

CIRCUS STRACIATELLI. CIRCUS SPELEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Twee broers, I Fratelli Straciatelli en hun zus Frutella belanden op het speelplein. Ze betrekken de kinderen met plezier bij hun circuskunsten.

MATERIAAL

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

Stokken, parachute, karton, knutselmateriaal, waardevol kosteloos materiaal, eventueel een circuskoffer uit het MateriaalMagazijn,... Als je er eentje kan bemachtigen kan een cd met circusmuziek écht sfeer maken. Probeer 'ns in de bibliotheek of kijk 'ns bij de filmmuziek in de muziekwinkel.

SPEELIMPULSEN

Het circusedorp: Eerst helpen de kinderen met het bouwen van het circusedorp: een circustent maak je met een speelparachute, je kan woonwagens maken en wagens voor de dieren. Vergeet de kassa niet!

Il direttore: Een circus heeft een directeur nodig, een echte spreekstalmeester die de mensen welkom heet en de acts vol vuur aan elkaar babbelt. Je kan een leuke interactie uitwerken met de onnozele clown(s) tegenover de serieuze directeur.

De artiesten: De kinderen oefenen allerlei acts in. Laat de kinderen zelf kiezen welke artiest ze willen spelen. Verplicht kinderen nooit om een actje te doen. Werk niet té lang aan de voorbereiding. Een lijstje met acts ter inspiratie: dierentemmen, clownerie, jongleren met balletjes en doekjes, bordjes draaien, acrobatie (zie speelidee over acrobatie), een act met apen, paarden, olifanten of poedels, koordansen (op de grond), balanceren met voorwerpen, gewichtheffen, dansen met linten en hoepels, een fakir, loopklossen, balanceren op een olievat of een bal, lasso's draaien, goocheltruuks,... De nadruk ligt niet op het 'technisch' goed uitvoeren van de circusact maar op het fantasiespel. Het gaat om doen alsof! Voorzie zeker wat tijd om te schminken en te verkleden. Maar verlies je ook hier niet in details, anders gaat de swung wat weg uit je activiteit.

De pisteknechten: Deze ijverige jongens en meisjes helpen iedereen naar zijn plaats. Ze helpen ook bij het opstellen en afbreken van de acts.

Music, maestro: Elk circus heeft ook z'n eigen huisorkest. In het speelidee over 'fanfare' vind je heel wat tips om zelf muziekinstrumenten te maken. Het huisorkest begeleidt de artiesten: de openingstune, aankondigen, roffelen als het spannend wordt,...

It's showtime: Dan is het grote moment aangebroken. Zorg voor een enthousiast publiek (de ouders bijvoorbeeld). Hou op het einde zeker een grote finale waarbij alle artiesten zich komen voorstellen.

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

Dit map speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

DE INCREDEBIELN. SPEELPLEINSE SUPERHELDEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Een hulpeloos slachtoffer loopt in paniek op het speelplein. Kon er haar maar iemand helpen! Op dat moment komen enkele blitse superhelden aangelopen...

MATERIAAL

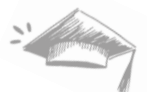
Waardevol kosteloos materiaal, knutselmateriaal, schmink, verkleedgerief, oude matrassen, speelgoedauto's, barbiepoppen, aardbal ...

SPEELIMPULSEN

- * Vliegen: Eén speler ligt op de buik, de armen als vleugels uitgestrekt. Twee spelers nemen hem stevig bij de schouders en de bovenarmen, één speler neemt de held bij de enkels. De held spant zich helemaal op en wordt opgetild. Zo maakt hij een vlucht door de lucht.
- * Superkracht: De spelers zoeken naar diernamen van hun lievelingsbeesten en worden superheld gebaseerd op hun lievelingsdier en zijn superkrachten. Maak nu bijbehorende borstlogo's, schmink je gezicht, doe een zwembroek boven je broek en maak een cape vast rond je nek.
- * Boots: Helden hebben boots. Plak met doorzichtige plakband eierdozen, wcrolletjes of yoghurtpotjes onder je schoenen. Wikkel zilverpapier rond je enkels en je polsen.
- * Bodypaint: Voor de durvers kan je ook een stukje bodypainten om de superheld helemaal af te maken.
- * Van een tafel springen, je kunsten tonen op een matras, crossen over het terrein, stoer kijken (met de armen gekruist en de blik op oneindig). Met een ventilator laat je de cape wapperen.
- * Auto's: Superhelden dragen auto's op 1 vinger. Leg zo een parcours af met speelgoedauto op je vinger.
- * Barbies redden: Verdeel je ploeg in twee. Verzamel een aantal (barbie)poppen. Laat beide partijen strijden om de barbie's: barbie uit een boom redden, tienbal met barbies, geblinddoekt met je groep een krijsende barbie (een begeleidster) omcirkelen, barbie opgooien, éénmaal klappen, en dan opvangen, daarna twee keer klappen, enz.
- * Spelen met de wereld: Als het speelplein een aardbal heeft kan je letterlijk spelen met de wereld!

Met dank aan Wouter Verdegem voor de schitterende ideeën.

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.

DE RIDDERS VAN DE RONDE WAFEL. RIDDER SPELEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Prinses Suzy Wafel is veel volk kwijtgespeeld in de laatste kruistocht. Zij zoekt nieuwe ridders en jonkvrouwen om haar kille kasteel terug te laten leven.

MATERIAAL

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

Verkleedgerief, knutselmateriaal, waardevol kosteloos materiaal, ronde wafels, zakdoeken,...

SPEELIMPULSEN

Van schildknaap tot ridder: Hoe zadel ik mijn paard? Kan ik zelf een zwaard en een schild smeden? Hoe maak ik een maliënkolder? Welke helm moet ik opzetten? Hoe groet ik een jonkvrouwe? Mag ik boeren, tijdens of na het eten? Hoe win ik een duel? Hoe vind ik een gepaste page? Hoe verdien ik het ereteken van de Ridders van de Ronde Wafel? Aan het einde van de opleiding moeten de ridders een aantal proeven ondergaan om hun moed en vindingrijkheid te laten zien (draken verslaan, een struikrover overwinnen,...). Je vindt meer inspiratie in de ultieme ridderboeken van **Tonke Dragt**: 'Brief voor de Koning' en 'Geheimen van het Wilde Woud'. Op het einde worden ze tot ridder geslaan.

Beschermvrouwe voor beginners: Hoe gooi ik mijn zakdoek? Nieuwe modellen punthoeden! Zit mijn kapsel goed? Is mijn rok wijd genoeg? Hoe kan ik sierlijk dansen? Schone handwerken? Hoe zoek ik een geschikte ridder? Amazonezit oefenen? Hoe sta ik mijn mannetje?

Toernooien: Je kan zwaardgevechten of steekspelen organiseren of een duel op een als paard omgebouwde fiets.

Toen het harnas mode was: Enkele middeleeuwse verkleedtips. Heb je een oude **sweater** met kap? Je kan onderaan een stuk knippen in 'kantelen' en je hebt een typisch middeleeuws kledingstuk. Een **lans** kan je maken met een borstelsteel en twee bovenkanten van een petfles. Je kan **helmen en harnassen** maken uit offset platen. Offset platen zijn dunne metalen platen die gebruikt worden in een drukkerij. Je kan ongebruikte platen kopen of proberen gebruikte platen te krijgen. Met een stevige schaar kan je er vormen uitknippen. Je kan stukken aan elkaar hechten door gaatjes te boren en met splitpennen vast te maken. Offset platen zijn bewerkt met een chemisch product, was achteraf zeker goed je handen. Die platen hebben ook scherpe randen. Je kan die beschermen met dunne darpjes die je doormidden snijdt en over de randen schuift.

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 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

DE RONDE VAN ZOETENAAIE. EEN KERMISKOERS ORGANISEREN.

KLEEDJE / AANBRENG

De feestelijke afsluiter van de dorpsfeesten is natuurlijk de kermiskoers waar duchtig wordt naartoe geleefd én getraind.

MATERIAAL

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

Vlaggentjes, decoratiemateriaal voor 'den arrivée', markeringslint, effen T-shirts, mogen gerust een maatje te klein zijn (rennerskledij moet spannen), petjes of zelfgemaakte blanco hoofddeksels, textielverf, banden voor rond de arm en bordjes, waardevol kosteloos materiaal, snoep, massage-olie, drinkbussen,...

SPEELIMPULSEN

Het parcours; Op het speelplein, of in de dichte omgeving wordt een omloop uitgestippeld. Op de omloop moeten vlakke stukken zijn, bergen, eventueel een stukje kasseien en een stuk vals plat. Wanneer je een stukje openbare weg zou mogen gebruiken, dan zou dit alles nog echter maken. Op cruciale plaatsen voorzien je seingevers (op de openbare weg het liefst volwassenen, die misschien al enige ervaring hebben), om het andere (speelplein)verkeer tegenhouden.

De uniformen: Met textielverf kan je de sponsors en hun logo's op een spannend T-shirt aanbrengen. Blanco petjes kunnen in dezelfde sponsorkleuren geschilderd worden. Voor de winnaar moet ook een T-shirt ontworpen worden, een voor de beste klimmer, voor de winnaar van de tussensprints, voor de grootste pechvogel,... Er moeten ook rugnummers gemaakt worden.

De ordehandhavers: Zij zorgen ervoor dat alles perfect verloopt. Ze zorgen ervoor dat de weg vrij blijft. Het publiek moet aan de kant blijven. Ze krijgen een band rond hun arm en een bordje.

De mechaniekers: Een team kinderen, gekleed in overalls. Ze kennen de knepen van het vak en hebben reserve onderdelen bij zich. Om die knepen onder de knie te krijgen volgen ze een intense training. Fietsen uiteen halen en weer in elkaar steken, kettingen opleggen, zadels van hoogte verwisselen, remblokjes wisselen, banden stoppen, ...

De reclamekaravaan De hoofdsponsors gaan de koers vooraf. Zij gooien allerlei geschenken naar het kijkerspubliek. Geschenken die zichzelf in elkaar kunnen boksen. Een aantal kunnen snoepjes maken, of petjes, of zonnekleppen, of T-shirts, of... Ook het voertuig waarin zij rijden moet voorzien worden van de nodige sponsorvermeldingen.

De soigneurs: Zij moeten ervoor zorgen dat de coureurs in topvorm blijven. Zij kneden de spiermassa's, geven massages, spreken de rijders moed in, zorgen voor de speciale wensen van de coureurs. Zij volgen de renners ook van dichtbij en staan altijd klaar aan de aankomst met een handdoek en drankjes.

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 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

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 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 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

IEDER KIND HEEFT EEN HANDICAP BIJ... DISC GOLF.

KLEEDJE/AANBRENG

Verkleed jezelf met een grappig petje en een gekke driekwartbroek. Een sjieke polo en handschoenen maken het geheel af. Nodig de kinderen deftig uit voor een spelletje golf.

MATERIAAL

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

Kartonnen borden, stiften, plakband, breekmes, punaise, latten of pvc-buizen, hoepels of grote metserskuipen, een frisbee voor iedere speler of elk team, een potlood en papier voor de puntentelling.

SPEELIMPULSEN

Vorbereiding:

Zet een parcours uit. Probeer er allerlei verschillende terreinen in te verwerken, zoals de zandbak, een stuk gras, heuveltjes en keien. Nummer de kartonnen schijven. Maak er twee sneedjes in en schuif ze over een pvc-buis of prik/plak ze vast aan een pannelat. Trek een startlijn en plant je eerste vlag op circa 25 stappen afstand. Leg een hoepel of een metserskuip voor het paaltje. Zoek op circa 25 meter afstand van de eerste plek de tweede plek voor een paaltje. Ga zo verder alle schilden af. De verschillende banen mogen elkaar kruisen. Dat is geen probleem.

Spelregels:

Iedere speler gooit de frisbee van achter de startlijn naar de eerste schijf. Als hij mist, gooit hij de frisbee vanaf de plek waar deze is neergekomen. Schrijf het aantal worpen op het score briefje op. Gooi per hole om beurten, zodat alle spelers klaar zijn voordat je aan de volgende hole begint. Het doel van het spel is om met zo weinig mogelijk punten te eindigen. Het kan enkele rondjes oefenen kosten voordat je laag scoort. Ben je met heel veel mensen dan kun je ook de groep in groepjes verdelen en moeten ze om de beurt de frisbee gooien. Je kunt het moeilijk maken door af te spreken dat het schijfje in de hoepel of de metserskuip moet belanden. Wil je het wat makkelijker doen, dan is het bijvoorbeeld voldoende om die dingen te raken.

De volledige spelregels van 'disc golf' vind je op www.frisbeesport.nl. Klik op 'documenten' en van daar naar 'disc golf'.

BEGELEIDERSTIPS



Je kan altijd een beetje fantasiespel aan 'disc golf' koppelen, zo'n beetje sjiek en deftig doen (bekakt praten, zeer beleefd zijn, beetje uit de hoogte). Met een duveltje of een kruiwagen kan je ook een soort caddy knutselen voor je frisbees.

Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

GEEN DRANK, GEEN KLANK. IN DE FANFARE.

KLEEDJE / AANBRENG

Het speelplein viert een speciale gelegenheid. Het speelplein hangt vol met briefjes: muzikanten gezocht voor de fanfare.

MATERIAAL

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

Blikken, kartonnen dozen, plakband, touw, deksels, latten, hamer, nagels, snaren, pvc-buizen, koppelstukken, trechters, kazoo's, spuitbus goud, kroonkurken, karton, pluimpjes, vuilniszakken,...

SPEELIMPULSEN

Instrumenten maken: Samen met de kinderen kan je instrumenten knutselen. Met oude dozen en blikken kan je **trommels** maken. Maak met een grote kartonnen doos ook een 'grosse caisse'. Twee oude deksels vormen de cimbale. Je kan ook zelf een **contrabas** maken. Neem een groot leeg blik. Zet het blik met de opening naar de beneden. Maak een lat vast aan het blik. Maak een gaatje in het midden van het blik. Koop echte snaren van een basgitaar of nylon touw. Stop de snaar door het gaatje en maak er een paar knopen in. Span de draad goed aan en maak 'm vast aan de bovenkant van de lat. Doe plakband of plakkers aan je vingers om contrabas te spelen. Je kan ook zelf leuke **blaasinstrumenten** maken met stukken PVC-buis. Een dwarsfluit, bvb. Met een trechter erbij maak je een trompet of een klarinet. Met twee ronde PVC-koppelstukken erbij maak je een saxofoon. Als je een kazoo monteert aan het mondstuk dan kan je leuk spelen. Spuit eventueel met een spuitbus je instrumenten in het goud. Met kroonkurken en houten latjes kan je rammeltoestellen maken.

Uniform: Met stevig karton en pluimpjes uit de knutselwinkel kan je iedereen een kepie laten maken. Met vuilniszakken maak je de jassen. Schilder er de revers en de knopen op.

Repeteren: Onder leiding van de strenge maar rechtvaardige dirigent worden enkele nummers ingeoefend. 'Sjarel ik heb...' en de 'Brabaçonne' mogen zeker niet ontbreken in je repertoire. Voorzie ook majoretten. Iemand moet met de vlag voorop lopen en de dirigent geeft de maat aan met een grote stok. Oefen ook op het marcheren. Je kan zoals bij een taptoe je fanfare opdelen in twee en hen laten kruisen en weer samen komen.

De grote optocht: Dan is het tijd voor het echte werk. Verzin een gelegenheid voor de fanfare om uit te trekken: een officiële inhuldiging met de burgemeester, een belangrijke gast komt aan op het speelplein, de jaarlijkse optocht voor de kinderen door de gemeente, 100 jaar speelpleinwerk,...

Geen drank... Hou af en toe 'ns pauze om ne goeien te drinken!

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 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

GOUDKOORTS IN DE FAR WEST.

KLEEDJE / AANBRENG

Het gerucht gaat de ronde dat er in een uithoek van het speelplein 'goud' ontdekt is. Samen met enkele avontuurlijke cowboy's wagen de kinderen hun kans.

MATERIAAL

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

Kaart, verkleedmateriaal, zand, goud, water, zeven, appelsap, dobbelstenen, plastieken speelgoedgeweer, waardevol kosteloos materiaal, knutselmateriaal,...

SPEELIMPULSEN

De kaart van Old Jack Daniels: De plaatselijke bevolking, een indianenstam, kent al eeuwen de locatie van de goudader. Jack Daniels werd bevriend met de indianen en kwam zo hun geheimen te weten. Hij liet een kaart na met allerlei mysterieuze hints en tekens... De deelnemers moeten het vertrouwen winnen van de indianen om de kaart te kunnen ontcijferen.

Overleven: De tocht naar de goudader is zwaar en vol gevaren. Gevaarlijke adders, roversbenden, een lastige sheriff,... Misschien kan je ergens een kampvuur maken en wat eten klaar maken op het vuur. 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 grens over: De tocht leidt ons naar Alaska. Om de grens over te steken moeten we kunnen bewijzen dat we over voldoende voedselvoorraad beschikken. We moeten dus op strooptocht om voldoende voedsel te vinden.

Gold diggen: Eénmaal bij de goudader gaan we op zoek naar goud. Vul bakken of halve tonnen met zand. Doe er kleine klompjes goud in. Je kan zo'n klompjes soms kopen in de Blokker of een dergelijke winkel. Vul de kuipen verder met water. Met een zeef moeten de kinderen nu scheppen in de bak en het zand zeven. Zo ontdekken ze goudklompjes.

The Saloon: Eénmaal het goud verdient dan kan je in de plaatselijke Saloon natuurlijk vieren. Drink een stevige whiskey on the rocks (lees: appelsap met ijs). Je kan ook gokken voor grof geld. Je kan poker spelen met dobbelstenen. Je kan ook 'gunrol' spelen. Steek een revolver vast in het zand door een pin te steken in de opening waar de trekker zit. Teken in het zand een aantal vakken. Schrijf in elk vlak wat er gebeurt met de inzet: x2, x4, :2, :4,... De kinderen draaien aan het geweer. Het vak waar de loop van de revolver naar wijst telt.

We vonden deze ideeën in het boek 'Spel in beweging' van BRES.

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 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

HET GEESTFEEST. GRIEZELEN OP HET SPEELPLEIN.

KLEEDJE / AANBRENG

Enkele animatoren hangen zeer mysterieus rond een lokaal. Ze hebben lange mantels aan en ze verbergen hun gezicht. Enkel wie ze 100% vertrouwen mag meedoen.

MATERIAAL

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

Hier komt het horrorpakket uit het MateriaalMagazijn zeer goed van pas! Alsook black light, witte wol, knutselmateriaal, waardevol kosteloos materiaal, schmink, verkleedkledij, brooddeeg zonder zout, behangerslijm, groene verf, zwanworstjes, ketchup, voedingskleurstof, plastic flessen, muziek,...

SPEELIMPULSEN

Griezelkot: Richt je lokaal griezelig in: met witte wol en een blacklight kan je griezelige spinnenwebben maken. Schilder grafzerken en enge figuren op kartonnen flappen. Gooi wat dorre blaren op de vloer. Je kan ook een griezelige geheime gang maken naar je 'feestzaal'. Eind augustus kan je ook al pompoenen vinden.

Gezellige gasten: De deelnemers kunnen zich schminken en verkleden in hun eigen horrorfiguur: heksen, vampiers, trollen, weerwolven, spook, geraamtes, reuzenspinners... In het 'Griezelhandboek' van Paul Van Loon vind je heel wat inspiratie. Ook in de meeste schminkboeken staan heel wat ideeën. Met brooddeeg (zonder zout!) kan je wonden schminken of griezelige vervormingen maken. Je kan de kinderen ook stimuleren om zelf horrorfiguurtjes uit te vinden zoals het kniertje, de fluks, het snotmonster, de slijmbal,... Met behangerslijm en groene verf kan je slijm maken. Als je dit slijm op je gezicht smeert en laat opdrogen, kan je 'vellen' van je gezicht trekken.

GeestFeest: Je kan geestige hapjes maken. Als je zwanworstjes in twee snijdt en aan één uiteinde een stukje wegsnijdt kan je vingertjes eten. Lekker met wat bloed! (lees:ketchup). Je kan ook allerlei drankjes brouwen. Met voedingskleurstof kan je alles een vies kleurtje geven. Doe alles in lege plastic flessen en ontwerp je eigen etiket. Snijd de top en de bodem van een PETfles. De top wordt de voet van je glas. Kleef de bodem op de top met stevige lijm. Zo maak je sierlijke wijnglazen. Zet wat griezelige dansmuziek op en het angstaanjagende feestje kan beginnen.

Vreemde bezoekers: Andere speelpleinkinderen worden naar het spookkot gelokt. De horrorfiguren besluiten hen 'ns goed te doen schrikken. (Doe dit alstublieft nooit met kleuters).

Een verrader? Eén van de aanwezigen is een spokenjager. Eén voor één maakt hij de horrorfiguren onschadelijk... De horrorfiguren komen dit te weten en proberen de verrader te ontmaskeren...

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

Dit map speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

JOER DAMOER. ROMANTIEK OP HET SPEELPLEIN.

KLEEDJE / AANBRENG

De animatoren hebben betoverde fristi gedronken. Ze zijn er helemaal romantisch van geworden en bekijken alles door een roze bril.

MATERIAAL

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

Romantische muziek, alles wat roze is, knutselmateriaal, waardevol kosteloos materiaal, briefjes, restjes parfum, kussens, alles om te trouwen,...

SPEELIMPULSEN

Draai de hele dag door **romantische plaatjes**, kleed alles in in het **roze** (zelfs het wc-papier is roze). In het knutsellokaal is er alleen roze verf te krijgen. Spreek de hele dag in de schattigste **verkleinwoordjes** en koosnaampjes. Zelfs 'vloeken' krijgt iets leuks als je aan de kinderen vraagt om in verkleinwoordjes te vloeken: 'shitje', 'fukketjes' of 'verdommekes'. De kinderen kunnen bloemetjes en andere **kadootjes** knutselen. Je kan ook met '**geheime vriendjes**' werken. Maak er een soort alternatieve gotcha van. Om ter snelst iemand verwennen: iemand schaduw geven, iemand verfrissen, iemand een massage geven of insmeren met zonnecrème, trakteren,... Vul een schelp met watten. Zo kan je letterlijk iemand in de watten leggen. Je kan **liefdesbrieven** schrijven of romantische gedichtjes (elfjes bijvoorbeeld). Je kan een serenade zingen. Je kan een **message-party** organiseren of een message-wall maken, één van de animatoren helpt je desgewenst om briefjes te schrijven. Je kan natuurlijk ook in het **eenzame hartenbureau** terecht om allerlei vragen te stellen over huidige en toekomstige liefdesperikelen en om allerlei adviezen te krijgen. Een echte waarzegster voorspelt je toekomst in de liefde. Je kan **parfums** maken uit restjes oude parfum. Je kan jezelf ook een complete 'make-over' geven. Samen met een partner kan je het spel '**levensweg**' in het groot naspelen. En voor wie wil kan je ook **zwangerschapsoefeningen** doen. Met kussens en doeken word je zo zwanger als je zelf wil. Diep ademhalen, uitblazen met korte stootjes, buikspieroefeningen doen, met de heupen wiegen,... als daar maar geen kindjes van komen... Of hou een reusachtige **trouwpartij** op het einde van de dag... Met een priester, bruidskindjes, een bruidstaart, een receptie, een sjieke slee,...

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 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

KNUFFELSPELEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Twee knuffelberen komen aan op het speelplein. Ze zijn het moe om altijd te slapen en hebben zin in actieieieieieieieie à en ze hebben horen zeggen dat je die op het speelplein altijd kan vinden. Gogogo.

MATERIAAL

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

Inkleding: je kan kiezen voor een paar handpoppen of je hijst je in een knuffelberenpak

Basis: een berg knuffelberen

Extra: camera, verf, touw, stokken, tape, lakens, rollend materiaal, wasmiddel en 'baddekes', naaigerief, superlijm, karton, speeltuin, ...

SPEELIMPULSEN

Knuffelspeed: maak van de knuffels een reuzetotem bv. 1 m hoog. Maak de kaartjes van junglespeed in het groot na (bv. A4 à A3 formaat). Ga in een grote cirkel rond de totem staan. Elke speler legt een stapeltje kaarten gedekt voor zich. Beurtelings draait elke speler een kaart om. Wanneer er twee dezelfde motieven gedraaid worden proberen de twee spelers om ter eerst de totem te bemachtigen. Junglespeed in het groot dus.

Painted by knuffels: doop de knuffels in de verf en smijt ze naar een groot wit laken, of maak penselen door één of meerdere knuffels aan een stok te tapen (schilderen met één oortje van een knuffel of aan een pvc-buis van 3 m geeft weer iets extra's), of geef elk kind een geheime missie (bv. linker elleboog, voorhoofd, nek, ...) en een knuffel om in de verf te dopen à elk kind probeert zijn eigen missie zo vaak mogelijk te bereiken en anderen te verhinderen om hun missie te volbrengen

Uitdagingen: hoeveel knuffelberen passen er in een auto, bruine zeep op een grote plastic en dan door een muur van knuffels glijden, met je go-cart in een muur van knuffels rijden, je knuffel zo ver mogelijk wegschieten met een katapult, om ter meeste knuffels onder je t-shirt steken, zo veel mogelijk knuffels in een speelgoedcamion van een berg laten rijden (hoeveel zitten er onder aan de berg nog in de camion?), ...

Olympische spelen: kogelstoten, hink-stap-springen (je knuffel 2 keer laten botsen, wie zijn knuffel ligt het verste bij de 3de bots), hamerslingeren, hoogspringen, hockey met een knuffel.

Adoptiebureau waarbij de kinderen moeten bewijzen dat ze goed voor de knuffel kunnen zorgen bv. wassen in een baddeke, aankleden, slapen leggen en verhaaltje vertellen.

Maak je eigen knuffel: naai het hoofd van de ene knuffel op de romp van een andere en geef nieuwe poten. Met wat oude kleren kan je ook nog voor de gepaste outfit zorgen voor de knuffelmodeshow.

Your knuffel is a moviestar: schrijf een scenario voor een kortfilm waar in je knuffel het hoofdpersonage is en filmen maar. Je kan ook kiezen voor een stop-motion film waarbij foto's worden genomen die snel na elkaar worden afgespeeld.

BEGELEIDERSTIPS



Ben je op zoek naar een massa knuffelberen, contacteer dan zeker een kringloopwinkel in de buurt. Er liggen vaak niet veel knuffels in de winkel maar achter de schermen staan er vaak massa's die voor een zacht prijsje weg kunnen (enkele euro's voor het volume van een vuilniszak)

Spreek op voorhand af of de kinderen de knuffels al dan niet mee naar huis mogen nemen.

Laat je kinderen zelf knuffelberen meebrengen, dan houd je er best rekening mee dat ze er aan gehecht zijn (de knuffels kapot knippen kan dan bijvoorbeeld nogal gevoelig liggen).

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

MANNEQUINS EN MODEPOPJES. EEN COMPLETE MAKE-OVER.

KLEEDJE / AANBRENG

Het speelplein heeft een complete make-over team gewonnen met een wedstrijd bij de Flair. Het team strijkt neer en palmt het speelplein in...

MATERIAAL

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

Stoelen, spiegels, een wastafel, kammen, krulspelden, een krultang, een haardroger, modder, blacklight, komkommers, nivea-crème, tomaten, binnenbanden van fietsen, voetsporen, plastic en bruine zeep, bezemsteel, kapotte ballen, papier, knutselmateriaal, waardevol kosteloos materiaal, schmink, tafels of podiumelementen, funky muziek, spots, fototoestel,...

SPEELIMPULSEN

Kapsalon: Eerst moet je het kapsalon inrichten met foto's, stoelen, spiegels, een wastafel, kammen, krulspelden, een krultang, een haardroger... Je kan het haar crèperen, kleuren met schmink, vlechten, er gel in doen, versieren met met pijpenragers, bloemetjes, parels, pluimpjes, blaren of takken, aluminiumfolie,...

Beautyfarm: Een modderbad, onder de zonnebank (blacklight), komkommers op je ogen, een massage, insmeren met zelfgemaakte crème, een gezichtsmasker van tomaten- of aardbeienpuree,...

Fitnesscentrum: Rektoestellen uit binnenbanden van fietsen, met plastic en bruine zeep kan je een looptoestel maken, met twee voetsporen van een luchtmatras maak je een fitnessstoel, maak een halter met een bezemsteel en twee kapotte ballen...

Kostuums ontwerpen: Met kranten of met plastic en waardevol kosteloos materiaal kan je zelf uitzinnige kostuums maken.

Parfums maken: Met restjes parfum, bloemen, shampoo met munt of met citroen,...

Schminken: Maak je sponsje niet té nat. Neem een kleur en dep dat netjes uit. Laat twee kleuren netjes in elkaar over vloeien. Leg eerst een fond in 1 kleur of in verschillende kleuren en dan afwerken met een penseel. In schminkboeken kan je inspiratie opdoen. Hou er wel rekening mee dat je het nooit zo mooi kan maken als op de foto! Je kan ook zelf een ontwerp laten maken. Teken eerst een 'neutraal hoofd' en kopieer dat blad een aantal keer.

De catwalk op: Zet een aantal tafels of liefst van al podiumelementen klaar. Zet alles in het spotlicht en voorzie wat luide funky pompende muziek. Eerst even oefenen en dan de catwalk op! Een vlotte babbelaar praat alles aan elkaar.

Glossy: Neem veel foto's van de kinderen. Op het eind van je activiteit kan je een glossy modemagazine maken als herinnering.

BEGELEIDERSTIPS



Bij dit themaspel kan je ook met een doorschuif werken. De kinderen moeten van de ene 'stand' doorschuiven naar de andere... Verder gelden ook hier de algemene tips voor fantasiespel (zie andere speeldieën).

Dit maf speeldie is afkomstig van www.speeldiee.be

OP DE REDACTIE. SAMEN EEN KRANT MAKEN.

KLEEDJE / AANBRENG

D'r worden op en over het speelplein veel leugens verteld! Het speelplein beslist om een eigen gazet uit te geven om de waarheid naar boven te brengen.

MATERIAAL

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

Balpenen, papier, eventueel computers, (digitale) camera, kopiemachine,...

SPEELIMPULSEN

Rubrieken: Op de eerste vergadering worden er allerlei rubrieken bedacht: de sportkrant, de 'politiek' van het speelplein, de liefdesrubriek, de kookrubriek, de moppenhoek, de natuurkrant, de strips,... Kinderen stellen zich alleen of per twee verantwoordelijk voor een rubriek.

Redactie: Richt samen met de kinderen een redactiekantoor in. Als begeleiding kan je heel wat impulsen geven via 'persberichten'. Op de redactievergadering komen allerlei persberichten binnen die de begeleiding verzint: zwaar sportongeval bij het voetbalspel, grote liefde tussen twee animatoren, wordt het speelplein afgeschaft?, zitten er egels op het speelplein,...? diefstal in het materiaalkot,... De kinderen beslissen wat ze verder willen onderzoeken. Ze kunnen natuurlijk zelf ook onderwerpen aanbrengen.

Op reportage: Gewapend met papier en een notitieboekje trekken de kinderen erop uit. Ze proberen de waarheid uit te vissen en kunnen misschien zo grote geheimen in primeur uitbrengen. (Dat kan dan weer de aanbreng zijn van een andere activiteit: een trouwfeest, een dag over kermis, het bouwen van een ziekenhuis op het speelplein,...). Eventueel moet je als begeleiding mee op stap gaan met de jongste kinderen om hen een handje te helpen.

Artikels schrijven: Terug in het redactielokaal moet er natuurlijk geschreven worden. Het zou tof zijn als je echt een paar (oude) computers zou hebben. Misschien kunnen kinderen even op het internet op zoek naar een geschikte prent of gaan ze op pad om een (digitale?) foto te nemen.

Lay-out en druk: Dan zit het werk erop voor de meeste journalisten. Maar wie wil kan helpen om de krant mooi te lay-outen en eventueel te kopiëren.

Het gesproken dagblad: Misschien kan je voor één dag een videocamera lenen. Kinderen die de smaak te pakken hebben kunnen dan een filmreportage maken. Met een computer kan je zelfs een beetje monteren.

Misschien kan je deze activiteit een paar keer doen in de zomervakantie...

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

Dit map speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

PRINSJESDAG. PRINS EN PRINSES SPELEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Een oude koning heeft in z'n stamboom gevonden dat een aantal speelpleinkinderen zijn afstammelingen zijn! Hij is dringend op zoek naar een troonopvolger...

MATERIAAL

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

Verkleedkledij, decormateriaal voor het paleis (gouden doeken, kroonluchter, kussens,...), hapjes, blanco wapenschilden, spiegels, enveloppen, postzegels, walsmuziek,... Je vindt heel veel inspirerende verhalen in het mooie boek "Er was eens een prinses" van Henri Van Daele (uitgegeven bij Davidsfonds/Infodok).

SPEELIMPULSEN

In de watten gelegd: De kersverse prinsen en prinsessen worden naar de sjiekste vertrekken van het paleis gebracht. Ze kleden zich in prachtige gewaden, ze krijgen lekkere hapjes, ze leren praten met een verwuft Frans accent,...

Lijfwachten: Een aantal kinderen wordt opgeleid tot lijfwacht bij de Koninklijke Garde!

Wapenschild: Kopieer een aantal blanco wapenschilden op mooi papier. Zorg voor wat inspirerende voorbeelden. De kinderen zelf hun eigen wapenschild ontwerpen en hun eigen 'lijfspreuk' bedenken.

Officieel doen: Handjes schudden, een toespraak houden, wuiven naar de bevolking,... De prinsen en prinsessen oefenen alles keurig voor de spiegel.

Brief aan de Koning: Als echte edellieden schrijven de prinsen en prinsessen een sierlijke brief naar de Koning. Als je de brief écht opstuurt naar het Koninklijk Paleis, Brederodestraat 16, 1000 Brussel dan krijg je zeker een beleefd briefje terug van de Koning.

Wetten maken: Als je later wil Koning of Koningin worden dan moet je wetten kunnen bedenken! De kinderen bedenken welke wetten ze willen veranderen of uitvinden.

De koets staat voor: Misschien kan je een stootkar, een kruiwagen, een bolderkar of een bakfiets ombouwen tot een blinkende koets. Maak een rondje op het speelplein.

Bal Royal: Leer de kinderen (een beetje) walsen. Laat dan het zwierig bal beginnen. Je kan ook het spelletje 'koninginnehapje' spelen: Wanneer de koning 'changez' roept, dan zoekt iedereen vliegensvlug een andere partner. Wie de koningin treft wordt door haar gebeten! Doordat haar lippen vuurrood gestift zijn, wordt dit een litteken om u tegen te zeggen. Je gaat dan ook vliegensvlug op zoek naar de koning als danspartner, want die kan met zijn doekje de lipstick verwijderen.

Het grote boek van vergeten Prinsessen: In dit fantastische boek van Philip Lechermeier en Rébecca Dautremer vind je ontzettend veel inspiratie voor fantasespel over unieke en buitenissige prinsessen.

BEGELEIDERSTIPS



Bij elk 'fantasespel' kunnen we je dezelfde begeleiderstips geven. Als begeleider speel je een zeer belangrijke rol om het fantasespel 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 fantasespel te betrekken.

Dit maf speeldje is afkomstig van www.speeldje.be

PROEFJES EN UITVINDINGEN. SPELEN IN HET LABORATORIUM.

KLEEDJE / AANBRENG

Je kan een geheimzinnige sfeer creëren rond een lokaal dat je helemaal verduistert en inricht als een laboratorium. Hou de kinderen op afstand!

MATERIAAL

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

Inrichting labo: witte lakens, proefbuizen, grote bokalen,..., een brouwsel, materiaal voor de proefjes, verkleedgerief, knutselmateriaal, waardevol kosteloos materiaal,...

SPEELIMPULSEN

Elabo: Professor Elabo probeert in zijn labo, het Elabolabo, een brouwsel te maken waarmee de vakantie met twee maanden verlengd wordt. Op een ochtend zien de kinderen enkel nog de kleren van de professor liggen, met daarnaast een brouwseltje en een papiertje met allerlei gekke tekentjes. Blijkbaar was een zoveelste poging van de professor mislukt. Een animator probeert het drankje uit en begint heel raar te doen, een andere monitor heeft ook prijs, tot uiteindelijk zelfs enkele kinderen het aandurven om een slokje te nemen. Alle kinderen beginnen stuk voor stuk heel raar te doen: sommigen springen voortdurend als waren zij een sprinkhaan, anderen maken varkensgeluiden, weer anderen vallen gewoon in slaap,... leuk was dat kinderen dit zelf bedachten!

Proefjes: Met kinderen kan je een heleboel fysica- en chemieproefjes doen. In de handel en in de bibliotheek vind je vast een boekje met proefjes voor kinderen. Ook op de leuke site www.proefjes.nl vind je heel wat inspiratie.

Jaarlijkse uitvindersbeurs: Deftige kledij is verplicht en met de kinderen kan je accessoires maken die hen een geleerd uiterlijk geven: een zwarte professorhoed, een brilletje in ijzerdraad, een horloge aan een ketting in de borstzak, een potlood om achter je oor te steken,... En nu, uitvinden! Je kan zelf een inspirerende uitvinding in elkaar knutselen. Maar het belangrijkste is dat je een hoop kosteloos knutselmateriaal hebt verzameld waarmee de kinderen aan de slag kunnen. De apotheose is natuurlijk de tentoonstelling van de werken en de begeleidende commentaar van de uitvinders! Enkele ideetjes... een waarheid verklikker, een kostuum om mee te vliegen, een toestel om een papegaai te leren spreken, een muzikale ontstopper voor afvoerputjes, een koelte-toewuiver die je aandrijft met de handschoenen die altijd lekker ruiken, een toestel om bomen te doen zingen, een telefoon voor vijf mensen tegelijk, een voertuig dat onderweg alle vuilnis opruimt, een toestel om vliegende nijlpaarden te vangen, een gedachtenoverbrenger,...

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

Dit map speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

REVENGE OF CLEAN AND DIRTY, ZANDDOORLOG VOOR GEVORDERDEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Koning Dirty en Koning Clean zijn in oorlog en worden geholpen door hun dappere ridders en de monsters in hun grachten (The Monster of Loch Modder en The Monster of Loch Shampoo).

MATERIAAL

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

Een zanderig terrein, Water, Shampoo, Waterballonnen, Waterpistolen, (alles wat water produceert), schoppen.

SPEELIMPULSEN

Er worden twee kampen gebouwd vanuit zand met daarrond een gracht. Er worden twee teams gemaakt waarin de personages worden verdeeld: ridders en 1 monster.

Het is mogelijk om waterballonnen te vullen om rondom hun kamp ook nog een mijnenveld aan te leggen.

Het is de bedoeling dat een kamp volledig wordt weggespoeld vooraleer er een team gewonnen is. De ridder spuiten dus met alles wat water produceert. Maar worden tegengehouden door de monsters van Loch Modder en Loch Shampoo. Het monster van Loch Shampoo is in bezit van shampoo en valt de tegenstander zijn ridders aan door ze te besmeuren met shampoo. Indien dit lukt worden dit ook monsters van Loch Shampoo en veranderd hun functie en veranderen dus ook van kamp.

Het monster van Loch Modder is gelijkend maar doet dit met modder.

Het spel kan dus gewonnen worden door ofwel alle ridders om te vormen tot monster OF door het kamp volledig weg te spoelen.

Indien er een koning is kan deze voorbijkomende bezoekers aansporen om mee zijn kamp te verdedigen. Dit is wel niet meer mogelijk als de koning wordt besmeurd door een monster. Dus de ridders moeten ook hun eigen koning beschermen.

Indien er een mijnenveld wordt aangelegd, en er wordt hierop getrapt zijn deze ridders door, deze verlaten het spel. Achteraf kunnen deze natuurlijk wel nog in het spel terecht komen via een koning. (indien deze aanwezig is).

BEGELEIDERSTIPS



Leg duidelijk de functies uit per personage en wat de mogelijke veranderingen van deze personages zijn. Voorzie meerdere flessen shampoo zodat er niet altijd naar een fles moet gegrepen worden. Je kan eventueel de shampoo in een emmer(s) doen dat ze enkel naar deze emmer(s) moeten lopen.
NEEM SHAMPOO DAT NIET PRIKT IN DE OGEN!!

Dit maf speeldreef is afkomstig van www.speeldreef.be

RIDDER RUDY RESTAFVAL EN DE PROPERE PRINSES.

KLEEDJE / AANBRENG

Ridder Rudy Restafval is hopeloos verliefd op Prinses MiraDeblauwe. Zij is echter niet geïnteresseerd in Rudy, de vieze ridder.

MATERIAAL

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

Afval allerhande (oude tafellakens, restjes touw, bedovvertrekken, handdoeken, knopen, dopjes, kaasdoosjes, wc-rolletjes, plastic flessen), lijm, glitters, schmink, toneeldoeken, tafels en stoelen, papier, potloden, ...

SPEELIMPULSEN

Rudy wil kost wat kost een goede indruk maken op de propere prinses en besluit een groot feest voor haar te organiseren. Op het feest zal een modeshow plaatsvinden met restafval, zo kan hij bewijzen dat glamour en afval wel samengaan. Daarnaast zal er gedanst en gefeest worden.

Rudy Restafval is een ridder van de Ronde Vuilnisbelt. Hij is dol op de prinses, maar weet niet goed hoe hij de zaak moet aanpakken. Hij is dol op oude verpakkingen, maar heeft een hekel aan appelschillen, lege batterijen of glazen flessen. Met de hulp van zijn vrienden Gerda Groen, Klaas Gevaarlijk Afval, Glazen Guido en alle kinderen stort hij zich op mode. Als dat maar goed afloopt!

Vorbereiding van het feest: heel de feestzaal wordt ingekleed met afval.

- slingers van kroondopjes
- sfeerlampen van plastic flessen
- brievenbussen voor de messagewall van lege drankkartons
- maak een stereo-installatie na uit afval. Plaats daarin je echte radio. Wie is straks 'trash-dj' van dienst?
- dopjeslogo: verzamel genoeg doppen van flessen. Deze dopjes lijm je op een groot stuk karton naast elkaar, per kleur, of in een vooringekleurde stramien (bvb. een logo, naam of tekening).

Modeshow

Van afvalmateriaal kan je fantastische en spectaculaire feestkledij, juwelen en accessoires maken (parels van papier, kostuums van kranten en oude stoffen, etc.).

BEGELEIDERSTIPS



Hou er mee rekening dat het afval achteraf nog allemaal terug gerecycleerd moet worden en dat er geen extra afval ontstaat.

Dit speelidee is geïnspireerd op een ecoshizzelactiviteit van Speelplein Beveren-Waas. (zie www.ecoshizzel.be)

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

SPEELKLINIEK. ZIEKENHUIS SPELEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Enkele animatoren rennen als een gek rond in zelfgemaakte auto's. Op een bepaald moment botsen de auto's met elkaar. De rest is geschiedenis.

MATERIAAL

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

Brooddeeg, schmink, stokken, witte en groene doeken, petflessen, dunne darmpjes, spuitjes, verband, en ander medisch materiaal, gipsverband, spotje, plastic, papieren flappen, nivea-crème, waardevol kosteloos materiaal, knutselmateriaal,...

SPEELIMPULSEN

Ambulance: Oei, er is een ongeluk gebeurd op het speelplein! Met wat rode schmink en brooddeeg kan je wonden schminken. Enkele kinderen spelen ambulancier. Je kan een stootkar ombouwen tot ambulance. Met wat stokken en een oud laken maak je brancard. De kinderen brengen de gewonde binnen in het ziekenhuis. **In het ziekenhuis:** Met oude witte lakens worden tafels omgevormd tot een ziekenhuisbed. Een fles met een rubberen slangetje dient als baxter. Kinderen spelen de dokter, die een spuit moet zetten, of de verpleegster, die zorgvuldig de wond verbindt. Je kan een wachtzaal maken met oude tijdschriften. Als je een oude babyfoon kan vinden roept de dokter je zo binnen. Je kan ook een operatiekwartier bouwen met een straffe lamp en groene doeken. Stooi wat ether op de grond, de geur maakt het net echt. Misschien ken je iemand die werkt in het ziekenhuis of bij het wit-geel kruis. Vraag hem of haar om wat echte medische spulletjes bij te houden die anders toch weggegooid worden omdat ze niet meer steriel zijn. Je kan ook spelen met gipsverband.

Röntgenfoto's: Zet een tafel op z'n kant tegen de muur en sluit af met zwarte plastic. Monteer een knijpspotje langs de kant. Kleef grote flappen papier op het tafelblad. Eén voor één gaan de kinderen in de machine. Knip het licht even aan en teken hun skelet op het papier. Met de röntgenfoto moeten ze dan naar de dokter.

Bij de dokter: De dokter doet allerlei vreemde tests: een oogtest, een staaltje van het oorsmeer voor het labo, de patiënt moet zo hard mogelijk lachen... In de apotheek maken de kinderen allerlei zelfjes op basis van nivea-crème. De kinderen moeten ook langs bij de diëtiste die een vreemd dieet voorschrijft. Let op met snoepjes als pilletjes. Kinderen zouden wel 'ns kunnen denken dat alle pilletjes snoepjes zijn...

Op bezoek Wie komt op bezoek? Brengen ze kadootjes mee? Zelfgeknutselde bloemen of vers fruit. En wat schaft de pot in het ziekenhuis?

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 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

SPELEGEM. EEN DORP VOOR EN DOOR KINDEREN.

KLEEDJE / AANBRENG

Kinderen baas. Als kinderen hun eigen dorp zouden hebben, hoe zou dat dan lopen? Net als bij de grote mensen of allemaal een beetje speelser?

MATERIAAL

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

Knutselmateriaal, waardevol kosteloos materiaal, verkleedkledij, drank, bekertjes, stempels, balpennen, papier,...

SPEELIMPULSEN

De Burgemeester: Moet (her)verkozen worden en doet zijn uiterste best voor iedereen.

Technische Dienst: De groendienst, de vuilkar, de dienst feestelijkheden, de dienst wegmarkeringen,... Ze krijgen hun opdrachten rechtstreeks van de burgemeester! (Zie verder)

Politie en brandweer: Staan ten dienste aan de bevolking bij het minste probleem.

De Middenstand: Je kan met de kinderen kleine winkels maken en inrichten: de bakker, de beenhouwer, de supermarkt, garage Borremans,...

Het Dorspscafé: Vooraf heb je het lokaal als een café ingericht: een toog, tafeltjes, een vogelpik, een zelfgeknutselde biljarttafel,... De kinderen komen eentje drinken bij Magda en Roger. Al gauw zit het café stampvol en moet er personeel bijkomen: kinderen helpen met bedienen, afruimen of een menukaart maken. Beetje bij beetje wordt duidelijk dat Magda en Roger 50 jaar getrouwd zijn. In het zaaltje achter het café organiseert het kersverse personeel een feestje...

Maurice, de facteur: Vooraf heb je het lokaal ingericht als een postkantoor: uit grote flappen karton kan je loketten knippen. Er liggen massa's balpennen, enveloppen, papier, scharen en ook oude speelpleinstempels en wat stempelkussens. Eén animator loopt rond als postbode en bezorgt de eerste -zelfgeschreven- brieven. In de post kunnen ze een briefje terug schrijven. Al gauw worden de loketten bemand door de kinderen en krijgt Maurice er een aantal facteurs bij om alle briefjes te bezorgen.

Radio Minerva: Authentieke, plaatselijke vrije radio. Je hoort het eerst op...

Kermis: Je kan allerlei kermisattracties zelf knutselen. Schietkraam of eendjes vissen of 'lotje' trek, bijvoorbeeld. Aan het eind van de dag is er natuurlijk een echte kermiskoers met prijzen van de middenstand (zie verder)!

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

Dit map speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

STINKEND RIJK. DOEN ALSOF JE RIJK BENT.

KLEEDJE / AANBRENG

Een zeer rijke meneer is gestorven en heeft al zijn geld aan het speelplein gegeven met als opdracht: maak de kinderen één dag SUPERrijk!

MATERIAAL

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

Dozen speelgeld, lotto- en bingoformulieren, kwissen, casinospelen, monopolie, enveloppen, stylo's, kinderchampagne (of iets dergelijks), hapjes, verkleedkledij,...

SPEELIMPULSEN

Speelgeld: Maak voor deze activiteit massa's, maar dan ook massa's speelgeld. Het kleinste briefje is dat van 100 euro. Geen gepingel met centjes! Alles kost natuurlijk ook stukken van mensen.

Wordt multimuljonair: De hele activiteit door kunnen kinderen op verschillende manieren zeer snel zeer rijk worden: ze kunnen meedoen aan kwissen en spelletjes, er zijn talloze lotto- en bingotrekkingen, ze kunnen schatten vinden of geld krijgen van suikernonkels en -tantes. Bij Suzanne van Interlabor kunnen ze allerlei vetbetaalde baantjes krijgen,... Het komt erop neer dat ze vrij gemakkelijk VEEL geld kunnen verdienen!

Geld brengt geld op: Eenmaal kinderen wat geld hebben kunnen ze geld bijverdienen... of kwijtspelen. Ze kunnen naar het casino gaan of meedoen met de schijt-je-rijk. Ze kunnen inzetten op de paardenkoers. Enkele kinderen (zie de jobkes van Suzanne) houden een paard-en-ruiter race. De winnende paard-en-ruiter verdienen een smak prijzengeld. Maar ook wie op het winnende paard gegokt heeft. Je kan ook met een beurs en aandelen werken. Eénmaal (oudere) kinderen dit systeem door hebben wordt het spannend om te bieden. Je kan ook monopolie spelen. Misschien zelfs in het 'echt' met stukken van het speelplein.

Naar de bank: Soms is het niet leuk om met veel geld rond te lopen. Kinderen kunnen dan hun geld naar de bank brengen. Sommige kinderen willen zeer graag bankbediende spelen. Ze steken het geld per kind in een envelop, schrijven er de naam op en stoppen alles in de kluis. Een politie-agent houdt een oogje in het zeil. Maar er is ook de gevreesde controlleur van de belastingen, die té rijke kinderen wat kan 'bijsturen'.

Consultants: Enkele animatoren staan de kinderen bij met goede raad.

Geld moet rollen Wie geld heeft kan het natuurlijk ook breed laten hangen: (kinder)champagne drinken, sigaren roken, hapjes eten in een exclusief restaurant, juwelen kopen, je sjiek verkleden bij Boutique Magnifique, een limosinego-car mét chauffeur, een bezoekje aan de beauty-farm,...

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 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

TE GRABBEL GOOIEN. EEN HEAVY FRISBEESPEL.

KLEEDJE / AANBRENG

Je kan het spel een futuristisch kleedje geven, met de invasie van de UFO's. De spelers zijn een soort ruimtemonsters. Ze vuren hun UFO's af op de planeet van de tegenstander.

MATERIAAL

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

Enkele frisbees, eventueel kegels en markeringslint om je terrein af te bakenen.

SPEELIMPULSEN

Deze spelvorm is het leukste om met een grote groep mensen te spelen: twee teams van bijvoorbeeld dertig of veertig spelers. Maar als je genoeg ruimte en genoeg deelnemers hebt, kan je de teams nog groter maken. Je hebt wel voor iedere speler een schijf nodig. Elke ploeg heeft een kamp. Dat kamp bestaat uit een binnenste cirkel van zo'n 3 meter en een buitenste cirkel van 5 meter. De cirkels liggen 100 of 200 meter uit elkaar (afhankelijk van de ruimte die je beschikbaar hebt en het aantal deelnemers). De binnenste cirkels vormen het doelgebied. Beide teams verdedigen een van de doelgebieden. Aan het begin van het spel staat ieder team aan de eigen kant van het veld. Elke speler heeft een schijf in de hand. Na het beginsignaal gooien alle spelers tegelijk hun schijf in de richting van het doelgebied van het andere team. Daarna mogen de spelers door elkaar, overal over het veld lopen en iedere schijf van de grond oppakken of in de lucht onderscheppen, en daarna weer verder gooien. Het doel van het spel is om zoveel mogelijk schijven in het doelgebied (de binnenste cirkel) van de tegenstander te krijgen. Er zijn een paar spelregels:

- Je mag niet lopen met een schijf in je hand.
 - Je mag maar een schijf tegelijk vast hebben. Dus als je al een schijf in je hand hebt, mag je geen andere schijf oppakken of onderscheppen voordat je de eerste hebt gegooid.
 - Een schijf die in een doelgebied (een van de binnenste cirkels) ligt, mag niet meer worden verplaatst.
 - Elk team heeft twee doelverdedigers. Deze mogen binnen de buitenste cirkel komen. De overige spelers mogen moeten buiten de cirkels blijven. De doelverdedigers hebben ieder fribbee of een schild in hun hand, waarmee ze de aankomende schijven kunnen afweren. Het spel is afgelopen als in het doelgebied een schijf (geheel of gedeeltelijk) boven op een andere schijf komt te liggen. Dan wordt het aantal schijven in ieder doelgebied geteld en het winnende team aangewezen.
- Het leuke van dit spel is, dat het aanvankelijk nogal chaotisch zal verlopen. Maar al gauw zullen de teams hun eigen aanvals- en verdedigingsstrategieën gaan bedenken.

Idee Mike Ocon, Peter Cornelissen (www.frisbeesport.nl).

BEGELEIDERSTIPS



Vraag de spelers om laag bij de grond te gooien, zodat niemand een frisbee in z'n gezicht krijgt. Ook hier, geen fysiek contact. Je kan als variatie de deelnemers ook zoveel mogelijk frisbees laten verzamelen binnen hun doelgebied. De keeper moet ze opvangen en in de binnenste cirkel leggen.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

TECHNISCH STERK? ZEKER WERK. TECHNISCHE DIENST SPELEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Na verloop van tijd ligt het speelplein er een beetje verloederd bij. Tijd voor een grote hersteloperatie. De technische dienst schiet in actie.

MATERIAAL

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

Papier, balpennen, verkleedgerief, waardevol kosteloos materiaal, specifiek materiaal voor de verschillende diensten,...

SPEELIMPULSEN

Klusjes: Een groepje kinderen trekt op inspectie op het speelplein. Ze bedenken allerlei echte en verzonnen klusjes die dringend 'ns moeten gebeuren om het speelplein terug wat deftig te krijgen.

Interlabor Interim: Dan komt ons Suzanne op de proppen. Ze hangt overal papieren op met daarop 'werklieden gezocht'. De kinderen worden in ploegen ingedeeld en gaan aan het werk.

Groen en plantsoen: Snoeien, planten watergeven, een zwembad bouwen, onkruid wieden,...

De vuilkar: Met een oude stootkar, vuilniszakken en zelfgemaakte prikkers trekken de kinderen op stap om het speelplein terug netjes te maken. Wat nog opnieuw kan gebruikt worden gaat naar het containerpark. Enkele kinderen verzamelen samen er met een animator tof materiaal voor de knutselaars en de kampenbouwers. Zij kunnen gratis dit materiaal afhalen.

De dienst feestelijkheden: Zij fleuren het speelplein op met vlaggetjes, spandoeken, bloembakken... (In de loop van de zomer moet je 'ns langs gaan bij een bevriend tuincentrum. Soms geven ze gewoon wat perkplanten weg omdat die toch niet meer verkocht worden.)

De dienst wegmarkeringen: Zij maken allerlei verduidelijkende bordjes en hangen ze op: voorrang van rechts, STOP!, eenrichtingsverkeer,...

De schrijnwerkerij: Zij maken een kot voor het speelpleinkonijn, een kapstok voor de verkleedkleden, een kastje voor de sleutels,...

Andere diensten: De dienst voor toerisme heet de nieuwe speelpleinkinderen welkom en maakt een promofolder van het speelplein. De cultuurdienst moet een optreden organiseren of een speelpleinfeest, de sportdienst promoot sporten op het speelplein,...

De eerste pré: Als de job gedaan is krijgen de kinderen natuurlijk een loon. Misschien is er wel een winkel of een café waar je je geld kan opdoen. Of je kan alles netjes sparen op de bank.

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

Dit map speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

TEN VOETEN UIT! SPELEN MET VOETEN EN SCHOENEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Een vreemde sekte landt op het speelplein. Voor hen zijn voeten heilig. En schoenen zijn de al even heilige verpakking van de voet!

MATERIAAL

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

Bladmousse, scharen, contactlijm, verf, penselen, begangpapier, voelringen, oude schoenen, rode vruchten, schoenveters, nagellak, schoensmeer,...

SPEELIMPULSEN

Reuzenvoeten: Met bladmousse kan je reuzenschoenen maken. Het is leuk om zo rond te crossen en opdrachtjes te doen.

Schilderen met je voeten: Je kan een penseel tussen je tenen klemmen of met verf aan je voeten over papier lopen.

Voetvoeltocht: Maak een hele tocht met verschillende ondergrond: zacht, hard, glibberig, warm, koud... Laat de kinderen geblinddoekt het parcours volgen.

Stinkvoeten: Je kan met de kinderen allerlei middeltjes bedenken tegen zweetvoeten.

Oude schoenen: Je kan oude schoenen poetsen met echte schoensmeer, je kan ze verven en versieren. Met restjes hout kan je er hakken onder zetten. Je persoonlijke schoen kan je meenemen naar huis in een je eigen mooi versierde schoenendoos.

Voeten- en schoenenparade: De kinderen lopen op een verhoog te paraderen, enkel de voeten zijn zichtbaar van onder doek. Op swingende muziek showen ze hun voeten, hun beschilderde tenen, hun gepoetste of versierde schoenen. Je kan op je benen ook de gekste kousen schminken.

Zelf wijn maken: Met blote voeten worden in een pot allerlei zachte vruchten geplet to moes. Giet er af en toe wat water bij, en zo krijg je een echte vruchtendrank. We zingen er een liedje bij! Je kan de drank daarna in flessen laten gieten met trechters, en in de 'kelder' bewaren. Proeven wie durft.

Schilderen met schoenveters: Een bolletje maken en stempelen, een veter vol verf op het blad zwiepen (zoals een zweep), het uiteinde vasthouden en ronddraaien (zoals een passer), een veter over het blad rollen met de palm van de hand.

Losse ideetjes: Muziek maken met je voeten, spreekwoorden met 'voeten' uitbeelden, tenen lakken met echte nagellak, een voetbadje, een voetmassage, poppenkast spelen met tenen of schoenen, schoenaerobics, schoenentwister,...

BEGELEIDERSTIPS



Voor een themaspel gebruik je best het "instuifprincipe". De verschillende animatoren hebben elk hun standje(s). De kinderen kunnen vrij van het ene standje naar het andere lopen. Voorzie wat extra animatoren om de kinderen op te vangen die nergens zin in hebben.

Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

WEL IN JE PEL! FRUIT EN GROENTEN SPELEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Kunnen groenten voelen? Deze filosofische vraag kan leiden tot fantatiespel of een mooi stukje poppenkast. Indien niet, dan kunnen ze de pot op of beter in.

MATERIAAL

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

Verkleedgerief, waardevol kosteloos materiaal, groenten die niet meer verkocht worden. Spreek af met de groentenwinkel of met de groentenboer dat je mag spelen met die groenten die zij toch niet meer verkopen.

SPEELIMPULSEN

Fruitmand: Met een heleboel balonnen en touw kan je je verkleden als druif. Maar je kan ook banaan spelen (met kromme rug), perzik (met teer velleke), zuurpruim, clementieneke, kersen, appels, peren,... Het fruit moet allemaal samen in een mand gaan liggen. Ze hebben schrik om opgegeten te worden... Ze helpen elkaar ontsnappen en gaan op de vlucht... maar oei, daar komen ambetante fruitvliegen!!!

Met dank aan Karen Vandevoorde en Karolien Dezeure voor het schitterende idee.

Spelen met eten: Je kan grappige figuren knutselen uit prei of lente-uitjes, bananen, sinaasappels,... Je leest er alles over in het boek 'Play with your food' van Joost Elfers of in de prentenboeken van het cego (www.cego.be, bij boeken, ga naar 'kinderboeken' en van daar naar 'een tuin van gevoelens'). Je kan met die figuren ook fijne poppenkast spelen als je de figuren op stokjes steekt.

Veggolympics: Met groenten die niet meer geschikt zijn voor consumptie kan je ook de veggolympics organiseren: koolstoten, estafette met prei, reuzepompoenbal, patattenpetanque, wortel schieten (dat is spijkerpoepen met een wortel: bindt een wortel met een touwtje aan je middel, je moet boven een fles staan en je wortel in de fles laten zakken)...

Vegetarisch koken: In de handel bestaat er een ontzettend leuk vegetarisch kookboek voor kinderen: 'De lachende koe' van Kara Petit en Guido Joseph. Uitgegeven bij Van Goor. Je vindt er zeer lekkere en eenvoudige recepten voor kinderen!

BEGELEIDERSTIPS



Bij elk 'fantatiespel' kunnen we je dezelfde begeleiderstips geven. Als begeleider speel je een zeer belangrijke rol om het fantatiespel 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 fantatiespel te betrekken.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

CURIEUZE NEUZEN. SPELEN IN HET THEMA 'NEUZEN'.

KLEEDJE / AANBRENG

De animatoren hebben allemaal een curieuze neus: clownsneus, neusje van de zalm, feestneus, speurneus,... Zoals de snorrenclub willen ze een eigen club!

MATERIAAL

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

Suikerklontje, potloden, elastiekjes, laken, zakdoeken, (wel)riekend materiaal, tijdschriften, scharen, papier en lijm.

SPEELIMPULSEN

Opwarmers: Probeer 'ns met je tong je neus te raken. Leg een klontje suiker op je neus en probeer het in je mond te laten vallen zonder je handen te gebruiken. Geef een luciferdoosje door van neus tot neus. Steek een potlood tussen je neus en lippen en geef het door aan iemand anders. Trek een elastiekje over je hoofd tot op de hoogte van je neus. Door smoelen te trekken moet je het elastiekje tot onder je kin zien te krijgen.

Neuzen raden: Verdeel je groep in twee, de ene groep verdwijnt even achter het hoekje en de ander duikt onder een laken vol gaatjes waar ze de neuzen doorsteken. De eerste groep komt terug binnen en raadt van wie welke neus is.

Neusmuziek: Wat is er inspirerender dan een heerlijk snuitconcert? Sta in een kring en probeer om beurt hetzelfde snuitgeluid te maken. Of verdeel de groep in twee, laat de ene groep om beurt snuiten, de andere groep sluit nu de ogen en probeert de vreemde snuiter te identificeren. Of spreek met een klein groepje een neusdeuntje af dat je voor de grote groep brengt, de anderen raden... Hierbij nog een praktische tip: je neus snuiten voor je begint.

Neusspreuken: Zoek in het woordenboek allerlei spreuken op. Schrijf die op kaartjes. Laat kinderen uitbeelden en raden.

Speurneuzen: Ergens in je lokaal of op het terrein kun je verschillende reuksporen aanbrengen. Laat de kinderen met de neus tegen de grond het spoor zoeken. Bij een ander spelletje drink je een prop in een sterk geurende vloeistof (ether, benzine, ...) en je verstopt ze. Laat de kinderen nu op de geur de prop zoeken. Enkele geurige tips om sporen te leggen: parfumstaaltjes, vers brood, bloemen, tabasco, bleekwater, een krant, een ui, tandpasta...

Neuzencollage: Vertrek met een stapel tijdschriften en een concreet thema, bijvoorbeeld: de klasfoto van de snotneuzen, ... Uit de tijdschriften haal je alle mogelijke neuzen en ordent ze logisch. Je kan ook vertrekken van grote foto's uit tijdschriften en daar andere neuzen op plakken.

BEGELEIDERSTIPS



Dit themaspel leent zich zowel tot een instuif als een doorschuif. Je kan ook alle activiteiten met de hele groep samen doen.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be