

FUZZ OP DE BUS, DEEL 1.

KLEEDJE / AANBRENG

/

MATERIAAL



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

/

SPEELIMPULSEN

Doe wel en zie niet om! Een aantal spelletjes waarbij je niet achterom mag kijken:

- Zoveel mogelijk namen opsommen van de kinderen die achter jou zitten. Of: speel het zelfde spelletje maar met een klein spiegeltje. Fun verzekerd!
- Een boodschap doorgeven zonder achterom te kijken: op de eerste bank van elke rij fluister je een zin in het oor. Probeer op die manier zo snel mogelijk de boodschap naar de laatste bank te krijgen, zonder het hoofd te draaien en zonder dat de andere rij de zin kan horen (natuurlijk mag je wel herhalen).

Andere speelmogelijkheden:

- Neem een blad papier en teken er onderaan twee schoenen op. Je plooit het blad zodanig om dat je maar 2 streepjes ziet. Je vraagt aan de kinderen om er één centimeter bij te tekenen. Daarna plooi je het blad weer om zodat je opnieuw twee streepjes ziet, en zo verder de hele bus door. Op het einde kan je laten zien wat iedereen getekend heeft.
- Speel Pictionary op de aangedampte ruiten. Concreet maakt 1 kind tekeningen op een aangedampte ruit, het andere raadt wat er getekend wordt.
- Neem een viertal PVC-buizen (van een meter lang en zo'n 10 cm diameter of gele afdekgootjes en een knikker. De knikker moet nu rollend door de buizen van achteraan de bus naar vooraan gebracht worden, zonder dat hij uit de buizen valt, natuurlijk.
- Tijdens een busrit kan je de kinderen eens goed in de watten leggen: een nagellakdienst, een drankje aan de zetel, een voetmanicure ter plaatse, een karretje met stripverhalen of een gratis massage.
- Als het mag van de chauffeur kan je de bus ook gebruiken voor een grandioze busquiz. Als je met een Lijn-bus rijdt kan je de alarmbelletjes gebruiken (afspreken me de buschauffeur natuurlijk). Wie een goed antwoord heeft probeert zo snel mogelijk op het alarmbelletje te duwen. Als je met een autocar reist dan kan je de micro, de geluidsinstallatie en zelfs de video gebruiken.

Met een vleugje fantasie maak je van je bus:

- Een echt vliegtuig (met echte hostessen en zo,...), een F1-racemobiel op het circuit van Francorchamps, een trein met een kaartjesknipper, een postbus die allerlei brieven en pakketjes moet bezorgen, een transport wilde dieren voor de zoo of een bende runderen die naar een andere boerderij worden gebracht.

BEGELEIDERSTIPS



Spelen in de bus maakt de saaie ritten veel aangenamer en het zal lijken alsof je ergens sneller bent. Maar alles staat of valt met goede afspraken. Zowel naar de kinderen toe als met de buschauffeur.

Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be

FUZZ OP DE BUS, DEEL 2.

KLEEDJE / AANBRENG

/

MATERIAAL



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

/

SPEELIMPULSEN

Ken je klassiekers: Een aantal klassieke spelletjes op een bus. Wat dacht je van...

- Ik zie, ik zie, ik zie wat jij niet ziet...

- Lettercharades: elk om beurt een voorwerp noemen dat begint met de laatste letter van het voorgaande woord: ezel-lampenkap-pispaal -literatuuropgave ... Een variatie: je mag alleen dieren, steden, eetbare dingen, enz. noemen.

- Mijn tante: laat iemand beginnen met de zin: mijn tante ging naar zee, en nam ... mee, waarbij de drie puntjes ingevuld worden door een voorwerp. De volgende herhaalt dezelfde zin, maar voegt een voorwerp toe. Bouw op tot je de tel kwijt raakt...

- Dag meneer: neem hiervoor een reuze kaartspel en schudt ze door elkaar. Je draait nu de kaarten één voor één met de beeldzijde naar boven en spreekt af dat je bij het verschijnen van een plaatje zo vlug mogelijk een bepaalde reactie moet hebben. Bijvoorbeeld: bij de boer: zo snel mogelijk de handen in de zakken. Bij de dame: een sierlijke buiging maken. Bij de heer: rechtstaan en luid 'schip ahoy' roepen. Bij de aas: de vuisten op het zetelhoofd voor jou leggen. Bij de joker: van plaats wisselen met je buur

- Twister, maar dan met de kleuren aanwezig in de bus.

- Vier op een rij. Probeer zo snel mogelijk vier dezelfde kenmerken op een rij te vinden. Bijvoorbeeld vier kinderen met een rode trui, vier kinderen met een staart in het haar...

Raadsels:

1. Als de Big Ben dertig seconden nodig heeft om zes uur te slaan, hoeveel seconden heeft hij dan nodig om twaalf uur te slaan? zesenzestig seconden

2. Je staat vroeg op en wilt je bedpartner niet storen door het licht aan te steken. In de lade zitten 22 blauwe sokken en 35 groene. Hoeveel sokken moet je meenemen om er zeker van te zijn dat je een paar van gelijke kleur mee hebt? drie sokken

3. Een verstekeling slaapt in het ruim van een boot. Hij kijkt uit de patrijspoort en ziet dat het water om 2 uur in de namiddag zes meter onder de patrijspoort staat. Aan de steigers van de kade ziet hij dat het water een meter per uur stijgt en dat dit tempo elk uur verdubbelt. Wanneer zal het water de patrijspoort bereiken zodat hij in het water kan zonder te moeten springen? Nooit want het schip stijgt mee natuurlijk.

4. Een vrouw drinkt een glas water en houdt 30 seconden de adem in. Uit een ooghoek ziet ze in de spiegel dat een man achter haar rug een mes opsteekt. De vrouw gilt, de man laat het mes zakken en beiden beginnen hartelijk te lachen. Wat is er gaande? De vrouw had de hik en is er nu vanaf.

BEGELEIDERSTIPS



Spelen in de bus maakt de saaie ritten veel aangenamer en het zal lijken alsof je ergens sneller bent. Maar alles staat of valt met goede afspraken. Zowel naar de kinderen toe als met de buschauffeur.

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be

ONDERWEG, BOVEN DE WEG, NAAST DE WEG, MET SAVEMAN IS HET ALTIJD DOLLE PRET.

KLEEDJE / AANBRENG

Safeman is een echte superheld die met zijn arendsblik en fluogroene cape de weg afschuimt om onveilige situaties te lokaliseren en iedereen veilig door het verkeer te helpen.

MATERIAAL



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

De safecape (je kan deze fluovestjes verkrijgen via het Materiaalmagazijn (www.materiaalmagazijn.be)), citroenen, kaars, ballonnen, wekker,...

SPEELIMPULSEN

- Stippel de route op voorhand uit en verzin bij bepaalde elementen in de omgeving een sterk verhaal. Zo kom je misschien wel voorbij een oud 'griezelig huis' waar het spookt of een vijver waar er op de bodem een schatkist ligt.

- Verdeel de groep in twee en laat de eerste groep aanwijzingen aanbrengen voor de tweede. vb: volg de ballonnen of volg de krijtspray-pijlen... (eventueel te combineren met de Urban game-app --> speelidee categorie het 'www')

- Verplaats je in stijl! Al eens gedacht om met de gocars of gekke fietsen op weg te gaan? Of misschien is er wel een boer in de buurt die met zijn tractor en kar jullie wil meenemen.

- Leuke tochttechnieken om het verplaatsen leuker te maken:

* Zout = links, suiker is rechts. Laat de kinderen op ieder kruispunt iets proeven. Is het zout, dan gaan jullie naar links, smaak je suiker, dan gaat de groep naar rechts.

* Geef de kinderen aan het begin een lijstje met winkelnamen. Dit lijstje van winkels vormt de rode draad over het parcours en leidt hen van A naar B.

* Laat de kinderen voor de tocht een spel spelen waarbij ze puzzelstukken kunnen verdienen. Op deze puzzel vinden ze een kaart met de te volgen route.

* Maak een geheime kaart:

Schilder met citroensap (doorzichtig) de route op een wit blad papier en laat het vervolgens drogen.

Wanneer je nadien een kaars onder het blad houdt (niet tegenhouden of het papier vat vuur) zal de tekst of route bruin kleuren.

* Ga op wekkertocht. Stel een kookwekker in op willekeurige momenten. Telkens als de wekker afgaat moet de groep een opdracht doen. Slagen ze in deze opdracht dan krijgen ze een nieuwe richting aangewezen.

BEGELEIDERSTIPS



Wanneer je met een groep kinderen/jongeren je in het verkeer begeeft is opletten altijd aan de orde! Fun onderweg is een must om het aangenaam te maken maar het mag de veiligheid niet in gedrang brengen. Wil je graag meer tips over je veilig verplaatsen in groep, check dan zeker de website www.veiligopstap.be

Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be