

Zelf ideeën verzinnen

Je zit alleen thuis of met je groepje te zuchten boven het blanco blad. De ideeën willen maar niet komen. Waar gaat het fout? Misschien wil te snel te concreet spelletjes bedenken. Misschien breek je je eigen ideeën of die van anderen meteen af. Maar hoe krijg je dan wel de juiste stemming?

Een creatieve sfeer op het speelplein?

Tip 1: Ontspan

Om creatief te denken moet je ontspannen zijn. Aan het einde van een dagje speelplein ben je meestal 'moe'. Activiteiten verzinnen wordt dan een echte opgave... Niet zo ideaal dus. Misschien kan je even chillen (een voetbadje, een massage, een loungy muziekje, gewoon wat kletsen, wat prutsen en tijd verliezen ...) of misschien wil je net even uitfreaken (dansen, zingen, zelf spelen onder de animatoren, je verkleden in het thema van de volgende dag ...). Als er van alles op je maag ligt kan je best even ventileren. Als je maag knort voorzie je best iets om te eten en te drinken. Kortom, maak even je hoofd leeg voor je aan de volgende dag begint.

Tip 2: Neem je tijd

Als je te snel te concreet wil gaan zet je jezelf vast. Neem een omweg door gewoon wat te brainstormen (zie verder), door wat te zeveren of onnozel te doen. Je moet je denken opentrekken. Het lijkt tijdsverlies, maar het is het niet. Je gaat er sneller en meer ontspannen denken. Je krijgt veel meer ideeën waar je later uit kan kiezen.

Tip 3: JA, dat doen we!

Durf hardop te fantaseren, durf zomaar iets eruit te flappen, durf zotte dingen denken, ... En stimuleer het bij de anderen. Als je ideeën verzamelt, spreek dan af dat je elkaars ideeën niet bekritiseert. Tenzij als je het meteen een goed idee vindt. Bekrachtig en enthousiasmeer door positief om te gaan met ideeën.

Tien manieren om inspiratie te vinden

1. Onverwachte invalshoeken

Je kan je laten inspireren vanuit een onverwachte invalshoek.

- **Rondkijken en opschrijven.** Neem een balpen en een blad papier. Kijk rond en schrijf alles wat je ziet rondom jou. Bekijk het lijstje met woorden en probeer er activiteiten uit te halen.
- Sla een **woordenboek of een tijdschrift** open op een willekeurige bladzijde en zoek naar speelideeën.

2. Materiaal

Het materiaalokaal is een zeer interessante inspiratiebron. Duik erin en probeer uit. Je kan verschillende materialen met elkaar combineren of je kan alle verschillende speelmogelijkheden zoeken van één materiaal.

3. De (speel)omgeving

Ook de omgeving is een goeie inspiratiebron: bos en struikengewas, verhard terrein, grasveld, zand en strand, lokalen, heuvels, speeltoestellen ...

4. Je eigen lijf

Eén van de beste inspiratiebronnen heb je gewoon altijd bij je: je eigen lijf. Overloop 'ns je verschillende lichaamsdelen en bedenk erbij wat je allemaal kan spelen.

5. Boeken, brochures en het internet

Op het speelplein, op de jeugddienst of in de bibliotheek vind je meestal een hele boel boeken en brochures met spelideeën. Ook op het internet vind je heel wat leuke ideeën.

6. Actualiteit

Ook de actualiteit (kranten, tijdschriften, televisie) kan een toffe inspiratie zijn. Een bezoek van de Prins, een nieuw kindje voor Willy Sommers, doping in de Tour de France,...

7. Spontaan spelen, interesses van kinderen

Kijk goed naar wat kinderen spontaan spelen en luister goed naar waar ze zelf mee afkomen. Dat kan voor jou een aanzet zijn voor een activiteit. Bijvoorbeeld.

8. Successpelen en klassiekers

Soms komen kinderen vragen of je nog 'ns een bepaalde activiteit wil spelen. Je herinnert je misschien ook nog een aantal 'klassiekers' uit je eigen kindertijd zoals 'potteke stamp' of met een bal tegen de muur ketsen of in een groot touw springen ...

Je hoeft natuurlijk niet te dikwijls in herhaling te vallen. Je kan ook met deze klassiekers aan de slag gaan en ze variëren en combineren.

9. Variatie

Je kan vertrekken vanuit de indeling in soorten activiteiten. Wat hebben we het meest gedaan de afgelopen tijd? Wat doen we niet zo vaak (meer)?

Game	Play
Is "Spelletjes doen"	Is "Gaan spelen"
Tijd en plaats zijn duidelijk vooraf bepaald	Niet strikt afgebakend in tijd en plaats
Er is een bepaald doel en als dat doel bereikt wordt is het spel ten einde	Het einde is open, het doel is onduidelijk en verschillende wendingen bepalen het verloop
Er zijn voorgeschreven regels die de gang van zaken bepalen	Afspraken en regels zijn zelfgemaakt en aan verandering onderhevig
Winnaars, verliezers, afvallers	Samenspelen en consensus vinden of alleen spelen
Vals spelen/saboteren	Kinderen kunnen zelf bijsturen
Aantal spelers meestal afgebakend en constant	Wisselende spelers die komen en gaan
Meestal opgebouwd rond bepaalde materialen	Meestal opgebouwd met veel fantasie en inleving
Nadruk op uitdaging	Nadruk op vrijheid
<i>Tikkertje, een twee drie piano, schipper mag ik overvaren, gezelschapsspelen, blad-steen-schaar, (Chinese) voetbal, hinkelen, twister, de schatkist vinden door de stukken van de schatkaart terug te vinden, stratego, bosspel ...</i>	<i>In de zandbak een grote berg maken of was het een kasteel, huizen maken voor speelfiguurtjes (plastieken dino's, soldaatjes, poppen), de auto's moeten voor onderhoud naar de garage, speciale promoties in het fruitwinkeltje, ...</i>

Opgelet! Beide manieren van spelen worden anders voorbereid:

- Game wordt voorbereid door het doel, de regels, terrein, speluitleg en inkleding af te spreken.
Het spel wordt gestart na de uitleg en het verloop is redelijk lineair, alles staat in het teken van het doel.
- Play wordt voorbereid door een startsituatie voor te bereiden en een lijst speelimpulsen.
Deze speelimpulsen hoeven niet allemaal bovengehaald te worden en ook niet in een bepaalde volgorde.

10. Speelimpulsen gebruiken

Gebruik in eender welke situatie of vanuit eender welk idee de speelimpulsen. Op deze manier kan je ook nieuwe ideeën inbrengen:

- Een ander speelmateriaal aanbieden
- Een andere locatie/terrein aanbieden
- Een handje helpen
- Extra regels of uitdaging inbrengen
- Een extra fantasie-element, verhaal of personage introduceren
- Een andere groepsamenstelling of speelvriendje erbijhalen
- Combinatie maken met een ander spel

Met dit lijstje in de hand kan elke begeleider speelimpulsen verzinnen vanuit een start- of instapactiviteit. Bedenk waarmee begonnen kan worden en vertrek van daaruit om de situatie steeds verder uit te bouwen, te verdiepen, andere wendingen te laten nemen met de bedachte speelimpulsen.

Tien manieren om te brainstormen

Natuurlijk kan je gewoon vertrekken van een leeg blad papier en er lekker op los brainstormen. We zetten nog even de spelregels van een brainstorm op een rij.

- Alles kan, alles mag, alles is goed
- Stel een oordeel uit: geef geen commentaar (zelfs geen non-verbale)
- Kwantiteit boven kwaliteit: zeg alles wat in je opkomt, maak zelf geen selectie
- Niet te snel stoppen: na de eerste dip komen de betere ideeën
- Noteer alles: als er één schrijver is, blijf roepen tot het idee opgeschreven staat
- Meeliften mag: borduur verder op elkaars gedachten

1. Alfabet

Om beurt een woord zeggen met de volgende letter van het alfabet

2. Associatie/ ketting

Eén woord roept één ander woord bij je op en dat ene andere roept dan weer een ander op, ... vb. molen à kermis à suikerspin à plakken à ...

3. Bi-sociatie

Van twee woorden naar één woord vb. bloem en water doen me denken aan cake of waterlelie of ...

4. Bloemmethode of spinmethode

Eén kernwoord in het midden en allemaal associaties daarrond

5. Domino methode

Bijvoorbeeld: huis - snorkel - eeuw- ...

6. Lijnenspel

Ga in kleine groepjes rond een flap zitten. Iedereen krijgt een alcoholstift. Om de beurt trekt iedereen willekeurig een streep of een krul en je probeert iedere keer iets anders te doen. Doe zo voort tot heel je blad vol staat met lijnen. Probeer dan voorwerpen, mensen, gebouwen,... te herkennen in het lijnenspel. Brainstorm verder op dat lijnenspel.

7. Veronderstellingen doorbreken

Kies nu één of meerdere woorden uit die je wel leuk vind om iets mee te doen. Schrijf alle vanzelfsprekendheden op en stel je de vraag: wat als dat niet zou niet zijn... bijvoorbeeld: subtropisch eiland (warm, cocktails, water, strand, palmbomen ...) leidt misschien tot de activiteit: wat doen mensen met slecht weer op een subtropisch eiland (douche pakken, naar de casino gaan, was binnen halen, cocktails drinken aan de bar, paraplu's verkopen, naar dia's kijken, naar de film gaan, museum bezoeken, kaartjes schrijven,...). Misschien inspiratie voor een regenachtige dag...

8. Verwijderen

Iedereen doet zijn/ haar ogen dicht tijdens dit gedeelte.

- Situatie: De deelnemers houden het concrete idee voor ogen.
- Toevoegen: Dan moeten ze "iets" toevoegen aan deze situatie.
- Aanpassen: Dan moeten ze "iets" aanpassen aan de gevormde situatie.
- Maximaliseren: Dan moeten ze "iets" maximaliseren in de gevormde situatie.
- Minimaliseren: Dan moeten ze "iets" minimaliseren in de gevormde situatie.
- Elimineren: Dan moeten ze "iets" elimineren in de gevormde situatie.
- Omkeren: Dan moeten ze "iets" omkeren in de gevormde situatie.

9. Geforceerd verband

Som enkele dieren op, kies een dier, benoem 12 kenmerken en bedenk nieuwe ideeën vanuit die kenmerken.

bvb. papegaai: kooi, snavel, pluimen, nootjes, coco, kuif, spreken, vloeken, zaad, mest, piraat, luid
bvb. de tieners spelen groepjes indianen en Spanjaarden die de tempel als eerste willen bereiken, als de spanjaarden een indiaan kunnen vangen vliegt die in een kooi,...

10. Improvisatie-oefening

De deelnemers worden verdeeld in groepjes van max. 5 personen. Zorg voor een schoenendoos met daarin een groot aantal kleine voorwerpen: een autootje, een pen, een bril, een veer, een munt, een elastiek, een zakdoek, etc. Elke deelnemer krijgt een willekeurig voorwerp uitgereikt. Opdracht: vertel iets over jezelf (waarheid), met het voorwerp als uitgangspunt. Vervolgopdracht: vertel iets over jezelf (verzonnen), met het voorwerp als uitgangspunt. Vat alle verhalen samen in een paar woorden. Kijk of er inspiratie inzit voor één of meerdere activiteiten.

Van idee naar activiteit?

Hierbij gaat het over het uitwerken van de activiteiten, de speelhoeken en de speelimpulsen. Hoe en in welke volgorde maakt in se niet zo uit. Verder in dit dossier zijn verschillende voorbereidingsmodellen te vinden waarmee het speelaanbod vorm gegeven kan worden.

Een speelaanbod uitwerken gaat in verschillende stappen. Dit is een mogelijke volgorde die zijn nut al bewezen heeft:

1. **Samen een thema kiezen voor de week.**
2. **Het gekozen thema verkennen.** Brainstormen over het thema van deze week.
3. **Binnen het gekozen thema brainstormen over alle mogelijke speelimpulsen**, ongedefinieerd waarvoor ze moeten dienen. Er ligt van de vorige fase een blad met allemaal woorden op. Het ene woord al bruikbaar dan het andere. Probeer nu zinnen te maken met 'spelen', met 'doen', ... Probeer de woorden te vertalen naar concrete speelactiviteiten. Dingen die echt kunnen gebeuren, hoe concreter hoe liever.
4. **Personages verzinnen en een verhaal uitschrijven** voor de animaties op basis van de speeldieën die er nu al zijn.
5. **Samen speelimpulsen bedenken voor pauzemomenten** van het speelaanbod: het onthaal, de vooropvang, de middagpauze, het middageten en de na-opvang. Wat kan er gebeuren op wachtmomenten en tussendoortjes? Welke leuke grapjes hebben we om de sfeer te verbeteren?
6. **Samen brainstormen over activiteiten en speelhoeken.** Dat kan door eerder bedachte speelimpulsen uit te vergroten naar een activiteit of een speelhoek. Uit het lijstje kies je nu die ideeën die je haalbaar en leuk vindt voor de kinderen.
7. **Samen programmeren.** De leuke ideeën van de vorige fase inplannen in de dag of de week. Welke activiteit doen we wanneer? Wat gebeurt er in welke speelhoek? Op dit moment hebben de hoofdanimatoren de taak om de variatie in het speelaanbod te bewaken.
8. **Uitwerken van de activiteiten en de speelhoeken.** Denk na over dingen die kinderen graag spelen, die ze goed kunnen, die hen prikkelen, ... en werk die uit van A tot Z. Verder in dit dossier wordt daar nog op verdergegaan. Op dit moment hebben de hoofdanimatoren de taak om rond te gaan en de kwaliteit te bewaken en mee speelimpulsen te verzinnen.

Dit lijkt een intensieve manier van werken. Uw commentaar is al hoorbaar: hier hebben we geen tijd voor. Er wordt veel samen nagedacht en dat lijkt tijdverspilling, maar het heeft zijn nut. Dit is een systeem dat

1. **Het meeste garantie heeft op een kwalitatief resultaat.** Het hele scala van speelimpulsen wordt voorbereid, zowel alle activiteiten en speelhoeken maar ook leuke insteken voor tussendoor.
2. **De volledige ploeg in elkaar gestoken heeft.** Daardoor vergroot de gedragenheid en de betrokkenheid om de week te doen slagen. Er wordt veel samengewerkt. Er wordt tot een vernieuwend speelaanbod gekomen wanneer animatoren elkaar ideeën geven en niet steeds in dezelfde pot roeren.
3. **Zelfs tijdswinst kan opleveren.** Het is een high tempo stramen. Door een snelle opvolging van opdrachten hebben animatoren voor ze het weten heel wat ideeën bedacht. Daaruit kunnen ze putten om het speelaanbod samen te stellen. Wanneer animatoren individueel of in duo nadenken, is er niet vaak sprake van veel dynamiek waardoor de ideeën traag komen en veelal herhalingen zijn van eerder gebeurde spelen.

Spelen maar!