



## VAN TEVOREN:

- Trek voldoende tijd uit voor het organiseren van de sponsorloop.
- Informeer de ouders op tijd.
- Informeer het betreffende dierenopvangcentrum of de dierenambulance over de activiteit. De contactgegevens vind je op [www.dierenbescherming.nl](http://www.dierenbescherming.nl).
- De gift is enorm welkom, maar misschien is er een speciaal project waarvoor het geld kan worden bestemd? Dat spreekt meestal beter aan!
- Meld de actie aan op [www.voordierenbescherming.nl](http://www.voordierenbescherming.nl) voor digitale donaties; begin deze extra actie al vóór de sponsorloop zelf.
- Geef de kinderen voldoende tijd voor het werven van sponsors.
- Laat de kinderen om veiligheidsredenen alleen onder familie, burens en bekenden sponsors werven en geld ophalen.
- Maak de deelnemers enthousiast: basisscholen kunnen een gratis gastles over het werk van de Dierenbescherming aanvragen.
- Maak de looproutes niet te groot; maak een korter parcours voor de jongste kinderen.
- Kort of lang parcours, geef altijd met borden aan hoeveel meter er nog moet worden gelopen. Elk bord in de vorm van een dier is wel zo toepasselijk!
- Bepaal waar de stempelpost(en) komen.
- Vraag bij de gemeente na of er een vergunning nodig is. Dat is meestal zo als de loop plaatsvindt op de openbare weg of als er muziek aanwezig is.
- Maak de sponsorloop overal bekend: op de website van jouw school, via posters in de gangen, in winkels, een huis-aan-huisblad, met een nieuwsbrief of schoolkrant en vraag ook of mensen de kinderen willen komen aanmoedigen.
- Vraag of iemand foto's wil maken. Leuk voor publiciteit achteraf.
- Vraag of iemand van de wijkkrant of huis-aan-huisblad langs wil komen om van te voren een artikel over de sponsorloop te schrijven. Stuur persberichtjes naar lokale media.
- Zoek eventueel een hoofdsponsor, zodat de kosten voor het parcours, iets te drinken of iets lekkers voor de deelnemers niet ten koste gaan van de opbrengst voor de asiëldieren.
- Regel EHBO.
- Denk na over een fotomoment (bij afloop met alle kinderen bijvoorbeeld).

**Tip:** Maak er een feestje van! Voeg vrolijke elementen aan de sponsorloop toe, houd wel rekening met het milieu. Zorg voor een kleurrijke stempelpost. Laat kinderen een deel van de ronde hinkelen of bouw een paar niet moeilijke hindernissen in.





### OP DE DAG ZELF:

- Versier het startpunt, parcours en de stempelpost, maar liever geen ballonnen en plastic (vanwege het milieu). Gebruik vlaggetjes, zelfgemaakte spandoeken. Misschien kun je materiaal (spandoek, banners) lenen van het asiel of de dierenambulance waar jij je voor inzet.
- Begin met een leuke warming up voor alle kinderen, even lekker de spieren los maken.
- Zorg voor een echt startschot (door de directeur).
- Zorg dat er iemand is die elk kind na elk rondje een stempel geeft op zijn stempelkaart.
- Overhandig de deelnemers na afloop een oorkonde (of misschien zelfs wel een medaille).
- Maak de eindstand op een spannende manier bekend. Maak bijvoorbeeld een 'cheque' waarop het donatiebedrag wordt geschreven en overhandig deze aan een speciaal en sympathiek persoon uit uw omgeving.

**Tip:** Plaats een verslag met foto's in de nieuwsbrief van school, Facebookpagina, Instagram en/of op de website van school.



### NA AFLOOP VAN DE SPONSORLOOP:

- Kort na de sponsorloop gaan de kinderen bij de sponsors langs om het geld op te halen. Spreek af wanneer het geld ingeleverd moet zijn.
- Stuur een bericht met foto's naar de Dierenbescherming, de wijkkrant en het huis-aan-huisblad. Staan kinderen herkenbaar op de foto. Regel dan altijd eerst toestemming van de ouders voor publicatie!
- Maak het bedrag over naar NL 05 INGB 0003 9631 56  
t.n.v. Dierenbescherming, Den Haag o.v.v. 'Sponsorloop t.b.v.  
<< hier de naam van het asiel of de ambulance + naam stad >>'  
(Bijvoorbeeld: Sponsorloop t.b.v. DOC Gouda).
- Bedank alle sponsors en vraag of je volgend jaar weer op ze kunt rekenen.

Heb je vragen? Mail naar  
[kominactie@dierenbescherming.nl](mailto:kominactie@dierenbescherming.nl).

*Heel veel succes met de sponsorloop!*

