

ANIMATIEFILM VAN KLEI.

KLEEDJE / AANBRENG

Een regisseur heeft geen geld meer om acteurs te betalen. Zijn vorige film was een flop en hij krijgt geen geld meer voor een decor, acteurs, belichting, opnamemateriaal,... Hij klopt bij jullie aan de deur om hem te helpen toch nog een film te maken.

MATERIAAL



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

klei, karton, spotjes, een halogeenstraler of andere straffe lampen, een fototoestel, een computer,...

SPEELIMPULSEN

Door allerlei foto's achter elkaar te plakken, kan je met het juiste programma (Windows Movie Maker of equivalent) een fijn filmpje in elkaar boksen. Je neemt dan telkens van op een vaste plaats (heb je eventueel een statief?) een foto en maakt een kleine verandering in de scène. Wanneer je dit aan elkaar rijgt, krijg je de illusie van een bewegend beeld. Daar kan je heel ver in gaan en veel variaties in maken!

Stap 1: een scenario

Zet jezelf rond de tafel met het groepje kinderen dat besloten heeft om mee te werken. Eerst moet je een verhaaltje verzinnen. Bedenk een thema: in welke tijd en plaats gaat het verhaal door? Wanneer je hier een keuze in gemaakt hebt, moet je gaan bepalen wat er zal gebeuren. Stel de volgende vragen: Welke personages zijn er? Wie is het hoofdpersonage? Wat gebeurt er? Welk probleem krijgt het hoofdpersonage? Op welke manier krijgt het hoofdpersonage het moeilijk? Wat lukt er niet? Wat is het hoogtepunt? Wanneer wordt het conflict het grootst? Wanneer valt de clou van de grap? Hoe wordt het hoofdpersonage van zijn probleem verlost? Wie helpt hem? Hoe eindigt het verhaal?

Stap 2: een decor

Bouw een scène na. Maak een achtergrond van karton. Maak kleien attributen om door te lopen: een huis, een boom, een koe in de wei!?! Je bent klaar wanneer alle elementen aanwezig zijn behalve je hoofdpersonage.

Stap 3: de acteurs

Maak wat klei-figuren. Zorg dat de klei warm genoeg gekneet is zodat je hem een beetje kan plooiën zonder dat hij breekt, wanneer je de bewegingen simuleert. Wanneer er kinderen sneller klaar zijn, laat hen dan het hoofdpersonage perfect namaken zodat je eventueel een stand-in kan gebruiken wanneer het hoofdpersonage een ongeluk krijgt. (Hij valt bvb. van tafel waarbij zijn hoofd in zijn romp verdwijnt.)

Stap 4: opnames

Volg het verhaal en laat de klei het werk doen. Neem foto na foto, telkens met een beweging of actie. Laat de kinderen de figuren bewerken. Wanneer er een stukje breekt, kan je met een smeerbeweging (net zoals je choco op een boterham smeert) retoucheren. Gebruik de eigenschappen van klei om de film leuker te maken (bvb. de figuur loopt ergens tegen, maak dan aan snee in de klei of plat hem af)

Stap 5: de afwerking

Laadt de foto's in een computer en gebruik je programma om de foto's aan elkaar te kleven. Misschien kan je er een stem boven opnemen of een stukje filmmuziek gebruiken. Of een introductiescherm maken met de titel en de acteurs

Stap 6: het showmoment

Wanneer in stap 4 niet iedereen werk heeft, kan je de rest laten bouwen aan de cinemazaal. Het gezellig inrichten voor de andere kinderen zal een meerwaarde brengen aan jullie spektakel. Verzamel iedereen, doe het licht uit en geniet!

BEGELEIDERSTIPS

Trap niet in de valkuil om al het werk zelf te doen. Het doel is niet een perfect filmpje te krijgen maar om een leuke activiteit te doen. Mislukt het, dan heb je je toch geamuseerd. Maar als jij al het werk doet, vervelen de kinderen zich. Laat ze werken en gebruik hun impulsen en ideeën om het product die extra touch te geven.



Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

BINGO TENNISBALLEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Grijze pruik, debardeurke, wandelstok, een vals gebit, een dikke bril en een breekbaar stemmetje; de oudjes zijn daar! Al een heel jaar zitten de oudjes van het rusthuis te wachten op hun dag van het jaar, heiliger dan kerstmis, plezieriger dan een wafelbak. Het is tijd voor de BINGO-AVOND!

MATERIAAL



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

Tennisballen, een (bij voorkeur) ronde bak of kooi (dan gaan de ballen makkelijker rond), een microfoon, bingo-bladen, tafels en stoelen (hoewel niet noodzakelijk), een podium of opstapje voor "de ballentrekker" en prijzen zot.

SPEELIMPULSEN

Stap 0: het nummeren van tennisballen

Zorg voor een veertigtal tennisballen. Op elke tennisbal schrijf je in alcohol-stift (permanent marker) in het groot telkens een nummer op voor- en achterzijde. Ok, je bezoedelt de tennisballen maar erg veel kwaad doet dit niet: ja kan nog tennissen, ze rollen nog enz. Niet twijfelen dus, het brengt veel extra speelplezier mee...

Stap 1: wie heeft de eerste 'BINGO'

Maak voor elke deelnemer een blad met willekeurig nummers op. Op dit blad staat niet elk nummer van 1 tot 40. Het blad bevat slechts 25 nummers, gerangschikt in een raster van 5 op 5. Om een bingobal te trekken duid je telkens een andere onschuldige hand aan. De getrokken nummer vink je af op je blad. Vroeg of laat heeft iemand vijf nummers op een rij die al getrokken zijn. Deze persoon scoort een bingo. Hij moet dan rechtstaan en 'BINGO' roepen.

Stap 2: spanning opbouwen

Het wordt al iets interessanter als je per persoon meerdere bladen hebt, waarop je de verschillende cijfers moet wegvinken. Je winstkansen verhogen aanzienlijk! Misschien kunnen ze een extra kaart afkopen bij de bank met breistukjes of krijgen ze gratis een extra kaart bij het bestellen van een stukje taart... uw creativiteit doet het misschien beter.

Stap 3: the ultimate Bingo-boy (of girls)

Wie het eerst tien (of minder) bingo's scoort, mag zich The Ultimate Bingo-Boy noemen. Hij of zij mag als eerst een prijs gaan uitkiezen op de tombola tafel. Mogen wij als eerste prijs een bingoballen-massage voorstellen: Je legt alle bingo-ballen (inderdaad dit zijn de tennisballen ;-) op de grond bij elkaar. Leg The Ultimate Bingo-Boy op de ballen, neem met vier mensen respectievelijk zijn armen en benen vast en wiegel hem zachtjes over de ballen, dit geeft een leuke sensatie op de rug...

Variaties:

Nu je toch genummerde tennisballen hebt, kan je ook hier heel wat spelletjes mee verzinnen, zoals puntentennis (de bal die je mist), puntenpetanque of sudoku spelen in de zandbak.

BEGELEIDERSTIPS

Zet tafel allemaal richting het podium, zodat het lijkt op een examen. Maak de sfeer serieus en serieus, dat maakt het geheel grappig maar ook spannend. Met een echt mooie prijs wordt de betrokkenheid groter!



Dit maf speeldreef is afkomstig van www.speeldreef.be

BLAAS JE BLAUW.

KLEEDJE / AANBRENG

Genny Rator is een potige kerel die dol is op opblaasfiguren. Je weet wel, een opblaaskrokodil, reuze strandballen, een orka, een luchtmatras,... Noem er eentje en Genny heeft het wel in zijn collectie.

MATERIAAL



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

oveel mogelijk opblaasfiguren die je kan vinden: krokodillen, orka's, bootjes, luchtmatrassen, strandballen, Memo, schildpad, krantenpapier, behangerslijm, peddels, ducttape, oude vellen linoleum of een glijbaan

SPEELIMPULSEN

Nu blijkt dat er deze zomer een groot opblaasfiguren-evenement in het land is waar de nieuwste technieken worden getest die er maar te vinden zijn in opblaasfigurenland. Twee keer raden wie al aan het werk gegaan is om nieuwe technieken te testen. Test jij mee?

Bedek de volledige figuur met papier marché en laat drogen. Wanneer de constructie droog is kan je de lucht uit de figuur laten lopen.

Geef iedere deelnemer een peddel en een opblaasfiguur en hou een race op het water

Plak verschillende figuren met ducttape samen tot één mega vlot

Bevestig oude vellen linoleum (vloerbekleding) op een heuvel, giet er bruine zeep en water over uit en glij er met een opblaasfiguur over. Dit gaat enorm snel! Heb je geen linoleum of berg, gebruik dan gewoon de glijbaan.

Sluit een compressor aan op een opblaasfiguur en blaas het letterlijk op. Dit is ook een fijne techniek om tijdens een quiz te gebruiken: per fout antwoord blaast er iemand, gedurende enkele seconden lucht in het opblaasdier van jouw team.

BEGELEIDERSTIPS

Kinderen en water (vijvers, beken, zee...) is een top combinatie. Maak echter goede afspraken op voorhand en zorg dat je steeds alle kinderen in het oog hebt. Meespelen maakt deze klus al een stuk makkelijker.



Dit maf speeldreef is afkomstig van www.speeldreef.be

BLOEDZAKJES, LEKKER VETTING PRETTIG.

KLEEDJE / AANBRENG

Het rode kruis, de bloedbank, vampierennacht, gevaarlijke stuntmannen, horrorschminken,... al naargelang de invulling je wil geven aan je activiteit.

MATERIAAL



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

Plastiekfolie (de huishoudfolie die je in de keuken gebruikt), rode verf, scheerschuim, 'pitszakjes' (kleine plastic zakjes met twee plasticen richeltjes die je ineen kan pitsen waarmee je het zakje hermetisch afsluit).

SPEELIMPULSEN

Het principe van bloedzakjes maken is heel eenvoudig en doen we je zodra uit de doeken. Met deze bloedzakjes kan je allerlei speelimpulsen gaan aanbieden in een spel, of er een volledig spel rond bouwen, of het gebruiken in een fantasiespel of als special effect in een animatie,... Er zijn veel mogelijkheden.

Bloedzakjes maken

Meng rode verf met scheerschuim in verhouding 1/1, evenveel schuim als verf dus. (Opgelet: je hebt scheerschuim nodig en geen scheergel, dat geeft niet hetzelfde effect) Je krijgt een schuimerige, kleverige massa die doet denken aan bloed!

Wil je het nog lopender maken, doe er dan een schepje water bij. Doe een kwakje in een stukje plasticfolie en plooi het bloed in een kant, de andere kant van de folie prop je samen en span je zo nodig af met een klein elastiekje. Je hebt een klein bloedzakje. Wil je een groter bloedzakje, doe de brij dan in 'pitszakjes'. Als je de grote maat gebruikt, kan dat zelfs doorgaan voor een baxter bloed!

Eetbaar bloed? Ja hoor, dat kan. Meng wat ketchup met water, jammie! Plak een zakje in iemands nek, doe jezelf vampierentanden in en zuig iemands bloed er uit. Een heerlijk stukje animatie!

Speelimpulsen

- waterspelletjes maar in plaats van water gebruik je 'bloed'
- ziekenhuis en verpleegsters: je gaat aan de infuus liggen om bloed te geven, misschien kan je een bloedtransplantatie doen of een operatie waarbij veel bloed verloren wordt, of iemand komt spoedgevallen binnen na een ernstig auto-ongeluk (of zeg maar gocart-ongeluk)
- een vampier op het speelplein
- stuntman zijn en scène naspelen (die uiteraard slecht afloopt)
- geraakt worden en afvoeren in een oorlogspel
- een pluchebeer opvullen met bloed en een geheime sleutel. Nu moet hij geopereerd worden als je de sleutel wilt om te ontsnappen uit...

BEGELEIDERSTIPS

Bewaak de grens. Maak het niet te 'voos'. Sommige mensen kunnen niet goed tegen bloed en schokkeer je misschien. Hou het plezier!



Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

DE GRAFFITIMUUR.

KLEEDJE / AANBRENG

Underground, brede broeken en lange pullen, een bandana en een donkere doek om voor je gezicht te hangen. Vandaag gaan we underground en niemand mag het geweten hebben. Iedereen moet onherkenbaar zijn (en daarmee bedoelen we niet je verkleden in het andere geslacht!)

MATERIAAL



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

Kartonnen flappen, spuitbussen, het telefoonnummer van de jeugddienst.
Heb je geen spuitbussen? Geen paniek, ook al is het niet zo uitdagend, alle onderstaande speeldoeën lukken ook met verf of krijt.

SPEELIMPULSEN

Een echte bende:

zorg dat je een naam, kleur, tattoo, symbool en maskotte hebt.

De basis:

leer je bendeleden de eer van de bende te verdedigen. Zorg dat iedereen de naam van de bende kan spuiten. Kom dichtbij met je spuitbus als je gedetailleerd wil tekenen of vaste lijnen wil afzetten. Ga iets verderaf als je vlakken wil inkleuren of kleuren wil combineren. Laat je leden wat experimenteren.

Tag:

ieder bendelid moet zijn handtekening hebben zodat je weet wie waar geweest is, zodat je kan herkennen wie zijn handtekening op een muur heeft staan. Dit is vaak een verkorte versie van je naam of een bijnaam en vaak met veel krullen en onderlijningen afgewerkt.

Battle of the best:

verstop op je speelplein op verschillende locaties witte flappen, grote kartonnen, affiches enz. Hang ze op zichtbare en onzichtbare plaatsen. Laat twee bende rivaliseren en zoveel mogelijk muren innemen. Eens je handtekening op een muur staat, is ie van jou. Maar zorg dat de andere bendeleden je niet zien want dan moet je battlen en geraak je misschien jou spuitbus kwijt. En misschien vind een bendelid van jou wel nieuwe affiches en dan kan je de andere muren gaan over plakken en opnieuw spuiten. Vergeet dan niet jou eigen muren te verdedigen. Wie verovert de grootste wijk?

For real:

bel naar de jeugddienst en vraag of je een echte muur mag bespuiten. Vraag of er geen saai stukje muur is dat je met je bende mag bewerken. Succes verzekerd. En waarom pak je het niet nog groter aan. Misschien heeft de technische dienst van je gemeente wel een loods die wat kleuriger kan. Vragen kan nooit kwaad.

BEGELEIDERSTIPS

Spuitbussen zijn geen gevaarlijk materiaal maar voor een aantal zaken is het toch aangewezen op te letten. Lees de instructies.

- Geen spuitbusgas inademen. Hou voldoende afstand met je gezicht en bedek je mond als het kan. Werk nooit binnen, verse lucht is nodig.
- Spuitbussen geven onmiddellijk een permanent effect. Zet dus geen karton dat je wil bespuiten voor een glazen deur bijvoorbeeld. De nevel die vrijkomt kan ook voor een kleurtje zorgen!
- Graffitispuitbussen zijn net zoals andere spuitbussen licht ontvlambaar. Kijk uit met brandende voorwerpen of vuren.



Dit maf speeldoe is afkomstig van www.speeldoe.be

DE KEUKENKAST.

KLEEDJE / AANBRENG

Als rattenman kan je nooit slapen 's nachts. Op een vervelende nacht heb je de keukenkast ontdekt. Niet enkel vind je daar koekjes en knabbeldingetjes, het biedt ook een uitzonderlijke hoeveelheid entertainment aan

MATERIAAL



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

Alles wat de keukenkast herbergt... Een keukenkast bevat vaak meer dan je op het eerste zicht zou denken. Ga eens op ontdekkingstocht. De volgende ideetjes zijn gemaakt op basis van de gemiddelde keukenkast. Misschien heb jij deze materialen niet, maar ander en beter.

SPEELIMPULSEN

Koken:

- met overschotjes van zoete dingen (allerlei koeken, brood, rozijnen ...) kan je bodding (broodpudding) maken. Maak een zacht papje van de overschotjes en melk. Voeg er 4 tot 6 eieren bij met 4 tot 6 lepels suiker. Eventueel aanvullen met 'zoete kruiden' zoals kaneel, cacao, vanille... Drie kwartier in een oven schuiven van 180°C warm en klaar is kees.
- theexperimenteren: met verschillende zakjes thee is het leuk experimenteren. Probeer eens rozebottel met gewone zwarte thee of groene thee met kamille of maa het nog ingewikkelder... Als het aanslaat kan je ook eens gaan snuffelen in de struikjes rondom het speelplein. Vind je geen lindeboom, kamilleplant, brandnetels, munt? En als het te warm is: ijsthee

Fantasie:

- Bokalen tentoonstelling: potjes en bokalen kan je gebruiken om dingen in bij te houden. Levend of niet levend. Maak met doorzichtige potjes een omgeving voor insecten die je buiten vindt. Zoek op de zolder naar spinnen, graaf een put en zoek wormen, lok mieren met een appel. Berg ze op in een potje met aarde, takjes en/of bladeren. De potjes kan je ook vullen met andere leuke dingen zoals legomannetjes of kleine pruts uit het materiaalokaal. Zet wat tafels, maak het lokaal gezellig, hang wat spotjes op de juiste manier. En dan hopen dat de bezoekers een mooie inkom willen betalen.
- Alles op zijn kop: fop je hoofdanimator of verantwoordelijke door alles in de keukenkast op zijn kop te zetten. Draai de kopjes om, leg het bestek omgekeerd, zet de borden met de onderkant naar boven. Snel en stil zijn is de boodschap. En dan op de loer gaan liggen...

Bouwen

- Bestektoren: steek een paar vorken met hun onderkant in een plakje klei en bouw verder. Wie raakt het hoogste? Zeer leuk in combinatie met stukjes wol of dun touw: nu kan je een mini-sjor-bouwwerkje maken.
- Glazenvullerij: stapel plasticen bekertjes op elkaar. Na een tijd giet je twee grote flessen water uit in de bovenste beker. Welke beker zal na afloop het meeste water bevatten? Gokken maar: hang jou stickertje op het glas dat jij denkt zal gaan winnen. Maar hoe hoger je glas staat, hoe duurder het kost om in te zetten.

Knutselen:

- Schoon borden: Zijn de borden op je speelplein ook zo maagdelijk wit? Met porseleinverf kan je borden beschilderen. Na het inbakken blijft alles hygiënisch voor gebruik: je kan uit een geschilderd bord eten! En geef nu toe: het is toch leuker te eten uit een bord met zotte tekeningen of schunnige mopjes;

Muziek:

- Glazen plingelen: vul al de glazen die je vindt op verschillende hoogtes. Als je voorzichtig op de zijkant slaat boven het waterniveau, krijg je verschillende toonhoogtes te horen. Krijgen jullie een liedje gecomponeerd? Fine tunen kan je met een rietje. De ritme sectie staat klaar met potten en pannen

BEGELEIDERSTIPS



Niet elke keukenkast biedt hetzelfde materiaal aan. Sommige zijn vrij weinig bevoorraad, andere keukenkasten zijn inspiratiebronnen vol (speel)materiaal. Ga op ontdekking. Leg een materiaal niet te snel weg, sla geen materialen over waar je op het eerste zicht toch niets mee kan doen. Bedenk bij alles wat je tegenkomt minstens 1 speelimpuls. Het geeft je vast nog meer ideeën. Probeer te combineren met verschillende spelsoorten: niet alleen koken maar ook knutselen, spelen, bouwen, fantaseren kan met een keukenkast.

DE KRIJTTIJD.

KLEEDJE / AANBRENG

Enkele miljoenen jaren geleden, tijdens de krijttijd, ontdekt Danny Dino in een afgelegen grot grote stukken wit krijt, gekleurd krijt, fijn krijt, dik krijt, ... Voorzichtig test hij wat voor toffe spelletjes hij hiermee kan spelen. Hij nodigt al zijn dinovrienden uit om mee te doen.

MATERIAAL



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

Veel krijt in allerlei vormen en maten. Dik stoepkrijt, fijn bordkrijt, krijtspray, ...
Speelgoedautootjes, fototoestel.

SPEELIMPULSEN

Al snel ontdekt Danny dat krijt strepen achterlaat op muren, asfalt, de speelplaats, ...

- Timon T-rex gaat op de grond liggen in een grappige positie en Danny tekent zijn omtreklijnen. Daarna kleuren ze zijn silhouet in. Hij krijgt een bril en bretellen en ... Echte kleren op het silhouet maken het af.
- De dino's tekenen ook allerlei voorwerpen op de grond, zoals een grote paraplu, een blokkentoren. Als ze op de grond gaan liggen en iemand neemt van boven een foto lijkt het net alsof ze onder de paraplu of op de blokkentoren staan!
- Ze halen er snel hun speelgoedautootjes bij en tekenen een heel raceparcours op de asfalt. Vroem Vroem... wie finisht er eerst?
- Chloë Ceratops heeft plots een krijtje te pakken en pocht dat zij op de muur het hoogste streepje kan trekken. De andere dino's beweren dat zij hoger kunnen. Geef iedereen een krijtje en laat ze één voor één tegen de muur oplopen om zo hoog mogelijk een streep te trekken.
- Opeens merkt Danny pijlen op op de vloer. Ze leiden misschien wel naar een schat? De pijlen tonen waar ze naartoe moeten en geven opdrachten. Twee keer springen, één keer ronddraaien, ... Onderweg komen ze een doolhof tegen dat op de grond getekend staat. Wie vindt de uitgang? Een schietschijf met punten kan alleen omzeild worden door keitjes naar de ringen te gooien. Enkel bij 10 punten mag je verder. Daarna nog een spelletje hinkelen en de schat ligt binnen handbereik.
- Timon houdt per ongeluk een krijtje iets te hard vast en ontdekt dat hij het kan verbrokkelen. Snel smeert hij heel zijn hand vol met krijtpoeder. Hij loopt naar Danny en doet alsof hij hoest! De andere dino's vinden het mopje hilarisch en testen het zelf ook uit.

BEGELEIDERSTIPS

Deze spelletjes zijn zeer geschikt voor kleuters. Laat ze volledig mee opgaan in de dino-fantasie en test samen wat krijt allemaal kan!



Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

DE MOBIELE VERKLEEDPARTIJ.

KLEEDJE / AANBRENG

De zigeuners zijn in de stad. Zij zijn gespecialiseerd in kleurige kleding en mooie outfits. Ze zijn hier op het speelplein aangekomen om de kinderen te leren wat het is om er mooi bij te lopen. Je zal zien, je krijgt er een happy gevoel van!

MATERIAAL



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

Alles waarmee je kinderen kan verkleden en schminken.

SPEELIMPULSEN

Dit is de activiteit bij uitstek voor een open speelsysteem of een instuifnamiddag. Deze activiteit loopt door de andere heen en zorgt voor die extra touch.

- Met een klerenrek op wieltjes, een verkleedkoffer op een kar of een winkelkarretje vol pruiken, brillen en andere attributen begeef je je richting plein, laat je los op de andere kinderen, geef iedereen een nieuw kledingstuk, een pruik of brilletje. Zorg er voor dat iedereen op zijn minst één ander kledingstuk aan heeft.
- Hetzelfde kan je doen met een schminker die iedereen een extra-tje geeft: een snorretje, een tattoo, wat bloos op de wangen of een volledig nieuw gezicht.
- Hang een waslijn op die in een lus ophangt. Deze kan je dan roteren over een afstand. Hang hier wat verkleedkleden aan. Zo promoot je op een gemakkelijke manier de verkleedkleden. Is er iemand die iets ziet wat hem aanstaat mag hij dat van de waslijn afnemen.
- Kleed je moni uit: stuur een animator het plein op die vol hangt met verkleedkleden (hij of zij heeft ze effectief aan). Daarna ga je klagen bij de kinderen dat je zo warm hebt en zweet. Vraag of ze geen kledingstuk willen overnemen (en dragen).
- De televerkleedmachine: stap erin langs een kant, stap eruit langs de andere als een compleet ander mens. (Binnenin zitten andere mensen die je vliegensvlug een ander kleedje aandoen)
- In het winkeltje kan je ook verkleedkleden aanbieden. Vaak wordt er alleen maar gedacht aan spel materiaal en af en toe kan je er ook een knutselmateriaaltje vinden. Waarom geen pruik ontlend of een zotte zonnebril als de zon zo hard schijnt?!?

BEGELEIDERSTIPS



Trap niet in de valkuil om dit alleen met begeleiders te doen. Laat kinderen gerust ook andere kinderen aankleden. Wie er door aangetrokken is als kind of als begeleider, zal zelf een heel aantal speelimpulsen kunnen bedenken of spontaan tot stand doen komen.

Verkleedkleden aan kinderen geven is voor veel mensen niet evident. Immers, alle kinderen doen altijd alles kapot wat in hun handen komt. Niet dus, kinderen kunnen best goed omgaan met materialen, ook verkleedkleden! Hou het de eerste keren in het oog en zorg er voor dat de kinderen geen materialen laten rondslingeren. Als ze iets beu zijn mogen ze het terug komen afgeven. Eén keer dat de cultuur er is dat kinderen zich ook kunnen verkleden op het speelplein, zal je zien dat het vanzelf goed loopt.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

DE PLAYMAÏS-FABRIEK

KLEEDJE / AANBRENG

Vanwaar komen al die gekleurde Playmaïs-balletjes? Uit de Playmaïsfabriek natuurlijk. Toevallig ligt die fabriek net naast het speelplein. De directeur is een zenuwachtig type dat heel de tijd playmaïs als stressbal gebruikt en honderduit vertelt over zijn fabriek. Zijn doel: zoveel mogelijk verkopen.

MATERIAAL



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

Playmaïs, ventilator of bladblazer, constructiemateriaal (tape, gootjes, touw, karton, buizen, latten, ...), afgeprinte kleurplaten, tandenstokers, papieren cakevormpjes.

SPEELIMPULSEN

Vooraleer je de fabriek mag betreden, moet iedereen een veiligheidsbril opzetten. Helaas zijn er te weinig. Geen nood: we maken er snel wat bij met ... Playmaïs!

Produceren - Wanneer je op bezoek bent in de fabriek loopt er net vanalles mis. De machine die de playmaïs produceert spuwt (met een ventilator of bladblazer) alle bolletjes in het rond. Maak een constructie om de bolletjes goed op te vangen. Snel, want de directeur krijgt bijna een zenuwinzinking.

Sorteren - Nu alle bolletjes gevangen worden, kunnen ze gesorteerd worden door de bandwerkers. Een sfeervol muzikje, een timer en een klein wedstrijdje af en toe fleuren de boel op. Zal team blauw, groen, geel of rood winnen?

Decoreren - Je maakt de zotste constructies van playmaïs. Groenten, dieren, huisjes, auto's, ... alles is mogelijk. Als je de contouren van afgeprinte kleurplaten volgt, krijg je makkelijk een mooi kunstwerkje. Pinterest geeft je duizend-en-één ideeën. Tandensokers erbij en je kan in 3D werken.

Fantaseren - Laat je fantasie de vrije loop met je nieuwe creaties. Een poppenkastspel of een verhaaltje verzinnen en vertellen in een gezellige ruimte brengen de playmaïs tot leven.

Recycleren - Oude playmaïs die al aan elkaar plakt is nog niet meteen voor de vuilbak. Kan je playmaïs doorgeven met je tenen, je neus, je tanden, ...? Of wat dacht je van een voelbak met playmaïs of een ballenbad zonder ballen. Het blotevoetenpad zal blij zijn met een extra bakje voelmateriaal.

Verkopen - De directeur is pas tevreden als de verkoopcijfers de hoogte ingaan. Verzin een heuse playmaïs reclamecampagne met reclameborden uit playmaïs en een mooi versierde etalage. Playmaïs blijft gelukkig goed plakken op glas. Maak symmetrische figuren of sorteer de kleuren op het raam! Aan voorbijgangers worden playmaïs cakejes (beetje playmaïs in een papieren cakevormpje) uitgedeeld.

Verteren - Playmaïs is niet giftig en eetbaar. Het smaakt niet zo lekker, maar het kan geen kwaad als er eentje in je maag verdwijnt. Geen probleem dus als iemand zich mispakt aan de cakejes ;)

BEGELEIDERSTIPS

Maak alles maar wat extra moeilijk voor oudere kinderen. De constructie kan grootser, de kleurplaten zijn niet nodig om fantasiedieren te maken, de sorteerwedstrijdjes worden nog uitdagender door een zot parcours,...



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

DE REUZENBALPLETWALS.

KLEEDJE / AANBRENG

Sommige materialen hebben geen inkleding nodig. De mogelijkheden ervan zijn op zich al fijn genoeg. Kleedjes welkom, maar op deze pagina vind je voornamelijk verschillende impulsen.

MATERIAAL



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

Een reuzenbal (grote bal vanaf 1m doorsnede)

SPEELIMPULSEN

- De reuzenbalpletwals: leg alle kinderen in een rij naast elkaar op de buik. Ga er met de bal over. Oefen steeds meer druk uit wanneer je over de kinderen rolt. Ga steeds meer op de bal liggen. Met een klein groepje kan je ook één persoon bewerken: de benen, armen, rug, poep,...
- Mensenbowling: verspreid een groepje kinderen in een afgebakend terrein. De eerste opstelling is de klassieke bowling opstelling met één iemand vooraan, twee daarachter, ... Kies een vrijwilliger uit het groepje die vanaf een streep de bal moet lanceren en zoveel mogelijk kinderen moet uitspelen. Je hebt drie pogingen om iedereen te raken. Maak het terrein na een aantal pogingen steeds groter...
- Flipperkast: verspreid een groepje kinderen over een terrein. Lanceer de bal in de groep. Ieder kind is een onderdeel van de flipperkast en stoot de bal naar een ander punt. Wie heeft het origineelste geluidje?
- Rollen: op de bal liggen en er zo lang mogelijk op blijven zonder de grond te gebruiken
- Circus: wie kan er op de bal lopen? Zorg misschien voor wat 'opvangers' of speel het in het gras (beton minder aangeraden).
- Parcours: werk een parcours uit waardoor je de bal moet loodsen. Over speeltoestellen, zigzag, een trap op (of af), door een lokaal, door een raam, spurtje trekken... Leuk is ook met poortjes werken waar de bal maar net doorkan (principe croquet poortjes) weglopen.
- Schans: maak een schans van waar je de bal kan lanceren naar beneden toe. Zo kan je de bal laten lopen. Zet nu iemand onderaan de schans die mag starten met lopen op de moment dat je de bal lost. Hij of zij moet dan in ware Indiana Jones stijl voor de bal uitlopen en zorgen dat hij niet verpletterd wordt.
- Bunkertocht: maak een tocht met de bal, 'bunkeren' betekent altijd rechtdoor, overal door, overal over enz.
- Reuzenkatapult: je kan tussen twee bomen een reuzenbal afschieten met fietsbanden (binnenband). Maak twee verbindingen en voeg die twee samen op het punt waar je de bal legt. Achteruittrekken en lossen!
- Camouflage: twee ploegen moeten om ter best de bal camoufleren zodat de andere ploeg hem niet kan vinden. Wie kan de bal het best verstoppen, inpakken, laten verdwijnen?
- Golf: maak een kleine put ergens in het terrein. Spreek een startpunt af. De speler probeer in zo weinig mogelijk beurten de bal in de put te stoten. Eens gestoten, moet je hem laten uitrollen.
- Allerlei sportvarianties met aangepaste doelen zijn reuzeleuk.
- Er zijn verschillende combinatiespelen met de grote parachute en/of zweeffiguren mogelijk.

BEGELEIDERSTIPS

Kijk zeker ook eens naar de speelimpulsen van de zweeffiguren ('zweven met figuren'). De meeste ideeën van dit materiaal kan je ook gebruiken om met de reuzenbal te doen.

Een aantal van deze ideeën zijn ook op zachte manier uit te voeren. Je doet het op een rustige warme plaats en vervangt de felle bewegingen door fijngevoelige. Sommige speelimpulsen krijgen dan een hoog massage-gehalte. Je kan met deze ideeën zowel een serie ruwe spelletjes uitwerken alsook een serie ontspannende activiteiten ...



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

DE WITTE LAKEN ROMEINEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Euhm... Romeinen, duh!

MATERIAAL



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

Witte lakens, kiltspelden, veiligheidspelden, sandalen, een kar, wasdraad, druiven(sap), wat houten stokken en touw,...

SPEELIMPULSEN

Het is een turbulente periode in Rome, de hoofdstad der Romeinen. De Galliërs, de Vikingen, de Egyptenaren, allen hebben ze hun invloed op de stad. Als gevolg daarvan draagt iedereen andere kleren, gedraagt iedereen zich anders en is er nog maar weinig respect voor de keizer. Dringend tijd om orde op zaken te stellen. Bij het binnenrijden van de keizer (drapeer doeken over een kar, zet of leg daar je keizer op en laat hem iedereen salueren met het handje in de lucht) valt iedereen op zijn knieën en buigt voor de keizer. Hij spreekt zijn volk toe en belooft om iedereen te laten weten wat het is om een echte romein te zijn.

- Laat de kinderen scanderen: (jij roept) Avé (zij roepen) Cezaar !
- Iedereen moet verkled rondlopen. Drapeer een wit laken als een koker om je lichaam (één maal er rond) en maak het vast met een veiligheids- of kiltspeld (grote speld van 7cm). Het vrijhangende stuk gooi je over je schouder! Je kan variëren door het laken tussen je benen te wikkelen als een pamber. Maak je outfit compleet met blote voeten of sandalen, een lauwerkrans (bladeren rond je hoofd) en een riem of zwarte-gouden doek om je middel.

Wat doen Romeinen zoal:

- Oorlog voeren: in legioenen lopen, aanvals- en verdedigingsposities oefenen, speerwerpen, pijl en boog maken.
- Liggend eten en drinken, waarna je ook dikker word en dingen kan verstoppen onder uw laken
- Brood en spelen
- Gladiatoren opleiden tegen elkaar uitspelen
- Filosoferen met kinderen: stel wat rake vragen
- Voeten wassen
- Wijn (druivensap) maken en opdrinken

Andere speelimpulsen met witte lakens:

- Personen mummificeren
- Waslijnen ophangen en er lakens overhangen. Maak je genoeg waslijnen door elkaar, krijg je een waar doolhof.
- Ontsnappen van de eerste ververdieping (lakens aan elkaar knopen)
- Gekkenhuis (handen achter de rug en dan het laken vastbinden)
- Spoken in het spookkot
- De hemel is helemaal wit (en God en de engelen ook)

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 (losse ideetjes) 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.



DISCATHON. EEN FRISBEE ESTAFETTE.

KLEEDJE / AANBRENG

Naar de Oude Grieken, deze keer, waar één of andere Archimides een wonderbaarlijke uitvinding deed: de combinatie van discuswerpen en de marathon! Niet voor mietjes!

MATERIAAL



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

Frisbees, pannelatten, hoepels,...

SPEELIMPULSEN

Jawel, jawel, ... de laatste der frisbeesporten, de discathon.

Bij dit onderdeel moet je proberen de frisbee zo snel mogelijk van de start naar de finish te krijgen. Lopen met de frisbee mag niet, dus je moet gooien, erachter aan rennen, en weer gooien vanaf het punt waar de frisbee ligt. Goed voor je conditie!

Probeer je parcours op een gevarieerd terrein te maken: door de struiken, de zanbak, het ploeterbad, ...

Op een aantal plaatsen moeten de deelnemers hun frisbee gooien langs een bepaald punt of door twee palen. Lukt dit niet meteen, dan moeten ze een extra stuk parcours erbij doen.

De bedoeling is om het parcours zo snel mogelijk af te leggen, maar je kan je kan er ook een estafette van maken.

Alle officiële regels vind je, je raadt het al, op www.frisbeesport.nl!

BEGELEIDERSTIPS

Pas de moeilijkheid van het parcours aan aan het niveau van de spelers zodat het leuk en uitdagend blijft. Ook discathon is leuk om op te nemen in een themanamiddag waar kinderen van allerlei frisbeesporten kunnen proeven.



Dit maf speeldreef is afkomstig van www.speeldreef.be

DOE DE VORTEX MET DE BRIGADE TEGEN DE MOORDENDE KONIJNEN.

KLEEDJE / AANBRENG

De brigade tegen de moordende konijnen is opgetrommeld. Deze konijnen zijn gevaarlijk en moeten vernietigd worden. Ze zijn echter schuw en moeten van ver benaderd worden. Gelukkig heeft de brigade een geheim wapen.

MATERIAAL



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

Een tiental vortex'en. Papiertape en verf, karton, accessoires om te raken zoals pluchen beren, bekertjes,... Een vortex is een werpspel en ziet er uit als een rugbybal met een staart en vinnen. Het wordt ook wel eens de Nerf Vortex of Flying bomb genoemd. Het werpt zeer lekker en je geraakt snel ver.

SPEELIMPULSEN

Om de moordende konijnen te vernietigen moeten we ze kunnen raken van op een afstand zonder dat ze ons zien. De brigade komt op het speelplein **een aantal oefeningen** doen om goed te leren werpen.

- Per twee gaan staan en overgooien naar elkaar.
- Per twee gaan staan en overgooien naar elkaar en zo goed mogelijk gooien zodat de andere niet of zo weinig mogelijk moet bewegen om de vortex te pakken.
- Per twee gaan staan en overgooien naar elkaar en uit mekaar gaan als de een verder gooit, probeer jij even ver terug te gooien totdat er iemand niet meer bij de andere geraakt.
- Per drie gaan staan, twee tegenover elkaar en iemand in het midden. De buitenste mensen moeten naar elkaar gooien met als doel de middelste te doen bewegen zonder te raken. Zij gooien dus zo dicht mogelijk over hem. Raken ze de middelste, komen zij naar het midden.
- Zo ver mogelijk gooien
- Zo hoog mogelijk gooien
- Zo raak mogelijk gooien: zorg voor een aantal doelen om omver te kegelen
- Maak een aantal doelen met puntenrooster. Plak de punten van elke vortex af met papiertape, dop de punt in verf en gooi op het doel. Wie raak gooit laat een afdruk achter!
- Zo hard mogelijk gooien à op elkaar. Geen paniek, het is volstrekt onschuldig als je iedereen een schild laat maken in karton. Het geeft iets heel spannends om zo iets op je af zien te komen maar het is eenvoudig om af te weren. Het geeft ook een kick om zo hard als je kan op iemand te keilen.
- Tikkertje vortex: iemand krijgt alle vortexen en probeert een onschuldig konijn te raken.

En dan... is het tijd om te gaan jagen.

Verstop een aantal konijnen op jullie terrein, in welke vorm dan ook. Best geen levende misschien. Ga op jacht. Sluip rond en camoufleer je om geen konijnen weg te jagen. Als iemand een konijn spot, ga in formatie staan en gooi allemaal tegelijk. Hopelijk is het raak!

Heb je een konijnenpak op het speelplein, verkleed dan een begeleider! Dat maakt het nog cooler!

BEGELEIDERSTIPS

Amuseer je. Hou de kinderen niet te hard in het gareel. Laat ze maar wat experimenteren en amuseren. Ze zullen allicht zelf een aantal spelideetjes krijgen. Er zijn tientallen spelen die met een korte vertaaloefening met de vortex gespeeld kunnen worden: tienbal, dikke bertha, basketbal, estafettes, en onnoemlijk veel meer...



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

DOOLHOF VAN DOEKEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Als kermiskramer ben je een ietwat joviale, luidruchtige en open bende. Jullie hebben commentaar op alles maar als het aankomt op zakendoen worden jullie bloedserieus: uw kermisattractie is de beste de leukste de meest professionele. Zoals steeds heb je voor de opbouw van je stand nog werkvolk nodig...

MATERIAAL



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

Doeken, klemmen, pvc-buizen (de dunne om electriciteit mee te leggen), pannelatten, kleine haakjes die je ergens in kan schroeven, geplastificeerde wasdraad, sjortouw, tafels, stoelen en alles wat nog in het lokaal rondslingerd van meubelen. Bij gebrek aan doeken kan je ook plastieken zeilen gebruiken.

SPEELIMPULSEN

Er zijn verschillende niveau's waarop je een doolhof van doeken kan maken. Het hangt er een beetje van af hoelang het doolhof mag blijven en wie je doelgroep is. Naargelang de inkleding kan je impulsen in het doolhof aanbrengen: griezelen, sprookjesfiguren, bouselementen, plattegronden, quiz (antwoord A is naar links enz)...

Niveau 1: Dwergjes in de mijn, een doolhof voor kleuters

Verzamel wat tafels en stoelen in een lokaal, aangevuld met de kasten die er eventueel reeds stonden. Camoufleer de meubelen met doeken. Het voordeel is dat kleuters nog niet zo groot zijn dus dat je 'muren' niet zo hoog hoeven te zijn. Voor wat variatie kan je ook een stukje tunnel maken: zet wat tafel achter elkaar en gooi er een doek over. Om het spannender te maken werk je met grote stukken karton (zo kunnen ze de doeken niet opheffen).

Niveau 2: Het spookkot, spanning voor de 7 tot 12 jarigen

Een eenvoudig doolhof maak je met pannelatten, doeken en klemmen. Met de pannelatten maak je overspanningen. Het makkelijkst te overspannen zijn twee tafels die op hun zij staan met de lange kant de lucht in. Sjur de pannelatten aan de tafelpoten. Hier kan je dan later een doek op bevestigen met de klemmen. Nog hoge constructies om overspanningen mee te maken: een toren stoelen, ramen, kapstok, (rijdend) bord, kast, klimrek, drankbakken, paletten enz.

Niveau 3: Echt zoeken, een professioneel doolhof voor tieners

Bij een professioneel doolhof moet je er voor zorgen dat er niet vals gespeeld kan worden. Maak de doeken vast aan het plafond met duimspijker zodat ze er niet over kunnen kijken, gebruik karton om stukken steviger te maken, gebruik de gang en verschillende kamers, maak kleine haakjes vast in de muur en maak een overspanning met geplastificeerde wasdraad. Laat de tieners meebouwen, ze komen vast zelf af met ideeën.

Niveau 4: Verdwaald in het bos, een doolhof op locatie

In een stuk bos waar de bomen niet te ver uit elkaar staan kan je ook veel plezier maken. Met een nietjesschieter kan je de doeken in de bomen nieten, dat is een hele snelle en eenvoudige manier. Anders neem je de punt van een doek, leg er een knoop in en maak onder de knoop een stukje touw vast dat je in de bomen hangt... Hieronder alvast 5 Speeltips in het doolhof:

- om ter snelst erdoorheen
- voorwerpen zoeken om ter eerst
- voorwerpen zoeken om ter meest
- laat je niet pakken door de doolhofbewaker
- verstoppertje/verschiertje=lachen!

BEGELEIDERSTIPS

- Een leuk gegeven in een doolhof zijn ook de doodlopende straatjes, in deze 'hoeken' kan je iets speciaals doen/leggen: een lijk, een dwergje dat een stukje animatie doet, een gevangenis...
- Trap niet in de valkuil om dit zelf allemaal klaar te zetten. Het grootste deel van het plezier komt uit het feit dat de kinderen mee kunnen bouwen, kiezen hoe het doolhof loopt enz.
- Laat het doolhof staan voor een langere tijd of ruim het samen met de kinderen op. Anders ben je je middagpauze kwijt ;-)
- Doeken ophangen vergt wat handigheid dat je maar leert door te doen. Laat je niet afschrikken. Niet elke doek moet even mooi recht hangen..



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

DRANKBAKS, DE MAXX.

KLEEDJE / AANBRENG

Naargelang het beoogde resultaat.

MATERIAAL



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

Drankbakken. Dit is geen gemakkelijk materiaal om te verzamelen maar wanneer je het vastkrijgt, zijn de bouw mogelijkheden op je speelplein bijna onbeperkt. Hoor eens bij een plaatselijke brouwer of fabriek in de buurt. Het is al een aantal speelpleinen gelukt!

SPEELIMPULSEN

- Toren stapelen: wie krijgt de hoogste toren gebouwd? Heb je geen ladder, dan kan je nog steeds de volledige toren voorzichtig opheffen en op de volgende bak zetten. Zo kan je verder bouwen zolang je het evenwicht kan bewaren. Draag misschien wel een bouwhelm want als de toren in jouw richting valt...
- Kantelenkasteel: simpel en een prachtig resultaat. Maak muren van drankbakken. De hoogste rij maak je telkens uit wel een bak, een niet, een wel, een niet... Je krijgt het effect van een echte kasteel muur. Plaats nu wat tafels achter de muur en zet er wat 'wachters' op: het lijkt alsof er een echte patrouille de wacht houdt!
- Doorgang: een doorgang maken met drankbakken is niet mogelijk denkt u? Fout gedacht want met volgende simpele truc, kan je makkelijk openingen maken waar je onderdoor kan lopen. Maak twee stukken muur. Om ze met elkaar te verbinden laat je een drankbak een beetje overhellen, zet een drankbak half op de muur, de andere helft laat je in de lucht zweven. Doe dit ook op de andere muur. Verbindt deze twee bakken met een lat/plank. Tape de andere bakken er omgekeerd aan vast. Je zal de lat niet meer zien een salle bakken op hun plaats zitten en de bakken geven de illusie van de zweven in de lucht.
- Jezelf overzetten: Ga op een (omgekeerde) bak staan en neem een bak in de hand. Zet de bak iets verder, stap er op, vis je vorige bak terug op enz... Zo kan je je verplaatsen. Wie is het snelst? Wie houdt het een volledige dag vol?
- Torenbowling: plaats wat torens verspreid over een terrein. Kegel alles om in zo weinig mogelijk beurten.
- Trap: maak voor alles trappen. Niet enkel voor functionele dingen zoals het podium of om via een raam naar binnen te gaan, ook goed voor fantasierijke spelen zoals de trap naar de hemel of trapje op trapje af...
- Podium: maak podia waar het je uitkomt. Kies zelf de grootte van je podium, de hoogte enz. Voor de veiligheid leg je best een of andere plaat of dik tapijt er over.
- Hindernissenvoetbal: plaats op het voetbalveld torentjes bakken. Wie een torentje omverknalt (zowel met de bal als met zijn lichaam) verliest een punt!
- Kampen kampen kampen: het is nu veel makkelijker om er een dak boven te zetten, doeken aan vast te maken, aparte kamers te maken, verschillende gangen, een verdieping,...

BEGELEIDERSTIPS

Voor dit materiaal is niet veel extra uitleg nodig. Het wijst zichzelf uit. Dit is supermateriaal omwille van de eenvoud en het snelle en verbluffende resultaat. Bouwhelmen zijn voor een aantal spelen en/of constructies aangewezen. Maar tegen kleine stootjes kunnen de kinderen zeker, dus laat je niet tegenhouden als je geen helmen hebt!



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

FIGUURVLIEGEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Vliegtuigje spelen is nog zo cool. Wij zijn de bellenpiloten die zich het liefst helemaal omringen met belletjes.

MATERIAAL



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

Bellenblazers, een ton energie en wat uithoudingsvermogen.

SPEELIMPULSEN

Elk kind (ik heb dan misschien vooral kleutertjes voor het oog) neemt in elk hand een stengeltje van een bellenblazer vast dat net gesopt werd. Spreid je armen zoals een vliegtuig en spurt weg. Krijg je de bellen er uit?

Nog?!?

- kan je figuren maken zoals een grote cirkel of een acht?
- iedereen op een rij en dan samen vertrekken
- formatie vliegen is ook leuk: met een paar achter elkaar en dan de eerste zo goed mogelijk volgen
- gevechtsvliegtuigen schieten hun raketten af
- heb je al eens bijgetankt in de lucht?
- ... en vergeet niet te landen (op de landingsbaan duh!)

BEGELEIDERSTIPS

DOE MEE ZOT!



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

FLEXIBEL ZIJN IS FIJN (FLEXIBEAMS BUITEN HET ZWEMBAD).

KLEEDJE / AANBRENG

Het circus is in de stad. Hun slangenmens kruipt graag in kleine ruimtes en is zo flexibel als een slang. Tijdens een bezoek aan het speelplein ontdekt de slangenmens een voorwerp dat mogelijk NOG flexibeler is dan zichzelf: de flexibeam.

MATERIAAL



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

Veel flexibeams (ook wel zwembadnoedel of poolnoodle) genoemd. in verschillende kleuren. Sommige ga je verknippen, dus zorg ervoor dat je er genoeg hebt. flexibeam-tussenstukken, tuinslang.

SPEELIMPULSEN

- Plooi 1/5de van de flexibeam om en plak die aan het 4/5de stuk met papiertape. Steek het grote stuk tussen je benen en "hup paardje hup" - de paardenraces kunnen beginnen. Waggeloogjes en wat paardenhaar (crepepapier of macramétouw) maken het helemaal af.
- Maak een giga-toren (de Eiffeltoren, de toren van Pisa) met al je flexibeams. Plak ze vast met papiertape of gebruik de tussenstukken.
- Steek eens een tuinslang door een flexibeam waar je net verschillende gaatjes in geprikt hebt! De sproeier staat klaar.
- Een obstakelparcours met flexibeams kan uitdagend zijn, zonder je zorgen te maken over schrammen en builen.
- flexibeams plooien gemakkelijk in cirkels. Maak er een paar van verschillende groottes en probeer wat uit. Basketballen naar de muur, doorkruipen, in het zwembad door de hoepel springen, ...

Met flexibeams kan je heel wat decoreren. Wat dacht je van een giraf van gele flexibeams, een troon met flexibeams als rugleuning, groene kaktussen met satéprikkers als naalden, gele minions met korte stukken flexibeam, een octopuskostuum met tentakels uit flexibeams, ...

Een schermwedstrijd met flexibeams als zwaarden of laserzwaarden is zeker een aanrader. Geen gewonden als je goed uitkijkt voor elkaars ogen 😊

BEGELEIDERSTIPS

Als je papiertape gebruikt om je flexibeams in vorm te plooien, kan je ze nadien nog makkelijk hergebruiken. Dat is ecologisch én goed voor de speelpleinportemonnee.



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

GEEN VERLOREN VERF

KLEEDJE / AANBRENG

Het is het einde van de speelpleinzomer. Zakdoek leggen is iedereen al beu gespeeld, het speelmateriaal is bijna op en er zijn geen centjes meer om iets nieuws te kopen. Tijd om op ontdekkingsstocht te gaan in het materiaallokaal. We zoeken alle restjes verf bij elkaar!

MATERIAAL



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

veel restjes verf, knikkers, diepvrieszakjes (extra handig met een schuifslotje), tape, wit papier, behangpapier.

SPEELIMPULSEN

Aan de verf geraken is de eerste stap. Bij grote verfbussen die al eventjes niet meer gebruikt werden, kan je de verf losmaken door enkele knikkers toe te voegen. Deksel toe en schudden maar. Zo komt alle verf los en kan je starten. Laat de kinderen zelf de verf losmaken door een grappige ochtendshake-sessie te voorzien met alle bussen verf. Een up tempo-muziekje en de ochtendaerobics zijn ook alweer achter de rug.

Vingerverven zonder vuil te worden. Vul evenveel diepvrieszakjes met restjes verf als er kinderen zijn. Je kan voor één kleur gaan of meerdere basiskleuren mengen zodat je een nieuwe kleur krijgt (blauw en geel = groen, rood en geel = oranje, blauw en rood = paars). Zorg ervoor dat de lucht uit de zakjes is en plak ze vast op de muur of op tafel. Kleef een wit blad papier achter de diepvrieszakjes. En tekenen maar, met je vingers, met autootjes, met je hele hand, ...

Stempelen - duik nog eens in het materiaallokaal en haal allerlei materialen boven waarmee je denkt te kunnen stempelen - hoe zotter, hoe liever. Autobanden, sponzen, versleten knuffelberen, rolschaatsen, speelgoedautootjes, knikkers, ... Lange stroken behangpapier vormen het ideale canvas om alle stempeltechnieken uit te proberen

Schilderen met bevroren verf-ijsblokjes. Bereid je voor en vries de avond voordien verf in in siliconen ijsblokvormpjes. Dat lukt het best als je 2 eenheden verf mengt met 2 eenheden water. Je start uiteraard op een groot papieren canvas, maar met deze warme temperaturen is een beetje bodypaint niet uitgesloten. Maak je klaar voor een fotoshoot en wasbeurt achteraf.

BEGELEIDERSTIPS

Zorg ervoor dat je speekleren aanhebt!



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

GROOT, GROTER, GROOTST — GIGABELLEN!

KLEEDJE / AANBRENG

Groot, groter, grootst, een reus die geobsedeerd is door grote dingen daagt de kinderen uit. Een bel die groter is dan zichzelf!

MATERIAAL



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

Bellenblazers, kleeherhanger of dikke ijzerdraad, zeepsop, stokjes, glad touw dat wat vocht kan opnemen, kommetjes voor het zeepsop.

SPEELIMPULSEN

Je kan niet zomaar ineens de uitdaging van de reus voltooien.

Eerst test je je vaardigheden met gewone bellenblazers

Daag elkaar uit!

- Wie maakt er de grootste bel?
- Wiens zeepbel vliegt het hoogst?
- Wiens zeepbel blijft het langst in de lucht?
- Wie legt het parcours vlekkeloos af? Maak een parcours en probeer je bel door te blazen, flapperen met karton à wind te maken en je zeepbel het gewenste traject te laten afleggen.
- Wie kan er het snelst zijn zeepbel -heel- terug opvangen?
- Wie zijn zeepbel blijft langst intact terwijl de anderen er met projectielen naar gooien?
- Wie maakt de zeepbel met het grootst aantal kleine zeepbellen eraan vast?
- Wie kan de bellen tellen van 1 blaasmoment? Wie kan er juist 5 of 10 wegblazen?
- Wie scoort het meeste punten door bellen door de hoepels te blazen? (Hang hoepels in de bomen.)
- Wie kan een bel laten landen op de grond? Of vangen in een potje...

Tijd voor het grotere werk

Haal een ijzeren kleeherhanger uit elkaar en draai een stuk ervan om een drankblikje zodat je een mooi rondje krijgt. Haal het blikje eruit. Laat ongeveer 20 cm rechte draad zitten om een handvat te maken. Buig de rest van de draad heen en weer tot het breekt. A bellenblazer is born! Doop hem in het zeepbellenmengsel en beweeg hem in de lucht.

Bellen op reuzenmaat

Neem twee stokjes waartussen je twee touwtjes vastmaakt (aan het onderste touwtje kan je een gewichtje hangen, zodanig dat het zeker doorhangt). Dan leg je de touwtjes in het zeepsopwater (vasthouden aan de stokken) haal ze er weer uit en beweeg door de lucht. Je krijgt levensgrote bellen!

Apotheose: bestook de reus met MEGAbellen

Als iedereen in een kring staat, is het niet moeilijk een kriebelslachtoffer te vinden. Bestook je slachtoffer met kriebelbellen: iedereen blaast grote bellen richting het kriebelslachtoffer. De kinderen staan in een kring, ze oefenen eerst in het grotebellenblazen. Spreek dan af wie je kriebelslachtoffer wordt (de reus eerst) en bestook hem of haar met kriebelbellen. Let wel, je mag het slachtoffer niet aanraken.

BEGELEIDERSTIPS

Met wat creativiteit vind je nog vele andere materialen om (grote) cirkels mee te maken.

Vind jij ook een aantal niet competitieve uitdaging met bellen?



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

HET KLINT ALS JIMMY BOSDUIF (SENSORISCH SPEL).

KLEEDJE / AANBRENG

Een oude man nodigt kinderen uit om mee het mysterie van Jimmy Bosduif te ontcijferen. Hij neemt ze mee naar een duistere ruimte, slechts verlicht met wat groene spots en een kleine leeslamp.

MATERIAAL



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

Geluidsvoorwerpen: typemachine, regenmaker, metalen plaat of kookpotdeksels (om donderslag mee na te bootsen), lampje, glas water, fluitje, piepend scharnier, ballon, aftrekker, gsm, enkele takken

Licht: enkele groene spots, een leeslampje, eventueel een zaklamp

Kijkvoorwerpen naar keuze.

SPEELIMPULSEN

Vertel het mysterie van Jimmy Bosduif. Doorheen het verhaal zorg je voor extra sfeer en sensatie met enkele geluidseffecten. Deze staan aangegeven in de tekst.

Jimmy Bosduif, journalist van beroep, moest nog tot 's avonds laat werken om zijn artikel af te krijgen (typemachine). Toen hij naar huis vertrok, deed hij als laatste op de bureau het licht uit (lichtschakelaar). Op eenzame, natte wegen haastte hij zich naar huis. Zijn zicht op de weg werd gehinderd door hevige regenval (regenmaker). Hij was nog maar net op de baan, of er brak een onweer boven zijn hoofd los (gedonder met metaal). Jimmy's ruitenwissers gingen als gekken heen en weer (aftrekker op glas). Jimmy haatte bliksem (lichtflits), hij haatte donder (donderslag), hij haatte laat werken... Diep in gedachten verzonken reed Jimmy de verkeerde kant op. Hij reed langs het bos, op een onbekende baan. Daar sloeg het noodlot toe (ontploffende ballon). Lekke band! In the middle of nowhere. 'Kalm blijven, kalm blijven' sprak Jimmy Bosduif zichzelf moed in. Hij greep naar zijn gsm en (drie piepende geluidjes) lege batterij?! Moest echt alles fout lopen deze avond? Nu stond Jimmy daar alleen. In de gietende regen (regenmaker), zonder telefoonverbinding en moederziel alleen. Of toch niet? (klein lampje aansteken). Ver in het bos ontwaarde Jimmy een licht schijnsel. Daar brandde een licht. Was daar een huisje? Jimmy moest eens stevig slikken (grote slok water), raapte zijn moed bijeen en stapte uit de wagen. De storm was inmiddels overgewaaid en er vielen nog slechts enkele druppeltjes (regenmaker, traag). Jimmy bewoog zich behoedzaam richting het licht. Enkele malen werd hij opgeschrikt door dierengeluiden (fluitje, ritselende takken). Maar Jimmy zette door. 'Schrik hebben in het bos, dat is niets voor mij, voor zo waar ik Bosduif heet!' praatte hij zichzelf moed in. 'Daar in dat huis zal ik wel hulp kunnen bellen en dan is deze rampavond zo voorbij.' Toen hij het huis naderde, zag hij dat het een oud hutje was. Zo oud, dat Jimmy al begon te twijfelen of er wel een telefoon zou zijn. Hij klopte voorzichtig op de deur (zacht geklop). Geen antwoord. Jimmy klopte een tweede maal, harder dit keer (hard geklop). De deur ging krakend open (piepend scharnier). 'Hallo, is hier iemand?' vroeg Jimmy voorzichtig.

Extra speelimpulsen: Nodig de kinderen uit om zelf een vervolg aan het verhaal te verzinnen en speel het verhaal na. Of ... de verteller blijkt de bewoner van het hutje te zijn en we zitten nu allemaal samen in het hutje. Jimmy Bosduif werd er betoverd door enkele hypnotiserende voorwerpen (lavalamp, lichtkrans...). Laat de kinderen bedenken welk effect de voorwerpen op Jimmy hadden.

BEGELEIDERSTIPS

Timing is belangrijk in het verhaaltje, daarom repeteer je best eens

Het verhaaltje is maar een voorbeeld, je kan ongetwijfeld zelf verhaaltjes met geluidseffecten verzinnen die passen binnen je eigen thema.



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

KLASSIEKERS AANPASSEN MET FRISBEES.

KLEEDJE / AANBRENG

Oei. De sleutel van het materiaalpot is kwijt. En alles was net proper opgekuist... Alleen een frisbee is blijven slingeren ... Dan spelen we daar maar mee!

MATERIAAL

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

Enkele frisbees. Eventueel ook: een chronometer, bekertjes, emmers, kegels, enkele hoepels en plakband.

SPEELIMPULSEN

Balspelletjes: *"When a ball dreams, it dreams it's a frisbee"* zei een frisbeefreak ooit en je kan inderdaad zeer veel balspelletjes spelen met een frisbee: 10-bal, trefbal (ook hier naar de benen mikken), base-ball, rugby, volleybal, petanque ... Nog twee variaties:

- **Emmerfrisbee:** Verdeel je groep in twee ploegen. Eén speler van elke ploeg heeft een emmer. De deelnemers moeten de frisbee in hun emmer te krijgen, door -zoals bij 10-nal - de frisbee te gooien naar elkaar en af te nemen van de andere ploeg. Je mag niet lopen met een frisbee! Je kan het ook omkeren: elke ploeg heeft één frisbee, ergens op het terrein, en moet de emmer doorgooien en over de frisbee plaatsen. [idee op www.jeugdwerknet.be]
- **Stoelenfrisbee:** Speel *tussen twee vuren/jagersbal/koningsbal* op stoelen. Wie geraakt is door een frisbee moet aan de andere kant z'n koning helpen. De deelnemers op het veld kunnen via de vrije stoelen de frisbees bemachtigen die op de grond zijn gevallen. [idee op www.jeugdwerknet.be]

Mikken! Verschillende spelletjes waarbij je moet mikken kan je aanpassen met een frisbee. De (West-)Vlaamse kermisklassieker *frisbo smitto* bijvoorbeeld: stapel een hele boel blikjes of bekertjes op tot een mooie toren en probeer er met frisbee zoveel mogelijk omver te keilen. Er bestaan nog spelletjes met 'mikken':

- **Ineen deuropening of tussen twee houten latten** kan je met stroken plakband verschillende 'doelen' maken. Hoe verder van het midden, hoe meer punten je scoort als je de frisbee net door die bepaalde doelopening kan mikken.
- **Bakentwee stukjes terrein af met kegels**, op een afstandje van elkaar. Leg in die terreinen een hoepel. In elk afgebakend stukje gaan er twee spelers staan. Ze proberen met hun frisbee te gooien naar het andere terrein: één punt als je in het afgebakend stuk terecht komt, twee punten als je de hoepel raakt, drie punten als frisbee in de hoepel belandt. Als iedereen gegooid heeft, wisselen. [idee op www.frisbeesport.nl]

Eén tegen allen: De groep moet één à twee frisbees voortdurend laten rondgaan, één speler probeert er eentje te bemachtigen. Wie kan dit het snelst? Time eventueel met een chronometer. [idee op www.jeugdwerknet.be]

Oberkoers: Gebruik de frisbee als dienblad. Probeer zoveel mogelijk bekertjes water te stapelen en zo een parcours af te leggen. Laat tegenstanders eventueel natte sponsen afvuren.

Over de schutting: Hang een doek op en verdeel je groep in twee ploegen, elk aan één kant van het doek. Om de beurt gooit één ploeg de frisbees over het doek, de andere ploeg probeert er zoveel mogelijk op te vangen. Daarna wisselen.

BEGELEIDERSTIPS

Zoals altijd zijn dergelijke spelletjes leuk als tussendoortje of als deel van een groter geheel. Een 'programma' met alleen maar spelletjes gaat gauw vervelen. Je kan wel bijvoorbeeld een soort **frisbeefestival** organiseren, een instuif waarbij de kinderen allerlei spelletjes en sporten met een frisbee kunnen ontdekken.



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

KLEREN ONTWERPEN.

KLEEDJE / AANBRENG

De seniorenbond heeft een brief naar het speelplein gestuurd. *'De jeugd van tegenwoordig heeft geen verstand meer van kleding en mode. Wij dagen jullie uit om het beter te doen dan ons. Wij kunnen onze eigen kleren maken. En jullie?'*

MATERIAAL



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

Bulk (verkleed)kleren, witte T-shirts, papierplakband, een naaimachine, naald en draad, (textiel)schaar, een cuttermes, allerlei soorten stof, textielstiften, textielverf, kraaltjes,...

SPEELIMPULSEN

Met kleren kan je veel doen. De volgende aanpassingen kunnen van kledij fijne productjes maken en de dragers er van apetrots. Als je niet veel (verkleed)kleren hebt om te bewerken, kan je altijd in een kringloopwinkel kleren aankopen per kilo (bulkverpakking), daar zit een beetje van alles in.

- Basis: elk kind neemt een witte t-shirt. Plak de t-shirt vast op een tafel met brede papierplakband. Nu kan ieder zijn t-shirt ontwerpen. Zet je er namen op, of logos, slogans of symbolen. Maak je je t-shirt helemaal vol of hou je hem minimalistisch (kleine, eenvoudige tekening)? Laat ieder zijn eigen ontwerp maken. Eventueel kan je een kladversie maken op papier voor je in het echt begint. Dan kan je bijvoorbeeld ook een goedkeuringscommissie in het leven roepen die nog wat tips geeft.

- Kwanselmensje: elk neemt een witte t-shirt. Plak de t-shirt vast op een tafel met brede papierplakband. Elk kind gaat achter een t-shirt staan en tekent een hoofd van een mens. Daarna plooi je de t-shirt om zodat je net een klein stukje van het onderste lijntje kan zien. Er wordt doorgeschoven. De volgende tekent het nekje, de volgende de borstkas, de armen, de handen, de benen, de voeten, à De laatste mag de afwerking doen (een snor, een hoed, een bril, een horloge...

- 2 wordt 1: kies twee kledingstukken die je aanspreken. Maak de naden los en haal de panden er van af (bvb. de mouwen van een t-shirt). Doe hetzelfde met het andere kledingstuk en verwissel deze panden totdat je een cool kledingstuk overhoudt met het beste van de twee.

- Totally pimp: kies een kledingstuk dat je wil bewerken. Knip er stukken uit en vervang ze door andere stukken stof. Naai er een stukje pels over; maak een insnijding; maak kledingstukken uit verschillende soorten stof (zoals tapijt, vuilzakken, plastic, laminaat, rubber, mousse,...); vul stukken op met kussenvulling (er in naaien) zodat je dikkere stukken kan accentueren; naai er kraaltjes, 'spiegel pajettekes' ;-) of ander opsmukmateriaal in... en ga zo maar door.

- Batikken: los batikkleurstof op in water, totdat je een homogene kleur krijgt. Draai nu je t-shirt op of leg er een knoop in, je kan ook stukken met warme kaarsenwas bedruipen (waar de kleurstof niet zal intrekken). Laten drogen en bekijk het verrassende resultaat. Staat het resultaat je aan, kan je de t-shirt fixeren met een zakje fixeermiddel, dat los je eveneens op water.

- Ontwerpen in opdracht: maak een ontwerp bureau dat af en toe een opdracht krijgt van de koningin, een rijke dame, een excentrieke actrice, een popje (het poppenhuis), een dier, de verantwoordelijke,...

BEGELEIDERSTIPS

Zorg voor voldoende materiaal. Met elk een kledingstuk kan je weinig doen. Als je wat bewegingsvrijheid wil geven, heb je keuze nodig. Spoor de kinderen aan om zelf ideeën te ontwikkelen. Zo kom je tot de mafste kledingstukken. Laat ze vooral zelf proberen en help hen waar nodig of als ze het vragen. Zoniet, laat ze maar experimenteren.



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

KUNSTBELLEN

KLEEDJE / AANBRENG

Het Center of New Art Museum Exposition Hall MuMoStakSmuk in New York is geïnteresseerd in deze nieuwe techniek bedacht op de Vlaamse en Brusselse speelpleinen.

MATERIAAL



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

Bellenblazers, verf, kleinere potjes

SPEELIMPULSEN

Doe het zeepsop in kleinere bassins, potjes, soepkommen... Doe er een beetje plakkaatverf bij en meng goed. Blaas dan met een rietje zo hard je kan in het mengsel. (Niet zuigen he!!) Als het zeepsop over de rand komt piepen, leg je vlug een tekenblad op het bassin. De zeepbellen springen open en geven een mooi effect. Ook gekleurde zeepbellen die je tegen een wit doek blaast geven een leuk effect!

BEGELEIDERSTIPS

/



Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

MAAK JE EIGEN BELLENBLAASMACHINE.

KLEEDJE / AANBRENG

Tijd voor een Disco Revival! Tune je lokaal tot coole disco-fuifzaal! Bellen waren helemaal in tijdens de 80ies...

MATERIAAL



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

Een fuifzaaltje, ventilator, bellenblazers.

SPEELIMPULSEN

Met een ventilator maak je je eigen, adembesparende, bellenblaasmachine à Dop je steeltje in zijn sop, hou hem voor de ventilator en zet dan de ventilator aan. Instant-effect! Misschien is het ook mogelijk een constructie te bouwen om de steeltjes in te zetten zodat alles automatisch gaat.

BEGELEIDERSTIPS

Op geregelde tijdstippen zet je de bellenblaasmachine op en je zaal vliegt in no time vol bellen. Fun gegarandeerd!



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

MATRASSEN YOGA.

KLEEDJE / AANBRENG

Een hippie koppel werd gevraagd om het speelplein te ontstressen. Lange witte gewaden, bloemenkrans op het hoofd en een beetje zweverig doen helpt al heel wat...

MATERIAAL



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

Matrassen, een rustige ruimte, eventueel wat verduisterd. Wat sfeermuziek zet de toon snel. Matrassen hebben de meeste speelplein niet. Maar ze zijn gemakkelijk in te zamelen. Er zijn heel wat mensen die een oude matras bijhouden voor logés maar ze dan toch nooit meer gebruiken.

SPEELIMPULSEN

Yoga heeft twee basisprincipes:

1. bewustzijn van je ademhaling: letten op je ademhaling is rustgevend en helend

2. spanning en ontspanning: je lichaam leren kennen en gebruiken is gezond

Deze principes kan je in verschillende oefeningen op de matrassen doen. Hieronder beschrijven we er een aantal.

- Pranayama: adem diep in, hou je adem een paar tellen in, laat je adem uit terwijl je 'pranayama' mommelt, hou je adem opnieuw een paar tellen in (je bent even zonder adem)
- Zonnegroet: is vergelijkbaar met de pranayama. Je doet hetzelfde met je adem maar bij het inademen haal je de armen omhoog. Bij het vasthouden van de adem, strek je de armen achter je. Wanneer je de lucht loslaat, zak je helemaal in tot op je hurken waarna je rustig rechtstaat.
- Spanning: iedereen gaat rustig liggen met de armen en benen lichtjes gespreid. Doe je ogen dicht en concentreer je op je lichaam. Nu ga je alle spieren een voor een opspannen en loslaten. We beginnen beneden bij je voeten en werken zo naar boven. Eén spier per keer.
- Draaien: ga rechtop staan en strek je arme horizontaal naast je schouders. Draai tien keer heen en weer met je heupen zodanig dat heel je bovenlichaam volgt. Doe het rustig en beheerst. Probeer elke draaiing een beetje verder te draaien.
- Benen hoog: iedereen gaat op zijn rug liggen. Breng je hoofd omhoog zodat je kin je romp raakt. Breng je benen zo hoog mogelijk gestrekt in de lucht. Neem over met je handen in je heup wanneer je niet verder geraakt. Steek je lichaam helemaal de lucht in zodat enkel je hoofd en bovenarmen de matras nog raken.
- Boogspanning: Ga op je buik liggen. Zet je handen onder je schouders op de grond. Buig je voeten, zodat de tenen op de grond staan. Kom omhoog, zodat je wat door je rug zakt en op handen en tenen staat. Kijk omhoog en adem uit. Vervolgens adem je in en breng je je heupen zo hoog mogelijk, zodat de hielen bijna of helemaal de grond raken en de schouders zo laag mogelijk zijn. Probeer ervoor te zorgen dat de benen gestrekt zijn, terwijl rug en armen een rechte lijn maken.
- Sandwich: leg elk kind op een matras. Plooi de matras om zodat het kind er midden in ligt. Zorg dat het hoofd er uit steekt zodat het ademen makkelijk blijft gaan. Geef wat lichte druk. Deze mag je stelselmatig wat verhogen totdat je er zachtjes op gaat liggen. Opgelet: dit is geen vleeshoop! Niet springen dus. Hou het rustig.
- Wiegen: ga op je rug liggen en trek je benen in. Sla je armen om je benen en zoek een evenwicht. Probeer dan zachtjes te schommelen over je ruggewervel.
- Lig-chill-slaap: en uiteindelijk als iedereen ontspannen is kan je misschien blijven liggen en chillen, wat rustig babbelen met elkaar of zelfs gewoon slapen!

BEGELEIDERSTIPS

Je kan op het internet nog heel wat Yoga oefeningen vinden of prentjes bij bovenbeschreven oefeningen. Als zoekterm neem je gewoon 'Yoga oefeningen' en uw computer doet de rest. Probeer zelf ook te ontspannen bij het begeleiden. Kinderen zullen het moeilijk hebben om helemaal stil te zijn, ze zullen wat giechelen en 'koenkelfoezen'. Laat dat maar gebeuren maar probeer echt storende elementen weg te werken zoals in en uitlopen van het lokaal, boenkmuze van een andere activiteit en dergelijke.



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

MOONWALKEN MET PETFLESSEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Een NASA-specialist komt astronauten rekruteren. Tijdens de loodzware fysieke proeven wordt het maanlandschap gesimuleerd om te wennen aan het gevoel van andere planeten. Maar eerst nieuwe experimentele ruimteschoenen aantrekken...

MATERIAAL



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

Petflessen met dop, bruine of doorschijnende tape, een bal, een heftig muziekje, wat kosteloos waardevol materiaal (kurk, buisjes,...), tennisballen en eventueel verkleedmateriaal, zilverpapier en zonnebrillen,...

SPEELIMPULSEN

- **Outfit:** om te beginnen moet je een simulatiepak aantrekken: een astronomisch cool pakje, zilverpapier in je haar, zonnebril op je hoofd enz. Elk kind kiest twee petflessen. Het tapen van de flessen onder je voeten is niet zo moeilijk, maar neemt wat tijd in beslag (zeker bij jonge kinderen). Bruine of doorschijnende tape is het meest geschikt, papiertape scheurt sneller. Plaats je voeten zo op de fles dat de fles iets onder de tip van je schoen uitkomt, maar zorg wel dat de volledige voet op de fles staat. Tape een zo breed mogelijk stuk voet aan de fles. Als je slechts één keer de breedte van de rol tape neemt, bestaat de kans dat de fles gaat draaien onder je voet tijdens het bewegen. En dan is het nog juist even oefenen op de astronomische naam van je ruimteschoenen: PolyEtheenTereftalaat, PolyEtheenTereftalaat, PolyEtheenTereftalaat,
- **Let's get fysical:** de training kan beginnen. Zet een boenk-schijfje op en laat de kinderen wat aerobisch stappen doen. Begin klein en gemakkelijk. Maak de bewegingen steeds groter. Dit geeft verrassend leuke effecten want de flessen maken je veerkrachtiger. Laat ze een stukje lopen, jumpen, touwspringen, verspringen, over een hindernis klauteren, van een tafel springen,...
- **Op verkenning:** tijd om de fantasie los te laten. Neem de raket en boots een maanlanding na. Verken in kleine groepjes het maanlandschap. Voorzichtig grote stappen nemen en kijk uit voor dat buitenaards leven. Het kan leuk zijn om wat dingetjes te verstoppen: knuffels zijn buitenaardse dieren die in een kooi gevangen moeten worden, tennisballen worden gevallen sterren, kurken zijn waardevolle maandiamanten, verzamel kostelijke maanstenen in labobuisjes voor onderzoek, maak contact met de satellieten, daal af in een krater, exploreer het maanbos waar vele duistere levensvormen dwalen
- **Maanvoetbal:** plots kom je buitenaards leven tegen. Het daagt de aardlingen uit voor een interplanetaire wedstrijd: maanvoetbal. (Dit kan gerust ook maanrugby, maanfrisbee of maanstokspringen zijn)
- **Tune your moonboots:** door de hevige wedstrijd zijn meerdere moonboots beschadigd. Hoog tijd om herstellingswerken uit te voeren: gebruik grotere of kleinere flessen, twee flessen naast elkaar voor dat extra spacy gevoel, misschien lukt een torentje wel. Astronauten die spiertraining willen doen, vullen de flessen met water, zand, steentjes of andere vloeistoffen.
- **StAmP, de maandans:** als hoogtepunt van jullie avontuur komen jullie in maanstad terecht alwaar in een heuse maandiscotheek een maandanslerares tegenkomen die jullie de StAmP zal leren. Het lijkt op het aardse Stomp-dansen maar is ontegensprekelijk iets anders: jullie moonboots maken namelijk leukere geluiden en ritmisch dansen wordt een makkie (voorbeeldjes op www.stomponline.com)!

BEGELEIDERSTIPS

Vierkante, plastieken waterflessen van 2 L werken het beste. Neem geen te harde flessen, deze zetten zich niet naar de voet, houden hun vorm en kunnen zorgen voor verzwikte enkels bij onverwachte bewegingen. Bij zachte petflessen bestaat er weinig gevaar. Zorg voor rustpunten waarbij de kinderen hun moonboots even kunnen uitoefenen. Wandelen op de maan is vermoeiend.



Dit maf speeldje is afkomstig van www.speeldje.be

OORLOG AAN DE METEOREN!

KLEEDJE / AANBRENG

Invasie van meteorieten. Tijd voor een intergalactische interventie...

MATERIAAL



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

Fantasie, flexibeam (of fun noodles) en bellenblazers.

SPEELIMPULSEN

Met een tikkeltje fantasie, flexibeam (of fun noodles) en bellen krijg je je eigen luchtgevecht. De flexibeam worden laserguns, de bellen zijn meteorieten. Met een bellenblazer blaas je een pak meteorieten de ruimte in. Zoek naar een fijne plaats om de bellen te lanceren: een raam op het eerste, de boomhut, het speeltoestel,...

Reken er maar op dat je speelpleinpiloot ze met veel graagte uit de lucht proberen te halen!

Maar zorg dat je niet geraakt wordt want een meteoriet laat diepe kraters na!

BEGELEIDERSTIPS

/



Dit maf speeldoe is afkomstig van www.speeldoe.be

PROPJES PAPIER SCHIETEN.

KLEEDJE / AANBRENG

De bengels zijn in town. Op hun best zijn ze ros met sproeten en hebben een korte pantalon met bretellen. Ze luisteren nooit en lachen met alles. Moeilijk om de kinderen daarin mee te krijgen!?

MATERIAAL



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

Rekkertjes (elastieken) en (klad)papier, eventueel in verschillende kleuren.

SPEELIMPULSEN

Eerst en vooral moet er geleerd worden hoe je moet plooiën. Dit is een essentieel onderdeel van propjes schieten omdat het propje ander niet ver komt.

Pleziertjes:

- Paintball: dop het kopje van uw propje papier in wat verf. Schiet op papieren of kartonnen doelen.
- Boodschappensysteem: schiet propjes van kamp tot kamp waar boodschappen op staan. Geef elk kamp een gecodeerde boodschap en het andere kamp de sleutel tot de andere code. Wie ontcijfert als eerste zijn boodschap? Laat het onderhandelen beginnen.
- Punten: schrijf op de papiertjes punten. Verzamel ze in een bak in het midden van het lokaal (als propjes weliswaar). Iedereen mag een doos kiezen en die ergens tegen de muur van het lokaal zetten. En dan begint het, neem een propje en schiet het in je doos. Als alle propjes op zijn, worden de missers opnieuw verzamelt tot elk propje in een doos zitten. En dan is het punten tellen!
- Kleuren: een rode, gele, blauwe en groene groep krijgen elk een stapel papier in hun kleur. Ze vouwen zoveel propjes als ze willen. Over het terrein zijn doelen verspreid van moeilijk (een plastic bekertje in de boom) tot makkelijk (een kookpot in de zandbak). Elk doel geeft verschillende punten (moeilijk=meer punten) die op het eind van elke ronde worden geteld. Wanneer je geraakt wordt door iemand van een andere ploeg, moet je al de propjes afgeven en er nieuwe gaan halen in het kamp.
- Torentjes: maak torentjes en piramides van allerlei dingen. Het meest aangewezen zijn misschien lege blikjes. Die zijn stevig, kan je goed mee bouwen en maken zo'n lekker lawaai als ze naar beneden kletteren. Maar andere dingen gaan ook, bvb. gevulde plastic bekertjes!
- Tikkertje ridder: het volgende doel zijn mensen! Inderdaad, je mag vollen bak op je buurman knallen, maar niet alvorens beschermkledij te maken. Maak schilden en helmen van karton, een maliënkolder van doeken,... Laat het gevecht beginnen: ieder voor zich of de rode ridders tegen de zwarte ridders.
- Binnen buiten: een groepje staat aan de ene kant van het raam, een ander groepje aan de andere kant. Elk heeft drie propjes. Na vijf minuten moet je zo weinig mogelijk propjes in jouw ruimte hebben. In een volgende ronde kan je wat meer afstand nemen van het raam.
- Verschillende dingen afschieten: stokjes, balpennen, frieten,...
- Kan iemand een propje afschieten met zijn tenen?

BEGELEIDERSTIPS

Maak zeeer goede afspraken want voor je het weet staat er iemand vol met blauwe plekken... Wees streng op het mikken op een gezicht. Dat kan bijzonder pijnlijk zijn, de rest is draaglijk en onschuldig. Neem geen te grote stukken papier. Een ideale grootte is een A7 oftewel 1/8ste van een A4. Plooi het papiertje een keer dubbel langst de lange kant en vouw dan flapjes telkens van een halve cm over elkaar (NIET telkens dubbel vouwen) tot je een kokertje overhoudt. Plooi je papiertje nog een keer in twee, je krijgt nu een V vorm, maak de kop goed hard, dus goed stevig omplooien.



Dit maf speeldede is afkomstig van www.speeldede.be

PVC BLAASPIJPEN.

KLEEDJE / AANBRENG

De oerwoudebewoners gaan op jacht met hun stam om de apen uit de bomen te schieten. Verkleed je avontuurlijk (en schaars). Wat camouflage-schmink is ook wel op zijn plaats!

MATERIAAL



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

PVC-buizen (elektriciteit), ijzerzaagje, vijltje, kladpapier, plakband, verf, groot karton, pluche knuffeldiertjes (bij voorkeur aapjes).

SPEELIMPULSEN

De oerwoudebewoners gaan op stap om hun buit binnen te halen. Oefen je sluiptechnieken, zorg voor voldoende camouflage en vertrek op pad!

De wapenuitrusting

De standaard elektriciteitsbuis van PVC zijn 3m lang. Te lang voor een blaaspijp dus. Met een ijzerzaagje (klein en goedkoop) kan je zo'n buis makkelijk in stukken zagen. Een stukje van 50 cm is de referentie. Voor kleinere kinderen neem je kortere buizen, voor de groten mag het wat langer. Met een vijltje kan je de zijanten wat bijvijlen zodat je lippen geen pijn doen na drie keer blazen.

De munitie maak je uit papier. De makkelijke versie zijn stukjes papier waarop je kauwt. Je krijgt dan een plakkerig brijtje dat je in een bolletje kan afvuren. De moeilijke versie is zeer spitse kegel-vorm. Neem een rechthoekig papiertje. Plooi een hoekje om (zonder te vouwen) tot in de helft van het papiertje. Rol dit hoekje over de rest van het papiertje. Je krijgt een kegelvormig pijltje dat je best even vastplakt met wat tape. Als het pijltje te dik is om door de buis te blazen, maak dan je hoek wat kleiner! Zorg dat iedereen een aantal pijltjes hebt, misschien kan je werken aan een gezamenlijke voorraad?

De buit

Eerst kan je beginnen met een oefenronde. Maak met wat grote kartonnen vlakken een roos of doel (bvb. een geschilderd aapje, een menselijke silhouette,...). Om te markeren waar je raakte, kan je de pijltjespunt in wat verf doppen. Probeer vanuit verschillende posities te schieten, staand, liggend, van achter een boom, van onder een deken/dozen/kampen,...

Dan is het tijd voor het grote werk. Schiet alle apen (pluche diertjes tenzij je aan echt aapjes kan geraken) uit de bomen. Eerst moeten alle apen gevangen worden. En dan kan er van alles gebeuren.

- de apen ontsnappen terug
- een rivaliserende stam steelt de apen
- een rivaliserende stam gaat tegelijkertijd op pad en de beste jagers moeten zoveel mogelijk apen raken.
- Een medisch onderzoeksteam onderzoekt de apen
- De apen schieten terug...

BEGELEIDERSTIPS

Geef plaats aan de fantasie van de kinderen. Laat hen de fantasie gebruiken die spontaan opkomt. Gebruik hun ideeën om het avontuur verder te laten gaan. Misschien ga je naar het bos of kan je aanbellen bij de burens om te vragen of ze geen last hebben van apen en hulp kunnen gebruiken...



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

SCHADUWSPEL MET GEPROJECTEERD LICHT.

KLEEDJE / AANBRENG

Voodoo: een geheimzinnige, harige, onduidelijk sprekende, vree naakte, getatoeëerde tovenaars komt ons de kneepjes van het betoveren leren. In een donkere kamer met een klein lampje vind je hem...

MATERIAAL



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

Spotjes en lichteffecten allerlei, houten kader of tafels, witte (relatief propere) doeken of lakens, een prentenboek met eenvoudige figuren, stevig papier, saté-stokjes, een afgedankte (werkende) overhead-projector of beamer, een paar plastic slides (zowel lege als reeds bedrukte) en een stel handen. Kortom alles waar je schaduw mee kan maken.

SPEELIMPULSEN

De speelomgeving:

Voor je iets kan doen moet je een scène gaan bouwen. Het principe is dat je een strak, wit, lichtdoorlatend vlak voor een publiek moet plaatsen waarachter je een spot installeert. Jij speelt een schaduwspel tussen spot en wit vlak. Dit kan je doen door een wit laken stevig te spannen in een groot houten kader. Als je dat niet hebt, kan je ook tafel gebruiken en het laken tussen de poten spannen. Zo kan je ook meer scènes creëren, misschien wel een voor elk kind?!

Een decortje? Ja, super idee. Snij uit karton een zijkant of een onderkant uit: een boom, gras, wolken, huisjes,... Zet het vast tussen spot en doek en je figuren spelen in een vast decor!

Schaduw maken:

- Prentenboek: zoek een eenvoudig prentenboek, met prenten voor kleuters om in te kleuren. Deze prenten zijn vaak zo karakteristiek dat de contouren zeer herkenbaar zijn. Knip een prentje uit, plak het op een lang saté-stokje en je hebt in enkele minuten verschillende voorwerpen om mee te spelen.
- Figurentheater: ontwerp zelf een figuur op stevig papier. Denk niet aan de details maar vooral aan de contouren. Plak op een stokkie of hang aan een draadje en je kan weer gaan spelen. Je kan ook leuke effecten maken door in de figuur stukken uit te snijden. Zeer leuk bij de ogen bijvoorbeeld. Je zal in sommige gevallen dan wel de spot moeten 'scherpstellen': zet je spot gewoon iets dichtbij!
- Slides: slides zijn lege plastic flappen waarop je dingen kan tekenen, schrijven, printen kopiëren enz. Wanneer je ze op een projector legt of voor een projector houdt, kan je leuke effecten creëren. Het leuke is dat je de slides over elkaar heen kan laten schuiven en zo kan gaan spelen met figuren of letters. Leuk is ook dat je een titeltje voor je toonmoment kan projecteren of op het einde 'THE END' kan tonen. Geestig!
- Handen: met je handen kan je heel wat figuren nadoen. Kijk voor inspiratie zeker eens op YouTube. Voeg als zoekterm 'shadow puppets' of 'shadow theater' in.
- Lichaam: Gebruik je hele lichaam om iets uit te beelden. Zet de spot wat verder anders heb je weinig bewegingsruimte. Ook heel leuk is iets op je plakken of meenemen in je zakken en er dan van 'bevallen'.
- Stroboscoop en andere lichteffecten: het is uitdagend om verschillende lichtbronnen uit te proberen om schaduw mee te maken. Ook met een stroboscoop kan je schaduwen maken. Probeer eens twee lichtbronnen, elk vanuit een andere kant, gekleurd licht, dichtbij en veraf...

BEGELEIDERSTIPS

Bouw je 'speeltijd' als volgt op.

Stap 1: maak een voorbeeldje, een korte sketch

Stap 2: overloop de verschillende mogelijkheden van materiaal en werkwijze met aan elkaar geknoopte oefeningetjes

Stap 3: laat hen zelf wat experimenteren

Stap 4: laat de kinderen een toonmomentje uitwerken waarin ze een verhaaltje vertellen en uitbeelden.



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

SCHADUWZONES MET CAMOUFLAGENET.

KLEEDJE / AANBRENG

Buitenaardse wezens houden van goed weer. Telkens het meer dan 27° is, komen 'The Believers' buiten, een groep fanatieke UFO fotografen. Hun techniek om onder het camouflagenet te wachten op de UFO's is veelbelovend. Vandaag mogen we mee op stap met deze specialisten...

MATERIAAL



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

Een camouflagenet, lange stokken, verkleedkledij, (opplooibare) stoelen, een (geperforeerde) tuinslang in de buurt, eventueel wat digitale fototoestellen.

SPEELIMPULSEN

Een verwelkoming

De animatoren zijn 'The believers', een groep gespecialiseerde fotografen. Zij zijn goed in camoufleren en observeren. Kinderen moeten eerst gecamoufleerd worden met bruin-zwarte schmink, donkere kledingstukken ed.

Op excusie...

We vertrekken op pad. Iedereen moet onder het camouflagenet passen. Niemand in de zon. Om het onderin wat comfortabeler te maken kan je lange en dikke stokken gebruiken om het net wat hoger te tillen. Probeer ongezien over het speelplein te sluipen.

Posities innemen en wachten

Daar is het dan, de perfecte plek om te wachten op de UFO's en te observeren. Dit is een warme plaats (remember: buitenaardse wezens houden van warmte), eventueel aan de rand van een bosje. Probeer het camouflagenet op minstens drie punten te bevestigen tussen 1 en 2m hoogte. (Gebruik tafels, deurklinken, raamopeningen, takken, palen in de grond) Belangrijk: niemand mag onder het net uitkomen want dan kan je een contact voor vandaag vergeten. Laat het je collega's gemakkelijk maken. Ieder neemt zijn stoel of kussen en legt hem gemakkelijk. En chill in je schaduwzone...

Het wordt te warm

Ondanks de schaduwzone waarin je zit, warmt het op. Improviseer een mini-bar of haal de tuinslang boven. Monteer als je het hebt een geperforeerde tuinslang bovenop het camouflagenet, zo krijg je een echte "coolzone"

Het langverwachte moment

Daar is ie dan, de UFO. Een andere groep kinderen heeft misschien een grote vlieger in elkaar geknutselt met PVC en doeken of papier, misschien is er een aanval van mini-straaljagers uit papier, laat je fantasie werken.

Nog meer ideeën nodig?! Camouflagetechnieken vinden kinderen super. Probeer er nog enkele uit met doeken en/of natuurlijk materiaal (gebladerde takken). Probeer wat mensen te besluipen (en nat te maken), in een hinderlaag te gaan liggen, extreem verstoppertje te doen... Het camouflagenet kan je ook gebruiken om dingen in te pakken. Het ademt meteen veel sfeer uit. Maak eens een decor op je podium met het net. Versier het camouflagenet met extra bladeren. Geschikt voor: holbewoners, robin hood (van het woud), legertje, rebellen op de vlucht, het dierenbos, het groene volkje, afrikaanse hutten...

BEGELEIDERSTIPS

Als dit spel al een doel heeft, dan is het niet om echt UFO's te zien, maar wel om met de mannen te "chillen". Neem de stoelen en relax, geniet van de schaduw in de zon. Het is niet echt de bedoeling om iets te doen, wel om ingekleed niets te doen. Je kan het ook zien als een ingeklede manier om kinderen uit een te felle zon te houden.

Fantaseer er op los als de warmte je wat doet zwijmelen.

Voorzie wat drinkbussen om iets te drinken.



Dit maf speeldreef is afkomstig van www.speelidee.be

SITO DE STEENVRETER.

KLEEDJE / AANBRENG

Sito is een groen, fluffy, schattig hongerig monstertje. Sito is heel speels en wil ieders vriendje zijn. Sito is een echte steenspeelvreter. Als je iets voorstelt om te doen, zegt Sito altijd: Ja, dat doen we!

MATERIAAL



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

Kiezels, platte keien, stenen met heel veel kleurtjes, isomo, verf, magnetische verf

SPEELIMPULSEN

Haal mopjes uit:

Vorbereiding: scheur een grote brok isomo in grove stukken. Beschilder ze met grijze verf zodat ze de kleur van steen benadert. Werk eventueel af met kleine likjes groene verf om een mos-effect te creëren.

Mopje 1: leg 3 -echte zware- stenen naast elkaar en leg er je zelfgemaakte isomo-steen naast. Daag anderen uit om te meten wie het langst de zware steen omhoog kan houden. Zorg wel dat jij bij jouw isomo-steen staat

Mopje 2: tovertruc: Maak iedereen wijs dat jij een steen kan laten drijven. Verduister een lokaal, zet een sfeermuziekje op en verkleed je, samen met Sito als tovenaarsduo. Kondig de truc aan en laat je isomo-steen (isomo drijft) op het water drijven.

Mopje 3: vandalenstreek: Neem je isomo-steen in de hand en neem plaats naast een raam. Roep vervolgens je mama of leider. Op het moment dat je mama verschijnt gooi je de isomo-steen naar het raam.

Mopje 4: beschilder enkele steentjes met magnetische verf en laat drogen. Leg de steentjes op een tafel en hou de magneet onder de tafel. Nu lijkt het of de steentjes uit zichzelf bewegen.

Keien ketsen: Geef iedereen een platte kei en versier deze met verf. Ga vervolgens naar een vijver of beek en speel het wereldkampioenschap kei-ketsen.

Steentoren: Geef ieder kind een hoopje steentjes. Probeer nu een zo hoog mogelijke toren te maken. Extra uitdaging: Geef na de torenbouwfase iedereen extra steentjes om de torens van de anderen stuk te maken.

BEGELEIDERSTIPS

Kinderen en water (vijvers, beken, zee...) is een topcombinatie. Maak echter goede afspraken op voorhand en zorg dat je steeds alle kinderen in het oog hebt. Meespelen maakt deze klus al een stuk makkelijker.

Mopjes uithalen met stenen is fun verzekerd. Waak er echter wel over dat de kinderen met wie je deze mopjes uithaalt begrijpen dat het om 'valse' stenen gaat.



Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

SPANBANDEN, SPANNEND EN EVENWICHTIG

KLEEDJE / AANBRENG

Tommeke is 5 jaar en zijn grote held is spiderman. Hij ziet zichzelf ook wat als de sidekick van spiderman: Spiderkopke.

MATERIAAL



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

- slackline: een brede (min 5cm), stevige spanband uit een zachte kunststof.
- waterballonnen
- serpentine
- bomen

SPEELIMPULSEN

- Je hangt de spanband/slackline tussen een boom. Nadien kan van de ene boom naar de andere lopen.
- Een echte spiderman kan ook 'spinnenweb' spuiten, dit kan jij natuurlijk ook. Iedere spiderman kan op voorhand zelf een coole riem maken met daar aanvast gemaakt verschillende rolletjes serpentine. Wanneer de vijand nu dichterbij komt kan je de serpentine gebruiken om hem te verrassen!
- Wanneer de slackline tussen 2 bomen hangt kan je hem ook als katapult gebruiken en zo de vijand van op een grote afstand bekogelen met waterballonnen!
- Je kan de slackline ook dubbel tussen 2 bomen hangen zodat je een hangmat van maakt. Ook een superheld moet soms wat rusten.
- Als de slackline zigzagend van hoog naar laag tussen twee bomen hangt kan een superheld zoals jij super vlot naar boven klimmen.
- Met de slackline kan je ook boeven vangen! Breng ze met je superkrachten samen en bind de slackline rond hen heen.

Randactiviteiten:

- Laat de spiderkopkes een teddybeer uit een boom redden.
- Vergeet zeker geen outfit te ontwerpen. Iedere superheld droomt van een strak onderbroek boven zijn outfit!
- Je kan ook met waterpistolen zware branden gaan blussen (een kaars of zipblokje)
- Een echte superheld zal ook zware tochten doorheen behoorlijk donkere locaties moeten ondernemen 'een held or not een held'.

BEGELEIDERSTIPS

- Om de slackline aan te brengen heb je wel wat kracht nodig (deze moet zeer goed op gespannen zijn).
- Wanneer je hem losmaakt moet je ook goed opletten dat er niemand in de buurt van de slackline staat. Door de grote spanning die plots vermindert kan deze plots losspringen.
- Let ook op tot welke hoogte je de slackline aanbrengt. Hang hem zeker niet te laag, dan is het minder uitdagend, maar hang je hem te hoog dan zullen er kinderen zijn die schrik hebben.
- Brengen de kinderen zelf zotte nieuwe toepassingen aan, ga hier dan zeker op in!



Dit maf speeldreef is afkomstig van www.speeldreef.be

SPONZIGE BOB

KLEEDJE / AANBRENG

Sponzige Bob met vierkante broek is je hoofdfiguur van de dag.

MATERIAAL



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

Bellenblazers, verkleedkleden, vierkante broeken

SPEELIMPULSEN

Eén van de grote hobby's van Spongebob is bellenblazen. Tijd voor een themadag Spongebob?

Verkleed je als Spongebob: bruine vierkant, kartonnen short, witte sportkousen en bruine schoenen, wit hemd, rode das, geelgeschminkt hoofd

En dan bellen blazen maar!

BEGELEIDERSTIPS

/



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

START ME UP! KENNISMAKERS EN ENERGIZERS MET EEN FRISBEE.

KLEEDJE / AANBRENG

Bij Frisbees past zo'n opgefokt, Amerikaans sfeertje van de commerciële presentaties op televisie. Waaaw, Jim, het werkt echt!

MATERIAAL



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

Enkele frisbees.

SPEELIMPULSEN

Doorspelen: Iedereen gaat in een kring staan. Begin eenvoudig met 1 frisbee. Iemand gooit de frisbee naar een andere deelnemer en zegt daarbij de naam van die andere deelnemer. Zo wordt de frisbee willekeurig de kring rond gegooid tot iedereen aan de beurt is geweest. Laat de deelnemers ook telkens oogcontact maken voor ze gooien. Iedereen moet goed onthouden van wie ze de frisbee kregen en naar wie ze hem gooiden, want we drijven het tempo op. We proberen de frisbee door te spelen, steeds in dezelfde volgorde, maar wel sneller en sneller, zonder de frisbee te laten vallen. Als je goed vertrokken bent, laat je verschillende frisbees rond gaan. Je kan het spel nog ingewikkelder maken.

- Met een tweede frisbee kan je een nieuwe volgorde vast leggen. Deze keer zeg je bij het gooien niet de naam van een persoon, maar wel een fruitsoort. Ook hier weer onthouden van wie de frisbee kwam en naar wie ze hem gooiden, want we proberen nu zo snel mogelijk de twee frisbees door elkaar te gooien. Eventueel kan je ook nog een derde frisbee in het spel brengen, waarbij je bv. een land noemt.

- Je kan de deelnemers ook door elkaar laten stappen. In het begin stappen ze rustig en gooien ze een frisbee naar elkaar. Laat de deelnemers ook hier oogcontact maken. Na een tijdje gaan ze steeds sneller lopen en breng je meer frisbees in het spel.

Vang!: Iedereen gaat in een kring staan. Eén speler staat in het midden, zegt een naam van een andere speler en gooit de frisbee omhoog. Die speler moet de frisbee opvangen voor die op de grond valt. Je kan ook meerdere namen roepen en die tegen elkaar laten strijden voor de frisbee. Dit laatste spel is niet voor doetjes, want het kan er wel eens stevig tegenaan gaan.

BEGELEIDERSTIPS

Hou je groep zeer goed in de gaten. Probeer goed in te schatten wanneer je het spel wat moeilijker kan maken. Maak het niet té moeilijk, anders haken de deelnemers af, en dat zou jammer zijn.



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

STEVIIG ZEEPSOP, EEN RECEPT.

KLEEDJE / AANBRENG

Willie Wonkas zeepsop fabriek. Zet wat emmers of zelfs grote kuipen klaar. Zet er een vreemd mannetje bij en laat hem de kinderen dicteren hoe ze moeten kappen, roeren,...

MATERIAAL

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

Water, Dreft, glycerine en tijd.

SPEELIMPULSEN

Wist je dat het ideale zeepsop uit meer dan zeep en water bestaat? Hoe maak je zo'n sopje om extra grote zeepbellen te maken? Het ideale recept hebben we nog niet gevonden. Maar we kunnen je wel een aantal tips geven die je kans op succes verhogen:

- Maak je sop steeds met lauw tot warm water.
- Gebruik the one and only Dreft (helaas voor de doorsnee detergentconcurrent: echte Dreft werkt het best!). Gebruik de gewone versie groene Dreft, dus zonder kleur, geur,... Afwasmiddelen met citroengeur en zacht voor de handen en dergelijke geven negatief resultaat!
- Maak je sop best een paar dagen op voorhand. Een beetje planning dus, maar het loont de moeite!
- Voeg wat glycerine toe. Glycerine is een soort siroop dat je bij de apotheker kan kopen. Je kan er ook suiker aan toevoegen (onder de vorm van vloeibare honing) en zelfs een klein beetje behangerslijm.
- De juiste verhouding, daar draait natuurlijk alles om. We geven je een paar recepten mee. Zelf uitproberen is de boodschap:
 - * 1/2 liter afwasmiddel, 1/4 liter glycerine op 10 liter water
 - * 1 kop afwasmiddel, 8 koppen water, 2 grote lepels glycerine, 2 theelepels honing
 - * 1 deel dreft, 5 delen warm water en een paar druppeltjes glycerine
 - * 1 dl warm water, 75 gr afwasmiddel, 2,5 gr behangsellijmpoeder, 50gr suiker - meng alles en laat een dag rusten, voeg daarna 9 dl water toe en goed roeren.

Nog een aantal tips:

- Spaar schone jampotjes van verschillende formaten die je elk met een ander zeepbellenmengsel vult.
- Roer altijd voorzichtig, zodat je geen schuim maakt.
- Zet het zeepbellenmengsel een paar minuten in de koelkast, voordat je het gaat gebruiken. Je zeepbellen zullen langer meegaan.
- De beste resultaten krijg je op een regenachtige dag. Doordat de lucht dan vochtig is, zullen je zeepbellen langer meegaan.

BEGELEIDERSTIPS

Denk er op tijd aan, dat het sop wat kan trekken! Bellen maken kan met verschillende voorwerpen: oude fietsbanden, ijzerdraad, tennisraketten, hoepel, kapotgesneden plasticen fles, ijzeren klerhangers, een verkeerskegel, een rietje,... Experimenteer er maar op los!



Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

TER LAND, TER ZEE EN IN DEN DUIK. STUNTEN MET GLIJMATTEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Het lokale stuntteam is zich aan het voorbereiden om het record trukskes in den duik te doen. Al deze stunts worden ook ondersteund door de nodige oproer in speelpleinland!

MATERIAAL



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

- linoleum schuift super.
- Tuinslang ; liefst tuinslang met gaatjes (zie materiaalmagazijn)
- Katapult maken op het zeil.
- Videocamera/fototoestel
- Bruine zeep

SPEELIMPULSEN

Omdat alles staat met een goede voorbereiding maken we *den beste schuifondergrond*. Neem een lange houtenplank, koop een rol linoleum (je kan dit misschien gratis krijgen bij fabrikanten). Niet dit stevig vast en de fun kan beginnen.

- Iedere stuntman/stuntvrouw moet aerodynamisch zijn om vlotter te glijden. Daarom moet je ook over een aerodynamisch kapsel beschikken. Met de nodige scheerzeep en bruine zeep kan je eerst coole kapsels maken.
- kegelbaan: je zet een aantal menselijke kegels op het einde van je baan. Vervolgens neemt de menselijke bowlingbal een stevige aanloop een schuift naar de kegels.
- Iets gevaarlijker, maar zeker uitdagend: neem opnieuw een aanloop en blijf zo lang mogelijk rechtstaan (alsof je aan het surfen bent.)
- Maak eerst met de linolium een glijbaan en hang deze voor het grote stuk linolium, zo kan je nog verder glijden.
- De levende kannonskogel: langs weerskanten van de linolium staat er één iemand die één uiteinde van het touw vast houdt. Op de linolium zit een menselijke kannonskogel.
- na 3 seconden beginnen de twee mensen naast de plastic te lopen en katapulteren ze de persoon op de plastic
- Schaatsen op de plastic.
- Kunstschaatsen (of *sterven op de dansvloer*; -))

Randactiviteiten:

- Ieder professioneel speelpleinstuntteam heeft nood aan roadies die alles bouwen en verplaatsen.
- Vergeet zeker ook geen promo te maken: affiches, flyers, etiketten... zo krijgen de andere speelpleingasten originele en nuttige info over mogelijke optredens.
- Een professioneel speelpleinstuntteam heeft vaak ook te kampen met stalkers of andere schorriemorrie! Het is dan ook aan te raden om een eigen bodygardteam samen te stellen.
- En ga zo maar verder: cheerleaders die het team aanmoedigen, mensen die een grote tent opbouwen, tribunes bouwen...

BEGELEIDERSTIPS

- wees steeds alert, wanneer je met water en lopen werkt zit de kans dat er iemand op zijn gezicht gaat zeker in! Denk dus goed na wanneer je een locatie zoekt voor deze activiteiten.
- Doseer je bruine zeep een beetje. Het is nogal sneu als je na 10 minuten al zonder zeep zit!
- Bruine zeep kan ook prikken in de ogen van kinderen. Voorzie ook zeker een emmer met proper water en een handdoek om hun ogen prikloos te maken.
- Maak duidelijke afspraken met de kinderen vb: waar mag je lopen. Wie mag er water spuiten,...



Dit maf speeldreef is afkomstig van www.speeldreef.be

ULTIMATE FRISBEE. ECHTE FRISBEESPORT.

KLEEDJE / AANBRENG

Met affiches en borden kan je het al aankondigen: NIEUWE SPORT, nog nooit gezien, probeer nu ULTIMATE FRISBEE. En begin vol enthousiasme te spelen. Wedden dat er volk komt?

MATERIAAL



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

Een frisbee, eventueel kegels en markeringslint om je terrein af te bakenen.

SPEELIMPULSEN

Ultimate frisbee is een echte sport, met internationale spelregels, een competitie, ... Ook in Vlaanderen heb je verschillende clubs die Ultimate Frisbee spelen: in Aalter [www.slijpschijven.be], Arendonk [www.ultimate-arendonk.be], Brugge [www.frisbee.be], Gent [www.gentle.be], Hasselt [www.diabolicheaven.be], Leuven [www.jetsetultimate.be] en Schaerbeek [www.comets.be]. Misschien kan je wel een speler van één van die clubs strikken om een introductie te geven? En anders is er steeds nog het internet: www.frisbeesport.nl en www.ultimatehandbook.com

In het kort de voornaamste regels van Ultimate Frisbee:

Ultimate Frisbee is in principe een buitensport maar kan ook gemakkelijk binnen gespeeld worden. Outdoor wordt er gespeeld op een ruim grasveld met twee ploegen van zeven spelers, met een reservebank van maximum 14 vervangers. Het officiële buitenveld meet 60 bij 40 meter met aan weerszijden een doelzone van nog eens 20 meter. Indoor wordt het speelveld aangepast aan de zaal en nemen tweemaal vijf spelers het tegen elkaar op, met maximum 10 reservespelers. Na elk punt mag je vervangingen doorvoeren.

Het doel van het spel is de frisbee door te spelen naar een ploegmaat in de doelzone van de tegenpartij. Om die doelzone te bereiken is het verboden te lopen met de schijf in de hand. Heeft de speler na 10 seconden nog niet gegooid naar een ploegmaat dan is de schijf voor de tegenpartij. Er wordt geteld door de tegenstander. De frisbee wordt steeds gegooid, doorgeven mag niet. Elke onnauwkeurige worp, of wanneer de frisbee onderschept wordt door de tegenpartij, kan een onmiddellijke tegenaanval opleveren. Lichamelijk contact mag volstrekt niet. Fair play staat bijzonder hoog aangeschreven en respect voor de tegenstander is van groot belang. Zo is er geen scheidsrechter nodig op of rond het speelveld. Wordt er een fout gemaakt dan roept de benadeelde speler "FREEZE" of "FOUT". Dit is het sein dat alle spelers "bevroren". Iedereen blijft ter plaatse staan en het spel ligt stil tot de overtreder de frisbee aan de benadeelde overhandigt.

Begin van een spel: beide ploegen stellen zich elk op aan één zijde van het terrein (aan de eigen doellijn). Een speler gooit de frisbee zo ver mogelijk van de eigen doelzone weg, richting tegenpartij. Als de schijf op de grond is gevallen, pakt één van de spelers van de ontvangende partij de schijf op en begint de aanval. Een speler kan de beginworp ook opvangen en meteen gaan spelen. Dit houdt echter een risico in: laat hij de schijf uit zijn handen vallen, dan is de schijf altijd voor de tegenpartij! Na elk punt wordt de frisbee op bovenstaande manier terug in het spel gebracht door de scorende ploeg. Wie scoort blijft in de doelzone waar gescoord werd. Op die manier wisselt men na elk punt van speelhelpt.

BEGELEIDERSTIPS

"The spirit of the game" wordt bij Ultimate Frisbee hoog in het vaandel gehouden. Let er bij de deelnemers op dat ze niet beginnen te duwen en te trekken. Oefen het spel ook eerst even met de begeleiding, eventueel samen met iemand die de spelregels goed kent. Maak het spel ook niet te ingewikkeld in het begin, zet het speelplezier centraal. Je kan Ultimate ook op het strand spelen. En misschien zelfs in een bos! Veel succes!



Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

VEILIG AVONTUUR MET VEILIGHEIDSHELMEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Carla Calo is een echte uitvindster. Je vindt haar altijd in haar super geheim atelier in de kelder. Ganse dagen is ze bezig nieuwe uitvindingen aan het uitvinden. Deze keer heeft ze zich op de veiligheidshelm gestort en probeert ze nieuwigheden uit.

MATERIAAL



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

Veiligheidshelmen, blikjes cola, ducttape, plastic darmpjes, rode kledij, verf, pruiken, kussens, bruine plakband

SPEELIMPULSEN

- Bevestig blikjes of flesjes aan de zijkant van je veiligheidshelm. Stop in elk blikje een plastic darmpje of een ketting rietjes en breng dit naar je mond.

Wordt een levende lucifer. Verkleed je in rode kleren en schmink je handen, voeten en gezicht volledig rood. Zet nu je gele veiligheidshelm op en hopla, je bent een lucifer. Een echt lopend vuurtje

Hector hardhoofd: Plaats een pruik over een veiligheidshelm en verkleed je als Hector Hardhoofd. Nu kan je noten kraken met je hoofd (helm)

Leg een kussentje in een helm en tape de helm vervolgens aan je poep. Waggel vervolgens op de ladder van de glijbaan en glij in een vaart naar beneden. Tip: ben je iets groter, bevestig dan 2 helmen aan je poep, dat zorgt ook voor wat extra stabiliteit. En als je nog een derde helm hebt kan het wenselijk zijn deze op je hoofd te zetten.

BEGELEIDERSTIPS

/



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

ZANDSCULPTUREN IN DE ZANDBAK (OF VERDER).

KLEEDJE / AANBRENG

Het zandsculpturenfestival komt naar jullie gemeente. De beste zandsculpteurs komen naar jullie speelplein en proberen een zo mooi en groot mogelijk beeld uit zand te maken.

MATERIAAL



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

Een zandbak vol zand, zandvormpjes, spade, metselkuip of (waarom niet) betonmolen, houten latten, spijkers en hamers, truweel en voegers.

SPEELIMPULSEN

Een zandsculptuur maken is niet zo moeilijk. Het principe is zeer eenvoudig. Eens je een harde structuur hebt, kan je er mee doen wat je wil.

Stap 1: je hebt nat zand nodig.

Gebruik een metselkuip of betonmolen als ie voor handen is. Schep die vol met zand en maak het zand nat. Hou deze bak in de buurt van de zandbak. Eens gevuld met water en zand wil je die niet meer verplaatsen ;-)

Stap 2: je hebt een mal nodig.

Deze mal plaats je in de zandbak en vul je met nat zand. Dit zand moet je 'compacten', dit wil zeggen heel hard aanstampen. Deze lagen moeten super super beire hard worden. Je plaats mal boven mal, best de ene net iets kleiner als de andere zoals een piramide. Je gaat mal na mal vullen en compacten. Wat kan je als mal gebruiken? Alles waar je zand in kan aanstampen en makkelijk kan verwijderen. Zoals speelgoed bakken (met of zonder bodem), emmers, vuilnisbakken, cakevormen (of de kleinere zandvormen),...Hoe maak je grotere mallen? Nagel gewoon vier brede latten aan elkaar. Hoe breder, hoe meer zand je kan gebruiken, hoe harder je kan compacten en hoe steviger je sculptuur.

Stap 3: je gaat vormen uitsnijden.

Wanneer je de mallen weghaalt, blijft er als alles goed loopt, een plak zand overeind staan. Uit deze vorm ga je zand weghalen zodat je een figuur overhoudt. Dit kan je best doen met truweel, voegers, kleine zandschepjes of lepels. Als je met meerdere mallen boven elkaar werkt, laat de onderste mal dan nog staan. Haal eerst de bovenste weg, bewerk het zand, haal dan de volgende mal weg enz...

BEGELEIDERSTIPS

Wanneer je voor een figuur gaat kiezen om uit te werken, hoef je niet steeds herkenbare figuren te kiezen zoals paarden of koningen en dergelijke. Het is voor kinderen eenvoudiger om mee te werken aan abstracte modellen, geometrische figuren of functionele dingen zoals een knikkerbaan. Laat de kinderen voldoende experimenteren. Begin met kleine mallen en bouw op naar steeds grotere modellen. Niet elk zand is even geschikt. Wit zand lost bvb. gemakkelijker. Het hangt er een beetje van af hoe hoog je zal kunnen gaan ...



Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

ZWEVEN MET FIGUREN.

KLEEDJE / AANBRENG

Tamara en Adri Van Dijk, twee Nederlanders uit het grootse Amsterdam, komen vandaag afgezakt naar NederBelgië om hun ervaring in teambuilding op onze groep toe te passen. Met een vet Hollands accent doen ze veel te positief!

MATERIAAL



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

Zweeffiguren zoals bal, kubus of piramide. Zweeffiguren zijn speelmaterialen die bestaan uit parachutestof. Ze zijn licht en laten geen lucht door. Deze zweeffiguren zijn in tegenstelling tot de parachute niet open maar volledig dicht. Je kan ze opblazen met een normale pomp of compressor.

SPEELIMPULSEN

- Eerste contact: maak een kring en speel de zweeffiguur rond. Laat iedereen de figuur vastnemen en doorgeven, niemand mag overgeslagen worden. Na een aantal toertjes zet iedereen een paar stapjes achteruit. In een volgende stap gaat de figuur steeds sneller door.
- Luchtdoop: op dezelfde manier doorgeven maar boven het hoofd.
- Kringbubus: overgooien naar de overkant van de cirkel zonder de grond te raken.
- Zigzag: vraag de kinderen om in een zigzag lijn te staan. Lanceer de figuur. De figuur gaat voort door het steeds naar de overkant duwen. Als de lijn is afgewerkt, ga je gewoon in de andere richting terug. In een tweede ronde doet elk een (verschillend) geluidje.
- Djoef van de week: iedereen staat op een rij met gezicht naar de begeleider, zij krijgen een djoef van de kubus (op volle kracht)!
- De grond is taboe: de figuur mag de grond niet raken. Hoelang houden we hem in de lucht? Variaties: de begeleider is taboe, hij mag de kubus niet raken, wij moeten hem tegenhouden.
- Ontwijkkerke: twee kinderen komen in een kring staan. Zij mogen niet geraakt worden door de figuur. De mensen in de rand proberen op hem de gooien. Je kan beginnen met een grote cirkel die stapje na stapje kleiner wordt.
- Zweefteef: zo hoog mogelijk laten zweven, zo lang mogelijk laten zweven, zo ver mogelijk laten zweven
- Katapult: twee groepen staan tegenover elkaar en stoten de figuur om beurt naar de andere groep. Je moet gaan staan waar de figuur de grond (of de groep) raakt. Zo ga je door tot er een groep niet meer aan de overkant geraakt.
- Indiana Jones: Indiana Jones zit gevangen in een graftombe. De enige uitgang wordt versperd door een rotsblok dat op en neer beweegt door een eeuwenoud mechanisme. Twee vrijwilligers halen de figuur op en neer (tegen de grond, in de lucht,...) Iedereen moet eronderdoor tuimelen zonder geraakt te worden. (Anders ben je plat)
- De bevalling: de kinderen gaan per twee staan met de handen bij elkaar (en dat moet zo blijven). De begeleiders duwen de figuur er onderdoor...
- De overkant: baken twee even grote, aan elkaar grenzende stukken terrein af. In het midden van het afgebakend stuk, trek je een lijn of markeer de helft. Laat de figuur los in het midden, de groep die als eerste de figuur over de lijn kan duwen, wint. Variatie: baken twee stukken af op jullie terrein die een eindje uit elkaar liggen. Wie als eerste de figuur in het kamp van de andere...
- Verstopperkje: wie krijgt de figuur verstoep zodat de andere hem niet vinden (zonder leeg te laten lopen!)

BEGELEIDERSTIPS

Dit is een activiteit die bij uitstek dient om met een ploegje kinderen samen te werken en samen te spelen. Je zal zien, ze zullen enthousiast doen. Het is belangrijk dat je het positief houdt en niet begint te roepen als de kinderen zich even laten gaan. Maak eerder goeie afspraken zodat je toch de groep kan aanspreken zonder er steeds boven te moeten gaan. Bvb. 'Als we een fluitsignaal geven, leggen we de figuur op de grond en gaan we er in kring rondstaan en dan leg ik het volgende spelletje uit.' Zorg dat je er zelf plezier in hebt.



Dit maf speeldje is afkomstig van www.speeldje.be

ANIMATIEFILM VAN KLEI.

KLEEDJE / AANBRENG

Een regisseur heeft geen geld meer om acteurs te betalen. Zijn vorige film was een flop en hij krijgt geen geld meer voor een decor, acteurs, belichting, opnamemateriaal,... Hij klopt bij jullie aan de deur om hem te helpen toch nog een film te maken.

MATERIAAL



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

klei, karton, spotjes, een halogeenstraler of andere straffe lampen, een fototoestel, een computer,...

SPEELIMPULSEN

Door allerlei foto's achter elkaar te plakken, kan je met het juiste programma (Windows Movie Maker of equivalent) een fijn filmpje in elkaar boksen. Je neemt dan telkens van op een vaste plaats (heb je eventueel een statief?) een foto en maakt een kleine verandering in de scène. Wanneer je dit aan elkaar rijgt, krijg je de illusie van een bewegend beeld. Daar kan je heel ver in gaan en veel variaties in maken!

Stap 1: een scenario

Zet jezelf rond de tafel met het groepje kinderen dat besloten heeft om mee te werken. Eerst moet je een verhaaltje verzinnen. Bedenk een thema: in welke tijd en plaats gaat het verhaal door? Wanneer je hier een keuze in gemaakt hebt, moet je gaan bepalen wat er zal gebeuren. Stel de volgende vragen: Welke personages zijn er? Wie is het hoofdpersonage? Wat gebeurt er? Welk probleem krijgt het hoofdpersonage? Op welke manier krijgt het hoofdpersonage het moeilijk? Wat lukt er niet? Wat is het hoogtepunt? Wanneer wordt het conflict het grootst? Wanneer valt de clou van de grap? Hoe wordt het hoofdpersonage van zijn probleem verlost? Wie helpt hem? Hoe eindigt het verhaal?

Stap 2: een decor

Bouw een scène na. Maak een achtergrond van karton. Maak kleien attributen om door te lopen: een huis, een boom, een koe in de wei!?! Je bent klaar wanneer alle elementen aanwezig zijn behalve je hoofdpersonage.

Stap 3: de acteurs

Maak wat klei-figuren. Zorg dat de klei warm genoeg gekneet is zodat je hem een beetje kan plooiën zonder dat hij breekt, wanneer je de bewegingen simuleert. Wanneer er kinderen sneller klaar zijn, laat hen dan het hoofdpersonage perfect namaken zodat je eventueel een stand-in kan gebruiken wanneer het hoofdpersonage een ongeluk krijgt. (Hij valt bvb. van tafel waarbij zijn hoofd in zijn romp verdwijnt.)

Stap 4: opnames

Volg het verhaal en laat de klei het werk doen. Neem foto na foto, telkens met een beweging of actie. Laat de kinderen de figuren bewerken. Wanneer er een stukje breekt, kan je met een smeerbeweging (net zoals je choco op een boterham smeert) retoucheren. Gebruik de eigenschappen van klei om de film leuker te maken (bvb. de figuur loopt ergens tegen, maak dan aan snee in de klei of plat hem af)

Stap 5: de afwerking

Laadt de foto's in een computer en gebruik je programma om de foto's aan elkaar te kleven. Misschien kan je er een stem boven opnemen of een stukje filmmuziek gebruiken. Of een introductiescherm maken met de titel en de acteurs

Stap 6: het showmoment

Wanneer in stap 4 niet iedereen werk heeft, kan je de rest laten bouwen aan de cinemazaal. Het gezellig inrichten voor de andere kinderen zal een meerwaarde brengen aan jullie spektakel. Verzamel iedereen, doe het licht uit en geniet!

BEGELEIDERSTIPS

Trap niet in de valkuil om al het werk zelf te doen. Het doel is niet een perfect filmpje te krijgen maar om een leuke activiteit te doen. Mislukt het, dan heb je je toch geamuseerd. Maar als jij al het werk doet, vervelen de kinderen zich. Laat ze werken en gebruik hun impulsen en ideeën om het product die extra touch te geven.



Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

BINGO TENNISBALLEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Grijze pruik, debardeurke, wandelstok, een vals gebit, een dikke bril en een breekbaar stemmetje; de oudjes zijn daar! Al een heel jaar zitten de oudjes van het rusthuis te wachten op hun dag van het jaar, heiliger dan kerstmis, plezieriger dan een wafelbak. Het is tijd voor de BINGO-AVOND!

MATERIAAL



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

Tennisballen, een (bij voorkeur) ronde bak of kooi (dan gaan de ballen makkelijker rond), een microfoon, bingo-bladen, tafels en stoelen (hoewel niet noodzakelijk), een podium of opstapje voor "de ballentrekker" en prijzen zot.

SPEELIMPULSEN

Stap 0: het nummeren van tennisballen

Zorg voor een veertigtal tennisballen. Op elke tennisbal schrijf je in alcohol-stift (permanent marker) in het groot telkens een nummer op voor- en achterzijde. Ok, je bezoedelt de tennisballen maar erg veel kwaad doet dit niet: ja kan nog tennissen, ze rollen nog enz. Niet twijfelen dus, het brengt veel extra speelplezier mee...

Stap 1: wie heeft de eerste 'BINGO'

Maak voor elke deelnemer een blad met willekeurig nummers op. Op dit blad staat niet elk nummer van 1 tot 40. Het blad bevat slechts 25 nummers, gerangschikt in een raster van 5 op 5. Om een bingobal te trekken duid je telkens een andere onschuldige hand aan. De getrokken nummer vink je af op je blad. Vroeg of laat heeft iemand vijf nummers op een rij die al getrokken zijn. Deze persoon scoort een bingo. Hij moet dan rechtstaan en 'BINGO' roepen.

Stap 2: spanning opbouwen

Het wordt al iets interessanter als je per persoon meerdere bladen hebt, waarop je de verschillende cijfers moet wegvinken. Je winstkansen verhogen aanzienlijk! Misschien kunnen ze een extra kaart afkopen bij de bank met breistukjes of krijgen ze gratis een extra kaart bij het bestellen van een stukje taart... uw creativiteit doet het misschien beter.

Stap 3: the ultimate Bingo-boy (of girls)

Wie het eerst tien (of minder) bingo's scoort, mag zich The Ultimate Bingo-Boy noemen. Hij of zij mag als eerst een prijs gaan uitkiezen op de tombola tafel. Mogen wij als eerste prijs een bingoballen-massage voorstellen: Je legt alle bingo-ballen (inderdaad dit zijn de tennisballen ;-) op de grond bij elkaar. Leg The Ultimate Bingo-Boy op de ballen, neem met vier mensen respectievelijk zijn armen en benen vast en wiegel hem zachtjes over de ballen, dit geeft een leuke sensatie op de rug...

Variaties:

Nu je toch genummerde tennisballen hebt, kan je ook hier heel wat spelletjes mee verzinnen, zoals puntentennis (de bal die je mist), puntenpetanque of sudoku spelen in de zandbak.

BEGELEIDERSTIPS

Zet tafel allemaal richting het podium, zodat het lijkt op een examen. Maak de sfeer serieus en serieus, dat maakt het geheel grappig maar ook spannend. Met een echt mooie prijs wordt de betrokkenheid groter!



Dit maf speeldreef is afkomstig van www.speeldreef.be