

DIEVEN EN DETECTIEVEN. SPION SPELEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Een klein zoekertje uit de krant: 'Spionnen gezocht. Boeiende job, zwijgen verplicht'. Kandidaten melden zich aan in een klein bureautje op het speelplein.

MATERIAAL

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

Verkleedkledij, waardevol kosteloos materiaal, knutselmateriaal, papier en balpennen, citroensap,...

SPEELIMPULSEN

Vermommen: Natuurlijk moeten we ons eerst vermommen als geheim agent: een zonnebril op, een regenjas, een hoed, we moeten een geweer op zak hebben en een aktentas met allerlei geheime documenten. We hebben ook een geheime kamer met valse snorren, brillen, pruiken en verkleedkledij zodat we ons steeds onherkenbaar kunnen verkleden.

Gadgets: Zoals James Bond hebben we allerlei gadgets nodig: af luisterapparatuur, een boek om geheimen te bewaren, kleine bommetjes, verborgen wapens, een walkie-talkie in onze horloge, zendertjes,... In onze geheime werkplek knutselen we onderleiding van 'Q' onze wapens in elkaar.

Geheime boodschappen overbrengen: De spionnen leren hoe ze geheime boodschappen kunnen verplaatsen (in een balpen, onder hun schoenzool, in hun mouw,...) Je kan een variatie spelen op de klassieker 'leventjes overbrengen'. De spionnen moeten hun geheimen over de grens krijgen. Worden ze tegen gehouden door de douane dan worden ze gefouilleerd. Maar als die niets vindt... dan is de opdracht gelukt!

Geheime code kraken: Die geheime boodschappen zijn natuurlijk geschreven in codetaal. De spionnen leren berichten in code omzetten en ze leren hoe ze codes kunnen kraken. Je kan hen ook leren werken met onzichtbare inkt.

Mission Impossible: De spionnen krijgen hun geheime opdrachten: iemand schaduwen, een tipgever ontmoeten, een vreemd pakje vissen uit de wc-pot, een geheim bericht ontcijferen,... ze brengen alle informatie bij elkaar en ontdekken een groot complot tegen het speelplein. Ze moeten snel de officiële instanties inlichten voor het te laat is!

Tip voor een animatorenactiviteit. Na het avondeten gaat iedereen op eigen houtje zo goed mogelijk verkleed naar een openbare ruimte (park, station, marktplein,...). Probeer zoveel mogelijk mensen te herkennen en zelf zo weinig mogelijk herkend te worden!

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 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