

# SPELEGEM. EEN DORP VOOR EN DOOR KINDEREN.

## KLEEDJE / AANBRENG

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

## MATERIAAL

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

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

## SPEELIMPULSEN

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

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

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

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

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

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

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

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

## BEGELEIDERSTIPS



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

- het is onmisbaar dat je je zelf heel sterk inleeft, om zo de inleving van de kinderen te stimuleren. Durf je fantasie helemaal op hol te laten gaan. Je moet er zelf in geloven.
- geef ruimte aan de deelnemers om in het spel in te stappen.
- geef massa's impulsen om hun fantasie te prikkelen.
- geef daarna voldoende ruimte voor de inbreng van de kinderen, probeer hun creativiteit te stimuleren en hen bij het fantasiespel te betrekken.

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