

# SPEELPLEIN 2.0 AUTOMATISERING.

## KLEEDJE / AANBRENG

Een team wetenschappers uit China komt jullie speelplein automatiseren. Een lopende band hier, een automaat daar.

## MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek [www.materiaalmagazijn.be](http://www.materiaalmagazijn.be)

- Tele-geleide autootjes
- Plakband
- Opdienschotels
- Katrollen en touw
- Materiaal om kettingreacties te bouwen

## SPEELIMPULSEN

### Automatische Vieruurtjes

- Voorzie verschillende tele-geleide autootjes en bevestig daarop plateaus. Deze plateaus vul je met 4-uurtjes. Vervolgens laat je ofwel de kinderen een afstandbediening kiezen en moeten ze de 4-uurtjes naar zich toe rijden OF laat je de animatoren met de autootjes rondrijden en kunnen de kinderen er een koekje proberen grijpen.

- Knutsel een grote 4-uurtjesautomaat waarin een animator plaats kan nemen. Tijdens het vieruur-moment kunnen kinderen dan gebruik maken van de automaat.

### Materiaal automatisch verplaatsen:

- Katrolsystemen

Een katrolsysteem kan je kopen bij het MateriaalMagazijn (of de betere doe het zelf zaak). Het is een soort liftstelsel. Met een katrolsysteem kan je makkelijk materiaal verplaatsen. Zo kan je er een opzetten tussen kampen, kan je er een maken tussen de inschrijftafel en het rugzakjeshok, enz.

- Maak eigen kettingreactie

Bij een kettingreactie breng je één voorwerp in beweging. Dit voorwerp zet op zijn beurt iets nieuws in beweging, enz. Denk bij beweging aan rollende ballen, evenwicht (een wipplank), iets wat omvalt, een veer, iets op wielen, ...

Maar om je echt te laten inspireren moet je eens een echte kettingreactie gezien hebben. Typ in je zoekrobot op het [www](http://www) eens de term 'chainreaction' en sta versteld van de knotsgekke kettingreacties!

## BEGELEIDERSTIPS

Zorg dat je als begeleider weet hoe al het materiaal werkt.  
Kijk op voorhand na of alles werkt.



Dit maf speeldoe is afkomstig van [www.speeldoe.be](http://www.speeldoe.be)