

Opdrachten



- Doe enkele dieren na (een aap, een vogel, een krokodil, een slang). Niet alleen het geluid, maar ook de bewegingen. Hoe zou een olifant in zijn bed kruipen? Probeer het eens na te doen?



- Lig op je rug in bed. Probeer nu al gooierend met je knuffel het plafond te raken.



- Rol jezelf op in een deken. Papa/mama rolt je er wel uit.



- Leg 5 boekjes die alle spelers goed kennen op het bed. Stel over 4 boekjes een vraag: bv. in welk boekje gaat er iemand zwemmen? Leg telkens dat boekje weg. Het laatste boekje wordt voorgelezen.



- Steek iets in een sok. Laat de andere spelers voelen en raden wat er in de sok zit.



- Kies een andere speler uit. Buig je benen en zet je voeten tegen de voeten van de andere speler. Probeer nu te fietsen (snel, traag ...)



- Gooi 2 keer met een dobbelsteen. Tel de stippen, en geef elkaar een kusje. Bij 1 op de hand, bij 2 op de buik, bij 3 op de wang, bij 4 op de benen, bij 5 in de nek, bij 6 op de ogen.



- Ga recht staan in je bed. Je papa/mama komt achter je op de knieën zitten. Laat je vallen, je papa/mama vangt je wel op. Als papa/mama deze opdracht krijgt: kies een andere speler uit. Hij/zij moet zich laten vallen.



- Zing 3 keer het liedje 'slaap kindje slaap'. De eerste keer gewoon, de tweede keer traag, de derde keer heel snel.



- Ga op je bed zitten. De andere spelers komen achter je zitten en houden je stevig vast. Verzin nu 3 dingen om na te doen (vliegtuig, paard, raceauto ...)

Andere varianten van het spel:

SI(aap)wel-Memory

- Surf naar www.cm.be/slaapwel en print tweemaal de opdrachtenkaartjes.
- Schud de opdrachtenkaartjes en leg ze omgekeerd op bed of tafel.
- De jongste speler begint.
- Draai om de beurt 2 kaartjes om.
- Indien het 2 dezelfde kaartjes zijn, voer je het opdrachtje uit.
- Indien het 2 verschillende kaartjes zijn, draai je ze terug met de opdracht naar onder.
- Het spel eindigt wanneer er 3 (of een ander aantal naar keuze) opdrachtjes uitgevoerd zijn.

SI(aap)wel-Kwartet (voor 4 spelers)

- Surf naar www.cm.be/slaapwel en print 4 keer de opdrachtenkaartjes.
- Schud de kaartjes. Nadien geef je iedereen 10 kaartjes.
- De jongste speler begint.
- Wanneer je aan de beurt bent, trek je van je linkerbuur één kaartje. Wanneer je een 'kwartet' kan vormen (4 dezelfde kaartjes), voer je het opdrachtje uit. Indien je geen kwartet kan vormen, is de volgende speler aan de beurt.
- Het spel eindigt wanneer er 3 (of een ander aantal naar keuze) opdrachtjes zijn uitgevoerd.