

HET ELECTRO-EXPERIMENT.

KLEEDJE / AANBRENG

Tuur Acel, een erg verwarde techniker, heeft zitten experimenteren in zijn kelder en heeft wat uitvindingen ontwikkeld. Bij zijn laatste testen is er wat misgelopen waardoor hij al zijn medewerkers is kwijtgespeeld. Woeps. Tijd voor een nieuw publiek.

MATERIAAL



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

Batterijen, lampjes (met fitting), drukknoppen bv. aan/uit knop van een licht, elektriciteitsdraad, striptang, zoemer, oude elektrische apparaten, dikke ijzerdraad, dunne ijzerdraad, lijm, karton, splitpennen,...

SPEELIMPULSEN

Quizknop: met een lichtknop, een elektriciteitsdraad en een lampje kan je echte afdrukkknoppen maken voor je quiz. Heb je graag een gekleurd lampje? Dan kan bijvoorbeeld wat glasverf of crèpepapier een oplossing bieden. Heb je een echte 'stroomkenner' in huis, dan kan je er zelfs voor zorgen dat er maar één lampje kan branden zodat er geen discussie is over wie nu het snelst heeft afgedrukt.

Bibberspel: Je neemt een platte batterij. Aan het ene uiteinde maak je een stuk ijzerdraad met een oog. Voor het handvatje gebruik je best tape, kwestie van niet op het onverwacht aan d'n ellentrik te hangen. Aan het andere kant van de batterij voorzie je een lampje of een zoemer. Na het lampje komt het eigenlijk bibberspel. Daarvoor monteert je een dik stuk ijzerdraad op bijvoorbeeld een houten blok of kistje. Je buigt de ijzerdraad in een willekeurige figuur. Je kan rustpunten inbouwen door stukjes tape te gebruiken.

Wie brengt het bibberspel het snelst tot een goed einde? Wie heeft het minste aantal pogingen nodig? Of een race met twee identieke spellen.

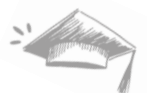
Variatie: je kan het bibberspel ook vervangen door een schoendoos. Uit het deksel knip je een figuur uit en je bekleeft het deksel met aluminiumfolie. In de schoendoos leg je kleine voorwerpen. Het stuk ijzerdraad met oog vervang je door een pincet. Op die manier maak je je eigen dokter bibberspel.

Hersteldienst: een oude wekker, een fietslicht, en ander oud materiaal en het werkt niet meer! Krijgt iemand de dingen terug aan de praat? Of vijs alles uit elkaar en dan terug in elkaar als een puzzel voor gevorderden. Of twee ploegjes de onderdelen van een toestelletje geven à wie laat het fietslicht als eerste branden?

Maak je eigen elektrospeel: bedenk wat vragen en antwoorden en kleef die in twee kolommen op een stuk karton. Duw naast elke vraag en elk antwoord een splitpen in het karton. Verbind op de achterkant de splitpennen van de vragen met de splitpennen van de juiste antwoorden met een stukje elektriciteitsdraad. Maak een stroomkring met nog meer draad, een batterij en een lampje. Laat de uiteinden van de draden loshangen. Als je met de uiteinden van de draden de splitpennen bij de vraag en het antwoord raakt dan brandt het lampje als je de juiste keuze hebt gemaakt.

Inbraakalarm: knip twee stukken karton uit. Plak er aluminiumfolie omheen en maak aan één kant een gat in het karton. Plak de twee stukken karton op elkaar, maar wel met rietjes ertussen. De stukken karton mogen elkaar net niet raken. Maak een stroomdraad aan elk stuk karton vast. Verbind de twee draden met de batterij en de zoemer (of het lampje met fitting)

BEGELEIDERSTIPS



Zorg dat je iemand hebt rondlopen met wat basiskennis elektriciteit. Er zijn echt dingen die te gevaarlijk zijn. Probeer met batterijen te werken waar het kan. Recht opstaand haar kan leuk zijn maar liefst met een potje gel...

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

LICHT(E) MAGIE.

KLEEDJE / AANBRENG

Ozzy, de kleine tovenaars heeft de zaklamp en camera van zijn papa tijdelijk geleend. Hij is van plan om deze namiddag zijn tovertechnieken te oefenen en gaat mensen veranderen in engeltjes, duivels en andere gekke figuren.

MATERIAAL



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

- Donkere ruimte
- Fototoestel waarbij je de sluitertijd kan aanpassen (verlengen)
- Tafel of camerastatief
- Veel zaklampen en andere lichtgevende spulletjes
- knutselmateriaal: papierplakband, crèpepapier, scharen,...

SPEELIMPULSEN

- Laat de kinderen wennen aan de donkere ruimte. Laat ze in groepjes en met heel veel zaklampen de donkere ruimte verkennen. Je kan ze eventueel voorwerpen laten zoeken.

Eenmaal ze gewend zijn aan de donker kan je van start gaan. Plaats een fototoestel met lange sluitertijd in de ruimte en laat de kinderen één voor één met een zaklamp (of iets anders dat licht geeft) bewegingen maken voor de camera. Die bewegingen worden opgenomen door het fototoestel. Het eindresultaat zijn prachtige foto's gemaakt met licht.

Je begint best eerst met enkele cirkels en lijnen. Wanneer iedereen de techniek beet heeft kan je verder gaan.

- Je kan dingen schrijven met licht. Je eigen naam, de naam van het speelplein, hartjes,...
- Werk met verschillende kleuren licht. Je kan hiervoor crèpepapier op je zaklamp kleven.
- Vervorm menselijke figuren. Ga met je zaklamp rond een persoon zijn/haar silhouet. het lijkt alsof je figuur omgeven wordt door licht. Daarbij kan je variaties aanbrengen door bijvoorbeeld vleugels, een staart, een kroon,... te tekenen met licht.

Op het www vind je tal van leuke voorbeelden. Typ in je zoekrobot 'licht kunst' of 'light art' of 'fotografie lange lichtinval'

BEGELEIDERSTIPS

- Kinderen, en zeker de echt kleine moeten vaak wat wennen aan het donker. Enkele korte spelletjes kunnen drempelverlagend werken.
- Een camera kan duur speelgoed zijn. Maak hierover goede en duidelijke afspraken met de kinderen.
- Ben je van plan om met crèpe-papier te werken? Controleer dan eerst of je lichtbron geen warmte ontwikkelt. Crèpe-papier kan vuur vatten.



Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

MAKEY MAKEY, SO NICE THEY NAMED IT TWICE.

KLEEDJE / AANBRENG

Annann, fan van al wat dubbel is, heeft zich jaren geamuseerd met haar TomTom. Maar ondertussen heeft ze de hele wereld gezien. Nu heeft ze nieuw speelgoed gevonden waar ze de wereld mee wil veranderen: de Makey Makey.

MATERIAAL



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

- Computer
- Beamer
- Elektriciteit
- Verschillende materialen om als navigatie te gebruiken

SPEELIMPULSEN

Startactiviteit:

- Eenvoudige online spelletjes (genre pacman), waarbij je de pijltjestoetsen vervangt door groenten, fruit, emmers met water...

De Makey Makey is een toestel dat er voor zorgt dat de toetsen op je computer kunnen vervangen worden door alles wat een beetje geleid, zoals metalen en fruit.

De Makey Makey maakt deel uit van het hoogtechnologisch pakket in ons Fablab Junior project (www.fablabjunior.be). Meer voorbeelden en maffe ideeën vind je op www.makeymakey.com

Startactiviteit

- Eenvoudige online spelletjes (genre pacman), waarbij je de pijltjestoetsen vervangt door groenten, fruit, emmers met water...

Speelimpulsen

- Speel geen Flappy Bird, wees Flappy Bird

Je legt een natte doek op de grond. Als jij er op springt, vliegt de flappy bird omhoog

- Racesimulator

Met behulp van wat aluminiumfolie kan je echt werkende pedalen en een stuur maken.

- Geluidseffecten bij de animatie

Verbind je medespelers of attributen met een soundboard. Elke aanraking zorgt voor een ander geluidje.

- Een alarm in je kamp

Je kan natuurlijk een klassieke struikeldraad met kletterende blikken opzetten, maar het wordt nog cooler als er bij aanraking van de draad een loeiende sirene afgaat!

- De mogelijkheden zijn eindeloos. Spreek de creativiteit van de kinderen aan. Laat ze ook volop experimenteren met nieuwe materialen.

BEGELEIDERSTIPS

Wil je hiermee als speelplein aan de slag maar weet je niet goed hoe? Aarzel dan niet om contact op te nemen met de Vlaamse Dienst Speelpleinwerk.



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

RADIO KABAAL OP VERPLAATSING.

KLEEDJE / AANBRENG

Radio Kabaal is op het speelplein neergestreken. De manager van de kinderradio vond dat de radio te ver van de luisteraar afstand en heeft daarom beslist om tussen de kinderen zelf radio te maken.

MATERIAAL

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

- Alles om radio te maken: computer, muziek, microfoons, boxen, muziek, aansluitkabeltjes, ...

SPEELIMPULSEN

Vandaag wordt een speciale editie, want de radiozender bestaat 10 jaar!

- Radio Kabaal opent telkens de dag met een nieuwsoverzicht. Helaas zijn de journalisten en nieuwslezers gevelde door de griep. Enkele kinderen worden op pad gestuurd om het nieuws van de dag te verzamelen. Een nieuwe nieuwslezer wordt aangeduid/verkozen. Nieuwslezers moeten heel goed kunnen gorgelen met water en hun stem oefenen. Heb je teveel kandidaten, maak er een wedstrijd van of lees het nieuws per item voor. Het nieuws over de sport en het weer krijgen een aparte presentator.

- De kinderen mogen zelf kiezen welke muziek er gedraaid wordt. Een plaat kan aangevraagd worden door te bellen naar de presentator (met een echte telefoon of een nep-exemplaar). De postbus doet ook nog steeds dienst om liedjes aan te vragen. Voor de allerkleinsten kunnen foto's van de artiest helpen om een keuze te maken.

- Een reporter ter plaatse gaat een kijkje nemen in de zandbak en brengt live verslag uit!

- Er worden interviews afgenomen met kinderen, ouders, de poetsvrouw, de speelpleinverantwoordelijke. Op de radio mag je alles vragen wat je wil.

- Neem het schoonmaakkarretje bij de hand of zoek een winkelkar/bolderkar en ga op stap met je mobiele radio.

- Op de radio worden af en toe ook wedstrijden georganiseerd. De tiende beller krijgt een concertticket. Er wordt een meat&greet verloot onder de fans van Justin Bieber

- K3 komt op bezoek in de studio om hun nieuw lied voor te stellen

- Er wordt een karaoke-wedstrijd georganiseerd.

- De files worden voorgelezen. Zo weet iedereen meteen hoe lang het aanschuiven is bij het go-cart-parcours.?

BEGELEIDERSTIPS

Laat de kinderen gerust zelf met de radio-apparatuur werken. Dat maakt het veel interessanter. Maak duidelijke afspraken om een goede omgang met het materiaal te verzekeren. Afhankelijk van de leeftijd kan je de kinderen meer of minder zelf in handen laten nemen.



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

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

- 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 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 speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

SPEELPLEIN IN DE TOEKOMST — ANNO 2027.

KLEEDJE / AANBRENG

Als de tieners aankomen op het speelplein, merken ze dat ze in de toekomst zijn aangekomen. De animatoren van het speelplein van de toekomst hebben allerlei technologische hoogstandjes tot hun beschikking. Smartphones, tablets, speelpleincomputers, een ingebouwd GPS-systeem ...

MATERIAAL



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

Smartphones, tablets of pc's, Wifi, een stoel, walkie-talkies, opladers voor je GSM/powerbank

SPEELIMPULSEN

We testen of we op het speelplein van de toekomst ook nog zalige avonturen kunnen beleven. Alles gebeurt uiteraard digitaal!

- Bij de start van een speelpleindag in de toekomst worden de aanwezigheidslijsten niet afgeroepen zoals gewoonlijk. Iedereen moet zijn naam sms'en naar een projectiescherm in het lokaal. Op die manier zie je meteen wie er aanwezig is. (www.mentimeter.com biedt verschillende manieren om vragen te stellen aan een publiek. Je kan deze website hier goed voor gebruiken)
- Het speelplein van de toekomst speelt niet zomaar verstoppertje. Eén iemand gaat zich verstoppen met een walkie-talkie en de rest van de groep zoekt met de tweede walkie-talkie. De verstopte geeft af en toe tips door. Speel dit in kleine groepjes een aantal keer zodat iedereen zich eens kan verstoppen.
- Verstoppertje spelen via snapchat kan ook fijn zijn. De verstopten sturen een foto van hun schuilplek naar de zoeker. Die gaat op zoek.
- Er werd een moord gepleegd op het speelplein. Via verschillende QR-codes die verstopt zitten op het speelplein komen de inspecteurs erachter welke personen verdacht zijn. Even scannen met een smartphone en de onderliggende website of facebookprofiel komt tevoorschijn. Door te bellen naar bepaalde personen en te skypen met kinderen van het naburige speelplein, kunnen nog meer tips verzameld worden. Op die manier vallen alle puzzelstukjes in elkaar en wordt de moordenaar gevat.
- Ondertussen hebben de animatoren ontdekt dat er in de buurt van het speelplein enkele schatten verstopt zitten. Via de Geocaching app hoef je zelf geen schat te verstoppen, maar ga je op zoek naar kleine schatten die je aan de hand van coördinatoren moet zoeken. Maak een (live) verslag van je tocht op sociale media. De ploeg met de meeste likes of volgers én gevonden schatten is gewonnen.
- Op de speelplein-TV wordt een 'nieuw' spel gespeeld. Ergens in het dorp staat een stoel verstopt. De plaats van de stoel moet geraden worden door goed te kijken naar het beeld van de stoel en de elementen in het landschap. Wie het eerst op de stoel zit met een bepaald voorwerp wint de wedstrijd!
- Het einde van de speelpleindag wordt afgesloten zoals hij begon. Via een sms wordt op het projectiescherm getoond wat de kinderen van de speelpleindag vonden. Willen ze morgen terug naar het speelplein van de toekomst?

BEGELEIDERSTIPS

- Dit speeldreef is vooral bedoeld voor de tieners.
- Je besteedt best wat tijd aan de voorbereidingen van deze activiteit. De tips voor de moord bereid je op voorhand voor. Je kiest zelf hoe de inspecteurs de tips verzamelen.
- QR-codes maak je aan via een gratis QR-code generator op het internet.



Dit maf speeldreef is afkomstig van www.speeldreef.be