

4	Sorteer de dingen die wel in de woestijn voorkomen en welke niet
	- Zoek echte materialen/ dieren.
7	Maak een levend schilderij → Foto maken
8	Pak zo snel mogelijk je koffer in, want je gaat op reis
	- 1 Koffer meenemen die ze kunnen vullen met kleding, badhanddoeken e.d. alles moet er inpassen, maar wel met passen en meten. Niet te makkelijk maken.
9	Maak met de dominostenen een lange rij "mensen", met elkaar ga je op reis
10	Het is warm in de woestijn. Je hebt nog een extra hoofddekseel nodig. Vouw een hoedje van papier voor elk lid van je groep.
	- Oude kranten meenemen A3 formaat
12	Haal uit de woestijn zoveel mogelijk maantjes (knikkers) binnen één minuut
	- Zand + knikkers meenemen
13	Jullie hebben heimwee naar de tijd in Egypte, toen aten jullie veel fruit. Hier kun je nu even net doen alsof je terug bent in Egypte. Eet lekker een stukje fruit.
	- Inkopen fruit (appels, peren, bananen)
14	In een woestijn is erg weinig water. Doe daarom voorzichtig. Gooi een met water gevulde ballon 10 keer over zonder dat deze stuk gaat
	- (water) ballonnen meenemen, emmers om water in te doen om te vullen.
15	Op reis moet je goed de weg weten en je spullen kunnen dragen, zonder dat het valt. Test je evenwicht op de volgende manier. Leg een pingpongbal op een lepel en loop het parcours.
	- Pingpong bal en materiaal voor parcours (planken, stenen, ??)
17	In de tijd voordat je op reis ging waren er de plagen om weg te komen bij de farao. Wat was de eerste plaag?? Maak het na in een potje met een paar van de spullen.
	- Potjes, rood crêpepapier, stokjes en misleidend materiaal
19	Je komt net uit je tent en je gaat ochtend gymnastieken (10x touwtje springen)
	- Springtouw meenemen
20	Je voeten zijn erg stoffig van het woestijnzand, was bij elkaar de voeten en droog ze weer goed af.
	- Afwasteil en handdoeken
21	De tweede plaag waren kikkers, maak een eigen kikker. Al gedaan ? Door naar

	28
	-
28	Je hebt zoveel kikkers gezien dan je spontaan als een kikker begint te springen. Gebruik hiervoor de zak: leg om de beurt zo snel mogelijk het parcours af.
	- 2 Zakken regelen om in te kunnen springen,
29	Je hebt zoveel jeuk door de derde plaag met de luizen, dat je spontaan begint te dansen op het liedje dat je hoort
	- Radio en cd (panfluit muziek)
34	Je verlangt heel erg naar een eigen huis. Bouw met speelkaarten een huis van minstens 2 verdiepingen. (oudere kinderen: 4 verdiepingen) Lukt het niet ? 5 plaatsen terug.
	- Kaartenspel
35	Los de kwis op
	- Quiz kopiëren
36	Water overbrengen: zet het bekertje op de plank. Vul dit met water en breng dit naar de overkant. Ieder om de beurt een bekertje. Hoeveel water is er in één minuut overgebracht ?
	- Houten plank, plastic bekertjes, maatbeker, stopwatch, emmer met water
37	Tijd voor een snoepje !
	- Snoepje voor elk kind.
40	Tijdens het reizen is er ook tijd voor een spelletje tussendoor. Bal gooien. Ga achter de lijn staan en gooi om de beurt de bal in de emmer. Hoe vaak komt de bal er in in 10 worpen ?
	- Bal, emmer, krijt voor de lijn/ lint
41	Teken een paar grote vliegen en denk aan de vierde plaag.
	- Potloden/ stiften- A3 papier
42	Je zit vast aan een cactus ! Ga terug naar 36
46	De dieren gingen bij de 5e en 6e plaag dood. Maak nieuwe dieren met klei zodat we weer op weg kunnen.
	- Echte speelgoed dieren, paarden, koeien, kamelen, e.d.
47	Je moet schuilen voor de hagel, de 7e plaag. Maak daarom een tent met een stevig dak. (de leiding mag helpen) Wanneer de bui voorbij is mag je verder naar de volgende opdracht.

	- Dekens e.d om een tent te bouwen/ sneeuwhagel om het te laten hagelen
52	Gooi het gouden kalf kapot, want de afgodendienst hoort niet bij de Israëlieten.
	- Op een laken een beeld maken van gouden kalf en hierin gooigaten in maken. Probeer tennisbal erdoor heen te gooien.
53	Sla een beurt over, omdat je niets ziet vanwege de negende plaag.
	- Theedoeken om de ogen mee te bedekken.
57	Mozes is net op de berg geweest en hij kreeg twee stenen tafelen. Zoek het plaatje bij het goede gebod zodat je de geboden goed kunt "lezen"
58	Mozes moest door de Rode zee, zing het liedje met bijbehorende gebaren.
60	Leg de 10 plagen in de goede volgorde.
62	Klim op een hoge berg en kijk naar het beloofde land. Tel de vogels, bomen en druiventrossen.
	- Heuvel maken/ tekeningen van vogels, bomen en druiventrossen om op te hangen aan een wand in de hooiberg.