

**Naam activiteit:** Lantaarn in de knoop.

**Doel activiteit:**

leren dat er een stroom kring nodig is om bv een lampje te laten branden.

**Beschrijving van de activiteit:**

Neem een bundel draad of snoer van de zelfde kleur, maak er grote lussen en knopen in.

Zorg er voor dat de uiteinde aan beide kanten zijn gestript. (buitenmantel er af).

Let op, gebruik geen blanke draden, hier mee lukt dit programma onderdeel niet!

Door steeds 1 draadje van het uiteinde links op de contact strip links te drukken, en dit zelfde te doen aan de rechter kant kun je de stroomkring sluiten, dit werkt alleen als je het juiste draadje heb.

Het leukste is om zeker een 8 tot 10 tal stukken draad te nemen zo blijft er een uitdaging in zetten. Je zou er een wedstrijdje van kunnen maken wie het eerste de stroom kring sluit en de Lantaren laat branden wind.

**Benodigd materiaal:**

1x de Lantaarn Print, deze moet wel vooraf in elkaar gezet zijn en werken zo als bedoeld.

Een 2e is nodig als je met 2 groepjes tegelijk wil spelen.

**Veiligheid:**

N.V.T.

**Tips:**

Probeer bij een autodemontage bedrijf (autosloperij) aan een draad boom te komen,

Dit zorgt er in 1 keer voor dat je veel draden hebt, deze kun je stiekem in de bundel kruisen zo dat de draad kleuren links en rechts niet meer overeen komen.

**Vorbereidingstijd:**

Ongeveer 15 min,

**Spelduur:**

5-15 minuten

**Activiteitengebied:**

**Leeftijdsgroep:**

Bevers & Welpen

**Groepsgrootte:**

1 tot 5

**Locatie:**

Binnen, buiten in en rondom clubhuis en/of wachtschip.

**Awards:**

Development award / Nature award

**Bijlage:**

N.V.T.