

ALLO, ALLO. COMMUNICATIE TUSSEN KAMPEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Een geniale maar gestoorde uitvinder komt langs met hoogtechnologische snufjes. Hij vraagt beleefd om hij ze mag testen in de kampen.

MATERIAAL



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

Tuinslang, trechter, touw, fietswielen, borstelstelen, papier, enveloppen, blikken, kartonnen buizen, regenpijpen in pvc...

SPEELIMPULSEN

Geheim communicatiesysteem tussen twee kampen: Met oude tuinslagen kan je tussen de verschillende kampen boodschappen doorgeven. Graaf de tuinslangen in tussen twee kampen en voorzie aan elk uiteinde een trechter. Je kan nu echt telefoneren. Om af luisteren te vermijden spreek je best een geheime code af.

Teleferiek: Met wat touw en twee oude fietswielen kan je een teleferiek maken om materiaal te transporteren van het ene kamp naar het andere. De fietswielen monteer je op twee borstelstelen zodat je de wielen kan doen draaien. Span nu je touw tussen de twee wielen en hang er twee mandjes aan. Het is heel belangrijk dat de stokken goed vast zitten aan het kamp en dat het touw goed gespannen is.

De Post: Maak met houtafval voor elk kamp een brievenbus. Zo kan je echt post bezorgen aan een ander kamp. Laat je fantasie de vrije loop en bouw een postkantoor waar de brieven worden afgestempeld. Ontwerp postzegels van het speelplein.

Blikjestelefoon: Met twee oude conserveblikken en een stevig touw kan je met elkaar communiceren. Zorg er gewoon voor dat het touw stevig gespannen blijft.

Buizenpost: Met oude regenpijpen in pvc kan je in je kamp boodschappen doorgeven van het eerste verdiep naar beneden. Steek je boodschap in een kartonnen koker.

BEGELEIDERSTIPS



De kinderen hebben jouw technische hulp nodig om deze impulsen tot een goed einde te brengen. Zorg er wel voor dat jij niet diegene bent die aan het spelen is in plaats van de kinderen. Neem niet het werk uit de handen van de kinderen maar laat hen ook hun eigen ding doen.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

BOOMCARS: GO-KARTS TUNEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Een jonge, enthousiaste garagist opent een garage waar de kinderen hun go-cart kunnen tunen of hun fiets ombouwen tot een Harley Davidson.

MATERIAAL



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

Gereedschap, inkleding garage, go-carts of palletten en wielen, waardevol kosteloos materiaal, knutselmateriaal, houten latten, pvc-buizen, reclamefolders van garages, oude auto-onderdelen,...

SPEELIMPULSEN

De garage: De eerste stap is het inrichten van een plek tot een echte garage. Zorg voor een werkbank met het nodige gereedschap: hamers, spijkers, tangen, een zaag, een handboor en sleutels. Natuurlijk is er ook een 'brug' nodig. Die maken de kinderen met twee stevige schragen en een palet. Met een oud skateboard of een verhuishagentje kan de monteur er gemakkelijk onder. Wat oude banden en een radio maken de aankleding compleet. En misschien kun je ook nog ergens wat oude overals vinden.

Boom-cars: Met waardevol maar goedkoop materiaal knutselen ze verder: een brede uitlaat, een breder stuur, grote koplampen, stoere brede bumpers, led-lampjes, zijpanelen, enzovoort. Ze kunnen ook allerlei stoere tekeningen aanbrengen met een sjabloon. Eventueel kunnen de kinderen hun fiets ombouwen tot een Harley Davidson.

Blinken: Een echte getunede go-cart moet ook even hard blinken als zijn eigenaar. Grondig schrobben en 'simoniseren' dus!

Een auto maken: Heb je geen go-carts dan kan je het onderstel maken uit een oud pallet. Er komen wielen uit de doehet-zelfzaak onder. Vervolgens wordt de pallet omgebouwd tot een echte auto met houten latjes, pvc-buizen en grote stukken karton. Heel leuk zijn echte auto-onderdelen voor de afwerking (een stuur, een achteruitkijkspiegel). Ga 'ns langs bij een aantal garages. Misschien hebben ze nog wat oude onderdelen liggen. Met een oude accu die nog wat werkt wordt de auto nog echter: je kunt er een radio op aansluiten of de lichten aansteken.

De showroom: Hier kunnen kinderen hun voertuigen presenteren. Om klanten te lokken, maken ze bordjes en reclamefolders uit allerlei autoreclames. Zelf schilderen kan natuurlijk ook. Voor de officiële opening van de garage moeten er hapjes gemaakt worden. Misschien kunnen de klanten een testritje maken op een testparcours? Of een rijbewijs halen onder het strenge maar goedkeurende oog van de politieagent.

BEGELEIDERSTIPS



Geef voorzetten en wat technische hulp, maar laat vooral de kinderen hun eigen fantasie uitwerken!

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

BRIK A BRAK. ECHT METSEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Tijdens de congé van de bouw komen een paar metsers de bouwers van het speelplein met raad en daad bijstaan.

MATERIAAL



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

Cement, zand, water, metserskuip, bakstenen, ..

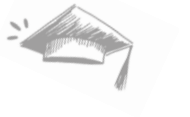
SPEELIMPULSEN

Mortel maak je door cement, zand en water te vermengen in een kuip. Maak 'slappe' mortel door meer water en minder cement te gebruiken. Je kan zo gemakkelijker afbreken als je dat wil. Voor oude stenen hoor je best 'ns rond. Bij veel mensen thuis liggen wel nog wat bakstenen die je gerust kan gebruiken.

Wat kan je metsen? Muurtjes natuurlijk of een barbecue, een open haard, een tuinmuur, een garage, ... Je kan aan het bouwvakker zijn ook fantasiëspel koppelen. Verkleeden, schaften, fluiten naar de meisjes, met de waterpas werken, de radio luid zetten en meezingen, ... Op zich heeft de activiteit niet zoveel om het lijf, maar kinderen vinden het geweldig om 'ns met materiaal te experimenteren waar ze normaal gezien niet mogen aankomen. Het steekt ook zo nauw niet... 't is maar om te spelen.

Met andere kinderen kan je de kampen schilderen en behangen... Het kunnen niet allemaal metsers zijn natuurlijk!

BEGELEIDERSTIPS



Kuis je materiaal, kleren, handen, ... goed af want eenmaal alles hard is krijg je het spul er niet zo gemakkelijk af.

Dit maf speeldé is afkomstig van www.speelidee.be

COMME CHEZ COIS. EEN RESTAURANT BOUWEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Inspecteurs van de beroemde 'Guide Michelin' zijn op toer. Ze zien wel iets in deze schattige kampen, maar om er sterrenrestaurants van te maken...

MATERIAAL



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

Waardevol kosteloos materiaal, knutselmateriaal, wat 'echt' keukenmateriaal, doeken, decoratiemateriaal,...

SPEELIMPULSEN

Zelfs de stoerste kampenbouwer verandert in een galante gentleman als hij je in zijn restaurant verwelkomt. Je kan een aantal 'criteria' opstellen en 'michelinsterren' uitdelen.

Mogelijke impulsen:

- **De keuken:**Een clean fornuis met dampkap, potten en pannen, een frigo, een diepvries, een wijnkelder,...
- **De menu:**Voorgerecht, hoofdgerecht en dessert. Geschreven in sierlijke letters met veel zwier.
- **De inkleding:**Comfortabele stoelen, tafelkleedjes, mooie borden, glazen en bestek, (nep)kaarsje, bloemetje in een vaasje, schilderijtjes,...
- **De ontvangst:**Vriendelijk, galant, beleefd, stijlvol,... Jassen aannemen, een aperitiefje...
- **Het sanitair:**Verwarmde toiletten, zeepjes, zacht toiletpapier, muziek,...
- **De eten natuurlijk:**Kinderen kunnen nep-eten knutselen. Kartonnen pannekoeken of spaghetti van papiersnippers met rode verf. Je kan er ook een kook-activiteit aan koppelen. Bijvoorbeeld 'woudloperskeuken' (koken in open lucht). Op de site van Scouts en Gidsen Vlaanderen vind je een heleboel recepten en tips over vuur maken. Ga naar 'het leidingslokaal'. Klik op 'veldwerk'. Van daar naar 'technieken'. Klik op de houten lepel.
- **De bediening:**Galant, vriendelijk, vlot,...

Met dank aan het speelplein van Horst in Schoten voor het schitterende idee

BEGELEIDERSTIPS



Dit zijn allemaal mogelijke impulsen. Laat vooral ook de verbeelding van de kinderen werken. Je zal versteld staan van wat ze allemaal bedenken.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

DE BLOK, OP COMMANDO WERKEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Er zijn verschillende teams die elk een bepaald thema krijgen om rond te bouwen. Wanneer de sfeer wat zakt, komt er een nieuwe uitdaging bij.

MATERIAAL

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

Blikjes, tuinslangen, sjortouw, katrollen, emmers, veel bouwmaterial, doeken...

SPEELIMPULSEN

- Leg communicatie tussen de verschillende kampen. Je kan perfect met trechters en tuinslangen communicatiekanalen leggen tussen de verschillende kampen.
- Maak je kamp zo onzichtbaar mogelijk. Speel je in het bos, probeer dan met zoveel mogelijk groen je kamp te verstoppen. Bouw je op een speelplaats van een school, probeer dan karton te schilderen of grijze doeken te gebruiken.
- Bouw vallen zodat er geen indringers in je kamp verschijnen! Vb: hang een touwtje met belletjes aan. Leg een plank met daaronder 2 ijzerdraadjes die jaar een batterij gaan en naar een lampje. Wanneer er iemand op de plank stapt maakt je batterijtje verbinden en zie je in je kamp aan het lampje dat er iemand langskomt.
- Maak een vlag voor je kamp!
- Maak een eigen schatplaats waar je je soldatenkoeken kan verstoppen.
- Plaats hangsloten zodat je met codes kan werken.
- Een paar uitkijkposten kunnen ook nooit kwaad!
- Kampen bouwen onder de grond is ook altijd super cool. Je kan je muren verstevigen door paletten te gebruiken als muren en als plafond.
- Door katrollen te gebruiken kan je transportsysteemjes maken tussen verschillende kampen.

Randactiviteiten:

- Laat een fototeam veel foto's maken.
- Print affiches uit en laat speelpleingasten op bezoek komen en een bod doen of meestemmen op het mooiste, minst zichtbare, diepste kamp onder de grond...
- Het kan leuk zijn om beperkingen bij het bouwen in te voeren vb: een tijdslimiet, beperkt materiaal, met andere teams samenwerken, extra opdrachten om extra materiaal te winnen... Let op, hou dit achter de hand voor als de speelkwaliteit wat dreigt te zakken. Zolang de kinderen zelf impulsen aanbrengen hoeft je deze niet in te voeren.

BEGELEIDERSTIPS



- voorzie voldoende materiaal zo vermijd je ruzie!
- bouwen blijft ergens tricky business! Maak duidelijke regels wat kan en niet.
- baken duidelijk de bouwplaats af. Zo heb je een beter overzicht van wat er gebeurt.
- Werk zeker met een gammawinkeltje waar iedereen zijn/haar bouwmaterial kan huren.

Dit maf speeldede is afkomstig van www.speeldede.be

DE VILLA. EEN SJIEK KAMP MAKEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Organiseer een beurs voor miljonairs. Verzamel prentjes van sjieke villa's. Misschien winnen kinderen wel 'de lotto' en kunnen ze die villa 'kopen'?

MATERIAAL



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

Hout, hamers, nagels, planken, plastic, waardevol kosteloos materiaal, knutselmateriaal,...

SPEELIMPULSEN

De oprit: Elke zichzelf respecterende villa heeft natuurlijk een oprit. Misschien moet je ook een omheining rond je kamp maken en een poort vooraan zetten om ongewenste bezoekers buiten te houden.

Dubbele garage: Natuurlijk heeft je villa ook een dubbele garage nodig om de mercedes of de jaguar te kunnen parkeren. Misschien kan je zelfs een soort kantelpoort maken. Je kan emmers zand als tegengewicht gebruiken.

Een balkon: Het is technisch niet zo eenvoudig om ene stevig balkon te timmeren. Met een aantal plakken of een aantal stevige palen kan je het balkon ondersteunen. Geniet van het uit zicht op de andere spelende kinderen.

Een veranda: Met houten latten en doorschijnende plastic kan je aan je villa een veranda timmeren.

Ruimte zat: Binnenin moet je vooral veel ruimte hebben: een grote living, een grote keuken, king size slaapkamers, een fitnesszaal, een spelletjeskamer, ... Het moet er ook allemaal 'luxueus' uitzien.

Extra's: Een zwembad met poolhouse, een broebbelbad, een sauna, paardenstallen, een mooie tuin, een zeiljacht, ...

Security: Natuurlijk moet je overal camera's plaatsen en alarmsystemen installeren om je landgoed te beschermen.

Feestje: Als je villa klaar is moet je natuurlijk een exclusief feest organiseren met alles erop en eraan...

Maar daarna moet je misschien terug alles afbreken want wat ben je ermee als je op je eentje achter je omheining zit met al je luxe...

BEGELEIDERSTIPS



Ook hier, we herhalen onszelf, kan je impulsen geven en technische hulp. Maar het blijft een project van de kinderen. Laat hen zelf hun 'villa' vorm geven.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

DO THE RAZZIA. INSPECTIE IN DE KAMPEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Probeer er zo 'officieel' mogelijk uit te zien: kostuum, een badge, een bril met dikke glazen, een aktentas, vergrootglas, een notitieboekje...

MATERIAAL



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

Je kan allerlei 'officiële' documenten maken. Verzamel ook het nodige verkleedgerief.

SPEELIMPULSEN

Af en toe kan het 'ns geen kwaad een 'strengere' inspectie langs de kampen te laten gaan. De inspectie let erop dat alles stevig vast hangt, dat er geen verschrikkelijke rommel ligt,... Je kan een aantal 'criteria' opstellen zoals stevigheid, creativiteit, durf, specialekes,... en de kampen beoordelen volgens de criteria. Enkel het beste kamp blijft staan aan het einde van de week, de rest wordt afgebroken. (Danku **speelplein Populieren** uit Brussel voor het schitterende idee).

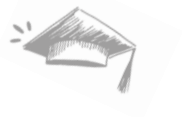
Ga rond bij de verschillende kampen en geef een aantal 'werkpunten' mee. Je kan ook allerlei tips geven om hun kamp nog sterker of mooier te maken: een vlag maken, bloembakken hangen, een verdieping bij zetten,... Nadien kleed je je om en ga je de kinderen helpen om alles in orde te brengen. Als alles klaar is komt de inspectie terug en kan je kinderen 'belonen' voor hun stevige en propere kamp.

Je kan de inspectie ook gebruiken om een aantal 'regels' te installeren als je merkt dat het bouwen wat uit de hand loopt. Zo kan je met vaste 'kavels' werken waar er mag gebouwd worden. Je kan kinderen een **bouwvergunning** geven en de regels nog 'ns duidelijk op een rij zetten.

Je kan van de inspectie ook een '**medische keuring**' maken. Een vriendelijke dokteres en een sympathieke verpleger komen langs op de bouwspeelplaats. Ze zijn bezorgd dat de kinderen het goed stellen. Ze kunnen enkele testjes ondergaan en zich gezond laten verklaren.

De inspectie kan misschien ook een soort **evacuatie-oefening** organiseren. Ensceneer met behulp van schmink- en verkleedtechnieken een ramp en schakel alle mogelijke speelpleinse reddingstechnieken in.

BEGELEIDERSTIPS



Zorg ervoor dat je niet de bullebak uithangt. Het blijft om te spelen!

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

EEN DUIVENSCHETENVANGER. STANDBEELDEN NEERPOTEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Zoek iemand of iets om in de bloemmetjes te zetten. Wie wordt de held van het speelplein? Of maken we een standbeeld voor het spelende kind?

MATERIAAL



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

Waardevol kosteloos materiaal, schroot, houten latten, plakband, ijzerdraad, gips, water, teil, oude lakens,...

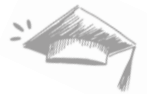
SPEELIMPULSEN

Assambleren: Je kan met allerlei vindmateriaal, schroot en waardevol kosteloos materiaal een standbeeld maken. Begin met een stevige basis en kleef er steeds materiaal bij!

Gipsstandbeeld: We leggen je stap voor stap uit hoe je zo'n beeld kan maken.

1. Maak een skelet met houten latten. Begin met een stevige basis (een driepikkel, bijvoorbeeld) en maak er allerlei grillige uitsteeksels aan vast met plakband of ijzerdraad. Driehoeken zijn het stevigst. Als je een bepaalde vorm wil maken, teken dan eerst je resultaat op papier. Probeer er dan, zoals bij een mens, het geraamte in te zien.
2. Maak gips. Neem best sneldrogend gips. Het is te verkrijgen in iedere doe-het-zelfzaak, soms heet het 'modeleergips'. Giet lauw water in een kom en daarna giet je er gips in, doe dit voorzichtig en beetje per beetje. De verhouding is 1/1, de helft water en de helft gips. Je laat het gips voorzichtig bezinken in het water, eventueel kan je wat aan je bassin schudden. Denk er wel aan om het gips gelijkmatig in het water te verdelen, niet alles op één en dezelfde plaats erin gieten. Je merkt als het water verzadigd is wanneer de berg gips niet meer door het water opgeslorpt wordt, met andere woorden, het topje van de berg verdwijnt niet meer onder water. Dan voorzichtig mengen. Roer niet te lang, want dan verliest het gips een deel van zijn bindkracht. Als je een mooi dik, maar toch vloeibaar papje hebt kun je aan de slag. Alleen nog eventuele brokjes verwijderen. Je moet nu wel redelijk snel te handelen want dit soort gips heet niet voor niets sneldrogend gips. Opmerking: het hard worden van gips is geen stollingsproces, maar een scheikundig proces. Het heeft geen zin om gips op de verwarming te zetten om sneller te drogen!
3. Dompel de oude lakens in het gips en drapeer over het skelet tot het helemaal bedekt is. Laat drogen.
4. Als het droog is kan je het schilderen en een bloemenhulde brengen

BEGELEIDERSTIPS



Bescherm de kleren van de kinderen. Je kan met vuilniszakken werken maar oude herenhemden zijn nog beter. Knoop ze dicht langs achter en ze vormen een prima schilderschort.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

GOED GEBOERD. EEN GROENTENTUIN ROND JE KAMP.

KLEEDJE / AANBRENG

Een grappige opa heeft een stukje van het speelplein gekregen om er een volkstuintje te maken.

MATERIAAL



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

Zaadjes, zaadmatjes, schopjes, gieters, watte, kartonnen (schoen)dozen, aardappels.

SPEELIMPULSEN

Waterkers: Waterkers is lekker en je kan er grappige dingen mee doen. Koop het zaad in de tuinhandel of bij je groenteboer. Beleg de bodem van een schoendoos met watten en strooi het zaad hierop uit. Door zorgvuldig te begieten met water is de waterkers op een paar dagen volgroeid. Je kan ook een 'mal' maken: een stuk karton waarin een figuur of jouw naam is uitgesneden. Leg dat over de waterkers. Deze zal alleen door de opening in het karton groeien!

Een aardappeldoolhof: Neem een aardappel die reeds 'schiet'. Leg hem in een schoendoos waarin aan het andere uiteinde een gaatje is gemaakt. De wortel zal naar het licht toegroeien. Zelfs als je in de doos een doolhof uitzet zal de wortel in alle bochten naar het licht toegroeien.

Zomergroeiers: Een aantal bloemen- en plantensoorten hebben de eigenschap heel snel te groeien, en dan nog wel precies in het seizoen dat voor ons het belangrijkste is: de zomer. Bijvoorbeeld

- dezonnebloem (goed ondersteunen met een stokje of langs een draad zaaien)
- eenpompoeplantje (veel water geven en je krijgt kanjers van pompoenen)
- courgettes(onder de veelvuldige bladeren groeien vreemde groene vruchten)
- rabarber(de enorme bladeren hebben lekkere stengels).
Vergeet geen vogelverschrikker te maken!

Zaadmatjes: Ze worden in tuincentra en in grootwarenhuizen verkocht. Het zijn kleine rechthoekige matjes, 16 op 8 centimeter waarin het zaad van verschillende bloemen wordt samengehouden. Leg de matjes eenvoudigweg in de aarde te leggen en bedek met wat aarde. Gewoon begieten en de bloemen groeien.

BEGELEIDERSTIPS



Kies een rustig plekje met veel zon. Door samen met kinderen te zaaien/planten en te verzorgen krijg je hun betrokkenheid. In de handel vind je een aantal boeken over tuinieren met kinderen. Vooral het boek 'de Familiemoestuyn' van Modeste Herwig is een aanrader (Uitgeverij Kosmos Z&K).

Dit maf speeldje is afkomstig van www.speeldje.be

HET INTERIEUR, SCHILDEREN EN BEHANGEN VAN KAMPEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Tante Francine en Nonkel Fernand zijn na 20 jaar hun bloemetjesinterieur grondig beu! Ze doen beroep op een stevig team van designers en architecten. Maar deze merken al snel op dat het huis eigenlijk een detectivehuis is met verschillende geheime gangen en deuren.

MATERIAAL



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

Grote kartonnen flappen, octaclip (om je kartonnen flappen recht te houden), gratis rollen behangpapier (te verkrijgen bij de lokale schilders- en behangwinkel), emmers, papborstels, behangerslijm, oude potten verf (best op waterbasis)

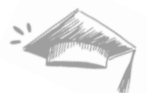
SPEELIMPULSEN

- Bouw eerst je eigen kamp met kartonnen flappen of houten paletten
- Brouw je eigen behangpapje. Het leuke is dat je hier ook zelf kleurtjes kan gaan toevoegen om al een super kleurrijk begin te hebben.
- Sommigen zien het misschien liever iets meer expressionistisch en willen wel hun kamp versieren met slijm te schieten. Gebruik hiervoor stukjes pvc-buis dat je vult met behangerslijm. Blaas de inhoud op je kamp en krijg een super leuk patroon.
- Ontwerp zelf je eigen behangpapier (je kan oud behangpapier schilderen; stukken uit ander knippen en op het nieuwe hangen,...)
- Maak je eigen geheime deur. Snij uit een stuk karton een deur. Tip: laat aan één kant vasthangen zodat deze open en dicht kan. Behang nadien gans de muur (ook over de deur). Snij met een cuttermes de opening eruit.
- Spring een door een muur: snij uit een groot stuk karton een groot stuk uit (ongeveer even groot als een persoon). Behang gans het karton. En springen maar!
- Maak een schilderij dat je in je kamp hangt. Snij de ogen uit het portret en begluur de burenen!
- Probeer ook zoveel mogelijk echt materiaal te voorzien vb: een oud televisietoestel, een oude telefoon echte schilderijen

Randactiviteiten:

- Tante en nonkel hebben bekend gemaakt dat ze eigenlijk twee detectives zijn en dat hun huis heel wat gangen heeft die nog niet allemaal ontdekt zijn. Daarom is het belangrijk om een duidelijk plan te tekenen waar wat is.
- In het huis moeten ook overal vallen geplaatst worden. Want je zou het toch maar tegenkomen dat er een slechterik in je kamp komt en al je geheime info steelt.
- Je kan ook een superlabo installeren waar de nieuwste gadgets en gevaarlijke productjes getest worden. Met glazen flesjes en gekleurd water (crèpepapier in water) kom je al een heel eind.
- Heb je walkie-talkies? Zeker gebruiken!

BEGELEIDERSTIPS



- Voorzie genoeg materiaal zodat er geen ruzie ontstaat.
- Wanneer je met verf werkt, koop dan verf op waterbasis. Deze kan uitgewassen worden laat ook geen giftige dampen achter!
- Baken ook de bouwplaats goed af. Zo kan je een beter overzicht houden.
- Werk met een gammawinkeltje waar de kinderen materiaal kunnen ontlenuen.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

HET KRONKELKOT. ZELF EEN SPELEOBOX MAKEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Enkele speleologen hebben een nieuwe grot ontdekt. Wie durft er mee verkennen?
Of een geheim agent moet een zwaar bewaakt geheim te pakken krijgen...

MATERIAAL



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

Tafels, banken, stoelen, paletten, vaten, zwarte plastic, grote kartonnen (dozen),...

SPEELIMPULSEN

Maak allerlei hindernissen en smalle gangen waar de kinderen moeten doorkruipen. Je kan werken met tafels, banken, stoelen, paletten, vaten,... Maak bochten van 180°

BEGELEIDERSTIPS



Eventueel kan je met de oudere kinderen de speleobox maken voor de jongere kinderen. Forceer niemand om de speleobox uit te proberen. Sommige kinderen vinden dit echt niet leuk.

Dit maf speeldreef is afkomstig van www.speeldreef.be

IK (KARTON)IEA, ALLES IS KARTON.

KLEEDJE / AANBRENG

Twee werkmannen (Golfe en Ribbel) komen in hun overal op het speelplein. Ze beginnen alles op te meten en zijn in volle concentratie. Ze zijn zelfs zo geconcentreerd dat ze tegen elkaar lopen, in een pot verf stappen met hun voet. Aan het klungelen eigenlijk.

MATERIAAL



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

Kartonnen platen, kartonnen dozen, breekmessen, spanbandjes, bruine tape, ducttape, octaclips

SPEELIMPULSEN

- Het officieel openen van de winkel met een inhuldiging en een officieel naambord.
 - Meubeltjes snijden uit karton: bedden, bloembakken, televisies maken,...
 - Al deze meubels moeten natuurlijk ook vervoerd en geplaatst worden.
 - Zoals echte meubelzaken ook doen kan je bij je meubels stappenplannetjes stoppen.
 - Bespreek-schilderijen maken. Je maakt op grote stukken karton portret-schilderijen. Nadien worden de ogen uit het portret gesneden en kan je mensen bespieden.
 - Je bouwt zelf huisjes met flappen karton grote muren. Nadien behang je deze met echt behangpapier en flappen.
 - Maquettes bouwen met waardevol kosteloos materiaal (WKM) is ook altijd een topper! Wil je het liever iets destructiever, dan kan je er het volgende spelelement in verwerken: neem een dobbelsteen en koppel aan ieder aantal ogen een gooivoorwerp. Vb gooi je 1 oog, dan mag je iemands ander huisje proberen vernietigen met een bolletje wol. Gooi je 6 ogen, dan mag je met een basketbal gooien.
- Tip: dit geweldig spelletje speel je best met wat oudere kinderen die hun eigen werkjes kunnen relativeren ;-)

BEGELEIDERSTIPS



- Deuren maken in karton. Je hoeft geen speciaal trucje uit te halen om een scharnier te maken. Plooi gewoon je karton op de plek waar je scharniertjes wil.
- Als je met karton werkt is een breekmes essentieel. Maak hier aan het begin van je activiteit goede afspraken over.
- Je hebt karton in alle kleuren, diktes en maten. Denk goed na waarvoor je het karton nodig hebt. Dit bepaalt namelijk je keuze.
- Bij heel wat winkels en kartonfabrieken kan je als speelpleinwerking gratis om karton. Het enige wat je moet doen is het zelf gaan halen.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

IN DE OUDE DOOS. BOUWEN MET KARTONNEN DOZEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Jef en Louis zijn verhuizers. Op een dag is er geen werk. Ze krijgen van hun baas de opdracht om dan maar iets te doen met al die oude dozen...

MATERIAAL

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

Als je over een grote auto beschikt dan kan je een toer maken van allerlei winkels en warenhuizen en je auto volproppen. Vooral meubelzaken en elektrozaak zijn interessant. Je kan ook op zoek gaan naar een firma die inpakmateriaal maakt of die dingen verpakt (te vinden via internet). Misschien hebben zij kartonnen dozen met fouten die je mag meenemen.

SPEELIMPULSEN

- Kartonnen dozen naar elkaar doorgooien in een kring.
- Je verdeelt de groep in twee groepen. Beide groepen gaan allemaal in een kartonnen doos staan, in 1 lange rij. Ze krijgen achteraan een doos extra. Ze moeten de doos naar vooraan doorgeven en zo kunnen ze vooruit, door allemaal 1 doos op te schuiven. En zo verder.
- Jezelf verstoppert achter een kartonnen muur zodat niemand je kan zien.
- In twee groepen, om ter snelst, een zo hoog mogelijke toren bouwen.
- Idem, maar nu een zo hoog mogelijke, stevige muur.
- Idem, maar nu een vierkant waar je in kan staan (met een ingang).
- Met de hele groep maak je nu een poort waar je door kan lopen.
- Idem, maar nu een tunnel om door te kruipen.
- Nu kan je deelnemers uitnodigen om per twee (of per drie) een stevig huis te bouwen en zo samen een stad te maken met de hele groep. Eventueel kan je enkele dozen een beetje zwaarder maken.
- Eenmaal het huis gebouwd kan je er verdere invulling aan geven. Met knutselmateriaal en ander waardevol kosteloos materiaal verander je je huis in een postkantoor, een groentewinkel, een snoepwinkel, een dokterspraktijk, het gemeentehuis,...
- Behangen: Je kan de kinderen de huizen ook laten behangen. Zorg voor leuke rollen behangpapier. Maak samen met de kinderen behanglijm en strijk in met dikke 'papborstels'. Neem niet teveel lijm, anders wordt het karton slap.
- Eenmaal de huizen zo'n beetje af zijn haal je je verkleedkoffer boven en laat je de deelnemers zich verkleeden naar gelang de winkel of het beroep.
- Tenslotte kan je een stuk fantasiespel op gang zetten door de deelnemers te stimuleren om bij elkaar op bezoek te gaan, iets te kopen,

BEGELEIDERSTIPS



Ook hier kan je voorzetten geven en technische hulp (bv. een raam en deur uitsnijden) bieden, maar het zijn de kinderen die spelen... Als je de huizen verft of behangt, gebruik niet teveel verf of behanglijm. Anders zakt je karton in elkaar. Bescherm de kledij van de kinderen. Voorzie tijd om alles te laten drogen. Voorzie op voorhand genoeg (knutsel)materiaal om je winkel in te kleden, zo hoef je tijdens je spel niet weg te lopen.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

IN DE VAL! VERDEDIG JE KAMP!

KLEEDJE / AANBRENG

Een kamp moet bewaakt worden. De kampen krijgen een deftige meneer op bezoek met een mysterieus koffertje. Daarin zitten allerlei geheime plannen.

MATERIAAL



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

Schoppen, blikken, touw, verf, penselen, knutselmateriaal, waardevol kosteloos materiaal, binnenbanden van fietsen.

SPEELIMPULSEN

Valkuilen: Graaf een niet te diepe put dicht in de buurt van je kamp. Dek 'm af met takken en blaren. Laat de put niet lang liggen maar maak 'm na de activiteit terug dicht met de kinderen.

Boobytraps: Maak een heleboel blikken aan elkaar en hang die op. Maak het touw waarmee je de blikken ophangt vast aan een dun touwtje dat je laag over de grond spant. Als iemand het touw kapot loopt dan vallen de blikken naar beneden met een hels kabaal. Je kan ook trekbommetjes aan de deur monteren.

Bordjes: Schilder met de kinderen afschrikkende bordjes: 'betreden op eigen risico', 'pas op voor de hond', 'verboden de werf te betreden', 'hier waak ik', 'levensgevaar',... Neem eventueel het geluid van blaffende honden op op cassette. De kinderen kunnen dit als afschrikkingsmiddel gebruiken.

Fantastische wapens: Je kan met kinderen ook de fantasietoer op gaan. Bedenk allerlei 'fantasiewapens' zoals bommen, laserpistolen, chemische wapens,... die je met de kinderen kan knutselen en plaatsen.

Afweergeschut: Je kan ook proberen om katapulten te maken om modderkluiten af te vuren. Met binnenbanden van fietsen kan je een soort grote trekker maken die je projectiel doet wegschieten.

Spiegels: Met spiegels kan je ook spioneersystemen maken zodat je ziet we er aan de deur staat of aan de geheime ingang...

Voorzie zeker een wachtwoord!

BEGELEIDERSTIPS



Sommige ideeën zijn een beetje 'spelen op het randje'. Blijf er bij als begeleider en haal de scherpe kantjes af van het agressieve spelen van kinderen.

Dit map speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

INPAKKEN... EN WEGWEZEN?

KLEEDJE / AANBRENG

Ga zelf aan de slag als een echte kunstenaar. De kinderen zullen spontaan komen vragen of ze kunnen meedoen. Als het concreet wordt stijgt hun enthousiasme!

MATERIAAL



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

Papier, touw, plakband.

SPEELIMPULSEN

Grote rollen papier vind je bij een **drukkerij**. Zoek bijvoorbeeld de drukkerij die het plaatselijke streeknieuws drukt. Zij hebben dikwijls overschotten van papierrollen die je gratis kan krijgen.

Je moet het **GROOT** zien wil je een beetje effect hebben. Je moet een groot speeltoestel inpakken of een groot kamp. In het begin zullen de kinderen het een beetje raar vinden, maar als ze het effect zien is hun enthousiasme zeer groot en willen ze alles inpakken. Loop met de kinderen over het terrein en maak kleine werkgroepjes van kinderen. Ze kunnen fietsen inpakken, vuilbakken, bomen of struiken, een buitentrapp, een animator,...

Nu je toch aan de slag bent met papier kan je nog andere maffe dingen doen.

Dino's maken. Span een aantal touwen tussen de bomen. Verbind de touwen met andere touwen met elkaar. Door papier rond het touw te frommelen en vast te nieten kan je beenderen maken. Zo kan je een heel 'zwevend' skelet van een dinosaurus maken.

Spelen met papier. Iedereen verstopt zich zo snel mogelijk onder het papier, geen lichaamsdeel mag zich nog tonen boven de laag papier. Daarna verplaatsen onder het papier zonder dat je eruit komt. Iedereen stopt zoveel mogelijk papier onder z'n trui, daarna stopt iedereen zoveel mogelijk papier onder iemand anders trui. Daarna kan je één grote berg maken en erin springen. Of verdeel de groep in twee, ze krijgen elk een kant en moeten zoveel mogelijk papier naar hun kant krijgen.

Kostuums maken. De deelnemers gaan per twee staan, één ontwerper en één mannequin. Stimuleer de deelnemers om in een thema te werken (een koninklijk kostuum, wintermode, trouwkleed,...). Gebruik voornamelijk plakband.

BEGELEIDERSTIPS



Stimuleer de kinderen en geef technische hulp, maar laat hen zoveel mogelijk zelf spelen!

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

JACK-ASS VOOR DOE-HET-ZELVERS. ZEEPKISTEN BOUWEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Bernie Ecclestone, de grote baas van het Formule1, is als kind naar het speelplein geweest. Hij wil dan ook een echte race organiseren op het speelplein.

MATERIAAL



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

Paletten, houten planken, hamers, nagels, zagen, wielen, draadstangen, moeren, bouten, waardevol kosteloos materiaal, knutselmateriaal, inkleding voor Francorchamps,...

SPEELIMPULSEN

Weet je wie de eerste zeepkist bouwde? Een Amerikaanse zeepfabrikant! Hij had met zijn kinderen de grootste lol met zijn zelfgebouwde mini-auto's. Hij maakte ze van de houten kisten waarin hij zijn zeep verpakte. Het duurde niet lang of hij liet bouwtekeningen van de autootjes op zijn kisten tekenen. Ook verpakte hij enkele noodzakelijke verbindingstukken met de zeep mee zodat iedereen de autootjes kon namaken. De verkoop van zijn zeep schoot de lucht in, want de zeepkisten werden razend populair! Toen in 1934 een journalist de eerste zeepkistenrace organiseerde was de hype helemaal compleet: er kwamen maar liefst 40.000 toeschouwers op af. Een nieuwe amusementsvorm was geboren. Ook Europa raakte al snel in de ban van de zeepkist: na WOII introduceerden de Amerikaanse bevrijders niet alleen kauwgum, maar ook de zeepkistenrace. Al snel rolden we ook hier in volle vaart de hellingen af!

Waar moet je op letten? Een zeepkist heeft een **'onderbouw'** en een **'bovenbouw'**. Zorg voor een stevig onderstel met grote, stevige wielen. Een pallet vormt een goed onderstel. Je kan bestuurbare en onbestuurbare zeepkisten bouwen, met en zonder rem. Je kan ook tweedelige modellen maken met één wegschietend stuk. Voor het bovenstel kan je je helemaal laten gaan. Je kan echte formule1 wagens nabouwen en je zeepkistenrace inkleden als Francorchamps (met een pits, start en finish met de typische vlag, champagne,...) of je kan kiezen voor fantasiethema's zoals de Flinstones of UFO's. Je kan ook een minizeepkistenrace houden met kleine auto's zonder bestuurder.

Google zeker op voorhand ook een 'werkplan'. Je vindt her en der op het internet voldoende handleidingen. Op de site www.seifenkistenprogramm.de kan je een programma downloaden dat de snelheid van je zeepkist berekent!

BEGELEIDERSTIPS



Hoe zorg je voor veiligheid?

Kies een niet té steile afdaling, zorg ervoor dat het zwaartepunt zo laag mogelijk zit, zorg ervoor dat alle ledematen in de zeepkist zitten. Je mag alleen sturen met de voorste wielen. Zorg ervoor dat de randen goed beschermen en dat je de bovenbouw gemakkelijk kan verwijderen. Geef de kinderen een (pot)helm en zorg dat ze een lange broek en iets met lange mouwen aan hebben. Op heel wat sites van zeepkistenraces vind je goede reglementen. Zo weet je waar je moet op letten.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

JAN DE ECOMAN, BOUWTALENT.

KLEEDJE / AANBRENG

Jan de Ecoman heeft speciale krachten. Hij kan vanuit het niets altijd iets opbouwen en helpt daarmee de mensen in nood. Een volledig nieuw dorp omdat het oude dorp onder water staat? Een auto om een groep kinderen naar huis te brengen? Geen probleem voor Jan!

MATERIAAL



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

Alle mogelijke afval dat afkomstig is van de werking van het speelplein. Heb je geen of onvoldoende grote kartonnen dozen, dan kan je deze makkelijk verzamelen op de dag van de papieromhaling (staat dan gewoon langs de straat). Plakband, verf, scharen en penselen

SPEELIMPULSEN

Bouwen met afval

Met een toneel als rode draad: Bedenk een reden om iets te bouwen. Bv. mensen die hun huis of dorp verloren zijn. Daarna gaan de kinderen aan de slag en bouwen huizen uit afval.

Als open speelaanbod: Bouwen met al het afval van het speelplein als één van de vele open speelaanbodhoeken voor de kinderen. Eigen creativiteit is troef hierbij. Afval is plots geen afval meer, maar extra speelmateriaal!

Kinderen kunnen hun eigen creativiteit laten botvieren en een heus afvaldorp bouwen met al het speelpleinafval. Jan de Ecoman en de animatoren stimuleren het bouwproces.

Pimp de vuilniskar: De vuilniskar (een winkelwagen) is ondertussen al een oud model en we willen graag terug in de mode zijn, met spoilers enal!

Een parcours: De vuilnismannen hebben het echter wel gehad met hun gewone route en willen eens een andere weg nemen. Daar komen ze dus allerlei gebouwen en obstakels tegen. De kinderen brainstormen even over wat ze allemaal zouden kunnen bouwen voor hun parcours van de vuilniskar. We proberen een tankstation, carwash, laad- en lospunt, een slagboom, ...

Een voertuig maken: Je kan ook een imaginair voertuig maken, om dit dan te gebruiken op het parcours.

Een kunstwerk maken: Met gelijk materiaal kun je kinderen artistieke creaties laten maken

BEGELEIDERSTIPS



Zorg voor genoeg materiaal.
Creëer geen extra afval.
Zorg dat het afval achteraf nog gerecycleerd kan worden

Dit speeldree is geïnspireerd op ecoshizzelactiviteiten van speelplein Evergem en speelplein De Kei uit Diepenbeek. (zie www.ecoshizzel.be)

Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

KAMPEREN. EEN OERGEZELLIGE CAMPING.

KLEEDJE / AANBRENG

Verkleed in een echte campingsmoking (lees: trainingspak) keur je de bouwspeelplaats. Begin zelf je 'tentje' op te slaan. Wedden dat je snel navolging krijgt?

MATERIAAL



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

PVC-buizen, doeken, houten latten, stenen,...

SPEELIMPULSEN

Als je PVC-buizen in de grond steekt dan kan je met wat doeken iglotentjes maken. Met wat verbeelding kan je kinderen ook aan de slag zetten om een caravan na te bouwen. Eenmaal de tentjes gezet ben je natuurlijk nog lang niet uitgebouwd of uitgeknutseld.

▫ **Terrasje:** De meeste caravans hebben een eigen afgebakend terrasje met een zonnescherm, een parasol, een bank...

▫ **Huisdieren toegelaten:** Je kan voor de kippen, de hond of de poes een mooi hok timmeren. Voorzie een drinkbakje, een plaats voor het eten,...

▫ **Sanitaire blok:** Je kan een zelf douche knutselen en misschien kan je oude badkuip op de kop tikken

▫ **Kampvuurplaats:** Op een veilige afstand van de tenten en de kampen kan je met stenen een kampvuurplaats afbakenen. Boven het vuur kan je worstjes bakken, bijvoorbeeld. Vanzelfsprekend kan een vuur alleen onder begeleiding van een animator. In het kampvuur kan je hout verwerken dat je niet meer kan recuperen voor nieuwe kampen.

Misschien kan je de kinderen echt 'ns **een nachtje laten slapen** in hun tent of hun kamp. Met luchtmatrassen en slaapzakken en stiekem snoepjes eten. Hopelijk gaat het niet regenen. (Anders moet je naar binnen vluchten.) Het is voor kinderen ontzettend fijn om 'ns op het speelplein te overnachten.

Zorg voor animatie op de camping: minigolftornooi, een petanque-wedstrijd, een bonte avond,...

BEGELEIDERSTIPS



Wil je kinderen een nachtje laten slapen dan moet je dit goed voorbereiden. Het speelplein moet ruim op voorhand een briefje meegeven. Vraag aan de kinderen om zich vooraf in te schrijven, zo weet je hoeveel kinderen je moet verwachten. Deze activiteit is het best geschikt voor de oudste leeftijdsgroep van 10 jaar en ouder.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

KLEIN KASTEELTJE? EEN RIDDERBURCHT BOUWEN.

KLEEDJE / AANBRENG

De Ridders van de Ronde Wafel (zie thema's en fantasie) zijn dringend toe aan een echte burcht. Prinses Suzy heeft de bouwplaats uitgekozen.

MATERIAAL



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

Paletten, hamers, nagels, grote stukken karton, touw, mousse, doeken, parasols,...

SPEELIMPULSEN

Met paletten, hamers en nagels bouw je eerst de **ruwe constructie**. Voorzie een grote poort, eventueel tussen twee uitkijktorens. Het zou ook maf zijn als je echt de wacht zou kunnen lopen. Bij meubelzaken en electrowinkels kan je **grote kartonnen dozen** vinden. Met de dozen kan je de muren bekleden en eventueel beschilderen. Je kan er gemakkelijk kantelen uit snijden. Als het mag kan je een **slotgracht** graven rond je kasteel. Over de slotgracht maak je met enkele paletten een **valbrug**. Met touw, katrolletjes en eventueel een tegengewicht (emmers met zand) kan je de poort vlot naar beneden laten. Vergeet ook de binnenafwerking niet: een wapenkamer, de grote zaal, de kerker,... Laat ten slotte fier de vlaggen wapperen op de torens van het kasteel.

Eénmaal je kasteel klaar kan je werken aan de **verdediging**: schietgaten maken, een katapult bouwen,... Spreek zeker een wachtwoord af. Misschien kan je ook een geheime gang bouwen om het kasteel te bevoorraden en de vijand in de rug aan te vallen! Je kan ook testen of de burcht bestand is tegen eventuele aanvallen. Met een balk en een groot stuk mousse kan je een stormram maken. Met ladders kan je proberen de burcht aan te vallen...

Rond de burcht kan er stilaan een **middeleeuwse stad** groeien met een herberg, een marktplaats, een waterput, een smid, een klooster, boerderijen,...

Eénmaal per jaar is er een groot **toernooi**. Het kasteel en het dorp zijn mooi versierd voor de jaarmarkt en er staan allerlei mooie kraampjes en stalletjes. Enkele vreemde troubadours tonen hun kunsten en een kwakzalver prijst allerlei vreemde zalfjes en poeders aan. De ridders die naar het toernooi komen hebben hun typische tenten. Je kan deze namaken met parasols. Maak aan de flappen van de parasol doeken vast tot op de grond en leg er een gewicht op. De ridders spelen een spelletje schaak in afwachting van het toernooi.

BEGELEIDERSTIPS



Zorg ervoor dat de gemoederen niet oververhit raken als je de burcht gaat aanvallen en verdedigen. Zorg ervoor dat kinderen 'wapens' hebben waarmee ze elkaar nooit echt pijn kunnen doen (waterbalonnen, moussen ballen, proppen krantenpapier,...). Spreek een teken af waarbij de gevechten meteen stoppen.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

L'ELECTRIQUE, C'EST FANTASTIQUE. JE KAMP ONDER STROOM.

KLEEDJE / AANBRENG

Marcel is een echte electricien. Hoe moet op het speelplein een aantal dingen repareren. Hij wil de kinderen wel een handje helpen met hun kamp.

MATERIAAL



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

Verlengkabels, elektrische toestellen, deurbel, elektrische draad, kleine schroevendraaier, breekmes, suikertjes, stekkers, sockets, lampen, baby-foons, platte batterijen van 12 volt,...

SPEELIMPULSEN

Verlengkabels: Je kan met een aantal verlengkabels electriciteit naar het kamp brengen. Zo kan je het kamp uitrusten met allerlei modern comfort: een radio, een haardroger voor na een duik in het plonsbad, een spotje of een staande lamp.

Ding Dong: Je hebt een drukknopje nodig en een deurbel op batterijen. Verbind de plus en de min van de drukknop met de plus en de min van de deurbel met elkaar. Zo maak je een circuit, zodra je op het knopje drukt.

Groot licht: Je hoeft geen groot licht te zijn om te knutselen met suikertjes, sockets en lampjes. Je mag kinderen wel niet met 220 volt laten experimenteren. Daar kan je lelijke schokken van krijgen. Het is wel veilig als je werkt met batterijen en kleine fietslampjes. In de betere electronicazaak in je buurt vind je allerlei bruikbare spulletjes. Je kan oudere kinderen (vanaf 12 jaar) de principes uitleggen.

Babyfoon: Misschien kan je op een rommelmarkt of bij in een winkel met tweedehands babyspullen één of meerdere babyfoons op de kop tikken. Zo kunnen kinderen binnen één groot kamp of rechtstreeks met het materiaal klot communiceren. Zoek eventueel iets duurdere toestellen met een 'talk-back' functie.

Verklikker: Graaf een putje voor je kamp. Maak een koperdraad vast aan een metalen deksel (van een blik). Bescherm goed tegen het vocht. Zoek een dik stuk mousse en weef er een koperdraad door. Laat de koperdraad een beetje uitsteken. Verbindt de draden met een batterij en een deurbel of een klein lampje. Leg de mousse op het deksel en zorg ervoor dat de koperdraad en het deksel elkaar niet raken. Alleen wie z'n voet op de mousse zet drukt de draad tegen het deksel en het 'alarm' gaat of...

BEGELEIDERSTIPS



Electriciteit is gevaarlijk. Laat nooit gevaarlijke spullen rondslingeren. De kinderen mogen enkel onder begeleiding met electriciteit of elektrische toestellen spelen. Zorg ervoor dat nergens een elektrische leiding bloot liggen en zorg ervoor dat alles beschermd is tegen water. Er bestaan stukken die het punt beschermen waar je twee verlengkabels met elkaar verbindt. Ruim altijd goed op na je activiteit. Speel nooit met electriciteit in de buurt van water of in regenachtige omstandigheden.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

MET VALLLEN EN OPSTAAN. EEN CASCADESISTEEM BOUWEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Er zitten muizen op het speelplein! Een gespecialiseerde firma komt de beestjes verdelgen en ze gebruiken daarvoor zeer creatieve methoden!

MATERIAAL

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

Heel veel bouw materiaal, waardevol kosteloos materiaal, knutselmateriaal en misschien wat extra's zoals katrolletjes, magneten, k'nex,...

SPEELIMPULSEN

Bij een cascadesysteem maak je een soort kettingreactie zoals met domino-blokjes. Het ene ding duwt het andere ding omver. Dat ding zet op zijn beurt een andere beweging op gang. Enzoverder. Zo kan je met knikkers en waardevol kosteloos materiaal een heel cascadesysteem uitwerken. Met oude flessen, buizen, kartonnen kokers, molentjes,... Je kan het ook groter zien met stoelen, autobanden,... Een voorbeeldje? Op een lichte helling ligt een blik. Dit blik wordt tegen gehouden door een hoop zout. Als je water op het zout giet dan smelt het weg en gaat je blik aan het rollen. Je kan eerst tekenen of stap voor stap verder bouwen. Je kan de opdracht moeilijker maken door een bepaald materiaal op te leggen dat de kinderen moeten gebruiken. Of door de afstand die moet afgelegd worden te vergroten. Je kan eventueel een paar 'extra' visuele effecten toevoegen. Water dat op 'vaste co2' terecht komt geeft rook, als water in aanraking komt met carburestenen komt er een soort ontvlambaar gas vrij. Op de site www.inventionatplay.org kan je het spelletje 'tinker ball' spelen om al een beetje inspiratie op te doen voor dit soort activiteiten.

Je kan er ook een **muizenval** van maken. Op een flap brainstormen de deelnemers eerst een hele pak ideeën bij elkaar om een muis te doden. Vervolgens ontwerpen de deelnemers een muizenval op papier: ze bedenken een hele reeks stappen alvorens de muis eraan gaat (een kaars doet een touwtje doorbranden, een gewichtje valt en doet een nagel wegspringen, een rekker die een hamer tegenhoudt schiet los, de hamer valt, de muis is eraan). In een laatste stap proberen de deelnemers deze muizenval in het echt te bouwen met waardevol kosteloos materiaal, bouw materiaal (ook katrolletjes, wielletjes, radertjes, spanvijzen, elektrisch materiaal, k'nex, magneten,...). Je kan ook werken met elektrische toestellen zoals een ventilator of een klein motortje (van een discobal bijvoorbeeld). Als muis krijgen ze een moussen balletje om te oefenen en een ei als echte muis.

BEGELEIDERSTIPS



Ook hier is er wat techniek vereist. Geef de kinderen een aantal voorzetten. Laat ze zelf experimenteren. Na verloop kunnen een aantal kinderen hier echt bedreven in worden. Ook hier komen vooral wat oudere en handigere kinderen volledig tot hun recht.

Dit map speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

MICHEL IN RUBBERLAND (SPELEN MET OUDE BANDEN).

KLEEDJE / AANBRENG

Michel is 8 jaar en wil graag vrachtwagenbestuurder worden. Op een dag vindt hij een autoband. Wanneer hij deze wil opnemen om naar het werk te kijken rolt de band spontaan weg. Michel snelt achter de band en komt, zonder het te beseffen in Rubberland terecht.

MATERIAAL



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

Oude autobanden, tractorbanden, binnenbanden van fietsen.

SPEELIMPULSEN

- Bouw een zo hoog mogelijke toren en beklim de hoogste berg in Rubberland. Je maakt best de bergen met tractorbanden. Deze zijn veel steviger en zwaarder. Op die manier zal je minder snel een lawine creëren.
- Bouw een eigen trampoline uit fietsbanden. Stop vier palen verticaal in de grond (oppervlak tussen de palen = 1m²) en verbind deze met 4 horizontale (op de gewenste hoogte). Weef vervolgens de fietsbanden er tussen tot een stevig web. Wikkel de palen ook in met iets zacht. Dit verzacht eventuele valpartijen.
<https://fietsbult.wordpress.com/tag/gent/page/97/>
- De nationale sport in Rubberland is bandrijden. Eén iemand kruipt in een band (afhankelijk van de grootte van het kind kies je voor een auto- of tractorband). Twee anderen duwen vervolgens de band vooruit. Je kan ook meerdere autobanden rond een kind doen en zo gaan rollen. Meer avontuur? Rol met de banden van een helling!
- In Rubberland woont iedereen in een huisje dat opgetrokken is uit banden. Met banden kan je heel makkelijk muren maken. Het is wel belangrijk dat je de banden 'schrantk', zo maak je de muren extra stevig.
- Auto's maken: neem een pallet, Bevestig er met touw vier autobanden aan en je hebt een coole cabrio. Met het nodige extra bouw materiaal en oud automateriaal kan je nog een pak verder gaan. Misschien geraak je wel aan oude autolampen, motorkap of stuur.
- Katapult: Om zich tegen de naburige oliemannetjes te verdedigen ontwikkelden de rubbermannetjes reusachtige katapulten. Om de katapult te bedienen moet je met 3 zijn. Kleef in het midden van de fietsband een grote prop bruine plakband als lanceerplatform. Hoe meer je de fietsband omwikkelt met plakband des te groter het lanceerplatform zal worden, en ook makkelijker hanteerbaar.
Span de fietsband op (vraag twee vrienden om de uitersten van de fietsband vast te nemen en deze op te spannen). Vervolgens neem je het stuk met de plakband vast, leg je er bv een aardappel in, span je de katapult op en afschieten maar. Kijk waar je 'kogel' landt, stel bij en richt opnieuw.

BEGELEIDERSTIPS



/

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

TYPISCH! EEN INDIANENDORP BOUWEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Enkele volbloed indianen zijn op bezoek op het speelplein. Ze vinden onze Westerse bouwsels maar niets en ze leren ons hun manier van bouwen.

MATERIAAL



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

Houten palen of latten, touw, oude lakens, knutselmateriaal, waardevol kosteloos materiaal, kranten, behangerslijm, kippengaas, plastic,...

SPEELIMPULSEN

Tipi's: Met sjorpalen of houten latten kan je een drie-of een vierpikkel sjoeren. Op de site van Scouts en Gidsen Vlaanderen vind je de nodige sjortechnieken. Ga naar het leidingslokaal. Klik door op 'veldwerk' en van daar naar 'tocht en techniek'. Bekleed de tipi's met oude witte lakens. In stripverhalen en op het internet vind je allerlei typische tekeningen en motieven om op de lakens te schilderen. Plaats de tipi's in een kring. In het midden maak je een kleine driepikkel. Daar kan je de kookpot aan hangen. Zo krijg je een indianendorp.

Totempaal: Stapel oude dozen of waspoederdozen op elkaar. Maak ze stevig aan elkaar vast met papierplakband. Leg er een laagje krantenpapier overheen dat je instrijkt met behangerslijm. Eventueel kan je enkele vleugels laten uitsteken. Maak een inkeping in het karton en steek de vleugels erin. Met waardevol kosteloos materiaal kan je ogen, een neus, een mond, een snavel,... aanbrengen. Maak ook die stukken vast met krantenpapier en behangerslijm. Wil je een heel mooi resultaat, leg dan eerst een laagje witte muurverf op je totempaal. Werk verder af met plakkaatverf. Je kan ook doos per doos versieren en dan pas alles aan elkaar kleven.

Cactussen: Kan je ook maken met papier maché

BEGELEIDERSTIPS



Ga op zoek in boeken of op het internet naar inspirerende foto's of prentjes.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

UITVINDINGEN A LA PANAMARENKO

KLEEDJE / AANBRENG

Een warrige professor komt op zijn motor aan op het speelplein. Het blijkt de beroemde uitvinder Panamarenko. In sappig Antwerps vertelt hij zijn plannen.

MATERIAAL



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

Probeer een boek te bemachtigen met een aantal prikkelende voorbeelden. Ga op zoek naar schroot waar heel wat mogelijkheden in zit: oude fietsonderdelen, buizen, kabels, oude electronica, draden, toetsenborden,... Verder kan je ook aan de slag met PVC-buizen en met stukken plastic. Je kan de onderdelen aan elkaar bevestigen met spanbandjes of met stevige 'gaffa' tape.

SPEELIMPULSEN

Panamarenko is een fantastische Belgische kunstenaar. Hij ontwerpt de gekste uitvindingen. Het is bijna onmogelijk dat één van zijn uitvindingen ooit zal kunnen werken. Maar Panamarenko blijft er als een 'kleine jongen' steeds in geloven dat het hem deze keer wel zal lukken. Tevergeefs. Je vindt een staaltje van zijn werk op www.panamarenko.be. Probeer misschien in de bibliotheek een boek te vinden met wat voorbeelden in.

Plannen maken: Eerst moet je de uitvindingen ontwerpen op papier, met allerlei ingewikkelde berekeningen, schetsen,... Voorzie eventueel echt fijn ruitjespapier voor de schetsen. Maak eventueel een maquette met lego technics.

Vliegmachines: Voorzie veel prikkelend bouwmaterialen: oude onderdelen van fietsen, afgedankte electronica, grote stukken plastic, oude propellers,... Let op, een bezoek aan het containerpark of de schroot hoop moet je op voorhand aanvragen. Met die onderdelen probeer je een vliegend voorwerp te bouwen. Laat je inspireren door échte vliegtuigen (een straaljager, zweefvliegtuigen, UFO, een zeppelin,...) of door vliegende dieren (waterjuffer, kevers, arend,...).

Onder water: Panamarenko bouwde ook duikboten, bijvoorbeeld in de vorm van een walvis. Met PVC-buizen kan je een frame maken en dat verder met zwarte plastic of met kartonnen platen bekleden.

Vliegende rugzakken: Op het onderstel van een rugzak installeer je krachtige blazers die je kunnen doen vliegen. Eventueel kan je hiervoor flexibele aluminium buizen gebruiken. Normaal worden die buizen gebruikt in de afzuiging van een dampkap, bijvoorbeeld.

Racewagens: Panamarenko maakt ook blitse racewagens en sportkarren. Hij zoekt steeds naar nieuwe brandstof voor zijn wagens: zonne-energie, fruitsap, gras,...

Kiekskes: Panamarenko maakt skeletten van dinosaurussen uit oude elektrische onderdelen. De kinderen kunnen hun favoriete dinosaurussen bedenken.

BEGELEIDERSTIPS



Veel staat of valt met het materiaal dat je kan verzamelen. Zoek echt toffe dingen voor je schroot hoop. Geef de kinderen veel impulsen maar laat ze zelf prutsen en experimenteren. Dit is een activiteit voor iets oudere en ervaren bouwers. Zorg dat er geen kapot glas of andere scherpe voorwerpen tussen zitten waar kinderen zick lelijk kunnen aan snijden.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

WATERPILIAS! BOUWEN MET WATER.

KLEEDJE / AANBRENG

De 'waterleiding' is fenomeen op het speelplein. Op hete zomerse dagen bedenken ze steevast leuke ideeën met water. Ze zijn beste maatjes met de insmeermuni.

MATERIAAL



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

Dakgoten of afdekgoten, tuinslang, balken, oude emmer, kartonnen dozen, sponzen, zeemvellen, knutselmateriaal, waterslangen (van verschillende diameters), trechters, potjes, PET-flessen, een aangedreven pomp (een dompelpomp of een andere waterpomp), plastic.

SPEELIMPULSEN

Aquaplay: Je kan het bekende speelgoed namaken met dakgoten of met kleinere afdekgootjes, je vindt beide bij de doe-het-zelf zaak. Laat de kinderen greppels graven in het zand of in de aarde. In die greppels leggen ze dan de dakgoten of afdekgootjes. Op één punt laat je het water toekomen met een tuinslang. Laat de kinderen zelf experimenteren, zo kan je het water een stuk onder de grond laten stromen, een vijver maken,... Je kan bootjes knutselen uit piepschuim en die op het water laten drijven.

Douche maken: Sjur een driepikkel (of plak er één met panlatten). Maak met een nagel een heleboel gaten onderaan een oude emmer. Hang je emmer in de nok van je driepikkel en hang er een tuinslang in.

Kinderwash: Maak met kartonnen dozen een mysterieuze 'kinderwash' en bevolk die met kinderen, sponzen, zeemvellen en emmers zeepsop. Wie zich niet zo hygiënisch voelt verdwijnt in de box en komt er aan de andere kant fris als een versgewassen visje terug uit!

Druppeltoren: Begin hoog te bouwen: maak een waterreservoir in een bassin als start. Van daaruit vertrekken allerlei leidingen naar andere niveaus waar ze in een nieuw reservoir terecht komen. Om van daar te vertrekken naar een ander niveau... Onderaan komt het water terecht in een bassin. Van daar pomp je het water terug naar boven. Het wordt nog toffer wanneer je onderweg niet-alledaagse voorwerpen inbouwt: een molentje dat begint te draaien, een emmer die omvalt wanneer hij voldoende vol is, twee potjes aan een kapstok die elkaar in evenwicht houden, ...

Waterbestendig: Wat is er leuker dan bij regenweer in je kamp te mogen blijven. Laat de kinderen hun kamp waterbestendig maken en test dat uit.

BEGELEIDERSTIPS



Met jouw handigheid moet je de kinderen op weg zetten. Laat ze daarna zelf experimenteren.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be