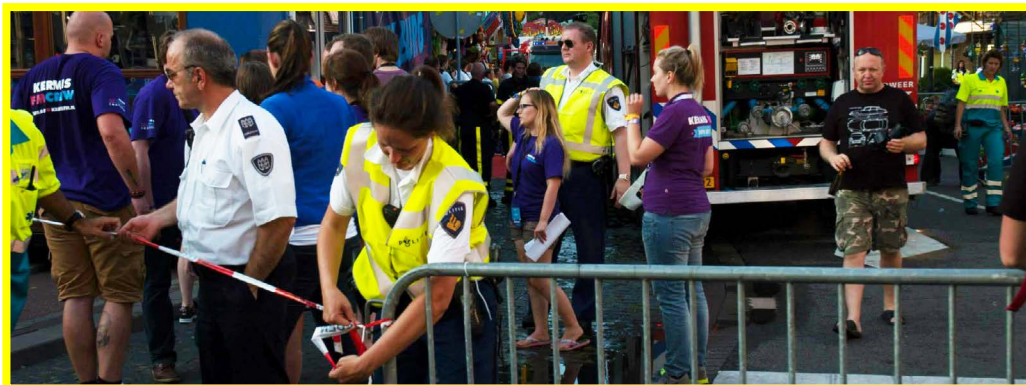




Veilig en vrolijk

Denk je aan veiligheid op de kermis, dan denk je misschien als eerste aan de attracties en of die wel veilig zijn opgebouwd. Maar veiligheid op de kermis gaat ook over de routes die de bezoekers lopen. Is er wel genoeg plek voor iedereen? En wat dacht je van de brandweer, ambulance en politie? Die moeten natuurlijk wel overal kunnen komen. Het hele jaar door is een team van de gemeente bezig om alle veiligheid op de kermis te regelen.

Wist je dat jijzelf ook veel kunt doen om de kermis veilig te laten zijn? Hoe gedraag jij je bijvoorbeeld in een attractie? Blijf je netjes zitten of ben je wel eens stiekem gaan staan in een karretje? Controleer je altijd of alle riemen en beugels goed vastzitten? Blijf je in de buurt van je ouders of ben je al eens verdwaald?





VEILIGHEID



ACTIVITEIT

GROEP 3 - 8

Opdracht: Speel het volgende spel en ontdek of jij veilig over de kermis kunt.

Jet heeft enorm veel zin in een suikerspin. Jij ook? Wie het eerste bij de suikerspin is mag hem hebben. Succes!

Spelregels

- Gooi met één dobbelsteen
- Wie het hoogste gooit mag beginnen... echt hoog he!
- Degene die als eerste bij de suikerspin is heeft gewonnen!

Sta je op:

- 2:** Je hebt de eendjes gevangen! Je mag nog een keer.
- 7:** Ai! Je bent gaan staan in de botsauto's. Dat is super gevaarlijk! Voor straf moet je twee stappen terug.
- 12:** Je zat met losse handen op een kermispaard! Dat is natuurlijk vragen om problemen! Sla een beurt over.
- 16:** Je blijft goed in de buurt van je ouders lopen. Goed zo! Je mag drie stappen vooruit.
- 21:** Je hing uit het bakje van het reuzenrad. Da's linke soep! Wacht maar even tot iemand langs komt, dan mag je weer mee doen. Ben je de laatste speler? Dan moet je twee beurten overslaan.
- 25:** Je hebt de veiligheidsstang van je karretje niet goed dicht gedaan. Zo kun je niet vertrekken. Ga terug naar start.
- 28:** Je bent samen met een peuter als begeleider in de buggy's gestapt. Top dat je zo goed zorgt voor andere kermisbezoekers! Je mag twee stappen vooruit.

