

# SPEUR MEE MET WITSE

## KLEEDJE / AANBRENG

Witse wordt naar het speelplein geroepen om de verdwijning van het speelpleinhuisdier op te lossen. Wie heeft het dier ontvoerd en kan Witse de daders op tijd ontmaskeren?

## MATERIAAL



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

Een lege kooi of een leeg hok, wat foto's van het dier, een lange regenjas voor Witse, wat krijt, een camera en laptop.

## SPEELIMPULSEN

**De assistent:** 'Van Dingenen' begrijpt het allemaal niet zo goed. Hij probeert Witse te helpen maar doet alles verkeerd. Hij verliest bewijsmateriaal, hij stuurt iedereen de verkeerde kant op en hij vindt altijd het verkeerde dier terug. Kleuters pikken hier rap op in en gaan mee vertellen hoe en wat je moet doen.

**De voetafdruk.** Op het speelpleinterrein wordt een voetafdruk gevonden van de daders. Wie heeft er even grote voeten?

**De losgeldbrief:** Een grote zak geld moet om 16u aan de deur van het speelpleinlokaal gezet worden. Iedereen moet ook uit de buurt blijven of piepen jullie toch een keer? De verdachten. Op het speelplein lopen er een aantal vriendelijke en duistere personen. De verzorger van het dier, de verzamelaar die al weken het dier wou overkopen, de kok van het speelplein, de hoofdanimator die eigenlijk liever een konijn wou op het speelplein ... Wie was waar op het moment van de ontvoering?

**De camerabeelden:** Gelukkig, op het speelplein staan camera's en die hebben alles gefilmd. Of zijn de beelden van die avond toevallig verdwenen? En misschien duiken er wel videoboodschappen op van de ontvoerde?

**De Child-focus-affiche:** Hang het uit, roep het om, breng iedereen op de been om mee naar sporen te zoeken en jullie speelpleinhuisdier terug te vinden.

**De valse sporen:** Verspreid over het speelplein en kleuterlokaal een aantal tips en sporen van het dier. Wie vindt de juiste tip die Witse vooruit kan helpen?

**De politiewagen:** Een gocart of de auto van een animator wordt omgebouwd tot politiewagen en zit vol materiaal om sporen te onderzoeken, daders te arresteren, vingerafdrukken te nemen,...

**De verhoorkamer:** Alle kleuters en animatoren worden bij Witse geroepen om uit te leggen waar ze gisteren en vannacht waren. Witse kan daarvoor ook rekenen op zijn medespeurders.

## BEGELEIDERSTIPS



Ga mee in de fantasie van de kleuters. Dit brengt ongetwijfeld nieuwe wendingen mee die ze misschien wel nog leuker gaan vinden dan jouw einddoel van de activiteit!

Niets zo leuker voor de kleuters dat er dingen in het honderd loopt. Ze gaan hier rap op inpikken en gaan vertellen hoe en wat je moet doen. Betrek de kleuters erbij en laat hun gedachten de vrije loop. Hoe zouden zij het aanpakken? Misschien hebben zij ook toffe ideeën.

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