

KOKEN MET KLEUTERS

KLEEDJE / AANBRENG

'Otje' is een boek van Annie M.G. Schmidt over een meisje die haar opvliegende vader, een ontslagen kok, moet helpen. Het verhaal kan een fijne inspiratiebron zijn om te koken met kleuters.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Verkleedgerief, inkledingsmateriaal, waardevol kosteloos materiaal, ingrediënten en keukengerei (afhankelijk van wat je klaar maakt) ...

SPEELIMPULSEN

Naar de winkel:

In een winkel op zoek gaan naar de juiste ingrediënten is voor de kleuters op zich al een boeiende bezigheid. Via tekeningen, foto's uit reclameblaadjes of lege verpakkingen kunnen de kleuters vinden wat ze nodig hebben.

!TIP! Voeg een aantal 'toveringrediënten' toe (drakenbloed, paddenslijm,...) aan het recept. Maak op voorhand de nodige potjes en pakjes, spreek af met het winkelpersoneel dat je ze even voor je komst in de rekken mag plaatsen. Het personeel doet verder alsof de ingrediënten de normaalste zaak van de wereld zijn, ook aan de kassa bijvoorbeeld. Tot grote verbazing van de kleuters.

Enkele recepten op kleutermaat:

Broodpudding:

1. **Ingrediënten:** 300g oud wit brood (= een half brood), halve liter lauwe melk, 200g kristalsuiker, 5 eieren, 50g rozijnen, snufje kaneel, klontje boter om de schaal mee in te vetten.

2. **Keukengerei:** grote kom voor het deeg, klein kommetje om de eitjes in te klutsen, houten lepel, ingevette bakkvorm, oven.

3. **Werkwijze:** warm de oven voor op 200°. Doe het brood in stukken in de kom. Doe de suiker in de lauwe melk. Eerst roeren en daarna over het brood gieten. Laat weken. Terwijl breek je 5 eitjes en kluts deze. Daarna meng je de eitjes, rozijnen, kaneel met het broodmengsel. Dan neem je de bakkvorm, je vet deze in en giet je het mengsel erin. Laat 45 minuten bakken in de oven.

Hartenbroodjes:

1. **Ingrediënten:** 2 sneedjes brood per kind, confituur, choco, hagelslag ...

2. **Keukengerei:** uitsteekvormpje in de vorm van een hart, lepeltjes, borden.

3. **Werkwijze:** 1. Neem een boterham en steek er met het vormpje een hartje uit. Leg deze boterham op de andere boterham. Je kan nu het hartje opvullen met confituur, choco, hagelslag ...

Bananenlollies:

1. **Ingrediënten:** één banaan voor twee kleuters, (vloei)bare honing, versiersel zoals: hagelslag, geplette nootjes, brésiliennootjes, suikerbolletjes, geraspte kokos, geplette smarties ...

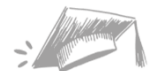
2. **Keukengerei:** borden, mes, keukenbosteltje, stokjes, diepvries, vershoudfolie.

3. **Werkwijze:** Schil de bananen, snij ze in twee (niet in de lengte), doe honing in een kommetje, vul de borden met de versiersels, steek je friscostokje in de banaan, borstel de banaan in met de honing, rol de banaan door de versiering, leg de bananen op een bord, doe er vershoudfolie over en plaats een uurtje in de vriezer. **Meer recepten en ideeën vind je in DNA 17 over koken met kinderen.**

Fantasiespel: Een kookactiviteit is natuurlijk ook een perfecte aanleiding voor fantasiespel: restaurantje spelen, vreemde culturen en vreemde eetgewoontes, griezelkoken, oermensskoken, brouwsels maken met onkruid, fastfood, foprestaurant, snoepbar, ...

Vaak zijn kleuterkookactiviteiten knutselactiviteiten met eten (bvb. Fruitbrochettes, waarbij het fruit op voorhand is versneden.) kleuters kunnen echter veel meer!

BEGELEIDERSTIPS



Kies gerechten die je makkelijk kan opdelen in kleine stapjes, waar geen scherpe messen nodig zijn. Werk met kleine groepjes kleuters en telkes met 1 animator. Maak de stappen visueel (tekeningen of foto's). Kleuters vinden het uitdagend om grote-mensen dingen te doen. Durf daarom verder te gaan dan gerechten die al zijn voorgemaakt (pannenkoeken versieren). Laat hen zelf eitjes breken, kneden, (met begeleiding) mixen, knippen ... Probeer ervoor te zorgen elke kleuter een aandeel heeft in het bereidingsproces.

Zorg voor hygiëne: Handen wassen, schoonmaken van werkoppervlak, werk op snijplankjes, hou zakdoeken in de buurt voor vuile neuzen en handen.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

STRAFFE STOTEN EN STUNTEN

KLEEDJE / AANBRENG

De kleuters veranderen in stoere Tarzans en Janes. In de Jungle loert er gevaar achter elk hoekje: een hangbrug, een kruiptunnel, enkele kleuters zitten verstopt als wilde dieren, een modderpoel wordt moeras ...

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Mousse matrassen, valmat, helm, sjortouw, grote plastic zeilen, grote autobanden, kleine autobanden, dik touw (kommel ongeveer 20m), grote en kleine hoepels, kniebeschermers, elleboogbeschermers, polsbeschermers, touwladder, schommelschijf, fietsbanden (buiten- en binnenbanden), bruine zeep, tuinslang, allerhande netten, doeken, kegels, ... Eventueel: trampoline, springplank, rollend materiaal, sjorbalken ...

SPEELIMPULSEN

Kijk eens wat ik kan?

Sommige eenvoudige, maar spectaculaire ogende stunts zullen de kleuters direct aanspreken. Een koprol, vliegtuigje spelen, ... Laat hen hun kunstjes aan jou en aan elkaar demonstren. Hou het wel veilig. Gebruik zeker matrassen en kussens. Je kan bijvoorbeeld vanop een hoogte in de matras en de kussens duiken.

De sterkste man:

Wie neemt het op tegen de sterkste man ter wereld? De kleuters kunnen een waslijst van uitdagingen tegen hem aangaan. Wanneer de kleuters de strijd aangaan, blijkt hij echter maar een klungel te zijn. Enkele uitdagingen: armworstelen, springen van hoge dingen, gewichtheffen, verspringen, autoband slingeren, enz. Laat kleuters ook op ideeën komen. Wat zou onze sterkste man ter wereld nog kunnen? En kan hij het dan wel?

Autobanden roetsj:

Met een stevig zeil op een heuvel en bruine zeep en water maak je in een mum van tijd een gladde roetsjbaan. Laat kleuters zoveel mogelijk meehelpen, van het plat leggen van het zeil tot water aanvoeren, met een borstel wrijven, aanleggen van zeep ... Is hij klaar? Glijden maar! Het wordt pas echt leuk om er in een autoband vanaf te glijden. Wanneer je het zeil op een effen stuk gras legt kan je de kleuters, zittend op een autoband, ook voorttrekken van de ene kant naar de andere. Of span er een touw over, dan kunnen ze zichzelf verder trekken.

Waarschijnlijk zullen de kleuter ook met andere ideeën afkomen, of dingen anders doen dan je verwacht. Dat is niet erg, hierop kan je misschien ook verder bouwen.

Spelen met autobanden:

Laat de kleuters eerst zelf experimenteren met de autobanden. Ze zullen spontaan de banden doen rollen, erin gaan zitten, de banden versleuren, ... Bedenk zelf ook een hele reeks prikkels met autobanden: opstapelen rond een kleuter, erdoor kruipen, half in het zand ingraven en een tunnel maken. Je kan enkele banden met stevige touwen ook ophangen aan een klimrek en er zo een slingerparcours van maken.

Avonturenparcours:

Iedereen kent wel de 'klassieke' reis rond de wereld in de turnzaal. Op de site van de 'bewegingsschool' www.bewegingsschool.be vind je zeer veel foto's van knappe constructies die je zelf kan maken als je een uitgeruste turnzaal ter beschikking hebt. Je kan het avonturenparcours natuurlijk ook buiten maken. In de bomen hangen autobanden aan touwen, laag bij de grond ligt een net gespannen, je moet er van de ene hoepel naar de andere springen, van een verhoog springen, over een touw klauteren. Voorzie enkele nieuwe hindernissen die je na een tijdje in het parcours als extra uitdaging kunt aanbrengen. Je vindt ook inspiratie in het bekende kinderboek 'We gaan op berenjacht' van Michael Rosen en Helen Oxenbury.

BEGELEIDERSTIPS



Klinkt dit jou te gevaarlijk voor die o zo kleine kleutertjes? Goh, dat valt allemaal best wel mee hoor. Veel van de activiteiten klinken spectaculairder dan ze in werkelijkheid uitzien. Maar kleuters weten vaak ook wel het best, hoe ver ze kunnen gaan en zijn soms al snel onder de indruk. Wat kan jij dan doen? Test opvoorhand jouw activiteiten eens uit of deze haalbaar zijn of niet. Zo kan je opvoorhand ook al een beetje inschatten, wie wat zal kunnen. Speel actief met hen mee, dicht bij de kleuters. Dat is zowel leuker en veiliger, dan dat je met de begeleiding op een kluitje de kinderen vanop een afstand in het oog te houden. Stimuleer maar **verplicht een kleuter niet** om iets te doen wat hij niet durft of niet fijn vindt. Hoe stimuleren? Zoals hier boven al vermeld staat, door samen de activiteit te doen. "Ik weet niet goed hoe het moet, kan jij het mij eens tonen?". Of door de kleuter samen met een vertrouwd vriendje aan de slag te laten gaan.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

ZANDBAKS, DE MAX. SPELEN MET WATER EN ZAND.

KLEEDJE / AANBRENG

Een rijke Sjeik wil graag water in de woestijn. Zijn nederige dienaren sparen kosten noch moeite om een mooie oase voor de Sjeik aan te leggen.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Grote stukken plasticen trechtertjes, flesjes, camionnettes, kleine kruiwagens, PVC-buizen, tuinslang, stukken darm (groot en klein, dik en dun), zandvormpjes, zandschopjes, emmertjes, zeefjes, harkjes, zandmolentjes, torentjes, potjes, afdekgootjes, grote kruiwagens, stenen, Ander waardevol kosteloos materiaal.....

SPEELIMPULSEN

Nat zand:

Giet samen met de kleuters enkele emmers of gieters water uit over het zand en meng goed dooreen met een schopje. Ontdek enkele specifieke speelmogelijkheden van nat zand (tekening in krassen, vormen kneden, stevige torens maken met een emmer, een berg maken waar je een knikker- of een autobaan in kan maken, ...). Je kan ook een zee aanleggen: graaf met de kleuters een grote put in de zandbak en leg er een groot plastic zeil in. Laat de kleuters helpen met vullen met water, een snuifje zout en de zee is klaar. Hopelijk heb je de zandbak nu voldoende herschapen in een modderbak. Nu kan je slijkbouletten rollen of slijkijsjes maken door die bouletten op een hoorntje te zetten. Kleuters vinden het ook leuk om heerlijke moddersoep te maken met échte keukenmaterialen, zoals pollepels, vergieten, soepkommen. Of ga met je voeten op het slijk staan en shake heen en weer tot je voeten langzaam weg zakken in de modder. Pets met je handen op de modder of wrijf jezelf helemaal in met het slijk en loop rond als slijkmonster. Breng enkele bakstenen naar de zandbak. Schep het slijk als cement met een truweel en mets er een muurtje mee.

Schattenjacht:

Verstop allerlei vreemde of oude voorwerpen in het zand. Trek er daarna met de kleuters op uit, op zoek naar oude en kostbare voorwerpen. Zorg ervoor dat je opgravingsteam gewapend is met schepjes, lepeltjes, potjes, borsteltjes, ... Welke sporen vinden jullie allemaal terug? Heeft er vroeger echt een heks op het speelplein gewoond, of is dat maar een fabeltje?

Kunst met modder:

Door op allerlei manier de modder op een groot blad te brengen, kan je een modderschilderij maken: gooierend, plettend, glijdend door trechter, zweverig door zeefje, spuitend door spuitje, met penselen, aan de slag met takken, ... Moddertorentjes maak je door de modder al persend met één hand naar beneden te laten lopen, op je voeten bijvoorbeeld.

Zandschilderen:

Behangerslijm gemengd met verf en zand is heel leuk om smerige zandschilderijen mee te maken. Het leukst is het als de kleuters op grote vellen papieren of kartonnen platen aan de slag kunnen. Ook leuk: de kleuters eerst met lijmsift op een blad laten tekenen, en hen dan zand op het blad laten strooien. Eerst even laten drogen en dan afschudden. Het zand blijft dan kleven op de lijm-lijnen.

Zandsculpturefestival:

Doe samen met de kleuters zand in een oude kookpot. Zet het op het vuur, voeg er 1/4 water bij, en laat het mengsel koken. Voeg er dan nog eens 1/4 water aan toe waarin maïzena (maïzetmeel) vermengd is. (Bij dit water mag je gerust per halve liter 4 soeplepels toevoegen). Je zal zien dat wanneer het mengsel kookt de massa dikker zal worden. Lukt dit niet, voeg dan nog wat extra water met flink veel maïzena toe. Laat het mengsel lauw worden, zo krijg je een botseerbare massa. Daarmee kunnen de kleuters hun eigen zandsculpturen maken. Na het drogen is de sculptuur keihard, en klaar om tentoongesteld te worden.

BEGELEIDERSTIPS



Baken een stuk af van je zandbak, zo beperk je het waterverbruik en zorg je ervoor dat er nog andere speelmogelijkheden mogelijk blijven in de zandbak. Bij warm weer laat je de kleuters in het begin regelmatig water bijgietsen met een gieter of een emmer. Sommige kleuters doen niets liever dan water aanvoeren naar de zandbak (via verschillende manieren: zakken, speelgoedcamions, ...). Bij deze activiteit is het aangewezen dat de kleuters een zwembroek/zwempak aan hebben en eventueel een oud T-shirt. Graaf op het einde je tuinslang uit om de kinderen helemaal af te spoelen. Voorzie droge badhanddoeken of laat de kleuters die zeker meebrengen. Vergeet niet de kleuters nadien opnieuw in te smeren met zonnecrème.

Dit maf speeldoe is afkomstig van www.speeldoe.be

KLOOIEN EN KLIEDEREN: KLEUTERKUNST

KLEEDJE / AANBRENG

Misschien kan je een echte kunstenaar uitnodigen op het speelplein of een tentoonstelling bezoeken met kinderen. Of zelf als kunstenaar die dag optreden. Ook het prentenboek 'Krokodil en het meesterwerk' van Max Velthuis is een mooie aanleiding.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Verf, antiknoeipotten, klei, papier, penselen, plakband, behangerslijm, verkleedkledij, plastic, inkledingsmateriaal, sponsen, oude washandjes, verfvrollen, kartonnen dozen, knikkers, sneldrogend gips, ballonnen, ...

SPEELIMPULSEN

Verf en papier: Schilder met vingers en handen, verf uitsmeren met papier, papier in verf onderdompelen, verschillende kleuren mengen door de verf zachtjes te masseren.

Doorgeefbootseerwerk: Iedereen krijgt een stuk klei. Eerst goed kneden tot de klei zacht is. Dan mogen de kleuters iets veranderen aan dat stuk klei, de kleuters schuiven door en veranderen iets aan het volgende stuk klei, enz. Het is niet de bedoeling om elkaars werk kapot te maken, maar om er telkens iets nieuws aan toe te voegen. Maak dit duidelijk aan de kleuters. Niet elke kleuter vindt dit fijn, maar met de juiste afspraken, kom je er wel. Met een reuze Twister draaibord kan je bepalen wat er geboetseerd wordt (vb. lichaamsdeel, hoofddekseel, monsterpoot, ...)

Slijmverven: Verven met een mengsel van behangerslijm en verf geeft een heel leuk slijmeffect en voelt ook lekker vies. Met allerlei kammen kan je figuren maken in de slijmverf. Niet alle kleuters vinden dit misschien fijn, geef hen even de tijd en moedig hen aan.

Wolschilderen: Dop een wollen draad door de verf en leg 'm tussen een dubbelgevouwen blad. Stop alles in een telefoonboek. Trek voorzichtig de draad uit het boek.

Stempelen: Met sponsen, oude washandjes, proppen papier of maak zelf je stempels met rubber papier en een houten blok. Stempelen op het ritme van allerlei muziekjes.

Verfvrollen: Experimenteer met verfvrollen in verschillende maten en texturen.

Kliederen met gips: Vul ballonnen met vloeibare sneldrogende gips en knoop ze dicht. Laat de kleuters de ballon kneden. Als de gips hard is kan je makkelijk de ballon verwijderen.

Knikkerschilderen: Leg een tekenblad in een rechthoekige, platte doos. Breng aan twee kanten hoopjes plakkaatverf aan. De kleuters laten één of meerdere knikkers van de ene kant naar de andere rollen en mengen zo de verf door elkaar.

Portretschilderen: Zet tafels rechtop op hun zijde. Plak er een groot vel papier op. Verkleed iemand van de begeleiding of een kleuter en laat die poseren. Ook de kunstenaars kunnen zich verkleden. Laat ze met stiften, verf, kleurpotloden, houtskool ... een portret maken.

Lichaamskunst: Alle kleuters in zwembroek en we zijn vertrokken. Voorzie een hoekje waar de kleuters zelf kunnen bodypainten of geschminkt kunnen worden. Bij Tattoo Bertje kunnen ze tatoeages schilderen. Er is een verglijbaan, je kan er rollen in verf, verven met de voeten, de benen op een groot doek en daarna in de kleuterwash! Als je het lokaal afplakt met plastic kan je dit binnendoen.

Action painting: Hang een groot doek of aan elkaar geplakte vellen papier op aan de muur of leg het op de grond. De kleuters mogen op alle mogelijke manieren verf gooien naar het schildersdoek aan de muur, op het doek op de grond kan je verf blazen, gieten, glijden, wrijven, pletten ... Het resultaat is sowieso verrassend.

Museumkunst: Kinderen vinden het fijn om uit te pakken met hun maaksels. Nodig ouders en kleuters uit op een rondleiding in het museum met een gids. De kunstwerken staan uitgesteld achter glas, in een ondersteboven geplaatst aquarium, op een sokkel, hangend aan de muur, belicht door spots ... Op zo'n feestelijk gebeuren mag een glas kinderchampagne niet ontbreken! Laat de kunstenaars ook zelf aan het woord. Laat kleuters eventueel een kleine uitnodiging maken.

BEGELEIDERSTIPS



Verlang alstublieft niet naar een 'mooi' of 'afgewerkt' resultaat! Laat de kleuters vrij experimenteren! Laat ze alstublieft 'klooi en klieren, prullen en prutsen'. Kleuters doen niets liever. Verzamel eventueel oude hemden. Als je ze omgekeerd aandoet, geef je kinderen een goede verfschort.

Verwittig ouders op voorhand wanneer kleuters slechte kleren mee/aan moeten hebben. Verduidelijk ook waarom.

Dit maf speeldje is afkomstig van www.speeldje.be

DE VERKLEEDKOFFER INDUIKEN

KLEEDJE / AANBRENG

Tante Esmeralda, de rijke en sjieke tante van iemand uit de begeleiding, heeft haar zolder opgeruimd en al haar prachtige oude kleren aan het speelplein gegeven ... "Zijn jullie ook zo nieuwsgierig wat er in de koffer Tante Esmeralda zit? Zullen we dan samen eens piepen?"

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Verkleedgerief, spiegels, schmink, knutselmateriaal, papier-maché (eventueel samen maken met de kleuters), waardevol kosteloos materiaal, oude schoenen, rekkerlint ...

SPEELIMPULSEN

De verkleedkoffer induiken: Als je de verkleedkoffer bij de kleuters plaatst, krijg je eerst een tijdje chaos. Kleuters experimenteren zonder een bepaald doel: kleren gaan aan en uit, het is dikwijls gewoon 'leuk' om rond te lopen met de verkleedkleren aan. Laat dit even toe, zo is het 'nieuwe' er een beetje af en kan je nieuwe impulsen geven. Je kan ook met een boetiek werken. Stal je verkleedkleren uit op rekken. Maak ook een echt paskotje. Moniek, de vriendelijke winkeljuffrouw, helpt kinderen graag met de gepaste garderobe. Geef kleuters een portemonnee en wat muntjes, zo lijkt het net of ze echt kleren kunnen kopen en zien ze dat je in de winkel moet betalen. (Laat kleuters vrij in het betalen. Het draait hier niet om hoeveel ze moeten betalen, maar om het betalen zelf.)

De prinses en de piraat:

Een verkleedpartijtje kan een aanleiding vormen voor fantasiespel. Spreek de kinderen aan volgens hun personage. Zo bevestig je de kinderen in hun rol. Sommige rolletjes zoals 'piraat' of 'soldaat' of 'ridder' kunnen bij jongens wel wat 'agressie' naar boven brengen. Trek grenzen: kinderen mogen elkaar geen pijn doen. Maar zoek vooral een manier om de agressie te kanaliseren. Val samen een denkbeeldige vijand aan, trek op schattenjacht, ga een eindje marcheren, ... Probeer niet zomaar te verbieden maar laat het ook niet uit de hand lopen. Speel mee en geef de kinderen allerlei impulsen.

Spiegelen: Eén of meerdere spiegels vormen een leuke impuls. Gekke bekken trekken, elkaar na-apen, het mooiste plekje van jezelf zoeken, ... Met een afwasbare stift kan je, terwijl de kleuters voor de spiegel staan, de contouren overtekenen op de spiegel. Daarna kan je de kleuters zelf hun contouren laten invullen. Bijvoorbeeld een snor tekenen op het gezicht van het spiegelbeeld, gekke kapsels bijtekenen, lippen roden, het spiegelbeeld inkaderen, ...

Kleed eerst je schaduw aan: De kleuters gaan op een groot blad papier liggen en tekenen eerst elkaars omtrek af. Elke kleuter knipt zichzelf uit en kan op zijn eigen contouren schilderen, schminken, kledij tekenen en plakken, Daarna kan je misschien zelf verkleedkledij maken met papier en waardevol kosteloos materiaal, ... (Het kan zijn dat knippen nog niet zo goed lukt. Laat hen dit zelf verder ontwikkelen en neem niet direct over. Het is dan ook hun eigenwerkje, de uitkomst maakt niet uit.)

Juwelen en strikken maken: Uit papier-maché kan je balletjes draaien. Wrijf een breinaald in met wat vaseline en schuif de balletjes erover. Laat ze een nachtje drogen. 's Anderendaags heb je kralen om kettingen mee te maken. Eventueel even schuren voor gebruik. Je kan ook broches, oorbellen, armbanden, enz. maken. Je kan ook oude schoenen beschilderen en versieren. Uit papier kan je ook allerlei maffe strikken knutselen.

Catwalk en fotoshoot: Eventueel, als de kleuters het nog leuk vinden, kan je een korte show op de catwalk (een tweetal tafels) organiseren en foto's nemen.

BEGELEIDERSTIPS



Sommige kleuters verkleden zich niet zo graag. Deze verkleed-me-nietjes hoef je zeker niet te forceren. Voorzie eventueel een alternatieve activiteit. Zoek ook een waaier aan verkleedkledij. Sommige jongens willen zich alleen maar verkleden in stoere figuren. Speel zelf ook actief mee. Je maakt je pas echt belachelijk als jij de enige bent die niet verkleed is ;-).

Als je een afspraak maakt of grens stelt, verantwoord dan ook waarom je dit doet. Zo kunnen ze beter begrijpen waarom je deze stelt.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

HOLDERDEBOLDER. ROLLEND EN BOLLEND MATERIAAL

KLEEDJE / AANBRENG

De gebroeders Karamazov zijn twee dynamische kerels. Het moet altijd vooruitgaan, hoe sneller hoe liever. Als het maar rolt en bolt! Deze heren zitten dan ook bijna nooit stil!

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Knikkers, (kartonnen) buizen, ballonnen, zwembadje, laken, kleuterfietsjes, bolder-, winkel-, of stootkar, waardevol kosteloos materiaal, PVC-buizen, knutselmateriaal ...

SPEELIMPULSEN

Spelen met knikkers en (kartonnen) buizen:

een knikker in de buis laten glijden, met meerdere buizen één grote knikkerbaan maken, zoveel mogelijk knikkers in één buis, vanop afstand een knikker in de buis proberen gooien, ...

Spelen met ballonnen:

Maak een ballonnenbad. In plaats van een ballenbad, vul je een zwembadje helemaal met ballonnen. Je kan erin ballonvolleyballen, een ballon zo lang mogelijk in de lucht houden, ballonzwemmen, en knalpret verzekerd! Je kan er ook een groot doek over leggen en je hebt een ballonnenbed! Je kan ook een dekbedovertrek of slaapzak opvullen, zo kunnen de kleuters het bed overal mee naartoe zeulen, bijvoorbeeld om de slapende reus tijdig op te vangen als hij weer eens in slaap valt.

Kleuterfietsjes:

Laat de kleuters eerst vrij crossen met de fietsen. Hier en daar kan je een hindernis plaatsen (bijvoorbeeld een plank vastgemaakt op een buis of stevige rol als wipplank, scherpe bocht, slalom, tunnel met pvc buizen met donkere plastic, friemelgordijn met stroken plastic aan de ingang, rond punt). Je kan ook een parcours afbakenen met autobanden of balen stro. Stimuleer de kleuters om het parcours zo snel mogelijk af te leggen. Maar forceer kleuters niet. Zorg ervoor dat ze niet moeten meedoen met je parcours. Een begeleider kan zich ook verkleden als politieagent en het verkeer regelen, andere kleuters kunnen daarna ook overnemen. Je kan ook een stuk tuinslang vastmaken aan een oud olievat en kinderen stimuleren om te komen tanken. Een garagist duikt op, bij het tankstation kan je ook je fiets (laten) repareren (eventueel fiets op een verhoog plaatsen om eronder te kunnen werken). Je kan de fietsjes versieren of er een echte race fiets van maken. Dan de carwash in: de fietsen wassen met zeepsop, afspoelen met de tuinslang en daarna drogen in de zon.

Spelen met een bolder- winkel of stootkar:

Met PVC-buizen, karton, waardevol kosteloos materiaal en een likje verf kan je deze karren ombouwen tot een vliegtuig, een vuilniswagen, een huifkar, een autobus, een taxi, een trein, een formule-1-wagen, een ziekenwagen ... Deze wagens zijn op hun beurt dan weer aanleiding voor een fantasiespel. Met verkeerskegels kan je bijvoorbeeld de start- en landingsbaan maken voor het stootkarvliegtuig. "Zijn alle passagiers mee? Heeft iedereen een valies? Nee? Vlug één maken! Wie wordt de piloot? Controle, mogen we vertrekken? Opstijgen! Waar vliegen we eigenlijk naar toe?" Of stimuleer de kleuters met vragen. "Wat heeft een vliegtuig nodig om te kunnen vliegen? Hmmm, wie zit er allemaal in het vliegtuig?". Of speel een passagier die graag wil vertrekken maar niet lukt. "Hoe zou dit komen?"

BEGELEIDERSTIPS



Hou voor ogen dat niet alle kleuters even zot zijn van ballonnen. Geef deze kleuters dan ook even tijd om te wennen, speel samen om de drempel te verlagen.

Bij het parcours moet je de hindernissen maar geleidelijk aan toevoegen, zo krijgt iedereen de kans om ze op z'n gemak te proberen. Zorg ervoor dat de politieagent niet te ver gaat in z'n rol, anders is de lol ervan af. Laat de kleuters zeker toe om naast jouw impulsen hun eigen activiteiten te ontwikkelen. Dwing hen niet om in het 'keurslijf' van je activiteit te stappen. Integendeel, speel ook in op hun impulsen en laat de kleuters jou eens 'regisseren'. Wanneer je stimulansen geeft aan de kleuters, probeer dit zo open mogelijk te doen. Niet met ja/nee, omdat je hen op die manier niet verder brengt in hun spel. Maar: "wat zouden we nodig hebben? Hoe zou jij dat doen? ..."

Test ook even uit of wat je maakt haalbaar is voor een kleuter.

Dit maf speeldje is afkomstig van www.speelidee.be

SPELEN MET SPIEGELS

KLEEDJE / AANBRENG

Koningin Lavendel is een heel nette dame. Haar hele kasteel hangt dan ook vol met spiegels. Weetje waarom? Neen? Want ze moet altijd kunnen zien of ze nog netjes is, of haar kapsel nog goed ligt ... De kleuters mogen eens in haar spiegelkasteel komen spelen.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Spiegels in alle maten en formaten, oude CD-'s, elastiekjes, inkledingsmateriaal, knutselmateriaal, waardevol kosteloos materiaal, scheerschuim ...

SPEELIMPULSEN

Gekke bekkentrekken:

We gaan trainen voor de spiegel. Mocht het niet zo goed vlotten of mocht iemand wat schuchter zijn, dan kan een zakje elastiekjes helpen. De elastiekjes gaan we over het gezicht trekken en zo ons gezicht vervormen. Daarna kan je je gekste zelfportret tekenen.

Zotte stralen:

Alle deelnemers hebben een spiegel. Probeer de zonnestralen op te vangen en probeer zo bewegende vlekken te maken op de muur. Je kan allemaal stukjes spiegel aan een ketting hangen en dan in de zon hangen, of onder een spot. Hiervoor kan je ook oude cd's gebruiken.

Met de spiegel spelen:

Damp de spiegel aan, zo kan je er een tekening in maken.

Kijken in de spiegel:

- De begeleider zegt een lichaamsdeel, de naam van een andere deelnemer, iets uit de omgeving, ... en de deelnemers proberen dit zo snel mogelijk te zien in de spiegel.
- Kijk met twee in de spiegel. Probeer, terwijl je in de spiegel kijkt, mekaars neus aan te raken, mekaar te aaien ...

Spiegelen zonder spiegel:

- Per twee spiegelen, zonder spiegel. Eén van de deelnemers maakt trage bewegingen, de andere doet ze na, alsof hij/zij het spiegelbeeld is. Op een teken van de begeleider wisselen ze om. Daarna geeft de begeleider geen teken meer en proberen ze zelf te vinden wanneer ze afwisselen. Je kan dit ook doen met achter elkaar lopen.

- De deelnemers lopen door elkaar. Op een teken gaan ze zo snel mogelijk met dezelfde lichaamsdelen tegen elkaar staan, precies alsof ze voor de spiegel staan. Bvb. met de neus, de voeten, de handen, de poep, tegen elkaar.

Hoeken rond spiegels:

Je kan verschillende 'hoeken' maken rond 'spiegels': een kapsalon hoek waar je je haar kunt laten veranderen, een schmink- en verkleedhoek, snoezelhoek (om tot rust te komen met muziek en lichtjes die weerkaatsen.),.....

Met scheerschuim:

Je kan ook scheerschuim spuiten op de spiegel en daar dan tekeningen in maken. Je kan ook schilderen met (vinger)verf op de spiegel en daarna een afdruk maken door er een blad papier op te leggen.

Figuren tekenen:

Je kan ook een halve figuur tekenen en de spiegel proberen zo te houden dat je een hele figuur ziet. Of teken een volledige figuur en verander die door de spiegel te verschuiven.

BEGELEIDERSTIPS



Verzamel een heleboel handspiegels: reclamespiegeltjes, spiegeltjes uit schminkdoosjes, ... Hang een affiche uit aan de poort of geef een briefje mee met de ouders om ze te verzamelen. Gebruik zeker geen kapotte spiegels, waar de kleuters zich kunnen aan pijn doen. Zorg ervoor dat alle kleuters een spiegeltje hebben.

Ook kan het wel eens gebeuren dat een spiegel stuk gaat tijdens het spelen. Dat is niet erg, het kan gebeuren. Maar zorg ervoor dat jij dit opruimt en niet de kleuter. Leg dit ook uit aan de kleuters.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

TYPISCHE KLEUTERSPELLETJES DEEL 1

KLEEDJE / AANBRENG

Je kan je steeds verkleden als dezelfde figuren die langskomen om deze spelletjes te spelen (bejaarden, vuilnismannen, postbodes, dierentemmers, ...). Je kan de spelletjes ook op kleine briefjes schrijven, in ballonnen stoppen en elke dag wat ballonnen kapot prikken. Kleuters vinden het zeer fijn, als er wat verrassingselementen inzitten. Zo zijn ze direct wat meer enthousiast om mee te doen.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Linten, atributten, krijt, koffertje, briefje van een voorwerp ...

SPEELIMPULSEN

Popcorn:

Vraag de kleuters om een vrije plaats in de zaal in te nemen. Het spel start individueel. Vraag aan de deelnemers om zich klein te maken op hun plekje en langzaam groter en dikker te worden, als een popcorn die warm wordt in een pan. Op een bepaald moment poft de popcorn (= naar een ander plekje springen). Iedereen springt als poffende popcorn rond. Als 2 deelnemers met mekaar in aanraking komen, kleven ze vast aan elkaar en gaan ze samen verder poffen. Uiteindelijk kleeft iedereen samen tot één grote popcorn en poft.

Hondendressuren:

De deelnemers gaan per twee staan. De ene is het hondje, de andere het baasje. De baasjes maken een lint voor hun hondje en een strik in het haar. Ze leren hun hondjes allerlei trucjes (pootje geven, rollen, iets halen, rechtop zitten, optellen en aftrekken, ...). Daarna is het showmoment. De hondjes zijn natuurlijk niet altijd even braaf, hun tong hangt uit hun mond, ze blaffen naar andere hondjes, of lopen achter hen aan ... Stimuleer kleuters ook zelf om te bedenken wat ze allemaal nog zouden kunnen doen.

Zie za zit:

Teken voor alle deelnemers (op 1 na) een kruisje in een cirkel. De deelnemer die geen kruisje heeft begint met rond te stappen rond de kring en tikt andere deelnemers op de rug. Wie getikt is springt recht en loopt achter die deelnemer aan. Op een bepaald moment zegt de begeleider(st)er "zie za zit" en dan proberen de deelnemers om ter snelst op een kruisje te gaan zitten. Wie als eerste zit wordt de nieuwe tikker. Probeer de deelnemers te foppen door "zie za zo" te zeggen of "zie za zot", enz.

Pinguïnguïn:

Een liedje met een dansje erbij: wiegel waggel, wiegel waggel (voeten zoals Charlie Chaplin, handen als een pinguïn, waggelen van links naar rechts), ping, pong (klemtoon), ping (met beide handen achter de oren en dan flapperen met de oren), wing, wong (klemtoon), wing (wapperen met je armen zoals vleugels zoals bij de vogeltjesdans), ooooooh, (1 arm uitstrekken, alsook je wijsvinger uitstrekken en 1 toertje rond je as), de ping wing wing (1 maal flapperen met je oren, 2 maal wapperen met je armen), hij doet zo raar (zelfde beweging als bij wiegel-waggel), hij waggelt maar (je blijft de beweging doen, maar je draait een toertje rond je as), maar zwemmen kan hij wonderbaar (je maak een zwembeweging met je armen), hey! (omhoogspringen met beide armen in de lucht).

BEGELEIDERSTIPS



Vul alsjeblieft geen heel (dag)programma met 'spelletjes'. Deze spelletjes zijn leuk voor een half uurtje of als tussendoortje. Sommige kleuters willen een bepaald spelletje blijven spelen, anderen willen het absoluut niet, nog anderen zijn het spelletje snel beu. Zo'n spelletjes zorgen dus voor veel geruzie. Probeer ook hier de kleuters niet in een keurslijf te dwingen. Zorg voor een gevarieerd programma waarbij de kleuters de vrijheid krijgen om zelf veel in te vullen. Deze spelletjes vormen maar een klein onderdeel van je programma, bij voorkeur niet meer dan twee keer een half uurtje per dag. Of gebruik ze wanneer je echt merkt dat er geen aandacht meer is voor je aanbod.

Heb je bij het begin van een spel een kleuter die geen blijf met zichzelf weet? Laat hem de opdracht mee voordoen. Maar dwing de kleuter zeker niet, stimuleer. Zorg ervoor dat jij bij het uitleggen of de eerste ronde, de tikker bent. Zo kan je eerst in het begin het spel wat bepalen. Is het spel gekend? Dan kan je een kleuter dit laten doen. Wanneer je merkt dat de kleuters ermee weg zijn, kan je deze rol overdragen naar een kleuter.

Laat jongere kleuters ook even vrij bewegen, zodat ze de ruimte in hun kunnen opnemen.

Tip: Het is ook normaal dat niet alles van de eerste maal goed loopt. Heb eventjes geduld en herhaal veel, observeer en doe mee!

Dit maf speeldede is afkomstig van www.speelidee.be

TYPISCHE KLEUTERSPELLETJES DEEL 2

KLEEDJE / AANBRENG

Je kan je steeds verkleden als dezelfde figuren die langskomen om deze spelletjes te spelen (bejaarden, vuilnismannen, postbodes, dierentemmers, ...). Je kan de spelletjes ook op kleine briefjes schrijven, in ballonnen stoppen en elke dag wat ballonnen kapot prikken. Kleuters vinden het zeer fijn, als er wat verassingselementen inzitten. Zo zijn ze direct wat meer enthousiast om mee te doen.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Ballonnen, kranten, stoelen of banken.

SPEELIMPULSEN

Slapende beer: De spelers bevinden zich op een klein, afgebakend terrein van waaruit ze vertrekken. Ze sluipen dicht bij de beer (= de animator of een andere kleuter) die een eindje verderop ligt te slapen. Ze raken de beer aan op verschillende plaatsen. De beer schiet wakker wanneer hij aangeraakt wordt op die plaats die hij in z'n hoofd heeft. Dan vluchten alle spelers naar het beginhok. Wie getikt werd, wordt ook beer en zij kiezen elk een eigen plek in hun hoofd waardoor ze opspringen en achter de andere spelers aanlopen.

Wolfje, wolfje, hoe laat is het?: De spelers vertrekken terug vanuit hun afgebakend stuk terrein. Ze sluipen dicht bij de wolf en vragen: 'wolfje, wolfje, hoe laat is het?' Zegt de wolf '12 uur' dan springt hij recht en loopt hongerig achter de andere spelers aan. Zegt de wolf iets anders (bvb. zes uur) dan moeten de spelers zes stappen zetten.

Spelletjes met ballonnen:

In de luchthouden: Een hoop ballonnen zo lang mogelijk in de luchthouden, op verschillende manieren, met verschillende lichaamsdelen.

Met een hulpmiddel: Een krant oprollen en ermee op ballonnen meppen of oprollen als een frietzak en ballonnen opvangen.

Hou je tuin proper: Maak twee speelvakken met een scheiding tussenin (stoelen, banken,...) Verdeel de deelnemers gelijk over de twee speelvakken, alsook een gelijk aantal ballonnen. Op een teken proberen de deelnemers zo snel mogelijk alle ballonnen in het speelvak van de andere deelnemers te gooien. Vrolijke chaos verzekerd! Als het fluitsignaal gaat, stopt iedereen met gooien en kijk je welk team gewonnen heeft (= het minste ballonnen in zijn vak heeft).

Vos kom uit je hol: De spelers vertrekken terug vanuit hun afgebakend stuk terrein. Tekenen of bouw een hol voor de vos aan de overkant. Duidt één van de spelers aan als vos. De deelnemers sluipen naar de vos. Een op voorhand aangeduide speler roept: 'vos kom uit je hol'. Dit is het teken voor de vos om uit het hol te komen en zo veel mogelijk spelers te tikken. Achter de lijn zijn de spelers veilig. Probeer het voor de jongste kleuters zo visueel mogelijk te maken. Hou er rekening mee dat zij nog moeten zoeken naar evenwicht bij het terugdraaien.

Miauw miauw: Iedereen zit in een kring. Eén speler is de kat. De andere spelers zijn mensen die helemaal niet van katten houden, die er een beetje bang van zijn. De kat mag langs iemand strelen, kopje geven, luid miauwend. De anderen moeten zich proberen serieus te houden. Wie begint te lachen, wordt ook kat. Wanneer een slachtoffer zich serieus kan houden, dan zoekt de kat een ander slachtoffer.

Cactus en bloem: De spelers zitten in een cirkel op een stoel. De benen naast elkaar, de rug van de handen op de benen. Eén speler gaat even weg. De deelnemers spreken af wie er de bloem is. De speler wordt teruggeroepen en gevraagd de bloem te zoeken. Dat doet hij door op de schoot te gaan zitten. Wie geen bloem is, is cactus en knijpt in de poep van de speler. Heeft de speler de bloem gevonden dan geeft de bloem een kus.

BEGELEIDERSTIPS



Vul alsjeblieft geen heel (dag)programma met 'spelletjes'. Deze spelletjes zijn leuk voor een half uurtje of als tussendoortje. Sommige kleuters willen een bepaald spelletje blijven spelen, anderen willen het absoluut niet, nog anderen zijn het spelletje snel beu. Zo'n spelletjes zorgen dus voor veel geruzie. Probeer ook hier de kleuters niet in een keurslijf te dwingen. Zorg voor een gevarieerd programma waarbij de kleuters de vrijheid krijgen om zelf veel in te vullen. Deze spelletjes vormen maar een klein onderdeel van je programma, bij voorkeur niet meer dan twee keer een half uurtje per dag. Of gebruik ze wanneer je echt merkt dat er geen aandacht meer is voor je aanbod.

Laat jongere kleuters ook even vrij bewegen, zodat ze de ruimte in hun kunnen opnemen.

Tip: Het is ook normaal dat niet alles van de eerste maal goed loopt. Heb eventjes geduld en herhaal veel, observeer en doe mee!

Dit maf speeldoe is afkomstig van www.speeldoe.be

TYPISCHE KLEUTERSPELLETJES DEEL 3

KLEEDJE / AANBRENG

Je kan je steeds verkleden als dezelfde figuren die langskomen om deze spelletjes te spelen (bejaarden, vuilnismannen, postbodes, dierentemmers, ...). Je kan de spelletjes ook op kleine briefjes schrijven, in ballonnen stoppen en elke dag wat ballonnen kapot prikken. Kleuters vinden het zeer fijn, als er wat verrassingselementen inzitten. Zo zijn ze direct wat meer enthousiast om mee te doen.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Schoenen, krijt, knuffel.

SPEELIMPULSEN

123 piano: Trek een krijtlijn op een afstand van een muur. Eén speler gaat met z'n gezicht naar de muur staan, de andere spelers achter de lijn. De ene speler met het gezicht naar de muur roept vlug of traag '123 piano' en draait zich om. Wie hij/zij dan nog ziet bewegen wordt achter de lijn gestuurd. Je blijft dit herhalen tot iemand die persoon kan tikken. Die neemt dan de positie in aan de muur.

Het pianospel: De deelnemers gaan op 1 rij staan. Op enkele meters ervan trek je een lijn met krijt. De deelnemers strekken hun armen uit, hun handen open en evenwijdig met de grond. Eén speler duwt boven op de handen van de spelers, waar een pianogeluid uitkomt. Als de speler onder de handen slaat, dan loopt diegene onder wiens handen geslagen is achter de tegenspeler aan en probeert die te tikken voor hij over de lijn is. Variante: in twee ploegen: om beurten speelt iemand piano aan de overkant. Word je getikt door je tegenspeler, dan ga je over naar de andere ploeg. Slaagt je tegenspeler er niet in om je te tikken, dan komt hij naar jouw ploeg.

De bom: Deelnemers gooien hun schoenen of kledingstukken in het midden van de cirkel. Eén speler gaat even naar buiten. De andere deelnemers duiden één schoen/kledingstuk aan als 'bom'. De speler komt terug en probeert zoveel mogelijk kledingstukken/ schoenen uit te kiezen zonder de bom te pakken.

Stapaerobics: De begeleider neemt een paar schoenen en plaatst die op een tafel/stoel naast elkaar. Hij/zij steekt er de handen in en gaat nu de schoenen bewegen: linkerschoen naar rechts, rechter zijwaarts, sprongetje in de lucht ... iedereen in de groep volgt de beweging van de schoenen. Je kunt ook hetzelfde doen met een knuffelbeer (voor het slapen gaan), met een bezem en een vuilblik (voor het opruimen) ...

Dode leeuwen: De ganse bende is een kudde wilde leeuwen. Eén iemand is de jager op groot wild, op het teken van de jager vallen alle leeuwen schijn dood op de grond. De jager probeert nu te controleren of de leeuwen echt dood zijn door te proberen ze aan het lachen te brengen. Lukt dat, dan wisselen de rollen.

BEGELEIDERSTIPS



Vul alsjeblieft geen heel (dag)programma met 'spelletjes'. Deze spelletjes zijn leuk voor een half uurtje of als tussendoortje. Sommige kleuters willen een bepaald spelletje blijven spelen, anderen willen het absoluut niet, nog anderen zijn het spelletje snel beu. Zo'n spelletjes zorgen dus voor veel geruzie. Probeer ook hier de kleuters niet in een keurslijf te dwingen. Zorg voor een gevarieerd programma waarbij de kleuters de vrijheid krijgen om zelf veel in te vullen. Deze spelletjes vormen maar een klein onderdeel van je programma, bij voorkeur niet meer dan twee keer een half uurtje per dag. Of gebruik ze wanneer je echt merkt dat er geen aandacht meer is voor je aanbod.

Laat jongere kleuters ook even vrij bewegen, zodat ze de ruimte in hun kunnen opnemen.

Tip: Het is ook normaal dat niet alles van de eerste maal goed loopt. Heb eventjes geduld en herhaal veel, observeer en doe mee!

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

TYPISCHE KLEUTERSPELLETJES DEEL 4

KLEEDJE / AANBRENG

Je kan je steeds verkleden als dezelfde figuren die langskomen om deze spelletjes te spelen (bejaarden, vuilnismannen, postbodes, dierentemmers, ...). Je kan de spelletjes ook op kleine briefjes schrijven, in ballonnen stoppen en elke dag wat ballonnen kapot prikken. Kleuters vinden het zeer fijn, als er wat verassingselementen inzitten. Zo zijn ze direct wat meer enthousiast om mee te doen.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

/

SPEELIMPULSEN

Dierentuin:

Alle spelers kiezen een dierennaam van een dier dat in de dierentuin voorkomt en verspreiden zich over de ruimte. Ze doen de ogen dicht en maken het geluid dat bij hun dier past. Al tastend en luisterend probeer je in de "dierentuin" soortgenoten te vinden.

Walvis en visjes:

De kleuters (=de visjes) staan achter een lijn, aan 1 zijde van het lokaal. De tikker (=de walvis) staat in het midden van de zaal, met het aangezicht naar de visjes. De visjes proberen door de onveilige zone waar de walvis zit te lopen, zonder getikt te worden. De visjes lopen pas over, wanneer je daartoe het teken hebt gegeven. Wie getikt wordt, gaat aan de kant zitten tot een nieuwe tikker aangeduid wordt.

Groot pinkelen:

De kleuters staan in een kring. Je spreekt met de kleuters vijf woorden en vijf daaraan gekoppelde bewegingen af.

Pinkelen: met kleine pasjes ter plaatse lopen.

Plat: op je buik liggen.

Vlak: op je zijkant liggen.

Hol: op je rug liggen, armen en benen in de lucht.

Bol: op de knieën en armen zitten.

Links: een sprongetje naar links maken.

Rechts: een sprongetje naar rechts maken.

Je geeft telkens een opdracht, de kleuters proberen zo goed mogelijk te reageren. Bouw dit spel geleidelijk op, begin niet onmiddellijk met 5 bewegingen.

Slurfkijkertje: De kleuters moeten door de mouw van een trui kijken. Met beperkt zicht moeten ze zo proberen de lijn te volgen. Deze kan met krijt getrokken zijn of met touw gelegd.

Gamparan: De kleuters moeten met de voeten (blote voet is best) een steen zo ver mogelijk proberen weg te gooien. Ze vertrekken allemaal van aan een lijn.

BEGELEIDERSTIPS



Vul alsjeblieft geen heel (dag)programma met 'spelletjes'. Deze spelletjes zijn leuk voor een half uurtje of als tussendoortje. Sommige kleuters willen een bepaald spelletje blijven spelen, anderen willen het absoluut niet, nog anderen zijn het spelletje snel beu. Zo'n spelletjes zorgen dus voor veel geruzie. Probeer ook hier de kleuters niet in een keurslijf te dwingen. Zorg voor een gevarieerd programma waarbij de kleuters de vrijheid krijgen om zelf veel in te vullen. Deze spelletjes vormen maar een klein onderdeel van je programma, bij voorkeur niet meer dan twee keer een half uurtje per dag. Of gebruik ze wanneer je echt merkt dat er geen aandacht meer is voor je aanbod.

Laat jongere kleuters ook even vrij bewegen, zodat ze de ruimte in hun kunnen opnemen.

Tip: Het is ook normaal dat niet alles van de eerste maal goed loopt. Heb eventjes geduld en herhaal veel, observeer en doe mee!

Dit maf speeldje is afkomstig van www.speeldje.be

SPELEN MET ECHT MATERIAAL

KLEEDJE / AANBRENG

Fons is de trotse bediende van een gloednieuw containerpark op het speelplein. Elke dag tijdens de animatie brengen mensen hem nieuwe rommel. Fons vindt het jammer dat mensen spullen weggooien, want je kan er nog zoveel mee doen.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Naast het onderstaande speelmateriaal heb je ook flink wat opbergers nodig: rekken, curverbakken, ... en bordjes met tekeningen voor al het materiaal. Voorzie ook wat verkleedmateriaal voor Fons en voor de personages die elke dag langskomen. En inkledingsmateriaal voor het containerpark.

SPEELIMPULSEN

Kleuterspeelgoed bestaat meestal uit flauwe plastieken afkooksels van echte materialen voor volwassenen. De wereld van de volwassenen zelf is vaak 'verboden terrein'. In het begin is al dat 'nep' materiaal wel leuk, maar kinderen vinden het geweldig om eens spelen met écht gerief. Je kan in verschillende speelhoeken werken, maar laat ook eens doelbewust materiaal rondslingeren op het speelplein. Ook dat zorgt voor massa's speelplezier.

Echte dokterspullen:

Met witte jassen aan zelf de 'wonden' van de begeleiding verzorgen: pleisters aanbrengen, een verband er rond, roodsel erop doen. Kleuters genieten ervan om zelf eens dokter of verpleegster te zijn. Je kan ook cadeautjes maken om de zieken te bezoeken.

Echt kookgerief:

Echte potten en pannen, een klopper, bakvormen, een deegrol, uitsteekvormpjes, slazwierder, schorten, vergiet, ... Het stevig materiaal stimuleert het fantasiespel, maar is ook bruikbaar voor het echte kookwerk zelf.

Echt werkgerief:

Hamers, nagels, échte schoppen, een kruiwagen, bakstenen, ... Is dat niet gevaarlijk? Dat valt allemaal best mee. Kleuters kunnen nog niet zoveel kracht zetten op alles, zo doen ze zich ook niet zo veel pijn. Laat ze ook niet te dicht op elkaar spelen met het gerief. Ze zijn nog wat onhandig, maar als ze wat ruimte hebben zullen ze elkaar minder bezeren. Speel actief mee. Zo kan je een handje helpen en hou je ook een oogje in het zeil.

Echte spullen om 'winkeltje' te spelen:

Een oude kassa, een weegschaal, mandjes, oude portefeuilles, speelgeld, oude verpakkingen (dozen, blikken, flessen, eierdozen ...), handtassen, oude gsm's, kleine winkelkarren, een echte deurbel, ...

Echt kuisgerief:

Stoffer en blik, emmers, dweilen, sponzen, borstel, een oud strijkijzer, strijklank, wasknijpers, een wasmachine (gemaakt uit een oude kartonnen doos ;-), ...

Materiaal voor een kapsalon, beautysalon:

Kapsalon: kammen, borstels, schuivertjes, handdoeken, shampoo, emmers lauwwarm water, gel, schuivertjes en speldjes, versiersel (vb. pluimpjes, glinsters, parels, chinilledraad, bloemetjes, ...), spiegels, haardroger, ...

Voor de mani- en pedicure: kussentjes, nagellak, watten, bassin, badschuim, handdoeken, rietjes, nagellakremover, ...

Voor de make-up studio: spiegel, lippenstift, oogschaduw, sponsjes en penselen, poeder en poederborstel, blush, gezichtscrème, komkommerschijfjes, ...

Oude, kapotte Electro toestellen:

Radio's, wekkers, mixers, ... alles wat je uiteen kan vijzen en waar je mee kan prutsen.

BEGELEIDERSTIPS



Hoe verzamel je al dit materiaal? Geef briefjes mee met de ouders of hang affiches op aan de poort. Vraag aan winkeliers of andere mensen om spullen bij te houden. Vraag ook eens de toelating om op het containerpark te gaan snuisteren. Of sluit een deal met de plaatselijke kringwinkel dat ze interessante spullen voor je aan de kant houden. Scherpe of echt gevaarlijke spullen kunnen natuurlijk niet.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

GROTE MENSEN DINGEN DOEN

KLEEDJE / AANBRENG

Je kan een soort speeldorp of speelstraat maken met allerlei winkels en bewoners. Elke (halve) dag kan je één van deze mensen voorstellen (bvb. naar aanleiding van hun bezoek aan het containerpark).

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Afhankelijk van de concrete 'speelhoek' die je maakt.

SPEELIMPULSEN

Kleuters zijn zot van grote mensen dingen. Echt materiaal (zie vorig speelidee) vormt hiervoor de perfecte aanleiding.

Kuisploeg: Gewapend met emmers, kuisproduct, dweilen, sponsen ... trek je door het speelplein: de ramen wassen, dweilen, schuren, schrobben ...

Sarma de luxe: Zoals overal vind je ook op het speelplein een supermarkt. Door allerlei kartonnen dozen aan elkaar te kleven kan je winkelrekken maken. Die rekken kan je volstouwen met lege verpakkingen. Aan de muur kan je reclameblaadjes hangen en uit een kartonnen doos kan je een kassa knutselen. Als animator kan je jezelf verkleden in winkelier(ster) en zo het spel op gang zetten. Bezorg de kleuters ook wat speelgeld. Daarna gaat de winkel open. Je kan een praatje maken met de klanten, helpen inpakken (in hun handtas of in een papieren zakje). Natuurlijk heb je het ontzettend druk en moeten de kleuters je helpen. Zo nemen ze stilaan de winkel over en spelen ze er zelfstandig mee. Of ga eens op winkelbezoek en laat de kleuters, na goede afspraken met de winkelier, zelf op ontdekkingstocht gaan in de winkel.

Bakkerij Tom Poezeke: Samen met de kleuters kan je gekleurd zoutdeeg maken. Laat de kleuters eerst 2 bekertjes bloem en 1 beker zout vermengen en een berg maken. Laat ze vervolgens een krater maken in de berg. In die krater giet je dan 1 beker water. Laat de kleuters water en deeg mengen (eerst met één vinger) en kneden. Hou een oogje in het zeil en voeg waar nodig water en/of bloem toe. Je kan voor alle zekerheid zelf ook wat zoutdeeg op voorhand maken. Hier en daar moet je misschien ook even bijspringen bij het kneden. Terwijl de kleuters kneden kan je de plakkaatverf toevoegen. Laat de kleuters zelf hun kleuren kiezen. Daarna kan je echt een bakkerij beginnen. Iedereen die wil krijgt een witte muts op. Tip: een koksmuts is snel gemaakt met een lege broodzak. De gekste creaties verschijnen: blauwe taartjes met groene bollen, oranje tompoezekes of paarse pistolets. Je kan ook zand koken samen met water en maïzena. Daardoor krijg je een brij die je zeer goed kan kneden. Hiermee kunnen de kleuters ook allerlei figuren boetsen. Met een oude fles kan je deeg rollen, je kan er figuurtjes uitsteken. Dan gaat alles in de oven (vb. kartonnen doos), met een schop of roeispaan eruit halen. Ten slotte kan je de bakkerswinkel openen: etalage maken, taartdozen, inpaklint voor rond de doos, schort, geld (kroonkurken) en kassa, papieren zakjes ...

Bouwvakker spelen: Muurtjes bouwen met echte bakstenen, timmeren, ... Ga eens bij de vakbond om petten en plastic zakken of nog leuker, geef hun plastic zakken en laat hen dit zelf maken. Dat geeft de betoging die je organiseert, voor meer schaftijd bijvoorbeeld, een extra cachet.

BEGELEIDERSTIPS



Zorg voor veel leuk materiaal en een prikkelende voorbeelden (prentjes, foto's, verhaaltjes, een bezoekje, ...). Start de activiteit op door eerst zelf te spelen. Na verloop van tijd kunnen de kleuters het overnemen en zelfs grotendeels zelfstandig spelen.

Hou als begeleiding nog wat extra impulsen achter de hand die de activiteit nieuwe schwing kunnen geven. Laat kleuters zelf een naam bedenken en een bord maken voor hun winkel.

Tip: Maak een stappenplan bij het maken van bijvoorbeeld brooddeeg. Zo kunnen kleuters ook zelf zien wat, hoe en kunnen ze zich ten volle inzetten.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

HEKSIG.

KLEEDJE / AANBRENG

Verkleed jezelf als een lieve heks: sjakosj met kikker, gestreepte kousen, gecrepeerd haar, briljetje, zwarte tand met tandlak, grote oorbellen, fouillard, beetje vergeetachtig,...

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Vertelboeken, allerlei sfeerelementen en materiaal voor het inrichten van het heksenhol, Nivea of huidcrème, geurige kruiden, schaatjes, kleine potjes en kommetjes, minute soep, grote ketel en kleine pot, grote takken of oude bezemstelen, touw, ...

SPEELIMPULSEN

Hekserij: Leg stiekem een heksenhoed ergens in de struiken. Wacht tot de kleuters die hoed vinden. De hoed kan al aanleiding geven tot spontaan spelen van de kleuters: ze beginnen er over te fantaseren, ze gaan misschien op zoek naar de woonplaats van de heks, sommige kleuters kunnen hun angst wat overwinnen. Een tijdje later komt de heks natuurlijk langs met de vriendelijke vraag of iemand haar hoed gevonden heeft. Als bedankje wil ze de kleuters die zin hebben wel meenemen naar haar geheime hol (er mag ook een animator mee voor de zekerheid). In haar hol kunnen de kleuters brouwen in de koperen ketel, een heksenlied leren en toverdansen doen. Ze kunnen kijken in het toverspreukenboek, ze doen allerlei rituelen in een magische kring, ze verzamelen speciale planten,...

Heksentocht: Als de activiteit van de Hekserij aanslaat kan je de volgende dag of een paar dagen later de kleuters vragen wie er de heks nog 'ns wil bezoeken. Misschien heb je kleuters die nog 'ns willen of die nu wel durven (nadat de eerste groep enthousiast en zonder kleerscheuren is teruggekeerd). De kleuters komen wel een beetje ongelegen. De heks was juist van plan om op stap te gaan, maar eigenlijk, waarom niet, de kleuters mogen mee. Glow in the dark sterren wijzen de weg, onderweg komen de kleuters verschillende magische figuren tegen, vrienden van de heks. De heks vertelt ook honderduit over het hol van de Sprekende Beer, het pad van de Gevaarlijke Distels,... Onderweg plukken ze kruiden voor in de toverdrank en de kleuters brengen alles aan wat ze vinden (steentjes, insecten, ...), de heks geeft er allemaal een magische bestemming aan. Eénmaal terug thuis stoppen ze alles in potjes en bokalen en brouwen ze misschien wat soep om terug op krachten te komen, of ze maken allerlei zalfjes door de planten te mengen met Nivea of een bezemsteel met takken en touw.

Glazen bol: Een handig truukje om een echte glazen bol te knutselen. Wat heb je nodig? Een zaklamp, een glazen bol om over een lamp te draaien (zoals in badkamers of toiletten). En eventueel een U-vormig kussen (zo van die hoofsteunen) of anders een mooie doek. Monteer de zaklamp onder de glazen bol en camoufleer alles met een doek of het kussen. Maak met doeken een donker kotje. Spreek wat toverformules uit en steek dan je zaklamp aan, de bol zal verlichten, tot grote verbazing van de kleuters. Daarna kan je kleuters voorspellen wat er hen nog allemaal te wachten staat.

Nog een kleine 'magische' kooktip: Zoek een oude kookpot of ketel. Zet in het midden van die ketel een kleinere pot. Doe wat zakjes Minute Soup in het kleinere potje. Zorg ervoor dat de kleuters dit niet kunnen zien. Laat de kleuters allerlei takjes, blaadjes, modder, slakken verzamelen en aan jou geven. Leg die netjes naast het kleine potje in de grote ketel. Giet wat heet water over het poeder terwijl je samen met de kleuters allerlei toverspreuken uitspreekt. Serveer de soep met een grote pollepel. Wie durft drinken?

BEGELEIDERSTIPS



Kleine kleuters zijn vaak nog te bang voor heksen. Speel het met iets oudere kleuters. Als kinderen schrik hebben, stap dan even uit je rol, neem je verkleedkledij wat weg en maak duidelijk dat jij het bent en dat je maar een heks speelt. Speel geen enge heks, maar een lieve en grappige heks. Je vindt veel inspiratie in de boeken van Hennie de Heks. Geef bange kleuters de ruimte, om zelf naar jou toe te komen. Daarnaast helpt ook een vertrouwd gezicht.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

[KAMPEN] BOUWEN MET KLEUTERS.

KLEEDJE / AANBRENG

Jacobus en Korneel, aannemers van alle werken, zijn elkaars tegenpool. Toch zijn ze vrienden. Ze zijn niet zo handig, maar telkens als alles dreigt in de soep te lopen, komt het toch nog goed!

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Houten latten, doeken, kartonnen buizen, dozen, drankbakken, plakband, touw, scharen, behangpapier, behanglijm, grote kwasten, oude stofjes ...

SPEELIMPULSEN

Echte kampen: Ook met kleuters kan je kampen maken met houten latten, doeken, dozen, touw, plakband, ... Verzamel misschien een aantal dikke kartonnen buizen waar ze tapijten op rollen. Dat is - verzaagd in kleinere stukken - zeer dankbaar bouw materiaal. Ook oude drankbakken zijn zeer handig. In het begin zal je als begeleider veel impulsen moeten geven. Het is dan ook niet gemakkelijk voor kleuters om met houten latten en doeken een kamp te bouwen. **Breek het kamp 's avonds niet af, de volgende dag zullen de kleuters enthousiast verder bouwen. Ze worden er steeds beter in!** Ga mee in de ideeën die de kleuters aanbrengen. Zo vertelde een speelplein dat toen de begeleiding dozen had dicht gekleefd als bakstenen, de kleuters voorstelden om de dozen te vullen met zand voor de stevigheid. Met stokken en oude lakens kan je ook tenten maken. Plak een 8-tal stokken op 15 cm van het uiteinde stevig aan elkaar, zet ze open en hang er je doeken op. Ook met een klamboe kan je mooie effecten bereiken.

Auto-onderdelen: Met een paar echte auto-onderdelen (een deur, een stuur, een bumper, een dashboard, ... en ander bouw materiaal kan je een knappe auto in elkaar steken.

Kartonville: Ook uit oude kartonnen dozen kan je speelhuizen en misschien zelfs een heus speeldorp maken. Vraag aan electrozaken of een winkel waar ze (motor)fietsen verkopen om oude grote dozen bij te houden voor jullie. Of rij eens rond als het papier en karton wordt buitengezet. Kleuters kunnen met deze speelimpuls allerlei kanten uit: sommige kleuters stouwen hun huis helemaal vol met alles wat ze vinden, andere kleuters gebruiken het huis als kooi voor hun tijger of leggen er hun knuffel te slapen. Nog andere kleuters maken een keuken, gaan bij elkaar op bezoek of geven een feest. Wat ook gewoon leuk is, leg even het materiaal bij elkaar en observeer wat ze er juist mee doen. Geef impulsen als ze vastzitten.

Behangen: Je kan de kartonnen speelhuizen ook behangen. Verzamel een heleboel rollen behangpapier. Je kan de kinderen ook zelf het behangpapier laten versieren. Laat de kleuters stukken behang kiezen uit de winkel, kleuters scheuren of knippen grote stukken. Daarna testen ze stukken behang op het huis door ze met papiertape al eens vastplakken. Maak behanglijm in verschillende emmers met een bodemwater, kleuters laten roeren en poeder toevoegen (bv. met zeep om klonters te vermijden). Je kan behanglijm eventueel kleuren met een scheutje verf. Het huis kan zowel vanbinnen als vanbuiten behangen worden. Lijm met verfrol, spons, behangborstels of handen uitsmeren, met een kam inkepingen en groeven maken in de lijm. Om sneller te drogen: werk buiten in de zon of laat de kleuters met een haardroger drogen. Met oude stofjes kunnen bijpassende gordijnen aangeplakt worden.

BEGELEIDERSTIPS



Speel actief mee. Geef de kleuters veel 'technische' hulp, maar laat zoveel mogelijk ideeën van hen komen. Geef hen stimulerende tussenkomsten/impulsen om hen verder na te laten denken. "Hoe maken we deze kartonnen aan elkaar", "Hoe kunnen we dat doen en wat zouden we nodig kunnen hebben." Ruim ook niet te snel op. Kleuters werken graag verder aan hun constructie en worden er steeds handiger in. Laat kleuters zelf eerst proberen hoe en wat. Wanneer het helemaal af is kan je er steeds ook een foto van maken en deze ophangen in je lokaal of in een terugblik boekje.

Voor oudere kleuters: geeft hun een notitieboekje of een groot blad papier, waar ze eventueel op kunnen schetsen en hun plannen op maken. (Wanneer ze hier nood aan hebben.)

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

POPPEN EN KNUFFELS.

KLEEDJE / AANBRENG

Vandaag heeft de begeleiding z'n knuffels mee naar het speelplein. Ze stellen de knuffels even voor aan de kleuters. Maar de knuffels willen er daarna snel aan beginnen.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Verzamel een heleboel knuffels of laat de kleuters een eigen knuffel meebrengen naar het speelplein. Voorts kan je gebruiken: cd-speler, leuke muziek, materiaal om de hindernissen te maken, badjes, verzorgingspullen, handdoeken, washandjes, zeep, bekertjes, dokterspulletjes, kookgerief ...

SPEELIMPULSEN

Aerobics: In het begin heb jij een knuffel vast. Zet een leuk muziekje op en maak allerlei bewegingen met de knuffel. De kleuters bootsen de bewegingen na van de knuffel. Je kan het ook moeilijker maken. Alle kleuters hebben een knuffel. De begeleider doet allerlei bewegingen voor en de kleuters doen de bewegingen na met hun knuffel. Doe het rustig aan zodat de kleuters goed kunnen volgen.

Op stap: Maak voor de knuffels een soort hindernissenparcours op allerlei tafels. De kleuters stappen met hun poppen of knuffels over de tafels, ze laten hun knuffel over een hindernis springen, door een hoepel duiken, door een tunnel kruipen, ...

In bad: Poppen en knuffels die wat water kunnen verdragen kunnen het hele badritueel ondergaan. Wassen, afspoelen, afdrogen, haar kammen, nagels knippen, ... Oei, als de poppen uit bad komen hebben ze het een beetje koud. De kleuters zoeken allerlei manieren om de poppen terug warm te krijgen (wrijven, in een dekentje wikkelen, ...).

Verzorgen: De kleuters kunnen ook dokter spelen van hun pop of knuffel en die helemaal onderzoeken en verzorgen. Haal de verbandkoffer boven. Plezier verzekerd! Ze kunnen ook een huisje of een bedje maken voor hun knuffel.

Eten geven: Natuurlijk kunnen de kleuters ook allerlei lekkere hapjes klaarmaken en hun poppen en knuffels eten geven.

Troosten: Oei, de knuffels zijn een beetje triest. Laat de kleuters zelf invullen hoe ze de pop willen troosten, speel zelf mee en geef eventueel wat hints.

Knuffels willen spelen: Ten slotte willen de knuffels spelen. De kleuters bedenken iets wat ze graag doen samen met hun pop of knuffel. We vonden inspiratie voor dit spelidee in het boek 'Klein Applaus' van Koen Crul, Joris Nevejans en Peter Spaepen.

Poppenkast: van kartonnendozen, kan je al rap een poppenkast maken. Make een opening in de achterwand van de doos om erin te stappen. De randen en openingen in het karton doe jij best zelf met een cuttermes of fruitmes. Laat de kleuters deze poppenkast zelf versieren. Zo heb je een eigen gemaakt poppentheater.

Poppen zelf maken: Met allerlei oude keukenmaterialen, verfborsten, wandelstok kan je zelf aan de slag, om een eigen pop te maken voor jouw poppenkast. Gebruik verf, papier, schaar, lijm, stof, rubberpapier, wol Zo kun je zelf aan de slag om je eigen poppen te maken voor het poppentheater.

BEGELEIDERSTIPS



Bij elk 'fantasiespel' kunnen we je dezelfde begeleidertips geven. Als begeleider speel je een zeer belangrijke rol om het fantasiespel te doen slagen.

Het is onmisbaar dat je je zelf heel sterk inleeft, om zo de inleving van de kinderen te stimuleren. Durf je fantasie helemaal op hol te laten gaan. Je moet er zelf in geloven.

Geef ruimte aan de deelnemers om in het spel in te stappen.

Geef massa's impulsen om hun fantasie te prikkelen. Geef een impuls om het spel op gang te brengen. Laat kleuters ook zelf met ideeën komen. Kijk dan eerst even hoe de kleuters er verder mee aan de slag gaat. Lopen ze vast? Dan kan je steeds verder impulsen aanbrengen. Of ga naast de kleuters spelen. Zo pikken ze alvast ook veel op. Schrijf eventueel impulsen op voorhand op. Zo heb je voor jezelf een houvast waar je naar toe kan grijpen, wanneer het spel dreigt vast te lopen. Geef daarna voldoende ruimte voor de inbreng van de kinderen, probeer hun creativiteit te stimuleren en hen bij het fantasiespel te betrekken.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

PAPIER EN KARTON.

KLEEDJE / AANBRENG

Bernard, de sympathieke postbode, heeft dozen en dozen oude kranten over van al zijn rondes. Hij wil ze niet weggooien... Maar wat kan hij daar toch mee doen?

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Massa's oude kranten, scharen, plakband, behanglijm, ballonnen, kartonnen dozen ...

SPEELIMPULSEN

Spelen met krantenpapier: We pakken iets in (cf. Christo), begin klein en ga groter, van dozen tot fiets, het zwembad tot een begeleider! Na het inpakken van de begeleiders speelt/wordt iemand van de begeleiding krantenmonster. Wie wil ook krantenmonster zijn? Welk monster willen jullie zijn? De kleuters verkleden zich als monster, bijvoorbeeld: door repen te scheuren en aan hun handen te plakken met papierplakband als 'monstervingers', een bochel, dikke buik of reuze oren maken te maken Geluiden maken als monster, lopen als een monster, een monsterhol (maak gebruik van hopen kranten die er al liggen of kruip onder een tafel) slapen als een monster (snurken), eten als een monster, monsterdans (vb. 'de pinguin' als monster zingen ...). Bewegen als monster op muziek of op ritmisch geluid. Monstergevecht, twee groepjes monsters staan tegenover elkaar en brullen zo luid mogelijk en gooien met proppen krantenpapier. Daarna kan je het speelplein rondtrekken als monster en andere kinderen en begeleiders schrik aan jagen. Opruimen van de krantensnippers: Maak als afsluiter met de kleuters papier-maché. Maak behanglijm volgens de aanwijzingen op de verpakking. Krantensnippers scheuren, een tijdje laten weken in het water en dan de lijm erbij doen, goed roeren en een dag laten rusten. Je kan er 's anderendaags mee aan de slag.

Papier maché: Gekend is natuurlijk maskers maken met ballonnen. Op deze manier kan je ook allerlei beesten maken: (spaar)varkens, stekelvarkens, muizen, konijnen, ... Je kan ook allerlei parels maken om zelf juwelen te maken, of speelfruit voor in het winkeltje. Je kan ook een tekening in 3D maken. Maak eerst een tekening en kleef dan de papier maché erop om reliëf te maken.

Spelen met kartonnen dozen: Bekleed de kartonnen dozen met krantenpapier en behangerslijm. Als ze droog zijn, zijn de dozen extra stevig.

Papier maken: laat de kleuters oud-papier in stukjes scheuren. Doe deze in een emmer met water en laat ze een nachtje weken. Dan krijg je een grijze pap. Gebruik best krantenpapier, want dat is dunner en plakt daardoor beter aan elkaar. Ga met een zeefje door de pap (kan met zandbak zeefje) verdeel met je handen een dun laag pap over je zeefje. Haal het zeefje met een dun laagje uit de emmer, bak ... en laat even uitlekken. Keer het zeefje om, op een doekje. Druk met je spons de pap op het doekje en los van de zeef. Haak voorzichtig de zeef los van het doekje. Voila, nu nog even laten drogen en dan kan je je eigengemaakt papier van het doekje halen. Wil je graag jouw papier een kleutertje geven? Dat kan. Dit kan met voedingskleurstof of met natuurlijke kleurstoffen zoals bijvoorbeeld: kerrie, cacao of bietensap. Deze doe je dan bij het papje voor het papier.

BEGELEIDERSTIPS



Speel zelf actief mee. Zeker met het knutselen kunnen de kinderen in het begin je hulp gebruiken. Neem geen werk uit de handen van kinderen, laat ze voldoende prutsen en laat ze ook met heel veel ideeën komen. Na een tijdje hebben ze zelf de vereiste handigheid. Het kan wel zijn dat het eindresultaat anders is, dan jij je ingedachte hebt. Dat is ook niet erg. Het gaat erom dat de kleuters tot hun creaties zijn gekomen.

Hoekverrijking: Kleuters vinden het fantastisch om ook helemaal in de huid van de postbode te kruipen. Je kan een hoek helemaal omtoveren tot postkantoor.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

DIEREN

KLEEDJE / AANBRENG

Een vreemde professor loopt over het speelplein. Met een vergrootglas zoekt hij de hele tijd naar insecten. Onderzoekt de professor nu echt deze kleine wriemelende wezens of is hij een beetje gek geworden?

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Een dier, kippen- of konijnenhok, voedsel, materiaal voor een insectenburcht, bokaalen, klei, kartonnen dozen, verkleedgerief, prentenboek ...

SPEELIMPULSEN

Echte dieren: Je kan een kip of een konijn een tijdje laten wonen op het speelplein, een kinderboerderij bezoeken of de kinderen vragen of ze (even) hun huisdier kunnen meebrengen. Laat de kleuters de dieren verzorgen, nabootsen, erover fantaseren ...

Friemeldieren: Kleuters kunnen ook allerlei insecten lokken met zoete drankjes of suiker op schaalpjes. Ze kunnen ook een 'burcht' te maken met oude dakpannen, boomstronken, omgekeerde bloempotten gevuld met stro, ... De kleuters proberen allerlei beestjes te vangen en stoppen ze in een bokaaltje. Ze kunnen die insecten ook namaken met klei.

Dieren spelen: Kleuters kunnen ook allerlei beesten nabootsen: met de voeten en de armen samengebonden voortkruipen als een regenworm, op handen en knieën slak spelen met een kartonnen 'huisje' op je rug, in een kartonnen doos kruipen en zeer traag schildpad spelen, bijeen kolonie spelen (stuifmeel zoeken, honing maken, de kindjes van de koningin verzorgen, een belager verjagen, ...).

De mol die wilde weten... : ... wie er op zijn kop gepoept heeft. Fantastisch prentenboek dat kleuters ertoe kan aanzetten om verschillende 'beestenkakjes' te maken uit klei. Misschien kan je wel een hele kakjescollectie tentoonstellen. Je kan ook dierentuinen spelen waarbij sommige kleuters de dieren spelen en andere kleuters de verzorgers die de kleikakjes moeten opkuisen.

BEGELEIDERSTIPS



Bij elk 'fantasiespel' kunnen we je dezelfde begeleiderstips geven. Als begeleider speel je een zeer belangrijke rol om het fantasiespel te doen slagen. Het is onmisbaar dat je je zelf heel sterk inleeft, om zo de inleving van de kinderen te stimuleren. Durf je fantasie helemaal op hol te laten gaan. Je moet er zelf in geloven. Geef ruimte aan de deelnemers om in het spel in te stappen.

Geef massa's impulsen om hun fantasie te prikkelen. Geef een impuls om spel op gang te brengen. Laat kleuters ook zelf met ideeën komen. Kijk dan eerst even hoe de kleuters er verder mee aan de slag gaat. Lopen ze vast? Dan kan je steeds verder impulsen aanbrengen. Of ga naast de kleuters spelen. Zo pikken ze alvast ook veel op. Schrijf eventueel impulsen op voorhand op. Zo heb je voor jezelf een houvast waar je naar toe kan grijpen, wanneer het spel dreigt vast te lopen.

Geef daarna voldoende ruimte voor de inbreng van de kinderen, probeer hun creativiteit te stimuleren en hen bij het fantasiespel te betrekken. Geef steeds aan dat je de dieren ook terug zal vrijlaten.

Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

ELFJES, LACHTAARTJES EN AARDMANNETJES

KLEEDJE / AANBRENG

Betrek de kleuters bij je geheim. Lang geleden heb je toevallig een vreemd volkje ontdekt. Je hebt dit nog nooit aan iemand verteld. Maar nu wil je de kleuters misschien wel eens meenemen. Kunnen zij ook een geheim bewaren?

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Verkleedkledij, inkledingsmateriaal, karton, knutselmateriaal, ...

SPEELIMPULSEN

Lachtaartjes: Voor de lachtaartjes is het elke dag '1 april'. In het begin geeft de begeleiding de impulsen (stiekem iets klevens op de rug, een gek verhaal verzinnen, zeggen dat je een andere naam hebt, ...). Na een tijdje bedenken de kleuters zelf grapjes of manieren om anderen te foppen.

Elfjes: Je kan je verkleden als elfje met oude lakens en gordijnen, witte pluimpjes, belletjes, witte schmink, watten, ... Uit karton kan je vleugels maken. De elfjes zijn natuurlijk heel lief en kunnen alles en iedereen betoveren. Als een elfje je betovert dan mag je een wens doen en natuurlijk komt die wens echt uit. Elfen wonen in de struiken. Daar gaan ze dicht bij elkaar zitten en vertellen ze geheimen. Ze fladderen over het speelplein en proberen iedereen te helpen, waar mogelijk. Als er iets stouts gebeurt zijn ze daar helemaal van onder de indruk ...

Aardmannetjes: Aardmannetjes zijn grappige wezentjes die onder de grond leven en die de 'r' uitspreken als 'j'. Je verandert jezelf in een 'aardmannetje' door een trui met een kap aan te doen, je kap op te zetten en dan achter je oren te trekken. Trek daarbij een vreemde snoet en loop een beetje gek en je bent een aardmannetje. Verduister je lokaal en zet hier en daar een spotje. Via een kruiptunnel komen de kleuters terecht bij de aardmannetjes. De aardmannetjes spelen allerlei spelletjes in het donker. De aardmannetjes willen wel eens graag buiten komen (want ze zijn nog nooit boven de grond geweest). Met de kleuters als gids willen ze wel naar buiten. Ze ontdekken alles voor het eerst en proberen samen met en onder leiding van de kleuters de verschillende speelmogelijkheden uit.

BEGELEIDERSTIPS



Bij elk 'fantasiespel' kunnen we je dezelfde begeleidertips geven. Als begeleider speel je een zeer belangrijke rol om het fantasiespel te doen slagen. Het is onmisbaar dat je je zelf heel sterk inleeft, om zo de inleving van de kinderen te stimuleren. Durf je fantasie helemaal op hol te laten gaan. Je moet er zelf in geloven. Laat de fantasie en de creativiteit van de kleuters ook maar los gaan, dit vinden ze fantastisch.

Geef ruimte aan de deelnemers om in het spel in te stappen.

Geef massa's impulsen om hun fantasie te prikkelen. Geef een impuls om spel op gang te brengen. Laat kleuters ook zelf met ideeën komen. Kijk dan eerst even hoe de kleuters er verder mee aan de slag gaan. Lopen ze vast? Dan kan je steeds verder impulsen aanbrengen. Of ga naast de kleuters spelen. Zo pikken ze alvast ook veel op. Schrijf eventueel impulsen op voorhand op. Zo heb je voor jezelf een houvast waar je naar toe kan grijpen, wanneer het spel dreigt vast te lopen.

Geef daarna voldoende ruimte voor de inbreng van de kinderen, probeer hun creativiteit te stimuleren en hen bij het fantasiespel te betrekken.

Kleuters vinden het ook geweldig om een onzin taaltje te maken.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

KRIEBEL- EN ANDERE TOCHTEN

KLEEDJE / AANBRENG

Het boekje 'Kikker en de horizon' van Max Velthuis is een mooie aanzet en geeft prima weer hoe kleuters op stap gaan en op reis gaan beleven.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Allerlei verschillende materialen om de voettegels te maken, potjes met smaak- en geurstoffen ...

SPEELIMPULSEN

Voettegels: Met blote voeten verschillende ondergronden betasten (zacht, hard, glibberig,...), met de ogen dicht de tegels bevoelen met de voeten, tegelparcours leggen, eilandjes maken, doen alsof er rondom de stenen een moeras is,...

Op voettocht: Trek met de kleuters op een fantasietocht vol hindernissen: een mijnenveld dat niet met voeten mag worden betreden, een moeras waarop slechts enkele stenen drijven, slapende krokodillen die we op de tippen van onze tenen muisstil moeten passeren, kriebelende planten tussen onze tenen, ...

Ruik- en proeftocht: Geuren en smaken wijzen de weg (zoet is naar links, vies is rechtdoor, ...) (Links en rechts is voor jongere kleuters nog niet altijd evident. Oudere kleuters zouden dit wel al wat moeten kennen.)

Beestensporentocht: Teken duidelijk herkenbare sporen van dieren en knip ze uit: olifantenspoor, kippenpoor, berenspoor, ... De kleuters volgen de sporen om de dieren te vinden. Check 'ns bij het thema 'dieren' wat je nog kan spelen. Je kan ook uit klei verschillende soorten 'dierenkaka's' namaken en daar sporen mee leggen.

Fotospeurtocht: De kleuters krijgen een kaart met foto's op. Het is de bedoeling dat ze de eerste foto zoeken. Wanneer ze deze hebben gevonden, kan je hen een opdracht geven. Daarna volgen ze de pijl op de kaart die wijst naar de volgende foto. De bedoeling is, dat ze elke foto op hun pad vinden. Je kan dit inkleden alsof iemand iets verloren heeft en je de weg, aan de hand van foto's, terug moet afstappen en op zoek moet gaan, naar dat wat ze verloren zijn. Zorg er wel voor, dat elke kleuter iets kan doen. Je kan op voorhand enveloppen maken met opdrachten op, die de kleuters, eenmaal aangekomen bij de plaats van de foto, moeten zoeken.

BEGELEIDERSTIPS



Kleuters vinden het spannend om op tocht te gaan. Dat hoeft helemaal niet ver te zijn, integendeel. Kleuters bevinden zich al gauw in een 'vreemde' wereld!

Zorg voor de nodig spanning, verrassingseffecten en dan heb je hen zo mee. Laat kleuters, waar het kan, ook zelf actief een aandeel hebben in het op poten zetten van hun tocht, zoals bij de voetentegels en het blotevoetenpad.

Sta even stil met de kleuters wat nu juist zoet is of vies is.

Zorg ervoor dat je op voorhand de weg al eens hebt afgelegd. Zo kan je gevaarlijke punten beter inschatten, weten waar je eventueel naar het toilet kan gaan met je kroost.

Ga je wat verder? Zorg voor voldoende begeleiding. Verspreid je over de groep kleuters. Één begeleider van voor, in het midden en op het einde. Maakt duidelijke afspraken met de kleuters. Neem materiaal mee dat je eventueel onderweg nodig zou kunnen hebben (reserve kleren, EHBO, vochtige doekjes, WC-papier ...)

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

BIG FISH, LITTLE FISH, VISSEN VOOR KLEINTJES

KLEEDJE / AANBRENG

Prosper is een beetje een raar en eenzaam maar doet niets liever dan in z'n uppie gaan vissen. Hij is al dertig jaar lid van visclub 'Het loze vissertje' maar hij heeft nog nooit een prijs gewonnen. Dit jaar zou hij graag eens winnen en hij stelt daarvoor een goed team samen.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

(Bamboe)stokken, visdraad, haakjes, sponsen of isomo, zwembadje, doorzichtige plastic bak, crêpepapier, plastificeerfolie, schop, afbeeldingen van vissen, magneten, grote plastic, drankbakken of balen stro, aquariumpomp of compressor met darpje, mousse balletje, velcro, CD met zeegeluiden, kommen, PETflessen, papier, perforator, afwasmiddel en water natuurlijk.

SPEELIMPULSEN

THE REAL STUFF

- Met een (bamboe)stok, een haakje en wat visdraad kan je een echte vislijn maken.
- Door eens op de grond te stampen of met een schop in het gras te steken kan je de wormen wakker maken en vangen.
- En dan ben je klaar om richting visvijver, ondiepe sloot of plas te gaan.

VISSEN VOOR DOE-HET-ZELVERS:

- Uit spons of isomo kan je allerlei vissen of andere zeemonsters snijden en knippen. Maak er een haakje aan, gooi ze in je eigen zwembadje en hebt je eigen visvijvertje. Je kan het haakje zowel aan de vissen, als aan de hengel vervangen door een magneetje.
- In een doorzichtige plastic bak kan je je eigen aquarium maken. Wil je er eentje met 'gekleurd' water, dan kan je de algen en het zeewier uit crêpepapier knippen. Houd je het liever wat helder, dan knip je de figuren uit papier en doe je er wat plastificeerfolie rond voor je ze op de bodem plakt. De visjes kan je op dezelfde manier maken. Om ervoor te zorgen dat ze niet 'bovendrijven' kan je ze aan een stukje visdraad maken dat je op de bodem vastplakt.
- Wat dacht je van je eigen viskraam zoals je ze op de kermis ziet? Je maakt een rond parcours door een dubbele rij drankbakken of strobalen te voorzien en daartussen grote plastic te hangen. Dan vullen met water, met de tuinslang breng je er beweging in.

VISSPELEN:

- Maak verschillende vislijnen (zie hoger) met een verschillende kleur. Aan elk haakje hang je een vis. Haal de vislijnen door elkaar en welke vis hangt aan welke lijn?
- In het midden van de kring zet je een bak met water en plastic vissen. Terwijl je een CD met zeegeluiden (of liedjes over vissen) opzet wandelen de kinderen rond de visbak. Zodra de muziek stopt neemt elk kind een visje uit de bak. Na elke ronde wordt er een visje uit de bak genomen. Wie wint?
- Red je vis. Je voorziet enkele kommen met telkens een visje in. Om je vis in leven te houden moet je hem van water voorzien. Daarvoor krijgt elk kind een PETfles gevuld met water en met een gaatje in de dop. Door op de fles te knijpen spuit het water eruit en belandt het hopelijk in de kom. Je kan de PETflessen ook door watergeweertjes vervangen en bijvoorbeeld een parcours laten afleggen om het geweertje te gaan vullen. Welke vis krijgt het meeste water?
- Visrace: uit papier knip je een vis. Op de plaats van het oog maak je met de perforator een gaatje. Van het gaatje naar de staart maak je een slip. Je legt de vis op het water. Wanneer je een drup afwasmiddel in het gaatje laat vallen vliegt de vis vooruit op het water. Wiens vis vliegt het verst?

BEGELEIDERSTIPS



In de buurt van diep water houd je best goed de kleuters in het oog dat je niet echt moet vissen naar al te enthousiaste kleuters. Maak duidelijk afspraken met de kleuters. Laat kleuters toe om hun eigen ideeën naar voren te brengen.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

DE MONSTERKES, VETTIGE KLEUTERS

KLEEDJE / AANBRENG

Raymond, het mottig monsterke is een beetje verloren gelopen en zo op het speelplein geland. Zijn favoriete bezigheid? Vuil worden!!!

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Kommen, water, zand, droge bladeren, boomschors, ronde keien, gras, verf, grote stukken papier, schoenen, voddens, bruine zeep, grote plastic of zeil, maïzena, fruitpap met veel kiwi, rozijnen, cacaopoeder, komkommer, crèmekes, appels, spekjes, siroop, choco, frietjes met mayonaise, spaghetti...

SPEELIMPULSEN

- In het 'land-zonder-sok-en-schoen' loopt iedereen op blote voeten. Maak je eigen 'blotevoetenpad' door kommen te voorzien met: water, zand, droge bladeren, boomschors, modder, ronde keien, gras... Je kan ook eventueel de kleuters laten helpen en zelf nieuwe ideeën laten bedenken. Kleuters vinden het geweldig om hun zintuigen aan te spreken.
- In Regenboogland ziet alles er supervrolijk uit. Bedek de vloer en de muren van je lokaal met grote stukken papier. Mouwen en pijpen rol je best zo hoog mogelijk op (of je doet je badpak aan) want voor je het lokaal binnen mag, loop je eerst door een paar kommen met verf. De vloer wordt meteen bedekt met kleurrijke voetafdrukken. Daarna kan je je handen in de verf drukken, een afdruk van je neus, oor, onderarm ... maken. Of ga aan de slag met water geweertjes en doe hier verf in. Zorg ervoor dat de kleuters hun badpak aan hebben. Vul ballonnen met verf en laat ze spatten tegen de vloer en de muren. En als het goed weer is, daarna allemaal onder de tuindouche!
- Jean-Claude de duizendpoot heeft het op maandag altijd erg druk want dan moet hij al zijn schoenen poetsen. Een handje helpen mag zeker! Voorzie de nodige schoenen, schoensmeer, schoenborstels, voddens... en neen, het is geen ramp als er armpjes worden 'mee gepoetst'.
- In Glibberland is Raymond meer dan één keer uitgegleden. Om alles proper te houden bond hij sponsen onder zijn voeten en aan zijn handen en zo over de bruine zeep op een grote plastic of zeil. In Glibberland hadden ze ook verschillende soorten slijm (maïzena in water, je kan het een groen kleurtje geven met levensmiddelenkleurstof).
- En het eten zag er ook niet overal even lekker uit. Fruitpap met veel kiwi ziet er beikes uit, rozijnen in cacaopoeder zijn net drakenkeutels...
- In beautyfarm 'het zuiver velleke' ging het er ook anders aan toe dan Raymond gedacht had. Ze bedekten hem daar met modder, komkommer, crèmekes... en dat voelde wel plezant!
- In Hapland, ligt net boven Lapland, hebben de mensen geen bestek. Vettige Swa hing de dingen op aan koordjes (appels met siroop, spekjes met choco...) of ze aten het met hun handen (vettige frieten met een goeie kwak mayonaise, spaghetti...)
- En als je al het bovenstaande hebt gedaan is er vast nog genoeg smurrie over waarmee de kleuters de animatoren eens lekker vettig kunnen maken!

BEGELEIDERSTIPS



Vuil geworden kleuters is een gevoelig thema bij sommige ouders. Zorg ervoor dat ze weten wat er op het programma staat en wat ze ervan mogen verwachten. Eventueel een (paar) dag(en) op voorhand de activiteit uithangen. Werk bij voorkeur met natuurlijke of eetbare producten. Kleuters stoppen nogal vaak dingen in de mond. Heb je toch een aantal materialen op het randje (schoensmeer), geef er dan extra aandacht aan.

Niet alle kleuters zijn de grote durvers. Dat is ook niet erg. Heb hier wel even oog voor en geef hen even wat tijd. Stimuleer hen even door het samen te doen of met behulp van een vriendje. Maar push hen zeker niet. Controleer eventueel op allergieën.

Dit maf speeldreef is afkomstig van www.speeldreef.be

SPEUR MEE MET WITSE

KLEEDJE / AANBRENG

Witse wordt naar het speelplein geroepen om de verdwijning van het speelpleinhuisdier op te lossen. Wie heeft het dier ontvoerd en kan Witse de daders op tijd ontmaskeren?

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Een lege kooi of een leeg hok, wat foto's van het dier, een lange regenjas voor Witse, wat krijt, een camera en laptop.

SPEELIMPULSEN

De assistent: 'Van Dingenen' begrijpt het allemaal niet zo goed. Hij probeert Witse te helpen maar doet alles verkeerd. Hij verliest bewijsmateriaal, hij stuurt iedereen de verkeerde kant op en hij vindt altijd het verkeerde dier terug. Kleuters pikken hier rap op in en gaan mee vertellen hoe en wat je moet doen.

De voetafdruk: Op het speelpleinterrein wordt een voetafdruk gevonden van de daders. Wie heeft er even grote voeten?

De losgeldbrief: Een grote zak geld moet om 16u aan de deur van het speelpleinlokaal gezet worden. Iedereen moet ook uit de buurt blijven of piepen jullie toch een keer? De verdachten. Op het speelplein lopen er een aantal vriendelijke en duistere personen. De verzorger van het dier, de verzamelaar die al weken het dier wou overkopen, de kok van het speelplein, de hoofdanimator die eigenlijk liever een konijn wou op het speelplein ... Wie was waar op het moment van de ontvoering?

De camerabeelden: Gelukkig, op het speelplein staan camera's en die hebben alles gefilmd. Of zijn de beelden van die avond toevallig verdwenen? En misschien duiken er wel videoboodschappen op van de ontvoerde?

De Child-focus-affiche: Hang het uit, roep het om, breng iedereen op de been om mee naar sporen te zoeken en jullie speelpleinhuisdier terug te vinden.

De valse sporen: Verspreid over het speelplein en kleuterlokaal een aantal tips en sporen van het dier. Wie vindt de juiste tip die Witse vooruit kan helpen?

De politiewagen: Een gocart of de auto van een animator wordt omgebouwd tot politiewagen en zit vol materiaal om sporen te onderzoeken, daders te arresteren, vingerafdrukken te nemen,...

De verhoorkamer: Alle kleuters en animatoren worden bij Witse geroepen om uit te leggen waar ze gisteren en vannacht waren. Witse kan daarvoor ook rekenen op zijn medespeurders.

BEGELEIDERSTIPS



Ga mee in de fantasie van de kleuters. Dit brengt ongetwijfeld nieuwe wendingen mee die ze misschien wel nog leuker gaan vinden dan jouw einddoel van de activiteit!

Niets zo leuker voor de kleuters dat er dingen in het honderd loopt. Ze gaan hier rap op inpikken en gaan vertellen hoe en wat je moet doen. Betrek de kleuters erbij en laat hun gedachten de vrije loop. Hoe zouden zij het aanpakken? Misschien hebben zij ook toffe ideeën.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

IT'S SHOWTIME! ZINGEN, DANSSEN EN MUZIEK MAKEN MET KLEUTERS.

KLEEDJE / AANBRENG

Fritz Ritz, de showbizzmanager is op zoek naar nieuwe kleuteridolen en start zijn zoektocht naar talent bij jullie. Zijn team van assistenten, die in elke discipline van de showbizz hun eigen specifieke talent hebben, gaan samen met hem op zoek naar hét nieuwe kleuteridool!

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Muziekinstallatie, veel leuke kinderliedjes (studio 100 muziek is hot!), echte microfoon, verkleedkledij, haar & make-up- benodigdheden, rode loper, fototoestel, gips, verf, schmink, ...

SPEELIMPULSEN

Wordt een echte DJ: Uit een lijst van kinderliedjes (maak een groot bord met CD-prentjes die de liedjes voorstellen) kunnen de kleuters een lied kiezen en aankondigen. Laat hen echt in de microfoon praten. Extra leuk wordt het als de kleuters de liedjes ook helemaal zelf mogen meezingen door de microfoon.

Muziek(instrumenten) maken: WC-rolletjes gevuld met rijst worden rammelaars, blikken worden trommels en kunnen met een koordje om je nek. Een tamboerijn maak je door twee papieren bordjes aan elkaar te plakken en te vullen met rijst. Laat de kleuters zelf hun muziekinstrumenten maken en versieren. Maak een tocht op het speelplein. Vul aan met enkele echte instrumenten. Hier komt de fanfare!

Haar & Make-up: Elke grote ster heeft wel een eigen make-up team. Ook de kleuters moeten er vandaag op hun best uitzien. Laat de kleuters zelf experimenteren met haarmousse, gel, pruiken, krulspelden, rekkertjes, speldjes en haarglitter om zichzelf de gekste kapsels aan te meten. Ook schminken kunnen kleuters zelf mits de nodige begeleiding. Zet een make-up stoel klaar en een grote spiegel om zichzelf in te bewonderen is een must. Geef de make-up artist een schortje met zakjes, zodat ze hier hun make-up borstels kunnen inzetten en net een echte make-up artieste zijn.

De Zangles: Oefen de zangtalenten van je kleuters door enkele kinderliedjes samen te zingen. Warm je stem samen op door te zoemen als een bij, te brullen als een beer ... Voorbeelden van leuke kinderliedjes: de theepot, en de krokodil ..., de pinguïn, handjes draaien. Laat de kleuters zelf ook liedjes aanbrengen. Bijhorende danspasjes mogen zeker niet ontbreken.

De Dansles: Zorg voor een hele lading populaire kinderliedjes, bijhorende dansjes en een podium. Laat de kleuters de ziel uit hun lijf dansen op bv. de plopdans, megamindy, het vliegerlied, K3, ... (Op YouTube vind je veel inspiratie). Wordt het dansen wat te vermoeiend, dan kan je dit gerust eens afwisselen met een spelletje. Stoelendans, de zevensprong, dirigentje, dansende schoenen (doe je schoenen aan je handen en laat de kleuters je bewegingen nadoen met hun voeten), ... zijn goede tussendoortjes of opwarmers.

Podiumpresence: Een echte ster moet ook om kunnen met de paparazzi. Stel eerst je mooiste rodeloper-outfit samen (verkleedkledij) en laat de kleuters oefenen op het wandelen op de rode loper met een fototoestel (of meer) op hen gericht. Laat hen handtekeningen uitdelen aan hysterische fans en laat hen vragen beantwoorden voor de camera.

Wall of fame: Echte sterren komen met hun handafdruk terecht op de Hollywood walk of fame. Maak een gipsafdruk waar de kleuters hun hand en naam in kunnen zetten. Geen gips, je kan dit eventueel ook met klei maken of maak een verfafdruk op papier. Foto's maken tijdens het plaatsen van de handafdruk is een tof extraatje.

BEGELEIDERSTIPS



Kleuters houden van échte dingen. Maak dus een écht podium, gebruik een échte muziekinstallatie, échte muziekinstrumenten en échte microfoons als dat mogelijk is. Hou er rekening mee dat er geknoeid gaat worden met haar en make-up spullen. Leg vochtige doekjes klaar, maar onderbreek zeker niet het speelplezier van de kleuters, omdat ze zich 'vuil' maken. Dit speeldoeel bied je best aan in de vorm van speelhoeken waar van alles te beleven valt en waar kinderen in en uit kunnen lopen al naargelang hun interesse. Dit speeldoeel werkt het best met de oudste kleuters. Driejarigen zullen hier minder pret aan beleven dan vijf- of zesjarigen.

Dit maf speeldoeel is afkomstig van www.speeldoeel.be

DE KEUTELKEUKEN

KLEEDJE / AANBRENG

Keukenfirma Keutels en Cue heeft het ganse jaar nagedacht over een nieuw soort van keuken. Eentje op maat van de kleuterbevolking, die bestand is tegen veel water en zand en die ook nog eens perfect standhoudt in alle weersomstandigheden.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Echt materiaal = levensecht materiaal = zo weinig mogelijk plastic maar zaken die dagelijks gebruikt worden. Potten en pannen, lepels, spatels, kloppers, taartenlikker, deksels, een vergiet, glazen confituurpotten, afdruipek, borden en tassen...

SPEELIMPULSEN

Nu, één jaar later, stelt mr. Keutels (de baas zelf) fier zijn buiten-keutelkeuken voor. En ze ziet er fantastisch uit, alles erop en eraan. Een wasbak, een afdruipek, kastjes... En het leuke is, ze staat net naast de zandbak. Een keuken heeft verschillende grote fases.

De kookfase: Kook allerhande brouwsels in je potten en pannen. Je kan steeds het zand/de modder mengen met andere vloeistoffen of andere zaken zoals broodkruimels en Soms is het leuk om extra vetig te gaan. Andere keren dan weer enkel met het zand. Het kan ook zijn dat kleuters zelf met natuurlijke materialen (dennenappels bv.) aankomen, laat ze zeker maar doen. Dat prikkelt de fantasie des te meer.

De eetfase: Wie eet dit op? Dit is een leuk rollenspel. Ben je een klant in een restaurant of eerder een familielid op een zondagsetentje. Of nog beter een verliefd koppel op hun huwelijk? Dit kan ook een aanleiding geven om een terrasje te maken, met allerhande waardevol kosteloos materiaal. Hoe meer waarheidsgetrouw, hoe leuker het wordt.

De afwasfase: Na het vuilmaken is er ook het proper maken. Zorg voor een afwasbak en water met een afdruipeke erbij. Laat kleuters ook zelf even nadenken van wat ze allemaal nodig hebben en duik samen eens tussen de materialen. Maar dit kan natuurlijk fout lopen. Stel: de waterleiding springt, wat nu gedaan? Alles komt onder water te staan!

BEGELEIDERSTIPS



Heb geen schrik om vol op voor de fantasie te gaan. Elke kleine aanleiding/gebeurtenis kan je gebruiken om je verhaal aan te dikken en het zo geloofwaardig te maken dat de kinderen helemaal mee zijn! Laat zeker ook eerst wat experimenteertijd met het materiaal vooraleer je met je fantasie komt. Misschien komen de kleuters zelf wel op dezelfde of gelijkaardige verhalen. Je kan ook geleidelijk aan het aanbod optrekken, zodat kleuters te volle kunnen ontdekken en misschien ook wel zelf dingen kunnen aanrijken. Wanneer kleuters met zelf materialen afkomen, laat dit zeker gebeuren. Dat is het teken dat ze verder gaan in hun exploreren en in hun fantasie.

Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

EXPEDITIE VEELPOOT

KLEEDJE / AANBRENG

Sandra Veelpoot is een echte insectenvriend. Ooit, toen ze nog een peuter was is ze eens in een reusachtige pot confituur gevallen. Dit stom ongeluk was bijna haar dood geworden, gelukkige kwam er net een leger mieren aan die wel zin had in het goedje en de hele pot leegat.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Plastieken potjes, vergrootglas, stokjes, plakband, wit papier, vergrootglasbokalen, suiker, appel, plastieken bekertje, plakband, zwarte schmink, zwarte zonnebril, isomo ballen, satéstokjes, 2 toneelklemmen, kosteloos materiaal, zwarte verkleedkleden

SPEELIMPULSEN

Ga op insectenjacht en bouw vallen om hen erin te lokken. Zo kan je een wit plastic bekertje tot aan het randje in de grond graven en wordt het de perfecte slakkenval. Of hoef je alleen een stukje appel of klontje suiker ergens te laten liggen om een heuse mierenfamilie te strikken.

Bouw een parcours uit met stokjes, potjes enz. Plaats alle mieren aan de start en laat ze racen tegen elkaar op.

Ga op expeditie en verzamel de gekste insecten in je speciale vergrootglasbokaaltjes. Als je deze bekertjes niet hebt, gebruik dan gewoon lege bokaaltjes. Maak eens een insectenhuis uit karton. Snij een bed, zetel tafel uit karton...

Bouw een restaurant voor je nieuwe kleine vriendjes. Met wat bierviltjes en tandenstokers heb je al snel een gezellige tafel voor een ganse familie mieren en met een afgesneden kurkje de nodige stoelen. Om te weten te komen wat ze het liefst van al eten kan je 'CSI-gewijs' best wat mensen uithoren in je buurt.

Vorm jezelf om tot een reusachtige mier. Een motorhelm op je hoofd, daarop 2 satéstokjes en 2 isomo ballen (je voelsprietten), alleen maar zwarte kledij en twee toneelklemmen in je handen als sterke kaken en hopla, je bent de grootste mier ooit!

Een piepklein holhuisje: De kleuters hollen een aardappel uit. Met een kaarsenprikker en een doekje maken ze een eigen wimpel. Die komt erbovenop, zodat ze hun eigen huisje herkennen. Ze zetten de huisjes omgekeerd in de tuin. Zo'n uitgeholde aardappel lokt heel snel pissebedden aan. De verschillende huisjes samen vormen een dorp. Je kan de kleuters nog inspireren om paadjes tussen de huisjes aan te leggen. Dit kan met stokjes, stenen ...

Friemelpad: Voorzie kaartjes met tekeningen of prenten van friemeldiertjes en/of insecten op die de kinderen kunnen waarnemen in de omgeving. Daarnaast voorzie je enkele materialen die kleuters kunnen gebruiken om zich in te leven in de insecten. Je maakt samen met de kleuters een parcours, het touw vormt de startlijn. Je trekt een kaartje en geeft de opdracht: bv. "volg het parcours al lopend (kruipend) en terug als een duizendpoot, een slak, een spin ... Je kan samen bespreken hoe je je kan voortbewegen als dat dier. Het is de bedoeling dat ze dit zo goed mogelijk doen. Niet zo snel mogelijk. Hierbij stimuleer je de kleuters om zich helemaal in te leven in het diertje. Zo mogen materiaal gebruiken om zich beter in te leven. Bv. Een grote doos op de rug meedragen voor de slak of sjaals ombinden voor de poten van de duizendpoot. Laat de kleuters hun fantasie maar gebruiken, alles kan. Kleuters kunnen zelf bepalen wat ze doen.

BEGELEIDERSTIPS



Geef kinderen een zorgende houding mee tegenover deze kleine, maar heel interessante diertjes. Kleuters vinden het fijn en genieten volop van het op zoek gaan naar kriebeldiertjes. Zorg er wel voor, wanneer je ze gaat vangen, dat de kleuters met respect omgaan met deze diertjes en hou ze niet voor altijd in de potjes, bokalen ... Maak kleuters duidelijk dat je hen nadien terug vrij laat in de natuur waar ze horen.

Dit maf speeldje is afkomstig van www.speeldje.be

MAG IK UW KUSSEN?

KLEEDJE / AANBRENG

Ronny en Rudy zijn 2 eksters (vogels die alles wat blinkt stelen/verzamelen). Deze twee vreemde vogels zijn echter verzot op kussens. Telkens als ze ergens een kussen vinden proberen ze dit te stelen. Wanneer je hen volgt naar hun nest vind je de meest magische speelimpulsen van kussens terug.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Matrassen, kussens uit zetels, kleine kussens met veren in, kussenslopen, dekbedovertrek

SPEELIMPULSEN

- Maak met zetelkussens een kamp. Vier kussens tegen elkaar om de muren te maken en nog een kussen of laken erop als dak en hoppa, je kan beginnen. Vergeet zeker het wachtwoord niet om indringers op afstand te houden.
- Leg een volledig lokaal vol matrassen, inclusief de muren en je hebt een indoor trampoline en snoezellokaal. Tip: je kan gebruik maken van rustgevende muziek, zachte sjaaltjes, lichtjes,... die door het lokaal schijnen. Zo komt je snoezelhoek ook meer tot zijn recht. P.s.: ook een toppertje voor animatoren om na een stevige speelpleindag even te gaan 'chillen'.
- Neem meerdere kussens, gevuld met veren. Snij hier een hoek af en laat de kinderen er vervolgens als 'wilden' mee schudden. De sneeuw vliegt je rond de oren. Geef een duidelijk signaal aan, wanneer de activiteit eindigt. Kleuters zullen dit super vinden en helemaal in opgaan.
- Vul een hoelaken met kussens en maak voor jezelf en je vrienden de beste zetel ever! Je kan ook ballonnen gebruiken voor een iets spannendere versie. Wie durft gaan zitten?
- Laat de kinderen een eigen budget verzamelen. Met dit budget kunnen ze nadien naar de kringloopwinkel gaan en een zetel kopen om in hun eigen kamp te zetten.

BEGELEIDERSTIPS



Speel mee waar kan. Dit kan het spel van de kleuters nog meer inspireren. Je hoeft niet steeds impulsen te geven.

Enkel wanneer je merkt dat kleuters niet meer verder komen in hun spel, kan je hen impulsen aanbrengen. Bedenk op voorhand al eens wat een goede impuls kan zijn.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

DE TOUWENTREK TROUWDOOS

KLEEDJE / AANBRENG

Kaatje is een meisje in een trouwjurk, ze staat op het punt te trouwen, maar ze weet niet goed met wie. Kaatje is nogal een twijfelgeval. Om eruit te geraken heeft ze een doos bij zit met daarin verschillende bollen wol.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Kartonnen doos, bollen wol, een priem (om gaatjes te prikken), schaar, fimo-klei

SPEELIMPULSEN

In de doos zijn dubbel zoveel gaatjes geprikt als er bollen wol in de doos zitten. Laat elk uiteinde van de bol wol door één gaatje uit de doos komen. Speel een soort van 'wie is het' met Kaatje. Door vragen te stellen komen de kinderen te weten wie de kanshebbers zijn om met Kaatje te trouwen. Als ze één van de kandidaten gevonden hebben moeten ze met het touw proberen de geschikte kandidaat te bereiken en het touw aan hem bevestigen.

Laat kinderen helpen het trouwfeest van Kaatje voor te bereiden. Taarten bakken, slingers maken, blikken met een touwtje aan de gocart hangen, het huis van Kaatje versieren...

Ga op vrijgezellenuitstap met Kaatje en haar beste vriendinnen Kies een openingsdans en oefen maar.

Probeer Kaatje haar hart te winnen en schrijf een mooie liefdesbrief. Laat de kleuters ideeën voordragen voor lieve woordjes, de animator noteert.

Ontwerp en maak trouwringen. Met fimo of zilverklei kan je deze ook echt bakken en dragen. Leer de kleuters hoe ze hun liefje ten huwelijk kunnen vragen door op één knie te gaan zitten met de mooiste ring en te vragen 'wil je met me trouwen?'. Benieuwd naar de grappige antwoorden die daarop komen.

BEGELEIDERSTIPS



Geef de kleuters zelf wat materiaal en laat ze hier eerst wat mee experimenteren. Daarna kan je bijvoorbeeld gerichter gaan impulsen geven. Geef niet al je impulsen tegelijk. Hou de andere eventueel bij op een steekkaartje/kaart zo kan je deze altijd bij de hand nemen, wanneer je deze nodig hebt.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

BROED ZELF EEN DINO UIT

KLEEDJE / AANBRENG

Twee avonturiers komen half bevroren aan op het speelplein. Ze hebben iets mysterieus gevonden! Ze denken dat ze een dino-ei ontdekt hebben. Meer zelfs, het is waarschijnlijk een heel nest!

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Waterballonnen, plasticen dino's, schroevendraaier, hamer, diepvriezer, bicarbonaat, haar-conditioner, oploskoffie, azijn.

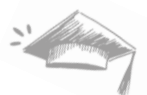
SPEELIMPULSEN

Bevroren Dino-eieren: Neem enkele waterballonnen, plasticen dino's en steek de dino's in de waterballonnen. Dit is echt een prutswerkje :-). Vul vervolgens de ballon met water en doe er eventueel een beetje voedingskleurstof bij. Plaats ze nadien voor enkele uren in het vriesvak. Om de dino's te bevrijden heb je de juiste tools nodig: een hamer, schroevendraaier en vijl zijn toppers. Voor kleuters kan je kleuter gereedschap aanbieden of stevige plasticen varianten. Of ga op zoek naar meer creatieve manieren om de dino te bevrijden... alvast proficiat met je nieuwe dino! Via de onderstaande link kan je alles nog eens stap per stap via foto's bekijken. <http://pagingfunmums.com/2013/09/30/frozen-dinosaur-eggs/>
Betrek de kleuters hierbij: "Wat zouden we kunnen doen om onze dino te bevrijden?" "Wat zorgt ervoor dat het ijs zou kunnen verdwijnen?"... Probeer hen zelf even kansen te geven om hierover na te denken.

Maak zelf dino-eieren die smelten:

Maak een mengsel van: 1 tas bicarbonaat, voeg hier 2 eetlepels conditioner aan toe (ja dat spul voor je haar), 1/4de tas oploskoffie. Voeg een beetje azijn toe. Meng alle ingrediënten goed door elkaar tot je een stevige pasta krijgt. Als het te droog is (korrelig), voeg er dan een klein beetje water aan toe. Opgelet: te veel water zal het mengsel niet laten uitdrogen en hard doen worden. Neem een plasticen dino en kleef het mengsel er rond. Vorm het met je handen tot een eivorm krijgt. Leg de eieren op een bakpapiertje (zorgt ervoor dat ze niet gaan kleven) en laat minstens 24u drogen. Hoe langer de eitjes drogen, des te harder ze worden. Ziezo, nu kan je met een schroevendraaier of spatel de eitjes beginnen openbreken. Normaal zal er nog wat 'dino-ei' aan je dino blijven kleven. Giet hier azijn over en kijk hoe het eimengsel zal begint op te lossen en bruisen, dat is supercool om te zien! Wil je alles graag nog eens in een fotoverslag doornemen? Surf dan naar de onderstaande website: <http://pagingfunmums.com/2013/05/15/diy-dinosaur-eggs/>

BEGELEIDERSTIPS



Maak goede afspraken met de kinderen over het gebruik van deze producten. Let op dat ze niets in hun mond stoppen.

Zorg er ook voor dat kleuters het gereedschap gebruiken waarvoor ze dienen. Hiermee bedoelen we niet mee in het rond zwaaien, een ander mee kunnen kwetsen. Geef hen de kans om het gereedschap te leren kennen.

De oudste kleuters houden ook wel van experimenten en meedenken over oplossingen.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be