	Hindernisbaan op tijd en met muts op en gekker jas aan (3 hindernisjes nemen)	Stopwatch en kleding en pet, hindernismateriaal	helper
20. binnenmanege	Je hebt de cross gewonnen en mag 2 plaatsen verder!		
21. Binnenmanege	Vouw een mooie hoed van deze krant en zet hem op je hoofd	kranten	helper
22. gang kantine	O jee, je paard is kreupel geworden. Bind een been van jezelf en van je partner aan elkaar	Dikke stukken touw van ca 50 cm	
23. zadelkamer	In deze emmer zit een hoofdstel wat uit elkaar is gehaald. Zet deze in elkaar en laat dit op de basispost controleren (hierna weer uitelkaar in emmer terug zetten)	3 hoofdstellen uit elkaar in emmers	
24. Afspuitplaats	Zet je hand in de vingerverf en maak op de rol behang een afdruk van je hand	Vingerverf, Water en handdoek	
26. Binnenmanege	Kruip beiden onder de paardendecken, loop naar de hindernisstaander en weer terug.	Paardendecken, Hindernispaal en startpunt	helper
28. Basispost	Hoera je hebt het gehaald! Versier je zelf!	serpentes	
	Blind wortel zoeken?		