



Activiteiten herfst 2025

Stap in de tijdmachine

Vlietkinderen

Ontdek dit boek

Voor en tijdens de herfstvakantie staat op al onze Vlietkinderen locaties het thema 'Stap in de tijdmachine!' centraal. De medewerkers hebben allerlei leuke activiteiten bedacht binnen dit thema, geïnspireerd door dit boekje.



Doe inspiratie op voor thuis om samen met je kind verder op ontdekking te gaan. Zo kun je het thema ook buiten de opvang beleven en samen terug (of vooruit) in de tijd reizen. Plezier staat voorop, maar onderweg valt er natuurlijk ook van alles te leren en te ontdekken.

De activiteiten zijn geschikt voor kinderen van 0 tot 13 jaar en sluiten aan bij onze kernwaarden Echt, Avontuur en Samen. Het aanbod is gevarieerd: creativiteit, beweging, fantasie, muziek en meer. Ontdek samen met de kinderen nieuwe dingen en ga op avontuur!

TRAVEL

TIME



Dit boekje is gemaakt door het Activiteitenteam: Wendy & Alessandro (Managers KC) - Evelien, Rebecca, Marja & Jarno (Pedagogisch Professionals) - Ivonne (Pedagogisch coach) - Jaimy (Marketing & Communicatie). Heb je vragen of wil je iets met ons delen? Neem dan contact op via activiteiten@vlietkinderen.nl.

Activiteiten

**0-2
jaar**

Voelbakken van verschillende tijdperken.....4

**2-4
jaar**

Tijdmachine verhaal met geuren.....5

Tijdreisdobbelsteen.....7

**7-
jaar**

Koken: tijdreis met smaak!.....9

Jaren 90 spelletjesmiddag.....11

Tijdperken en kleuren.....13

Bouw je eigen robot.....14

Dino-eieren zoeken.....15

**7+
jaar**

Tijdreiskoks.....16

Jaren '90 spelletjesmiddag.....17

Schrijven met hiërogliefen.....18

Bouw je eigen dinoskelet.....20

Verkleeden zoals vroeger.....21

0-2 jaar

Voelbakken van verschillende tijdperken

Doel: voelen en ontdekken van verschillende materialen

Duur: 10 - 15 minuten

Maak verschillende ontdekbakken:

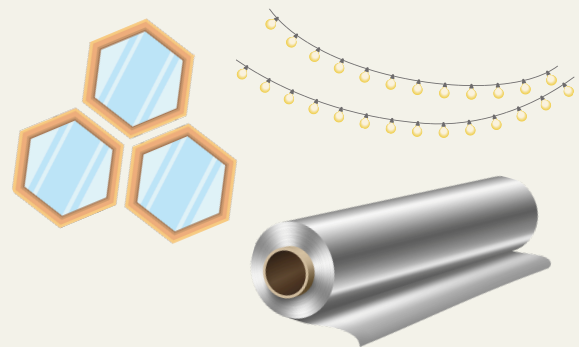
Oertijd:

Gebruik zand, stenen, (nep)dino's enz. Kinderen kunnen het zand voelen, de stenen oppakken en met de dino's spelen.



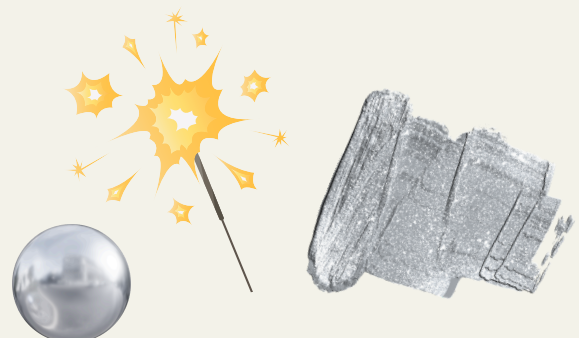
Toekomst

Gebruik aluminiumfolie, kleine lampjes, spiegels enz. Laat kinderen glimmende materialen aanraken en kijken naar de reflecties.



Ruimte

Gebruik zilverpapier, glinsterende balletjes, zachte voelzakjes enz. Kinderen kunnen de zachte zakjes voelen en de glitters zien. Vul bijvoorbeeld een fles met water en glitters.



2-4 jaar

Tijdmachine verhaal met geuren

Doel:

- verschillende geuren ontdekken
- fantaseren over vroeger en de toekomst
- zintuiglijke waarneming ontwikkelen

Duur: ± 20 minuten

Benodigheden:

- grote doos of een stoel met doek om de tijdmachine te maken.

- potjes/doosjes met gaatjes in de deksel of wattenstaafjes met geuren

- materialen voor geuren van vroeger: kaneel, kruidnagel, lavendel, koffiebonen, hooi/stro, ouderwetse zeep

- materialen voor geuren van de toekomst: citroen/limoen, munt/eucalyptus, kokos, snoep/kauwgom

optioneel: kleine voorwerpen erbij (bijv. koffiekopje, stukje stro, plastic tandpasta-tube) om de geurervaring te versterken

Vorbereiding:

1. Zet de tijdmachine klaar. Je zet een grote doos, stoel met doek, of een kring neer en zegt dat dit de tijdmachine is.
2. Gebruik eventueel een doek of geluiden (bijv. ratelen, piepen) om de "reis" van de tijdmachine extra spannend te maken.
3. Vul kleine potjes/doosjes met de gekozen geuren. Zorg dat kinderen veilig kunnen ruiken.




Het tijdmachine verhaal

“Kinderen, kijk eens... dit is een tijdmachine! Als we erin stappen, kunnen we reizen. We kunnen naar vroeger... heel lang geleden. En we kunnen ook naar de toekomst... héél ver vooruit! Zullen we instappen? Kom, doe allemaal mee! We doen de deur dicht...”

KLIK!

En nu... brrrrrrr... pieeep... BOEM! We zijn weg!”


 Reis naar vroeger

“Waar zijn we geland? Ooooh... dit is vroeger! Heel lang geleden. Hier ruikt het naar... koekjes van oma! (kaneel/kruidnagel) Ruik maar eens... mmm! Doe maar alsof je koekjes eet.”

“En wat ruik ik nog meer? Lavendel! Vroeger stopten mensen dat in de kast bij de kleren. Ruik maar eens... zzzzz... ohhh, daar word je slaperig van! (kinderen doen alsof ze slapen).”

“En wat hoor ik daar? Grote mensen die koffie drinken. Ruik maar eens (koffie). Doe maar alsof je een kopje vastpakt en een slok neemt. Slurp!”

“O, en kijk! We zijn op een boerderij van vroeger! Ruik maar eens... (stro/hooi). Wie kan er een koe nadoen? Boeeee!”

 Reis naar de toekomst

“Stap snel weer in de tijdmachine!

KLIK!

Brrrrrrr... pieeep... BOEM!


Waar zijn we nu? ... Ooooh, in de toekomst!

Wat ruikt het hier fris! (citroen/limoen) Misschien drinken mensen hier gele ruimte-limonade. Ruik maar... Doe alsof je drinkt! Slok slok!”

“En wat ruik ik nog meer? (munt/eucalyptus) De tandarts poetst hier alle tanden... heel snel! Doe maar alsof je poetst: schrob schrob schrob!”

“Oooh, en wat ruikt dit lekker zoet? (snoepgeur) In de toekomst bestaan er misschien snoepmachines die snoepjes laten vallen... overal! Doe maar alsof je snoepjes pakt en eet.”

“En deze geur? (kokos) Misschien wonen we in de toekomst op een eiland in de ruimte... met palmbomen en zon! Doe je zonnebril maar op, ga lekker liggen en zwaai naar de zon!”

 Terug naar vandaag

“Zo, tijd om terug te gaan. Stap in!

KLIK!

Brrrrrrr... pieeep... BOEM! We zijn weer terug, in vandaag!
Vertel eens: welke geur vonden jullie het lekkerst? En welke was een beetje gek?”

2-4 jaar

Tijdreisdobbelsteen

Doel: bewegen, fantaseren

Duur: ± 20 minuten

Voorbereiding:

1. Vergroot en print de plaatjes (zie de volgende pagina).
2. Plak de plaatjes op een grote dobbelsteen of maak zelf een grote dobbelsteen waar je de plaatjes opplakt. Zorg dat de kinderen de plaatjes goed kunnen zien.

Je kan ook een gewone dobbelsteen gebruiken en de getallen aan de plaatjes koppelen. Zet eventueel achtergrondmuziek aan.

De activiteit:

Laat de kinderen om de beurt gooien met de dobbelsteen. Doe vervolgens samen met de kinderen de beweging die bij het plaatje hoort.

Tijdperk/omgeving - beweging/actie



Dinosaurustijd → stampen als een dinosaurus, brullen



Middeleeuwen → loop als een ridder, zwaaien met zwaard



Toekomst / ruimte → spring als een raket, armen wijd



Boerderij vroeger → huppel in het hooi, loei of hinnik



Oma's keuken → roer met een grote lepel, huppel rond



Robotwereld → dans zo stijf als een robot, maak piep-geluiden

2-4 jaar

Tijdreisdobbelsteen (vervolg)



Dinosaurustijd



Middeleeuwen



Toekomst/ ruimte



Oude boederij



Oma's keuken



Robotwereld

Koken: Tijdreis met smaak!

Doel: samen koken, tijdperken ontdekken en nieuwe gerechten proeven

Duur: 1,5 tot 2 uur

De activiteit:

Je maakt stations of rondes waarbij de kinderen van tijdperk naar tijdperk reizen en telkens een gerechtje maken dat past bij dat tijdperk. De gerechten zijn makkelijk en veilig te maken onder begeleiding.

De gerechten:

Prehistorie – bananen oerkoekjes

Bereidingswijze:

Plet de banaan met een vork, meng met havermout en rozijnen. Maak "oerklompjes" en leg ze op een bakplaat (volwassenen kunnen het afbakken). Bak 12-15 minuten op 180 °C.

Fun element:

Laat ze het deeg mengen met hun handen als echte holbewoners.

Verkleed:

Dierenprints, nepbonten, schmink als oervlekken.

Ingrediënten:

- banaan
- havermout
- rozijnen

Middeleeuwen – ridderrolletjes

Bereidingswijze:

Wrap beleggen met roomkaas, kipfilet en komkommer. Snijd vervolgens de wraps in kleine stukjes met een leuk prikkertje erin.

Verkleed:

Gebruik een ridderhelm (bijvoorbeeld zelf maken van karton) of bijvoorbeeld prinsessenjurken.

Ingrediënten:

- wraps
- roomkaas
- kipfilet (of vegetarische optie)
- komkommer
- prikkertjes

Koken: Tijdreis met smaak! (vervolg)

Victoriaans tijdperk – high tea

Bereidingswijze:

Kinderen snijden het brood in hartjes, sterretjes of driehoekjes. Vervolgens besmeren met jam of ander beleg.

Fun element:

Maak er een echte high tea van. Dek de tafel en serveer thee of sap in echte kopjes.



Ingrediënten:

- brood
- beleg
- thee smaken

De Toekomst – ruimtefruitpiesjes

Bereidingswijze:

Snijd het fruit in ruimtevormpjes, bijvoorbeeld een ster of maan. Vervolgens rijgen de kinderen het fruit op satéprikkers.

Fun element:

Doe tijdens het rijgen alsof de kinderen een raket aan het bouwen zijn. Gebruik bijvoorbeeld aluminium papier om de spiesjes aan te kleden. Serveer de spiesjes rechtop in een halve meloen of in een piepschuim bol (alsof de raketten klaarstaan op de lanceerbasis).



Ingrediënten:

- verschillende soorten fruit
- spiesjes

7-jaar

Jaren '90 spelletjesmiddag

Doel: plezier, spelen, bewegen

Duur: 2-3 uur



Ontdek de 90's!

Organiseer een spelletjesmiddag met de volgende jaren '90 activiteiten:

- Touwtje springen: in tweetallen of met een groot springtouw.
- Elastieken: maak creatieve figuren.
- Knikkeren: wie krijgt de knikker in het kuiltje?
- Twister: lekker lachen en oefenen met kleuren & motoriek.
- Tikkertje met verlos: actief en overzichtelijk.
- Stoepkrijten: hinkelbaan tekenen en hinkelen.
- Skippyballen race: wie kan het snelst heen en weer springen.
- Hoelahoepen: om je middel, polsen of als estafette.
- Diabolo of jojo: typisch 90's speelgoed.



Tip

Maak kleine groepjes en speelhoeken zodat kinderen kunnen wisselen en niet te lang hoeven wachten.

90's

Gebruik de afstreekkaart op de volgende bladzijde. Kinderen kunnen deze gebruiken om alle activiteiten af te strepen.





JAREN 90 SPELLENMIDDAG



AFSTREEPKAART

- | | | | |
|--------------------------|--|----------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | | Touwtje springen | |
| <input type="checkbox"/> | | Elastieken | |
| <input type="checkbox"/> | | Knikkeren | |
| <input type="checkbox"/> | | Twister | |
| <input type="checkbox"/> | | Tikkertje met verlos | |
| <input type="checkbox"/> | | Stoepkrijten | |
| <input type="checkbox"/> | | Skippyballen race | |
| <input type="checkbox"/> | | Hoelahoepen | |
| <input type="checkbox"/> | | Diabolo of jojo | |

Heb je alles gedaan? Dan ben jij een échte 90's Spelletjeskampioen!

Tijdperken en kleuren

Doel: verven, kleuren mengen en ontdekken

Duur: 1,5 - 2 uur

Verven met natuurlijke materialen

De kinderen worden 'tijdreizigers' die van tijdperk naar tijdperk reizen om verschillende kleuren verf te maken van natuurlijke materialen. Laat ze met deze materialen een kunstwerk maken.

Tijdperk	Kleur	Materiaal	Omschrijving
Prehistorie	Bruin	Modder, koffie	"De holbewoners schilderden met aarde."
Middeleeuwen	Geel	Kurkuma, bloemen	"De ridders gebruikten kruiden en bloemen."
Victoriaans	Paars	Rode kool + citroen	"Uitvinders experimenteerden met groenten."
Jaren '80	Rood/roze	Bieten, framboos	"Disco kunst met felle bietenkleuren!"
Toekomst	Blauw	Blauwe bessen, kool	"Ruimteverf gemaakt van ruimtefruit!"

Recept om zelf verf te maken

Benodigdheden:

- 150 gram bloem
- 150 ml koud water
- 200 ml warm water
- 2,5 eetlepel zout
- mengkom
- bakjes om de verf te bewaren
- natuurlijke kleurstoffen (gebruik de materialen hierboven)

Instructies:

Meng alle benodigdheden in een grote mengkom. Klop alles goed door elkaar zodat er geen klontjes in je natuurlijke verf komen. Verdeel dit mengsel over 4 verschillende kommetje. Voeg nu aan elk kommetje een kleurstof toe en roer dit er goed doorheen. Is je natuurlijke verf nog wat waterig? Doe er dan wat bloem bij. Verven maar!

7-jaar

Verzin en bouw je eigen robot of toekomstig dier

Doel: creëren, fantasie gebruiken

Duur: 2-3 uur

Benodigheden:

- grote vellen papier of karton
- stiften, wasco's, kleurpotloden
- restmaterialen: wc-rolletjes, dopjes, rietjes, ijsstokjes, aluminiumfolie, kartonnen doosjes
- lijm en plakband
- stickers of wiebelogen (extra leuk voor jonge kinderen)

Verloop

1. Intro

Vertel de kinderen een kort verhaal: "Stel je voor dat er in de toekomst dieren of robots bestaan die wij nog niet kennen. Misschien kan een dier vliegen en zwemmen tegelijk, of heeft een robot armen van rietjes!"

Laat eventueel plaatjes zien van robots of fantasiedieren (bijv. eenhoorns, draken, vriendelijke robots).

2. Fantaseren

Vraag:

- a. Hoe zou jouw dier/robot eruitzien?
- b. Wat kan hij allemaal? (springen, zingen, vliegen, licht geven, praten, enz.)

Laat de kinderen dit eerst zelf bedenken en vertellen.

3. Knutselen

a. Kinderen bouwen hun eigen toekomstdier of robot met restmaterialen óf tekenen hem op groot papier.

b. Gebruik wiebelogen of stickers om het dier levendig te maken.

4. Presenteren

Iedereen mag kort laten zien wat hij/zij gemaakt heeft en vertellen wat zijn robot of toekomstdier kan.



Tips

- Houd de materialen groot en eenvoudig om frustratie te voorkomen.
- Benadruk dat alles goed is: er bestaat geen "fout" toekomstdier of robot.

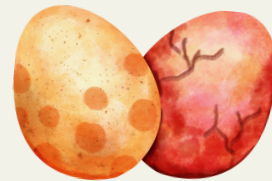
Oertijdjacht: dino-eieren zoeken

Doel: fantasie gebruiken, bouwen, zoeken

Duur: 30 min - 1 uur

De activiteit:

De kinderen worden jagers en verzamelaars, net als in de oertijd. Ze gaan op zoek naar "dino-eieren" die verstopt liggen.



Vorbereiding:

Materialen:

- plastic ballen, plastic eitjes
- stickers of tekeningen van dino's om op de eieren te plakken
- mandjes, emmers of kleine zakjes om de eieren in te verzamelen
- een speelruimte binnen of een afgebakend gebied buiten

Aankleding (optioneel):

- "dino sporen" op de grond (uitgeknipte voetafdrukken)
- "nestjes" van stro of papier waar meerdere eieren kunnen liggen
- dino geluiden op de achtergrond voor sfeer

Spelvarianten:

1. Eieren zoeken:

Verstop de eieren op verschillende plekken, maak het ze niet te makkelijk. De kinderen zoeken in groepjes en verzamelen zoveel mogelijk eieren.

2. Opdrachtkaarten:

Sommige eieren bevatten een opdracht (bijv. spring als een dino, maak een brul, tel tot 10). Pas als de opdracht gedaan is, mag het ei mee naar het nest.

3. Dino-nesten maken:

Elk groepje moet een nest bouwen (met doeken, hoepels of touwen) en daar hun gevonden eieren in leggen. Wie heeft het grootste of mooiste nest?

4. Kleurenjacht:

Geef ieder kind een kleur toegewezen (rood, blauw, geel). Ze mogen alleen hun eigen kleur eieren verzamelen.

5. Tijdsdruk:

Zet een zandloper of timer. Kunnen de kinderen alle eieren vinden voordat de "T-rex" terugkomt?

7+ jaar

Tijdreiskoks

Doel: koken, tijdperken ontdekken, technieken leren

Duur: 1,5 tot 2 uur

Prehistorie – Oerbroodjes met kruidendip

Bereidingswijze:

1. Doe bloem, bakpoeder en zout in een kom.
2. Voeg olie en water toe. Kneed met je handen tot een zacht deeg (mag een beetje plakkerig zijn).
3. Verdeel in bolletjes.
4. Vorm er “oersteentjes” of “fossielen” van (platdrukken, indrukken met een stokje, handafdruk, schelpafdruk enz.).
5. Kort in de pan of oven bakken.
6. Dip maken van yoghurt en verse kruiden.

Ingrediënten:

- 50 g bloem
- 1 tl bakpoeder
- ½ tl zout
- 2 el olie
- 120 ml water
- yoghurt
- kruiden (knoflook)

Middeleeuwen – pasteitjes

Bereidingswijze:

1. Vulling maken met groente en eventueel (gebakken) kip of vegetarische vervanger.
2. Vouw het bladerdeeg (als envelop of taartje).
3. Bestrijken met ei.
4. 20 minuten bakken in de oven op 200 °C.

Ingrediënten:

- bladerdeeg
- ei
- kip
- prei
- wortel
- ui
- kruiden

De Toekomst – Glow in the dark dessert

Bereidingswijze:

1. Kinderen maken een futuristische jelly. Meng limonade met gelatine en zet 2-3 uur in de koelkast.
2. Versieren met slagroom, eetbare glitters, blauwe bessen
3. Serveren in doorzichtige cups.

Ingrediënten:

- bladerdeeg
- ei
- kip
- prei
- wortel
- ui
- kruiden

7+ jaar

Jaren 90 spelletjesmiddag

Doel: plezier, spelen

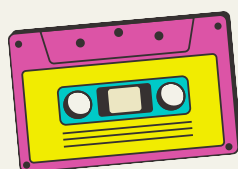
Duur: 2-3 uur



Ontdek de 90's!

Organiseer een spelletjesmiddag met de volgende jaren 90 activiteiten:

- Landje veroveren:
Teken een veld met vakjes en probeer stukjes van elkaars land in te pikken: spannend en strategisch!
- Omgekeerd verstoppertje:
Een iemand verstopt zich en de rest zoekt. Wie de verstopper vindt, kruipt er stilletjes bij tot iedereen verdwenen is.
- Discohoek:
Dans op jaren 90 hits (denk aan Vengaboys, Backstreet Boys, Spice Girls).
- Knikkeren:
Schiet knikkers in een kuiltje of probeer knikkers van een afstand weg te schieten.
- Touwtje springen:
Gebruik een dubbel touw. Wie springt er het langst?
- Tikkertje met verlos:
Word je getikt, dan sta je stil. Teamgenoten kunnen je weer vrij tikken.
- Elastieken:
Maak creatieve figuren.
- Diabolo/joyo:
Oefen coole trucjes met een diabolo of een joyo.
- Stoepkrijten:
Teken samen een hinkelbaan en kijk wie het verst komt.
- Spijkerpoepen:
Met een spijker aan een touwtje om je middel probeer je de spijker in een fles te mikken.



7+ jaar

Schrijven met hiërogliefen

Doel: woorden spellen, ontdekken, tekenen

Duur: 1-2 uur

Benodigheden:

- papier of stevig karton
- potloden, stiften of verf
- waxinelichtje en kaarsvet (of lijmpistool + wasco voor een veiligere waxzegel)
- lepel of knutselstempel (om afdruk te maken)
- envelop (of dubbelgevouwen papier)



Stap 1: Bedenk een eigen hiërogliefen-alfabet

- Maak een lijstje van de letters A t/m Z.
- Laat kinderen voor elke letter een symbool bedenken, bijvoorbeeld:
 - A = zonnetje 🌞
 - B = golfjes 🌊
 - C = oog 👁
 - D = vogel 🐦
- Leg ze op een blad als een soort “codeblad” (hun geheime alfabet).

Stap 2: Schrijf een brief

- Kinderen schrijven (of tekenen) een korte boodschap gecodeerd in hun hiërogliefen.
- Je kan ze ook een brief laten schrijven voor een koning of een ander personage: “Lang leve de koning!” wordt een rij tekeningen uit hun alfabet.
- De brieven eventueel versieren met gouden randen, tekeningen van piramides, kronen of draken.

Stap 3: Vouw en verzegel de brief

1. Vouw de brief en stop hem in een envelop.
2. Smelt wat kaarsvet (met begeleiding, afhankelijk van de leeftijd).
3. Druppel het kaarsvet op de sluiting.
4. Druk er een muntje, knoop of eigen stempel op → zo ontstaat een waxzegel.



7+ jaar

Schrijven met hiërogliefen (vervolg)

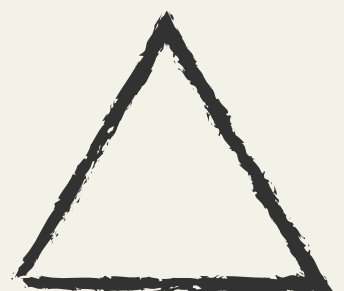
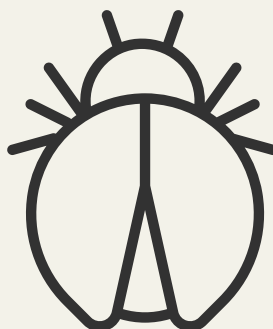
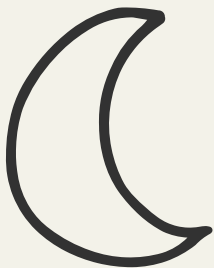
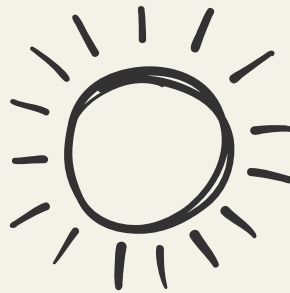
Doel: woorden spellen, ontdekken, tekenen

Duur: 1-2 uur

Stap 4: Ritueel van overhandiging

- Kinderen mogen hun brief officieel overhandigen "aan de koning".
- Eventueel kun je er een kleine troonzaalceremonie van maken, waarbij de koning de brieven ontvangt en de kinderen bedankt.

Voorbeelden voor een hiërogliefen-alfabet



7+ jaar

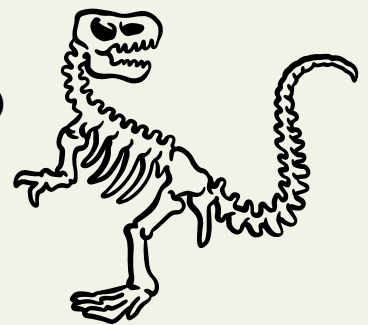
Bouw je eigen dinoskelet

Doel: onderzoeken, creëren

Duur: 1-2 uur

Benodigheden:

- grote vellen karton of dik papier
- potloden en zwarte stiften
- scharen (of vooraf uitgeknipte vormen)
- satéprikkers, rietjes of ijsstokjes (voor bottenstructuur)
- waskrijt, verf of houtkleurige stiften
- lijm / plakband
- optioneel: klei of zoutdeeg (om 3D-botten te maken)
- afbeeldingen van dinoskeletten als voorbeeld



1. Kies je dino

Laat kinderen kiezen: T-Rex, Triceratops, Brachiosaurus of Velociraptor. Je kunt voorbeeldplaten neerleggen zodat ze een idee krijgen hoe het skelet eruitziet.

2. Botten maken

- Optie 1 (2D): Laat kinderen de botten tekenen op karton en uitknippen.
- Optie 2 (3D): Maak botjes van klei of zoutdeeg. Laat ze eventueel vooraf drogen. Gebruik satéprikkers/rietjes als lange botten (armen, benen, staart).

3. Skelet leggen

- Op een groot vel papier leggen ze de botten in de juiste volgorde neer.
- Samen puzzelen: welke bot hoort waar? Ruggenwervel → ribben → poten → staart.
- Daarna vastplakken met lijm of tape.

4. Archeoloogspel (optioneel extra leuk)

Verstop de botten in een bak met zand of rijst. Laat de kinderen "opgraven" met kwastjes en lepeltjes. Daarna samen het skelet opbouwen alsof ze echte paleontologen zijn.



7+ jaar

Verkleeden zoals vroeger

Doel: kledingstijlen uit verschillende tijden ontdekken

Duur: 1-1,5 uur



Weet jij wie Madonna, Michael Jackson of Elvis zijn? Popsterren met een opvallende eigen kledingstijl. Maar ook verschillende tijdperken hebben een eigen modestijl. Zoals de Rock-'n-rolltijd of de jaren '20. Bekijk de kleding van toen.

Stap 1 – Kies wat je leuk vindt:

- een rok die kan zwieren (rock-'n-roll)
- een broek met heel wijde pijpen in een vrolijke kleur
- een jurk met sliertjes of franjes
- een glitterjasje dat glimt
- een topje met kettingen en armbandjes

Stap 2 – Maak je kledingstuk:

- Gebruik papier, stof, een laken.
- Knip of scheur stukjes.
- Versier met glitters, stickers, verf of wol.
- Maak sieraden van papierstroken, rietjes of kralen.



Stap 3 – Creër een zelfgekozen haarstijl:

- vetkuif → kam je haar met wat gel naar achter
- veel volume → kam het haar een beetje warrig omhoog
- felle kleuren → gebruik gekleurde sliertjes in je haar

Stap 4 – Modeshow!

- Trek je outfit aan.
- Loop over de "catwalk" (gebruik een mat of strook papier).
- Zet muziek op voor de sfeer.
- De anderen mogen klappen en juichen.

