

# KNUTSELBOEKJE CONQUISTA APRIL 2020

Lieve allemaal,

Met dit boekje willen we de kinderen in Limmen veel knutselplezier geven.

Het staat vol met leuke knutsels, kleurplaten, mopjes en meer.

Print het boekje uit en ga er lekker mee aan de slag.

We wensen je er heel veel plezier mee!

Het Conquistateam



# KLEURPLAAT



## VORMEN EN KLEUREN

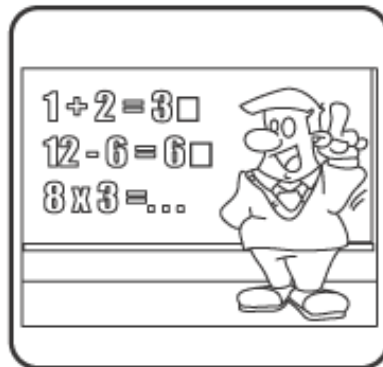
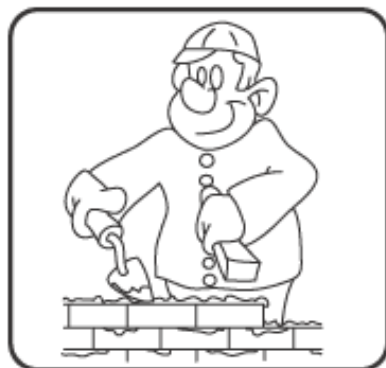
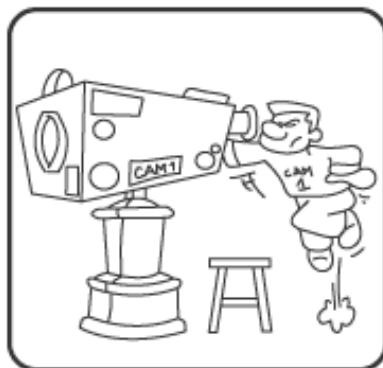
☆ = oranje

○ = geel

□ = groen

⬡ = rood





### MEMORY "BEROEPEN"

Print dit vel 2 keer uit. Plak deze vervolgens op stevig karton. Kleur daarna de kaartjes zo mooi mogelijk in en knip de kaartjes uit. Je memory-spel bestaat nu uit 24 kaartjes. Veel speelplezier!

## DANK JE WEL KAARTJE

KLEUR HEM MOOI IN EN STUUR DE KAART NAAR IEMAND DIE JE LIEF VINDT





# MOPJES

## Bananen

Twee bananen houden een logeerfeestje. Zegt de ene banaan tegen de andere: 'Ga eens recht liggen!'

## De Eiffeltoren

Raadsel: Welk dier kan hoger springen dan de Eiffeltoren?  
Antwoord: Elk dier, want de Eiffeltoren kan niet springen!

## Naar de dierentuin

Jantje stapt in de bus en vraagt aan de buschauffeur: 'Gaat u naar de dierentuin?'  
De buschauffeur antwoordt: 'Nee joh, ik moet gewoon werken!'

## Piraten

Raadsel: Hoe herken je een domme piraat?  
Antwoord: Hij heeft een lapje voor allebei zijn ogen!

## Watersnood

Jantje belt de garage en zegt: 'Mijn auto is kapot, ik denk dat er water in de motor zit.'  
De monteur antwoordt: 'We komen u helpen. Waar staat u geparkeerd?'  
Jantje: 'Hier verderop, in de sloot!'

## Kippig

Stijn gaat naar de dokter. Hij zegt: 'Ik heb een bril nodig.' 'Inderdaad, want u staat nu in de kaaswinkel'.

## Drop

Marieke neemt elke dag een dropje voor de juf mee. Maar vandaag heeft ze er geen een mee. De juf vraagt: 'Waarom heb je geen dropje mee?' Antwoordt Marieke: 'Mijn konijn is weggelopen'.

## Dierenarts

Een man gaat met zijn pas gekochte hond naar de dierenarts. Eindelijk is hij aan de beurt en komt met zijn hond de behandelkamer binnen.  
"En?", vraagt de dierenarts, "wat is het probleem?". "Nou", zegt de eigenaar van het beest, "ik heb hem gekocht om te waken, maar elke keer als de bel gaat, dan gaat mijn hond in de hoek zitten".  
De dierenarts wrijft eens vakkundig over zijn kin en zegt tenslotte: "ja...dat doen boxers".

## RARE RAADSELS

Waarom vliegen vogels 's winters naar warmere bestemmingen?  
*Dat is makkelijker dan lopen*

Waarom kunnen honden niet dansen?  
*Ze hebben twee linkervoeten*

Waarom durft een koe nooit een mop te vertellen?  
*Hij is bang dat de andere koeien 'boe' gaan roepen*

Hoe noem je een oude sneeuwpop?  
*Water*

Met welke hand kun je het beste schrijven?  
*Geen van twee, schrijven doe je met een pen*

Hoe noem je een hond die kan goochelen?  
*Een Labracadabrador*

Het is wit en het ontploft. Wat is het?  
*Een boemkool*

Het is zwart-wit en springt op en neer. Wat is het?  
*Een springuin*

Het is rood, maar het is geen aardbei?  
*Stiekem toch een aardbei*

Welk huis heeft geen dak, geen deur en geen raam?  
*Klokhuis*

Hoe noem je een hond zonder poten?  
*Het maakt niet uit hoe je hem noemt, als je hem roept komt hij toch niet*

Wat is het toppunt van netheid?  
*Met mes en vork uit je neus eten*

Wat gebeurt er als een kers uit de boom valt?  
*Dan heeft 'ie een kersenschudding!*

Hoe laat is het als de klok dertien keer slaat?  
*Tijd om naar de klokkenmaker te gaan.*

Wat is groen en rijdt op de weg?  
*Een bromkommer*

Wat zegt een smurf als hij tegen een boom botst?  
*O nee, alweer een blauwe plek!*



## WEETJES NATUUR

Een regendruppel valt met zo'n 38 km per uur naar beneden.

Een blauwe vinvisbaby groeit in het begin met ruim 3.5 kilo per uur.

Krokodillen leefden eerder op aarde dan dinosaurussen.

Een vlo kan 350 keer zijn eigen lichaamslengte springen.

Één jaar op mars duurt 687 dagen.

420 miljoen jaar geleden groeiden er paddenstoelen die hoger waren dan giraffen.

De allerkleinste kameleon past op het topje van een lucifer.

Een zeeschildpad kan evenveel wegen als een waterbuffel.

Sommige cactussen worden 150 tot 200 jaar oud.

De oehoe blijft zijn hele leven bij zijn eerste liefje.

De slurf van een tornado is vaak wel zo'n 200 meter breed.

Boa constrictors kunnen supergoed zwemmen.

Een vleermuis eet in één nacht duizenden insecten.

Een knoflookpad begint naar knoflook te ruiken als hij wordt aangevallen.

Slangen zoeken de weg door met hun tong te proeven.

Dolfijnen herkennen elkaar na 20 jaar nog steeds.

Bamboe lemuurmannetjes houden stinkwedstrijden om elkaar weg te jagen.

Een potvis heeft de grootste hersenen ter wereld: ze wegen meer dan 8 kilo.

Galapagosschildpadden kunnen een jaar zonder eten en drinken.

Zeepaardjes reizen samen door elkaars staart vast te houden.

De groene basilisk rennen met 15 km per uur over water.

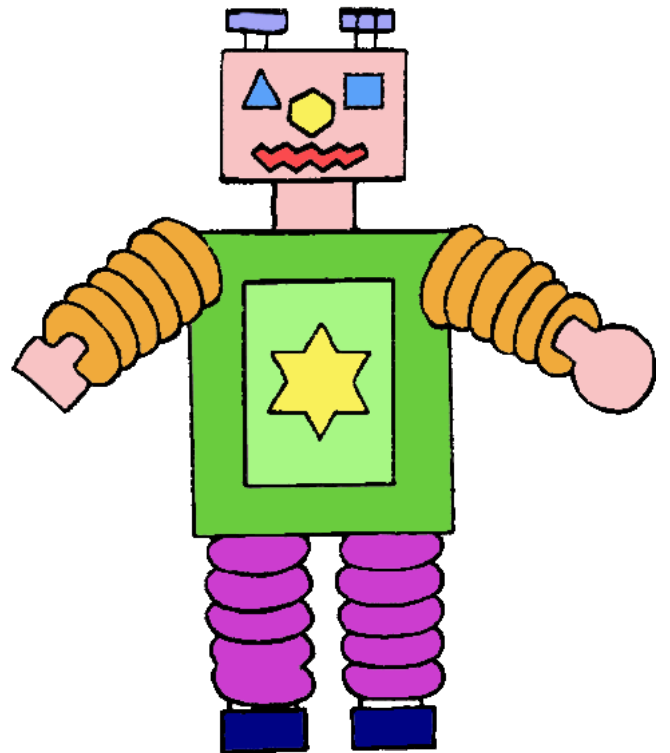
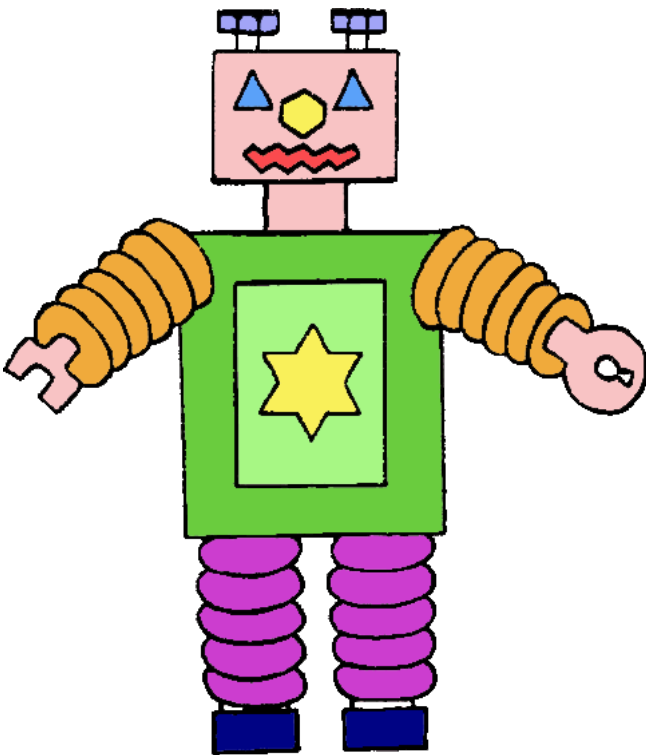
Een tijgernagel is ongeveer zo lang als een huissleutel.

Pasgeboren dolfijnen hebben een klein plukje haar op hun kin.

Olifanten spinnen soms als ze tevreden zijn. Net als katten!

Onder zijn witte haren heeft een ijsbeer eigenlijk een zwarte huid.

ZOEK DE 6 VERSCHILLEN: OPA EN OMA EN ROBOTS

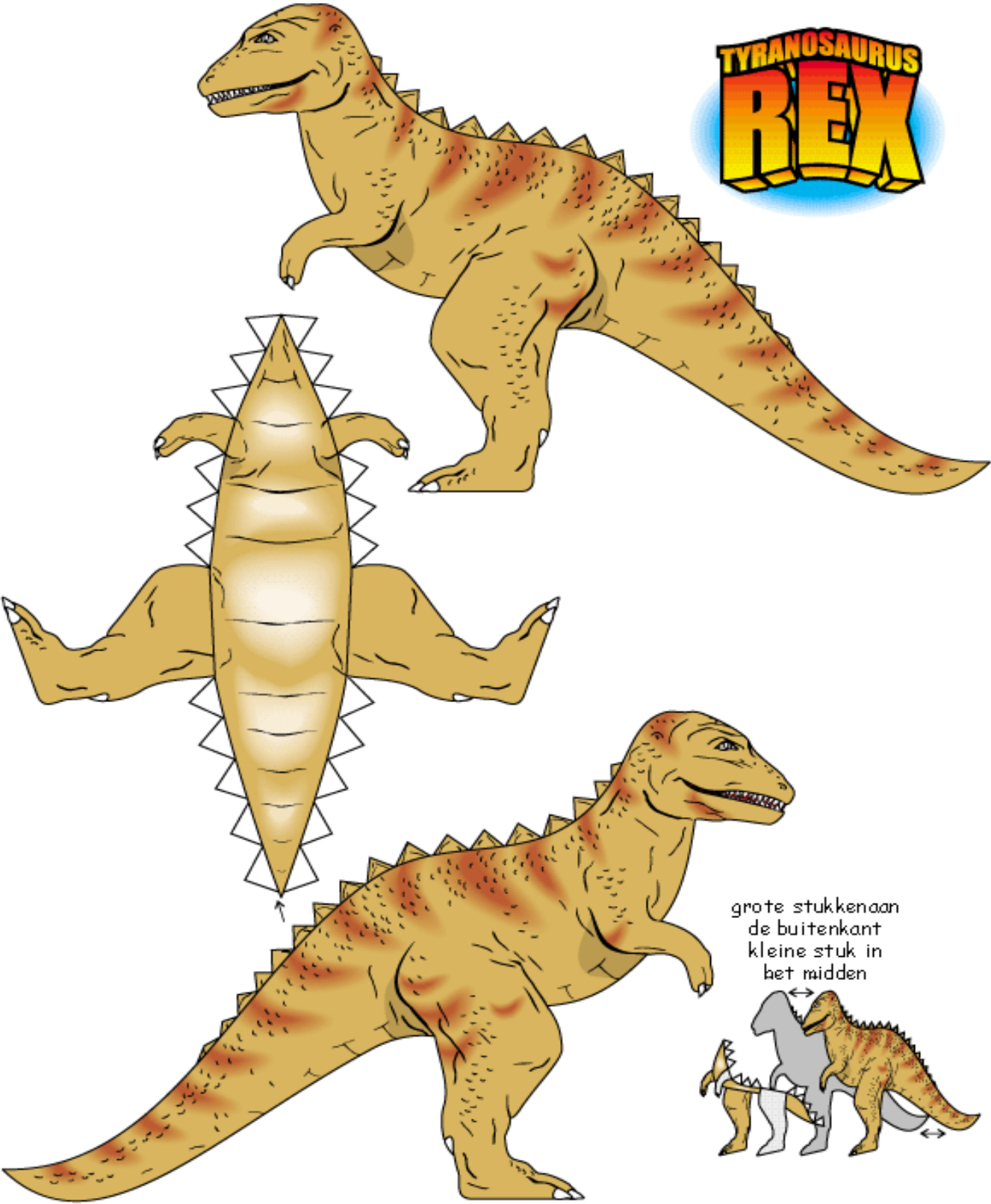


## SCHMINKEN

VERVEEL JE JE EN HEB JE SCHMINK IN HUIS? PROBEER DAN DEZE VOORBEELDEN NA TE MAKEN



**BOUWPLAAT T-REX**



grote stukkenaan  
de buitenkant  
kleine stuk in  
het midden



## GOOCHELTRUCS MET TOUWTJES

Van 2 touwtjes maak je er 1!

Laat ze maar zien welke gaven jij als magiër hebt.

Deel onder je vrienden 2 touwtjes uit en vraag:

"Wie kan er het snelst 1 touwtje van maken?"

Zie hoe ze zo snel mogelijk proberen te knopen.....hahaha!

Jij kunt het met 1 toverspreuk:

"Hokus Pokus Pilatus Pas, ik wou dat dit één touwtje was."

En kijk... zonder knoop is het 1 touwtje.....

Dit is het oefje:

Je hebt natuurlijk je voorbereidingen al getroffen.

1. Je werkt niet met 2 maar met 1 touwtje.

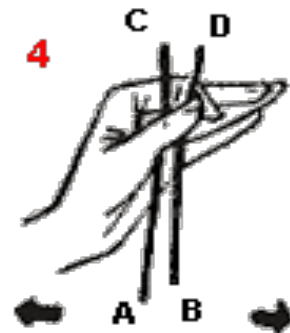
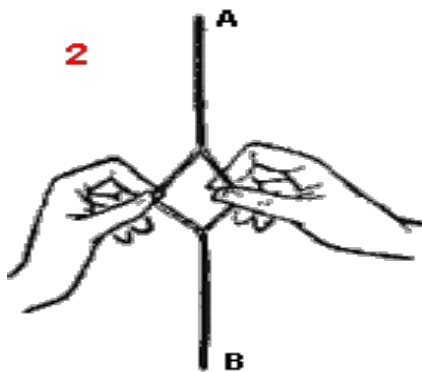
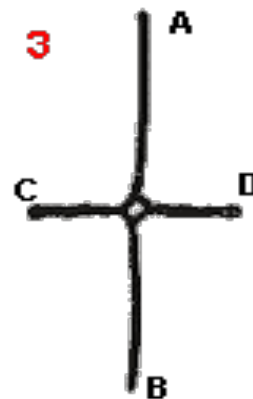
Neem een dubbel zo lang touw.

2. Splijt nu het touwtje in het midden.

3. Draai nu de 2 losgekomen touwtjes afzonderlijk weer in elkaar.

4. Leg nu je duim en wijsvinger op het kruispunt, zo dat de 2 nieuwe eindjes omhoog wijzen en de andere twee naar beneden hangen.

Zeg nu luid en duidelijk je toverspreuk en trek aan de 2 lange uiteinden..... en zie je hebt van 2 touwtjes één touw gemaakt.



## HET TOUWTJE EN HET KNOOPSGAT

Dit is een goocheltruc waaraan niemand een touw aan kan vastknopen!

Je kunt een touwtje door een knoopsgat trekken zonder dat je het touwtje loslaat of het knoopsgat vernielt.

Zo doe je dat:

Je neemt een tamelijk dun touwtje van ongeveer 1 meter.

1. Neem een knoopsgat van een blouse en haal het touwtje er doorheen.

De duimen losjes en zelfverzekerd laten rusten in de einden van dit wondertouwtje

2. Begin met je rechterhand. (heel belangrijk)

Met de pink van je rechterhand neem je 1 van de linkertouwtjes op.

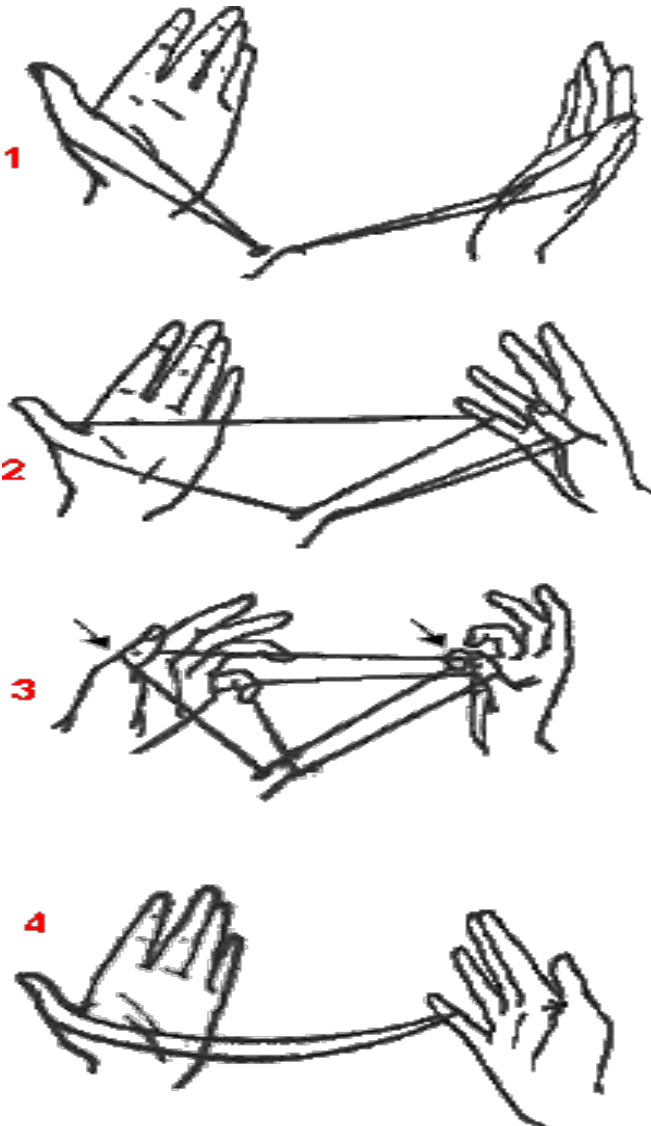
Met de pink van je linkerhand neem je 1 van de rechtertouwtjes op.

3. Je hebt nu het touwtje op 4 plaatsen vast

Op 2 plaatsen mag je het touwtje nooit loslaten.

Je linkerduim en je rechterpink. De pijltjes wijzen ernaar.

4. Laat nu bliksemsnel het touwtje van je linkerpink en je rechterduim afschieten, trek het strak en hoola, het touwtje is uit het knoopsgat.



## KNUTSEL EEN GOOCHELSTOK

Maak een goochelstok door een stuk zwart papier op te rollen. Maak dit vast met lijm of plakband. De uiteinden maak je van stroken wit papier. De uiteinden van wit papier maak je vast met lijm of plakband aan het zwarte papier. Hoe groot je de goochelstok maakt mag je natuurlijk zelf weten..



# GOOCHELTRUC LEEFTIJD RADEN

(alleen voor wie kan optellen tot 65)

Knip de zes kaartjes uit. Laat de kaartjes aan één van je gasten zien en vraag of hij/zij alle kaartjes waarop zijn/haar leeftijd (of het getal dat ze zelf bedenken) staat, eruit wil halen.

Van deze kaartjes tel je razendsnel alle getallen in de linkerbovenhoek bij elkaar op. De uitkomst is het getal waar het om gaat.

Doe nu alle kaartjes weer bij elkaar, denk diep na en noem het getal.

## GOOCHELTRUC GETAL RADEN - ALLE KAARTJES

32	37	42	47	52	57
33	38	43	48	53	58
34	39	44	49	54	59
35	40	45	50	55	60
36	41	46	51	56	

8	13	26	31	44	57
9	14	27	40	45	58
10	15	28	41	46	59
11	24	29	42	47	60
12	25	30	43	56	

16	21	26	31	52	57
17	22	27	48	53	58
18	23	28	49	54	59
19	24	29	50	55	60
20	25	30	51	56	

1	11	21	31	41	51
3	13	23	33	43	53
5	15	25	35	45	55
7	17	27	37	47	57
9	19	29	39	49	59

4	13	22	31	44	53
5	14	23	36	45	54
6	15	28	37	46	55
7	20	29	38	47	60
12	21	30	39	52	

2	11	22	31	42	51
3	14	23	34	43	54
6	15	26	35	46	55
7	18	27	38	47	58
10	19	30	39	50	59



## LENTEKNUTSELS

HET IS LENTE! DOE JE BEST OM DEZE VROLIJKE KNUTSELS NA TE MAKEN

### FLEURIGE LIBELLEN

Libellen kun je al vroeg in de lente zien. Als de zon op hun lijfje schijnt, zijn ze betoverend. Net als deze knutselwerkjes. Je maakt ze door van chenilledraad vleugels te maken om een ijsstokje. En dan draai je om de rest van het ijsstokje een andere kleur chenille heen. Je maakt de libelle af met twee oogjes.



### MAYA HET BIJTJE

Bzzzzzzz. Dit bezige bijtje maak je van een eierdoos. Je knipt er een eierdopje uit en verft hem geel. Daarna knip je beide kanten iets in en draai je een zwart draadje wol om het bijtje heen. Je plakt twee vleugels op de rug en twee ogen op het gezichtje en tekent daar nog een mondje bij.



### LAMMETJE KNUTSELEN VAN WATJES

Bèèèèh! Het is weer de tijd dat er overal lammetjes geboren worden. Leuk om daar thuis ook op in te spelen door een schaapje te knutselen met de kinderen. Wat dacht je van dit watje.. eh... schatje? Zijn lijf is een wc-rol die je rondom beplakt met watjes. Daarna prik je er vier zwart geverfde satéprikkers in als benen en plak je een gezichtje op het lammetje. Klaar!



### PASTAVLINDERS VERVEN

Noemen jullie farfalle ook altijd 'vlinderpasta'? Tover ze dan eens echt om in vlindertjes door ze te verven en op een stevig vel papier te plakken. Het resultaat is een super vrolijk 3D-kunstwerk.



# LEUKE SPELLEN VOOR BINNENSHUIS

## **Rebusnest**

Iedere speler heeft een stuk van een rebus op z'n rug hangen. Samen vormen alle stukken een gezegde, een zin of iets anders. Wie het eerste de volledige rebus opgelost heeft, heeft gewonnen. Uiteraard mag/kan je niet naar je eigen rebus kijken, en mag je die van jezelf of van de anderen niet aanraken.

## **Aanraken**

Spelers lopen rond. Op het commando "Raak aan blauw" raakt iedereen iets blauws aan bij iemand anders. Zo ook "Raak aan schoenveters", "Raak aan haren" enzovoort.

## **Luister goed!**

Verstop- en zoekspelletjes zijn altijd leuk en spannend. Je kunt jezelf natuurlijk verstoppen, maar in dit spel moeten de kinderen afgaan op hetgeen ze horen. Verstop een kleine radio of iets anders dat geluid maakt. De kinderen moeten nu op het geluid afgaan om het geluid te vinden! Door te spelen met het volume, kun je de moeilijkheid wat variëren.

## **Variante 1**

Het gebruik van een speeldoosje heeft als moeilijkheid dat het binnen een bepaalde tijd gevonden moet worden, anders houdt het op met spelen!

## **Variante 2**

Je kunt natuurlijk ook een eierwekker gebruiken. Voor deze afloopt moet hij gevonden zijn... Spannend!

## **Voetzoeker**

Een speler krijgt een blinddoek voor en doet zijn schoenen uit. De andere kinderen leggen nu een paar voorwerpen kriskras over de vloer. De geblinddoekte moet deze voorwerpen zoeken en met zijn voeten raden wat het is. Pas als hij het goed heeft geraden, mag hij op zoek naar een volgend voorwerp.

## **Wie ben ik?**

Maak vooraf kaartjes van een bepaald thema, bijvoorbeeld dieren. Als de spelers nog niet zo goed kunnen lezen, kun je beter kiezen voor het plakken van afbeeldingen, maar als ze al goed kunnen lezen dan kun je volstaan met het geschreven woord. De eerste speler mag een kaartje trekken. Andere spelers gaan nu aan hem vragen: Ben je... Ben je...? Hij mag alleen antwoord geven met "Ja" of "Nee". Degene die het raadt, is dan aan de beurt om een kaartje te trekken.

## **Rattenvanger**

Eén speler gaat even naar de gang, de andere spelers gaan in een kring op de grond zitten, met de benen vooruit. Zij gaan nu een balletje, de rat, doorgeven onder hun benen. Ineens komt daar de rattenvanger binnen... De speler die dan de rat heeft laat hem zo onopvallend mogelijk onder zijn benen liggen. De rattenvanger moet nu, op basis van heel goed kijken, raden waar de rat is. Zodra hij het heeft geraden, wordt iemand anders de rattenvanger.

## **Raad een lied**

Iemand neuriet een bekend (kinder)liedje. De anderen moeten het raden. De speler die het eerste liedje raadt, mag vervolgens een liedje neuriën. Als de spelers nog erg jong zijn, kunnen ze wel goed raden, maar kun je beter zelf steeds een liedje neuriën.