

Miss & Mister Bso

Een Miss & Mister Bso Verkiezing heeft niet de bedoeling om kinderen bij te brengen dat het belangrijk is wie het mooiste is in de groep. Een Miss & Mister verkiezing kan ook heel anders! Het totale project duurt een week. Vier middagen lang bereiden de kandidaten zich voor en op vrijdagmiddag is dan de verkiezing. Verdeel de kinderen eerst in een jury en kandidaten. Een jury van vier of vijf kinderen werkt het best. De rest van de kinderen is kandidaat.

Vier rondes

De verkiezing heeft vier rondes. De kandidaten kunnen elke dag een ronde oefenen en op vrijdag het geheel van vier rondes uitvoeren. Elke ronde krijgt een eigen thema. De eerste gaat over sport. De kinderen kiezen hun favoriete sport uit. Tijdens de finale verschijnen ze in sportkostuum, lopen ze een rondje over de *catwalk* en vertellen ze bij de microfoon waarom ze speciaal deze sport zo leuk vinden.

De tweede ronde gaat over landen. De kinderen kiezen dan een bepaald land en kleden zich helemaal in die stijl. Tijdens de *catwalk*ronde op vrijdag lopen ze hun rondje en vertellen ze wat er zo bijzonder aan dit land is. Ze kunnen hun praatje beginnen met 'hallo dames en heren' in de taal van het land. De derde ronde gaat over een zelf gekozen goed doel. Het kan zijn dat een kind een pleidooi houdt voor de stichting AAP, UNICEF of het Rode Kruis. De kleding moet passen bij het



onderwerp. Je zult daarbij wellicht een handje moeten helpen. Denk aan een uitgeprint en uitgegroot logo van het goede doel, of knuffels die de bijna ausgestorven dieren laten zien. De vierde ronde draait om originaliteit. De kandidaten mogen er zo gek of bijzonder mogelijk uitzien. Ze kunnen hun haar geel spuiten, zich behangen met bananenschillen en een gedicht over een banaan voordragen, zich verkleeden als *alien* en rappen over hoe het er op andere planeten uitziet of een kostuum maken van wijnkurken en het Franse volkslied zingen. Het maakt niet uit, als het maar zo gek en origineel mogelijk is.

Finale

De finale is op vrijdagmiddag. De jury zit klaar achter een lange tafel. Zorg voor goede *catwalk*-muziek. De kandidaten lopen eerst één voor één in hun sportpak over de *catwalk* en vertellen in de microfoon hun verhaal. Als alle kandidaten geweest zijn, loopt de hele groep nog een rondje en dan gaat iedereen op een rij staan. Kandidaat 1 doet een stap naar voren. De jury heeft bordjes met cijfers van 1 tot en met 10 en steekt die tegelijkertijd omhoog. Degene die het hoogste cijfer geeft, geeft een toelichting. Kies voor het hoogste cijfer omdat dit de meest positieve beoordeling is, wat leuker is voor de kinderen. De groepsleiding telt vervolgens de punten op en zet ze op een scorebord. Dan volgt ronde twee en zo gaat het verhaal door, tot alle vier rondes zijn geweest en de uiteindelijke Miss of Mister Bso eruit komt rollen.

Beweeg!

Dit keer een spel voor de kleinere kinderen: een beweeglijke vorm van Hints; noem het 'Dierenmanieren'. Een speelse manier om kinderen aan het bewegen te krijgen. Maak een stapel kaarten met daarop plaatjes (uitgeknipt of getekend) van allerlei dieren. Een kind trekt uit de stapel een dierenkaart. Hij of zij mag het dier voordoen en de rest van de groep moet raden om welk dier het gaat. De kinderen mogen er geen geluid bij maken, ze moeten vooral de bewegingen zo overdreven mogelijk nadoen. Kies bij het maken van de kaarten vooral dieren die de kinderen laten bewegen. Bij een slang moet je over de grond rollen, bij een aap maak je klimbewegingen, een kikker lokt wilde springbewegingen uit en bij een vogel moet je flapperend met de armen rondhollen om de vliegende beweging na te bootsen. Andere geschikte dieren zijn: luipaard, tijger, kip, paard, konijn of krekel. Eigenlijk kan elk dier, als het de kinderen maar aanzet tot hurken, springen, rennen, huppelen en fladderen.

Variaties: geef elk kind een dierenkaart en laat de kinderen tikkertje doen, waarbij ze zich moeten gedragen als het dier van de kaart. Of maak groepen van springende of fladderende dieren en laat die elkaar vangen.

Uitdaging: laat de kinderen zelf een dier bedenken (bijvoorbeeld hun lievelingsdier) en dat via bewegingen uitbeelden.

Valkuil: als kinderen andere 'dieren' zien, raken ze soms in de war en nemen ze elkaars bewegingen over. Omdat het doel van het spel bewegen is, is dit echter geen groot bezwaar.

1 tot 4 jaar

