

Meesters - en Juffendag

feestboekje



naam _____

informatie

Geen feest zonder de schoolgoochelaar! Schoolgoochelaar John Negenkerken treedt al vele jaren op scholen op met de meest fantastische en diverse goochel- en buikspreekvoorstellingen.

De Goochelschool

Meesters - en juffendag

Deze voorstelling is sinds de Kinderboekenweek 2005 misschien wel zijn meest geboekte basisschoolvoorstelling. Al honderden keren trad hij hiermee op. Het grote succes van 'De Goochelschool' is te verklaren in het feit dat deze voorstelling alles heeft wat kinderen in de leeftijd van 4 t/m 12 jaar - maar 'stiekem' ook hun meesters en juffen! - aanspreekt. Zoals natuurlijk heel veel goocheltrucs, buikspreek, kinderkomedie en diverse workshop-elementen.

Deze voorstelling is 'multi-inzetbaar' voor alle soorten feesten waar een basisschool mee te maken heeft. Denk maar eens aan:

- meesters – en juffendag
- kindercarnaval
- lentefeest
- zomerfeest
- feestweek
- jubileumviering
- opening of heropening van een nieuw schoolgebouw
- afscheidsfeest van de directeur of een leerkracht
- Kinderboekenweek
- Sinterklaasfeest
- Kerstmis

Elke voorstelling is in overleg aan te passen.
Alles wordt voor u geregeld. John Negenkerken berekent geen reiskosten, neemt een prachtig decor mee en geluid (tot 150 personen).

Klik hier voor de [Goochelshow](#)



Kinderboekenweek

De Kinderboekenweekvoorstelling is een vast onderdeel in de voorstellingen die schoolgoochelaar John Negenkerken presenteert.

Ook dit jaar - 2016 - heeft John weer een fantastische en hilarische show in petto. Zijn 'eigen' opa en oma zijn op school uitgenodigd om te vertellen over vroeger. In de voorstelling komen diverse thema's aan bod en de kinderen bepalen hoe de voorstelling verloopt. Hierdoor is geen enkele voorstelling hetzelfde.

Enkele thema's: lezen is leuk, hersengymnastiek en respect voor jong en oud.
Zoals altijd is er een gratis werkboekje beschikbaar.

Klik hier voor de [Kinderboekenweek-voorstelling](#)



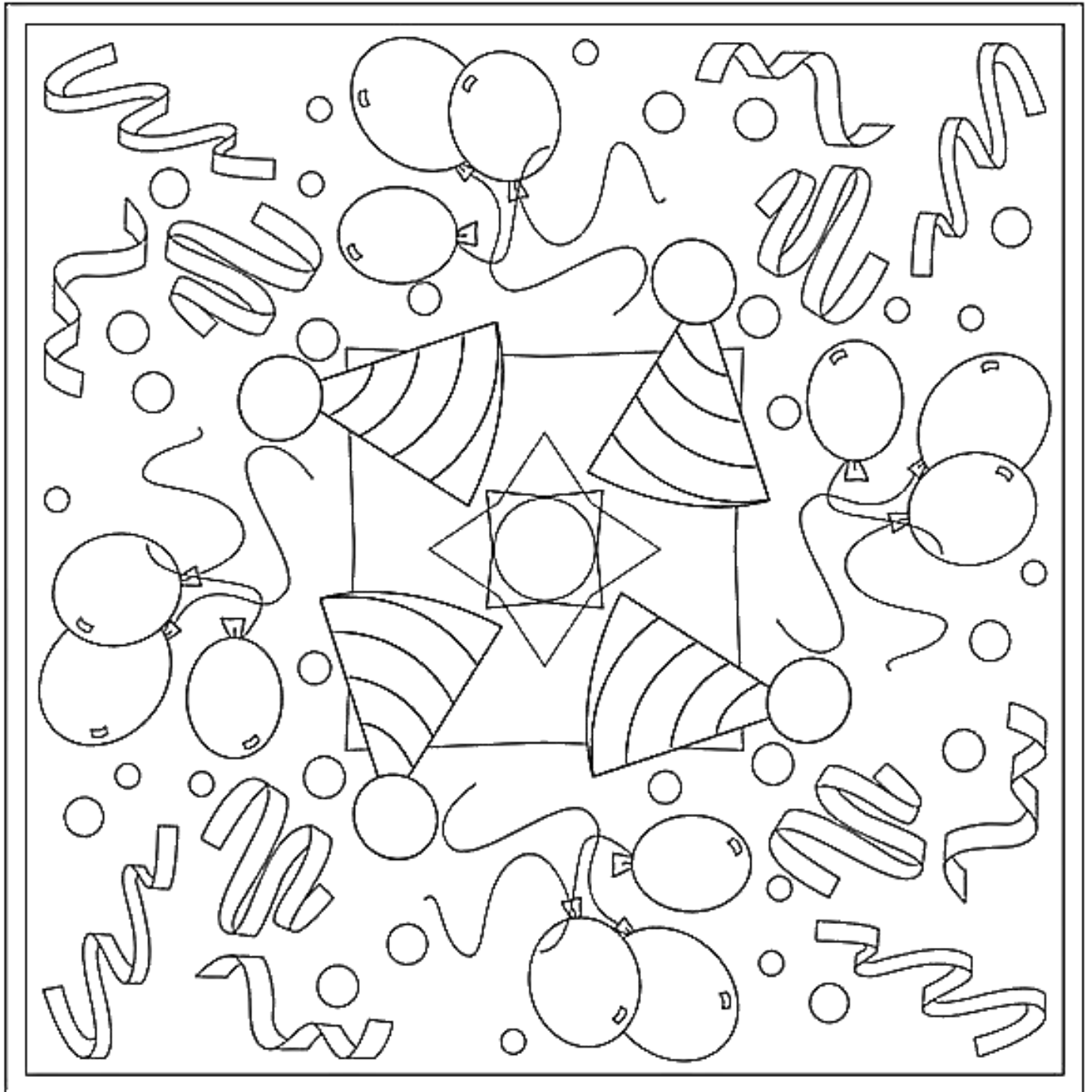
Kleuters

Speciaal voor de kleuters heeft John Negenkerken de show: 'Het circus is hier!' In deze interactieve kleutervoorstelling 'jongleert' John Negenkerken met diverse goocheltrucs, zijn er diverse circusacts en is er Botje de wonderhond, een hond die gedachten kan lezen. Samen met de kleuters maakt onze schoolgoochelaar er een dolle boel van!

Klik hier voor de [Kleuter-voorstelling](#)



mandala



Pesten is niet leuk

'De gewone superheld' is één van de meest geboekte voorstellingen over pesten in Nederland. Schoolgoochelaar John Negenkerken helpt scholen om het onderwerp 'pesten' bespreekbaar te maken. Een onderwerp dat helaas op veel scholen in meer of mindere mate aan de orde is. Op een voor de kinderen in deze leeftijd begrijpelijke manier legt de schoolgoochelaar uit over:

- pesten
- plagen
- cyberpesten
- wat te doen als je gepest wordt !?
- pesten via je telefoon
- wat kun jij doen als je ziet dat er iemand gepest wordt !?

John gebruikt grapjes, goocheltrucs, 'spreekt buik' en gebruikt de input van de kinderen als metafoor.

Ook bij deze voorstelling hoort een leerzaam en leuk werkboekje. Aanrader !!!

Klik hier voor de [Pesten is niet leuk-voorstelling](#)



Koningsdag

Speciaal voor scholen en diverse Oranjeverenigingen heeft Schoolgoochelaar en buikspreeker John Negenkerken een mooie Koningsdag en Oranjespelen jeugdvoorstelling gemaakt.

De voorstelling heet 'Oranje Boven!' Tijdens deze 100% interactieve voorstelling vol buikspreeken, goochelen en grapjes, wordt er ook spelenderwijs met een aantal leerzame feiten gegoocheld, zoals de Nederlandse vlag, oud Hollandse spelen en een windmolen.

45 minuten top-entertainment! Klik hier voor de [Koningsdag-Oranjespelen-voorstelling](#)

geweldig

referenties



Hallo John,

Zoals ik je al zei, wij vonden het een **geweldig** voorstelling. Echt alle kinderen en ook alle volwassenen hebben genoten!

Je bent een aardige man die respect toont en betrokkenheid voor ieder van ons, en dat komt terug in je optreden. Dat voelt goed. Heel veel dank dat je onze gast wilde zijn!!

Hartelijke groeten,
Anneke Mooi Wilten, Obs De Telescoop - Oss

Dag John,

De kinderen hebben met volle aandacht **genoten** van jouw programma. Alle kinderen van 4 t/m 12 jaar hebben het prachtig gevonden.

Jij betrok alle kinderen op een zeer prettige manier bij het programma. Zelfs de kinderen van groep 8, die op het punt staan naar het voortgezet onderwijs te gaan, hebben genoten. Het was jouw kracht deze leerlingen steeds te betrekken bij het gebeuren.

We zijn je zeer dankbaar voor dit optreden en het is zeker een aanrader voor anderen.

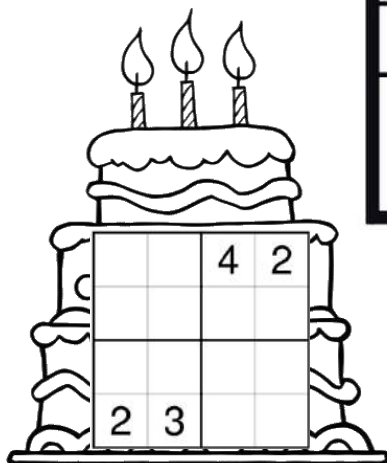
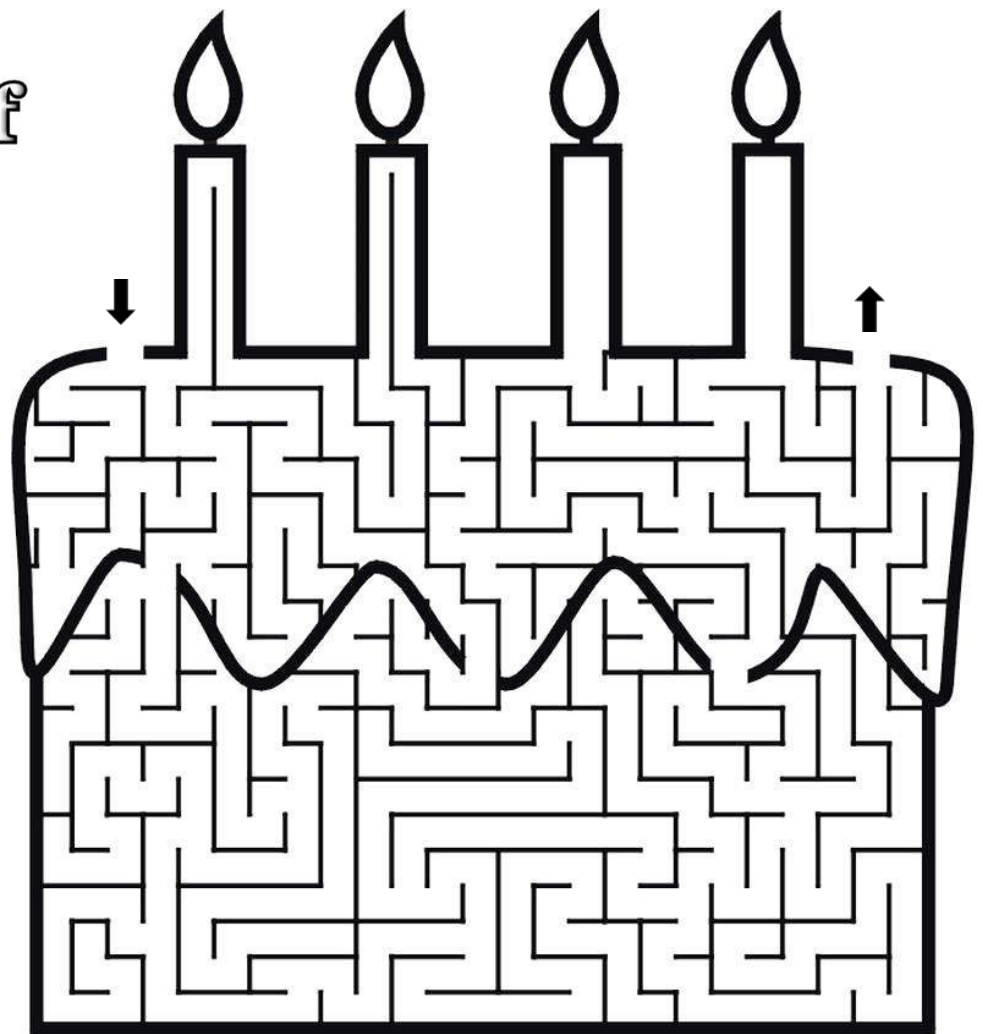
Met vriendelijke groet,

Herman Kuipers, directeur St. Henricusschool

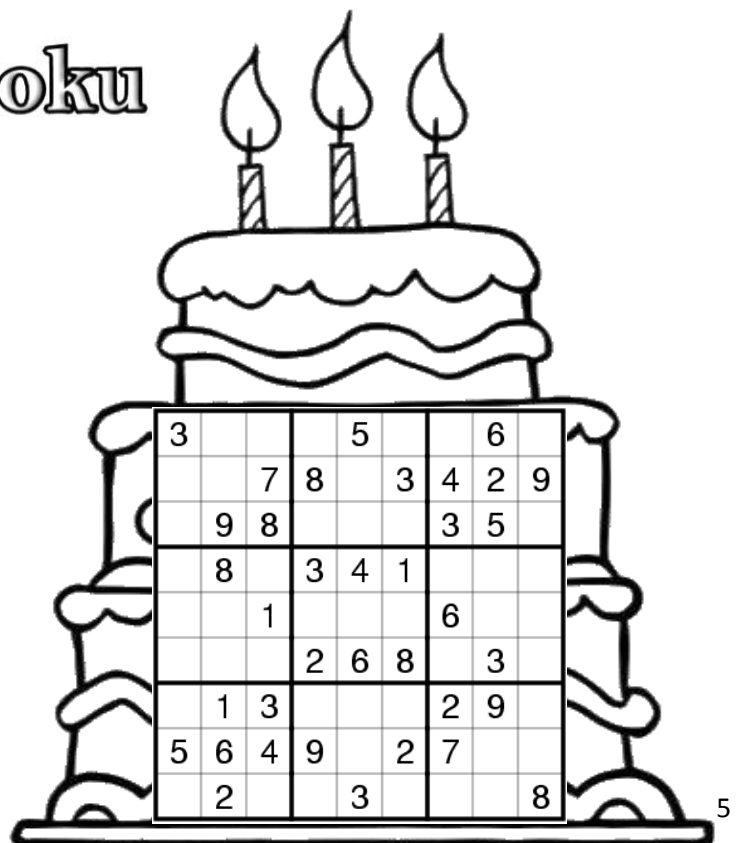
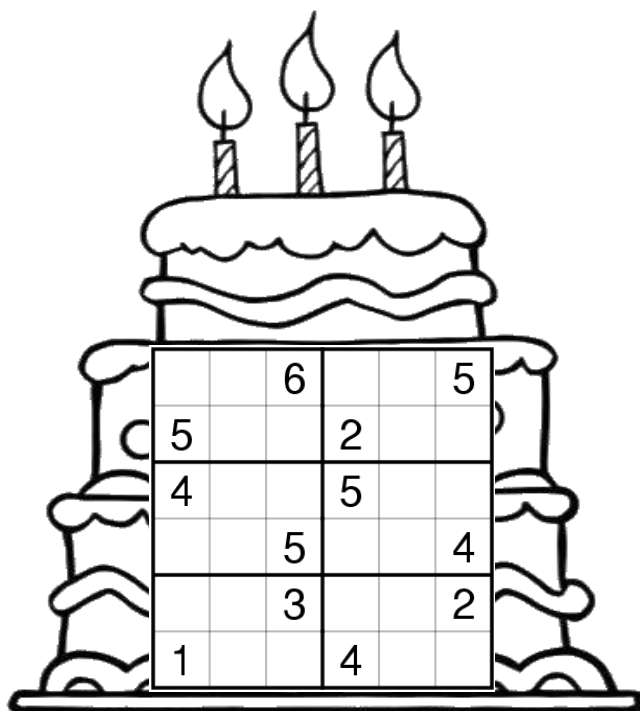
genoten



doolhof



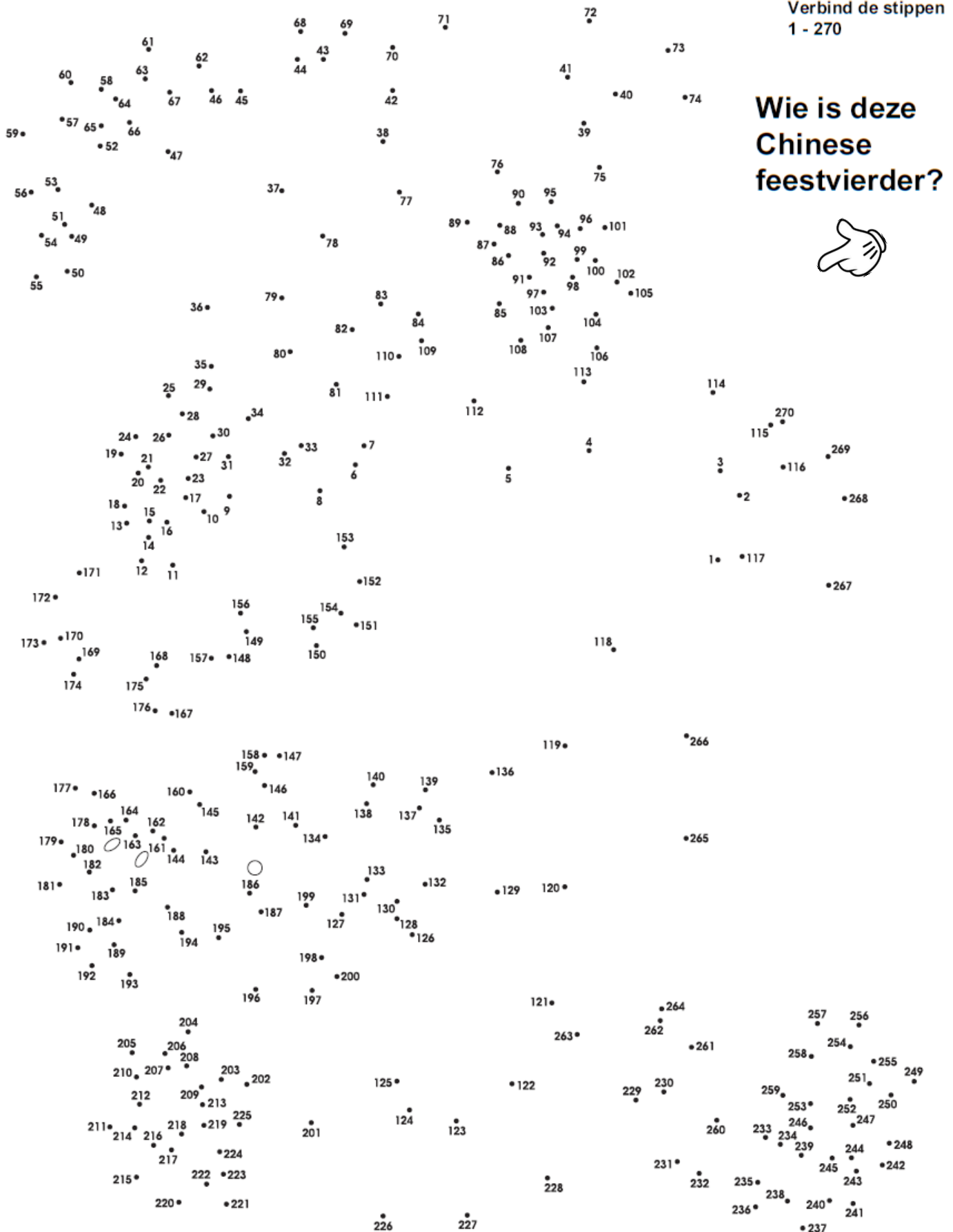
sudoku



Super stip naar stip

Wie is deze Chinese feestvierder?

Verbind de stippen
1 - 270



kleurplaat

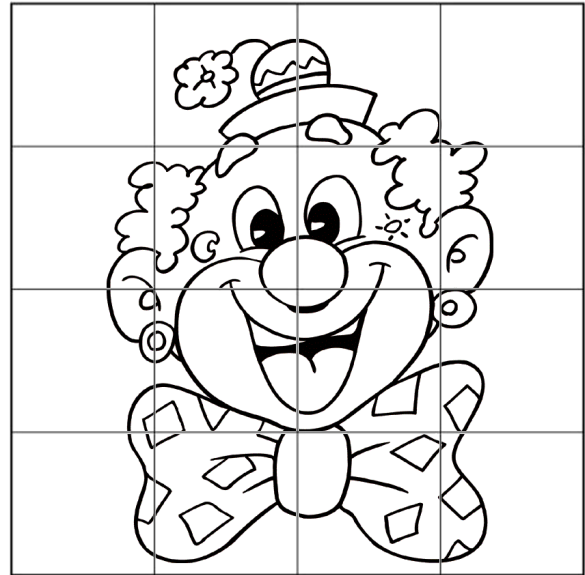


leuk om te doen

Kun jij deze clown in het groot
hieronder natekenen?

Knap hoor!

Daarna inkleuren.



woordzoeker

Woorden die je moet zoeken:

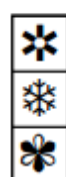
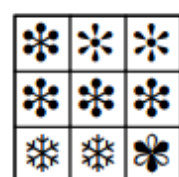
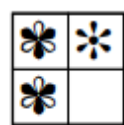
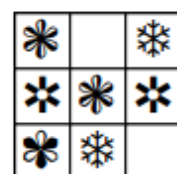
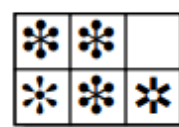
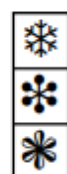
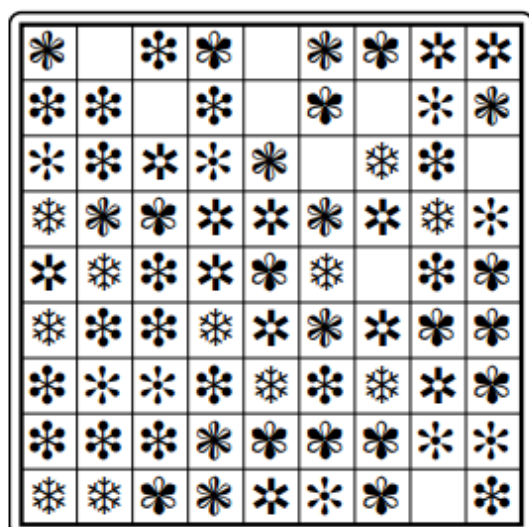
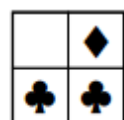
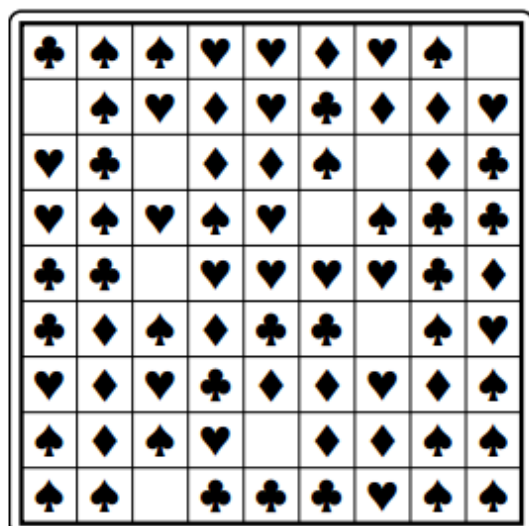
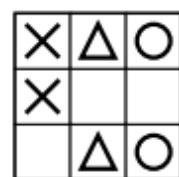
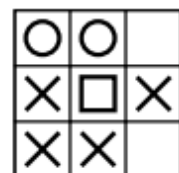
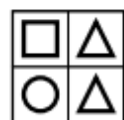
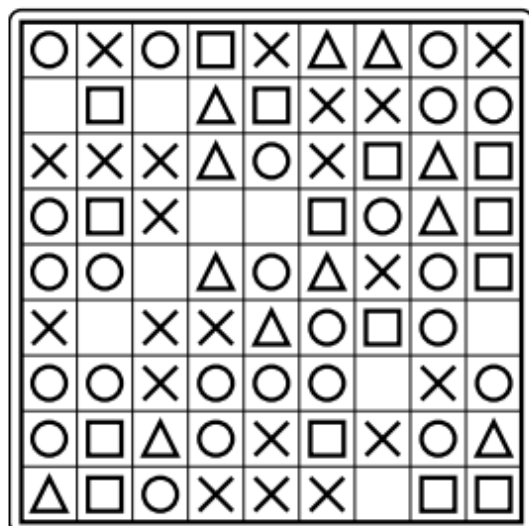
ballonnen – bloemen – cadeautjes – confetti – dansen –
feestboekje – muziek – hoedje – feliciteren – gezellig – ijsjes
juffen – lachen – limonade – lol – meesters – optreden
playbackshow – plezier – pret – prijsjes – schoolgoochelaar
serpentes – slingers – snoepen – spelletjes – taart – trakteren
verjaardag – zingen

r	n	s	e	r	p	e	n	t	i	n	e	s	b	i	k	t	e	n	r
a	e	e	e	s	r	e	t	s	e	e	m	e	a	t	e	a	c	e	n
a	n	r	r	j	t	e	b	n	e	d	a	s	l	t	i	a	m	f	t
l	s	s	r	e	t	a	a	l	p	r	e	t	l	e	z	r	i	f	v
e	n	a	e	c	t	u	p	l	o	j	a	y	o	f	u	t	l	u	s
h	e	e	t	j	i	i	a	l	t	e	f	x	n	n	m	g	p	j	t
c	m	b	d	r	s	m	c	e	a	d	m	p	n	o	i	i	l	t	c
o	g	n	m	e	n	j	l	i	d	y	f	e	e	c	h	l	e	r	i
o	a	e	t	i	r	l	i	g	l	a	b	u	n	i	r	l	z	a	f
g	d	h	l	o	e	t	e	r	e	e	c	a	n	c	s	e	i	k	e
l	r	c	h	p	s	r	p	i	p	i	f	e	c	e	y	z	e	t	e
o	a	a	s	o	r	t	s	o	a	e	p	s	j	k	d	e	r	e	s
o	a	l	z	y	e	n	n	t	n	e	k	s	o	l	s	g	o	r	t
h	j	r	i	a	g	d	t	o	o	e	j	r	r	o	a	h	u	e	b
c	r	p	n	e	n	c	j	n	t	i	t	c	r	l	r	a	o	n	o
s	e	r	g	e	i	g	s	e	d	s	e	e	a	a	e	t	i	w	e
e	v	l	e	e	l	r	e	p	h	d	a	n	s	e	n	a	a	e	k
o	t	t	n	s	s	i	e	h	t	a	e	e	e	f	f	d	n	e	j
e	d	a	n	o	m	i	l	c	r	v	r	r	a	a	o	t	r	n	e
i	a	o	b	n	l	t	s	f	r	b	r	f	a	h	g	f	n	n	y

Puzzelstukken

De kleine losse puzzelstukken die je aan de rechterkant ziet staan, zitten ook in het grote vierkant aan de linkerkant verstopt. Kun jij ontdekken waar?

Heb je een puzzelstuk gevonden, zet er dan een lijntje omheen of kleur het stukje.

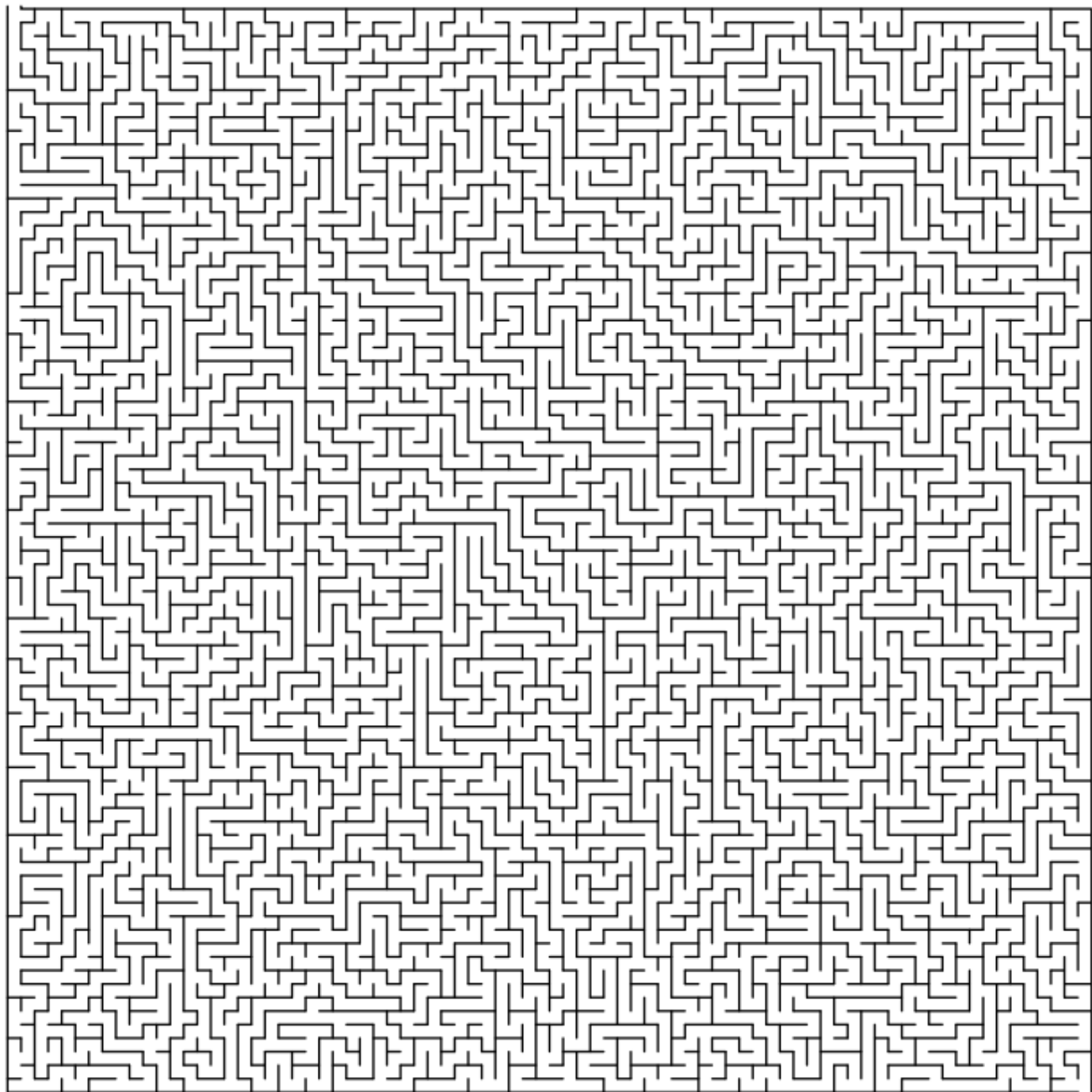


superdoolhof

Deze goochelaar weet niet waar hij de uitgang
moet vinden van dit enorme doolhof.
Makkie toch?! Of toch niet? Werk met je potlood!



 start



Finish 

Letterblokken

De letterblokken die je hieronder ziet staan moeten in de juiste volgorde gezet worden.
Als je het goed doet, lees je twee keer een zin. Weet je welke zinnen?

N	S	S	T	A	K	T	L	A	A	E	S	T	!		O	O	L	R	J			
G	O	O	K	E	N	L	K	O	O	L	O	H	N		E	E	V	A	O	P		
F	E	E		N	E	C	H	E	S	C	H		M	A	S	C	H	R	F	E	N	E
G	E	N	U	P	E	K	E	R														

S	C	H																				

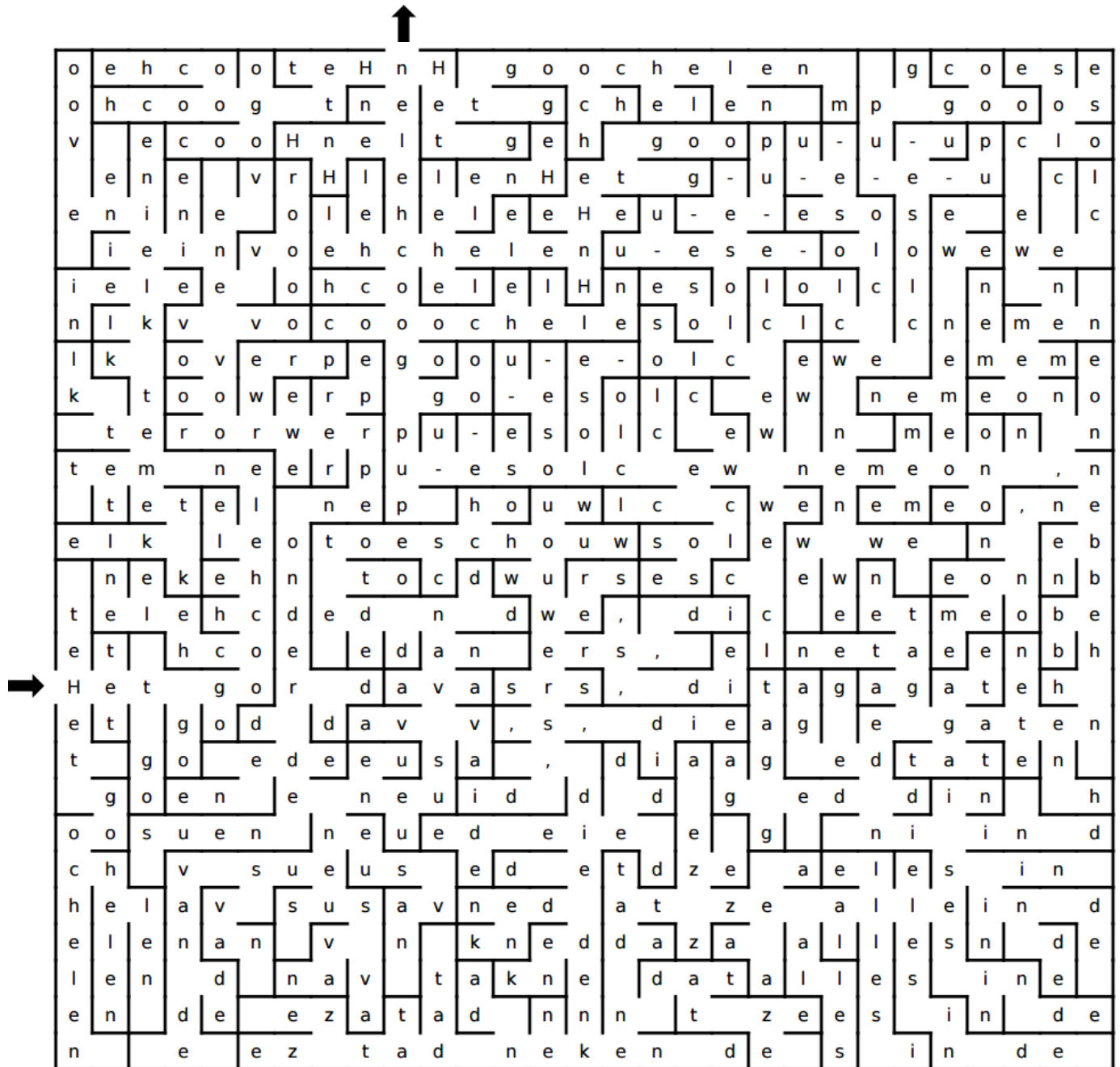


I J N	S C H	A K E	T O	F E	G O O	S O	E T
I J K	C T E	O M	N S T	B A R	I S	R U C	S T
N M O	C H E	E V	E O	F F E	D E	E S C	G E L
E R M	L E N	K U	N .	H O U	E T	N M	W E R

G	O	O																				

verborgen zin

In dit doolhof is een zin verborgen. Het is een weetje over goochelen.
Weet jij wat er moet staan?



Ken jij de KenKen-puzzelblokken?

KenKen puzzels zijn leuk. Maar je moet wel een beetje kunnen rekenen en niet te snel opgeven. Ik leg het je eerst even uit. Kijk ook steeds goed naar de plaatjes.

1. De bedoeling is dat je alle hokjes vult.
In elke horizontale en verticale rij mag elk cijfer maar één keer voorkomen.
Hier zie je de 1 – 2 en 3. Ze komen in elke rij en kolom één keer voor.

5+		3+
4+	3+	
		3

→

5+		3+
2	3	1
4+	3+	
3	1	2
1	2	3

2. Als een vierkant 3 hokjes naast elkaar heeft, gebruik je de cijfers 1 – 2 – 3 .
Van links naar rechts en van boven naar beneden.
Zijn er 4 hokjes naast elkaar, dan gebruik je 1 – 2 – 3 – 4 .
Bij 5x5 hokjes gebruik je 1 – 2 – 3 – 4 – 5 , enz.

	1	2	3
1	5+		3+
2	4+	3+	
3			3

3. De dik-omrande vakken die je in de puzzel ziet noem je hokken. Deze puzzel heeft 5 hokken: ① ② ③ ④ ⑤

5+		3+
4+	3+	
		3

4. Maar er zijn ook opdrachten die je moet uitvoeren.

In het bovenhoekje zie je bijvoorbeeld staan **5+**

Dit betekent dat in dit geval de 2 kleine hokjes van hok ① bij elkaar op moeten worden geteld (want het is **+**) en dat de uitkomst samen 5 moet zijn.

Dat is dus makkelijk, want het kan dus alleen maar 3 en 2 zijn, of 2 en 3 .

5+		3+
4+	3+	
		3

Dat betekent, dat er voor het laatste hokje in de bovenste rij alleen nog maar een 1 overblijft. Want in een rij staan hier de 1, de 2 en de 3.

Er staat in dat hok ② **3+** De 1 hadden we al, dus onder de 1 komt een 2 (samen 3).

In hok ⑤ komt een 3 te staan. Dat was ook niet zo moeilijk, want het is maar 1 hokje.

Als je een KenKen-puzzel invult is het dus handig om éérst de 'losse' hokjes in te vullen.

5. In hok ⑤ staat dus een 3. Je hebt geleerd, dat in dezelfde rij of kolom **nooit** 2x hetzelfde cijfer mag staan.

In hok ③ staat de som **4+** 2 + 2 mag niet, alleen 1 en 3.

De 3 mag niet beneden staan, dus de 1 staat onder in de hoek.

Dan wordt het al lekker makkelijk om de rest in te vullen!

5+		3+
4+	3+	
		3

5+		3+ 1
4+ 3	3+	2
1		3

5+ 2		3+ 1
4+ 3	3+	2
1	2	3

Snap je het een beetje?

In plaats van optellen (+) kan het ook aftrekken (-), delen (:) of keer (x) zijn.

Veel plezier!

3+	3	5+
	4+	
3		

5+	3+	1
		5+
4+		

4+		3+
6+	2	
		3

1	7+		6+
3+		3	
7+		3+	4+
6+			

3+		9+	6+
7+			
	5+	2	
1		7+	

9+			11+
3+		4	
	9+		
		4+	

8+	3+	9+		5+
		9+		
3+	9+			
	7+		9+	
7+		6+		

4-		5+	7+	
9+	5+		4-	
		5+		3-
1-	3-	4-	3	
			2-	

Let op !! + en -



Geheime zin

Hieronder staat een geheime 'Crypto-zin'. Wat is een crypto-zin? Een zin die jij moet ontcijferen.

Hoe doe je dat? Elke letter in de zin heeft een nummer van 1 t/m 26, net zoveel als de letters van het alfabet. Dezelfde letters hebben natuurlijk ook hetzelfde nummer. In deze zin heb je de letters K en V al cadeau gekregen. Uiteraard heeft de zin met goochelen te maken.

Hoe nu verder? Kijk welk nummer een E of een N kan zijn, dan ben je al een eind op weg.

Die letters komen in een zin altijd vaak voor. Veel succes!

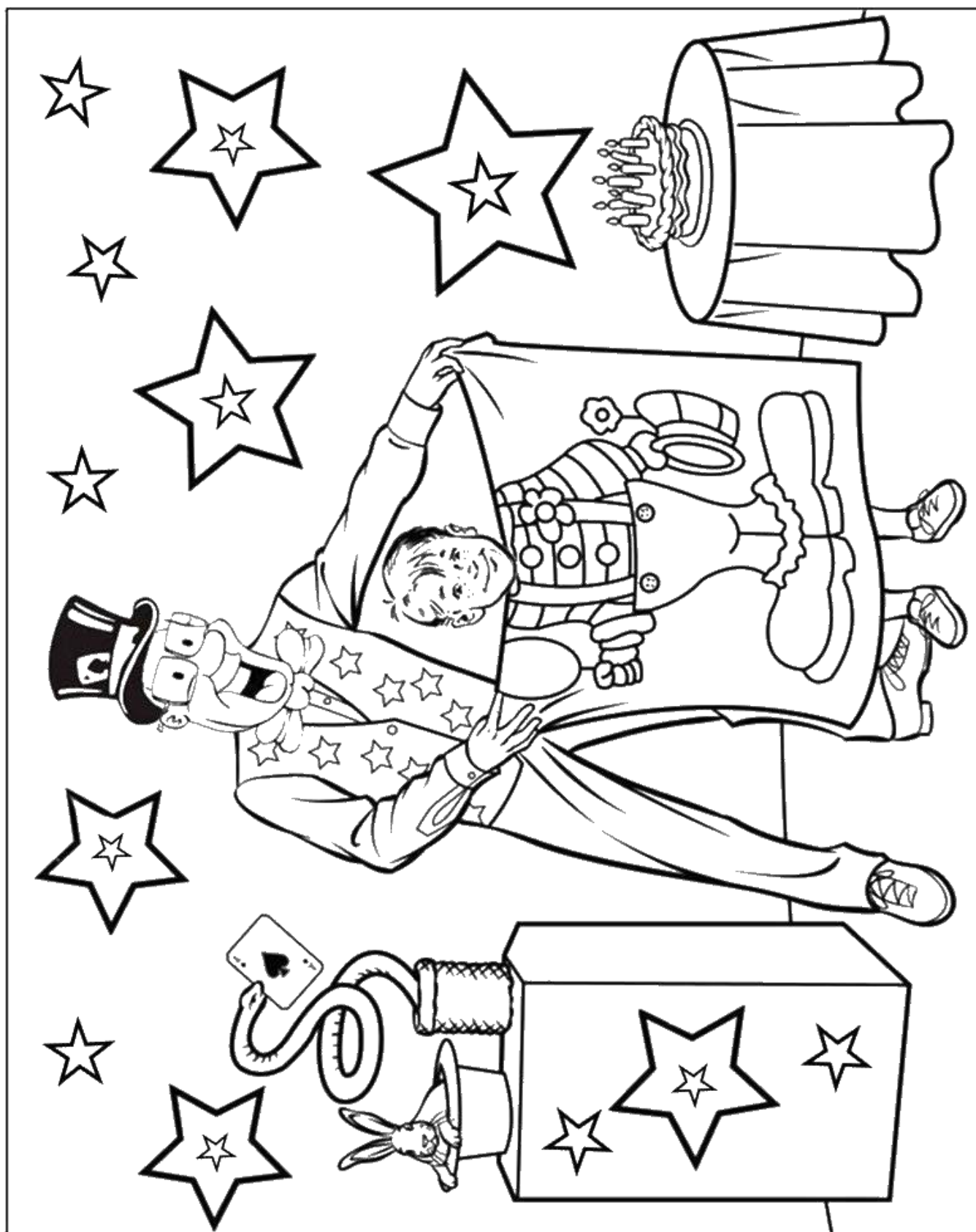
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
										18											20				

[illegible]

Lukte het? Nou eentje **zonder** hulpletters. Andere nummers en letters dan hierboven natuurlijk!

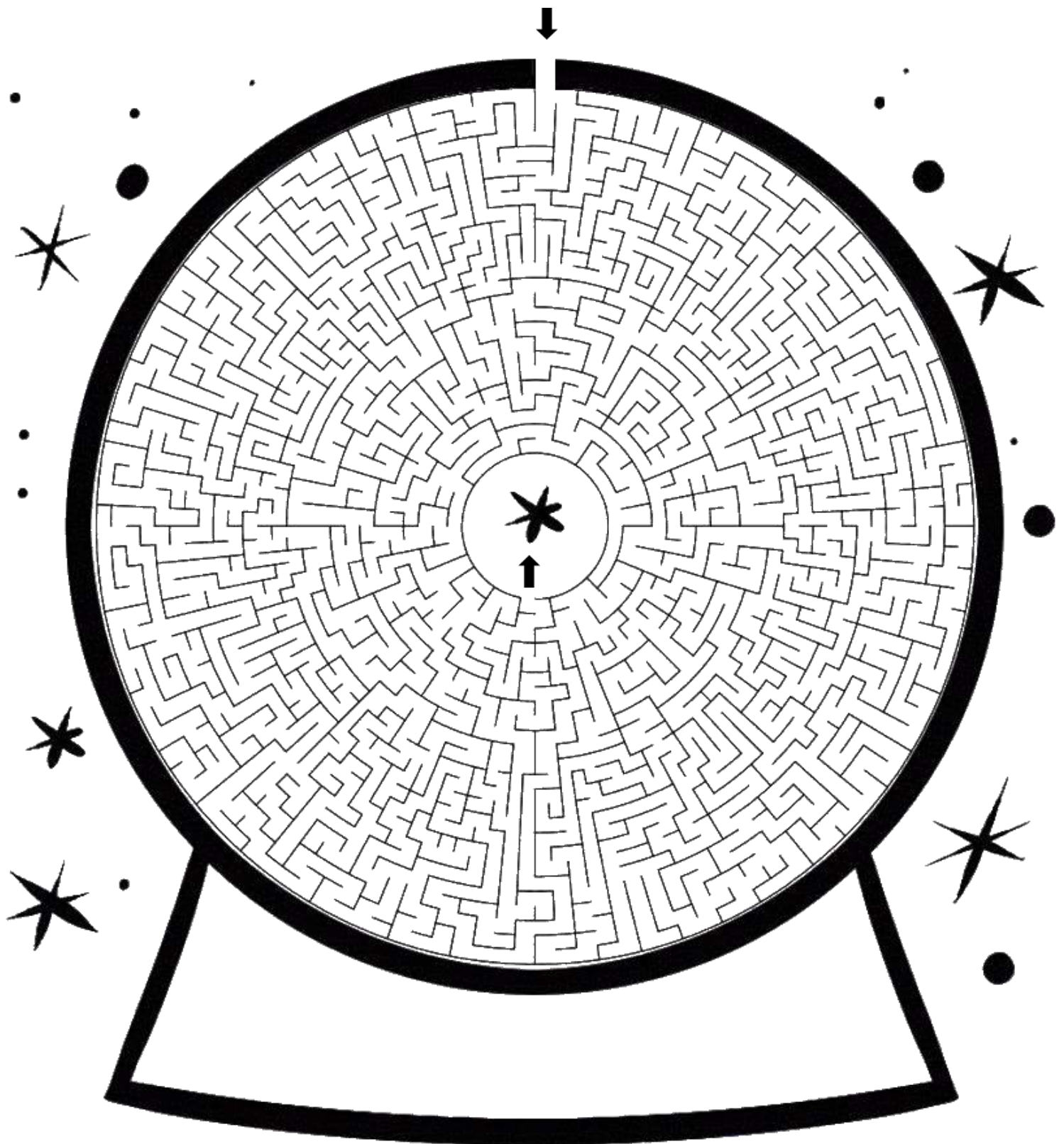
[illegible][illegible]

kleurplaat



Kristallen bol doolhof

Kun jij het midden van de kristallen bol vinden? Ja? Dan mag je een wens doen!



Legwoord

Naast en onder de puzzel staan allemaal woorden die bij dit feest horen. Kun jij ze op de juiste plaats in de puzzel zetten? Kijk steeds goed hoeveel letters een woord heeft.

Let op: de ij staat in 1 hokje.

3 letters:

juf
lol

4 letters:

pret
truc

5 letters:

feest
ijsjes
taart

6 letters:

ballon
dansen
lachen
muziek
podium
vrolijk
zingen

7 letters:

bloemen
kaarten
meester
plezier
prijzjes
snoepen

8 letters:

confetti
gezellig
limonade
optreden
slingers
vuurwerk

9 letters:

polonaise
trakteren
versieren

10 letters:

cadeautjes
serpentine
spelletjes
verjaardag

11 letters:

feestboekje
feesthoedje
feliciteren

12 letters:

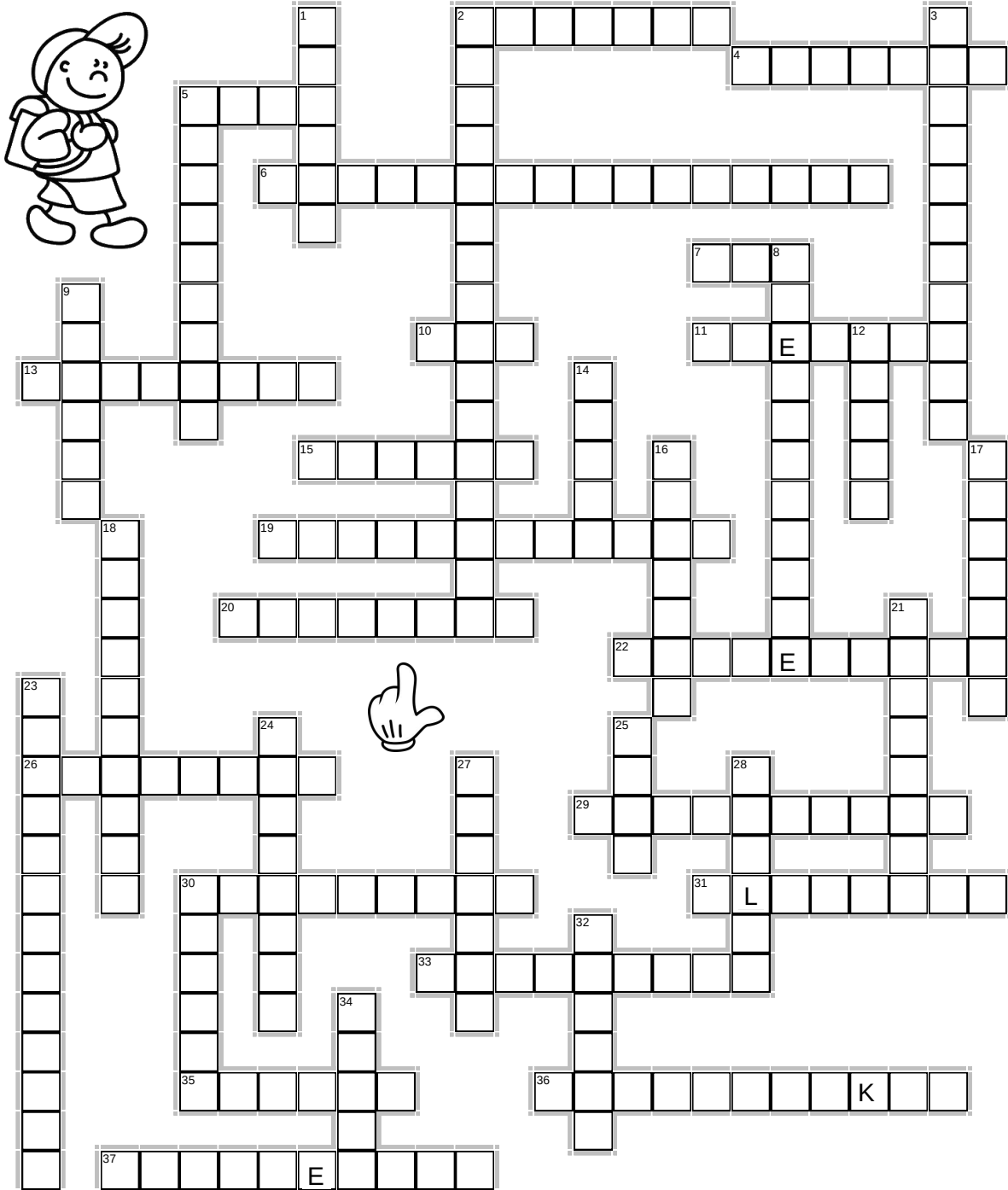
playbackshow

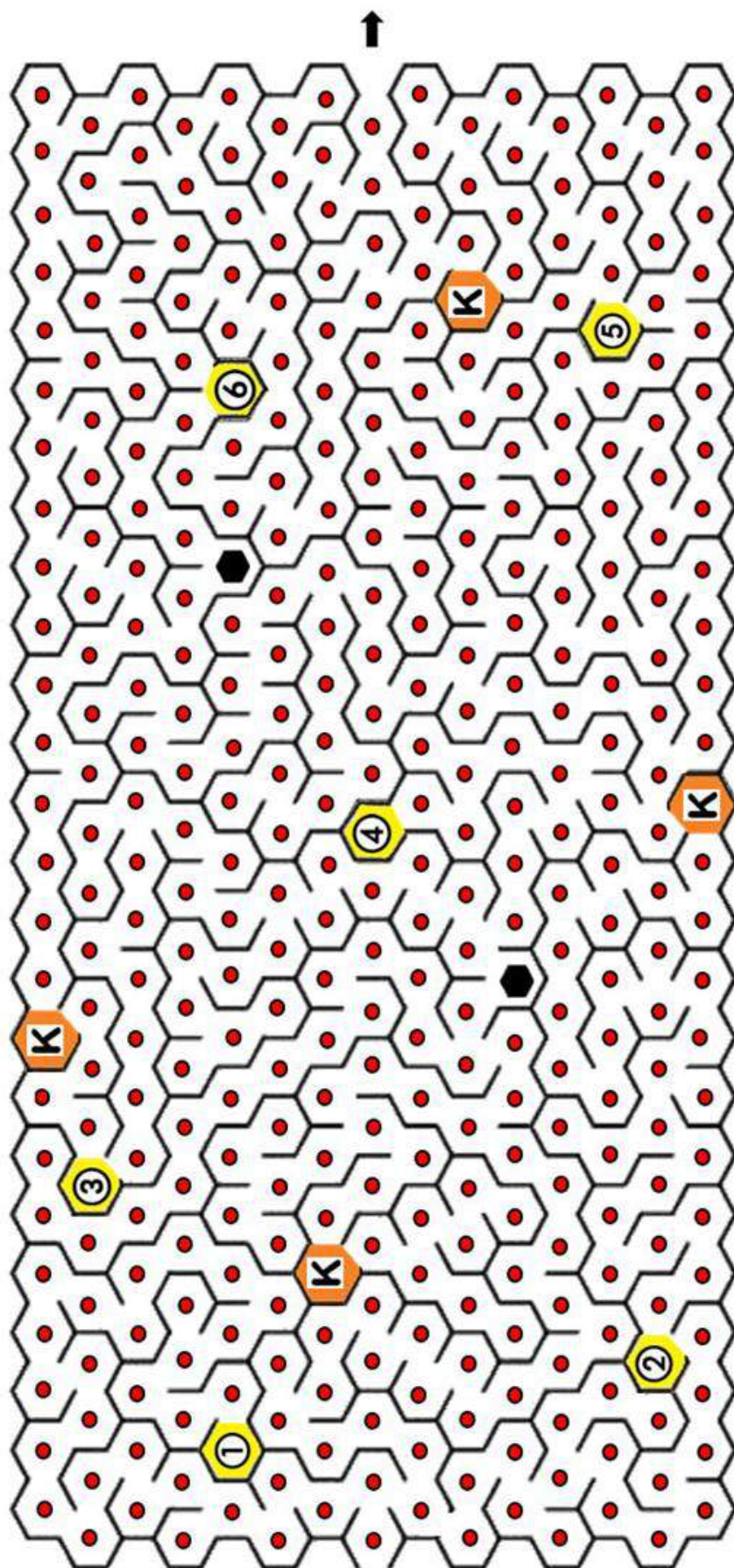
13 letters:

voorbereiding

16 letters:

ceremoniemeester
schoolgoochelaar





Doolhofspel

DRUK HET SPEL IN KLEUR AF OP **A3-FORMAAT**

Spelregels

- Ga van de ingang naar de uitgang. Wie daar het eerst is heeft gewonnen.
- Onderweg moet je zorgen dat je alle gele bijenhokjes (1 t/m 6) verzamelt. Het hoeft niet op volgorde. Als je op een geel bijenhokje komt, kleur je het hokje op je blaadje. (kopieer het extra blad)

Je moet **precies** op een bijenhokje komen. Gooi je meer, dan loop je verder of terug.

- Je gooit steeds met 1 of 2 dobbelstenen. Je mag zelf kiezen. Elke rode stip is 1 punt. Let op: Je mag **niet** door de zwarte lijnen.
- Kom je op een oranje **K** dan pak je een Kans-kaartje. Heb je Kans-kaartjes gebruikt, stop het dan onder op de stapel.

- Kom je op een zwart hokje  dan moet je weer bij de rode beginlijn beginnen, aan de linkerkant van het spel.

- Als je een richting gekozen hebt, loop je door in die richting. Je mag niet steeds van richting veranderen. Alleen als je op een gele bijenkorf bent gekomen, mag je van richting veranderen. Kom je op een hokje met 5 'muurtjes', dan mag je ook keren.



Kans kaartjes (druk af op stevig papier en knip uit)

Ga gratis en snel naar bijenhokje nummer



Je mag dit kaartje even bewaren.

Ga gratis en snel naar bijenhokje nummer



Je mag dit kaartje even bewaren.

Ga gratis en snel naar bijenhokje nummer



Je mag dit kaartje even bewaren.

Ga gratis en snel naar bijenhokje nummer



Je mag dit kaartje even bewaren.

Ga gratis en snel naar bijenhokje nummer



Je mag dit kaartje even bewaren.

Ga gratis en snel naar bijenhokje nummer



Je mag dit kaartje even bewaren.

Je gaat nu direct naar één van de vier hoeken van het speelbord. Je mag zelf kiezen naar welke hoek, maar je mag dit kaartje **NIET** bewaren. Stop het onderop de stapel.

Je gaat nu direct naar één van de vier hoeken van het speelbord. Je mag zelf kiezen naar welke hoek, maar je mag dit kaartje **NIET** bewaren. Stop het onderop de stapel.

Je gaat nu direct naar één van de vier hoeken van het speelbord. Je mag zelf kiezen naar welke hoek, maar je mag dit kaartje **NIET** bewaren. Stop het onderop de stapel.

Je mag je plaats op het speelbord wisselen met één van je medespelers, maar je hoeft het niet te doen. Je mag het kaartje **NIET** bewaren. Stop het onderop de stapel.

Je mag je plaats op het speelbord wisselen met één van je medespelers, maar je hoeft het nog niet te doen. Je mag het kaartje bewaren tot het je uitkomt.

Je mag je plaats op het speelbord wisselen met één van je medespelers, maar je hoeft het niet te doen. Je mag het kaartje **NIET** bewaren. Stop het onderop de stapel.

Je mag je plaats op het speelbord wisselen met één van je medespelers, maar je hoeft het nog niet te doen. Je mag het kaartje bewaren tot het je uitkomt.

Op het moment dat je het uitkomt mag je 3 plaatsen vooruit. Je mag het kaartje bewaren tot het je uitkomt. Stop het daarna onderop de stapel.

Kans kaartjes (druk af op stevig papier en knip uit)

Op het moment dat je het uitkomt mag je 6 plaatsen vooruit. Je mag het kaartje bewaren tot het je uitkomt. Stop het daarna onderop de stapel.

Op het moment dat je het uitkomt mag je 9 plaatsen vooruit. Je mag het kaartje bewaren tot het je uitkomt. Stop het daarna onderop de stapel.

Op het moment dat je het uitkomt mag je 12 plaatsen vooruit. Je mag het kaartje bewaren tot het je uitkomt. Stop het daarna onderop de stapel.

Waar je ook staat, je gaat nu 2 stappen recht opzij in de richting van de uitgang (zwarte pijl). Je stapt misschien over een zwarte lijn. Dat mag nu. Ga niet buiten het veld.

Waar je ook staat, je gaat nu 2 stappen recht opzij in de richting van de uitgang (zwarte pijl). Je stapt misschien over een zwarte lijn. Dat mag nu. Ga niet buiten het veld.

Waar je ook staat, je gaat nu 2 stappen recht opzij in de richting van de rode pijl (start). Je stapt misschien over een zwarte lijn. Dat mag nu. Ga niet buiten het veld.

Waar je ook staat, je gaat nu 2 stappen recht opzij in de richting van de rode pijl (start). Je stapt misschien over een zwarte lijn. Dat mag nu. Ga niet buiten het veld.

Kleur een nummer naar keuze op je honingraat.



Kleur een nummer naar keuze op je honingraat.



Kleur een nummer naar keuze op je honingraat.



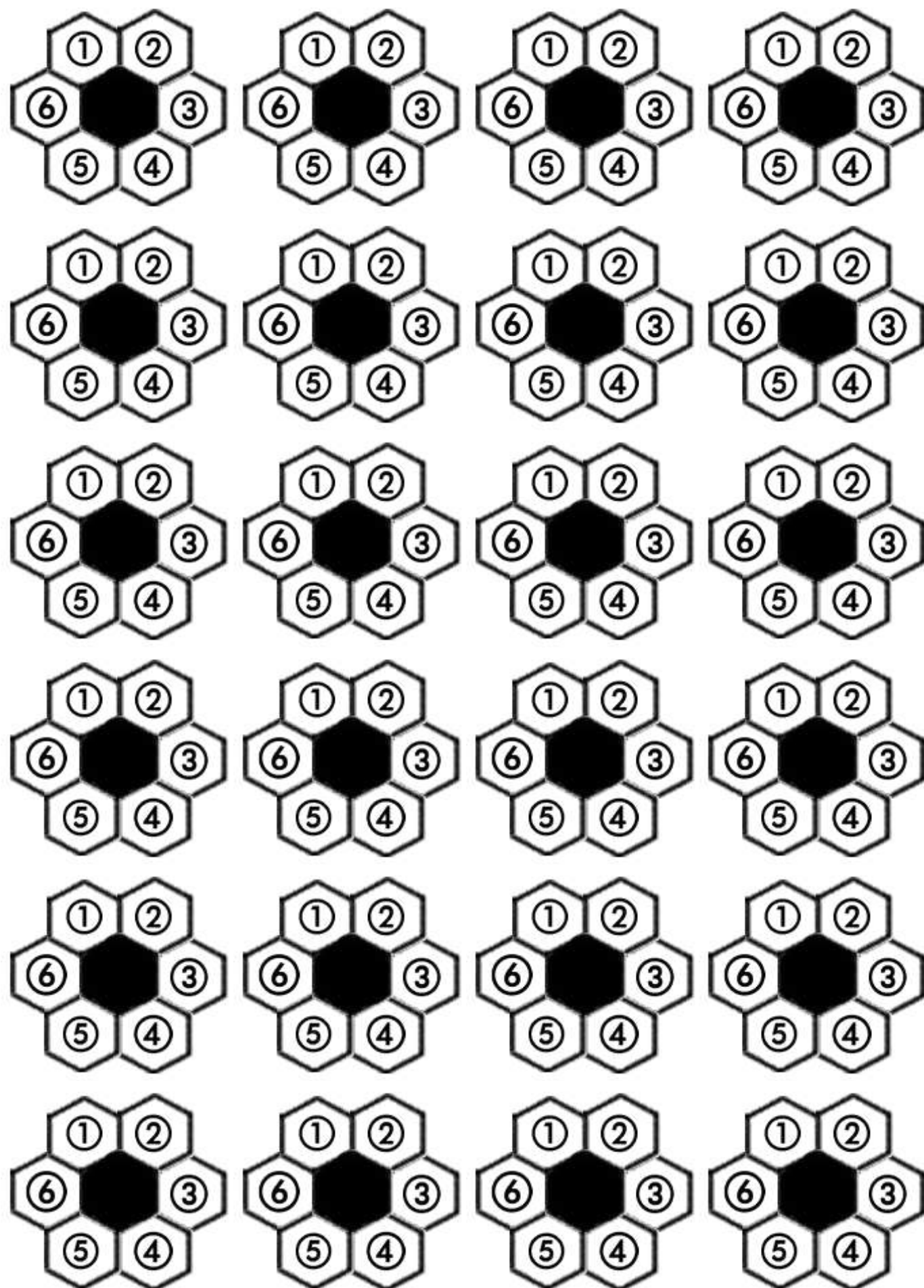
Kleur een nummer naar keuze op je honingraat.



Je medespelers mogen 1 ronde maar met 1 dobbelsteen gooien. Als jij weer aan de beurt ben mag je gewoon kiezen: 1 of 2 dobbelstenen. Stop het kaartje onderop de stapel.

Je medespelers mogen 1 ronde maar met 1 dobbelsteen gooien. Als jij weer aan de beurt ben mag je gewoon kiezen: 1 of 2 dobbelstenen. Stop het kaartje onderop de stapel.

Je medespelers mogen 1 ronde maar met 1 dobbelsteen gooien. Als jij weer aan de beurt ben mag je gewoon kiezen: 1 of 2 dobbelstenen. Stop het kaartje onderop de stapel.



oplossingen

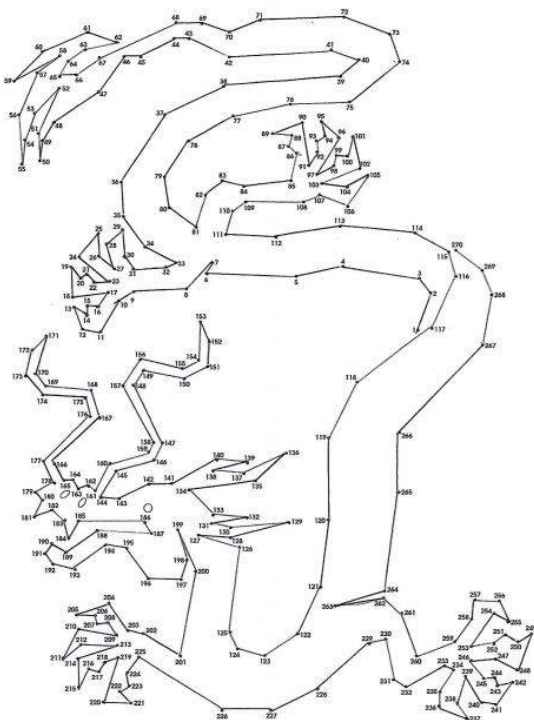
Sudoku's

3	1	4	2
4	2	3	1
1	4	2	3
2	3	1	4

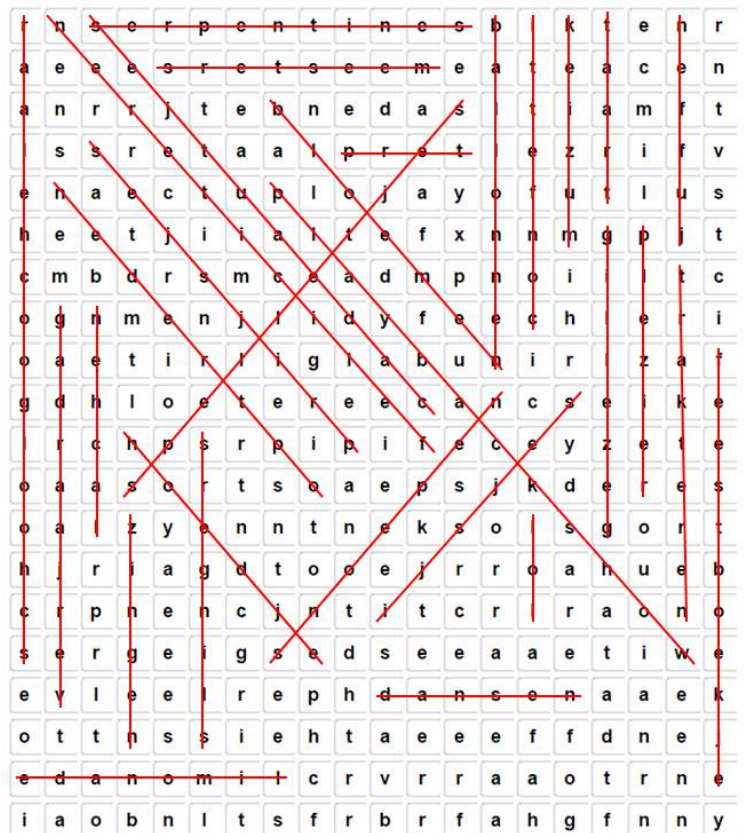
2	1	6	3	4	5
5	3	4	2	6	1
4	6	1	5	2	3
3	2	5	6	1	4
6	4	3	1	5	2
1	5	2	4	3	6

3	4	2	7	5	9	8	6	1
6	5	7	8	1	3	4	2	9
1	9	8	6	2	4	3	5	7
2	8	6	3	4	1	9	7	5
4	3	1	5	9	7	6	8	2
9	7	5	2	6	8	1	3	4
8	1	3	4	7	5	2	9	6
5	6	4	9	8	2	7	1	3
7	2	9	1	3	6	5	4	8

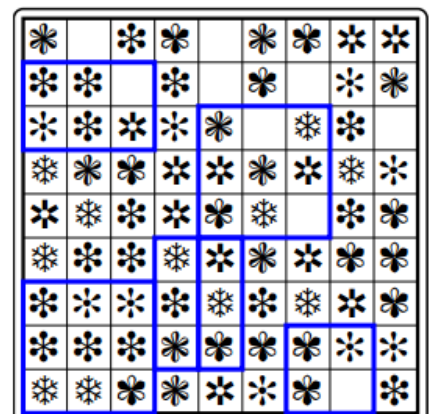
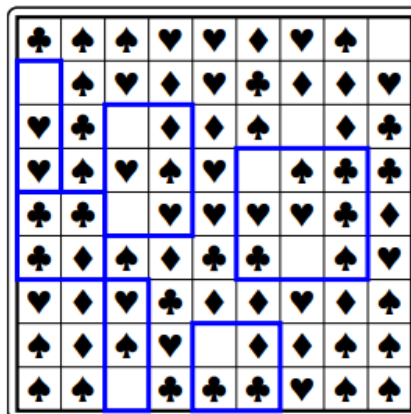
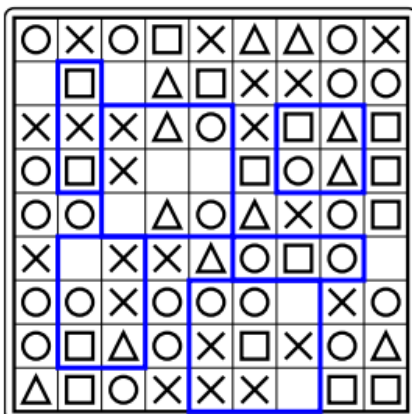
Chinese feestvierder (draak)



Woordzoeker

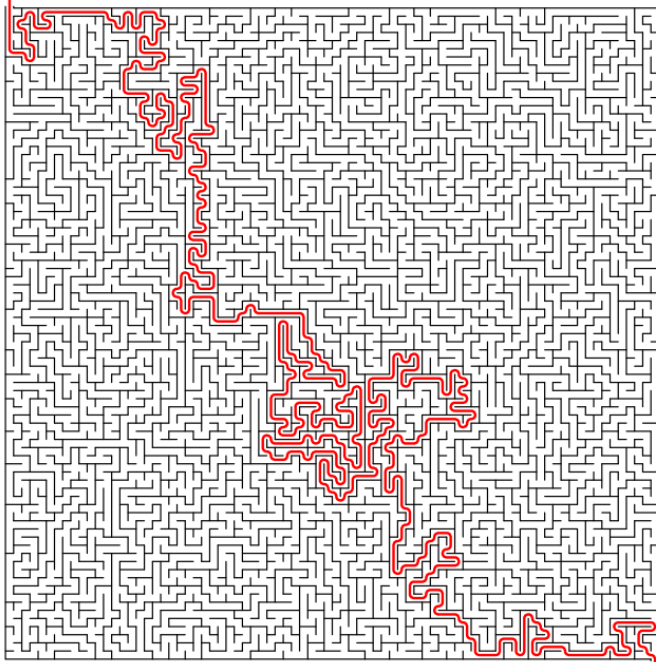


Puzzelstukken



 **start**

Doolhof



Finish 

Letterblokken

1. Schoolgoochelaar John Negenkerken maakt van elk feest op school een superfeest!
2. Goochelen is de kunst om toeschouwers te vermaken met schijnbare onmogelijke trucs of effecten.

KenKen-puzzels

3+	3	5+
1	3	2
2	4+	3
3	2	1

5+	3+	1
3	2	1
2	1	5+
4+	3	2

KenKen-puzzels

4+	3+
1	3
6+	2
3	1
2	3

1	7+	6+
1	3	4
3+	3	4
2	1	3
7+	3+	4+
3	4	2
6+	1	3
4	2	1

3+	9+	6+
2	1	4
7+	4	1
3	5+	2
4	3	2
1	2	7+
1	2	3
1	2	3

9+	11+
3	4
3+	4
2	1
1	9+
4	2
4+	1
3	1

8+	3+	9+	5+
3	2	5	4
5	1	9+	3
3+	9+	1	3
2	5	4	1
1	7+	9+	5
4	3	6+	1
4	3	1	5

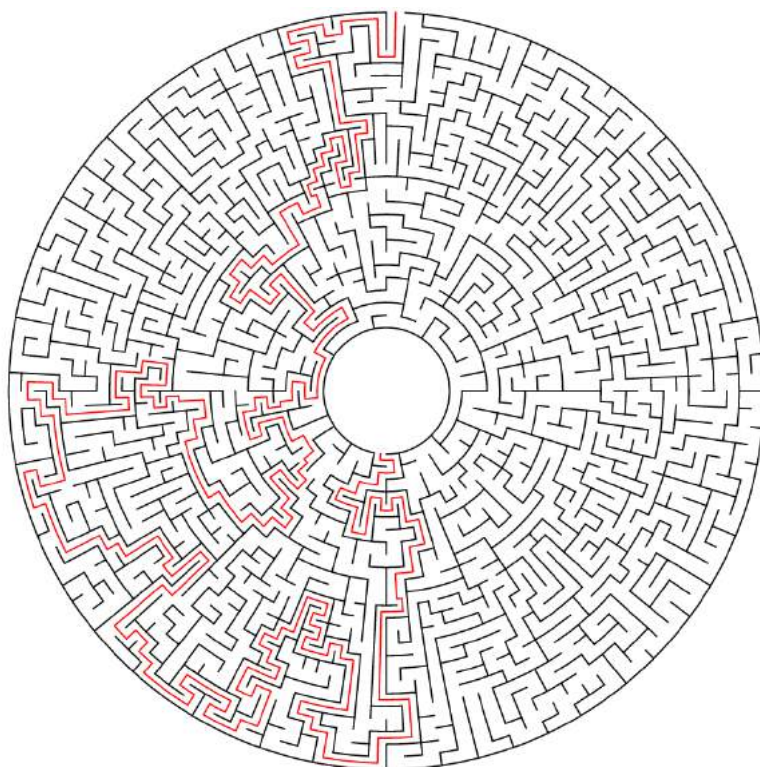
4-	5+	7+
1	5	2
9+	5+	4-
4	2	3
5	3	5+
1-	3-	4-
2	4	1
3	1	5

Geheime zin

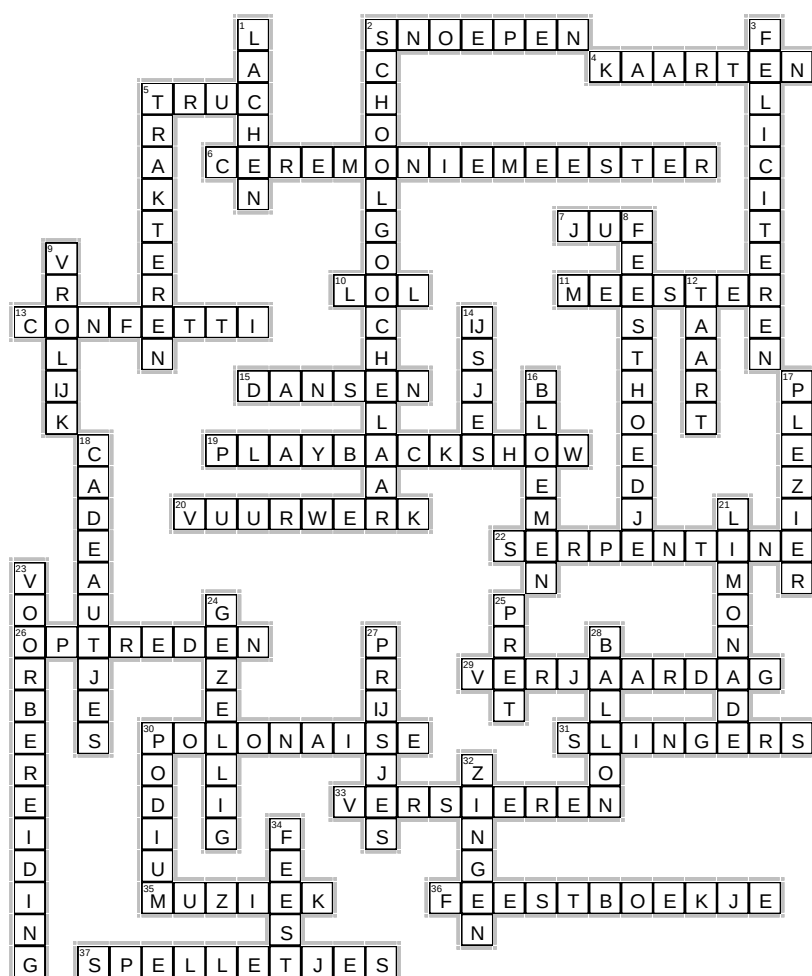
Een goede kaartgoochelaar heeft vingervlugheid en kan op de juiste momenten een bepaalde afleidingsmanoeuvre doen, zodat het publiek zijn geheime moves met de kaarten niet ziet.

Een goochelaar voor kinderen heeft een gevarieerde act, waarin hij zijn leuke en leerzame trucjes snel afwisselt en waarin ballonnen bijna nooit ontbreken.

Kristallen bol doolhof



Legwoord



**Voor een fantastische
show bij u op school:**

