

ZWEVEN MET FIGUREN.

KLEEDJE / AANBRENG

Tamara en Adri Van Dijk, twee Nederlanders uit het grootse Amsterdam, komen vandaag afgezakt naar NederBelgië om hun ervaring in teambuilding op onze groep toe te passen. Met een vet Hollands accent doen ze veel te positivo!

MATERIAAL



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

Zweeffiguren zoals bal, kubus of piramide. Zweeffiguren zijn speelmaterialen die bestaan uit parachutestof. Ze zijn licht en laten geen lucht door. Deze zweeffiguren zijn in tegenstelling tot de parachute niet open maar volledig dicht. Je kan ze opblazen met een normale pomp of compressor.

SPEELIMPULSEN

- Eerste contact: maak een kring en speel de zweeffiguur rond. Laat iedereen de figuur vastnemen en doorgeven, niemand mag overgeslagen worden. Na een aantal toertjes zet iedereen een paar stapjes achteruit. In een volgende stap gaat de figuur steeds sneller door.
- Luchtdoop: op dezelfde manier doorgeven maar boven het hoofd.
- Kringbus: overgooien naar de overkant van de cirkel zonder de grond te raken.
- Zigzag: vraag de kinderen om in een zigzag lijn te staan. Lanceer de figuur. De figuur gaat voort door het steeds naar de overkant duwen. Als de lijn is afgewerkt, ga je gewoon in de andere richting terug. In een tweede ronde doet elk een (verschillend) geluidje.
- Djoef van de week: iedereen staat op een rij met gezicht naar de begeleider, zij krijgen een djoef van de kubus (op volle kracht)!
- De grond is taboe: de figuur mag de grond niet raken. Hoelang houden we hem in de lucht? Variaties: de begeleider is taboe, hij mag de kubus niet raken, wij moeten hem tegenhouden.
- Ontwijkerke: twee kinderen komen in een kring staan. Zij mogen niet geraakt worden door de figuur. De mensen in de rand proberen op hem de gooien. Je kan beginnen met een grote cirkel die stapje na stapje kleiner wordt.
- Zweefteef: zo hoog mogelijk laten zweven, zo lang mogelijk laten zweven, zo ver mogelijk laten zweven
- Katapult: twee groepen staan tegenover elkaar en stoten de figuur om beurt naar de andere groep. Je moet gaan staan waar de figuur de grond (of de groep) raakt. Zo ga je door tot er een groep niet meer aan de overkant geraakt.
- Indiana Jones: Indiana Jones zit gevangen in een grafombe. De enige uitgang wordt versperd door een rotsblok dat op en neer beweegt door een eeuwenoud mechanisme. Twee vrijwilligers halen de figuur op en neer (tegen de grond, in de lucht,...) Iedereen moet eronderdoor tuimelen zonder geraakt te worden. (Anders ben je plat)
- De bevalling: de kinderen gaan per twee staan met de handen bij elkaar (en dat moet zo blijven). De begeleiders duwen de figuur er onderdoor...
- De overkant: baken twee even grote, aan elkaar grenzende stukken terrein af. In het midden van het afgebakend stuk, trek je een lijn of markeer de helft. Laat de figuur los in het midden, de groep die als eerste de figuur over de lijn kan duwen, wint. Variatie: baken twee stukken af op jullie terrein die een eindje uit elkaar liggen. Wie als eerste de figuur in het kamp van de andere...
- Verstopperkje: wie krijgt de figuur verstopt zodat de andere hem niet vinden (zonder leeg te laten lopen!)

BEGELEIDERSTIPS

Dit is een activiteit die bij uitstek dient om met een ploegje kinderen samen te werken en samen te spelen. Je zal zien, ze zullen enthousiast doen. Het is belangrijk dat je het positief houdt en niet begint te roepen als de kinderen zich even laten gaan. Maak eerder goeie afspraken zodat je toch de groep kan aanspreken zonder er steeds boven te moeten gaan. Bvb. 'Als we een fluitsignaal geven, leggen we de figuur op de grond en gaan we er in kring rondstaan en dan leg ik het volgende spelletje uit.' Zorg dat je er zelf plezier in hebt.



Dit maf speelidee is afkomstig van www.speelidee.be