

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