

ACROBAAT HET NIET, DAN SCHAADT HET NIET! ACROBATIE VOOR BEGINNERS.

KLEEDJE / AANBRENG

Het circus is natuurlijk een evident kleedje. Vooral beresterke en zwijgzame Russen zijn ideaal als acrobaten.

MATERIAAL



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

Louter menselijke lijven. Voorzie turnmatten als je geen zachte ondergrond (gras of zand) hebt.

SPEELIMPULSEN

Opwarmers: Doe eerst wat vertrouwensspelen. Je kan ook koprollen en radslagen maken, handenstand doen of trampoline springen.

Tankrollen: Per twee. Kind 1 ligt op zijn rug. Kind 2 plaatst zijn voeten aan weerszijden van kind 2. Beide partners grijpen elkaars enkels vast. Kind 1 buigt zijn knieën en zet zijn voeten langzaam en gespreid op de grond. Kind 2 houdt de armen gestrekt en buigt ze pas nadat kind 1 zijn voeten op de grond geplaatst heeft. Kind 2 plaatst de voeten van kind 1 en maakt een koprol. Kind 1 komt recht en de tank rolt verder.

Duizendpoot: Ga met twee (of meer) achter elkaar zitten, de benen gespreid en dicht tegen elkaar aan, Op het teken kantel je naar rechts. De achterste wordt op die manier het voorste deel van een rups en ligt met de benen schrijlings over de rug van de achterste. Proberen met een ganse rij! Als de achterkant van de rups nu de benen strekt en recht komt, kan de voorste met een koprol doorrollen.

A/B: Iedereen gaat in een kring staan en krijgt afwisselend de letter A en B. Iedereen haakt in elkaar met de armen. Op een teken leunen de 'A's' naar voor en de 'B's' houden hen tegen door zachtjes naar achter te leunen. Dan wisselen van rol.

(Muur)steun: Iedereen steunt met z'n hand(en) tegen een muur. Probeer om zover mogelijk van de muur te geraken. Doe daarna hetzelfde met twee mensen.

V-spreidstand: Per twee ga je tegenover elkaar staan met de tenen tegen elkaar. Neem elkaars hand vast en ga uit elkaar hangen. Laat één hand los.

BEGELEIDERSTIPS



Leg je opdrachten rustig en duidelijk uit. Zorg voor een opbouw. Zorg dat iedereen 'ns kan proberen. Schakel kinderen in als helper van elkaar. Geef vooral 'gemakkelijke' opdrachten die binnen het bereik van iedereen liggen. Hou de groep klein genoeg, anders verlies je kinderen uit het oog. Zorg ervoor dat de kinderen niet te wild staan.

Hier staan slechts een paar ideeën. Wil je meer doen met acrobatie dan bestaat er een schitterend boek: Leper, R. & Van Maele, I (2001). Circus op school. Leuven: acco.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

AFVALPAINTBALL.

KLEEDJE / AANBRENG

In het dorp zijn er 2 rivaliserende afvalverwerkingsbedrijven actief. Zij geloven beiden dat zij het beste zijn in hun vak.

MATERIAAL



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

Afvalmateriaal van het speelplein + extra spelmateriaal afhankelijk van hoe jullie het spelidee vorm geven.

SPEELIMPULSEN

De twee rivaliserende afvalverwerkingsbedrijven proberen elkaars fabriek te saboteren door de machine te raken! Als de machine kapot is, heeft hun eigen fabriek immers voorsprong. Ze moeten ook opletten van de kwaliteitscontroleur. Hij bezoekt af en toe hun bedrijf en dus moeten ze ervoor zorgen dat hun bedrijf steeds in orde (niet bevuild) is!

- Kleed je in als vuilnisman. (kettingen van afval, fluokleren en een laagje vuil op je gezicht)
- Maak een kamp van afval.

SPEL: Verdeel de groep in 2:

- Ze moeten proberen om elkaars machine (een roos op papier) te bevuilen met verf, maar weten bij aanvang niet waar het kamp van de tegenspelers zich bevindt.
- Ze kunnen op het terrein ook afval vinden dat voor een bepaalde code staat. Afhankelijk van welk soort afval, kunnen ze het andere team verzwakken of kunnen ze zichzelf verbeteren.
- Ze kunnen hun concurrentiestrijd volgen op een centrale plek waar een grafiek constant verandert.
- Bovendien loopt er ook een kwaliteitscontroleur rond. Als deze hun kamp vindt én ziet dat hun roos bevuild is, krijgen ze een slechte evaluatie en daalt ook de waarde van hun bedrijf! Ze kunnen zichzelf uit de problemen halen wanneer hun roos bevuild is door afval te verzamelen en te sorteren!

BEGELEIDERSTIPS



Het is belangrijk dat het afvalmateriaal achteraf nog gesorteerd kan worden.

Dit spelidee is geïnspireerd op een ecoshizzelactiviteit van speelplein Evergem. (zie www.ecoshizzel.be.)

Dit maf spelidee is afkomstig van www.speelidee.be

FREESTYLE. VERBLUFFENDE MOVES MAKEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Oefen zelf enkele moves en begin die gewoon te doen. Wedden dat er een aantal kinderen komen vragen om het ook te leren? Zet een leuk muziekje op en je bent vertrokken.

MATERIAAL



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

Voor iedereen een frisbee, muziekinstallatie.

SPEELIMPULSEN

U raadt het al, ook deze hebben we niet zelf uitgevonden. Free style is ook zo'n officiële sport. Op www.frisbeesport.nl vind je wat inspiratie, maar vooral op www.freestyledisc.org vind je heel veel informatie.

Toegeven, free style lijkt ons echt voer voor gevorderden. We vragen ons ook af of je met de zomergadget-frisbees veel van die toeren kan uitvoeren. Maar toch zijn een aantal speciale werp- en vangtechnieken best cool om wat te oefenen. Een beetje zoals jongleren, eigenlijk.

Zet een leuk deuntje muziek op en oefen vooraf wat met de begeleiding. Zo kan je de verschillende *moves* voortonen aan de (oudere) kinderen. Misschien slaat het wel aan bij de tieners en zijn die vertrokken voor een stevige portie free style.

BEGELEIDERSTIPS



Kies goed uit welke bewegingen je eerst aanleert. Als je te moeilijk van start gaat dan speel je misschien snel het enthousiasme kwijt. Zorg er ook voor dat je met de kinderen bezig bent, en niet zelf de hele tijd staat te oefenen ;-).

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

FRISBEEKAMPIOEN. INDIVIDUELE RECORDS.

KLEEDJE / AANBRENG

Kinderen die willen kunnen zich inschrijven voor de Frisbische Spelen. Laat ze ook land kiezen dat ze verdedigen en eventueel een naam fantaseren. Maak een olympische vlag, een erepodium, medailles,...

MATERIAAL



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

Frisbees, chronometer, rolmeter, houten latten,...

SPEELIMPULSEN

Ja hoor, ook dit is zo'n officiële frisbeesport. Je vind de spelregels op www.frisbeesport.nl. Klik op 'documenten' en van daar naar 'brochures'. Dit onderdeel heet 'field events' in de vaktermen. Op het speelplein speel je best een vereenvoudigde versie.

- Zover mogelijk gooien. Vanaf een bepaalde startlijn proberen de deelnemers hun frisbee zo ver mogelijk te kijken. (Het wereldrecord is zo'n 200 meter!)
- Mikken: Maak met pannelatten een frame van twee meter op twee meter. Laat de deelnemers vanuit verschillende punten mikken naar het frame.
- Zolang mogelijk in de lucht. De deelnemers moeten de frisbee omhoog gooien en met één hand terug opvangen. Bedoeling is om de frisbee zo lang mogelijk in de lucht te houden.
- Gooi-loop-vang. De deelnemers proberen hun frisbee zo ver mogelijk weg te gooien, er achteraan te lopen en terug op te vangen.

BEGELEIDERSTIPS



Eventueel kan je deze activiteit integreren in een ruimere alternatieve Olympische spelen of een in themanamiddag waarbij de kinderen allerlei activiteiten kunnen doen met een frisbee.

Dit maf speeldreef is afkomstig van www.speeldreef.be

GEZELSCHAPSPELEN IN HET GROOT.

KLEEDJE / AANBRENG

De meeste gezelschapsspelen zitten al in een thema dat je kan overnemen of die jou kan inspireren tot een bepaalde inkleding.

MATERIAAL



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

Afhankelijk van het concrete spel. Bij het MateriaalMagazijn kan je ook een reuze versies kopen van bekende gezelschapsspelen zoals vier op een rij, jenga, mens-erger-je-niet,... Je kan er ook grote dobbelstenen kopen. Je kan ook reuze pionnen knutselen en op oude tapijten kan je zelf spelborden schilderen (Twister, bijvoorbeeld).

SPEELIMPULSEN

De klassiekers: Een aantal klassieke spelen worden vaak in 't groot gespeeld: stratego, monopoly, ganzenbord, mens-erger-je-niet, levensweg, zeeslag, betoverde doolhof, risk... Maar d'r is nog veel meer onder de zon!

Pac-man: Ken je nog het klassieke computerspelletje? Tekenen met krijt een doolhof van lijnen op de grond. De kinderen mogen enkel op de lijnen lopen. Op de lijnen liggen een heleboel 'bonussen' die de kinderen proberen te bemachtigen. Maar ze kunnen ook een 'spook' tegen komen. Dan veranderen ze zelf in spook, maar kunnen ze geen bonussen meer oprapen.

Gezelschapsspelen zonder winnaars: Het Duiste merk HABA heeft een aantal schitterende gezelschapsspelen uit die kinderen laten samenwerken. 'Boomgaard', bijvoorbeeld, een kleuter-klassieker en een schitterende inspiratie. Je kan deze spelen o.a. kopen bij de Krokodil (www.krokodil.be).

Alternatieve spelen: Er bestaat een enorme schat aan fantastische 'alternatieve' gezelschapsspelen: de Kolonisten van Catan, Take Five, Koehandel, De grote Dalmuti, Boonanza, Weerwolven van Wakkerdam,... Je vindt een enorme 'speldatabase' op de site van het Vlaams Spellenarchief: www.vlaams-spellenarchief.be. Met spelregels, recensies,... Probeer ook 'ns een dergelijk spel uit te vergroten. Vaak kan je veel spelregels overnemen. Meestal moet je het spel 'actiever' maken en de kinderen meer laten 'samenwerken'.

Tactiek en strategie: We ontdekten in allerlei gezelschapsspelen elementen van 'tactiek' en 'strategie' die je in je spelen kan inbouwen: je startpositie kunnen bepalen, voor dilemma's staan en risico's nemen, investeren en opwaarderen, ruilen, onderhandelen en bondgenootschappen sluiten, beslissingen van anderen kunnen inschatten, onthouden van stappen die al gezet zijn, onverwachte wendingen door lange termijnplanning (één groep heeft stilletjes gespaard en komt nu voor de dag), bluffen, onbekende factor(en) ontdekken, tijdelijk de andere kunnen blokkeren (de andere gedurende één ronde vast zetten, essentiële grondstoffen afnemen of blokkeren),...

BEGELEIDERSTIPS



In de 'wereld' van de gezelschapsspelen worden er ontzettend knappe spelstructuren uitgevonden. Het loont zeker de moeite om je als animator een beetje te verdiepen in gezelschapsspelen. Het is ook gewoon dikke fun om samen met de andere animatoren te spelen! Geniet ervan!

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

GUTS. FRISBEES KUNNEN PIJN DOEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Hier kan je een middeleeuws kleedje geven. De deelnemers vormen de wal van een burcht, de bedoeling is om je wapen boven of door de kantelen te katapulteren.

MATERIAAL



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

Een frisbee, krijt of ander materiaal om twee doellijnen af te bakenen.

SPEELIMPULSEN

En jawel, ook dit is een officiële frisbeesport. Ook hier vind je de spelregels op www.frisbeesport.nl. Klik op 'documenten' en van daar naar 'brochures'. Op het speelplein speel je best een vereenvoudigde versie.

Teken twee doellijnen van zo'n 10 meter lang en op zo'n 10 meter van elkaar. Speel met twee ploegen van zo'n 5 à 7 kinderen. Bij minder of meer kinderen maak je de doellijnen korter of langer. Maak je groepen niet te groot, om het spel boeiend te houden.

Spreek af welke ploeg begint. Om beurt wordt de frisbee van de ene ploeg naar andere gegooid. Wie de frisbee kan opvangen, gooit 'm terug. De uitdaging is om de frisbee voorbij de andere ploeg te gooien. De belangrijkste regel is wel dat je de frisbee steeds binnen het bereik van ten minste één tegenstander moet gooien. Als je te hoog of te ver naast de tegenstander gooit dan telt je punt niet.

Je mag de frisbee opvangen met twee handen. Het spel wordt moeilijker als je de frisbee maar met één hand mag opvangen.

De teams mogen nooit voorbij de eigen doellijn komen.

Wie het eerst 11 punten scoort wint. Wissel van kant zodra een ploeg 6 punten heeft.

BEGELEIDERSTIPS



Maak je doellijnen korter of langer en leg ze dichterbij of verder van elkaar om de optimale uitdaging te bereiken.

Dit maf speeldoe is afkomstig van www.speeldoe.be

IK KOE VAN JOE! EEN MELK-TEST.

KLEEDJE / AANBRENG

Enkele vaste caféklanten vervelen zich een beetje. D'r is echter niets anders om je mee te amuseren dan een stapel bierkaartjes... Wat kan je daar mee doen?

MATERIAAL



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

Melk, bekertjes, knutselmateriaal, plasticen handschoenen,...

SPEELIMPULSEN

De deelnemers krijgen elk een bekertje. Vul één bekertje met echte melk. De kinderen bestuderen de melk en proberen dan met water, verf, lijm,... zo goed mogelijk melk na te bootsen in hun bekertje. Zet alle melkmaaksels op een rij. Tussen de nepmelk staan één of meerdere bekertjes met echte melk. Door te kijken en te ruiken moeten de spelers de echte melk eruit pikken. Wie durft?

Andere speelimpulsen met melk en koeien?

- Voor een **gorgelkoorgebruik** je best melk, dat is zachter voor de keel dan water. Je kan samen liedjes gorgelen of een kleine kwis organiseren.
- **Koemelken** met een plasticen handschoen waar je kleine gaatjes in maakt. Of bij een écht beest!
- **De Mooiste Melksnor** maken.
- **Zieke koe:** Als boer ben je heel tevreden over je koeien die zo zuiver loeien. Oefen eens het loeien en vraag dan twee personen naar buiten te gaan. De eerste die terug binnenkomt, Mieke bijvoorbeeld, ga je foppen. Vertel haar dat er een zieke, valsloeiende koe in je kudde zit. Zij moet die opsporen. Laat de kudde luid loeien, maar vermits er geen zieke koe is, zal Mieke die ook niet vinden! Laat haar nu gewoon tussen de anderen zitten, en vraag haar bij de volgende loeien gewoon luidkeels mee te doen. Als de tweede persoon binnen komt, vertel je hetzelfde verhaal en ga je de kudde opnieuw laten loeien. Je hebt echter met de groep afgesproken van diep adem te halen; maar niet te loeien. En wie is dan de enige die voor de ganse kudde wel loeit? Mieke!
- **Hoeveel koeien staan er in de wei?** Neem twee bekertjes en zeg: 'Hoeveel koeien staan er in de wei? Kijk goed!' Voer nu allerlei bewegingen uit met de bekertjes (draaien, omdraaien, tikken,...). Het juiste antwoord: 'Twee koeien.' Het aantal koeien is afhankelijk van het aantal woorden dat je zegt na de vraag: hoeveel koeien staan er in de wei.

BEGELEIDERSTIPS



Zeker de melktest is iets om met wat oudere kinderen te doen.

Dit maf speeldoe is afkomstig van www.speeldoe.be

JEZUS ACHTERNA! OVER WATER LOPEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Kondig aan dat er een klein mirakel zal plaats vinden op het speelplein of in het zwembad. Eénmaal de kinderen het door hebben willen ze natuurlijk meedoen.

MATERIAAL



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

Piepschuim, plakband, touw, plastic, matten, reuzenzwembanden (zien eruit als binnenbanden van tractors) kan je kopen bij het MateriaalMagazijn!, vuilniszakken,...

SPEELIMPULSEN

Piepschuimschoenen: Bind grote stukken piepschuim aan je voeten. Neem een borstelsteel in elke hand. Probeer voorzichtig te 'schaatsen' over het water.

Loopmatten: In een zwembad kan je soms speelmatten krijgen. Als je zelf over een groot ploeterbad beschikt kan je een plastic leggen. Probeer van op de kant zover mogelijk te lopen over het water.

Andere uitdagingen in het zwembad.

Binnenbanden: Met een beetje geluk krijg je in het zwembad een aantal opgeblazen binnenbanden van auto's en vrachtwagens. Je kan een drijvende autoband gebruiken om in te scoren met een bal. Je kan spelen in één doel, of één doel per ploeg.

Vervang de bal eens door één of meerdere sponzen!

Snooker: Leg in de vier hoeken van het zwembad en in de helft van de lange zijden een band en maak twee ploegen. Wie de bal heeft probeert te scoren in één van de zes doelen of geeft de bal door naar een mede water biljarter.

Michelin: Bind een aantal grote banden op elkaar en duik er dan van. Wie kan er langs de binnenkant inklimmen en bovenop staan?

Parachutespringen: Met een vuilniszak ga je op een startblok staan. Spring in het water met de zak ondersteboven zodat die zich met lucht vult. Als je in het water plentst, houd je de lucht binnen door de zak dicht te houden en kan je hem gebruiken als drijver.

BEGELEIDERSTIPS



Ook dit is eerder weggelegd voor wat oudere kinderen. Zorg ervoor dat je ploeterbad zeker diep genoeg is zodat niemand zich lelijk zeer doet.

Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

KAMELEON. FOTOGENIEKE UITDAGINGEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Ontwerp een fotostudio met oude paraplu's en spotjes en dergelijke. Hang advertenties uit: modellen gezocht voor fotoshoot voor een tijdschrift!

MATERIAAL



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

(Digitale) fotocamera, computer met photoshop, printer, tijdschriften, schmink, verkleedkledij, behangpapier, oude gordijnen, effen witte of zwarte lakens,...

SPEELIMPULSEN

Fotoshoot: Koop een aantal hippe tijdschriften. Blader erdoor met de kinderen. Kies enkele knappe reclames uit en probeer die zo perfect mogelijk na te maken.

Perfecte camouflage: Kies een decor van behangpapier of een oud gordijn met leuke kleuren en toffe motieven. De kinderen moeten zich door bodypainting zo goed mogelijk camoufleren tot je bijna het verschil niet meer ziet met de achtergrond.

Fototrucage: Je kan met kinderen allerlei grappige fototrucages doen. Je leest er meer over in het boekje 'Trucagefotografie voor kinderen' van Willemien Mommersteeg, uitgegeven bij Cantecler (Tirion).

▫ Leg enkele effen doeken op de grond. Door tafels, stoelen of kasten op hun kant op de grond te leggen en zelf op de grond te gaan liggen kan je leuke effecten bedenken zoals een kast balanceren op 1 vinger, met je teen op de rand van een stoel staan die met 1 poot balanceert op de rand van een tafel,... Op deze manier kan je ook de gekste acrobatieën nabootsen. Je kan ook jongleren met allerlei voorwerpen. Zorg voor een hoge trapladder om alles goed te fotograferen. Met photoshop kan je de achtergrond wegnemen.

▫ Afgerukt hoofd: Hang twee zwarte doeken horizontaal boven elkaar. Laat ze mooi op elkaar aansluiten. Eén speler gaat voor de doeken zitten en stopt z'n hoofd achter het bovenste doek. De andere speler gaat achter de doeken zitten en komt met hoofd piepen voor het bovenste doek. Je kan nu grappige effecten bedenken waarbij iemands hoofd naast zijn lichaam staat.

▫ Groot en klein: Twee mensen zitten naast elkaar, maar de ene zit verder van de camera dan de andere. Op die manier lijkt hij of zij veel kleiner dan wie dicht bij de camera zit.

Fotogrammen maken: Bij de fotograaf kan je fotopapier, ontwikkelaar en fixeerder kopen. Vraag hoe je foto's ontwikkelt. Maak een donkere kamer. Schik allerlei voorwerpen op het fotopapier en belicht even. Dan ontwikkelen.

BEGELEIDERSTIPS



Deze activiteit richt zich naar wat oudere kinderen. Zoek samen met een kinderen een uitdaging die ze echt tof vinden. Je zal versteld staan met welk enthousiasme en zin voor detail ze proberen de uitdaging tot een goed einde te brengen.

Dit maf speeldoe is afkomstig van www.speeldoe.be

KIEKJES-TOCHT. ZIEN EN NIET GEZIEN WORDEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Mode-ontwerpers zijn op zoek naar jonge modellen om hun creaties te showen in een exclusieve locatie. Deze fotoshoot moet een kopie zijn van de volwassenen.

MATERIAAL



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

Verkleedmateriaal, wegwerp- en of digitale camera's.

SPEELIMPULSEN

De avond voor de kiekjestocht trekken de animatoren naar een vreemde, redelijk grote stad. Ze maken een fotozoektocht door knotsgek verkleed te poseren om een aantal plaatsen in de stad. De tieners worden voor deze zoektocht verdeeld in kleine groepjes. Ze krijgen een wegwerpcamera mee en moeten proberen foto's van hun groep te laten nemen op dezelfde plaatsen als de animatoren. Liefst in dezelfde pose. Ondertussen moeten ze de andere groepjes zoveel mogelijk fotograferen. Ze moeten er natuurlijk zelf voor zorgen dat andere groepjes hen niet op de gevoelige plaat kunnen vast leggen. Dat leidt tot schitterende taferelen zoals tieners die tussen de terrasjes sluipen of snel een winkel binnen duiken...

Met dank aan het speelplein van Herent voor het schitterende idee.

BEGELEIDERSTIPS



Als je de omgeving en/of de tieners niet vertrouwt dan gaat er een animator mee met elk groepje. Anders kan je de groepjes alleen op pad sturen. Stap zelf een paar keer het parcours af, zo kom je alle groepjes tegen en kan je een oogje in het zeil houden. Je blijft zo ook betrokken op de activiteit. Spreek ook een gsm-nummer af waarop de tieners je kunnen bereiken.

Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

LADDERS ZAT. UITDAGINGEN MET LADDERS.

KLEEDJE / AANBRENG

Enkele klusjesmannen hebben opnieuw een opdracht gekregen. Samen trekken ze op pad, maar 't zijn zo'n speelvogels dat er van werken niet veel in huis komt.

MATERIAAL



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

Veel stevige ladders. Kommels. Dobbelsteen. Voor de laddercompetitie: papier, stiften en plakband. Eventueel materiaal dat je nodig hebt voor de kleine uitdagingen: vier op een rij, iets om te balanceren, kwisvragen van Trivial Junior, geluid raden, geblinddoekt proeven, kaartenhuisje bouwen, bekertjes melk om liedjes te gorgelen, een elastiekje vanop je neus tot onder je kin krijgen,...

SPEELIMPULSEN

Overall doorheen met een ladder. Verdeel je groep in ploegjes van vier. Geef elke groep een ladder van zo'n drie meter. Zoek een stukje avontuurlijk terrein. De groepjes proberen zo recht door mogelijk de weg af te leggen. Eventuele obstakels moet je overwinnen met behulp van de ladder. Onderweg kan je ook wat leuke uitdagingen uitproberen:

- Hoeveel treden kan je op zonder dat iemand de ladder vast houdt?
- Iemand zit of ligt op de ladder terwijl je verder gaat.
- Twee kinderen pakken de ladder op aan een kant en tillen de ladder een meter hoog. Loop zoveel mogelijk treden omhoog.
- De ladder ligt op de grond. Iemand staat erop en moet blijven staan terwijl de ladder langs beide kanten wordt opgetild.
- Twee kinderen houden elk een ladder recht, op zo'n halve meter van elkaar. Een kind gaat tussen de ladders instaan en klimt tot op de tweede sport omhoog. Dan laten de vasthouders twee tellen los. Kan je dit ook zonder hulp?

Met de ladders kan je ook laddercompetitie doen. Iedere speler krijgt een kaartje met z'n naam op. Iedereen start op de onderste sport. Zoek een hele boel diverse uitdagingen. Steek er ook een grote factor geluk in, zodat niet altijd de beste wint. De kinderen kunnen elkaar uitdagen. Win je de uitdaging dan ga je op de sport staan boven de andere.

Slangen en ladders in 't echt. Met ladders en kommels kan je een soort avonturenparcours maken in de bomen. Speel per twee. De ene gooit met een dobbelsteen, de andere kan zo een aantal sporten omhoog op de ladder. Zo komt hij/zij op bepaalde 'niveau's' terecht. Maar op bepaalde punten moet je met langs een kommel terug naar een lager niveau. Je moet proberen zo snel mogelijk het hoogste niveau te halen en dan wisselen.

BEGELEIDERSTIPS



Voor de overall doorheen tocht vermijd je best privé-eigendommen. Vraag aan de deelnemers om lange broeken en iets met lange mouwen aan te doen. Deze tocht en ook de reuze 'slangen en ladders' zijn voor een iets ouder publiek. Leg niet té sterk de nadruk op de competitie.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

MEER DURVEN MET EEN EI.

KLEEDJE / AANBRENG

Na de boterberg en het mestoverschot zit de landbouw met een eiteveel. Enkele gefrustreerde boeren brengen hun eieren dan maar naar het speelplein...

MATERIAAL



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

Eieren, knutselmateriaal en waardevol kosteloos materiaal voor de zachte landing, doek, plastic, verf, injectiespuiten voor de actionpainting. Zout. Panty's en kranten,...

SPEELIMPULSEN

Eierwerpen: Het wereldrecord is zonder zeveren, meer dan 200 meter. Een ei naar elkaar smijten, zonder dat het breekt, over 200 meter... je moet het maar doen. Begin dicht bij elkaar en ga steeds verder uiteen. Je kan het ei ook in een oude nylonkous stoppen. Zo kan je het ei nog stukken verder gooien.

Ei in vrije val: Hang een aantal eieren op aan het plafond met wat touw en plakband. De deelnemers moeten een constructie maken om het ei een zachte landing te geven wanneer je het touwtje door knipt. Je kan het ei ook aan de deelnemers geven. Ze moeten het ei straks van de hoogste verdieping laten vallen zonder dat het breekt.

Action painting: Neem uitgeblazen eieren. In een injectiespuitje doe je nu plakkaatverf (met flink wat water erbij). Spuit de verdunde verf per kleur in de eieren. Met deze projektielen kun je nu een schilderij gooien. Je kan ook allerlei katapulten bedenken om de eieren af te vuren. Bewonder hoe de verschillende kleuren mengen en afdruipten. Je kan ook tekeningen of letters op het doek spelden en achteraf wegnemen.

Het ei van columbus: Laat een ei rechtop staan. Laat de kinderen verschillende manieren uitproberen. We geven je alvast twee tips mee: breek zeer zachtjes de meest bolle kant van het hardgekookt ei. Je kan het ei ook stabiliseren met zout. Maak een klein hoopje zout en zet het ei erin recht. Blaas het overtollige zout voorzichtig weg.

Eierhoofden: Leg een ongekookt ei op je hoofd en trek er een oude panty over. Iedereen maakt een knuppel uit krantenpapier. En dan de eieren op elkaars hoofd kapot slaan... Maak je terrein groot genoeg, liefst in een beschut bos, zodat de spelers elkaar kunnen besluipen. Anders is de fun er snel vanaf.

BEGELEIDERSTIPS



Bij de actionpainting plak je best de muur en de vloer af met plastic.
Bij de eierhoofden voorzie je best shampoo en wat handdoeken. Als je achteraf ja haar wast voelt het zeer zacht aan!

Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

MOOSJEN IN DE MODDER.

KLEEDJE / AANBRENG

Enkele werkmannen moeten een put graven. Ze zijn echter op de waterleiding gebotst en die is gebarsten. Met een fantastische modderput tot gevolg...

MATERIAAL



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

Zand, water, schoppen, balen stro of autobanden en plastic om zelf een modderput te maken.

SPEELIMPULSEN

De modderput kan je samen met de kinderen maken. Als je mag kan je een stuk terrein omspitten en overdadig begieten met water. Je kan ook je zandbak slijkerig maken. Gaat dit niet, dan kan je met strobalen of autobanden en een groot stuk plastic, een modderput maken.

Heavy games: Allerlei 'heavy games' krijgen een extra dimensie als je ze in een modderput speelt. In de kring breken, uit de kring breken, vleeshoop, verkrachttertje, twee is te weinig - drie is te veel,... Het kan ook een ideale opwarmer zijn voor de moddercatch.

Moddercatch: Je kan een competitie inrichten, man tegen man, of in ploegen gaan werken met een afvallingsrace. Vind zelf reglementen uit of pas ze aan. Wie is er gewonnen? Wie het eerst tegen de vlakke gaat? Wie het vuilst is? Wie de hoogste moddertoren kan leggen op het hoofd van de tegenstander?

Modderoorlog: Verdeel je groep in twee ploegen. Laat hen in de modderput op een paar meter van elkaar een verdedigingsmuur optrekken. Besproei de omwalling en de aarde/het zand nog 'ns goed met water. De schuppen gaan aan de kant. Dan maken de deelnemers hun projectielen klaar en spreken ze strategie af. Op het teken van de spelleider kan het gevecht beginnen. Je kan als animator ook actief meespelen of eerder als scheidsrechter optreden.

Om achteraf uit te blazen kan je met de modder zeer mooie en grillige kastelen maken. Je kan ook even nagenieten in het modderbad. Zeker onder een warme zon is dit een fijne ervaring.

BEGELEIDERSTIPS



Deze activiteit is weggelegd voor de oudste gasten, die al tegen een stootje kunnen. Laat en spelen in hun zwempak of in kleren die heel vuil mogen worden. Zorg ervoor dat er geen restjes steen, glas of andere rommel in het zand of de aarde zit. Zorg voor proper, stromend water in de buurt om iedereen goed af te spoelen. Een oogbadje met boorzuurwater (bij de apotheek) kan helpen om de piekende ogen uit te kuisen.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

HET MAFSTE SPEELIDEE TER WERELD? RECORDS BREKEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Je hebt in de bib een fantastisch boek gevonden: het guinessbook of records. Blader erin met de kinderen en begin te fantaseren over jullie eigen records.

MATERIAAL



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

Afhankelijk van het concrete 'record' dat je wil breken.

SPEELIMPULSEN

Om deze activiteit te plannen neem je best eerst een kijkje op www.guinnessworldrecords.com. De werkelijkheid overtreft zoals altijd de fantasie. Je kan het zo gek niet bedenken of er bestaat een record... dat je kan proberen te breken! Enkele tips...

De jongste... DJ (is er acht), rapper (12 jaar), dokter, astronaut, staatshoofd, miljonair (kinderster Chirley Temple), reiziger die de 7 continenten bezocht, sportcommentator (10 jaar), radiopresentator,...

Teamwork: Om ter snelst lopen met je benen aan elkaar gebonden (31 Japanese schoolkinderen liepen 50 meter in een dikke 8 seconden), met 25 in een kevertje, een menselijk logo vormen, het wereldrecord schoenenpoetsen,...

Kracht, moed en zelfopoffering: Een vrachtwagen vooruit trekken, om ter snelst de trap op lopen, langste kus (bijna 31 uur),...

Eten en drinken: Is een populair thema: de grootste kom spaghetti, de duurste hamburger, de grootste portie waterzooi, het grootste paasei, het grootste koekje (meer dan 400 m2),...

En zo kunnen we nog even verder gaan: de grootste..., de duurste..., de langste..., de kleinste... Je kan je eigen speelpleinse records bedenken. Misschien komen de kinderen zelf met een recordpoging op basis van iets wat ze goed kunnen?

BEGELEIDERSTIPS



Hou zelf een hele boel impulsen achter de hand, maar laat ook voldoende opening voor de ideeën van de kinderen...

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

RODEO! OP EEN 'MECHANISCHE' STIER ZITTEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Je kan de echte 'cowboy'-toer opgaan maar je kan ook een biker-treffen organiseren voor stoere motorrijders of een nostalgische kermisfeer oproepen...

MATERIAAL



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

Twee beresterke animatoren, een plank, een valmat, cronometer, scorebord,...

SPEELIMPULSEN

Zoek een stevige plank en twee sterke animatoren met een stevig uithoudingsvermogen. De kinderen gaan één voor één op de plank zitten. In het begin gaat die rustig op en neer maar de 'stier' wordt steeds wilder. Voorzie een zachte ondergrond voor wie valt. Eventueel kan je dit in een zwembadje spelen. Time alles met een cronometer en hou alles bij op een scorebord.

Je kan met deze activiteit meer de 'cowboy'-toer op gaan. Lasso-werpen, vuurgevecht naspelen,... Zie ook fantasie-idee 'goudkoorts in de far-west'.

Je kan ook meer de toer opgaan van al dan niet ouderwetse (kermis)attracties: armworstelen, met een hamer op een gewicht kloppen, een zelfgemaakte bungy-run (met binnenbanden van fietsen), paalklimmen,... Bij de Vlaamse Volkssportcentrale kan je heel wat oude volksspelen ontlennen. Surf naar www.sportimonium.be. Je kan de spullen ontlennen in Hoboken, Mechelen, Heusden-Zolder, Lommel, Leuven, Kuurne en Sijsele. Wil je de sfeer van ouderwetse circussen en kermissen te pakken krijgen, surf dan 'ns naar de site van het Vlaams Circusarchief: www.huisvanalijn.be/nl/collectie/circusarchief. Je vindt er heel wat affiches van circussen en circusartiesten,...

BEGELEIDERSTIPS



Je mag gerust de kinderen een beetje uitdagen om te kijken of ze wel sterk zijn, maar laat de kinderen zeker voldoende 'winnen'.

Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

SMOKKELEN! EEN LEUK IDEE VOOR EEN SMOKKELSPEL.

KLEEDJE / AANBRENG

Zoek een 'grens' waarover gesmokkeld kan worden (tussen twee stammen, twee landen, twee werelden, twee planeten,...).

MATERIAAL



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

Stokjes en stenen. Of ander materiaal dat past binnen je inkleding.

SPEELIMPULSEN

Verdeel de groep in twee ploegen en laat ze op een paar meter van elkaar op één lijn op de grond zitten. Van elke ploeg is een van de spelers de douanier. Hij/zij krijgt 5 stokjes of potloden en houdt de andere groep zeer goed in de gaten te houden. De andere spelers van beide ploegen krijgen één steen. Ze geven stiekem de steen aan elkaar door. De ploegen gaan nu een eind uit elkaar staan. Ze proberen de steen naar de overkant te krijgen. Ze kunnen ook meehelpen met hun douanier. Als je iemand van de andere groep kan tikken moet die z'n handen tonen. Zo kan je voorkomen dat een steen naar de overkant geraakt. Als één groep z'n steen heeft over gekregen, en de andere niet, dan moet de verliezer een stokje afgeven. De douanier mag nooit de steen overbrengen. Zoek eventueel een avontuurlijk stuk terrein voor je activiteit.

BEGELEIDERSTIPS



Speel zelf mee. Voorzie af en toe 'ns tijd dat de deelnemers met elkaar kunnen overleggen om aan hun strategie te werken.

Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

STUNTS MET SPAGHETTI.

KLEEDJE / AANBRENG

"la mama" heeft het niet gemakkelijk met haar lawaaijige kroost 'ragazze'. Wat moet ze doen om hen koest te houden? Tijdens het koken heeft ze een idee!

MATERIAAL



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

Voorzie een deel gekookte spaghetti en een deel ongekookte spaghetti.

SPEELIMPULSEN

Spaghettislingeren: Gekookte spaghetti gaat kleven. Vanop een afstand gooi je de spaghetti tegen een paneel. Maak een roos en probeer zo goed mogelijk te mikken. Probeer steeds verder te gaan staan.

Spaghettisnuiven: Toegegeven, een bijzonder vies spelletje. Maar voor wie wil, je kan door middel van wat spaghetti steeds onderzoeken dat je neus in verbinding staat met je mondholte...

Spaghettiknopen: Een uitdaging van een andere orde, zoveel mogelijk spaghettislierten aan elkaar vast knopen! Veel succes.

Bouwen met spaghetti: Met ongekookte spaghetti kan je mooie kunstwerken maken. Probeer een zo hoog mogelijke toren te maken of bouw de eiffeltoren na met spaghettistokken. Je kan als opwarmertje mikado spelen met spaghettistokken.

Spaghettiwestern; Het spelletje 'pang' is een zeer leuk uitdagingsspelletje. Zet alle deelnemers in een kring. Je duidt een stoere cowboy aan om te beginnen en geeft hem/haar een denkbeeldige revolver. De cowboy kijkt iemand van de andere spelers recht in de ogen, mikt met de wijsvingerrevolver en roept pang! Wie geraakt is slaakt een kreet en valt even neer. Beide burens van de de gevelde draaien nu zo snel mogelijk een volledige toer rond de eigen as en proberen de andere 'ronddraaiende' met een eveneens denkbeeldige revolver neer te knallen door luid pang! te roepen. Wie als tweede en laatste reageert zet zich neer en is even uitgeschakeld. Nu wordt het nog spannender, want hoe minder overblijvenden, hoe meer concentratie om de juiste cowboy's te raken.

BEGELEIDERSTIPS



Ook hier mikken we op iets oudere kinderen.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

SPEELTUIG: UITDAGINGEN MET SPEELTOESTELLEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Speeltuin voor superhelden. Ook superhelden hebben wel 'ns een verzetje nodig. Ze hebben wel een heel speciale speeltuin natuurlijk...

MATERIAAL



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

Speeltoestellen, blikken, tennisballen, plonsbadje(s), valmat, darts, plastic flessen, bal.

SPEELIMPULSEN

Zweef-Bollo-Smitto: De spelers gaan op hun buik op de schommel liggen. Op de grond liggen de tennisballen. In het voorbijvliegen raapt de speler een bal op en gooit 'm naar de blikkenpiramide.

Dodensprong: Zet een plonsbad voor de schommel en een valmat achter het ploeterbad. De speler moet een grote snelheid halen om over het ploeterbad op de valmat te vliegen.

Schommeldarts: Hang een vogelpik op op een goeie afstand van de schommel. De pijltjes worden al schommelend geworpen.

Glijbaankegelen: De kegels, bijvoorbeeld flessen met gekleurd water staan opgesteld aan de voet van de glijbaan. Bovenaan wordt de bal van de glijbaan afgerold. Een variante. De speler gaat geblinddoekt, met het hoofd vooruit, op z'n buik de baan af. Zoveel mogelijk kegels omver gooien is de boodschap.

Glijbaansjotten: Zet een ploeterbadje achter de glijbaan. Ga voor de glijbaan staan en sjot je bal in het ploeterbad. Een neutrale scheidsrechter gaat achter het ploeterbad zitten. Als zijn gezicht nat is scoor je een punt.

Waterwippen: Zet aan elke kant een ploeterbadje onder de wiplank. Leg een autoband onder de landingsplaats van de wip om het ploeterbadje te beschermen. De rest wijst zichzelf uit.

BEGELEIDERSTIPS



Hou onschuldige voorbijgangers wat uit de buurt van de toestellen.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

SPIJKERS OP STERK WATER. WATERTRANSPORT.

KLEEDJE / AANBRENG

De 'waterleiding' komt terug op de proppen met enkele nieuwe ideeën!

MATERIAAL



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

Water, emmers, tuinslang, bekertjes, plateau's, bouw materiaal, plastic, knutselmateriaal,...

SPEELIMPULSEN

Watervanger: De kinderen proberen zoveel mogelijk water op te vangen met alleen hun lichaam en de kleren die ze aan hebben. Dit kan door water in je mond, in je handen, in de zakken van je broek,... te laten lopen. Daarna gaan we het uitknijpen en opvangen in een emmer om te zien hoeveel water je wel kan opvangen.

Oberkoers: Stippel een moeilijk parcours uit voor de ouders. Ze krijgen een plateau vol bekertjes water. In twee ploegen proberen de spelers zoveel mogelijk water langs het parcours te krijgen. Terwijl de ene ploeg loopt mag de andere ploeg saboteren door natte sponsen naar de bekertjes te gooien.

Waterlopen: In kleine groepjes moeten de kinderen een constructie bouwen om zoveel mogelijk water van het ene punt naar het andere punt te verplaatsen. Je hebt verschillende variaties. Je kan hen aan een bepaalde kraan laten vertrekken en met buizen en dergelijke een waterbaan laten maken en zo om het snelst een emmer laten vullen die een eind verder staat. Eénmaal de kraan wordt open gedraaid mogen de kinderen niet meer verplaatsen. Je kan hier ook verder op werken en een 'druppeltoren' maken (zie bouwen met water).

Je kan de kinderen ook een constructie laten maken die zoveel mogelijk water moet kunnen bevatten. De kinderen moeten met die constructie zoveel mogelijk water verplaatsen van het ene punt naar het andere. Eventueel kunnen ze hun constructie vast maken aan een go-cart, een stootkar of bolderkar...

BEGELEIDERSTIPS



Speel enkel met kinderen die willen nat worden. Speel het vroeg genoeg op de (mid)dag dat de kleren nog tijd genoeg hebben om te drogen.

Dit maf speeldreef is afkomstig van www.speeldreef.be

STOER DOEN MET SJORBALKEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Je kan als echte 'Johnny Lawson' schotten beginnen met paalstoten en van daar... Of zoals kannibalen kan je een slachtoffer aan een sjorpaal vast binden.

MATERIAAL



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

Sjorbalken, sjortouw, een grote lege cola-bak, een fiets, satéstokjes (om een maquette te maken).

SPEELIMPULSEN

A trip in the woods: Verdeel je groep in kleine groepjes. Elk groepje begint aan één kant van een bos(je) met een sjorbalk of twee. Ze moeten zo snel mogelijk van boom tot boom, door de sjorbalken vast maken of vast te houden. Zo moeten ze aan de overkant zien te geraken. Een beetje 'reis rond de wereld' maar dan wat hoger dan anders...

Vliegmasjien: Schuif een grote, lege cola-bak over een sjorbalk. Leg de sjorbalk met de uiteinden op twee stoelen. Aan beide kanten van de balk zet je wat voorwerpen om omver te stampen, kegels bijvoorbeeld. De spelers moeten om de beurt op de omgekeerde bak gaan zitten. Ze krijgen een borstelsteel of zo om hun evenwicht te houden. Met die borstelsteel proberen ze de voorwerpen omver te stampen, zonder van het 'vliegmasjien' te vallen.

A-walk: Met twee balken van zo'n drie meter lang en een klein balkje van een meter sjor je een grote A. Aan de top van de A maak je een paar lange touwen vast. Eén deelnemer gaat op de dwarsbalk van de A staan en probeert zo vooruit te stappen. De andere spelers houden de A in evenwicht met de touwen.

AHa: Sjur een stevige 'H' en zet die vast in de grond. Hang de horizontale balk op schouderhoogte. Het is de bedoeling dat de tieners met een fiets komen aangevlamd en zich ter hoogte van de H aan de horizontale balk vastklampen en hun fiets lossen.

Sjorren zonder morren: Op de site van 'scouts en gidsen Vlaanderen' vind je allerlei sjortechnieken (ga naar 'het leidingslokaal' en daar naar 'veldwerk'). Leg je groep een aantal uitdagingen voor (de eiffeltoren nabouwen, een brug bouwen over het lokaal,...). Leer eerst de nodige technieken. Eventueel maak je vooraf samen ook een maquette.

BEGELEIDERSTIPS



Zorg ervoor dat je sjorwerk stevig is. Gebruik stevig sjortouw, de juiste technieken en span alles goed aan. Deze activiteiten zijn spannend maar vrij ongevaarlijk. Op voorwaarde dat je sjorring het niet begeeft natuurlijk.

Dit maf speeldreef is afkomstig van www.speeldreef.be

TRUST ME, I KNOW WHAT I'M DOING. VERTROUWENSSPELEN.

KLEEDJE / AANBRENG

Twee kuisvrouwen, Sifon en Sifette, komen hun nieuwste -zeer gevaarlijke- kuisproduct uittesten op het speelplein.

MATERIAAL



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

blinddoeken, nep kuisproduct, kommel...

SPEELIMPULSEN

Blind lopen: Soms gebeurt het dat je het bijtend product in je ogen krijgt. Je kan op slag niets meer zien! Je moet dan zo snel mogelijk je ogen uitspoelen met water. Een collega moet je blind leiden tot aan de kraan. Verdeel de groep in paren. Eerst voorzichtig stappen, dan sneller stappen, snelwandelen, joggen en ten slotte blind lopen en zelfs een sprintje inzetten. Daarna wisselen. Neem vooral tijd voor de eerste stap. Laat de deelnemers wat aan elkaar gewoon worden. Zorg ervoor dat de 'blinde' het tempo bepaalt en niet wordt vooruit getrokken.

Blinde slang: In extreme nood gebeurt het natuurlijk dat iedereen blind wordt, behalve één. De deelnemers gaan in een lange rij staan met de handen op de schouder van hun voorganger. Enkel de eerste kan zien. Hij/zij leidt de groep door het lokaal. Een kleine variatie: de ziener gaat achteraan staan. Door in de schouders te knijpen geeft hij/zij de richting aan. Linker- schouder knijpen, naar links, rechter-schouder naar rechts, beide schouders rechtdoor.

Duizelig: Het product heeft nog een vreemde bijwerking: je wordt er duizelig van. Ook dan moet je op je collega's kunnen rekenen. Verdeel de groep in groepjes van 6 tot 8 mensen en zet ze in een cirkel, heel dicht bij elkaar. Eén iemand gaat stokstijf in het midden staan en begint te 'zwijmelen'. De andere duwen hem of haar voorzichtig terug recht.

Mensenmuur: Soms wordt je compleet gek van het kuisproduct. Dan wil je weglopen, maar gelukkig houden de anderen je tegen. Alle deelnemers, uitgezonderd 1, gaan op een lange rij staan. De uitzondering wordt geblinddoekt en gaat op een aantal meters van de rij, met gezicht naar de rij gericht, staan. De geblinddoekte moet nu zo snel als hij/zij durft naar de rij lopen. De rij zal hem opvangen en tegenhouden.

BEGELEIDERSTIPS



Probeer nooit iemand te forceren om iets te durven wat hij niet wil.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

UITDAGINGEN MET BIERKAARTJES.

KLEEDJE / AANBRENG

Enkele vaste caféklanten vervelen zich een beetje. D'r is echter niets anders om je mee te amuseren dan een stapel bierkaartjes... Wat kan je daar mee doen?

MATERIAAL



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

Bierkaartjes en stiften.

SPEELIMPULSEN

Grote mond: Wie krijgt het meeste bierkaartjes in z'n mond?

Kaartenhuisjes bouwen met bierkaartjes. Je kan bierkaartjes ook combineren met oude filmpotjes en zo torens en constructies maken.

Bikkelen met bierkaartjes: Leg een bierkaartje voor de helft over de rand van de tafel. Hou je hand gestrekt en flip het bierkaartje omhoog door er langs de onderkant een tikje te geven met de toppen van je vingers. Probeer het bierkaartje op te vangen. Als dat lukt doe hetzelfde met twee bierkaartjes, enzovoort...

Lucky seven: Op het internet vonden we het volgende spelletje. Nemen zeven bierkaartjes en schrijf op de achterkant de cijfers 1 tot 7. Schud de bierkaartjes en leg ze op een rij, met het getal naar beneden. Draai eender welk kaartje om en laat ze op dezelfde plaats liggen, met het getal naar boven. Het getal op het bierkaartje dat je hebt omgedraaid, duidt de positie aan van het bierkaartje dat je vervolgens moet omdraaien. Lees van links naar rechts. Bijvoorbeeld: als het omgedraaide bierkaartje 2 toont, moet dezelfde speler het bierkaartje dat op de tweede positie ligt omdraaien (altijd van links beginnen tellen). Als het bierkaartje op positie 2 het getal 5 toont, moet dezelfde speler het kaartje op de vijfde plaats omdraaien, enz. Als het bierkaartje echter een positie toont van een kaartje dat al omgedraaid is, dan is de beurt van de speler voorbij. Schud de kaartjes en geef ze aan de volgende speler, of speel zelf nog een rondje. Probeer zoveel mogelijk kaartjes om te draaien, wie weet zelfs alle zeven!

Een pingpongballetje zo lang mogelijk balanceren op een bierkaartje en zo een parkoers afleggen.

Bierkaartjesvoetbal: Een combinatie van voetbal en domino. Elke speler heeft 11 bierkaartjes. Elke speler heeft een aantal ballen in verschillende kleuren. Om beurt leggen de spelers een voetballer 'aan' die een bal met hetzelfde kleur heeft. Zo proberen ze de bal in het doel van de tegenstander te krijgen.

BEGELEIDERSTIPS



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

VERVEN VOOR DURVERS.

KLEEDJE / AANBRENG

Jean-Louis, de franse kunstschilder is een beetje schildergek, hij zou echt alles schilderen wat hij ziet!

MATERIAAL



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

Veel verf, verfborstels, verfrullen, een aantal verfemmers, afwasmiddel (om bij de verf te mengen zodat dit beter afgewassen kan worden), wit doek, meubels, een auto, kleuterfietsen, kartonnen dozen,...

SPEELIMPULSEN

Zorg ervoor dat er verschillende zaken zijn die een likje verf mogen krijgen. Misschien staat er wel een gebouw op het speelplein dat een likje verf zou kunnen gebruiken, zijn er stoelen, tafels en kasten die er wat flets uit zien of een auto van een (hoofd)animator die het niet erg vindt om geschilderd te worden.

- Schilderoefeningen:

Plak papieren flappen aan een muur (die een likje verf mag krijgen) en leer de kleuters de technieken die elke kunstschilder gebruikt: afmeten met de steel, vanuit de pols schilderen, eens over je snor wrijven als je het niet meer weet, ...

- Muren schilderen

- Herschilderen van stoelen, tafels, kasten en veel meer

Ga eens na wat er allemaal op het speelplein staat dat eigenlijk mooier zou zijn met een likje verf. Een houten picknicktafel is hiervoor ideaal maar je kunt het ook met meubels. Laat de kleuters kiezen welk stuk ze willen schilderen en voorzie emmers met verschillende kleuren waaruit de kleuters kunnen kiezen.

- Pimp my ride

Op het speelplein heb je misschien kleuterfietsjes staan of go-carts, die je makkelijk kunt pimpen door er karton aan te tapen. Bij de kleutersfietsjes met rode zitting (te koop bij het MateriaalMagazijn) kun je makkelijk kartonnen dozen omgekeerd over de zitting plaatsen.

Als je het karton dan wat bijknijpt, kunnen kleuters nadien ook met de fietsen rondrijden. Zorg dat je op voorhand de fietsjes al beplakt hebt met het karton, kleuters kunnen de fietsen pimpen door het karton bij te knippen en de fietsjes te schilderen.

Als je een auto hebt die je mag beschilderen, dan meng je best eerst wat afwasmiddel door de verf, dan kun je die achteraf beter afwassen.

BEGELEIDERSTIPS



- Zorg ervoor dat de ouders en de hoofdanimator van het speelplein op voorhand weten dat je uitbundig met verf zult spelen. Zo kunnen ouders hun kinderen speelkleden meegeven die supervuil mogen worden.

- Niet alle kinderen houden ervan om zelf ook helemaal onder de verf te zitten, hou er rekening mee dat het voor elk kind leuk moet zijn.

- Het is niet zo belangrijk dat de kleuters mooi schilderen of binnen de lijntjes.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

WASSEN HANDEN. VINGERS IN KAARSVET.

KLEEDJE / AANBRENG

De griezelige dokters Frank en Stijn nodigen je uit in hun laboratorium voor een griezelig experiment. Wie durft?

MATERIAAL



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

Electrische kookplaat, oude kaarsen, restjes kaars, een oude kookpot die je nergens meer voor nodig hebt, handzeep of nivea-crème, gips,...

SPEELIMPULSEN

Smelt een heleboel oude kaarsen(stompjes) in een oude kookpot (die je nergens meer voor nodig hebt). Wrijf je handen goed in met zeep of met nivea-crème. Als de kaarsen gesmolten zijn steek je voorzichtig de toppen van je vingers in het kaarsvet. Dat is vrij heet. Meteen uithalen en laten afkoelen. Zo kan je je vingers steeds verder steken. Na een tijd ligt er een beschermend laagje rond je hand. Je kan nu een heel grillige en griezelige hand maken. Als de was gestolt is haal je 'm voorzichtig van je hand (daarom moet je handen inzepen of insmeren!). Je kan de hand eventueel opvullen met gips. Als je dan de kaarsvethand verwijdert heb je een perfecte gipsen afdruk van je hand.

Hoe maak je gips? Neem best sneldrogend gips. Het is te verkrijgen in iedere doe-het-zelfzaak, soms heet het 'modeleergips'. Giet lauw water in een kom en daarna giet je er gips in, doe dit voorzichtig en beetje per beetje. De verhouding is 1/1, de helft water en de helft gips. Je laat het gips voorzichtig bezinken in het water, eventueel kan je wat aan je bassin schudden. Denk er wel aan om het gips gelijkmatig in het water te verdelen, niet alles op één en dezelfde plaats erin gieten. Je merkt als het water verzadigd is wanneer de berg gips niet meer door het water opgeslorpt wordt, met andere woorden, het topje van de berg verdwijnt niet meer onder water. Dan voorzichtig mengen. Roer niet te lang, want dan verliest het gips een deel van zijn bindkracht. Als je een mooi dik, maar toch vloeibaar papje hebt kun je aan de slag. Alleen nog eventuele brokjes verwijderen. Je moet nu wel redelijk snel te handelen want dit soort gips heet niet voor niets sneldrogend gips. Opmerking: het hard worden van gips is geen stollingsproces, maar een scheikundig proces. Het heeft geen zin om gips op de verwarming te zetten om sneller te drogen!

Je kan ook de restjes kaars laten druppen op papier en zo grillige torens en vormen maken.

BEGELEIDERSTIPS



Dit is een activiteit om met oudere kinderen te doen.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be